

À l'affiche

Le docteur Sprague et le colonel Fairfax

Si le colonel dirige officiellement la base, il n'est que l'âme damnée du docteur Sprague. Et celui-ci est bien décidé à mettre à profit son statut de médecin pour mener ses expériences tordues sur les recrues de l'Air Force.

L'aérodrome de Stonesfield

Petite base militaire du désert du Nevada, elle sert de camp d'entraînement aux futurs pilotes de l'armée américaine. Elle n'est qu'à quelques heures de vol de San Francisco.

Larves d'Eihort

Sorte d'hybride blanchâtre d'araignée et d'asticot, les larves du Grand Ancien ne peuvent se développer qu'à l'intérieur d'un hôte humain. Leur arrivée à maturation est spectaculairement sanglante.

Scénario 1

L'hospitalité du désert

En quelques mots

Forcé de se réfugier dans un petit aérodrome militaire en plein désert du Nevada pour échapper à une tempête, les investigateurs vont découvrir que les responsables de cette base aérienne ont d'autres objectifs que de former les futurs As du pays.

Ambiance

Rien de tel qu'un huis clos pour unir un groupe d'investigateurs. La tempête de sable sert de prétexte pour les amener dans l'aérodrome mais également de décor au scénario. Insistez sur le vent qui souffle, les volets qui claquent, le sable qui s'infiltré partout et se colle à la peau trempée de sueur. Par contraste avec la puissance des éléments, la base doit avoir l'air d'un havre de paix. Du moins jusqu'à ce que les investigateurs mettent le nez dans l'horreur.

Au fur et à mesure que la tempête se prolonge, l'atmosphère dans la base s'alourdit. Les cauchemars se font plus oppressants, les éléments déchaînés commencent à mettre tout le monde sur les nerfs, injures et bagarres ne tardent pas à fuir. Un climat propice à l'éclosion des larves.

L'histoire

Depuis son plus jeune âge, Woodrow Stanton s'est intéressé au fonctionnement du corps humain. Issu d'une famille aisée de New-York, il s'inscrit à l'Université afin de suivre les cours de médecine. Rapidement déçu par l'impuissance de la science à soigner et à améliorer le corps humain, il va chercher des réponses dans des ouvrages plus ésotériques. Après avoir découvert les expériences de greffes sauvages menées par le jeune Woodrow sur des rats, ses professeurs l'ont exclu de l'Université. Ses parents, soucieux d'éviter

Dramatis Personae

L'équipage

Les investigateurs sont tous dans un avion à destination de San Francisco. Les raisons de leurs présences peuvent être diverses mais j'aime l'idée de les regrouper autour d'un thème commun. Un riche business man et son entourage me semble être une bonne base bien que le groupe puisse être sensiblement le même si on remplace le business man par un homme politique ou un artiste célèbre.

Exemple de composition

- Un magnat du charbon
- Sa dernière conquête, un/e acteur/actrice célèbre
- Son/sa garde du corps (ancien(e) combattant(e)/résistant(e) de la guerre 14-18)
- Un/une de ses conseiller(e)s (scientifique)
- Un/une journaliste qui travaille sur sa biographie
- Un/e medium/spirite si l'homme d'affaire est à la recherche de conseils peu orthodoxes
- Son/sa secrétaire
- Le/la pilote de l'avion

Cette liste n'est là qu'à titre d'exemple, libre au Gardien de s'en servir ou non.

qu'un scandale ne salisse le nom des Stanton, lui offrent un voyage en Europe.

Assoiffé de connaissances, il passe des journées entières dans les bibliothèques des plus prestigieuses universités du vieux continent. Face à la réticence des autorités académiques, Stanton va se mettre à la recherche de toutes sortes de rumeurs étranges. Son périple l'amènera à croiser divers médiums, rebouteux, et sorciers plus ou moins versés dans l'occultisme. C'est finalement sa rencontre avec un membre d'un culte du Dieu blême qui fût déterminante. Celui-ci lui expliqua avoir survécu à d'horribles blessures en acceptant de servir d'hôte à une créature étrange. Lorsque le début de la Grande Guerre le contraint à rentrer au pays, il emmène l'homme avec lui. Celui-ci décédera quelques jours après leur arrivée en faisant jurer à Woodrow de trouver d'autres hôtes pour les larves auxquelles son cadavre va donner naissance.

Il se lance alors dans une série d'expérimentations sordides sur des cobayes humains. Il vise en priorité des personnes sans attache : clochard, vagabond ou miséreux. Néanmoins contraint de se déplacer régulièrement afin d'éviter que les disparitions n'éveillent l'attention, il finit par rencontrer Monte Fairfax alors alcoolique notoire à la Nouvelle-Orléans.

Avant de prendre en main la formation des pilotes de la base de Stonesfield, Fairfax était un des As de l'escadrille Lafayette, un groupe de volontaires américains s'étant placé sous le commandement des Français avant l'entrée en guerre des États-Unis.

Malheureusement pour lui, sa carrière s'est achevée de façon brutale. Abattu par un pilote allemand, il s'écrase en rase campagne. Le verdict des médecins est sans appel : il ne retrouvera jamais l'usage de ses jambes. La nouvelle est terrible pour Fairfax. Rapatrié aux États-Unis, il dépense sa pension dans les *speakeasies* à boire et raconter ses exploits à qui veut les entendre.

Ravagé par ses excès, il trouve son salut en la personne de Woodrow Stanton. Contre la promesse de récupérer l'usage de ses jambes, Fairfax se laisse implanter une larve.

Le personnel de Stonesfield

Lieutenant James Horton

Pilote vétérán bien qu'encore jeune, il prend à cœur la formation des jeunes qui le lui rendent bien. C'est un homme grand et solidement bâti. Amical et charismatique, il ne fait pas grand cas des cauchemars.

Pilotage 80%, enseigner 70%, militaire 70%

Infecté par une larve.

Craig «Easy» Chapman

Le mécanicien en chef est un petit homme sec. Il passe sa journée avec un mégot au coin des lèvres. Pas très causant, mais excellent mécanicien. Il fera son possible pour remettre en état l'avion des investigateurs si le colonel lui en donne l'autorisation.

Mécanique 80%, non infecté.

Kelvin J. Lyndon

Fils d'un riche industriel, vantard et égocentrique, il rappelle sans cesse combien son père est riche. Il arrive toujours à se procurer des objets illicites (alcool, magazines).

Non infecté.

Bien que parfois forcé d'abandonner le contrôle de son corps aux rejets du Dieu Blême, Monte Fairfax peut à nouveau marcher. Les douleurs qu'il ressentait depuis son accident ont disparu. Le plus difficile, ce sont les cauchemars, mais le whisky l'aide à vivre avec.

La « guérison » miraculeuse de Fairfax a fait la une des journaux. Ce retour sur le devant de la scène combiné à son statut de héros de guerre ont poussé les autorités à lui attribuer un poste dans l'United States Army Air Service formé juste après la guerre. Promu colonel et chargé de la formation des jeunes pilotes, il s'entoure de quelques anciens de l'escadrille Lafayette avant de s'installer à Stonesfield.

Pour payer sa dette envers Stanton, il l'emmène avec lui dans le Nevada. Il a besoin d'un endroit à l'abri des regards pour poursuivre ses expériences. Afin d'éviter que sa famille reprenne contact, il se fabrique une fausse identité : le docteur Everett Sprague. Les investigateurs peuvent trouver des papiers attestant de sa véritable identité dans le secrétaire de sa chambre.

3 août 1926, 16h41, au dessus du désert du Nevada

Alors qu'il survole le Nevada à destination de San Francisco, l'avion qui transporte les investigateurs est forcé d'atterrir en catastrophe à cause d'une violente tempête de sable. Laissez-leur la possibilité de repérer la tempête à temps (jet de météorologie ou de survie ou encore de pilotage -10%) et de trouver l'aérodrome qui leur servira de refuge. S'ils échouent, ils se font surprendre. Au pilote de montrer ses talents en les amenant au sol sans trop de casse. Dans tous les cas l'accident ne doit pas être trop brutal, juste les secouer un peu. En cas d'échec, l'avion est trop abîmé pour être réutilisé sans d'importantes réparations.

camp de formation de Stonesfield. C'est un homme jovial est fermement convaincu de la supériorité des États-Unis sur le reste du monde. Toute arme non dissimulée sera confisquée par le lieutenant.

Si certains investigateurs sont blessés, il les conduit immédiatement auprès du docteur Sprague.

Colonel Monte Fairfax

Ancien As désespéré

Fairfax doit la vie au docteur Sprague. Cette dette et la larve qui le parasite font que le colonel n'est plus qu'une marionnette dans les mains de Sprague. Incapable de prendre des décisions de son propre chef, il œuvre à dissimuler les activités du docteur.

Fairfax est un homme de bonne stature au visage marqué par les excès. Bien qu'usé physiquement, il reste un vétéran de l'armée décoré de nombreuses fois.

Ses hommes le respectent plus pour ce qu'il a été que pour ce qu'il est devenu.

APP CON DEX FOR TAI EDU
10 12 11 12 14 15
INT POU Imp Magie Vie SAN
12 5 +2 5 13 5

Mythe de Cthulhu 10%,
pilotage 60%, arme de
poing 60%, crédit 60%, ra-
conter des souvenirs 70%,
bagarre 60%, baratin 60%

S'ils ont contacté l'aérodrome de Stonesfield, celui-ci les accueille volontiers. S'ils atterrissent sans avoir demandé d'autorisation ni même signalé leur arrivée, l'attitude des militaires sera moins amicale (dans tous les cas, la dizaine de soldats armés les attends à leur descente de l'avion).

Ce comité d'accueil est mené par le lieutenant James Horton. Ce dernier est également un vétéran de la Grande Guerre. Il a combattu aux côtés de Fairfax avant qu'il ne soit abattu. Surpris d'être recontacté par son ancien ami, il a immédiatement accepté la proposition du colonel de rejoindre le

Base aérienne de Stonesfield

Séparé des agglomérations les plus proches par des kilomètres de désert, la base de Stonesfield a été construite après la guerre afin de servir de camp d'entraînement pour les pilotes de l'Air Service. Une seule route relie l'aérodrome à la ville la plus proche : Coaldale Junction. Les bâtiments sont peu nombreux et assez spartiates, quoique modernes. Le colonel Monte Fairfax est l'officier le plus haut gradé.

Il y a peu de choses à faire pour les recrues en dehors de leur formation. Ils passent la majeure partie de leurs jours de permissions sur la route afin de rejoindre la ville de Tonopah. Ils passent leur temps libre à jouer au baseball ou au football. Et lorsque les tempêtes se déchaînent, il ne reste que la lecture de vieux journaux, les jeux de cartes et les vieux films vus et revus du cinéma de la base.

En plus du docteur Sprague et du colonel Fairfax, 61 personnes vivent dans la base. 42 recrues, réparties en 7 groupes de 6 hommes, chacun supervisé par un officier ainsi que 8 mécaniciens se répartissent dans les dortoirs communs. 4 cuisiniers s'occupent des repas qui sont pris dans le réfectoire pour les recrues et au mess pour les officiers. Le docteur et le colonel mangent parfois entre eux ou seuls dans leur chambre. Seuls ces derniers ont droit une chambre séparée.

L'arrivée des investigateurs vient rompre avec la monotonie du quotidien. Les hommes sont curieux et ne cessent de les questionner sur les dernières nouvelles, en particulier les nouvelles sportives. Si l'un des investigateurs est une célébrité sportive ou une star du cinéma, les pilotes redoublent

**Woodrow Stanton alias
Docteur Everett Sprague
Scientifique dément**

De petite taille et légèrement enrobé, le visage flasque du docteur Sprague affiche continuellement un air narquois. Discret et effacé en société, il dissimule son mépris pour l'humanité derrière un masque de timidité. Les seules personnes avec lesquelles il accepte de discuter sont les scientifiques. Sa santé mentale est en chute libre.

APP CON DEX FOR TAI EDU
8 7 15 9 14 21
INT POU Imp Magie Vie SAN
16 16 0 16 12 20

Mythe de Cthulhu 30%,
médecine 90%, discrétion
60%, hypnose 75%, chirurgie
80%, anatomie 80%,
psychanalyse 50%

Sortilèges :

*Invoquer/contrôler un
Byakhee, extraire une larve,
domination, altérer le climat*

d'attentions. Si une femme est présente, l'un ou l'autre militaire ne peut s'empêcher de la draguer lourdement ou d'enchaîner les blagues graveleuses. Invités d'honneurs, les investigateurs sont invités à dîner à la table des officiers.

La nourriture est simple mais correcte. Si les investigateurs posent des questions sur la tempête de sable, ils apprendront qu'il y en a régulièrement, surtout durant l'été. Celles-ci peuvent durer assez longtemps (de quelques heures à plusieurs jours et plus si le docteur s'en mêle et utilise son sortilège *altérer le climat*). Après le souper, les investigateurs sont conduits dans l'infirmierie où ils sont logés pour la nuit.

La pièce compte dix lits, cinq le long des deux murs les plus longs de la pièce. Un seul est occupé pour le moment. L'homme en question se nomme Victor Glover. Le lieutenant Horton a prévenu les investigateurs de sa présence. Comme le docteur Sprague vient de l'opérer, les investigateurs sont priés de le laisser se reposer. Un crucifix et un drapeau des États-Unis ornent le mur du fond.

Les investigateurs avec un POU inférieur à 10 qui s'endorment font le cauchemar suivant :

« Tu es dans un long boyau rocheux obscur. Tu ne vois pas d'extrémité au tunnel. Tu as très chaud, la sueur plaque tes vêtements sur ton corps. La soif te tiraille. Au moment où tu fais un pas en avant tu entends un léger craquement spongieux. Sous ton pied s'étale une petite flaque blanchâtre. Il y en a sur ta semelle. »

Un test de SAN (0/1 point de SAN) annonce leur réveil la gorge sèche et les draps trempés. Ils ont un nœud désagréable au fond des tripes. Ceux qui ne font pas ce cauchemar peuvent être réveillés par les cris des rêveurs y compris ceux de Victor qui fait le même cauchemar.

Si les investigateurs l'interrogent, il expliquera la teneur de son rêve. Son élocution est difficile. Il est visiblement très affaibli.

4 août 1926, Base aérienne de Stonesfield, Nevada

Après un déjeuner d'œufs et de porridge, il est temps pour les investigateurs de fureter un peu dans la base. Ils peuvent avoir envie de faire plusieurs choses.

Le cabinet du docteur

Froid et ordonné avec une méticulosité qui frise l'obsession, le local de travail d'Everett Sprague se divise deux pièces. La première fait office de bureau. Une table de travail occupe le centre de la pièce. Trois chaises métalliques sont disposées de part et d'autre, l'une étant celle du docteur. Les murs vert pâle et dépouillés sont en grande partie dissimulés par deux grandes étagères contenant ses livres de références pour l'une et les dossiers officiels de ses patients pour l'autre.

La deuxième pièce, légèrement plus grande sert de salle de consultation. Les murs sont blancs, l'éclairage intense. On y trouve toutes sortes d'instruments médicaux ainsi qu'un évier et une table recouverte d'un drap blanc.

La chambre du docteur est attenante au bureau. Caché dans le double fond d'un tiroir du secrétaire de la chambre, la clé de son laboratoire.

- Craig « Easy » Chapman. Celui-ci les accueillera avec son flegme habituel en mâchonnant son mégot. Il ne voit aucun inconvénient à réparer l'avion si on arrive à rentrer celui-ci dans un hangar. Pour ce faire, il va falloir attendre une accalmie de la tempête. Dans tous les cas, il ne peut rien faire sans l'accord du colonel Fairfax.
- S'inquiéter de l'état de santé de Victor Glover. N'importe qui dans la base sait qu'il a dû être opéré de l'appendicite. Il devrait être sur pied d'ici peu. Certains ont entendu le docteur se plaindre de son état de fatigue anormal ce matin. Ceux-là regardent les investigateurs d'un œil soupçonneux et leur suggèrent à demi-mot d'être moins bruyant la nuit prochaine.
- La météo. Personne ne sait vraiment comment la situation va évoluer. Ils ont l'habitude et font avec. Il faut juste prendre son mal en patience. Certains se réjouissent de reprendre les vols. D'autres apprécient ce moment de relâchement.
- En apprendre plus sur la vie à Stonesfield. Certaines recrues adorent la vie ici, ils se réjouissent qu'une guerre éclate afin de devenir des héros. Ceux-là tendent à idolâtrer Fairfax et les autres officiers. D'autres trouvent le temps long dans le désert et se réjouissent d'en avoir fini avec cette formation. Ceux-là sont plus faciles à convaincre de parler des cauchemars récurrents qui assaillent les habitants de la base (persuasion +10%). Ils révéleront que la plupart des recrues (ils n'ont pas osé poser la question aux officiers) souffrent de cauchemars fréquents, assez semblables. La description des rêves correspond en partie à celui qu'ont pu faire les investigateurs (voir les seconds et troisièmes rêves). Ils rigolent nerveusement en les racontant et rajoutent que ça peut paraître idiot d'avoir peur de ce genre de rêve mais que c'est plus fort qu'eux.
- Le docteur Everett Sprague est apprécié de la plupart des recrues pour le travail qu'il fait. Non seulement il est un médecin des plus compétent mais il s'intéresse aussi à la psychanalyse. Il a régulièrement recours à cette discipline ainsi qu'à l'hypnose pour aider les hommes qui souffrent de troubles du

Le bureau du colonel

D'un goût douteux en matière de décoration, le bureau de Fairfax est un musée à sa gloire passée. Les murs sont recouverts de manchettes de journaux et de photos de l'Escadrille Lafayette ainsi que de lui et son avion, le « Skylight ». Une place de choix est réservée à ses décorations.

Son bureau est dans le désordre le plus complet. Des piles de feuilles se chevauchent, menaçant de s'effondrer à tout instant. Monte Fairfax s'entête à refuser les services d'un secrétaire.

Il passe régulièrement des journées enfermer dans son bureau à ruminer sur son passé et au marché qu'il a conclu avec Sprague. Il finit invariablement par s'enivrer jusqu'à s'endormir sur son bureau.

Il est possible de trouver des informations sur son passé dans les brouillons des mémoires qu'il est en train de rédiger. Trouver des passages intéressants nécessite un test de TOC. Le test est plus ou moins difficile selon le temps dont dispose les investigateurs pour fouiller le local. S'ils veulent éviter les ennuis, ils ont intérêts à avoir une bonne raison d'être là ou d'éviter de se faire prendre. Voir aide de jeu.

sommeil. En dehors des consultations, personnes n'a jamais l'occasion de parler avec lui. Le docteur ne montre aucun intérêt pour l'aviation ni pour le sport (bien qu'il en recommande la pratique quotidienne). Personne ne se sent vraiment à l'aise avec lui. La plupart le trouve méprisant. La seule personne avec qui il semble échanger plus que des politesses et des diagnostics est le colonel.

- Le colonel Monte Fairfax. Si tout le monde reconnaît ses exploits quotidiens, les recrues sont divisées sur sa légitimité actuelle. Ils ne le critiqueront pas ouvertement à moins d'être mis en confiance ou d'être soudoyé (c'est la prohibition, encore plus dans l'armée qu'ailleurs). Certains pensent qu'il n'est plus bon à rien à part à se soûler. D'autres sont convaincus qu'il finira par s'écraser à bord d'un avion.
- C'est le moment de mettre en scène d'autres PNJ tels que Kelvin J. Lyndon ou de rajouter des intrigues secondaires de votre cru.
- Convaincre le colonel de les aider à réparer l'avion. Cela ne devrait pas poser trop de problème si un des investigateurs possède un Crédit suffisamment élevé. Un chèque couvrant les frais de réparation fera aussi bien l'affaire. Lors de cette entrevue, le colonel va chercher à en savoir plus sur les raisons de leur voyage. Le docteur réfléchit à la possibilité de faire passer leur disparition pour un accident. Cela lui permettrait de mettre la main sur quelques spécimens supplémentaires dont il aurait moins à se soucier que les recrues de l'Air Service.
- Un test de vigilance (-20% la première fois, -10% quelques heures plus tard) permettra de remarquer que certains hommes ont de temps à autre des gestes maladroits ou de courts moments d'absence. Cela arrive lorsque la larve affermit son contrôle sur le système nerveux de son hôte.

Les larves d'Eihort

Si Eihort est toujours emprisonné dans un vaste labyrinthe sous la Vallée de la Severn, ses larves vivent et se multiplient un peu partout dans le monde. Tant qu'elles n'ont pas d'hôtes, les larves se plongent dans un état proche de l'hibernation. Elles ne s'éveillent que pour se loger dans un corps vivant et y grandir.

Le temps de maturation des larves est variable, de quelques mois à plusieurs années. Durant cette période d'incubation, le parasite fait son possible pour s'assurer que l'hôte survive. Au fur et à mesure que la larve grandit, ses fines tentacules s'enfoncent de plus en plus profondément dans la moelle épinière ainsi que dans le cerveau de son hôte étendant son contrôle sur son corps. Arrivées à maturité, elles déchirent le corps de leur hôte pour mener une existence autonome.

Le plan du docteur

Afin de dissimuler la disparition des investigateurs, le docteur a élaboré un plan machiavélique. Il aura d'abord besoin d'extraire une larve suffisamment mature du corps d'un des membres de la base afin de prendre le contrôle d'un des PNJ de l'équipage (si possible le pilote de l'avion). Il mettra son plan en action une fois l'avion réparé.

Une vingtaine des larves implantées sont assez matures pour assurer à Sprague le contrôle total sur leur hôte pendant 12 heures d'affilées. Une autre trentaine d'hôtes peuvent être plus ou moins contrôlés efficacement (un test de POU de la victime opposé à celui du docteur). Les autres hommes de la base n'ont pas encore été parasités.

1. Extraire la larve du Lieutenant James Horton.
2. Empoisonner le repas du PNJ cible. Un des recrues sous contrôle de service aux cuisines d'en chargera.
3. À la nuit tombée, conduire le PNJ malade à son bureau et le descendre dans le laboratoire. Faire garder l'entrée par des recrues asservies.
4. Implanter la larve.
5. À l'aube, apaiser la météo et mettre le PNJ dans l'avion avec l'ordre de le s'écraser plus loin dans le désert. Simultanément s'emparer du reste de l'équipage de l'avion.
6. Les investigateurs deviennent des cobayes.

Si l'un des investigateurs va consulter le docteur au sujet de ses rêves, celui-ci lui proposera une séance d'hypnose et de psychanalyse. En fonction de l'histoire du personnage, brodez sur les grands thèmes de la psychanalyse (sexualité et rapport aux parents). Il profitera de l'hypnose pour implanter des suggestions mentales dans l'esprit du patient. Faites-les ressurgir au moment opportun.

Quand les investigateurs commencent à mettre le nez dans ses affaires, il utilisera un officier (si besoin, le colonel lui-même) pour les dissuader. À moins que les choses ne dérapent, il ne s'impliquera pas lui-même dans l'action, préférant laisser ses marionnettes gérer la situation, lui-même restant à l'abri dans son laboratoire.

Les sous-sols

Dans le sous-sol de la base existe un réseau de tunnels inutilisés. Ils ont été construits en cas de guerre.

Plusieurs salles sont accessibles grâce à ces tunnels bien que personne ne s'y rend jamais.

Peu après son arrivée à la base de Stonesfield, Sprague a fait réaménager un des salles souterraines afin de lui servir de laboratoire. Il existe deux moyens d'y accéder. Le premier par la salle de consultation de Sprague. Une trappe sous la table dissimule un escalier de béton.

Le second par une entrée extérieure recouverte de sable située à l'extrémité de la piste d'atterrissage. C'est la seule des autres entrées qui n'est pas condamnée.

Les deux entrées mènent aux tunnels courants sous la base. Des marquages à la peinture indiquent les différentes sorties.

Ouvrir la porte du laboratoire nécessite de réussir un test de serrurerie ou de posséder la clé.

Si un hôte meurt, la larve émerge de son corps à travers les chairs. Assister à un spectacle d'une telle répugnance coûte 2/1D6+1 points de SAN. La taille des larves dépend de leur maturité.

Au cas où Everett Sprague est acculé par les investigateurs, il préférera sacrifier ses cobayes plutôt que de risquer sa peau. Il invoquera un byakhee et s'enfuira en profitant de la tempête pour couvrir sa fuite (et revenir plus fort par la suite).

Les rêves suivants

À chaque fois que les investigateurs s'endorment, ils refont le même cauchemar. Celui-ci touche de plus en plus de monde (augmenter le POU minimum des victimes de 2 à chaque endormissement). Reprenez le rêve du début et ajoutez les passages suivants.

2^{ème} rêve : *« Lorsque tu lèves les yeux, le mur est couvert d'hybrides de larves et d'araignées d'un blanc laiteux. Elles convergent dans ta direction. »*

3^{ème} rêve : *« Tu es incapable de bouger, les créatures grouillent sur le sol et montent le long de tes jambes, elles se frayent un chemin dans ta chair. »*

Chaos dans la base

Lorsque Sprague prend le contrôle des hommes de l'air service, il leur ordonne d'éliminer les intrus. Mener par le lieutenant Horton, ils se dirigent en premier lieu à l'armurerie pour s'équiper. Assoir sa domination sur autant de sujet n'est pas chose aisée. Le docteur n'a donc pas autant de contrôle que lorsqu'il ne vise qu'un seul individu.

Tout homme qui se met en travers de la route des hôtes parasites risque fort d'être abattu sur le champ. Le moindre acte de violence d'un soldat envers un autre déclenchera une vague de panique et de suspicion à travers la base. Aux investigateurs d'en tirer profit et de rallier à eux les soldats non infectés afin de les aider à lutter pour leur survie.

Le laboratoire du docteur

Derrière la lourde porte de métal se trouve la salle d'opération du docteur Sprague. La table de chirurgie occupe le milieu de la pièce. Ses instruments sont rangés sur une table à roulette, soigneusement nettoyés. Les étagères sont remplies de bocaux contenant des larves immatures en état de stase.

Un bureau contient les notes prises par Sprague suite aux expérimentations qu'il a menées depuis son retour aux États-Unis. (Voir Aide de jeu)

Si les investigateurs assistent à l'opération d'extraction d'une larve ou rentre dans le laboratoire avant que le docteur ne l'ait nettoyé, ils perdent $2/1D6+1$ points de SAN à la vue du cadavre trépané et des litres de sang versés.

Les autres pièces

Les officiers disposent d'un dortoir, les mécaniciens également. Les recrues sont réparties dans deux grands dortoirs. Une buanderie, la cuisine et la réserve attenante assure l'essentiel de la vie domestique. Enfin l'armurerie est fermée à clé et contient des carabines Lee-Enfield ainsi que des mitrailleuses Thompson.

Enjeux et récompenses

- Sauver leur peau ! C'est évidemment l'enjeu principal du scénario. Deux solutions principales face à ce problème : fuir ou combattre.
- Découvrir la véritable identité du docteur Everett Sprague ainsi que des informations sur son passé.
- Mettre un terme à ses expériences diaboliques et détruire un maximum de larves.
- Sauver les hommes qui n'ont pas encore infectés. Une belle façon de tester l'altruisme des investigateurs.

Si tous les objectifs atteints, les investigateurs peuvent se voir récompenser d'un point d'aplomb.

À l'affiche

Woodrow Stanton

Frustré par sa défaite, Stanton s'est plongé corps et âme dans ses ouvrages interdits. Abandonnant ce qui lui restait d'humanité en échange de pouvoirs terrifiant. Il prépare un sacrifice de grande ampleur qui lui permettrait de s'attirer les faveurs des Grands Anciens.

Theodore Lamb

Écrivain de génie du début du 20^{ème} siècle, il a sombré dans la folie après avoir terminé son dernier ouvrage les « Marées Éternelles ». Il semblerait que celui-ci soit plus qu'un simple recueil de poésie.

Leola Higgins

Sorcière, danseuse et chorégraphe, elle va s'associer à Stanton pour mettre en place son rituel.

Le *Old Alistair*

L'un des plus grands et des plus modernes paquebots transatlantiques. Il n'attend que les investigateurs pour entreprendre sa traversée inaugurale.

Scénario 2

Une croisière d'enfer

En quelques mots

Après avoir échappé aux expérimentations démentes de la base aérienne de Stonesfield, les investigateurs vont être une nouvelle fois confrontés à Woodrow Stanton alias le docteur Everett Sprague. Il est de retour, encore plus fou et terriblement plus puissant qu'auparavant.

Ambiance

Ce scénario replonge les investigateurs dans les machinations de Woodrow Stanton. Ils savent désormais de quoi il est capable, ce qui devrait les motiver à tout mettre en œuvre pour l'arrêter.

Le scénario se découpe en deux parties. La première verra les investigateurs enquêter assez librement dans différents quartiers de New-York afin d'en apprendre plus sur les plans de Stanton. New-York est cosmopolite : mettez l'accent sur les différentes populations rencontrées, des professeurs de l'Université aux artistes de Broadway en passant les dockers.

La seconde partie aura pour théâtre le *Old Alistair*. Il s'agit d'un des paquebots les plus luxueux de l'époque. Stanton a décidé de rendre ce premier et dernier voyage inoubliable. En particulier en offrant un rituel haut en couleur aux investigateurs.

Back to business

Arrivé à San Francisco, laissez les investigateurs souffler un peu et profiter du soleil le temps de régler les affaires qui les y amenaient. Le 8 septembre, alors qu'ils sont à l'aéroport, prêt à repartir à New-York, une photographie de Stanton vêtu d'un trois pièces élégant fait la une des journaux. Il vient d'hériter de la fortune de ses parents, tragiquement décédés dans un accident de voiture alors qu'ils rentraient d'un gala de charité.

Dramatis Personae

Woodrow Stanton

Le peu d'humanité qui habitait encore Woodrow est restée à Stonesfield. Il s'est à présent totalement abîmé dans sa quête effrénée de pouvoir.

Son corps manque de céder sous l'effet de la puissance des sortilèges qu'il contient. Seule sa volonté et les larves parasites qu'il héberge lui assure de conserver forme humaine. Son visage constamment figé et ses yeux qui ne cillent plus sont autant d'indices de sa nouvelle condition. Il ne se montre plus en public afin de ne pas éveiller les soupçons.

APP CON DEX FOR TAI EDU
4 16 10 12 14 21
INT POU Imp Magie Vie SAN
16 16 +2 50 15 0

Rajoutez ces sortilèges à ceux qu'il connaissait déjà : *Transfert de conscience, Lever le brouillard, Lame de fond, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Fascination, Cercle de Nausée, Chant des Sirènes,*

Et si le docteur Sprague est mort précédemment ? Pas de problème, les larves d'Eihort ont investis son cadavre. Woodrow Stanton n'est alors plus qu'un pantin animé par la volonté des enfants du Dieu Blême.

Cette nouvelle devrait leur faire froid dans le dos. Un test d'Intuition facile (+10%) leur apprendra que la famille Stanton dirige l'un des plus importantes compagnies de transport maritime du pays : la *Stanton Transatlantique*.

N'hésitez pas à placer quelques turbulences sans conséquences lors du vol retour afin de faire mousser un peu les joueurs.

Arrivés à New-York, plusieurs pistes s'offrent aux investigateurs. Laissez-les les explorer à leur guise. Gardez en tête que le *Old Alistair* quittera New-York le 19 septembre.

Le manoir Stanton

Fouiller la demeure familiale est la plus évidente mais peut-être pas la plus aisée d'obtenir des informations sur les plans de Woodrow. La famille Stanton possède une superbe maison sur la 5^{ème} avenue avec vue sur Central Park.

Depuis la mort de ses parents et son retour à New-York, Woodrow a renvoyé l'entièreté du personnel de maison à l'exception de son vieux domestique : Simon Pritchett. À l'exception du bureau de Stanton ainsi que les pièces dans lesquelles vit Pritchett, toutes les autres pièces sont inutilisées. Les meubles sont recouverts de draps blancs sur lesquels la poussière commence à s'accumuler.

Stanton a installé son bureau au dernier du manoir. Lorsqu'il est présent, on peut y voir de la lumière toute la nuit. Il ne quitte jamais la maison à l'exception des visites qu'il entreprend en possession du corps d'Emma. Il ne dort plus, pas plus qu'il ne se nourrit. Il passe ses journées dans son bureau à superviser les préparatifs du voyage et ses nuits à se plonger dans des trances contemplatives afin de recevoir les visions du rituel qu'il souhaite accomplir.

Dans son bureau, les investigateurs peuvent trouver plusieurs choses :

- Le trajet du *Old Alistair*. Chose étrange, il semble qu'aucune disposition n'ait été prise pour accueillir le paquebot à Cherbourg. Parmi les nombreux papiers éparpillés dans le bureau de Stanton, les investigateurs peuvent trouver de nombreux articles de journaux traitant du naufrage du Titanic presque

Simon Pritchett

Majordome des Stanton depuis plus de trente ans, il est d'une loyauté à toute épreuve envers la famille Stanton. Peu importe à quel point leur comportement est étrange ou moralement répréhensible, il ne les trahira jamais.

Pritchett vit dans deux pièces au rez-de-chaussée du manoir Stanton. Il s'occupe de tenir la maison et surtout de tenir les visiteurs à l'écart, le plus souvent des journalistes à la recherche d'une interview exclusive. Il sert également de chauffeur. Son rôle principal est de s'assurer que son maître ne manque de rien. Si les investigateurs se montrent trop insistants, il n'hésitera pas à appeler la police ou à se servir du fusil à canon scié qu'il garde dans sa chambre.

Métier (cuisine) 40%,
Bricolage 50%, Premier soin 60%,
Écouter 70%,
Intimidation 50%, Conduite 50%, Canon scié 40%,

15 ans plutôt. Y sont entourés la date et l'heure du naufrage, parmi les notes griffonnées dans les marges, il est possible de lire « alignement », « Étoile de Van Maanen », « configuration identique ».

- On peut trouver un petit sifflet gravé d'une écriture inconnue dans un tiroir du bureau. Il permet de lancer le sortilège *Invoquer/contrôler un Byakhee* sans avoir besoin de connaître le sortilège. Toutes les autres conditions s'appliquent normalement. Le Byakhee arrive sans être sous le contrôle des investigateurs.

Lorsqu'il doit effectuer une visite importante, Woodrow Stanton transfère sa conscience dans le corps de sa sœur. Malgré les précautions prises par Woodrow, l'expérience est traumatisante pour cette dernière qui se retrouve piégée dans un corps grouillant de parasites qu'elle est incapable de mouvoir. Malgré l'état second induit par l'hypnose et les somnifères dans lequel elle se trouve, elle conserve de vagues souvenirs des lieux et des personnes visités par Stanton lorsqu'il prend possession de son corps. L'hypnotiser (test à -10%) permet d'obtenir des informations plus ou moins précises sur les dernières visites de son frère. Les pleurs et les hurlements d'Emma alors qu'elle se plonge dans son inconscient font perdre 1/1D4 points de SAN.

Les visites que Stanton effectue dans le corps de sa sœur offre aux investigateurs une opportunité de visiter la maison sans risquer de se confronter au maître des lieux. La cave du manoir est divisée en trois pièces de tailles égales. L'une d'elle est occupée par la chaudière et sa provision de charbon. Une autre sert de garde-manger à Pritchett. La troisième pièce, sans fenêtre est capitonnée. Woodrow y abandonne son corps lorsqu'il occupe celui de sa sœur. L'esprit de celle-ci se débat dans un amas de chairs malmenées des procédés inhumains. Sans la volonté de Stanton pour le maintenir, son corps semble fondre et se décomposer. Sa chair dégouline. Son corps est agité de soubresauts désordonnés, le ventre en particulier ondule sous les mouvements des larves. De faibles cris s'échappent de la bouche flasque tordue par un rictus. Cette vision d'horreur coûte 2/1D10 points de SAN.

Emma Stanton

La sœur de Woodrow Stanton est une jeune femme aussi séduisante qu'indépendante. Elle travaillait aux côtés de son père dans la Stanton Transatlantic. C'est une femme cultivée et compétente.

Le retour de son frère l'a ravie. Elle avait beaucoup d'affection pour lui avant leurs parents ne décident de l'envoyer en Europe. Woodrow va profiter de leurs premières pour mettre en place son sortilège de *transfert de conscience*. Peu à peu la joie qu'éprouvait Emma va se muer en horreur alors qu'elle réalise ce qu'il est devenu.

Bureaucratie 60%, Hypnose 15%, Négociation 70%, Perspicacité 60%, Persuasion 60%, Savoir-vivre 75%

Lorsque Woodrow s'absente en empruntant le corps de sa sœur, il invoque une ou deux Araignées de Leng (selon le nombre d'investigateurs) pour garder la cave. Elles ne sortent pas du sous-sol mais attaquent quiconque y pénètre.

Où Stanton se rend-il en visite ?

- Aux autorités portuaires afin de s'assurer que tout est bien en ordre pour la première traversée du *Old Alistair*.
- Au Metropolitan Opera House afin de conclure un accord avec la troupe de Leola Higgins, une des danseuses et chorégraphes les plus en vue du moment. Sous couverture d'une troupe de danse, Leola mène en fait une cabale de sorcière.
- À une vente aux enchères. Il cherche à acquérir la version originale des *Marées Éternelles*, un long poème de Theodore Lamb.
- Une fois qu'il a acquis le livre, il va chercher à rencontrer son auteur, devenu fou à lier. Il réside à présent dans un asile à l'extérieur de la ville.
- L'université de Columbia et plus particulièrement le professeur Elroy Wardhouse.

Les autorités portuaires

Le responsable du port se nomme Stanley Porter. Il n'a que très peu de temps à consacrer aux investigateurs, le port bourdonne d'activité et il est sans cesse solliciter pour régler l'un ou l'autre détail. La seule information utile que les investigateurs peuvent apprendre de lui, c'est que les détails de l'arrivée du *Old Aistair* à Cherbourg ne sont pas encore réglés et que Stanton ferait mieux de se dépêcher s'il ne veut pas que son beau bateau marine dans les eaux internationales pendant trois jours une fois arrivé en Europe.

Leola Higgins

La famille Higgins vénère les divinités du Mythe depuis plusieurs générations. Lealo est la plus jeune fille de la famille et la plus moderne. Ne souhaitant pas finir sur un bûcher comme certaines de ses ancêtres, elle a choisit de se dissimuler au cœur même de la société. Elle a compris que le milieu artistique était, à défaut d'être riche, celui dans lequel il est le plus facile d'être bizarre ou extravagant.

À sa grande surprise, ses frasques ont contribué à assoir sa notoriété. Petit à petit elle va s'entourer d'autres pratiquantes de sorcellerie jusqu'à former une véritable secte. Son dernier spectacle *l'Envoutement* fait salle comble chaque soir et la critique est unanime. Les représentations ne sont qu'une mise en bouche aux débauches organisées durant la nuit.

Lorsque Stanton lui propose de rejoindre son grand projet, elle accepte de jouer son spectacle accompagné de ses onze adeptes en prélude au rituel qu'elles accompagneront. Il a évidemment omis de leur signaler qu'aucune d'entre elles n'y survivrait.

Arrière boutique du Dragon Rouge - Chinatown

L'arrière salle de ce restaurant chinois d'apparence modeste est une des plaques tournantes de la contrebande locale. Les lieux appartiennent à la triade du Grand Jade. Un élément d'apparence banale va susciter l'intérêt des acheteurs : un tas de feuille abîmées et mal reliées vendue sous le nom des *Marées Éternelles*. Un test de Culture Artistique (poésie) réussi permet d'en apprendre plus sur l'ouvrage.

Les acheteurs potentiels sont nombreux, ce qui n'empêche pas Stanton de dépenser une fortune pour l'arracher à ses concurrents.

Theodore Lamb

Poète majeur du début du siècle, il a sombré dans la folie après avoir écrit son ouvrage le plus célèbre : les *Marées Éternelles*. Il a écrit après avoir passé plusieurs années à parcourir les océans sur des dizaines de navires différents. Étrange mélange de récit de voyage, de mysticisme obscur et d'envolées poétiques, les *Marées Éternelles* n'a jamais été publié. Alors que Georges McCran, son éditeur le pressait de lui faire parvenir son manuscrit, Lamb a débarqué dans son bureau. Personne ne sait ce que les deux hommes se sont dit mais le livre n'est pas sorti et McCran n'a jamais mentionné cette conversation.

Le lendemain, Lamb se faisait interner à Sainte Héloïse. Il n'en est plus sorti depuis. Complètement déconnecté de la réalité, il ne répond à aucun stimulus à l'exception des mentions de son dernier ouvrage qui le plonge dans un état de terreur absolue. De plus, il souffre d'une phobie de l'eau extrêmement violente.

Les *Marées Éternelles*

Ouvrage mythique dont il n'existe qu'un manuscrit. Il contient le sortilège Appeler/Congédier Rlim Shaikorth, le Grand Ver Blanc.

Voir les extraits dans les aides de jeu.

Le sanatorium Sainte Héloïse

L'asile dans lequel Theodore Lamb a trouvé refuge se situe à deux petites heures en voiture de New-York. Cette bâtisse de style colonial entourée d'un grand jardin bien entretenu accueille une trentaine de patient, la plupart issu de familles aisées.

Si les investigateurs y arrivent avant Stanton, ils trouveront Lamb très calme et pourront parvenir à tirer quelques bribes intelligibles de son discours : il parle d'une créature sous les flots, de tentacules affamés, d'une épave emplies de cadavres et d'une étoile blanche.

S'ils lui rendent visite après Stanton : dès le départ de la charmante jeune fille qui s'est présentée comme une étudiante travaillant sur la poésie de Lamb, ils ont dû maîtriser ce dernier. C'est la plus grosse crise auxquelles les infirmiers ont dû faire face depuis son internement. Malgré les doses importantes de sédatif lui ayant été administrées, il parvient à s'enfuir durant la nuit.

Un test de Pistage réussi permet de retrouver sa trace. Il a trouvé refuge dans une ferme abandonnée non loin du sanatorium. Il git exsangue dans un coin. Les murs sont couverts d'inscriptions tracées avec son sang. Il s'agit de passages important des *Marées Éternelles*. Le spectacle occasionne une perte de 2/1D6+1 points de SAN. Si les investigateurs prennent le temps de les étudier (cela prend moitié moins de temps que le livre mais avec un malus de 10%), ils découvriront le sort Congédier Rlim Shaikorth, le Grand Ver Blanc. Recopier cette version morbide des *Marées Éternelles* coute 2/1D10 points de SAN.

L'Université de Columbia

Même les membres affiliés à la bibliothèque doivent convaincre le bibliothécaire afin de pouvoir accéder aux ouvrages confinés dans la réserve interdite. Le professeur Elroy Wardhouse, un féru d'occultisme et de mystères peut intercéder en leur faveur. Il aidera volontiers les investigateurs dans leurs recherches. Vieux et atteint d'un début de sénilité, son attitude à l'égard des révélations des investigateurs est ambivalente. D'une naïveté à toute épreuve, il commencera par les écouter en les rassurant sur ce qu'ils ont vu. Il tentera de leur démontrer que tout cela a une explication rationnelle. Si les investigateurs lui amènent une preuve ou l'impliquent dans des événements impliquant une perte de SAN liée au Mythe, il sombrera dans un alarmisme catastrophé. Si, à partir de là, il n'est pas un peu ménagé, il deviendra complètement fou et on pourra le trouver errant dans les jardins de l'Université à des heures indues en marmonnant à propos des horreurs sans nom à venir.

La traversée

Si les investigateurs décident d'acheter des billets pour la traversée, leur nom parviendra aux oreilles de Stanton qui les a mis sur liste noire. Peu désireux de les voir à nouveau lui mettre des bâtons dans les roues, il décide des les éliminer.

- Il commencera par engager deux détectives privés irlandais pour les filer. James O'Flagerty et Donovan Boyle bosse dans ce métier depuis pas mal d'années. Ils sont compétent, capable de filer un individu discrètement et de récolter des informations. Repérer leur filature nécessite de réussir un test de Vigilance opposé à la Discrétion (50%) des privés. Tant que les investigateurs ne se doutent de rien, leurs tests de Vigilance se font avec un malus de 20%, une fois sur leurs gardes, ils font leurs tests normalement. Chaque investigateur a droit à un test de Vigilance par jour de filature. Après trois jours de filatures, O'Flagerty et Boyle dissimule de la cocaïne dans la

voiture/l'appartement d'un des investigateurs et renseigne la police. Pas de quoi causer de véritables ennuis, simplement les retarder. Peu désireux de risquer leur vie, ils préféreront prendre la fuite en cas de problème. S'ils sont acculés, il n'est pas trop difficile de leur faire avouer qui est leur employeur (qui ne leur pardonnera évidemment pas cette indiscretion).

- Une fois informé sur les allées et venues des investigateurs, Woodrow va faire appel aux services d'une triade chinoise : le Grand Jade. Dans un premier temps, ils sous-estimeront la menace que représentent les investigateurs et se contenteront d'envoyer quelques hommes de mains (entre 5 et 10) pour les intimider (Bagarre 50%, Intimidation 40%, Arme blanche 40%). Ceux-ci ne devraient pas poser trop de problème aux investigateurs. En cas d'échec, et peu désireux de provoquer à nouveau la colère de Stanton, le chef de la triade dépêchera ses trois meilleurs assassins (Discrétion 70%, Arme Exotique – sarbacane- 70%, Arme blanche 70% et Athlétisme 70%). Ces derniers agiront de préférence de nuit.
- En dernier recourt, il lancera à leur trousse des Maigres Bêtes de la Nuit. Elles s'en prendront en priorité aux investigateurs solitaires. Si nécessaire, elles agiront de telle sorte qu'il se sépare les uns et d'autres jusqu'à ce qu'une proie soit suffisamment isolée.

Stanton est tenace, il y a peu de chance qu'il renonce à venir à bout des investigateurs. S'ils ne veulent pas avoir à se battre sans cesse pour leur vie, ils ont intérêt à dissimuler leur présence jusqu'au départ du bateau. Le plus efficace est de mettre en scène leur propre mort. Cela leur permettra d'avoir le champ libre pour trouver un moyen de monter à bord du paquebot.

À partir du moment où les Maigres Bêtes de la nuit sont aux trousses des investigateurs, l'endroit le plus sûr pour se cacher est la salle interdite de la bibliothèque de l'université dans laquelle on range les ouvrages du Mythe. L'aura dégagé par les livres dissimule la présence des investigateurs. Y passer la nuit, même sans ouvrir un seul livre, coûte 1/1D6 points de SAN, 2/1D6+1 si les investigateurs y dorment. Ils passent une des pires nuits de leur vie à rêver de mondes étranges et terrifiants.

Il est impossible aux investigateurs de montrer à bord du paquebot sous leur propre nom. À eux de trouver un moyen de s'y trouver discrètement soit comme passager clandestin soit en s'engageant comme matelot, cuisinier, mécanicien ou encore comme passager sous un faux nom selon les compétences propres de chacun).

Le Old Alistair

Le *Old Alistair* est le fleuron de la Stanton Transatlantic. Aussi grand qu'une petite ville, il est un des paquebots le plus moderne de l'époque. Sa première traversée fait les manchettes de tous les journaux du pays.

Caractéristiques :

245 mètres de long, 27,5 mètres de large, 8 ponts, le *Old Alistair* est tout simplement colossal.

Les deux ponts inférieurs abritent les salles des machines ainsi que les quartiers des 900 membres d'équipage. Les 2500 passagers sont logés dans les trois ponts supérieurs.

Le *Old Alistair* offre tous es divertissements possibles de l'époque : cinéma, casino, restaurants, piste de danses, terrains de sports, représentations musicales et théâtrales

La cabine de Stanton

On peut y trouver les mêmes objets que dans son bureau mais aussi, dans un petit coffre fort (test de serrurerie nécessitant une réussite spéciale) la version des *Marées Éternelles* achetées aux enchères.

Le grand final

Woodrow Stanton a prévu de lancer son rituel lors de la nuit de l'équinoxe. Après un dîner fastueux, les passagers sont conviés sur le pont afin d'assister à l'*Envoutement* de la compagnie Higgins. Après la représentation, une fanfare se met à jouer tandis qu'un feu d'artifice illumine le ciel. Alors que les premières fusées éclatent, Stanton, placé au centre d'un immense pentacle tracé sur le pont et des sorcières de Higgins, entonne les premières strophes des *Marées Éternelles*. Les fusées éclatent, striant le ciel de leurs couleurs chatoyantes. Les nuages s'amoncellent en tourbillonnant au dessus du *Old Alistair*, la houle s'intensifie. Sans que personne n'y prête attention, le paquebot a ralenti peu à peu jusqu'à s'arrêter exactement au dessus de l'épave du Titanic.

Au fur et à mesure que le chant progresse, d'immenses tentacules blanchâtres et munis de gueules émergent des flots et balayent le pont à la recherche de proies à emmener dans les profondeurs de l'océan. Plusieurs fortes secousses agitent le paquebot, la coque grince et gémit sous la pression.

Comment empêcher le désastre ?

- Reprendre le contrôle du post de pilotage et de la salle des machines. Ils sont défendus par plusieurs membres de l'équipage aux ordres de Stanton. Les autres mécaniciens ont été tués. Redémarrer les moteurs du bateau nécessite de réussir un test de Navigation. Plus les investigateurs tardent à essayer cette solution plus elle sera difficile à mettre en œuvre. Les tentacules abîment petit à petit la structure du paquebot, endommageant les moteurs.
- Interrompre le rituel. Une fois que Stanton a commencé à chanter, la seule façon de mettre un terme à son rituel est de le faire taire. Malheureusement, les choses ne sont pas si simples. Il est protégé magiquement et physiquement par ses sbires. Douze d'entre eux assurent la permanence d'un sortilège de protection qui empêche d'atteindre physiquement Stanton. Chaque fois que l'un d'entre eux meurt, son corps se déchire, libérant une nuée de larves d'Eihort. Celles-ci se jettent sur les passagers et s'enfoncent dans leurs chairs. Il n'est plus question d'un contrôle subtil d'un individu par une larve isolée comme ça a pu être le cas jusqu'ici mais d'une attaque sauvage visant à annihiler la conscience de l'hôte et de le transformer en zombie décérébré tout juste capable de servir de chair à canon (20% dans les compétences

d'action). Homme, femmes, jeunes, vieux, riches et pauvres se jettent maladroitement sur les investigateurs. Leurs oreilles saignent et leurs yeux révulsés sont entièrement blancs. Ces humains réduits à l'état de pantins sanglants provoquent la perte de 1/1D6 points de SAN.

- Une fois les 12 sorcières éliminés, le sortilège de protection cesse. Woodrow Stanton n'est pas démuni pour autant. Son sifflet lui permet toujours d'appeler un Byakhee.
- Il faut ensuite lancer le sortilège Congédier Rlim Shaikorth, le Grand Ver Blanc présent dans *Marées Éternelles*.

Enjeux et récompenses

- L'objectif principal est d'empêcher Woodrow Stanton de mener son rituel à bien. S'il y parvenait, les conséquences seraient terribles pour l'humanité.

Le Grand Ver Blanc arpenterait librement les océans, semant la destruction sur son passage et les pouvoirs de Stanton serait encore accru. En y parvenant, ils épargneraient la vie d'une bonne partie des passagers du *Old Alistair*.

- Sauver Emma Stanton avant que sa santé mentale ne s'effondre. Le mieux est de la conduire dans un hôpital psychiatrique une fois qu'elle a été soustraite à son frère.
- Empêcher Stanton de rendre visite à Theodore Lamb et ainsi lui sauver la vie. Si en plus de ça, les investigateurs parviennent à congédier Rlim Shaikorth, il est possible que Lamb recouvre, au moins en partie, la raison.

Les investigateurs qui survivent aux deux scénarios reçoivent :

- 1D6 points de SAN + 1D10 s'ils ont réussi à congédier Rlim Shaikorth.
- 1D10 points en mythe de Cthulhu.
- 1D4 points de SAN s'ils ont sauvé Emma Stanton.
- 1D4 points de SAN s'ils ont sauvé Theodore Lamb.

Aides de jeu

Mémoires de Fairfax

Les tentatives de mémoires du colonel Fairfax consistent actuellement en de multiples feuillets éparpillés sur son bureau ou chiffonnés dans la corbeille à papiers. La plupart parlent de sa vie de pilote pendant la Grande Guerre. D'autres abordent des chapitres plus récents de sa vie.

...étais vraiment au bout du rouleau. Je lui dois la vie à Woodrow. Ce n'est pas un gars très sympathique mais sans lui, je ne sais pas où j'en serais à l'heure...

...me souviens pas de grand-chose. Il m'avait proposé de le retrouver dans ce bar, le Oakley, où j'avais mes habitudes. Il m'a payé un whisky, puis une deuxième. Lui-même ne buvait pas, il ne boit jamais. Je me souviens qu'on est partis, il parlait de l'opération. J'ai mal dormi cette nuit là. Mais le lendemain, je pouvais marcher...

...As des Flandres était de retour. Ma vie est repartie du bon pied même si ...

...m'ont demandé si j'étais intéressé par une promotion au rang de colonel. C'est ainsi que Monte Fairfax a reçu la charge d'instructeur de l'élite aérienne de l'armée de notre glorieux pays.

Journal de Fairfax

Constatant que sa mémoire commence à lui jouer des tours, le colonel a aussi commencé à tenir un journal de bord. Les notes sont fragmentaires et quasiment illisibles tant sa main tremble lorsqu'il écrit. Aucune note n'est datée. Recopiez les phrases suivantes dans un petit carnet. Ne lésinez pas sur les tâches d'encre/café/alcool qui rendent une partie des mots indéchiffrables.

« ...agit de façon bizarre. Pas eu le temps d'en discuter. Faudrait que je me mette à ... »

« ...plus en plus dur de tenir le manche. Vais être ridicule si ça continue. Faut que le doc fasse quelque chose mais il est trop occupé avec ses travaux qu'il me dit... »

« ...l'impression d'avoir des éclairs de lucidité. C'est insoutenable. Il me faut un whisky... »

« ...jamais vu une troupe aussi docile, comme quoi ses méthodes fonctionnent... »

« ...pense à partir mais il me tient... »

« ... dormi et je ne suis pas le seul. Ça ne peut plus durer... »

Rapports d'expérience du docteur Everett Sprague

27 février 1925 : les larves ont très bien encaissé le transport.

3 mars 1925 : Hors du corps d'un hôte, les larves semblent ne pas avoir besoin de se nourrir.

4 juillet 1925 : Les sujets sous l'effet de l'alcool sont plus faciles à contrôler.

17 novembre 1925 : Le climat est idéal pour le développement des larves.

28 janvier 1926 : J'ai réussi à contrôler un sujet 12 heures d'affilées à l'aide d'une larve mature. Après cela, le sujet était dans un état d'épuisement extrême. Il n'a par contre pas eu conscience d'avoir été contrôlé. Seulement des pertes de mémoires.

30 mars 1926 : Toutes les larves ne mettent pas le même temps à se développer. Je n'ai pas encore établi de corollaire entre le temps de développement et l'âge du sujet. Il me faudrait plus d'échantillons.

4 juin 1926 : Je n'ai toujours pas trouvé un moyen de diminuer la fréquence des cauchemars chez les hôtes.

16 juin 1926 : Il est possible de faire cohabiter plusieurs larves dans le corps d'un seul hôte mais une seule se développe.

Extraits des *Marées Éternelles*

Les quilles englouties, sont pour Eux

De formidables astres à gober ;

Et les talus des abysses herbeux,

Les scalps épais d'une horde de noyés.

Ô espaces tentaculaires ! Ô minutes dégluties !

L'éternité des marées froides trouble

La boussole de mes peurs ennemies.

Article du 8 septembre 1926

Drame dans la famille.

L'enfant prodigue hérite de la fortune familiale dans la douleur.

De retour d'Europe, bardé de diplômes, Woodrow a à peine eu le temps de revoir sa famille qu'il doit leur faire ses adieux.

Le voici à présent à la tête de la Stanton Transatlantic. Woodrow a déjà posé un geste fort en annonçant que le nouveau paquebot de la compagnie, dont le baptême est prévu le mois prochain, serait nommé en l'honneur de son père, Alistair Stanton.