

Y'en a un peu marre qu'on starise toujours les auteurs de bouquins et jamais les autres! Alors aujourd'hui, vous allez faire connaissance avec Keith Herber, un grand ancien de chez Chaosium. Et Chroniques, qui vous aime, vous offre, en exclusivité, une de ses dernières productions, pour l'Appel de qui vous savez.

Keith Herber (avec d'humbles excuses envers Brian Lumley et David Drake) ©1988 Keith Herber. Traduit de l'américain par Denis Gerfaud.

Un taxi pour Chroniques

Keith Herber est né à Detroit, Michigan, en 1949, par une nuit de tempête où toutes les lumières de la ville s'éteignirent en même temps, alors que des nuages noirs, passant à grande vitesse devant la lune gibbeuse, semblaient tracer sur sa surface crémeuse des hiéroglyphes indéchiffrables.

Il est l'auteur fétiche de Chaosium et nul, à part peut-être Sandy Petersen, n'a publié autant de matériel pour l'Appel de Cthulhu. Nous lui devons « Les Fungi de Yuggoth », « Le Rejeton d'Azathoth », « La Trace de Tsathogghua », et bien d'autres merveilles. Il y a d'autres auteurs talentueux dans l'équipe de Chaosium, mais aucun n'a réussi, au fil de scénarios très disparates, à créer un univers d'une aussi forte densité, à la fois violent et terriblement nostalgique. Les PNJ de Keith Herber ne ressemblent à nul autre, et ses histoires aiguïssent le «sens du merveilleux» des joueurs...

Sa femme, Sharon, et leur fils, Erik, 16 ans, forment l'essentiel des joueurs de ses campagnes, avec quelques invités occasionnels.

Aussi étonnant que ses créations, Herber avoue être un self-made man: « Je ne suis jamais allé au collège. Je me suis éduqué tout seul, j'ai travaillé pendant des années en usine avant de m'initier à la basse et de devenir musicien dans des clubs. Quand les clubs de jazz ont commencé à déperir, il y a deux ans, je suis devenu chauffeur de taxi. Ça me permet de payer le loyer, et ça fait bien dans mon curriculum vitae... très avant-garde... J'ai toujours voulu être écrivain mais ce n'est qu'à la sortie de l'Appel que j'ai réalisé que je pouvais écrire. J'ai acheté une machine à écrire et un bureau et j'ai écrit Fungi... qui a été publié immédiatement. J'ai eu la chance d'être au bon endroit au bon moment. Maintenant j'essaie d'écrire "LE ROMAN" (à la Stephen King) mais sans grand succès. D'où le taxi et les terribles ramifications qui s'en suivent. »

On notera la modestie de Herber qui, encore aujourd'hui, ne croit pas à son talent, et minimise son succès, une sorte de Lovecraft des temps modernes, en somme.

Il faut dire qu'on gagne bien mal sa vie en Amérique dans le domaine du jeu de rôle, à moins de s'appeler Gary Gygax. Les auteurs de scénarios y sont affreusement mal payés, même dans une compagnie honnête et sympathique comme Chaosium... En comparaison, on se croirait presque bien loti en France... Presque, j'ai dit presque!!!! (Je vois Dominique Granger et Frédéric Leygonie, les deux auteurs de Trauma, surgir dans mon bureau, Uzi en mains...).

Dernier mot aux admirateurs de l'œuvre de Keith Herber. N'hésitez pas à lui écrire en nous envoyant les lettres, que nous transmettrons. Ce type a beau être un génie, il ne le sait même pas... Chaque fois qu'un joueur lui raconte ses

expériences dans une campagne dont il est l'auteur, Herber est heureux comme un enfant. Un seul problème, il ne parle pas français mais, comme il le dit:

« Je parle plusieurs langues couramment: l'Américain, l'Anglais, le Canadien, l'Australien, et je peux aussi me faire comprendre dans Hong Kong et une grande partie du territoire californien. »

Pourquoi Herber aime-t-il l'Appel? « Bon Dieu, on peut être tué dans n'importe quel jeu de rôle, mais dans combien de jeux de rôle peut-on devenir fou à lier? »

Vous êtes prévenus...

Chroniques a l'honneur de vous présenter, en exclusivité, un scénario pour l'Appel de Cthulhu inédit d'un des maîtres américains du genre (et traduit par un autre maître, mais de chez nous, Denis Gerfaud).

Christian Lehmann

Ce scénario est conçu pour trois, voire quatre investigateurs. L'histoire se déroule entièrement dans une petite ville de la Nouvelle Angleterre, très semblable à Arkham, vers la fin des années 20. C'est le début de l'automne.

Un article de journal (aide de jeu n°1) fait état de la découverte d'un squelette, trouvé emmuré dans la cave d'un manoir en cours de démolition. Lors du test de ce scénario, les joueurs incarnaient l'héritier contesté d'un supposé trésor caché, ainsi que l'avoué et le détective privé engagés par celui-ci.

Le groupe devrait finalement identifier le squelette comme étant celui d'une vieille prêtresse vaudou et mettre le meurtre au compte du défunt Jason Wedgeford. Ce faisant, ils découvriront probablement l'existence des horribles enfants mort-vivants cannibales que Wedgeford dissimulait dans la cave du manoir. Et durant ce temps, un mystérieux homme noir, le docteur Marquis, de la Nouvelle Orléans, rôdera sur les lieux. Les investigateurs seront incapables d'interférer avec ses actions inexplicables.

L'histoire

En 1907, Jason Wedgeford perdit ses trois enfants en l'espace de quatre jours, lors d'une terrible épidémie de choléra qui balaya la ville. Déjà veuf, Jason était le dernier à porter le nom autrefois puissant des Wedgeford, et la perte quasi simultanée de tous ses descendants le laissa anéanti. Mû par le désespoir, il contacta secrètement une certaine Marsella, la vieille gouvernante d'un ami, supposée pratiquer la magie. Marsella, qui se disait de la Nouvelle Orléans mais native d'Haïti, promit son aide au père désespéré et, moyennant rémunération, de faire revenir ses enfants d'entre les morts. Wedgeford paya et « emprunta » la domestique à son ami; puis ses propres serveurs ayant été éloignés, les rites terribles furent accomplis.

Comme promis, les enfants ressuscitèrent. Rosemary, quinze ans et déjà femme; Adam, garçon robuste de près de treize ans; et la petite Jessica, avec ses longs cheveux blonds et ses neuf ans. Mais ces êtres aux yeux vides et à la démarche traînante étaient à peine ses enfants. Ces créatures étaient incapables de parler, quoique pourvues d'un certain fond de ruse, et comme Wedgeford n'allait pas tarder à s'en apercevoir, elles étaient possédées par d'insatiables appétits.

Fuyant la petite cave où les rites avaient été accomplis, Wedgeford y enferma les monstres puis, dans sa rage, se retourna contre la prêtresse vaudou. Ses mains se refermèrent sur sa gorge, avec tant de force que trois vertèbres se rompirent. Marsella, femme au passé mystérieux, en mourut presque instantanément. Saisi de panique, Wedgeford appela son ami, Willard Crossman, et lui expliqua qu'il venait de tuer accidentellement la vieille femme, l'ayant surprise en train de fouiller dans le coffret à bijoux de sa défunte épouse. Crossman, qui avait lui-même des motifs de la soupçonner (il avait entendu certaines rumeurs murmurées par ses autres serveurs), lui conseilla de ne pas appeler la police. La vieille femme avait sûrement dû entrer dans le pays clandestinement, et si son corps pouvait disparaître, ce n'en serait que plus sage pour tout le monde. Wedgeford offrit de s'occuper du corps, et les deux hommes répandirent le bruit que Marsella, prise en flagrant délit de vol, avait fui la maison de Wedgeford pour ne plus réparaître depuis. Le meurtre ne fut plus jamais mentionné.

Le lendemain, Wedgeford disposa le corps dans un petit renforcement de la cave, et l'emmura. Ses quelques serveurs furent congédiés — juste autorisés à revenir pour faire leurs bagages —, et pour lui commença la longue quête, qui allait durer le reste de sa vie: découvrir le moyen de sauver ses enfants de leur terrible condition.

Durant les vingt années suivantes, jusqu'à sa mort, Wedgeford explora vainement toutes les voies des sciences occultes, allant même jusqu'à foncier, pour une courte période, un centre d'études et de recherches « psychiques », financé par une amie généreuse. Dans l'intervalle, il continua à nourrir et à entretenir les créatures indifférentes cachées dans son sous-sol, dissimulant la porte de leur cave avec des boiseries mobiles.

Au moment de sa mort, Wedgeford avait déjà vendu son manoir à la société d'exploitation Handelman; et son corps était à peine froid que la société était déjà sur place. Les biens mobiliers furent vendus aux enchères, puis la démolition de la vieille bâtisse commença sans attendre. Les ouvriers se mirent à l'œuvre moins d'une semaine après le décès. Toutefois, avant que la cave secrète ne soit découverte, les « enfants », déchaînés par le manque de nourriture, parvinrent à se frayer une ouverture à coups de griffes dans le ciment pourri du mur, puis à creuser un tunnel vers la liberté. Errant chacun dans une direction différente, et ne se déplaçant que la nuit, ils ont fini par se trouver tous les trois un lieu de retraite sombre et silencieux. Ils se nourrissent de déchets, mais la faim les ronge constamment, et ils sont avides de faire meilleure chair...

En suivant les pistes suggérées par l'article, les investigateurs peuvent vouloir visiter le site du MANOIR, interroger la POLICE au sujet du corps, enquêter sur le PASSE DE WEDGE- FORD grâce aux archives des journaux, interviewer quelqu'un de la SOCIÉTÉ HANDEL- MAN, tenter d'interroger WILLARD CROSSMAN à l'hôpital Harbroke, voire rechercher des renseignements sur le vaudou à la BIBLIOTHÈQUE.

Le manoir

Un vigile de la société garde le site de démolition, mais il autorisera n'importe quel groupe responsable à visiter les lieux tant qu'on ne franchit pas les barrières de cordes mises en place par la police autour de l'alcôve qui contenait le corps.

Il n'y a aucun indice en ce qui concerne le corps; mais en réussissant un jet de Trouver Objet Caché tandis que l'on inspecte le terrain n'importe où ailleurs qu'autour de l'alcôve, on pourra trouver dans la boue une sorte de griffe ou de long ongle corné, apparemment perdu par quelque chose qui est passé par là. Il faudra un jet de Zoologie ou d'Éducation x 2 pour l'identifier comme humain. Un jet de Suivre une Piste réussi au même endroit révélera des sortes d'empreintes de pieds, identifiables comme semi(?)-humaines. Si on les remonte, les traces mènent tout droit hors de la cave, mais se perdent bientôt dans le chaos du chantier de démolition. Si on les prend en sens inverse, elles ramènent à un point situé à quelques mètres au nord du manoir et disparaissent subitement. A cet endroit, la terre est complètement retournée, mais si l'on cherche activement tout autour, un jet de Trouver Objet Caché divisé par 2 révélera un étroit tunnel creusé à la main. Il est obstrué par de la terre meuble et semble descendre et revenir vers les fon-

vos notes

Mise en route

Un article est paru dans le journal du soir (aide de jeu n°1). On supposera que tous les investigateurs en ont eu connaissance: soit ils l'ont lu eux-mêmes, soit ils en ont été informés.

Il sera trop tard ce soir pour commencer à enquêter véritablement: mais une balade nocturne jusqu'au site de démolition est tout à fait possible.

En réussissant un jet de Connaissance, on reconnaîtra le nom de Wedgeford comme celui d'une vieille famille respectable, et l'on se souviendra que Jason était le dernier de la lignée. On se souviendra également qu'il était considéré comme quelque peu excentrique. Un second jet de Connaissance permettra d'identifier Crossman comme un magnat local de l'assurance, maintenant retiré.

Si l'on examine le dessin du collier découvert sur le corps, un jet d'Occultisme permettra de lui trouver un rapport avec les croyances vaudou. Un jet d'Anthropologie révélera des similitudes entre le collier et des ornements découverts chez certaines tribus africaines primitives.

datations du manoir (et la cave secrète non encore découverte). La terre meuble peut facilement être déblayée, mais le gardien ne laissera faire les investigateurs que s'ils obtiennent d'abord l'autorisation de la société Handelman. La société insistera quant à elle pour signaler le fait à la police, à moins qu'un jet de Baratin ne soit tenté avec succès.

L'excavation du tunnel permettra de découvrir une petite pièce fangeuse. De toute évidence, une porte la relie au reste du sous-sol, mais secrète de l'autre côté, et n'ayant toujours pas été découverte par l'équipe de démolition. L'endroit sent les excréments humains et il y a des traces de griffes sur la porte et sur les murs. Quoi que soit ce qui a été gardé ici, il semble que « ça » ait fini par se creuser un chemin à travers le ciment effrité, puis un tunnel vers la surface et la liberté. (Perte de 0/1 SAN.) On distingue encore faiblement les restes d'un grand dessin peint sur le sol. Un jet d'Occultisme l'identifiera comme un symbole vaudou, cependant qu'un jet d'Anthropologie permettra de trouver un lien avec certaines tribus primitives africaines. Toujours dans cette cave, un jet de Trouver Objet Caché fera découvrir un petit lambeau de guingan (tissu indien de coton lisse, généralement blanc à rayures bleues (NDT)) bleu, sans doute déchiré d'un vêtement.

La seule autre façon de découvrir la cave est de franchir la ligne de corde de la police et d'aller examiner le mur couvert de boiseries. Mais pour y parvenir, il faudra distraire le gardien d'une façon ou d'une autre (ou le soudoyer). Un jet réussi de Trouver Objet Caché révélera qu'une des boiseries est mobile. De l'autre côté se trouve une porte verrouillée et, au-delà, la « chambre » des enfants.

L'enquête de la police prendra fin le lendemain de la découverte du corps, mais trop tard dans la journée pour permettre la reprise du travail. Puis le gardien repartira et la démolition reprendra dès le matin suivant. Il y aura ensuite 25 % de chances de rencontrer l'un des enfants mort-vivants en visitant les lieux après la nuit tombée.

NOTE: si les investigateurs ne découvrent pas la cave secrète, elle sera trouvée par l'équipe de démolition dès la reprise des travaux. La police sera appelée, et la démolition sera interrompue une seconde fois, mais seulement pour le reste de la journée. Le fait divers apparaîtra dans le journal du soir, mais sans aucun détail: si les investigateurs n'en prennent pas connaissance aussitôt, ils perdront probablement toutes leurs chances. Les démolisseurs seront sur le site à l'aube, et dès 9 heures du matin, il ne restera plus aucune trace de la chambre secrète.

Aide de Jeu n°1

Découverte d'un corps non identifié dans la cave d'un manoir en démolition

Le travail fut interrompu aujourd'hui par la macabre découverte d'un corps humain dissimulé dans un faux mur de cave. Le vieux manoir Wedgeford, sis au 400 d'Altér Avenue, ayant été complètement rasé, le travail commençait dans les fondations lorsque la pioche d'un ouvrier traversa un mur de briques, révélant la présence d'un squelette caché derrière. La police fut immédiatement appelée, et le corps emporté par le coroner. Quoiqu'aucune identification positive n'ait pu être faite, on pense que le corps était celui d'une femme. Il semblerait que des restes de robe habillaient encore la dépouille, ses poignets et son cou étaient parés de bijoux.

Les responsables de la société Handelman ont déclaré que la police a ordonné de suspendre les travaux de démolition pour un jour de plus. Puis le travail est censé reprendre sans délai. Jusqu'à maintenant, la police n'a aucun indice quant à l'identité de la victime, mais soupçonne vraisemblablement un meurtre. Jason Wedgeford, dernier de la lignée bien connue des Wedgeford et pro-

priétaire de longue date du manoir, est décédé la semaine dernière à l'hôpital Harbroke. Depuis, on a appris qu'il avait perdu la majeure partie de sa fortune et qu'il avait vendu le manoir ancestral il y a deux ans à la société Handelman pour une somme non divulguée. Une clause de viager l'autorisait à jouir de la propriété jusqu'à sa mort. La police a l'intention d'interroger Willard Crossman, vieil ami de Wedgeford et maintenant son exécuteur testamentaire. Actuellement, Crossman est lui aussi hospitalisé à Harbroke, se remettant d'une attaque d'apoplexie.

La police

La police fournira aux investigateurs une copie du rapport du coroner sans qu'il soit besoin de tirer un jet de dés. Le rapport est le suivant:

Aide de Jeu n°2

La victime est très certainement de sexe féminin, à en juger par la structure du squelette, et, sans erreur possible, d'âge avancé, probablement 75- 85 ans. Le fait est confirmé par les dépôts de calcium sur les os et l'usure de la dentition. Des mensurations indiquent que la victime devait mesurer environ 1,55 m.

La mort semble être due à la rupture du cou. Plusieurs vertèbres sont brisées, et les restes de la trachée artère montrent un écrasement contre les os. Il semble que la victime ait souffert d'un violent étranglement, la mort étant finalement causée par la conjugaison de ces diverses lésions. Il est difficile d'évaluer la date de la mort, mais l'on peut raisonnablement la faire remonter entre 15 et 25 ans vu l'état des restes.

Si les investigateurs souhaitent examiner personnellement le corps ou les bijoux trouvés sur celui-ci, ils devront discuter avec l'officier chargé de l'enquête, le lieutenant Everett Sloane. Il faudra réussir un jet de Discussion, de Droit ou d'Éloquence pour obtenir son consentement.

L'examen du corps n'apportera rien d'autre que la confirmation du rapport du coroner. Les bijoux, en revanche, sont peu courants. Les bracelets — non dessinés dans le journal — sont d'un genre très particulier. Ce ne sont que de simples chaînes d'argent, mais chacune porte suspendu ce qui correspond manifestement à la moitié d'un étrange pendentif. Une fois rassemblée, l'amulette est de forme circulaire, approximativement de la taille d'une pièce de cinquante cents, et montre un étrange œil à trois lobes entouré de flammes. Le dessin est bordé par un entrelacs d'humains et de bêtes engagés dans divers actes contre nature (raison pour laquelle le pendentif ne fut pas représenté sur l'illustration du journal).

Un jet d'Anthropologie réussi permettra d'établir un rapprochement avec un dieu primitif africain nommé Ahtu. Si ce renseignement est obtenu, un jet de Mythe de Cthulhu identifiera Ahtu comme l'une des nombreuses formes de Nyarlathotep.

Si Éloquence ou Discussion sont utilisées pour persuader Sloane, il se liera d'amitié avec les investigateurs, et les informera ensuite de chaque événement nouveau survenant dans l'affaire (voir la partie EVENEMENTS), soit directement, soit par téléphone. Si Droit est utilisé pour contraindre Sloane, il ne se liera pas d'amitié et les investigateurs ne pourront apprendre ce qui se passe que par les journaux.

Si les investigateurs recherchent des indices dans les archives du journal local, ils peuvent mettre à jour un certain nombre de notices nécrologiques: 19 avril 1903, Roseann Wedgeford (la femme de Jason), décédée de consommation; 3 août 1907, Adam Wedgeford, âgé de 13 ans; 4 août 1907, Rosemary Wedgeford, âgée de 15 ans; 6 août 1907, Jessica Wedgeford, âgé de 9 ans. (1907 fut une année d'épidémie; en conséquence, les notices nécrologiques y sont nombreuses mais brèves. Les investigateurs ne pourront manquer de noter le grand nombre de décès et. en réussissant un jet de Connaissance, se souviendront de l'épidémie.) Il y a également une notice récente pour Jason Wedgeford, ne datant que de la semaine dernière. Toutes les notices indiquent que les inhumations ont eu lieu dans le mausolée familial des Wedgeford au cimetière du Saint-Sépulcre (voir LE CIMETIERE).

Un jet de Bibliothèque sera nécessaire pour trouver chacun des articles suivants. (Note: si les investigateurs enquêtent à l'adresse de Barner Street, ils trouveront les lieux occupés par une société de fabrication de bijoux de fantaisie. Il n'y a aucune piste à en tirer.)

Aide de Jeu n°3
28 août 1917

L'institut Wedgeford de recherche psychique ouvre ses portes

Jason Wedgeford a annoncé aujourd'hui l'ouverture d'un « institut dédié à la recherche et l'étude des phénomènes inexplicables ». Sis au second étage du n°312 de Barner Street, le centre contient une bibliothèque de 8 000 volumes, une salle d'étude et un petit auditorium. Des chambres d'invités, non encore terminées, serviront à loger chercheurs et étudiants visiteurs.

Aide de Jeu n°4
23 novembre 1923

Fermeture de L'institut Wedgeford

Il a été annoncé aujourd'hui que l'institut Wedgeford de Recherche Psychique fermait officiellement ses portes et déménageait de l'immeuble de Barner Street qu'il avait occupé ces trois dernières années. Mrs Andrew Estheridge, co-directrice, a mentionné des difficultés financières et déclaré que la majeure partie du mobilier allait être vendue aux enchères pour rembourser les dettes attribuées au centre. Nous avons cependant appris que certaines portions de la bibliothèque seraient conservées par le fondateur de l'institut, Mr Jason Wedgeford

Crossman, maintenant la soixantaine bien sonnée, fut le meilleur ami de Jason tout au long de sa vie. Contrairement à ce dernier, né dans l'opulence, Crossman est un self-made man qui dut travailler pour payer ses études au collège, puis fit bientôt fortune avec sa propre compagnie d'assurances. Son parler est plutôt grossier, prompt à jurer, et ses origines n'ont pas le raffinement de celles d'un Wedgeford. Les deux hommes étaient néanmoins très proches. Crossman est actuellement cloué au lit à l'hôpital Harbroke, souffrant de plusieurs affections sérieuses. Quoique faible et conscient qu'il va mourir, il montre toujours un esprit actif et une nature agressive. Malgré les ordres du médecin, il continue à fumer cinq ou six cigares par jour.

Crossman est servi, quasiment 24 heures sur 24, par Ivan, son fidèle chauffeur depuis des années. Mais il arrive que ce dernier s'absente pour faire des courses. Crossman acceptera de parler de Wedgeford aux investigateurs, ainsi que d'autres sujets. Si on l'interroge sur la co-directrice de l'institut, Mrs Andrew (Mildred) Estheridge, une veuve, il ne mâchera pas ses mots. D'après lui, Mrs Estheridge n'est qu'une femme d'affaires véreuse, oui s'est servi de la tragédie personnelle de Wedgeford pour mettre la main sur son argent. (Si les investigateurs trouvent le moyen de vérifier ces déclarations, ils découvriront que c'est exactement le contraire. Mrs Estheridge a versé beaucoup d'argent dans l'aventure, bien plus que ne pouvait le faire un Wedgeford presque ruiné. Elle l'a même laissé conserver les parties de la bibliothèque qu'il désirait et payé quelques unes des dettes de l'institut de sa propre poche.) Crossman est complètement matérialiste, sans aucune foi dans l'occulte, l'au-delà, etc... Il a toujours su l'intérêt que Wedgeford portait à ces matières, et les deux hommes en ont souvent discuté.

vos notes

La Société d'exploitation Handelman

Les investigateurs peuvent s'y rendre soit pour obtenir la permission d'entreprendre des fouilles sur le site du manoir, soit pour tenter d'apprendre ce qu'il est advenu de la bibliothèque de Wedgeford. Pour obtenir la permission de fouiller, il faudra réussir un jet de Discussion, de Baratin, d'Éloquence, voire de Droit (un seul). L'adresse du commissaire priseur qui a vendu les biens sera fournie sur simple demande. Mais là, il faudra réussir Discussion, Baratin ou Éloquence pour obtenir l'adresse du libraire qui a racheté les livres de Wedgeford. Dans tous les cas, le commissaire priseur se proposera de noter les noms et adresses des investigateurs et de prendre contact pour eux. Le LIBRAIRE pourra éventuellement les appeler, au choix du Gardien des Arcanes.

Crossman est le seul être au monde qui sache que Jason Wedgeford a tué Marsella, la servante noire, vingt ans auparavant. Il a aidé à dissimuler les faits en répandant le bruit qu'elle s'était enfuie après avoir été surprise en train de voler. Personne dans la ville (ni dans le pays en l'occurrence). n'était au courant de l'existence de Marsella, exceptés les gens de maison de Crossman. et ces derniers parurent soulagés d'apprendre son départ. C'est au Gardien des Arcanes de décider si Crossman révélera ou non son secret, et quand. Une possibilité serait que Crossman meure juste au moment où il serait en train de révéler la vérité, laissant les investigateurs frustrés avec juste un ou deux indices.

La bibliothèque

Les investigateurs peuvent vouloir chercher des renseignements sur le vaudou à la bibliothèque municipale. Une à trois heures de recherches, combinées à un jet réussi de Bibliothèque. permettront de trouver quelque chose dans un livre intitulé Rites et Religions Vaudou, par A M. Asher, publié en 1905. La lecture du livre demandera huit heures, et le lecteur apprendra toutes sortes de choses sur les zombis, les rites vaudou, etc... Tout investigateur qui lira ce livre pourra s'ajouter 1D3% en Occultisme. Plus important, les lecteurs découvriront le dessin d'un soi-disant "collier vaudou", qui ressemble de façon stupéfiante à celui trouvé sur le corps récemment exhumé. Page 181, une vieille photo, datée de 1902. montre une demi-douzaine de policiers de la Nouvelle Orléans encadrant trois prisonniers lourdement enchaînés, deux hommes et une femme. Ils ont tous les trois été arrêtés lors d'une descente au cours d'un rassemblement vaudou secret. L'un des prisonniers — tous sont noirs — est une femme d'environ 1,55 mètre et apparemment âgée d'une soixantaine d'années. Un examen minutieux montrera qu'elle porte ce qui semble être les mêmes bracelets et colliers que ceux trouvés sur le corps non identifié.

Le commentaire de la photo identifie la femme comme une certaine "Marsella". Quand les prisonniers furent capturés, les policiers découvrirent un cadavre humain non identifié et le trio fut accusé de meurtre. Puis le texte relate

qu'avant que les trois aient pu comparaître en jugement, la femme. Marsella, s'évada mystérieusement. Ses deux complices furent au même moment découverts morts dans leurs cellules. Marsella ne fut jamais reprise.

Le cimetière

Le Saint Sépulcre est un vieux cimetière situé près du centre de la ville. Le mausolée des Wedgeford est un monument de granite gris noir. Ses doubles portes sont fermées par une grosse chaîne et un cadenas.

Si les investigateurs manipulent chaîne et cadenas, ce dernier se détachera de lui-même. Quelqu'un l'a brisé puis soigneusement remplacé sur la chaîne. Les investigateurs pourront pénétrer dans le mausolée sans problème.

Les cercueils des Wedgeford se trouvent à l'intérieur, dans des niches aménagées dans l'épaisseur des murs, toutes scellées par une dalle portant le nom de l'occupant défunt. Ces dalles sont cimentées, mais il suffit d'un coup d'oeil à l'emplacement de Jason Wedgeford pour s'apercevoir que le ciment ne tient plus. Si les investigateurs sortent le cercueil et l'ouvrent. ils découvriront le corps de Jason Wedgeford, moins ses mains, qui ont été soigneusement découpées (perte de 0/1D2 SAN). (Les mains ont été volées par le mystérieux Dr Marquis.)

Les autres niches sont intactes. En ouvrir une demandera 20 minutes de travail avec marteau et ciseau. Les cercueils des trois enfants s'avéreront ne contenir que des sacs de sable, d'un poids à peu près équivalent. Avec les désordres engendrés par l'épidémie, Wedgeford n'eut aucun mal à réaliser ce subterfuge.

Si des recherches sont menées à l'extérieur, autour du mausolée, un jet de Suivre une Piste peut faire découvrir une double empreinte de pas, vieille de 1D3 jours. Ce sont les empreintes de Jessica. Il faudra réussir trois jets de Suivre une Piste pour remonter la piste des empreintes jusqu'à la cachette de Jessica, dans la partie nord du cimetière. Si un investigateur réussit un jet de Chance et un jet de Trouver Objet Caché, il découvrira un petit morceau de guinon à carreaux bleus, un lambeau provenant de la robe mitée de Jessica.

Mrs Estheridge

Mildred Estheridge, veuve, habite une demeure spacieuse dans un quartier chic de la ville. Elle était l'amie de Jason Wedgeford, autant que sa principale bienfaitrice, et fut co-directrice de l'Institut de Recherche Psychique. Elle croit en l'occulte, particulièrement au spiritisme. Elle était très consciente du profond sentiment de perte éprouvé par Wedgeford avec la disparition de ses enfants. Ils assistèrent ensemble à de nombreuses séances de spiritisme, mais sans jamais parvenir à contacter les esprits des disparus. Mildred attribuera cela au fait que Wedgeford semblait de toute façon convaincu qu'ils ne pouvaient pas réussir, quand bien

même il croyait au processus. Elle pourra dire aux investigateurs que Wedgeford était lui-même très intéressé par les magies primitives et en particulier par l'animation des morts. Dans l'esprit de Mildred, ce n'était qu'un signe supplémentaire de son tragique chagrin.

Elle sait que Wedgeford tenait continuellement un journal et offrira ce renseignement d'elle-même, supposant qu'il dut être vendu avec le reste de la bibliothèque.

Elle n'a jamais eu le moindre soupçon concernant le meurtre de la vieille femme, ni sur les secrets que Jason dissimulait dans sa cave. Elle trouvait un peu bizarre qu'il ait choisi de vivre tout seul dans cette grande vieille maison sans jamais recevoir personne. En fait, elle-même n'y a mis les pieds qu'une seule fois, et juste pour un instant. L'endroit était plutôt en désordre. mais sans rien de plus étrange que cela.

Mildred est en possession d'une clé, qui lui fut confiée par Jason il y a plusieurs années, et qui ouvre un coffre-fort particulier dans une banque du centre ville (voir LE COFFRE-FORT) Le coffre contient une lettre et les pages manquantes du journal de Wedgeford. Mildred peut ou non mentionner l'existence du coffre, et peut ou non en donner la clé — à l'entière discrétion du Gardien des Arcanes. Les investigateurs peuvent avoir à comparaître devant le tribunal, ce qui demandera de réussir un jet de Droit, ainsi qu'une attente de trois jours. Elle peut par contre la leur confier, contre l'assurance qu'elle pourra accompagner le groupe tout au long de son enquête.

FOR 10 CON 10 TAI 09 INT 17 POU 14 DEX 10 APP
11 EDU 19 SAN 45 PV 10

Compétences: Anthropologie 35%, Archéologie
25%, Bibliothèque 75%, Occultisme 75%, Lire &
Écrire l'Allemand 55%.

Le libraire

Il est situé dans le centre ville. Les investigateurs peuvent aller le voir à la recherche du journal de Wedgeford ou d'autres tomes plus occultes. Les livres de Wedgeford, acquis lors de la vente aux enchères, se trouvent actuellement dans une arrière-boutique et sont emballés dans des caisses. Un investigateur mettra une journée complète à faire l'inventaire des caisses, et il faudra réussir un jet de Trouver Objet Caché pour dénicher le journal. Le libraire en demandera 5 \$, avec possibilité de Marchandage.

Le journal est plutôt long, mais les passages sont courts. Il faudra environ 6 heures pour le parcourir. La majeure partie en est assez mondaine, quoique surviennent des événements tragiques durant l'été 1907, lorsque meurent ses trois enfants. Mystérieusement, les deux pages suivantes sont manquantes, arrachées, et le journal reprend avec un trou d'environ une semaine. Il y a ensuite d'autres références aux événements de sa vie, y compris l'ouverture (et la fermeture) de l'Institut de Recherche Psychique, et il mentionne fréquemment Mrs Estheridge, toujours avec respect. Après les pages manquantes, Wedgeford fait souvent référence à « le problème », ou « mon problème » et il est évident qu'il a consacré la majeure partie de son temps et de ses efforts à rechercher une solution. L'un des passages est particulièrement intéressant (voir Aide de Jeu n°5).

Les deux livres peuvent être découverts chez le libraire. Les reliures ne portant pas de titre, ils n'auront pas été remarqués par les investigateurs recherchant le journal, et il faudra une journée complète à un investigateur seul et deux jets de Trouver Objet Caché pour dénicher les volumes. Le libraire demandera 45 \$ pour le Code de Nyhargo et 75 \$ pour Les Chants des Dholes.

Aide de Jeu n°5

3 janvier 1916

Eurêka ! Le colis est arrivé hier de Londres et les deux livres envoyés sont en meilleur état que je ne l'espérais. Je serai toujours reconnaissant à Mildred d'avoir approuvé cette dépense. Les deux volumes enrichiront très certainement la bibliothèque, et, qui plus est, ils semblent contenir de nombreuses données relatives à mon problème. Le premier, le Code de Nyhargo, est la traduction d'inscriptions découvertes gravées sur un mur antique d'Afrique centrale. La véracité de cette traduction a toujours été chaudement contestée dans les cercles académiques, mais trop de passages ont un rapport évident avec les rituelles pratiques vaudou pour que la totalité ne soit que l'œuvre d'un affabulateur. Et puis il a la question, toujours non élucidée, de la mort plutôt soudaine de l'auteur. On dit qu'il était le seul à réellement connaître l'emplacement de ces ruines sombres et mystérieuses.

Le second livre, Les Chants des Dholes, est plutôt technique et je connais peu de choses à la musique. Il se peut néanmoins qu'il contienne quelque chose d'intéressant.

Le Code de Nyhargo

Cet ouvrage peu connu du Mythe fut écrit en 1879 par l'archéologue britannique amateur Lord Waite qui, quelques années plus tôt, prétendait avoir découvert d'étranges ruines monolithiques

dans les jungles de l'Afrique Centrale. La totalité de l'expédition, à l'exception de Lord Waite, mourut de diverses mésaventures avant d'avoir pu rejoindre la civilisation. Le livre de Waite est la traduction des inscriptions qu'il découvrit gravées sur le mur d'un certain tunnel, profondément sous terre. Ce livre fut accueilli avec des railleries par la communauté établie et, peu de temps après, Waite mourut à son tour lorsqu'il tomba, ou fut poussé, sous un train en marche, tandis qu'il attendait sur le quai.

La lecture du Code de Nyhargo requiert 3 jours et un jet réussi de Lire l'Anglais. Le lecteur ajoutera 3% à son Mythe de Cthulhu et perdra 1D4 points de SAN. Une grande partie du livre traite des mort-vivants, mais uniquement du point de vue de la destruction de ces créatures. Il contient deux sorts: Appeler les Mort-Vivants et Détruire les Mort-Vivants.

Aide de Jeu n°6

Extrait du Code de Nyhargo

« ... et lors il y eut des pleurs dans la cité lorsque même les morts commencèrent à marcher. Possédés par des esprits, les cadavres se relevaient de leurs tombes et arpentaient les rues de la ville, massacrant et festoyant. Ils se déplaçaient la nuit, et de nombreux habitants leur succombèrent avant que le secret de leur destruction ne fût découvert. Puisse Ahtu et ses serviteurs, ceux qui ont apporté ce fléau, les êtres nommés V'lera, souffrir un tourment éternel. »

Appeler les mort-vivants

Ce sort demande de dessiner un cercle magique sur le sol, puis de se tenir en son centre et de psalmodier. Le cercle protégera les joueurs du sort des mort-vivants tant qu'ils resteront au centre. Le

vos notes

cercle peut contenir jusqu'à quatre personnes. L'incantation coûte 1D3 points de SAN et 2 points de Magie. Les enfants-zombis pourront être appelés jusqu'à une distance de 1 mile. Ils s'approcheront du cercle et s'arrêteront à son périmètre, jetant des regards affaiblis aux occupants. Ils resteront ainsi jusqu'à l'aube, incapables de partir avant ce moment. Pour reprendre ce sort, il faut y consacrer une journée d'étude et réussir un jet de INT x 3.

Détruire les mort-vivants

C'est une incantation très courte que l'on doit faire culminer en brisant le cou d'un oiseau vivant. L'enfant mort-vivant contre lequel l'incantation est dirigée en mourra instantanément, le cou également brisé. Le sort ne peut être dirigé que sur un mort-vivant à la fois, il coûte 5 points de Magie et 1D4 points de SAN. Il peut être appris en deux heures avec un jet de INT x 5.

Les chants des dholes

Ouvrage écrit par Erich Zann qui voyagea en Afrique pour étudier la musique primitive, avant la première guerre mondiale. Plus tard il découvrit d'étranges similitudes avec la musique de certaines tribus des Caraïbes. Le livre est écrit en allemand et demande de réussir un jet de Lire l'Allemand. C'est un ouvrage plutôt technique et il faudra également un jet de INT x 2 (ou d'une compétence en rapport avec la musique) pour en comprendre les parties musicales. Il ajoutera 6 % au Mythe de Cthulhu du lecteur, lui coûtant 1D6 points de SAN. Les sorts qu'il contient se présentent sous la forme de mélodies et, à cause de leur microtonalité, exigent soit la voix humaine, soit un instrument de type violon pour être accomplis correctement. Chaque lancer de sort demandera de réussir un jet de Chant. Sorts: Appeler/Révoquer Ahtu et Invoquer/Lier les Veerla.

Rappeler/Révoquer Ahtu

Ahtu, l'une des 999 formes de Nyarlathotep, est principalement adoré en Afrique du Centre et du Sud. Il apparaît sous la forme d'une noire colonne de matière visqueuse, de 15 mètres de diamètre, jaillissant de quelque part sous terre.

Pour l'appeler, il faut une amulette spéciale représentant un œil à trois lobes entouré de flammes. Cette amulette est généralement gardée en deux parties de façon à ne pas éveiller accidentellement Ahtu de sa demeure souterraine. La croyance veut qu'Ahtu ne puisse être appelé qu'en certains lieux spécifiques de l'Afrique.

Invoquer/Lier les Veerla

Typique des sorts Invoquer/Lier, celui-ci requiert les entrailles d'une chèvre et des ingrédients spéciaux qui doivent être « mélangés par les mains d'un meurtrier ».

Les Veerla

On pense parfois que les Veerla (ou V'léra) sont des esprits, parfois que ce sont des créatures d'un autre monde. Ils sont quasiment immatériels et immunisés à toutes les formes de magie et d'attaques par les armes. Ils sont surtout utilisés comme serviteurs, soit pour retrouver des objets perdus, soit, occasionnellement, pour attaquer des ennemis. Un Veerla attaque en tentant de posséder son ennemi et livre un combat Pouvoir contre Pouvoir (3D6+4 en POU). S'il gagne, la victime perd 1D8 points de SAN. Si la victime devient folle, et dès qu'elle le devient (folie temporaire ou autre), le Veerla la possède et maintiendra sa possession jusqu'à ce que le corps de la victime meure ou soit détruit. Si le Veerla perd un combat Pouvoir

contre Pouvoir, il fuit immédiatement. Autrement, il continue à attaquer jusqu'à ce que sa victime devienne folle. Un cadavre peut être automatiquement possédé et animé par un Veerla si le jeteur de sort qui l'invoque lui demande de le faire.

Une victime possédée se conduit d'une façon similaire aux enfants Wedgeford. Voir un Veerla invoqué (lequel est sans forme et à peine visible), coûte 1/1D6 points de SAN.

Le coffre-fort

Le coffre contient les pages manquantes du journal de Wedgeford et une courte lettre.

Les événements

Certains événements vont avoir lieu au cours du scénario et sont décrits ci-après. Ils conduiront les investigateurs en de nouveaux endroits. L'un d'entre eux est une description, les autres sont présentés sous forme d'articles de journaux. Si certains doivent survenir dans l'ordre où ils sont présentés, la plupart peuvent être utilisés au gré du Gardien.

Le mystérieux personnage de la Nouvelle Orléans est le docteur Marquis (un pseudonyme); c'est un prêtre vaudou et il est venu récupérer les bracelets trouvés sur le corps de Marsella. Éconduit par la police, il tente un vol par effraction, qui échoue également. Finalement, il dérobe les mains du cadavre de Jason Wedgeford et s'en sert pour invoquer un Veerla qui vole les bracelets à sa place. L'officier de police commotionné est une innocente victime qui a aperçu le Veerla au moment où il pénétrait dans le poste de police. Les autres événements relatent les activités des « enfants ».

1/ Le premier événement a lieu au poste de police avant ou après la visite des investigateurs (au choix du Gardien). Un homme grand, noir, portant des lunettes, fait irruption et tente de revendiquer les ossements découverts dans le sous-sol du manoir ainsi que les objets trouvés sur eux. L'identité qu'il décline est Dr Marquis, de la Nouvelle Orléans. Mais les policiers mettent en question certains papiers qu'il leur montre et, bien évidemment, refusent d'accéder à sa requête. L'homme laisse une adresse où on peut le joindre, mais elle se révèle fautive.

Les investigateurs n'apprendront cet incident que s'ils parviennent à gagner l'amitié de l'officier de police chargé de l'affaire.

Aide de Jeu n°7

2 août 1907

J'ai contacté Marsella et elle a accepté de faire ce que je lui demande. C'est une sorcière puissante et elle affirme connaître le moyen de me rendre mes chers enfants. J'ai congédié les serviteurs et j'ai préparé la salle du sous-sol selon ses instructions.

8 août 1907

O le plus hideux des jours ! Ce démon de Marsella ne m'avait jamais dit à quoi m'attendre ! Quand j'ai réalisé ce qu'elle avait fait, j'ai perdu l'esprit. Je me souviens d'avoir refermé mes mains sur son cou mais rien d'autre. Quand j'ai repris mes sens, elle était morte. Dieu merci, je peux compter sur Willard pour m'aider à me sortir de là.

9 août 1907

Les cercueils ont été ensevelis aujourd'hui. Ce fut facile à accomplir... trop de morts en ce moment pour prendre son temps en vérifications... Il me faut maintenant trouver ce que je vais faire d'« eux ».

10 août 1907

Leur appétit est prodigieux mais ils ne montrent aucun signe de tentative de communication avec moi. Je n'ai pas l'impression que je puisse leur faire confiance.

11 août 1907

J'ai définitivement renvoyé les serviteurs et ils ont emporté leurs affaires. Je ne pourrai jamais en engager d'autres tant que ces trois-là habiteront ma cave. Par mesure de précaution, j'ai l'intention de recouvrir de boiserie le mur du sous-sol de façon à dissimuler l'entrée de leur cave.

12 août 1907

L'un d'eux m'a attaqué aujourd'hui. C'était Adam. Au moment où je me penchais pour ramasser un de leurs bols de nourriture, il s'est précipité sur moi par derrière. Ce fut un pur coup de chance que je réussisse à me désengager et à fuir. Je vais désormais être obligé de les considérer comme des animaux sauvages.

13 août 1907

J'ai acquis la conviction que les trois sont récupérables. Le sort de leur guérison gît quelque part et je consacrerai le reste de ma vie à la tâche de les sauver. Dorénavant je ne parlerai plus d'eux dans ce journal.

La lettre

Moi, Jason Wedgeford, endosse pleinement la responsabilité de la mort de la servante noire appelée Marsella. Dupé par elle, j'ai perdu mon contrôle et je l'ai étranglée de mes propres mains.

Dans ma cave, j'ai laissé trois créatures - des créatures dangereuses - qui devront être détruites après ma mort. Quoiqu'elles paraissent humaines, elles ne le sont pas et ne méritent aucune pitié. Le plus sûr moyen de les détruire peut être trouvé à la page 284 d'un livre intitulé Code de Nyhargo. Ce livre se trouve dans ma bibliothèque.

Puisse Dieu avoir pitié de mon âme.
Jason Wedgeford

2/ Aide de Jeu n°8

Le "fantôme" de Harper's Woods

Trois personnes différentes rapportent avoir vu un fantôme hanter Harper's Woods. Les trois observations ont été faites aux premières heures du jour par des voyageurs matinaux. L'un d'eux, dont les chevaux se sont affolés à la vue de l'apparition, a failli faire verser son chariot dans un fossé.

D'après la légende, ces bois étaient autrefois le site sacré des Indiens qui vivaient sur les rives de notre belle rivière. A plusieurs reprises, de par le passé, des « fantômes » ont été signalés en ces lieux, mais bien plus souvent aux jours d'avant la prohibition. La plupart du temps, le responsable s'avère n'être qu'un gamin couvert d'un drap, et l'on n'en parle plus.

3/ Aide de Jeu n°9

Tentative de cambriolage au poste de police

Aujourd'hui la police a confirmé que, la nuit dernière, un homme a tenté de passer de force derrière le bureau du sergent et d'entrer dans la chambre de dépôt, verrouillée, qui se trouve à l'arrière du bâtiment. L'officier de garde a essayé de le retenir, mais le malfaiteur a réussi à se déga-

ger et à s'enfuir dans la rue. Son signalement est celui d'un noir, mince, d'environ 1,80 mètre. Toute personne l'apercevant ou sachant où il réside est priée de contacter la police immédiatement.

4/ Aide de jeu n°10

Des voyous nocturnes profanant le cimetière

Durant la nuit dernière, quelqu'un est entré au cimetière du Saint Sépulcre et a partiellement exhumé un cercueil récemment enseveli. Quand on Ta découvert ce matin, le cercueil était pleinement visible, avec des tas de terre tout autour de la tombe. Le scellement de plomb du couvercle était endommagé en plusieurs endroits, mais les vandales ont apparemment été frustrés dans leur tentative d'ouvrir le cercueil. Pour l'instant, la police n'a pas de suspects.

5/ Aide de Jeu n°11

Horrible crime chez les dockers

Le corps d'un homme vicieusement assassiné a été découvert dans le quartier des docks, tôt ce matin. La police déclare que l'homme a sans aucun doute été victime de violence et qu'il est mort soit du choc, soit de la perte de sang. Les blessures de son visage et de sa gorge étaient, paraît-il, si graves qu'elles le défiguraient presque complètement. Jusqu'à présent la police n'a aucune piste dans cette affaire.

6/ Aide de Jeu n°12

Un blessé dans une agression nocturne

vos notes

Tôt ce matin, un homme sans identité a été admis à l'hôpital Harbroke, souffrant de graves lacérations du visage et du cou. La police a indiqué à notre reporter que l'homme a été trouvé en train de dévaler March Street, sur les docks, courant et hurlant à pleins poumons. Sur investigation, ses blessures ont été remarquées et il a rapidement été conduit à l'hôpital. Il a prétendu avoir été attaqué par une pâle jeune fille qui a d'abord tenté de l'embrasser, puis qui l'a mordu. Comme il n'a pu fournir aucune adresse, la police suppose que c'est un indigent qui, dormant clans une allée, s'est fait attaquer par un chien errant.

7/ Aide de Jeu n°13

Mystérieux accident au poste de police

Mous avons appris aujourd'hui qu'un officier de police a été commotionné la nuit dernière tandis qu'il était en service au poste de police. L'officier, qui était de garde, seul, en fin de nuit, a été découvert vers 4 heures ce matin dans un état de semi-hébété. La police rapporte également que la chambre de dépôt a été ouverte par effraction, mais on n'est pas encore certain qu'il manque quelque chose. L'officier commotionné subit actuellement des examens à l'hôpital Harbroke.

8/ Aide de Jeu n°14

Atrocités dans une chambre d'hôtel

La police a été appelée aujourd'hui à l'hôtel des Armes de Barnard, où l'attendait un terrible spectacle. Au troisième étage de cet hôtel presque septuagénaire, les policiers ont découvert les restes d'une chèvre démembrée, éparpillés sur le sol, tandis que murs et plafonds étaient couverts de sortes de symboles occultes. Mais le plus choquant fut la découverte d'une paire de mains humaines enveloppées dans un morceau de tissu. Aucun corps n'a été retrouvé et l'origine des mains reste à déterminer. On pense que le locataire de la chambre a déjà dû quitter la ville, mais la police demande à tous les citoyens de faire attention à un homme de race noire, grand et d'allure distinguée. Cet homme parlerait avec un accent, peut-être français, et serait apparemment très cultivé.

Notes sur les Événements

La plupart de ces événements seront connus de la police avant qu'ils n'atteignent les journaux. Si les investigateurs ont gagné l'amitié de l'officier chargé de l'enquête, il les préviendra par téléphone et ils pourront être sur les lieux plus rapidement. Enquêter sur les lieux où sévissent les « enfants » peut révéler des pistes, bouts de tissu ou autres indices que le Gardien des Arcanes peut souhaiter introduire. Si les investigateurs interrogent l'officier de police commotionné et réussissent un jet de Psychanalyse, il peut redevenir lucide le temps de décrire sa rencontre avec le Veerla. La chambre d'hôtel n'apportera que peu de renseignements mais causera aux investigateurs une perte de SAN de 1/1D2 si les mains sont toujours là, ou seulement de 0/1 s'il n'y a que les restes de la chèvre (le coroner fera emporter les mains aussitôt que les policiers auront terminé leur première recherche d'indices).

Le Gardien est libre de rajouter des événements, semblables à ceux décrits ici.

Il n'est pas défini clairement si les enfants sont des morts animés ou, comme indiqué par au moins un indice, des cadavres humains possédés par des esprits venus de quelque autre monde. Quoi qu'il en soit, ils sont rusés et excessivement dangereux. Ils n'ont absolument pas changé depuis le jour où ils ont été rappelés d'entre les morts. Ils n'ont pas vieilli et leur peau conserve toujours la pâleur de la mort. Adam et Rosemary sont ceux dont l'apparence est la plus horrible, car plusieurs journées s'écoulèrent avant leur résurrection. Ils ont la peau marbrée et décolorée et, dans le cas d'Adam, les premiers symptômes de décomposition ont commencé à se manifester. L'apparence de Jessica n'est qu'à peine meilleure. Il est possible de les détruire physiquement, mais la magie est le plus sûr moyen.

Après qu'ils aient quitté leur prison en creusant, les trois enfants se sont mis à errer sans but dans trois directions différentes. Adam s'est dirigé vers le nord-ouest, jusqu'à Harper's Woods à la limite septentrionale de la ville, et il se terre maintenant dans l'obscurité d'un fossé d'écoulement, sous la route. Rosemary a descendu la colline vers l'est et a fini par trouver refuge dans un entrepôt abandonné du quartier des docks. Jessica est partie vers l'ouest, jusqu'au cimetière du Saint Sépulcre, et elle habite maintenant un mausolée croulant dans la partie la plus ancienne du cimetière.

Adam

La vieille route du nord quitte la ville et se dirige droit vers les bois. Approximativement au centre de la forêt, la route passe par dessus un vieux fossé d'écoulement, entièrement maçonné. C'est là qu'Adam se terre dans l'obscurité.

Les bois ne couvrent que quelques arpents et une équipe de trois investigateurs peut facilement battre les lieux en une journée. Un jet réussi de Suivre une Piste révélera des empreintes de pieds humains (celles d'Adam). Elles seront vieilles de 1D3 jours, et en réussissant successivement 3 jets de Suivre une Piste, on pourra les remonter jusqu'à l'étroit tunnel sous la route. S'il fait jour, Adam sera en train de s'y cacher.

Qui plus est, si un personnage réussit un jet de Chance suivi d'un jet de Trouver Objet Caché, il découvrira une vieille gourmette quelque part dans l'herbe. Le nom gravé sur le bracelet est Adam Wedgeford.

Si les investigateurs choisissent de simplement prendre position dans les bois la nuit, il y a 65 % de chances qu'ils aperçoivent l'enfant mort-vivant. S'ils se séparent, le jet devra être tenté pour chacun d'eux. La découverte aura toujours lieu à une certaine distance. Adam peut fuir ou il peut choisir de se cacher pour attaquer les investigateurs lancés à sa poursuite. S'il est affamé, il choisira de se cacher pour attaquer (et il est affamé 50 % du temps). S'il choisit de fuir et si les investigateurs le poursuivent, ils devront réussir 1D3 jets de Trouver Objet Caché pour le garder en vue. Dans sa fuite, Adam retournera toujours au fossé couvert, et les investigateurs qui auront réussi à le talonner le verront ramper à l'intérieur du petit tunnel noir. S'ils veulent y entrer à leur tour (à quatre pattes car c'est très petit), il attaquera automatiquement.

Adam est à l'origine des histoires de fantômes mentionnées dans le journal. La pâleur de sa peau spectrale se voit bien dans la nuit. Les rencontres furent toutes fortuites. Adam arrive à se nourrir suffisamment en dévorant des oiseaux et autres animaux qu'il peut attraper et tuer. Mais il est cependant tout à fait capable de tuer un humain si l'occasion se présente.

Il mesure environ 1,63 mètre et est plutôt costaud. Son corps est le plus corrompu des trois, ses joues sont creusées et en partie noircies. En séjournant dans les bois, il s'est arraché une paire de doigts et le reste de son corps est marqué de profondes écorchures.

qui n'ont jamais saigné. Comme les autres enfants, ses yeux ne montrent que le blanc, sa langue n'est plus qu'un chicot desséché, et sa peau fangeuse est couverte de vermine.

FOR 11 CON 14 TAI 10 DEX 14 PV 12 Mvt 7

Agripper 75% 0*

Mordre 85% 1D8**

* Adam tentera d'agripper sa victime. S'il réussit, jouer un combat de Force contre Force pour voir si l'investigateur parvient à se libérer. Si Adam tient bon, il tentera alors de mordre, continuant à s'agripper (Force contre Force) et à mordre les rounds suivants.

** Si la morsure obtient un résultat d'empalement, considérer qu'Adam a déchiré une artère importante. La victime continuera à saigner, perdant 1D3 PV chaque round consécutif jusqu'à ce qu'elle soit soignée par un Premiers Soins. Ces dommages s'additionnent à tous les autres dommages reçus.

Armure: Aucune mais les armes physiques ne lui causent qu'un point de dommage, et il résiste à la plupart des sorts. (Voir les REGLES SPECIALES pour les empalements.) Compétences: Se cacher (dans les bois) 85 %. SAN: 1/1D8

Rosemary

La fille aînée, Rosemary, était autrefois vraiment jolie — plus maintenant. Son visage bouffi et ses yeux blancs contrastent avec ses cheveux noirs et emmêlés. Dans sa longue robe blanche, elle ressemble beaucoup à une « vampire de cinéma » — et son appétit est tout à fait semblable.

Rosemary vit dans les ruines d'un entrepôt en briques, l'un des nombreux bâtiments vacants et abandonnés près de la rivière. La nourriture est rare et elle a dû se mettre à attaquer les vagabonds, les clochards, et tous ceux assez infortunés pour croiser son chemin. C'est elle qui sera responsable de la plupart des crimes violents commis par les enfants mort-vivants.

La seule façon de la découvrir, autrement que par magie, consiste à quadriller les lieux où elle a opéré. Il y a 40% de chances de l'apercevoir la nuit, et 85 % de chances qu'elle tente de se cacher pour attaquer et poursuivre les investigateurs. Si elle est suivie jusqu'à son entrepôt, elle tentera de se cacher (avec +30 %) dans la pénombre et de prendre l'un des investigateurs en embuscade.

FOR 11 CON 13 TAI 11 DEX 13 PV 12 Mvt 7

Agripper 75% 0*

Mordre 80% 1D8+*

* Même chose que pour Adam

** Même chose que pour Adam, sauf que Rosemary est assez grande pour viser facilement la gorge. En conséquence, son attaque de morsure empale sur un résultat de 40 % ou moins.

Armure: Aucune mais les armes physiques ne lui causent qu'un point de dommage, et elle résiste à la plupart des sorts. (Voir les REGLES SPECIALES pour les empalements.) Compétences: Se cacher 40 % SAN: 1/1D8

Jessica

Jessica est la plus pitoyable (?) du trio. Elle est parvenue au cimetière du Saint Sépulcre et vit maintenant dans un mausolée croulant et à l'abandon dans la partie nord, la plus ancienne du cimetière. Son appétit n'est pas aussi grand que celui de son frère ou de sa sœur, et elle se nourrit principalement d'écureuils et autres petits animaux. Une fois au moins, cependant, elle ouvrira une tombe quand elle se trouvera incapable de satisfaire son appétit autrement. Elle est vêtue des restes d'une robe de guingan à carreaux bleus et continue à serrer contre elle une poupée de chiffon à l'air pathétique. Elle attaquera impitoyablement les investigateurs.

Explorer le cimetière donnera 35 % de chances de découvrir Jessica passant furtivement de tombe en tombe, et il sera facile de la poursuivre jusqu'à son repaire. Là, elle attendra dans le noir, prête à attaquer. Pour une certaine raison, la créature qui fut Jessica visite souvent le mausolée des Wedgeford. Si un investigateur spécifie qu'il surveille cet endroit, il y a 65 % de chances que Jessica apparaisse.

Une recherche d'indices révélera les traces de Jessica (vieilles de 1D3 jours). Deux jets de Suivre une Piste permettront de les remonter jusqu'à son repaire. Ailleurs, un jet de Chance, suivi d'un jet de Trouver Objet Caché, peut permettre à un investigateur de découvrir un petit lambeau de guingan à carreaux bleus. Cette découverte sera le plus vraisemblablement faite dans le voisinage du mausolée des Wedgeford, sur le côté est du cimetière.

FOR 9 CON 13 TAI 9 DEX 15 PV11 Mvt 7

Agripper 65% 0*

Mordre 75% 1D6*

* Même chose que pour Adam

Armure: Aucune mais les armes physiques ne lui causent qu'un point de dommage, et elle résiste à la plupart des sorts. (Voir les REGLES SPECIALES pour les empalements.) Compétences: Se cacher 85 % SAN: 1/1D8

Règles spéciales

Chaque fois qu'un investigateur réussit un empalement avec une arme à feu, cela indique que le mort-vivant a reçu des dommages supplémentaires. Jouer 1D8 pour la localisation: 1 Tête/ 2-3 Bras / 4-5 Jambe/ 6-8 Torse. Quand un empalement se produit, la partie du corps indiquée est mutilée et rendue inutilisable. Ainsi, un empalement à la tête pourra « tuer » le zombi. La destruction du torse

vos notes

l'arrêtera également, mais il faut le toucher deux fois pour cela. Des empalements aux bras ou aux jambes l'estropieront, mais le mort-vivant continuera à s'approcher aussi longtemps que possible. Les empalements sont affreux à voir (membres en bouillie, jaillissement des entrailles, éclatement du visage) et leur spectacle coûte 0/1 point de SAN.

Notes sur les enfants

Les jets de SAN ne doivent être joués que quand les enfants sont vus de près. Les apercevoir à distance ne requiert aucun jet. Si, pour une raison quelconque, un investigateur rencontre plusieurs fois le même enfant, le Gardien peut décider à son gré de diminuer la perte de SAN.

Affamés ou acculés, les enfants attaqueront toujours. Ils choisiront un seul investigateur et se ruèrent sur lui. Rien ne détournera le monstre de la victime qu'il a choisie. Il continuera à s'agripper et à mordre jusqu'à ce qu'il soit détruit. Les créatures peuvent sans doute être tuées avec des armes, mais l'investigateur attaqué peut fort bien mourir dans l'intervalle. Dès qu'il l'aura agrippé, le monstre entraînera l'investigateur au sol, et les combattants ne cesseront de rouler, rendant les attaques des autres investigateurs extrêmement difficiles. Par ailleurs, toutes les rencontres avec les enfants auront lieu dans les limites de la cité et des coups de feu ne peuvent qu'attirer l'attention. Les investigateurs peuvent s'en tirer une fois, mais la seconde fois alertera sûrement la police. Utiliser les sorts prévus est le moyen le plus sûr d'éliminer les monstres.

Conclusion

La destruction d'un enfant-monstre rapportera une récompense de 1D10 points de SAN. La destruction de la troisième et dernière menace pesant sur la cité rapportera 1D10 points supplémentaires.

...