

ILS SONT D'AILLEURS II

— Cinq nouvelles aventures pour l'Appel de Cthulhu —



Caspel 2006

Une Toc-Production
www.tentacules.net (mai 2007)



Ils Sont D'ailleurs II, c'est...

Amis Gardien des Arcannes, bienvenue dans ce deuxième opus de Ils Sont D'Ailleurs. Après deux ans d'absence, la ML TraductionsCthulhu vous proposent cinq nouveaux scénarios inédits et originaux. Tout comme dans le premier tome, ces scénarios ont été rédigés par des Gardiens anglo-saxon vivant de l'autre coté de l'Atlantique ou outre-Manche, et les ont mis à disposition sur Internet pour tous ceux qui voudraient les utiliser.

Les scénarios que vous trouverez dans ce supplément sont les suivants :

- Le Chien des Somerville - The Black Dog

Ecrit par Linden Dunhan il fut publié dans The Unbound Book n°1. Ce scénario années 20 vous plongera dans de vieilles traditions de familles. Les illustrations sont de Alan M. Clark, Matt Cowens, Rebecca Smith-Cruz, Don Fougere et la carte de Richard Volwes.

- Réveillez les morts - Wake the dead

Matt «Monster Fashion» Sanborn vous propose un bonne histoire de zombies.

- Le Géant de Severn Bank - The Severn Bank Giant

Un deuxième scénario de Linden Duham, cette fois pour Demon Ground n°11.

- Les Chats - Cats

Un scénario de David Brown qui fera que votre grand-mère désirera prendre un chien si jamais il tombait entre ses mains.

- Contrôle des bagages - Baggage Check

Brett Kramer a été publié dans The Unbound Book n°1 et vous invite à vérifier le contenu des bagages de vos investigateurs, on ne sait jamais ce que l'on peut y découvrir.

Remarques sur les ressources : voici quelques informations si vous êtes tentés d'aller chercher par vous-même les versions originales.

The Unbound Book est un fanzine dédiés à L'Appel de Cthulhu, dirigé par Marcus D. Bone. Le site originel <http://www.unboundbook.org> a changé d'objectif et ne propose plus les magazines en téléchargement, mais les documents sont téléchargeables à présent sur le site Yog-Sothoth.com à l'adresse http://www.yog-sothoth.com/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownload&cid=22.

Demon Ground est un magazine quasi-professionnel dédié aux jeux de rôle et qui publie régulièrement des scénarios pour l'AdC. Il est possible de télécharger plusieurs dizaines de numéros après enregistrement sur le site <http://www.demonground.org>.

David Brown possède son propre site où il publie ses scénarios et d'autres oeuvres inspirées de l'univers lovecraftien : <http://www.poesque.com>

Ont travaillé à la réalisation de ce numéro :

Organisation

DeMarigny, Mitch

Traduction et relecture

CyberZark, DeMarigny, Harbre, Irma, Mitch.

Illustrations

Couverture : Cassiel (cassiel200@hotmail.com) ; Fond de page : Dr Incube. Toutes les illustrations et plan des scénarios sont d'origine, voir les crédits VO de chaque scénario. Icône de Toc & icônes d'époque de Goomi.

Mise en page

Vonv



Le Chien des Somerville p.3

« The Black Dog »

Linden Dunhan

Illustrations : Alan M. Clark, Matt Cowens, Rebecca Smith-Cruz, Don Fougere

Carte : Richard Volwes



Réveillez les morts p.17

« Wake the Dead »

Matt «Monster Fashion» Sanborn



Le Géant de Severn Bank p.21

« Severn Bank Giant »

Linden Dunham



Les Chats p.30

« Cats »

David Brown

Site : <http://www.poesque.com>



Contrôle des Bagages p.35

« Baggage Check »

Brett Kramer



Tous nos remerciements à l'ensemble des membres de la ML TraductionsCthulhu pour leur soutien et leurs conseils.

Si vous aussi vous souhaitez participer à l'aventure des ISDA et de la traductions de scénarios, nous vous invitons à nous rejoindre, toutes les bonnes volontés sont les bienvenues pour traduire, relire, mettre en page, illustrer, réécrire, critiquer, encourager. Venez vous présenter au seuil de notre ML : <http://fr.groups.yahoo.com/group/TraductionsCthulhu/>

Le Chien des Somerville

Note du traducteur : Le titre anglais (The Black Dog) m'a paru un peu fade et peu évocateur pour un français. J'ai jugé plus amusant de faire un clin d'œil explicite à la célèbre enquête de Sherlock Holmes dont s'inspire largement cette aventure. De toute façon, il me semble que tout Gardien doué de bon sens taira le nom du scénario à ses joueurs, à moins de ne compter que des novices complets à la table. Citer d'emblée un "chien" avant même de commencer une partie de l'Appel de Cthulhu, c'est casser le mystère !

Introduction

"Le Chien des Somerville" est un scénario de l'Appel de Cthulhu années 20 pour 3 à 6 investigateurs expérimentés, dont un pourrait être un docteur s'intéressant à la science naissante de la psychologie. L'histoire se situe dans la vallée de la Severn (de Ramsey Campbell), habituellement utilisée pour des histoires modernes du Mythe. N'importe quelle autre région rurale de la Grande-Bretagne pourra faire l'affaire, demandant simplement au Gardien quelques changements mineurs dans le background. Les investigateurs seront probablement britanniques, bien que des américains puissent être joués sans problème : les clients des investigateurs sont américains et peuvent souhaiter employer des compatriotes.

Un comportement étrange

Un investigateur ayant un profil médical est contacté par Christine Somerville, du manoir de Somerville, Moreton-under-Hill, Gloucestershire. Elle explique que son mari Paul se comporte étrangement, à tel point qu'elle craint pour sa santé mentale. Il a élu résidence dans une des annexes du manoir et refuse d'en sortir. Il prétend s'y cacher du Chien Noir, une créature qui, d'après la légende, a décimé les Somerville au 18ème siècle. Mme Somerville souhaite que l'investigateur parle avec son mari et "voit s'il peut lui faire retrouver ses esprits".

Ce que savent les investigateurs

Les Somerville sont un couple d'américains qui est venu s'installer en Grande-Bretagne il y a deux mois. Paul a hérité du manoir de Somerville à la suite du décès de son oncle, Sir Edward Somerville. Les deux fils de Sir Edward ont été tués durant la Grande Guerre et Paul est le plus proche héritier du domaine. Sir Edward est mort il y a neuf mois dans de mystérieuses circonstances. Mme Somerville n'en sait pas beaucoup plus mais elle sait que le corps a été retrouvé un matin sur les terres du manoir. Il avait été horriblement mutilé, mais jusqu'ici personne n'a été en mesure de découvrir qui ou quoi en était responsable. Mme Somerville répondra à toutes les questions des investigateurs du mieux qu'elle

le peut. Elle décrira le comportement de son mari en détail mais ne sait pas l'expliquer. Elle se rappellera qu'il a commencé à son retour d'une promenade dans les bois à l'ouest de leur propriété.

Pour le Gardien

Vue d'ensemble et chronologie : Paul Somerville est devenu fou après être accidentellement entré en contact avec un Chien de Tindalos vivant mille millions d'années dans le passé. Le chien a un lien de longue date avec la famille Somerville, depuis le dix-huitième siècle. La chronologie

ci-dessous détaille les rencontres de la famille avec la créature et les événements qui y sont liés. Les investigateurs ne savent rien de tout cela mais devraient rassembler toutes ces informations au fil de l'enquête.

1701 : Sir Gilbert Morley, occultiste notoire de la vallée de la Severn, exhuma une villa romaine dans les bois de la colline de Blackstone, sur le domaine de Somerville. Morley a consacré la majeure partie de sa vie à chasser Byatis (alias le Crapaud de Berkeley) et a excavé de nombreuses ruines au cours de ses recherches. Morley a été invité à Moreton par son ami Sir George Somerville, qu'il reconnaissait comme un confrère occultiste, bien que d'un niveau bien inférieur au sien. Le principal intérêt de Sir George pour le surnaturel était d'être une bonne excuse pour se livrer à la débauche, alors que Morley considérait y mener de sérieuses études. Néanmoins, il accepta l'invitation de Sir George d'exhumer la villa dans l'espoir de trouver un indice qui le mènerait à Byatis.

Dans une chambre sous les ruines de la villa, Morley et Sir George découvrirent une pierre noire à multiples facettes. Les mosaïques sur le mur de la chambre révélèrent que la pierre avait appartenu à un culte païen, appelé les Fils du Loup, qui avait terrorisé la région durant la dernière décennie du cinquième siècle. Le culte adorait une effrayante créature ressemblant à un loup, un Chien de Tindalos, qu'ils avaient invoqué en utilisant la pierre. Morley ne réussit pas à identifier la vraie nature de la créature et dit à Sir George qu'ils avaient trouvé un objet lié à culte animal romano britannique. La pierre n'ayant rien à voir avec Byatis, Morley décida qu'elle ne lui était d'aucune utilité et repartit promptement vers d'autres recherches.

En revanche, Sir George fut très intrigué par la pierre. Réveiller le culte d'une sorte de loup toucha la corde décadente de Sir George. Il invita toute une bande d'amis à une cérémonie pour marquer la renaissance des Fils du Loup.

Le soir de la cérémonie, Sir George et ses amis se rendirent dans une clairière près de la villa. Ils incantèrent autour de la pierre de minuit jusqu'à l'aube. Soudain, Sir George poussa un cri terrifiant qui stoppa net



2003 Alan M. Clark

les nocurs dans leurs chants, puis sombra dans un profond coma proche de la mort. Ramené au manoir et ranimé, il déclara avoir vu dans la pierre l'image " d'un chien noir diabolique ". Aucun de ses compagnons n'admit avoir vu quoi que ce soit et les propos de Sir George furent simplement pris pour les divagations d'un homme que ses excès avaient conduit aux portes de la folie. Sir George se barricada dans sa chambre, refusant d'en sortir par peur " du chien du Diable ".

(Note pour le Gardien : Sir George sait que le chien va le traquer mais ne se rend pas compte qu'il doit voyager dans le temps pour l'atteindre. En termes de jeu Sir George a raté de justesse un jet d'Idée après être devenu fou : il a une compréhension limitée de ce qui s'est produit mais pas assez pour l'aider à se sauver).

Dix jours après la cérémonie, le Chien se matérialisa dans la chambre de George et l'attaqua. Entendant ses hurlements de détresse, l'épouse de Sir George et ses domestiques enfoncèrent la porte fermée à double tour et découvrirent le monstre s'acharnant sur son cadavre. La créature tua les deux premiers domestiques puis disparut. La légende du Chien Noir des Somerville était née.

1779 : Le Chien revient à Moreton-under-Hill. Sir William, maître du manoir de Somerville, avait une réputation de libertin et de débauché. Depuis plusieurs mois il entretenait une liaison avec Alice Lewington, une femme du comté dont le mari était parti combattre en Amérique. Sir William et Alice se retrouvaient habituellement dans les ruines de la colline de Blackstone, car Alice voulait à tout prix éviter les commérages du village. Les villageois évitaient ces lieux, les associant à la mort mystérieuse de l'arrière grand-père de William, soixante-dix ans auparavant. De plus, Alice était d'une famille réputée pour avoir des pouvoirs surnaturels. Sir William aimait le frisson de ses rencontres dans des lieux prétendument maudits avec une femme censée avoir du sang de sorcière. Une soirée d'août, alors qu'il attendait Alice, Sir Edward vit le reflet du Chien dans la pierre. Terrifié, il se réfugia au manoir. Rencontrant son plus jeune frère, Rodney, à la porte de la maison, il lui confia ce qu'il venait de voir. Rodney, un homme profondément croyant qui comptait faire carrière dans l'église, crut que son frère venait de recevoir un signe de Dieu. Il pria son aîné de comprendre cette apparition comme un avertissement, de renoncer à sa vie de débauche et de se réfugier dans le pardon du Seigneur. S'il se repentait honnêtement et demandait l'absolution de ses péchés, alors " certainement le Seigneur n'enverra pas le Chien Noir vous prendre comme il a pris notre arrière grand-père ". Sir William, très choqué, acquiesça immédiatement. Dans les semaines qui suivirent il arrêta sa liaison avec Alice et se rendit chaque jour à l'église.

La période de repentance de William ne dura pas longtemps, et ne lui porta pas chance. Un dimanche matin, dix jours après la vision du Chien dans la pierre, le monstre apparut dans l'église. Elle tua Sir William et plusieurs autres fidèles avant de disparaître. Rodney Somerville, rendu fou de chagrin et d'horreur par la mort de son frère, accusa " la sorcière Lewington " d'avoir invoqué le monstre. Il souleva avec lui les villageois également indignés pour rendre justice. Alice fut conduite près du fleuve voisin et y fut noyée, après un expéditif procès pour sorcellerie comme au siècle précédent.

Ni Rodney ni aucune autre personne ne furent inquiétés pour ce meurtre. La plupart des villageois approuvaient ce que Rodney avait fait et il n'y eu pas une seule voix pour défendre Alice Lewington. Son mari était parti combattre les rebelles et son fils fut envoyé au loin dans un pensionnat de Brichester où personne ne prêta attention à ses histoires et à la manière dont sa mère avait été assassinée. Rodney hérita du titre familial et renonça à son idée de rentrer dans les ordres. Après ce qu'il avait vu, il ne croyait plus en Dieu. Quelle sorte de Dieu pouvait per-



2003 Matt Cowens

mettre à une créature comme le Chien Noir de faire autant de mal à une famille ? Sir Rodney consacra tout son temps à étudier l'occulte, pour essayer de comprendre les vraies forces qui contrôlent l'univers et découvrir ainsi la vraie nature du Chien Noir. Il devint un spécialiste des aspects du Mythe de Cthulhu liés aux voyages dans le temps.

1783 : Sir Rodney Somerville identifia le Chien Noir comme un Chien de Tindalos. Il fit construire une petite maison au plafond voûté sur les terres du manoir comme protection éventuelle contre la créature. Sir Rodney désirait étudier la pierre pour pouvoir la détruire et il souhaitait avoir un abri où se réfugier s'il entra accidentellement en contact avec le monstre. La vraie menace pour Rodney eut une origine bien plus prosaïque : Colin Lewington revint de la guerre pour découvrir son épouse morte et son fils absent. Les rumeurs disaient que Sir Rodney en était le responsable. Colin attendit que Rodney soit seul dans les collines à étudier la pierre et vint l'affronter. Les deux hommes se battirent et Sir Rodney fut tué. Colin Lewington fut arrêté, condamné pour meurtre et pendu à la prison de Brichester.

1783 - 1915 : Les Somerville sont laissés tranquilles par le Chien durant 130 ans.

Juillet 1916 : Robert et Hugh Somerville sont tués tous les deux à quelques jours d'intervalle dans la première partie de la bataille de la Somme. Leurs parents, Sir Edward et Lady Diana Somerville sont effondrés par la perte de leurs deux fils.

Décembre 1919 : Lady Diana Somerville meurt durant l'épidémie de grippe espagnole qui atteint la Grande-Bretagne en octobre.

Janvier 1919 à décembre 1921 : Sir Edward s'intéresse au spiritisme, espérant contacter son épouse et ses fils dans l'au-delà. Il rencontre plusieurs médiums, sans succès.

1922 : Frustré par ses échecs à entrer en contact avec les siens, Sir Edward commence à chercher dans les papiers de son ancêtre Rodney. Il y apprend que le Chien Noir de Somerville est une entité qui voyage dans l'espace-temps et croit comprendre qu'on peut traiter avec elle relativement sûrement si on l'approche correctement. Pensant que le Chien peut lui rendre sa famille (en les ramenant à un point juste avant leur mort) Sir Edward passe beaucoup de temps dans les ruines sur la colline de Blackstone.

3 Septembre 1923 : Edward entre en contact avec le Chien par l'intermédiaire de la pierre.

13 Septembre 1923 : Sir Edward passe la matinée sur la colline de Blackstone à attendre l'arrivée du Chien. Quand le monstre apparaît il comprend qu'il a fait une terrible erreur et essaye de s'enfuir. Le Chien l'attrape et le dévore puis retourne dans son propre temps.

Janvier 1924 : Paul Somerville hérite du manoir.

1er Juin 1924 : Les Somerville commencent de grandes vacances d'été en Grande-Bretagne. Ils comptent rester au manoir et y passer du temps afin de décider s'ils veulent vraiment venir s'y installer.

14 Juin 1924 : En se promenant sur les terres du manoir, Paul Somerville passe par Hill Grove et entre en contact accidentellement avec le Chien. Comme Sir George avant lui, la vue de la créature le rend fou. Sachant que le monstre le poursuit, Paul trouve refuge dans la pièce construite par Sir Rodney et refuse d'en sortir.

18 Juin 1924 : N'arrivant pas à faire entendre raison à son mari et craignant pour sa santé mentale, Christine Somerville engage les investigateurs.

L'implication des investigateurs

Le but des investigateurs est double : premièrement découvrir pourquoi Paul Somerville s'est enfermé dans son refuge puis empêcher le Chien de le tuer. C'est un grand challenge, rendu encore plus difficile par la présence de Gerald Hanley. Artiste respecté et soldat décoré, Hanley souffre de périodes de folies depuis la fin de la Grande Guerre car son corps a été possédé par la grande race de Yith. L'esprit de Hanley a été renvoyé dans le temps comme "hôte" de la grande race. Durant cette période d'hospitalité forcée Hanley a rencontré de nombreux autres esprits humains du passé et du futur, dont un officier de l'armée britannique des années 40 et un membre du culte des Fils du Loup. De retour dans son corps, Hanley a commencé à retrouver les souvenirs du temps passé avec la Grande Race. Il sait qu'une guerre va venir, encore plus terrible pour la Grande-Bretagne que celle qu'il vient de vivre. La seule façon de protéger son pays contre la future invasion nazie (ou pire encore) est de commencer à se préparer dès maintenant. Pour cela, il a l'intention de rétablir le culte des Fils du Loup. Ce qu'il a retenu de l'ancien cultiste fait croire à Hanley que le groupe était un ordre de guerriers utilisant des puissances surnaturelles pour défendre la Grande-Bretagne des envahisseurs étrangers. Hanley est venu à Moreton-under-Hill pour être proche de la source du pouvoir du culte et apprendre comment l'utiliser pour lui-même. Tout cela le mettra en conflit avec les investigateurs.

Moreton-under-Hill

Le village est situé du côté est de la vallée de Severn, juste après l'escarpement de Cotswold. C'est l'ancien village du domaine de Somerville et beaucoup de bâtiments sont encore propriétés de la famille Somerville. Toutes les constructions sont faites avec de la pierre couleur miel extraite dans la région. Moreton a une population d'environ 180 personnes. Ses habitants les plus intéressants (c.-à-d. ceux directement concernés par l'aventure) sont détaillés dans la section des PNJ. Le reste de la population est principalement composée de fermiers, de travailleurs agricoles et de leurs familles. Les habitants de Moreton ont la réputation d'être repliés sur eux-mêmes, peu enclin à parler de l'histoire étrange de leur village. Une vieille plaisanterie dans la région dit que si vous voulez vous battre avec un homme de Moreton, il suffit de lui demander "Qui a tué la sorcière ?" ou "Alors, quand revient le Chien ?". Les investigateurs trouveront la plupart des habitants peu loquaces au sujet du passé du village ou de la situation actuelle au manoir. Ils devront faire des jets de Persuasion pour obtenir n'importe quelle information. Et même comme cela, ils obtiendront souvent des rumeurs des plus douteuses. Quelques exemples typiques sont donnés ci-dessous :

- 1. Sir Edward n'était plus le même depuis que son épouse et ses fils sont décédés. Il a commencé à fréquenter des médiums en espérant les contacter dans l'au-delà. (Vrai)

- 2. Barbara Lewington allait poursuivre Sir Edward à propos du cottage Piker. Elle a dit qu'il a été volé à sa famille il y a des années par les Somerville et qu'elle voulait le récupérer. Sir Edward lui aurait laissé le cottage de toute façon. (Vrai)

- 3. La famille Lewington est une famille de sorcières célèbre dans tout le comté. Barbara Lewington a tué Sir Edward en utilisant la magie noire. C'est une sorcière elle-même, et elle a une corneille comme familier. (Faux)

- 4. Un artiste célèbre, héros de la guerre, vit dans un des cottages de Blackstone Rise. Il dit qu'il est venu dans le village pour trouver la paix et la tranquillité pour peindre. (Partiellement vrai)

- 5. Le corps de Sir Edward avait l'air d'avoir été attaqué par un animal sauvage mais aucun sang ne coulait de ses blessures. (Partiellement vrai)

- 6. Le Chien Noir est un chien de la meute du Diable. (Faux)

- 7. Si vous faites trois fois le tour de la pierre à Hill Grove le Chien Noir apparaîtra. (Faux, mais ce n'est pas une bonne idée)

- 8. Barbara Lewington est la fille illégitime de Sir Edward, c'est pour cela qu'il lui a laissé le cottage Piker. (Faux)

- 9. L'agent de police Greaves touche des pots de vin. (Faux)

- 10. Bill Roberts a eu une aventure avec Barbara Lewington quand il restaurait le cottage Piker. (Faux)

Les endroits importants du village sont :

1 Le manoir de Somerville

C'est un manoir anglais traditionnel construit en bas des pentes de Blackstone Hill. Il y en a de semblables tout au long de la Cotswold. Le domaine de Somerville se compose ainsi :

(a) Le manoir : une construction impressionnante datant du début du 17^{ème} siècle. Malheureusement Sir Edward a laissé le bâtiment sans entretien durant les dernières années de sa vie et la maison est en mauvais état. Paul et Christine ont engagé un artisan local pour rénover la propriété mais le travail a été stoppé à cause des problèmes actuels. Les personnages sont les bienvenus s'ils désirent rester au manoir. Ils auront chacun une chambre à coucher, meublée pauvrement.

Le manoir recèle une importante bibliothèque. Elle est de premier intérêt pour les investigateurs car elle contient de nombreux volumes sur l'histoire, le folklore et l'occultisme dans la région.

Le bureau de Sir Edward contient une importante correspondance avec divers spirites, médiums et voyants de Brichester, Gloucester, Bristol et même Londres, et de nombreuses factures de ces personnes. Si les investigateurs se donnent la peine d'entrer en contact avec eux ils se retrouveront en présence d'une belle brochette de charlatans, de cinglés, et même sûrement d'un individu réellement doué de pouvoirs surnaturels. Cependant, tous confirmeront qu'ils n'ont pu rentrer en contact avec la défunte famille de Sir Edward. Le bureau contient également la correspondance du conflit entre Edward et Barbara Lewington à propos du cottage Piker. Une des dernières lettres est une instruction à messieurs Jennings et Cartwright, avocats de la famille Somerville : "C'est vrai, nous l'avons prise à sa famille. Il faut lui rendre le cottage. C'est le moins que je puisse faire pour la dédommager".

Le personnel du manoir est composé de George et de Sheila Gordon. Monsieur Gordon a les tâches de jardinier et d'homme à tout faire tandis que son épouse est cuisinière et femme de chambre. Le couple est au service des Somerville depuis des années. Sir Edward a laissé partir le reste du personnel.

(b) La maison des gardiens : C'est la maison des Gordon. Ils y seront plus à l'aise qu'au manoir pour parler aux investigateurs. Ils sont tous deux très fidèles à la famille Somerville. Ils diront aux investigateurs que Sir Edward était un homme bon, un philanthrope qui a passé sa vie à essayer d'aider les autres. Les Gordon admettront qu'il était devenu très excentrique à la fin de sa vie, consultant les médiums et autres charlatans. Les Gordon se sont sérieusement inquiétés pour lui la dernière année, lorsqu'il a commencé à passer tout son temps dans les ruines sur la colline de Blackstone, à regarder la pierre pendant des heures sur la fin de sa vie. Monsieur Gordon pense " qu'il essayait de voir le Chien Noir. Il pensait sûrement qu'il pourrait lui rendre sa famille ". Dix jours avant sa mort Sir Edward est revenu de la colline pâle et fatigué mais heureux. Il a dit à Madame Gordon : " il vient. Bientôt je serai à nouveau avec ma chère Diana et les garçons ".

le 13 septembre Sir Edward s'est levé tôt et a monté la colline. Autour de midi Monsieur Gordon a entendu des cris perçants appelant à l'aide qui venaient des bois sur la colline. Il a saisi son fusil de chasse et a couru vers le haut de la colline où il a trouvé le corps affreusement mutilé de Sir Edward. Après une brève et infructueuse recherche de l'agresseur, Monsieur Gordon est revenu au manoir et a téléphoné à l'agent de

Le Livre du Chien Noir

Ce volume contient de nombreuses informations sur les voyages dans le temps en rapport avec le Mythe. Il fait référence au Chien de Tindalos (sous ce nom) et identifie le Chien Noir de Somerville comme une de ces créatures, précédemment adoré par les Fils du Loup.

Le volume a été annoté par Sir Edward. Ses notes sont la plupart du temps des commentaires sur certains passages. Plusieurs des conclusions qu'il tire sont totalement erronées et même très dangereuses. Par exemple qu'on peut convaincre un Chien de Tindalos d'aider ceux qui veulent voyager dans le temps.

Langue : Anglais (Archaïque)

Mythe de Cthulhu : +5% (*)

Sorts : Signe des Anciens, Enchanter un objet : une épée

Perte de SAN : 1D6

(*) Gain de 5% en Mythe seulement si les notes personnelles erronées d'Edward sont ignorées. Ceux qui lisent le livre et qui réussissent un jet d'Idée se rendent compte que les dernières notes sont de purs délires et peuvent avoir la totalité du gain en Mythe. En cas d'échec le gain est de 3% seulement.

police Greaves qui est arrivé rapidement avec le docteur Soames.

(c) La Folie de Rodney : c'est une construction en forme de dôme avec un hublot comme fenêtre construite en lisière des bois qui couronnent le haut de la colline de Blackstone. Elle est construite dans le style victorien des " Folies " et c'est plus qu'une simple chambre. Comme le manoir il est évident que la Folie a été récemment restaurée, mais de façon plutôt rudimentaire : les trous dans la maçonnerie ont été simplement rebouchés au ciment, la fenêtre est barrée et une plaque circulaire en bois brut est adaptée sur l'entrée. Il y a un signe en forme d'étoile peint sur la porte à la peinture rouge. Les investigateurs qui réussissent un jet de Mythe de Cthulhu identifieront un Signe des Anciens rudimentaire. Le signe n'est pas enchanté et n'a donc aucune utilité.

La Folie est occupée par Paul Somerville qui pressent l'arrivée imminente du Chien Noir. Arriver à entrer est difficile mais pas impossible (voir la section des PNJ - Paul Somerville). Si les investigateurs y parviennent, ils se retrouveront dans une chambre voûtée contenant un lit, une table et une chaise. Une petite pièce adjacente sert de cabinet de toilette. La pièce est plutôt en désordre depuis que Paul Somerville y habite. Des vêtements sales traînent partout, des restes de repas jonchent la table,

et une odeur sale flotte dans l'air. Paul a couvert les murs de la pièce de dessins étranges. Plein de signes en forme d'étoile comme celui sur la porte, mais aussi des croix, des fragments de prières écrites en latin. Il y a aussi des groupes d'hommes se tenant à l'intérieur de cercles entourés d'autre figures, ressemblant à des chiens, qui courent tout autour des cercles.

Paul a emmené deux choses du manoir avec lui : un volume manuscrit en cuir et une très vieille épée.

Le livre est le journal de Sir Rodney Somerville sur ses recherches concernant le Mythe de Cthulhu. Il est intitulé " Le Livre du Chien Noir " et il est très instructif sur les voyages dans le temps liés au Mythe.

L'épée est un héritage de famille. C'est un sabre de cavalerie, enchanté par Sir Rodney pour combattre le Chien. Bien qu'il n'ait jamais été utilisé à cette effet il a servi aux soldats de la famille Somerville à Waterloo et en Crimée. Le sabre fait 1D8+1 de dommages et est efficace contre le Chien, bien qu'il faudra un combattant très habile et/ou très chanceux pour vaincre la bête.

(d) La Villa romaine de Blackstone Hill : Un chemin étroit et broussailleux monte à travers les bois jusqu'à la villa. Les ruines sont en piteux état à cause des nombreuses fouilles menées sans précautions et à l'exposition aux éléments durant les deux derniers siècles.

La pierre qui donne son nom à la colline est située ici, dans une dépression à une courte distance des ruines principales. Les investigateurs qui réussissent un jet d'Archéologie verront que la pierre devait se situer dans une chambre souterraine séparée du reste de la villa. Un mur de la chambre est en grande partie intact. Un investigateur réussissant un Trouver Objet Caché notera plusieurs petits carreaux colorés qui pointent à la surface du mur. Passer 1D4+2 heures à nettoyer très prudemment la mousse et la saleté accumulées révélera une mosaïque montrant un grand animal, proche d'un loup, qui émerge d'une pierre noire à multiples facettes comme celle de la chambre. La créature est



entourée par des hommes en armure qui semblent la vénérer. Le tableau est plutôt primitif et les investigateurs qui réussissent un jet d'Histoire ou d'Archéologie dateront la mosaïque de la fin de la période romano britannique.

La pierre fait environ 1,50 m de haut, grossièrement de la forme d'une barrique. Sa surface est d'un noir brillant avec de multiples facettes. Comme le suggère la mosaïque du mur, la pierre était le moyen par lequel les Fils du Loup invoquaient le Chien. Elle fut créée par le Grand Prêtre des Fils du Loup comme un renfort au sort de "contact d'un Chien de Tindalos". La communication pouvait être établie avec la créature par l'intermédiaire de la pierre. L'utilisation de la pierre identifiait le lanceur du sort comme un adorateur, assurant que le Chien arriverait d'une humeur relativement bienveillante, ce qui n'est pas garanti avec le sort de contact. La pierre agissait également comme un portail, permettant au Chien de voyager dans le temps instantanément au lieu d'avoir une durée normale de voyage avec son propre pouvoir. Quand le culte a disparu le pouvoir de la pierre s'est évaporée. Elle n'est plus en mesure de fonctionner comme un portail pour le Chien, mais il y demeure assez de pouvoir pour qu'elle agisse parfois comme une fenêtre vers le monde du Chien. Naturellement, une fenêtre permet de voir des deux côtés...

A chaque minute passée face à la pierre il y a 2% de chance de voir le Chien dans une de ses facettes. Un tel contact entraînera une réponse hostile du Chien : utilisant son propre pouvoir le monstre se projettera dans le temps et viendra chasser le malheureux pour se nourrir de lui.

Quand les investigateurs verront la pierre le chien est déjà en route pour Paul. Les investigateurs qui auront un contact accidentel avec le passé verront simplement une terre primitive exempte de vie. Si le Chien réussit à tuer Paul Somerville il retournera dans son monde. Les visites suivantes à la pierre pourront donner un nouveau contact accidentel et conduire un des investigateurs à être la prochaine victime du monstre.

Les investigateurs peuvent penser que détruire la pierre est la clef pour achever la malédiction des Somerville. C'est une supposition raisonnable mais difficile à réaliser. La pierre a 100 points de vie et sa structure lui donne l'équivalent de 20 points d'armure. Elle est invulnérable à tout sauf à une grande quantité d'explosifs, dont l'utilisation garantira l'intervention des autorités.

Réactiver la pierre est au delà du champ de cette aventure. Il faut pour cela un sort d'Enchantement, dont la connaissance a disparue avec les Fils du Loup. Dans le cas où la pierre serait réactivée elle pourrait être utilisée comme un portail pour suivre le Chien dans le passé. Ce serait une chose extrêmement dangereuse. En plus du Chien attendant de l'autre côté, la porte elle-même est dangereuse. Passer à travers les angles de la pierre coûte 9 Points de Magie, suffisamment pour tuer un humain ordinaire. Revenir au présent coûte encore 9 Points de Magie. Aller affronter le Chien sur son propre terrain c'est aller au devant de gros ennuis.

2. Église Saint Barnabas

C'est une église gothique caractéristique. Les personnages observateurs noteront que la girouette sur le toit est en forme de chien et non pas de coq. Les investigateurs voulant y jeter un œil feront la connaissance du révérend Lovejoy qui vit dans le presbytère adjacent. Le curé ouvrira la tour et accompagnera les investigateurs jusqu'au sommet. Vu de près, la girouette représente une bête grondante avec des dents pointues, une langue proéminente et aiguisée en épi et une longue queue mince. Le Révérend Lovejoy suggérera que la créature ressemble plus à un lézard ou à un dragon qu'à un chien. Il dira aux investigateurs que la girouette est un don de Sir Rodney Somerville, une sorte de macabre plaisanterie. Montée au-dessus de l'église elle indique la supériorité du Chien sur la religion. Naturellement, le curé d'alors s'est opposé à cela mais les Somerville ont le droit de nommer le clergé de la paroisse (un droit nommé l'"Advowson"). Si le curé avait continué ses objections

il aurait été remplacé par quelqu'un de plus conciliant. Face à ce choix cruel le curé a laissé monter cette girouette et elle est restée en place depuis lors.

Le cimetière de l'église abrite également la tombe de Colin et de Alice Lewington. Ils ont une pierre tombale très simple sur laquelle sont inscrits leurs noms, dates de naissance et de décès et l'épithaphe " Seigneur, que ta miséricorde protège nos âmes ". En dépit de l'âge de la pierre, la tombe semble bien entretenue. Si les investigateurs questionnent le Révérend Lovejoy au sujet de la pierre tombale, il leur dira qu'elle a été érigée peu de temps après l'exécution de Colin Lewington, probablement par le curé qui avait eu maille à partir avec Sir Rodney. Lovejoy pense qu'il pourrait s'être senti coupable de ne pas avoir su empêcher les villageois d'assassiner Alice Lewington. Leur donner une sépulture chrétienne a été une façon de se racheter. La tombe était mal entretenue quand Lovejoy est arrivé dans la paroisse, mais elle est maintenant entretenue par Barbara Lewington.

3. The Wagon and Horses

C'est le pub du village. Les investigateurs s'y rendant le soir peuvent compter trouver le bar rempli de villageois. Ceux-ci seront très heureux de les voir payer des tournées mais ne seront pas plus bavards que n'importe qui dans Moreton. L'exception est le propriétaire terrien Harry Barstow. Il est bavard à l'excès et sera trop heureux de pouvoir discuter des événements entourant les Somerville, récents et historiques. Pratiquement tout son bavardage n'est que ragots, sornettes et balivernes. Par exemple la théorie de Barstow sur la mort de Sir Edward est que le Chien Noir a été invoqué par Barbara Lewington pour venger la mort de son ancêtre : " Les Lewington ont une sacrée réputation de sorcières et de magiciens par ici. Il est évident que c'est pour cela qu'elle est revenue à Moreton. Elle veut se venger des Somerville, et peut-être bien du reste du village aussi ".

4. L'hôtel de police

Cette bâtisse est à la fois un petit commissariat de police et un logement pour le policier de village, John Greaves. L'armoire du commissariat contient des copies des rapports d'enquête et d'autopsie sur la mort mystérieuse de Sir Edward.

Greaves peut également raconter ce qui suit sur la découverte du corps avec le Docteur Soames :

" On aurait dit qu'un animal s'était acharné sur le corps, il y avait des marques de morsure partout. Mais pourtant je ne pense pas que c'est ce qui l'a tué. Il y avait ce trou dans sa poitrine... pas comme le trou d'une balle... plus grand, et bien propre. Pas de sang. Sir Edward était très pâle, comme si on lui avait sucé la vie par ce trou ".

Greaves se souvient aussi que le corps avait de la boue noire collée sur lui. Soames en a prélevé quelques échantillons et les a mis dans des tubes à essai. La peau de Sir Edward semblait comme brûlée là où la boue la recouvrait.

5. La maison de l'entrepreneur

Un jardin ceint de murs, avec une maison contiguë qui abrite Roberts (voir la section des PNJ) et sa famille. Roberts est généralement au travail le jour mais peut être trouvé chez lui le soir. Interrogé au sujet des travaux qu'il a effectué chez les Somerville, Roberts expliquera qu'à l'origine il a été embauché pour rénover le manoir. Il y a trois jours Paul Somerville lui a demandé de cesser de travailler sur la maison et de réparer la vieille Folie à la place. Paul semblait extrêmement agité et voulait que la Folie soit habitable le plus rapidement possible. Roberts lui a dit qu'il ne serait pas en mesure de faire un travail correct rapidement mais Paul n'en avait que faire et était disposé à payer plus que de

raison pour que cela soit fait. Roberts et ses employés ont travaillé vingt-quatre heures sur vingt-quatre pendant deux jours pour rendre le bâtiment habitable. Roberts estime qu'il a saboté le travail mais Paul semblait satisfait. Il semblait particulièrement préoccupé que l'intérieur de la folie n'ait aucun bord ou angle droit. La Folie semblait avoir été conçue de cette manière mais avait été très détériorée par le temps. Roberts a bricolé des réparations du mieux qu'il a pu.

6. La maison du docteur L'hôpital

C'est la résidence et le lieu de travail du Docteur Wesley Soames, le médecin généraliste du village. C'est l'une des premières personnes à avoir vu le corps de Sir Edward. Son témoignage est identique à celui de Greaves et il a également des copies des rapports d'enquête et d'autopsie. Le plus intéressant sont les échantillons de boue qu'il a prélevé sur le corps du défunt. La plupart ont été remis aux autorités mais Soames en a gardé deux afin de satisfaire sa propre curiosité. Il a effectué quelques tests sur la substance et ses résultats sont récapitulés dans les livres, journaux, documents etc., ci-dessous.

7. Le cottage de Piker

C'est une maison récemment reconstruite, à la lisière du village. Le cottage est la propriété de Barbara Lewington qui vit là depuis la fin de son procès contre Sir Edward. La maison et le jardin sont bien entretenus. Lewington a un mainate apprivoisé qui annonce la présence de tout visiteur en criant " bar-braaa ! " de toute sa voix. Le seul autre mot qu'il connaisse est son propre nom, " Jackie " (et tout autre mot que le gardien voudra ajouter pour apporter une touche comique à cette scène). Jackie a également un goût insatiable pour tous les petits objets brillants comme les clefs, les bagues et les pièces de monnaie, et il se donnera beaucoup de mal pour les voler aux visiteurs.

Lewington écrit actuellement un livre sur la mort de ses ancêtres au dix-huitième siècle. Elle a accumulé une quantité considérable de matériel de recherche qui peut être utile aux investigateurs.

8. Le cottage de Hanley

C'est une maison à étage à l'extrémité de quatre cottages de fermiers. Ironiquement, Hanley loue cette propriété aux Somerville par l'intermédiaire de messieurs Jennings et Cartwright. Hanley a transformé la pièce de l'étage en atelier de peintre : la pièce est jonchée d'esquisses, de peintures et de papiers. Les tableaux représentent des scènes apocalyptiques d'avions écrasant des villes sous des tapis de bombes, d'énormes chars d'assaut et des soldats massacrant des civils par milliers. La plupart des engins représentés dans ces scènes de carnages effroyables ont un étrange symbole peint sur eux. Les investigateurs qui réussissent un jet d'Occultisme identifieront une swastika inversé. Les papiers relatent les souvenirs de Hanley avec la Grande Race. Les griffonnages de Hanley pourront servir aux investigateurs s'ils mettent la main dessus. (voir le journal des rêves de Gerald Hanley).

Le journal des rêves de Gerald Hanley

Langue : Anglais (Archaïque)

Mythe De Cthulhu : +3%

Sorts : Aucun

Perte De SAN : 1D4

Le journal de Hanley est un ensemble hétéroclite de papiers renfermant les souvenirs de son temps avec la Grande Race. Ses souvenirs lui reviennent habituellement sous forme de rêves. Au réveil Hanley note tout ce dont il se rappelle. Les notes sont complètement désorganisées mais contiennent de précieuses informations sur la Grande Race et sa civilisation. Elles contiennent également quelques références des rencontres de Hanley avec d'autres invités de la Grande Race, ce qui donnent des indices sur ses étranges motivations :

" J'ai parlé avec mon ami officier du futur (j'espère que je pourrais me souvenir de son nom). Il m'a dit que dans vingt ans nous serions à nouveau en guerre contre les Huns. Notre empire sera amené au bord de la ruine, les Allemands prêts à envahir la Grande-Bretagne. Il semble que le monde entier sera sur le point d'être plongé dans un nouvel Age Sombre ".

" Le vieux guerrier britannique m'a dit qu'il était membre d'une société secrète. Un groupe de guerriers d'élite de la ville romaine de Glevum (Gloucester). Ils comptent parmi eux un loup surnaturel qui les a mené dans la bataille et leur a donné la force de vaincre les envahisseurs saxons et d'en tuer un grand nombre. Comme j'écris cela je me demande si le futur est prédéterminé. Un homme qui a la connaissance du futur peut-il empêcher ce futur de se produire ? Si je reformais cette société secrète, pourrait-elle nous permettre d'agir contre l'envahisseur allemand qui viendra à mon époque ? Et l'arrêter avant qu'il ne puisse même commencer à refaire la guerre ? Si tout le reste échoue et que l'invasion vient, au moins serions-nous prêts à le repousser à la mer comme nos ancêtres. Ce Loup semble être la clef. Je dois trouver la manière d'invoquer le Loup ".

9. Le magasin local

C'est le seul magasin du village. Il combine les fonctions d'épicerie, de poste et de marchand de journaux. Les investigateurs pourront y acheter les objets de la vie ordinaire, mais pas de choses " exotiques " comme des pistolets, des munitions et de la dynamite. Mme Higgins, la propriétaire, est une typique habitante taciturne de Moreton.

Les Recherches et les Livres

Il y a un certain nombre de documents qui peuvent aider les investigateurs. Ceux-ci sont énumérés ci-dessous ainsi qu'un nombre indiquant leur source probable. Chaque nombre correspond à un endroit de la carte, détaillé dans la section Moreton-under-Hill ci-dessus. D'autres sources possibles sont également indiquées le cas échéant. Noter qu'il n'y a pas de bibliothèque à Moreton. Les investigateurs devront utiliser les bibliothèques publiques ou universitaires de Brichester.

" Les légendes du Gloucestershire " par Henry Carpenter : (1, 2, 7 et 8, et les bibliothèques publiques ou universitaires de Brichester).

Un livre sur le folklore du comté. Il contient de courtes descriptions de diverses légendes, choses étranges et phénomènes surnaturelles. Par exemple le crapaud de Berkeley, l'ours de Ruardean et, naturellement, le Chien Noir de Somerville (voir la note 1).

" La sorcellerie dans la Severn Valley " par Richard Gardner :

(1, 2, 7 et les bibliothèques publiques ou universitaires de Brichester)

Semblable au livre précédent mais centré sur les allégations de pratiques magiques dans les parties ouest du Gloucestershire et du Worcestershire, et dans l'est du Herefordshire. Moreton-Under-Hill y est brièvement mentionné (voir la note 2).

Rapport d'autopsie de Sir Edward Somerville - le 5 septembre 1923

Le rapport déclare que la cause de la mort était due à " la rupture de multiples organes. Le cœur, le foie, les poumons et les reins montrent des signes avancés d'atrophie, comme s'ils s'étaient spontanément desséchés ". Le rapport note que les dommages semblent rayonner à partir de l'étrange trou exsangue dans la poitrine du cadavre, mais ne donne aucune explication à cela.

Le rapport mentionne également deux autres ensembles de blessures :

Des morsures d'un animal non identifié, probablement un chien.

Des brûlures sur le corps dues à un liquide bleuté et visqueux non identifié qui " à l'heure de ce rapport défie toutes les tentatives d'analyse ".

Résultats de l'enquête sur la mort de Sir Edward Somerville - le 24 octobre 1923

(4, 6, Hôpital de Mercy Hill, Bureau du Coroner)

Récapitule les résultats de l'autopsie, et contient les détails des témoignages de l'agent de police Greaves, du Docteur Soames, et de monsieur Gordon. L'intérêt de Sir Edward pour l'occultisme est mentionné mais est écarté comme facteur de sa mort : " Cette enquête n'accorde aucune foi à la prétendue malédiction du Chien Noir des Somerville ou d'aucun autre phénomène soi-disant occulte. Néanmoins, plusieurs éléments restent sans explication dans ce cas précis et un classement de l'affaire semble le plus approprié actuellement ".

Notes du docteur Soames (4, 6, probablement le bureau du Coroner)

Ces notes détaillent les diverses expériences que le Docteur Soames a effectuées sur le liquide trouvé collé sur le corps de Sir Edward. Les seules conclusions du Docteur Soames sont qu'il est fortement corrosif, qu'il contient plusieurs éléments inconnus, et qu'il semble vivant d'une certaine façon.

" Aller et retour en enfer " par Barbara Lewington : (5, 6, 7 et les bibliothèques publiques)

Un ouvrage autobiographique sur le travail de Barbara Lewington au First Aid Nursing Yeomanry (FANY) (en français : unité de premiers soins infirmiers du corps de cavalerie volontaire, une unité anglaise de la première guerre mondiale). L'écriture y est nerveuse et passionnée, et contient plusieurs descriptions saisissantes de transports en ambulance sous le feu de l'artillerie lourde. La lecture de ce livre n'en apprendra pas beaucoup plus aux investigateurs, si ce n'est que Barbara Lewington sait garder la tête froide dans des situations très difficiles.

Les Archives Des Lewington

Ce sont les documents rassemblés par Barbara Lewington en vue de son nouveau livre. Les archives se composent des résumés des registres de paroisse et d'autres registres locaux au sujet de la famille Lewington depuis la fin du 17ème siècle. La plupart ne sont qu'une triste litanie d'arrestations, de condamnations, d'enrôlements dans l'armée pour éviter la prison suivis de morts violentes dans des terres lointaines. Vers la fin du 19ème siècle, cependant, une meilleure éducation a permis aux Lewington de devenir de nouveau de respectables travailleurs. La famille semble avoir trouvé sa place auprès des animaux et de nos jours beaucoup des Lewington sont forgerons, employés aux étables, gardes-chasses ou éleveurs.

Certaines informations pourraient être utiles aux personnages :

Alice Lewington - date du décès 1779. Cause de la mort : " noyade ".

James Lewington, à l'âge de 7 ans : " admis à la maison de correction de Brichester suite à la noyade accidentelle de sa mère. Père militaire dans les colonies ".

Colin Lewington – exécuté à la prison de Brichester en 1783, suite à sa condamnation pour l'assassinat de Sir Rodney Somerville.

Journaux Locaux

Les anciens numéros du Brichester Herald sont une précieuse source d'informations pour les investigateurs. Chacun des extraits en notes peut être obtenu après deux heures de recherche et un jet réussi de Bibliothèque (voir les notes 3 à 7).

Journaux nationaux et Autres Publications

Ceux-ci peuvent donner des informations complémentaires sur une partie des PNJ :

Paul et Christine Somerville : Paul est le fils du frère cadet de Sir Edward, Charles. Etant le plus jeune fils, Charles ne pouvait s'attendre qu'à un petit héritage et est parti chercher fortune ailleurs. Il a émigré aux Etats-Unis où il a réussi comme fabricant de machines agricoles. Depuis sa mort, il y a cinq ans, Paul a été nommé directeur de la société bien que la majeure partie du fonctionnement quotidien soit assurée par les cadres supérieurs. Ce qui laisse à Paul et à son épouse la possibilité de mener une vie de loisirs. Christine Somerville est issue d'une vieille famille de notables de la Nouvelle Angleterre.

Barbara Lewington : a rejoint le FANY pendant la guerre. A servi comme conductrice d'ambulance en France. A écrit un livre à succès sur cette expérience intitulé " Aller et retour en enfer ". On dit que le succès de ce livre a rendu Lewington assez riche pour en vivre.

Gerald Hanley : Ancien commandant de section dans l'armée. A reçu la croix militaire pour bravoure au combat à Arras en 1918. A épousé Jane en 1916 durant une permission. Avant la guerre c'était un peintre paysagiste assez connu. A ensuite réalisé une série de peintures inspirées par la guerre qui sont très cotées. Hospitalisé en 1920 et 1923 pour un mal non précisé. N'avait produit aucune nouvelle œuvre depuis 1920 et semblait avoir perdu tout intérêt pour la peinture. A repris son œuvre après être sorti de l'hôpital pour la seconde fois. A réalisé une série de tableaux qui rappellent ses œuvres guerrières mais avec des thèmes plus violents et futuristes. Très mal accueillis par la critique qui les trouve " vulgaires ", " criards " et même " obscènes ". Travaille toujours dans le même style depuis.

Les autres enquêtes

Les investigateurs peuvent souhaiter mener une enquête qui n'est pas spécifiquement détaillée ici, par exemple contacter les avocats de la famille Somerville pour s'informer du conflit entre Sir Edward et Barbara Lewington, ou s'entretenir avec le docteur à Mercy Hill qui a effectué l'autopsie de Sir Edward, ou voir le personnel du sanatorium où Gerald Hanley a séjourné. Le Gardien devra décider au mieux des informations à fournir aux investigateurs. Dans la plupart des cas les PNJ seront peu disposés à parler, de crainte de briser le secret professionnel. Les investigateurs devront au minimum réussir un jet de Persuasion pour découvrir quelque chose d'utile.

Jane Hanley : Les investigateurs peuvent décider de contacter l'épouse de Hanley ou peuvent être envoyés vers elle par le médecin de Hanley au sanatorium. Elle réside toujours dans la maison de la famille à Chelsea et peut être trouvée facilement avec un annuaire téléphonique de Londres. Si les investigateurs la contactent par téléphone, Mme Hanley leur dira qu'elle et son mari sont séparés et sera peu disposée à en dire plus à des étrangers sans les rencontrer face à face. S'ils prennent la peine d'aller lui rendre visite à Londres, elle les recevra chez elle et leur demandera nerveusement s'ils ont des nouvelles de Gerald. Un investisseur qui réussit un de jet de Psychologie se rendra compte que Mme

Hanley aime toujours son mari et qu'elle est très inquiète à son sujet. Si les investigateurs arrivent à la convaincre qu'ils partagent son soucis, Jane leur racontera l'histoire du comportement étrange de son mari.

Les choses ont commencées à aller mal un an après que Gerald soit revenu de la guerre. Au début tout allait bien : Les Hanley avaient retrouvé une vie de couple heureuse et Gerald avait recommencé à travailler, peignant plusieurs toiles sur ses expériences de guerre qui avaient été très bien accueillies. En janvier 1920, Mme Hanley retrouva son mari sans connaissance sur le sol de son atelier. Apparemment c'était une crise d'apoplexie. Le médecin de famille qui examina Gerald décréta qu'il était dans un état catatonique et a suggéra son internement dans un asile psychiatrique. Après un séjour de deux semaines, Gerald sembla avoir parfaitement récupéré et fut relâché. Cependant, Mme Hanley constata vite que son mari avait complètement changé. Il était d'une extrême froideur, refusait tout contact avec sa famille et ses amis, et le plus étonnant de tout, ne voulait plus peindre. A la place il se découvrit un intérêt prodigieux pour la science, l'histoire et la politique, passant ses journées à lire toutes sortes de bouquins dans les bibliothèques publiques et restant éveillé presque toute la nuit pour en dévorer encore d'autres. Il commença aussi à inviter des gens peu fréquentables à la maison et passait de longues heures enfermé avec eux dans son atelier. Mme Hanley n'a aucune idée de quoi ils pouvaient bien parler, son mari n'ayant jamais fait aucun effort pour les lui présenter.

Ce comportement affligeant continua durant trois ans, une période que Mme Hanley décrit ainsi : " c'était comme si mon mari était mort et remplacé par un imposteur froid et insensible. Une créature avec une soif monstrueuse de connaissance dans tous les domaines mais aucun amour pour tout autre chose ".

En décembre 1923 Gerald eut une autre crise après être resté debout toute la nuit avec un de ses amis à travailler sur une sorte de machine qu'ils avaient construite dans l'atelier. Au matin Mme Hanley le retrouva sans connaissance à nouveau. Son ami et la machine avaient disparus. Gerald fut admis de nouveau à l'hôpital mais se remit très rapidement et rentra chez lui une semaine plus tard.

Mme Hanley redoutait le retour de son mari. Mais, à sa grande surprise, il semblait avoir retrouvé son ancienne personnalité. Il était incapable d'expliquer son comportement des trois dernières années, expliquant qu'il ne gardait aucun souvenir du temps entre ses deux malaises. Il lui déclara : " C'est comme si j'étais parti très loin, mais je suis de retour maintenant ". Gerald recommença à peindre, et Jane se prit à espérer qu'ils pourraient enfin avoir une vie normale. Mais au fur et à mesure des jours, il devint clair que Gerald était très loin d'être rétabli. Il se réveillait la nuit, hurlant des propos incohérents sur des villes en flammes et des millions des morts, d'autres fois il rêvait qu'il était emprisonné à l'intérieur d'un corps étranger, un vaste cône boursoufflé couvert de tentacules.

L'état mental de Gerald commença également à se manifester dans ses tableaux : des scènes de destructions massives pire que tout ce qu'il avait pu voir durant la guerre. Si les investigateurs le demandent, Mme Hanley leur fera visiter l'atelier de son mari. Il contient un certain nombre de tableaux semblables à ceux de son cottage de Moreton. Gerald disait qu'ils représentaient des scènes d'un futur cauchemardesque, d'une deuxième guerre avec l'Allemagne qui mènerait la Grande-Bretagne et son empire au bord de la destruction. Plus le temps passait plus ses rêves s'aggravaient et il commença à parler " de changer le futur " et " des Fils du Loup qui avaient combattu les envahisseurs dans les temps anciens ". De la façon dont son mari en parlait, Mme Hanley pense que les Fils du Loup était un ordre guerrier, comme le Roi Arthur et ses chevaliers de la table ronde.

Il y a quelques jours, Gerald a quitté Londres pour Moreton-under-hill. Il a dit à Jane que c'était important pour son travail. Mme Hanley ne croit pas qu'il parlait de sa peinture. Son départ a été provoqué par sa lecture d'un livre sur le folklore du Gloucestershire.

Note pour le Gardien : Mme Hanley peut servir de commanditaire de remplacement aux investigateurs, en leur demandant d'enquêter sur son mari. Le gardien pourra se servir de cette option si l'équipe se compose de personnages ayant un background commun avec Hanley, par exemple des ex soldats de la Grande Guerre, des gens de bonne famille ou des artistes. Ils pourraient rencontrer un autre groupe engagé par Mme Somerville, qui a un problème un peu similaire avec son mari. Chaque groupe pourrait paraître suspect aux yeux de l'autre, chacun se demandant si l'autre n'est pas un groupe de cultistes. Après quelques malentendus ils devraient pouvoir travailler ensemble pour trouver une solution aux problèmes des familles Hanley et Somerville.

Les connaissances en Mythe de Cthulhu : le gardien devra décider quelles informations seront données aux investigateurs qui réussissent des jets de Mythe au cours de leurs recherches. Il devra équilibrer les choses pour éviter que trop d'informations rendent le scénario trop facile, mais que trop peu d'informations ne frustrer les joueurs. Typiquement, les jets sous le Mythe réussis devraient permettre aux investigateurs de réunir les pièces du puzzle et de découvrir les vraies raisons des phénomènes étranges qu'ils rencontrent. Par exemple que la description de Mme Hanley sur le comportement de son mari est celui d'une victime de la Grande Race de Yith, ou déduire que l'étrange boue vivante du Docteur Soames est secrétée par un Chien de Tindalos.

La fin de l'aventure

En écrivant ce scénario j'ai essayé d'éviter d'enfermer les investigateurs dans une ligne de conduite particulière. Une fois que les investigateurs sont confrontés à la situation de base, ils sont libres de la façon de la résoudre. Le gardien devra enchaîner les événements de sorte qu'ils suivent naturellement les actions des investigateurs. Les PNJ détaillés ci-dessous peuvent être employés pour aider ou pour gêner, selon l'évolution de la partie. Hanley est un élément perturbateur important. Ses priorités sont complètement différentes de celles des investigateurs et il sera certainement un obstacle pour eux.

Le Chien doit arriver le 24 juin. Il se matérialisera à proximité de Paul Somerville, quel que soit l'endroit où il se trouve. Si les investigateurs l'ont laissé seul dans la Folie, il y sera en relative sécurité. Le Chien ne pourra pas apparaître dans la construction et fera le siège de la Folie, se jetant contre les murs de pierre en essayant de les abattre. A ce moment un certain nombre de choses peuvent se produire :

- 1) Les réparations hâtives faites par Bill Roberts cèdent et le Chien pénètre dans la Folie. Il attaque sauvagement Paul Somerville et draine sa force vitale. Satisfaite, la Bête retourne d'où elle est venue.
- 2) Les murs tiennent bon. Le Chien abandonne Paul Somerville et cherche une autre victime, par exemple un ou plusieurs investigateurs.
- 3) Les investigateurs sont en mesure d'intervenir efficacement et de repousser le Chien, peut-être avec une combinaison d'armes enchantées et de sorts.

Si Paul Somerville n'est pas dans la Folie, le Chien le tuera probablement comme décrit en 1). S'il a été enfermé dans un hôpital psychiatrique le gardien peut décider qu'il est protégé par les murs incurvés de sa cellule capitonnée. Le Chien peut passer sa frustration sur le personnel et les détenus qui ne sont pas aussi bien protégés.

Si Hanley est présent quand le Chien arrive il choisira ce moment pour offrir ses services à la Bête. Le Chien le tuera probablement aussitôt, mais pourrait accepter son offre s'il s'est déjà nourri. Le sujet d'un autre scénario pourrait être un affrontement contre Gerald Hanley et ses projets de nouveau culte du Loup.

Récompenses en Santé mentale.

Tuer le Chien : +1D20 (+1D10 si la créature est juste repoussée)
Détruire la pierre de Blackstone Hill : +1D6



2003 Don Fougere

Paul Somerville guéri : +1D6
 Paul Somerville tué : -1D10
 Par autre personne tuée par le Chien : -1D6
 Gerald Hanley toujours en quête du Loup -1D6
 Gerald Hanley guéri : +1D6

Statistiques des PNJ

John Greaves

Agent de police de Moreton

Sexe : M Âge : 30 ans

Troubles Mentaux : Aucun

FOR : 15	DEX : 10	APP : 11	CON : 16
TAI : 9	INT : 11	POU : 14	EDU : 11
PV : 16	Santé mentale : 70		

Bonus aux Dommages : +1d4

Compétences : Bâton 60%, Coup de pied 30%, Coup de Poing 50%, Discrétion 40%, Dissimulation 40%, Droit 30%, Écouter 40%, Esquive 30%, Fusil 50%, Lutte 30%, Trouver Objet Caché 40%

Équipement : Matraque (Bâton), menottes, carnet, sifflet, bicyclette

John Greaves a servi dans la même section d'infanterie que Bill Roberts pendant la Grande Guerre. Cette difficile expérience partagée en a fait des amis proches en dépit de leurs personnalités très différentes : Greaves est flegmatique et posé alors que Roberts est nerveux et très vif. Greaves est l'archétype du flic de province. Grand, jovial, pas très malin mais fondamentalement droit et honnête. Son principal défaut est son respect exagéré pour l'autorité et la hiérarchie. Il sera donc peu disposé à parler aux investigateurs du décès de Sir Edward. Il ne veut pas se laisser entraîner à salir la mémoire de Sir Edward en allant raconter

l'étrange comportement des dernières années de sa vie. Si les investigateurs arrivent à convaincre Greaves qu'ils agissent dans l'intérêt de la famille Somerville, il les aidera du mieux qu'il le peut.

Gerald Hanley

Victime et cultiste potentiel

Sexe : M Âge : 29 ans

Troubles Mentaux :

Folie permanente : Amnésie partielle, xénophobie (surtout des allemands)

FOR : 11	DEX : 13	APP : 13	CON : 11
TAI : 13	INT : 15	POU : 15	EDU : 16
PV : 12	Santé mentale : 50		

Bonus aux Dommages : Aucun

Compétences : Arme de poing 50%, Art – Dessin 60%, Art – Peinture 80%, Conduire Automobile 40%, Coup de Poing 60%, Discrétion 40%, Écouter 60%, Fusil 40%, Histoire 40%, Mythe de Cthulhu 5%, Se cacher 50%, Trouver Objet Caché 50%

Équipement : Revolver d'ordonnance Webley, matériel de peinture, journal des rêves, automobile

Hanley est venu à Moreton après avoir appris l'existence du Chien Noir de Somerville dans les "Légendes du Gloucestershire" d'Henry Carpenter.

Les souvenirs partiels de sa captivité par la Grande Race de Yith l'ont convaincu de restaurer le Culte du Loup. Hanley a commencé à étudier le folklore du Gloucestershire dans l'espoir de retrouver l'emplacement original du culte. La lecture du livre de Carpenter indique Moreton et Hanley s'est empressé d'y venir. Son arrivée dans le village date du 14 juin.

Le plan de Hanley pour entrer en relation avec le Chien a été perturbé par le contact accidentel de Paul Somerville avec la créature. Cependant, comme il n'a de toute façon aucune idée de la façon d'invoquer le Chien, Hanley pense qu'il peut retourner la situation à son avantage. Il a amalgamé ses propres connaissances avec les rumeurs locales. Il sait que le Chien va venir et veut être au plus près quand cela arrivera. Pour cela il essaiera de rester proche des investigateurs en offrant son aide. Il s'arrangera alors pour les égarer à chaque occasion, par exemple en les orientant vers Barbara Lewington.

Bien qu'il se soit engagé droit sur le chemin qui va le mener à devenir cultiste, Hanley n'en est pas encore un. Si un investigateur se rend compte qu'il est fou et réussit sur lui de jet de Psychanalyse, Hanley prendra conscience de la folie qu'il s'apprêtait à faire. Il consentira alors à retourner à l'hôpital où il peut réussir à se rétablir complètement. Sauver Hanley de sa propre folie rapporte 1D6 de SAN.

Les tableaux de Hanley sont le principal indice de son état mental. Mais ses propos peuvent également éveiller les soupçons des investigateurs. Par distraction, il fait parfois des références anachroniques comme "quand les Boches ont bombardé Coventry", "ce salaud d'Adolf" ou une remarque méprisante sur la débâcle française de 1940. Si les investigateurs le questionnent sur ces sujets, il deviendra vague et prétendra être fatigué et confus, ayant peu dormi suite à une longue nuit de peinture.

Barbara Lewington

Ecrivain et suspecte

Sexe : F Âge : 27 ans

Troubles Mentaux : Aucun

FOR : 10	DEX : 14	APP : 15	CON : 13
TAI : 11	INT : 16	POU : 16	EDU : 14
PV : 12	Santé mentale : 80		

Bonus aux dommages : Aucun

Compétences : Botanique 30%, Métier - Dressage d'animaux 50%, Conduire Automobile 60%, Électricité 20%, Premiers Soins 50%, Arme de poing 30%, Histoire 40%, Droit 20%, Bibliothèque 50%, Médecine 30%, Mécanique 30%, Histoire naturelle 30%, Langue étrangères - Français 30%, Persuasion 40%, Pharmacologie 30%, Monter à cheval 70%

Équipement : revolver cal. 32, automobile, machine à écrire

Barbara Lewington est la fille d'un couple d'éleveurs de chevaux de Brichester et la descendante directe de James Lewington. Elle ne s'est pas engagé dans le FANY simplement pour vivre une aventure. Ses compétences équestres ont fait d'elle une parfaite recrue pour le corps de cavalerie volontaire. A l'arrivée des véhicules à moteur, Lewington s'est reconvertie en conductrice d'ambulance. Elle a vécu de durs moments lors des évacuations de blessés du front, comme des bombardements d'artillerie et même une fois le mitraillage en rase-mottes d'un avion allemand. S'être sortie indemne de tout cela lui a donné une énorme confiance en elle qui confine à l'imprudence. Elle est également d'une extrême droiture qui la rend parfois désagréable. Le mélange de ces traits de caractère l'a conduit à acter en justice contre Sir Edward malgré tous les avis qui lui disaient de ne pas le faire. Heureusement pour elle, Sir Edward a décidé de ne pas contester sa réclamation, pour des raisons qui lui étaient propres. Après avoir récupéré sa maison de famille, Lewington a maintenant commencé à travailler sur son prochain livre. Ce sera un ouvrage en partie sur l'histoire familiale, et en partie une polémique où sera détaillée le déclin de sa famille depuis le dix-neuvième siècle, suite à l'assassinat d'Alice Lewington. Le blâme y sera porté sur les Somerville. En particulier avec une féroce critique de l'hypocrite Sir Rodney, l'homme qui accusa Alice d'être une sorcière avant de devenir lui-même un sorcier.

Lewington sait qu'elle n'est pas très populaire dans le village et tire un plaisir un peu pervers des regards et des chuchotements qui l'accompagnent quand elle se rend au magasin local. Elle aime être l'épine dans le pied des villageois. Elle est néanmoins parfaitement consciente de ce qui est arrivé à ses ancêtres. Elle garde un pistolet chez elle, au cas où une foule en colère viendrait à passer par là.

Les investigateurs rencontreront probablement Lewington en tant que suspecte dans la mort de Sir Edward. Les rumeurs de sorcellerie qui court autour de sa famille peuvent la faire prendre pour une cultiste potentielle, avec la vengeance contre les Somerville comme mobile. C'est naturellement une fausse piste. Lewington n'aime pas les Somerville mais ne leur souhaite pas vraiment du mal. On peut même la convaincre d'aider les investigateurs, en particulier en lui proposant de jeter un œil sur les papiers de la famille Somerville, ce qui pourrait être très utile pour son livre.

Révérénd Thomas Lovejoy Pasteur de la ville

Sexe : M Âge : 35 ans

Troubles Mentaux : Aucun

FOR : 10	DEX : 10	APP : 13	CON : 12
TAI : 14	INT : 15	POU : 16	EDU : 16
PV : 12	Santé mentale : 80		

Bonus aux dommages : Aucun

Compétences : Art - Chant 40%, Bibliothèque 50%, Histoire 40%, Langue étrangère - Français 30%, Langue étrangère - Latin 50%, Occultisme 30%, Persuasion 40%, Psychologie 20%

Le révérend Lovejoy vient de Gloucester. Il a été nommé à la paroisse de Moreton a son retour du service d'aumônier militaire pendant la guerre. Cette douloureuse expérience en France et en Belgique l'a fait douter de l'existence de Dieu et a remis en cause sa foi. Le diocèse a pensé qu'une paroisse tranquille comme Moreton serait l'endroit idéal pour qu'il récupère, et surmonte sa crise de vocation.

Si les investigateurs ne sont pas trop doués en recherche dans les livres (c.-à-d. de mauvais scores en Bibliothèque), le gardien peut utiliser le Révérend Lovejoy pour les aider à retrouver les points les plus intéressants de l'histoire de Moreton. Le révérend a lu pas mal de choses sur le Chien Noir depuis son arrivée à Moreton. D'abord intrigué par l'étrange girouette de l'église, son enquête l'a mené à l'histoire de Sir Rodney et de la mort de son frère.

Si on l'interroge sur Sir Edward Somerville, Lovejoy dira que la tragédie de la perte de sa famille l'a détourné de l'église et qu'il a passé les dernières années de sa vie à consulter des médiums, des spiritistes et autres charlatans. Le révérend ne pense pas que ça lui ait fait beaucoup de bien.

Bill Roberts

Entrepreneur en bâtiment du village

Sexe : M Âge : 29 ans

Troubles Mentaux : Aucun

FOR : 14	DEX : 16	APP : 11	CON : 15
TAI : 11	INT : 14	POU : 13	EDU : 12
PV : 13	Santé mentale : 65		

Bonus aux dommages : +1d4

Compétences : Artisanat - Menuiserie 60%, Artisanat - Peinture 40%, Baratin 40%, Conduire automobile 40%, Coup de pied 30%, Coup de Poing 70%, Coup de Tête 30%, Couteau 50%, Discrétion 60%, Dissimulation 50%, Ecouter 40%, Electricité 30%, Esquive 50%, Fusil 70%, Lutte 40%, Marchandage 50%, Mécanique 30%, Trouver Objet Caché 50%

Équipement : fusil Cal. 22, camion, outils et matériaux de chantier.

Roberts ne partage pas le respect de son ami John Greaves pour l'autorité. Il fait peu de cas des classes aristocratiques, et en particulier des officiers, citant le piètre commandement de l'armée britannique durant la guerre comme meilleure preuve de leur incompetence. Il déteste Hanley par principe et adoptera la même attitude avec tous les investigateurs qu'il considérera comme des snobs. Cependant Roberts est avant tout un homme d'affaire et il ne laisse pas ses préjugés de classes empiéter sur son travail, d'où son emploi par les Somerville. Il a également travaillé pour Barbara Lewington en restaurant le cottage Piker. Ces deux là s'entendent d'ailleurs très bien car ils ont les mêmes idées sur les richesses et les privilèges immérités.

Bien qu'il ne l'admettra jamais en public, Roberts regrette la camaraderie et l'excitation de la guerre. Si les investigateurs semblent chercher à avoir un peu d'action, il pourrait leur proposer son aide. Il peut être un allié précieux si les investigateurs sont un peu légers dans les compétences de combat, ou s'ils doivent persuader Greaves de les aider.

Roberts ne croit pas au Chien Noir. Après avoir vu dans la Somme les horreurs que l'homme peut faire, il ne s'inquiète guère des choses surnaturelles.

Wesley Soames

Le docteur du village

Sexe : M Âge : 39 ans

Troubles Mentaux : Aucun

FOR : 10	DEX : 15	APP : 12	CON : 14
TAI : 14	INT : 15	POU : 12	EDU : 17
PV : 14	Santé mentale : 60		

Bonus aux dommages : Aucun

Compétences : Biologie 40%, Chimie 30%, Conduire Automobile 30%, Langue Etrangère : Latin 30%, Médecine 70%, Pharmacie 40%, Premiers Soins 60%, Psychologie 10%

Équipement : Instruments médicaux, petit laboratoire, automobile

Le docteur Soames a hérité du poste de docteur de Moreton de son père dès la fin de ses études et, à part un poste de chirurgien dans l'armée pendant la guerre, il a toujours gardé cet emploi. Il est également le médecin de famille des Somerville. C'était également un familier de

Sir Edward et de sa famille. Il a essayé d'aider Paul Somerville de son mieux, mais sans succès. La psychologie n'est pas vraiment son domaine de prédilection.

Soames a plutôt un profil de chercheur et passe son temps libre comme scientifique amateur. Il a été horrifié par ce qui est arrivé à Sir Edward et est déterminé à découvrir ce qui a causé sa mort. Il croit qu'il y a une relation avec la situation actuelle au manoir mais n'a pas été en mesure de déterminer quoi. Il pense qu'il pourrait y avoir une cause psychologique et sera passionné par les théories d'investigateurs qualifiés à cet sujet. Soames ne perdra pas son temps avec les légendes sur le Chien Noir des Somerville ou sur les Fils du Loup. Ce point de vue pourrait changer si on lui apporte des preuves tangibles de l'existence du Chien. Mais même alors il n'acceptera la créature que comme un phénomène scientifique jusqu'ici inconnu. Les investigateurs qui proclameront qu'il est lié à la magie noire et qui se lanceront dans des discours sur des sortilèges pour le contacter seront promptement éconduits.

Paul Somerville

Dilettante

Sexe : M Âge : 25 ans

Troubles Mentaux :

Folie permanente - Paranoïa

FOR : 9 DEX : 12 APP : 14 CON : 11
 TAI : 13 INT : 12 POU : 11 EDU : 16
 PV : 40 Santé mentale : 12

Bonus aux dommages : Aucun

Compétences : Crédit 60%, Conduire Automobile 40%, Equitation 50%, Histoire 60%, Histoire naturelle 20%, Nager 40%

Équipement : Sabre de cavalerie enchanté, Le livre du Chien Noir

Quand les investigateurs rencontreront Paul Somerville pour la première fois, il sera dans un état pitoyable : blême, hirsute, la peau couverte de gribouillis à l'encre semblables à ceux des murs de la Folie. Comme son ancêtre Sir George, Paul a été rendu fou par la vue du Chien dans la pierre. A la différence de Sir George, Paul sait exactement ce qu'il doit faire : s'enfermer à clef dans la Folie et ne plus en sortir. Si cela échoue il a le sabre enchanté par Sir Rodney à portée de main. Paul sait qu'un homme avec une épée, même magique, n'a guère de chance contre le Chien. Il s'est approprié le livre du Chien Noir et passe tout son temps à l'étudier fébrilement dans l'espoir de trouver quelque chose qui l'aidera à vaincre le Chien. Jusqu'ici il a seulement glané quelques petits détails, par exemple à quoi ressemble un Signe des Anciens, mais pas comment enchanter celui-ci. Un gardien généreux peut lui autoriser une percée dans ses recherches avant que le Chien n'arrive. Un Signe des Anciens correctement gravé sur la porte ou sur les murs de la Folie renforcerait considérablement ses défenses.

Les investigateurs qui réussissent un jet de psychanalyse en parlant à Paul pourront le calmer suffisamment pour qu'il soit en mesure de faire un compte-rendu cohérent de ce qu'il a vu dans la pierre. Il dira également sa conviction que le Chien le pourchasse, " mais il doit venir à travers le temps et ça prend du temps. Cela prend du temps de voyager dans le temps, vous comprenez ? ".

Paul ne peut pas être convaincu de quitter la Folie et réagira violemment à toute tentative pour le faire sortir de force du bâtiment. Il se défendra avec le sabre de cavalerie s'il le faut. Si les investigateurs réussissent à l'emmener hors du bâtiment il deviendra complètement désespéré et il faudra lui administrer des sédatifs. Il sera aussi très vulnérable à l'attaque du Chien quand il arrivera.

Le Chien des Somerville

Chien de Tindalos

FOR : 20 DEX : 15 CON : 29 INT : 22
 TAI : 17 POU : 20
 PV : 23 Mouvement : 6/40 en volant

Bonus aux dommages : N/A

Attaque : Patte 50%, 2D6 + fluide

Langue 30% drainage de POU de 1D3

Armure : 2 points, 4 points de blessure régénérés / round, immunisé contre les armes non magiques.

Sorts : Terrible malédiction d'Azathoth, Flétrissement, Signe de Voor, contacter un Chien de Tindalos, contacter un Grand Ancien

Perte De Santé mentale : 1D3 / 1D20

Comme tous ceux de sa race le Chien a une faim monstrueuse d'énergie vitale (POU). Cependant, c'est une créature intelligente et prête à négocier avec des humains si cela lui amène des avantages à long terme. Le pacte avec les Fils du Loup en est un bon exemple. Le Chien a combattu pour les Bretons car cela lui donnait l'occasion de se nourrir de ceux qu'il tuait au combat. Il pourrait accepter un accord du même genre aujourd'hui. Mais s'il n'est pas invoqué correctement, il sera d'humeur colérique, et plus intéressé à se nourrir qu'à négocier.

Le Chien est d'une couleur plus foncée que la plupart de ses congénères. La boue gris bleue couvrant son corps semble presque noire.

Sources et remerciements

" Le Chien des Baskerville " de Sir Arthur Conan Doyle.

" The Room in the Castle " de Ramsey Campbell.

" Dans l'abîme du temps " de H.P. Lovecraft.

" Les Chiens de Tindalos " de Frank Belknap Long.

" History Today Companion to British History " (ISBN 1-85585-1784) édité par J. Gardiner et N Wenborn

" Le pacte des loups " (" Brotherhood of the Wolf " en anglais) (de Christophe Gans) : complètement fou, mais un admirable mélange de drame historique, de suspense, de conspiration, de film d'horreur et d'arts martiaux spectaculaires.

Les dessins déments de Paul Somerville sont inspirés de ceux du personnage de Sam Neil dans le très lovecraftien " dans l'ancre de la folie " (" In the Mouth of Madness " en anglais) (de John Carpenter).

Mystery Magazine (www.mysterymag.com) : Site sur le folklore avec quelques témoignages intéressants sur des rencontres avec des chiens noirs.

At the Edge Archive Black Dogs Folklore (www.indigogroup.co.uk/edge) : Semblable à ci-dessus. Les attaques historiques du Chien des Somerville sont basés sur des témoignages de ce site.

Moreton-Under-Hill est un village entièrement imaginaire. Dérivé du nom de Moreton-in-Marsh, une ville du Cotswold, et de Morton Underhill, un petit hameau de mon Worcestershire natal. Ni l'un ni l'autre endroit ne ressemble au village de ce scénario. Du moins, je l'espère.

Jackie le mainate vient des souvenirs de vacances de la jeunesse de mon père passées dans une ferme du Devon. Merci Papa.

Extrait de " Les légendes du Gloucestershire " par Henry Carpenter.

" la légende du Chien Noir des Somerville date de 1701 quand Sir George Somerville et son ami, Sir Gilbert Morley, célèbre occultiste de la Severn Valley, ont exhumé les restes d'une villa romaine sur le domaine des Somerville. Dans une chambre sous les ruines de la villa les deux hommes ont découvert une pierre noire à multiple facettes. La pierre était apparemment sans intérêt pour Morley qui est rapidement reparti à la recherche de nouveaux monuments à profaner. Sir George avait la réputation d'être un homme décadent aimant les choses occultes, ou du moins les apparences de l'occulte. Il réunit une bande de lurons ayant les mêmes penchants et ils passèrent une soirée de débauche autour de la pierre.

Peu après minuit Sir George poussa un horrible cri d'effroi qui arrêta les noceurs dans leurs agapes, puis il sombra dans un profond coma. Ramené au manoir et ranimé, il prétendit avoir vu dans la pierre l'image vivante " d'un chien noir diabolique ". Aucun de ses compagnons ne confirma cette vision, et les propos de Sir George furent pris pour ceux d'un malade conduit au bord de la folie par ses propres excès. Sir George se barricada dans sa chambre à coucher, refusant d'en sortir par peur du " chien du Diable ".

Dix jours plus tard, des cris perçants furent entendus, provenant de la chambre à coucher de Sir George. Quand son épouse et ses domestiques enfoncèrent la porte ils trouvèrent Sir George en train de se faire massacrer par un monstrueux molosse noir. La créature tua les deux premiers domestiques qui se trouvaient devant la porte puis disparut mystérieusement dans un coin de la pièce.

La deuxième apparition du Chien se produisit en 1779 où il apparut dans la nef de l'église de la paroisse de Moreton-under-hill en plein office du dimanche. Il tua plusieurs paroissiens dont Sir William Somerville, maître du manoir. L'apparition du monstre fut mise sur le compte d'une femme du village, Alice Lewington, prétendument sorcière, qui aurait invoqué la bête après une rupture amoureuse avec Sir William.

Bien que la légende du Chien Noir semble avoir ses origines au 18ème siècle, il semble que ce soit la variante moderne d'une légende plus ancienne. Les écrits de Tilda, modeste historien romano britannique de la fin du 15ème siècle, mentionne un obscure culte païen. Cet ordre guerrier adorait comme dieu un loup féroce qu'il invoquait en utilisant une pierre noire située près du village de Moreton-under-Hill. Ces Fils du Loup, comme ils se nommaient eux-mêmes, étaient menés au combat par leur dieu et ils tuèrent beaucoup de Saxons dans des escarmouches dans tout le sud-ouest de l'Angleterre. Tilda témoigne que les Fils du Loup étaient des guerriers féroces et courageux, mais aussi craints et détestés par leur frères bretons, à cause de leur religion blasphématoire et contre nature : leur Dieu Loup avait un appétit monstrueux pour la chair humaine. En période de guerre cet appétit pouvait facilement être rassasié et la créature satisfaite. Cependant, quand la paix fut faite avec les saxons, les bretons eurent peur que les Fils du Loup ne s'en prennent à eux pour satisfaire la faim monstrueuse de leur dieu. Devançant les choses, une troupe de guerriers attaquèrent les fils du Loup pendant leurs prières. Tous les adeptes du Loup furent tués ou mis en fuite et leur temple détruit.

Les deux légendes parlent d'un monstre canin et d'une pierre noire. Il semble logique d'en conclure que l'ancienne déité ayant l'apparence d'un loup et le Chien Noir des Somerville ne sont qu'une seule et même chose ".

La Sorcellerie dans la vallée de la Severn de Richard Gardner

" Même à la fin du 18ème siècle il était encore possible d'être accusé de sorcellerie et d'être victime d'une justice expéditive. En 1779 une femme du village de Moreton-under-Hill fut noyée par une foule en furie après avoir prétendument invoqué " un chien noir diabolique " qui avait tué plusieurs villageois durant l'office à l'église du village ".

LA MORT HORRIBLE DE SIR EDWARD SOMERVILLE

Le corps mutilé de Sir Edward Somerville a été retrouvé tôt ce matin. Le cadavre a été découvert sur les terres du manoir de Somerville par M. George Gordon, un employé de Sir Edward. La police et un docteur sont arrivés peu de temps après. Le corps a été transporté à l'hôpital Mercy Hill, Brichester, pour y subir une autopsie.

Brichester Herald du 14 Sept 1923

ENQUÊTE SUR LA MORT DE SIR EDWARD:

L'enquête sur les causes de la mort de Sir Edward Somerville n'a livré aucune conclusion. Le rapport d'autopsie n'a pas permis d'expliquer d'où provenaient les blessures relevées sur le corps de Sir Edward.

Brichester Herald du 25 Octobre 1923

UN ÉCRIVAIN CÉLÈBRE S'INSTALLE À MORETON-UNDER-HILL

Mlle Barbara Lewington, auteur du roman " Aller et retour en enfer " a récemment quitté Brichester pour venir dans le village de Moreton-under-Hill. Demeurant actuellement à l'auberge " The Coach and Horses " elle a déclaré à notre journaliste qu'elle avait l'intention de s'installer dans le village. " Ma famille est originaire d'ici ", nous a-t-elle dit, " C'est un retour aux sources pour moi ". Mlle Lewington nous a confié qu'elle travaille actuellement à son deuxième livre, un essai sur l'histoire locale.

Brichester Herald du 13 décembre 1922

RÈGLEMENT DU CONFLIT ENTRE UN ÉCRIVAIN ET UN NOBLE.

Sir Edward Somerville et Mlle Barbara Lewington ont réglé leur litige au sujet de la propriété du cottage Piker, à Moreton-under-Hill. Mlle Lewington affirmait que la demeure avait appartenu à sa famille avant qu'ils n'en soient dépossédés de force par les Somerville au dix-huitième siècle. Les termes exacts de l'accord sont restés secrets mais on croit savoir que Sir Edward a accepté la requête de Mlle Lewington et lui a cédé la propriété abandonnée. Plusieurs avocats locaux ont exprimé leur surprise devant cette décision car la requête de Mlle Lewington ne semblait guère recevable.

Brichester Herald du 8 Février 1923

UN ARTISTE CÉLÈBRE DANS LA VALLÉE DE LA SEVERN

L'artiste renommé et héros de la guerre, M. Gerald Hanley, a élu domicile à Moreton-under-Hill. M. Hanley a déclaré au Herald : " je suis simplement venu ici pour peindre, et me sortir de Londres pour un moment ". Moreton est déjà le domicile de l'écrivain Mlle Barbara Lewington. Quand nous lui avons demandé s'il pensait que Moreton allait devenir le refuge à la mode pour les artistes, M. Hanley nous a répondu : " je ne sais pas, cela me paraît simplement un coin sympathique, un endroit apaisant où je peux peindre en paix ".

M. Hanley est un peintre réputé pour ses paysages mais ses dernières œuvres, inspirées par son expérience de la guerre, ont reçu un accueil très mitigé.

Brichester Herald du 15 Juin 1924

2003 Richard Nowles



Ils Sont D'ailleurs 2

Réveillez les morts

Une aventure pour les années 20

Après être rentré d'un voyage à la Nouvelle-Orléans, l'oncle de Johnny Ryan lui a offert un collier. Une semaine après ce cadeau, l'oncle du garçon est brutalement assassiné.

Arrangement

J'ai placé cette aventure dans les années 20, en octobre, n'importe où en Amérique excepté à la Nouvelle-Orléans. La séance de test utilisait Arkham comme point de départ, aussi des modifications mineures sur le temps de voyage vers la Nouvelle-Orléans peuvent être nécessaires. Avec très peu de modifications, il est possible d'adapter le scénario pour une autre période.

Historique

Après être rentré d'un voyage à la Nouvelle-Orléans, l'oncle de Johnny Ryan lui a offert un collier. L'objet a été trouvé dans un bazar du quartier français. La tante de Johnny, une catholique dévote, n'a pas aimé le bijou, mais n'a pas pu convaincre son mari de ne pas l'acheter. Elle a néanmoins fermement refusé de le toucher. Johnny, âgé de 18 ans, adore ce collier et le porte constamment.

Une semaine après ce cadeau, l'oncle du garçon est brutalement assassiné par «quelque chose» qui a détruit l'intérieur de sa maison et l'a massacré, répandant des morceaux de corps partout dans sa bibliothèque. Ceci a eu lieu vers 14 heures, alors que son épouse était au salon de beauté. C'est devenu un crime sensationnel du fait du caractère vicieux de l'assassinat. La police avance qu'il pourrait s'agir de l'acte d'un animal sauvage qui serait entré d'une manière ou d'une autre dans la maison.

Tard une nuit, Johnny a rendu visite à la tombe de son oncle adoré. S'agenouillant et pleurant devant la pierre tombale, il fut presque paralysé de terreur quand une main cadavérique a surgi du sol, suivie par ce qui restait du corps de son oncle commençant à se frayer un chemin hors de la tombe. La main chercha à atteindre le collier, mais Johnny s'est enfuit et a atteint sa maison sain et sauf. Il est secoué et contacte les investigateurs au sujet de ce qui s'est produit.

Recherche

Ryan est un enfant crédible, et les investigateurs devraient rapidement prendre son histoire au sérieux. Notez quels investigateurs touchent l'objet maudit et lesquels ne le font pas. Quand Johnny essaye d'enlever le collier pour le montrer, il constate qu'il a commencé à se fixer à la peau de son cou. C'est presque comme si le collier grandissait dans sa chair. L'arracher lui causerait de sérieux dommages.

Des recherches devraient apporter quelques faits aux investigateurs :

Un jet réussi de Bibliothèque et d'Occultisme apportent la conviction qu'il s'agit du légendaire Collier de l'Innommable, une amulette maléfique prétendument créée à partir d'une minuscule partie de «Celui qui ne doit pas être nommé».

Si les deux premiers jets sont réussis, alors un autre jet de bibliothèque révélera là qu'il existe une légende de malédiction mortelle pour qui touche l'objet.

Les deux informations sont vraies. Il est bien appelé le Collier de l'Innommable, mais la malédiction mortelle n'est pas complètement exacte. Cet objet hautement précieux a fait mourir magicien après magicien, tout au long des siècles jusqu'à nos jours, mais ils furent assassinés par des humains, pas par quelque chose de l'au-delà. Naturellement, ne le dites pas aux joueurs.

Le Cimetière

Placez la tombe à un endroit loin de la rue, et loin des grandes allées du cimetière. Créez votre propre carte du lieu pour un effet d'horreur maximum. Si les joueurs le visitent de jour, le collier ne sera pas en activité. Cependant, de nuit, l'amulette fonctionnera parfaitement. Quoi qu'il en soit, il est évident que quelque chose a creusé vers la surface devant la pierre tombale. Si les joueurs sont assez fous pour risquer d'être pris en train de creuser la tombe, ils trouveront le cercueil endommagé, et vide ...

Essayez d'amener les joueurs à l'explorer de nuit. Peut-être le temps durant la journée est-il trop pourri pour oser s'aventurer dehors. Une tempête orageuse de juin est parfaite pour cela. Mais gardez le tonnerre et la foudre pour créer un effet dramatique nocturne. Peu importe ce que vous choisissez, tâchez de les amener dans le cimetière en plein cœur des ténèbres pour les deux prochains événements.

Premier événement

Pendant qu'ils examinent l'emplacement de la tombe, un coassement sourd peut être entendu. De prime abord, les joueurs l'attribueront à une grosse grenouille, mais tandis que le bruit se rapproche, les doutes surgissent. Quelque chose se traîne dans l'herbe, gémissant de douleur, et se dirige droit vers les investigateurs. S'ils l'attendent, elle arrivera jusqu'à eux ; s'ils s'enfuient, jetez-la juste sur leur route. Il s'agit de la tête, du cou, du haut du tronc et du bras droit de Bill Ryan, l'oncle de Johnny. Il est revenu d'entre les morts et est maintenant un zombie, avec le collier en tant que pouvoir contrôlant. Il veut obtenir l'amulette mais ne sait pas pourquoi.

Le zombie se traîne par son bras à une vitesse de 10m par minute. Étant mort, il ne se fatigue pas et ne ralentit jamais. Il n'accélère pas non plus. Une fois que la chose arrive, elle ira vers Johnny pour lui saisir les pieds.

La Terreur Rampante

FOR : 4 DEX : 2 POU : 4 TAI : 6

Attraper : 30% 1D2 points de dommage. Le zombie ne peut pas se déplacer et attaquer sur le même round. S' il saisit quelque chose, aucun mouvement de sa part n'est ensuite possible.

Mordre : 15% 0-1 points de dommage. Un point de dommage donne 80% de chance d'attraper la gangrène si on ne traite pas la blessure dans un délai de 6 heures.

Perte de SAN : 1 / 1D8

Le Deuxième Événement

Pendant la rencontre avec la Terreur Rampante, les joueurs se rendent compte que le sol autour d'eux tremble et que des choses tentent de sortir. Seul le joueur le plus idiot restera à cet endroit à présent. Si les joueurs ne réfléchissent pas et souhaitent rester là, deux douzaines de zombis fonceront sur eux et les forceront à se séparer. D'une manière ou d'une autre, Johnny Ryan, pas vraiment le gosse le plus courageux qui soit, quittera le cimetière la queue entre les jambes.

Zombie

FOR : 3D6x1.5 CON : 3D6x1.5 DEX : 2D6 POU : 1 TAI : 2D6+6
INT : 0 PV : 14-15 Déplacement : 6

Bonus aux Dommages : +1D4

Grand gourdin : 25 % 1D8 + 1 + Bonus aux dommages

Morsure : 30% 1D3 points de dommage

Armure : aucune, mais les armes qui peuvent empaler ne font que 1 point de dommages et les autres la moitié des dommages normaux.

Perte de SAN : 1 / 1 D8

Introduire Antoine Le'Bec

Pendant que les joueurs discutent de ce qu'ils vont faire, craignant que le destin de l'oncle de Ryan ne leur arrive bientôt, ils reçoivent un visiteur. Un grand homme noir avec un fort accent de la Nouvelle-Orléans se présente : « Mon nom est Antoine Le'Bec et je suis de la Nouvelle-Orléans. Je suis professeur à Tulane et y ai passé ma vie à combattre des horreurs au-delà de l'imaginable. J'ai suivi la trace d'un objet que vous avez en votre possession. Je l'ai méticuleusement pisté jusqu'ici. Je peux sentir sa présence. Le collier est maudit et celui qui le porte dispose de peu d'heures devant lui. ».

Si on lui demande comment il a trouvé les investigateurs, il expliquera qu'il a utilisé une tablette Ouija pour trouver le nom de l'état. Puis les nouvelles du crime l'ont mené à fortement penser qu'Arkham était la position actuelle de cet objet maléfique.

Peu importe qu'ils soient à la maison ou ailleurs, Le'Bec trouvera les investigateurs. Permettez aux joueurs de faire toutes les recherches qu'ils souhaitent avant d'introduire le professeur. Il constitue également un atout pour aider des joueurs coincés dans leur enquête. Après son introduction, il parle aux investigateurs : « Qui parmi vous a touché le collier - n'importe quelle partie... Vos vies sont en danger. Il y a une malédiction mortelle pour quiconque touche cet objet. Le propriétaire du bazar où il a été acheté est maintenant mort. Mutilé. Je comprends à présent que c'était l'oncle de ce jeune homme qui a été récemment assassiné. Laissez-moi vous dire que ce n'est pas un humain qui l'a tué. C'est quelque chose de bien pire. C'est quelque chose qu'il vaut mieux ne pas connaître. Nous devons agir maintenant. ».

Laissez les joueurs interroger le professeur. S'ils lui demandent comment briser la malédiction, il dit : « Il y a un moyen. Cet objet n'est pas simplement un collier. C'est une chose vivante. Un morceau de quelque chose de si terrible qu'il est heureux que cette terre ne l'ait jamais vu. La

malédiction a été placée dessus par un sorcier appelé Ib. Il est enterré dans un endroit maléfique situé dans les marais de la Nouvelle-Orléans. Sa tombe doit avoir été violée et le collier dérobé. Mais la seule manière de lever la malédiction est de l'enterrer de nouveau dans la terre maléfique autour du cou en décomposition d'Ib. Il sera aussi nécessaire de verser une goutte de sang frais sur la tête du mort. Sinon, très bientôt, la bête viendra et vous mettra en pièces l'un après l'autre, comme elle l'a fait beaucoup de fois auparavant. Il y a un train quittant Boston à 9h demain matin, nous devons être dedans, et avec l'aide de Dieu, nous serons là-bas dans trois jours. Vous n'avez plus le choix mes amis... Et moi non plus. Je suis aussi traqué par la bête. Nous l'avons tous à nos trousses à présent. »

Qui Le'Bec est-il vraiment ? Antoine Le'Bec est professeur d'Histoire à Tulane. Il est fou et c'est un magicien dévoué à Hastur. Échappant au raid de 1907 de l'inspecteur LeGrasse, avec la copie du culte du Texte de R'lyeh (version allemande), Le'Bec a senti qu'il était à présent l' élu qui ramènerait Hastur sur notre planète. Le collier a été confisqué lors du raid, et Le'Bec le traque depuis lors. Ce n'est que récemment qu'il a réussi à le retrouver.

En utilisant une copie du Roi En Jaune et le Texte de R'lyeh, il fut en mesure d'entrer en contact avec Hastur. Il jura immédiatement allégeance au monstre, et a commencé à rechercher les survivants au raid. Les vieux membres recrutés, le nouveau culte d'Hastur est devenu un peu plus étendu que l'ancien culte de Cthulhu. Après avoir converti quelques Créoles et corrompu des fonctionnaires pour obtenir la garde de plusieurs détenus d'asiles d'aliénés, le culte est devenu une force puissante et violente. Leurs rituels ont lieu dans les marais, à environ 400m de l'ancien emplacement du culte de Cthulhu, qui est maintenant un cimetière maléfique. Enfin sachant exactement où l'objet se trouvait, Le'Bec est entré dans les marais et a ouvert un portail pour invoquer un Vagabond Dimensionnel. Cette créature devait ramener l'objet. Cependant, un crocodile a surgi sur les lieux pendant le rituel et a dérangé le sort. « La Chose d'ailleurs », comme Le'Bec la nomme, est arrivée depuis l'autre côté du portail et a tué le crocodile. Le'Bec était capable de lier la créature pour la mettre à son service, mais le sort s'est montré quelque peu inefficace. Ceci sera discuté dans la section « La Chose d'ailleurs ». Cette bête a accepté l'ordre de Le'Bec, mais le magicien n'a aucun véritable contrôle sur elle. Le plan de Le'Bec est d'amener les investigateurs au marais et de les tuer en sacrifice à Hastur. Le magicien croit que ceci lui permettra de porter l'amulette sans danger. Bien que ce soit en fait faux, Le'Bec en est vraiment convaincu et fera ce qui est nécessaire pour que son plan porte ses fruits. Il fera tout ce qu'il peut pour maintenir les joueurs en vie jusqu'à ce qu'ils atteignent le lieu de culte. De potentiels actes héroïques prouveront aux joueurs que cet homme est à la hauteur.

Le trajet en train

Johnny Ryan partira avec Le'Bec, peu importe ce que les personnages pourraient lui dire. Tous ceux qui ont touché l'amulette doivent aller donner une dose de sang. Si aucun personnage ne l'a touchée, faites sursauter Johnny de peur à un moment donné, l'amulette les touchant par accident. Certains joueurs ne devraient pas être certains qu'ils ont réellement été touchés par l'objet. C'est encore plus ennuyeux de ne pas être sûr que de l'être.

Le'Bec annonce qu'il a assez d'argent et achète donc des billets pour une cabine privée avec sièges et couchettes. Le train part à 9h du matin pour un voyage de 2.500km, avec une correspondance à Atlanta. Si nécessaire, Le'Bec louera une voiture pour les amener à la gare du Nord (si vous jouez une campagne dans le Massachusetts). Le train de 9h part à 9h11 pour un voyage de trois jours vers la Nouvelle-Orléans. Le voyage se passe relativement bien pendant plusieurs heures. Le wagon-restau-

Its Sont D'ailleurs 2

rant est un peu cher et la nourriture plus que moyenne. Cependant, bien que le train avance vite, il ne peut pas aller plus vite que le soleil. Bientôt l'obscurité tombe et les ennuis recommencent.

Ce que le groupe ignore, c'est que leur voiture est attachée à un wagon mortuaire. Le corps de Jean Paul Cam'et (44 ans) est rapatrié vers sa terre natale, la Louisiane, pour une cérémonie et un enterrement. Voyageant avec le cercueil, il y a son fils de 21 ans, Irving, et les deux cousins de ce dernier, Isaac (19 ans) et Jacob (22 ans). Vers minuit, les joueurs entendront des appels à l'aide venant de la voiture suivante. Le cadavre s'est animé, pris d'une violence sauvage, et il recherche le collier.

Zombie de Jean Paul Cam'et

FOR : 16 DEX : 8 POU : 1 TAI : 17 PV : 16

Voir les caractéristiques des zombies plus haut.

Irving, Isaac, Jacob

FOR : 14 DEX : 16 POU : 10 TAI : 13 PV : 15

Coup de Poing : 65% Coup de Pied : 40%

Aucun repos pour les proies

Aucune autre personne ne sera venue aider les joueurs à affronter le zombie. Le bruit des roues et du moteur, et le fait que la plupart des passagers soient deux wagons plus loin et probablement endormis, tout cela rend le combat impossible à entendre. Une fois le zombie vaincu, les joueurs retourneront dans leur compartiment pour reprendre leur souffle mais ils n'en auront pas le temps. Une créature des plus horribles a arraché le toit de leur voiture avec une force terrifiante, et entre à présent dans la cabine.

«La Chose d'Ailleurs»

Il est difficile de dire ce qu'est exactement cette bête. Une erreur qui s'est glissée par le portail éthéré jusqu'à ce monde. Peut-être un danseur de la cour d'Azathoth, peut-être une partie vivante d'Abathoth, cela ne peut être établi. La tâche de la créature est de retrouver le collier.

Elle a pisté l'objet, mais doit encore l'attraper. La Chose d'Ailleurs peut changer de dimension à volonté. Cependant, elle ne semble pas pouvoir rester dans une dimension très longtemps. Une fois que la bête entre en scène, elle ne restera sous sa forme physique que pour 2 + 1D12 min, avant qu'elle ne se dématérialise. Cela peut sauver la peau des joueurs, et si la bête devait vraiment prendre le dessus dans un combat très bien joué, vous pouvez choisir de la déphaser quand vous le souhaitez.

Cette chose possède deux types d'attaques :

1) Ses griffes aiguisées comme des rasoirs. Elle peut frapper avec 12 d'entre-elles à la fois, chacune faisant 1d6 + bonus de dégâts. Sur un empalement, la victime est accrochée à la griffe et court le risque d'être victime de sa seconde attaque, sa morsure

2) Sa morsure qui occasionne 1d6 de dégâts. Un empalement signifie qu'une main, un nez ou un pied a été endommagé et est probablement brisé. Si la morsure fait plus de 1/4 des PV totaux du joueur, une amputation s'est produite.

Si Le'Bec est présent pendant la rencontre, il y a 10% de chance par tour que le monstre l'attaque. A part cela, tous les dommages que Le'Bec subira seront accidentels. Pour éviter tous soupçons, Le'Bec fera de son mieux pour sembler participer au combat, mais restera soigneusement hors d'atteinte des coups. Le magicien ne se soucie pas que «La Chose d'Ailleurs» vive ou meurt. Il tirera sur la créature sans remords.

Après l'attaque

Inutile de dire que le train fera un arrêt d'urgence. Les joueurs seront interrogés, mais le personnel de train prétendra que quelque chose a dû mal se passer avec les boulons du toit. Les dégâts internes doivent avoir été provoqués par des choses aspirées dans la cabine. N'importe quel employé remarquant la créature se verra forcé à se taire par le capitaine «ou alors ils penseront tous que nous sommes devenus fous !». S'il y a un ou plusieurs morts, le gardien devra improviser. Si un joueur a été jeté dehors, cela peut être considéré comme une mort accidentelle ou une simple disparition. Par contre, une mutilation entraînera une enquête approfondie. Quoi qu'il en soit, la police risque d'être impliquée. Si les joueurs semblent partis pour un long retard, Le'Bec s'approchera d'eux et leur dira : «je viens de glisser 50 dollars à l'officier. Il va nous tourner le dos pendant que nous montrons à bord du nouveau train». Il peut demander une récompense financière aux joueurs.

Il n'y aura ensuite plus d'interruptions avant les marais de la Louisiane.

La Nouvelle-Orléans, Louisiane

Une fois à la Nouvelle-Orléans, Le'Bec guidera les joueurs vers une aire de stationnement voisine, où il a dissimulé son Ford pickup. Avec ce camion, il a déjà passé beaucoup de corps en contrebande, enveloppés dans des tapis. Tout le groupe devrait pouvoir y tenir, mais la plupart des joueurs seront à l'arrière du pickup, en plein air. A l'avant, une longue mallette en cuir noir dissimule trois fusils de chasse, tous sauf un chargés à blanc (ne pas en informer les joueurs). Un arrêt rapide est possible, pour manger, se fournir quelques approvisionnements (des lampes torches par exemple) et faire un brin de toilette. Le trajet prendra environ deux heures et c'est au crépuscule que le groupe arrive devant l'embouchure des marais, à la Paroisse de Lafourche, juste à côté de Barataria Bay. Le'Bec garera le camion à environ 100 mètres d'un village cajun, prendra la mallette en cuir, pour se diriger ensuite vers le village.

Le Village

N'importe qui possédant la compétence Connaissance d'Innsmouth ou des points en Mythe de Cthulhu peut tenter un jet à +20%. Un succès permettra au joueur d'immédiatement identifier les habitants comme étant des Profonds hybrides, plus ichthyoïde qu'humain. Leur peau est d'un gris sombre et des ouïes commencent à pousser à travers la chair. Des visages et des yeux étranges les dévisagent depuis les maisons. Pas âme qui vive ne se bouge autour d'eux. Le'Bec guidera les joueurs à travers les vingt maisons pour atteindre l'entrée des marais. Il remettra aux joueurs les deux fusils de chasse chargés à blanc.

Les marais de la Louisiane

Un miasme chaotique de végétaux pend aux arbres nouveaux. La terre est humide et l'air est très froid. Les gaz et la vapeur des marais s'élèvent de la terre, limitant la visibilité à environ 3m. Les torches doivent être dirigées vers le bas afin d'éviter que la lumière ne se réfléchisse dans les yeux des investigateurs. Le groupe marchera pendant environ 45 minutes. Vous pouvez décider de faire faire aux joueurs un jet ou deux de

DEX pour éviter de tomber ou de se tordre une cheville. Le'Bec semble très bien connaître ce secteur et il mène habilement le groupe sain et sauf jusqu'à la tombe.

Les appels du collier

Plusieurs fois pendant la randonnée, le groupe croisera les carcasses d'un animal ou l'autre. Le collier animera au moins une créature pendant le trajet. Pour déterminer quel corps reviendra à la vie, tirez un D6 :

1. Hibou 2. Blaireau 3. Grand serpent 4. Oiseau 5. Crocodile 6. Serpent moyen

Vous pouvez décider que le corps animé est tellement détérioré qu'aucun dommage physique ne peut être occasionné aux joueurs. Cependant, une perte de santé mentale pourrait amener un joueur à s'enfuir dans les bois en hurlant, pour probablement ne plus jamais être revu. La perte de santé mentale pour la vue d'un cadavre animé est la même que celle d'un zombie.

La barge

Le culte a construit un grand radeau à partir de rondins et de corde de chanvre, que Le'Bec manoeuvrera pour traverser la trentaine de mètres d'eau que le groupe doit franchir. La structure peut supporter jusqu'à 450kg sans soucis. Au besoin, Le'Bec fera des allers-retours jusqu'à ce que chacun ait traversé. Si plus d'un voyage est nécessaire, le gardien doit décider pendant quel trajet «La Chose d'Ailleurs» apparaît. Elle viendra par l'eau, le dessus de sa tête se découpant à la surface tel l'aile d'un requin.

Que les joueurs vident leurs armes à feu sur elle ou non, la bête plongera sous la surface, hors de vue. Elle essaiera alors de renverser la barge. Faites un jet d'opposition de sa FOR comme la TAI totale du groupe divisée par deux. Si elle réussit, la barge bascule et tous les passagers doivent faire un jet de Nager pour arriver au rivage sans risques. L'eau est glacée et pleine de sangsues. Quiconque ratra son jet de Nager est susceptible d'être attaqué par le monstre. Le monstre se dirige alors rapidement vers lui, mais juste avant que l'attaque ne se produise, il disparaît. Assurez-vous que Le'Bec et Johnny Ryan arrivent sains et saufs. Si tout le monde réussit à nager pour se mettre en sécurité ou si le bateau n'est pas renversé, ce sera la dernière fois qu'ils verront cette créature.

L'île d'Hastur

Une des rares collines du marais, elle s'élève d'environ 3m au-dessus du niveau de l'eau. Le'Bec mènera le groupe vers le haut du plateau, où neuf pierres tombales formant un «V» ont été posées face vers le ciel. Il s'agit de la zone d'invocation d'Hastur. Le'Bec communique aux joueurs quelques mots qu'ils doivent chanter tandis qu'il commence une incantation beaucoup plus longue. Il demande aux joueurs de se tenir au noeud du «V», devant une tombe ouverte contenant un cercueil fermé, puis il continue le chant. Il amène alors Johnny Ryan dans la zone de culte et le fait regarder vers le ciel. Puis Le'Bec commence à souffler dans un sifflet. Il est en fait occupé à lancer un sort d'invocation de Byahkees, et échouera seulement sur un jet de 96-00. Il tombera à 5 points de magie après ce lancement.

Si un échec se produit, Le'Bec ordonnera aux joueurs de continuer à chanter tandis qu'il emmènera Ryan à travers les arbres vers la base de la colline. C'est là qu'il effectuera son sale travail.

Sinon, des Byahkees (jugez leur nombre en fonction de votre groupe) descendent alors du ciel, leurs ailes de cuir toujours couvertes de glace, et attaquent immédiatement le groupe. Une fois que le groupe est engagé dans la bataille, Le'Bec passe derrière Ryan et commence à lui découper la gorge avec un grand couteau qu'il gardait caché sur lui. Il lui faudra trois rounds pour décapiter complètement le garçon et récupérer le collier. Si les joueurs défont les Byahkees en deux rounds ou moins, ils peuvent appréhender Le'Bec. Si cela leur prend plus de temps, le magicien disparaîtra dans les marais. Rappelez-vous également que les fusils de chasse sont chargés à blanc. Si les joueurs sont tombés à l'eau, il y a de fortes chances qu'aucune des armes à feu qu'ils ont sur eux ne fonctionnent encore.

Byakhee

FOR : 5D6 CON : 2D6 DEX : 3D6+3 POU : 3D6+6
TAI : 5D6 INT : 3D6 PV : 14-15
Déplacement : 5/20 en volant Bonus aux Dommages : +1D6

Griffe : 35 % 1D6 + Bonus aux dommages

Morsure : 35% 1D6 + succion de sang

Succion de sang : si la morsure atteint son but, le Byakhee reste accroché à sa proie et commence à lui sucer le sang. Cette succion absorbe 1D6 points de FOR par round jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les Byahkees s'accrochent à leurs victimes tant que celles-ci ne sont pas mortes et qu'il leur reste un souffle de vie. Les victimes qui survivent peuvent éventuellement récupérer les points de FOR qu'elles ont perdus, soit par transfusion sanguine, soit à la cadence de 1D3 points par jour de repos.

Armure : 2

Compétences : Ecouter 50%, TOC 50%

Perte de santé mentale : 1 / 1 D6

Conclusion

Les joueurs sont confrontés à plusieurs problèmes.

Johnny Ryan est mutilé, et à part eux, il n'y a aucun suspect ici. Que faire avec le corps ?

Comment retourner à la civilisation ? La barge est toujours là, mais pourront-ils trouver leur chemin dans cet endroit où chaque arpent ressemble exactement au suivant ?

Cela peut être un excellent endroit pour commencer une nouvelle campagne (le groupe décidera peut-être de retourner à la Nouvelle-Orléans pour pourchasser le professeur).

Est-ce que la police les recherche pour les interroger sur l'incident du train ?

Et que se passera-t-il s'ils arrivent à tuer Le'bec avant sa fuite, qu'advient-il de la malédiction du collier ?

Penseront-ils que c'est fini ou cela les conduira-t-il à des nuits d'insomnie ?

Le géant de Severn Bank

Introduction

Le géant de Severn Bank est une aventure pour l'Appel de Cthulhu pour 3-6 investigateurs expérimentés. Un simple cas de disparition devient une course contre la montre pour arrêter un groupe de cultistes tentant de réveiller une Larve Stellaire de Cthulhu endormie. L'aventure suppose que les investigateurs sont basés dans la vallée de la Severn, le secteur du Gloucestershire choisi par Ramsey Campbell pour sa fiction d'horreur lovecraftienne. Les Gardiens sont libres de lui substituer n'importe quelle autre région des îles britanniques et adapter les éléments préétablis de la campagne.

NdT : ce scénario se déroule dans les années 90, ce qui n'est explicite que dans certains passages du texte mais n'est pas indiqué dans l'introduction de la version originale. Il est cependant facilement transposable aux années 20.

Disparition

Un des investigateurs est contacté par M. et Mme Johnson. Ils n'ont pas de nouvelles de leur fils, Peter, un étudiant en théologie à l'Université de Brichester et ils veulent que l'investigateur le recherche. La relation exacte entre l'investigateur et les Johnson devrait être déterminée par le Gardien mais elle est plus susceptible d'être d'ordre professionnel, par exemple :

- Un personnage avocat aurait pu intercéder pour les Johnson quand ils ont acheté leur maison dans Exham l'an passé, ou a pu avoir à les représenter. L'avocat se rappellera que les Johnson étaient des clients « difficiles ».
- Un docteur connaîtra les Johnson comme patients lorsqu'ils habitaient à Brichester. Mme Johnson a fait des visites assez fréquentes en chirurgie et pourrait être connue pour être hypochondriaque.
- Un officier de police aura rencontré dès le début les Johnson quand ils ont signalé la disparition de Peter. Bien que la police ne s'intéresse pas officiellement à la disparition, quelque chose d'étrange au sujet de ce cas frappe l'officier et il ou elle accepte d'y regarder de plus près en dehors de son temps de travail.
- Un détective privé aura eu vent des volontés des Johnson par un officier de police compréhensif du poste de Brichester.
- Un professeur ou n'importe quel autre personnage avec une activité scolaire peut connaître Peter en tant qu'étudiant à l'Université de Brichester. Si l'investigateur est qualifié dans les sujets appropriés il pourrait même être un des professeurs de Peter.
- Un prêtre (ou tout autre membre du clergé) connaîtra les Johnson en tant qu'auditeurs réguliers. Ils s'impliquent fréquemment dans les activités de l'église comme les fêtes, la distribution

de café le matin, etc. L'investigateur a pu avoir à discuter/enseigner la théologie avec Peter et lui avoir écrit une lettre de recommandations quand il s'est inscrit pour aller à l'Université.

Les Johnson indiquent à l'investigateur que Peter était censé retourner à la maison à Exham le week-end de Pâques dernier mais qu'il ne l'a pas fait. Quand ils sont entrés en contact avec l'Université, le professeur de leur fils les a informés que Peter n'avait assisté à aucun cours de la semaine dernière. Les colocataires de Peter prétendent également ne pas l'avoir vu pendant au moins une semaine.

Les Johnson ont parlé à la police mais elle ne semble pas particulièrement intéressée. Après quelques enquêtes préliminaires, elle a affirmé que Peter était parti pendant quelques semaines sans en référer à ses parents et réintégrera le foyer « tôt ou tard quand il sera à court d'argent ».

Les Johnson restent inquiets et demandent à l'investigateur et à ses compagnons de découvrir ce qui est arrivé à Peter et de le ramener sain et sauf à sa famille. Ils proposent que les investigateurs commencent leurs enquêtes avec la police puis auprès des professeurs et des colocataires de Peter.

L'histoire pour le gardien

Peter a été recruté par un culte religieux appelé « Les Enfants de la Mer ». Il est dirigé par un Américain, Reuben Waite, et son quartier général se situe à Severn Bank. Ses membres peuvent être trouvés dans Brichester presque chaque jour à distribuer des prospectus aux passants. Extérieurement, Les Enfants de la Mer semble être un culte religieux typique : petit nombre d'adhérents, mais fanatiques dans leur dévotion à leur foi et à leur chef étrangement charismatique, Reuben Waite.

Les Enfants de la Mer est naturellement bien plus qu'un simple énième culte. Reuben Waite est un membre de rang intermédiaire de l'Ordre de Dagon qui se spécialise dans la recherche magique. Après des années d'études il croit qu'il a perfectionné un sort qui peut réanimer ces Larves stellaires de Cthulhu qui ont été emprisonnées dans R'lyeh et d'autres villes quand les étoiles ont changé. L'Ordre l'a envoyé en Grande-Bretagne pour libérer une Larve Stellaire enterrée sous Severn Bank pour tester l'efficacité du sort. Si Waite réussit, l'Ordre prévoit l'utilisation de son sort pour ranimer d'autres Larves stellaires enfermées en divers endroits à travers le monde.

Le sort de réveil exige la dépense d'une grande quantité d'énergie mentale. Waite ne peut pas réveiller seul la Larve Stellaire et a recruté des personnes sur place pour l'aider.

Enquêtes préliminaires

La Police

Le sergent Stone de la police de Brichester, chargé de l'enquête, accepte facilement de parler aux investigateurs. Il est convaincu que Peter est parti pendant quelques semaines, « loin de ses parents et de leur influence, et avec une fille derrière tout ça, mais je ne devrais pas le dire. Si vous allez chez lui il est assez évident qu'il ait seulement pris ses vêtements avec de quoi les laver. Autrement tout est toujours là ce qui me fait penser qu'il sera bientôt de retour. Il est probablement parti faire une virée ou quelque chose dans ce genre ».

(Note pour le Gardien : Cette étape peut être omise si un des investigateurs a une relation avec la police. On peut estimer que l'investigateur le sait déjà pour avoir parlé à Stone après avoir vu les Johnson).

L'Université

Le professeur Lewis, le professeur principal de Peter, semble également ne pas se soucier de sa disparition. Il dit que « les 'prolongements' de vacances de la part des étudiants ne sont pas inhabituels. Je ne suis pas particulièrement tracassé tant qu'il sera de retour pour les examens d'été. »

Le professeur Lewis peut également dire aux investigateurs que Peter est un étudiant moyen, fiable avec un intérêt particulier pour les groupes évangéliques. Il voit le mouvement évangélique comme étant semblable à celui des premiers chrétiens qui ont prêché le Gospel, et ainsi plus pur dans la foi que l'Eglise moderne qui, pour lui, ressemble davantage à une corporation qu'à une religion.

(Note pour le Gardien : Cette étape peut également être omise si un des investigateurs connaît Peter à travers une relation partagée par l'Université de Brichester).

La chambre de Peter

Peter partage avec deux autres étudiants une maison délabrée située dans une rangée d'habitations attenantes dans le Bas-Brichester et louée. Ses colocataires, Mark Carlisle et Richard Browning, sont restés à Brichester pour les vacances. Au début, ils sont soupçonneux à l'égard des investigateurs, croyant qu'ils sont de la police à la recherche de drogue dans la maison (n'importe quel investigateur qui réussira un jet de Pharmacologie notera une forte odeur de marijuana venant d'une autre pièce). Une fois que ce malentendu a été éclairci Carlisle et Browning acceptent de parler aux investigateurs. Browning leur indique que « Peter était correct pour un bigot. Il ne vous imposait pas –il n'a même pas essayé– de produits religieux le couteau sous la gorge comme le font habituellement certains d'entre eux. »

Aucun des deux étudiants ne peut se rappeler avec précision quand Peter est parti bien qu'ils aient noté son absence deux jours durant la semaine dernière. Carlisle se souvient d'une nuit dans la semaine où il a trouvé Peter à la maison dans le salon en train de boire avec un couple d'autres personnes. « Ils avaient une grande discussion au sujet de la façon dont le paradis se situait en mer et pas dans le ciel comme chacun pense. C'était une merde complète. Je le leur ai dit et ils sont alors parti se coucher. » Carlisle est peu clair au sujet de l'incident mais il pense se rappeler d'un des compagnons de Peter : « un type américain avec des yeux de psychopathe. Je l'ai vu en ville, prêchant dans la rue. »

La chambre de Peter est verrouillée mais n'importe quel investigateur avec les outils appropriés qui fait un jet de Serrurerie pourra l'ouvrir dans un délai de 5 minutes. Carlisle et Browning s'y opposeront et un jet réussi de Baratin ou de Persuasion est exigé pour les persuader de lais-

ser tomber leurs objections. Alternativement, les investigateurs peuvent obtenir la clef disponible chez le propriétaire qui vit dans la rue d'à côté. Il a déjà prêté la clef une fois au sergent Stone et ne voit pas pourquoi il devrait accorder la même courtoisie aux investigateurs. Des jets de Baratin/Persuasion ou le paiement de dix livres « en contrepartie pour dépassement d'honoraires » sont exigés pour obtenir la clef.

Si les investigateurs pénètrent par effraction dans la chambre de Peter indépendamment des objections de Browning et de Carlisle, les deux étudiants essaieront de les arrêter. Les investigateurs gagneront probablement n'importe quel combat qui pourrait suivre mais ils peuvent s'attendre à une visite de la police de Brichester peu après.

La chambre de Peter contient un lit, un bureau, une garde-robe et une bibliothèque. Le lit n'est pas fait et la garde-robe est vide excepté un casier en plastique avec du linge sale. Le bureau est couvert de papiers. Les investigateurs qui prennent le temps de les lire découvrent que Peter était en train d'écrire une dissertation sur « les bases des religions » c'est-à-dire celles qui ne tombent pas dans les pièges traditionnels comme dans les églises, les rituels formels, l'ordination des prêtres, leur ministère etc.

Le tiroir supérieur du bureau contient une seule feuille de papier format A4. C'est une lettre datée de trois semaines (voir le document 1) :

La bibliothèque contient des livres sur la théologie avec des banalités sur des religions parallèles. Les investigateurs qui réussissent un jet de Trouver Objet Caché découvrent un prospectus coincé au dos de la bibliothèque où il semble être tombé.

Le prospectus est une photocopie sur papier blanc avec les mots «le Salut de la Mer» et est décorée au-dessus d'un simple dessin d'une ville resplendissante entourée par l'océan. Le verso du prospectus contient plusieurs paragraphes dactylographiés exprimant les croyances d'un groupe appelé Les Enfants de la Mer. Celles-ci semblent devoir être un mélange fortement douteux de mythes bibliques de la création, d'histoire naturelle et de prophétie apocalyptique : Les Enfants croient que Dieu a créé toute vie sur Terre. Cependant, ils acceptent également que la vie a, à l'origine, commencé en mer. Dieu lui-même vit en mer dans une merveilleuse ville immergée. Un jour, le paradis montera à la surface et Dieu fera un pas en avant pour juger l'humanité et seuls les Enfants de la Mer seront sauvés. En attendant, les Enfants prient quotidiennement pour l'aube du paradis, croyant que la force de leurs prières aidera à provoquer le jugement final qu'ils désirent.

Les investigateurs possédant la compétence Mythe de Cthulhu qui réussissent un jet d'Idée après lecture du prospectus se rendront compte que les Enfants de la Mer est une version légèrement déguisée des cultes dédiés à Cthulhu.

En conclusion, le prospectus contient une adresse à contacter pour ceux qui sont intéressés à recevoir davantage d'informations : Manoir Riverside, Severn Bank, Gloucestershire.

Indices

Les investigateurs prudents voudront faire une recherche de fond avant de s'engager plus loin à Severn Bank. Les informations suivantes peuvent être obtenues assez facilement à partir de diverses sources. La numérotation entre parenthèses indique la source probable selon la modalité précisée :

- (1) les investigateurs doivent avoir un contact dans le milieu approprié, par exemple dans une collectivité locale, un bureau des impôts ou une police officielle. Alternativement un investigateur peut essayer un bon dessous de table à l'ancienne.
- (2) peut être obtenu à partir de n'importe quelle bibliothèque appropriée (par exemple la bibliothèque principale de Brichester ou celle de l'université de Brichester) après deux heures d'études et un jet de Bibliothèque.

- (3) jet d'Histoire
- (4) jet de Mythe de Cthulhu
- (5) livres du Mythe de Cthulhu, par exemple le Necronomicon, des parties du Necronomicon relatives à Cthulhu, des textes évoquant R'lyeh...

Les Enfants de la Mer

Il ne semble y avoir aucune information concernant les Enfants de la Mer. Le groupe n'est pas enregistré comme société ou œuvre de charité comme le font quelques cultes. Elle ne fournit pas de déclaration d'impôt aux services fiscaux et ne paye de taxe d'habitation à aucune collectivité locale.(1)

Severn Bank

Un petit hameau situé au bord de la rivière Severn à cinq miles et demi au sud-ouest de Berkeley. Le village tient son nom de l'arête qui se trouve entre lui et la rivière.(2)

Document 1

La légende locale suggère que « l'arête » marque la tombe d'un géant massacré par un des chevaliers du Roi Arthur.(2) ou (3)

L'arête a été excavée par Sir Gilbert Morley au début du XVIIIe pendant sa recherche du Crapaud de Berkeley. Il a creusé dans le flan méridional de la colline puis a ordonné l'arrêt des travaux et a tout remblayé.(2) ou (3)

Les statistiques sanitaires montrent que le nombre de désordres d'ordre mentaux à Severn Bank est sensiblement plus élevé que la moyenne nationale. Les plus répandus sont les troubles du sommeil et les problèmes associés.(2) Le taux élevé de ce type de déséquilibre est conforme aux « retombées » faisant suite aux communications télépathiques des Grands Anciens et équivalents.(4)ou(5)

Le secteur a souffert d'un tremblement de terre le 25 mars 1925 avec pour épicerie la colline. Bien que les tremblements aient été légers, les habitants ont rapporté qu'ils avaient été continus pendant au moins trois heures.(2) ou (3)

La synchronisation du tremblement de terre a coïncidé avec l'émergence temporaire de R'lyeh dans le Pacifique.(4)

Le manoir Riverside

En dépit de son nom le manoir Riverside n'a jamais été habité par aucun membre de la noblesse locale. Il a été construit comme résidence de famille en 1919 par Alfred Gregory, un magnat industriel des Midlands qui a fait fortune dans la fabrication de munitions pendant la Grande Guerre. Le manoir est situé à l'extrémité nord-est de l'arête.(2) ou (3)

Gregory et sa famille ont abandonné le manoir deux mois après les secousses sismiques qui avaient rendu la maison peu sûre pour y vivre et que la nuit il était possible d'entendre la terre se déplacer : « Presque comme si la terre elle-même respirait. »

Après que les Gregory soient partis du secteur, des tentatives périodiques ont été faites pour vendre la maison mais elle est restée invendue. Les copies du Brichester Herald datées de 1926 contiennent des annonces offrant le Manoir Riverside à vendre même aux enchères. Des annonces plus récentes décrivent la propriété avec euphémisme comme « mûre pour la reconstruction. » La dernière société immobilière à vendre la propriété était David Knight and Co, en 1990.(2)

Brichester

David Knight and Co.

Une agence immobilière avec un bureau dans la grand-rue de Brichester. David Knight en est le propriétaire unique et également celui du Manoir Riverside. Il a acheté la maison des Gregory en 1990 en utilisant l'argent qu'il avait gagné pendant le boom des profits fonciers des années 80. Il avait l'intention de retaper le manoir et puis de le revendre avec un bénéfice. Malheureusement pour lui, les valeurs des biens immobiliers ont chuté peu après lui laissant juste assez pour lui-même, et encore moins pour rénover une grande bâtisse rustique. Le manoir est devenu une sorte de boulet autour de son cou alors qu'il manque de fonds pour restaurer la propriété mais il est également peu disposé à le vendre en l'état et à concéder une perte. Après s'être vanté de sa perspicacité financière, il trouve l'épisode embarrassant et sera au début peu enclin à parler aux investigateurs. Un jet de Baratin ou de Persuasion est nécessaire pour l'inciter à s'ouvrir.

Knight a été approché par Waite il y a sept mois. L'Américain a offert de louer le manoir Riverside pour 800 livres sterling par mois. Knight s'est laissé convaincre, heureux que ses capitaux énormément dépréciés lui rapportent enfin une certaine somme d'argent. Waite paie comptant, mensuellement et en personne chez Knight. Il déteste Waite, dit qu'il y a quelque chose de sinistre en lui, mais il est tout à fait heureux de prendre son argent.

Rencontre avec les Enfants de la Mer

Les investigateurs sont susceptibles de rencontrer les Enfants en allant à la bibliothèque, au poste de police, à l'université etc. Waite envoie des membres du culte à Brichester chaque jour de la semaine. Ceux-ci distribuent habituellement autour de la rue principale des prospectus aux passants et essaient de recruter des membres potentiels par la conversation. N'importe qui montrant de l'intérêt pour le message des Enfants aura son curriculum pris. Ils seront alors visités par Waite, qui évaluera leur convenance, avant de décider de les recruter pour son culte. Un jour par semaine Waite passe à Brichester et prêche lui-même dans la rue principale. Ses sermons tournent tous autour du thème de la terre engloutie dans une inondation apocalyptique où seulement ceux qui sont avec la mer sont saufs. Toute personne ne cessant d'écouter est considérée comme une recrue potentielle et entre deux sermons Waite lui parlera dans le but de déterminer s'il peut servir au culte.

Des investigateurs approchant les Enfants recevront un prospectus et le début d'un recrutement standard. Les investigateurs pourraient en profiter pour entreprendre Waite (qui sera présent sur un jet de 15%) ou un de ses disciples au sujet de la disparition de Peter. Alternativement les investigateurs pourraient essayer d'infiltrer le culte. Si les investigateurs choisissent la première option les cultistes refuseront de répondre à toutes les questions au sujet de Peter. Ils essayeront alors de s'éclipser afin de rapporter cette nouvelle à Waite. Les investigateurs auront beau insister, ils n'obtiendront rien. Essayer « de joindre » le culte exposera les investigateurs au processus de contrôle décrit ci-dessus. Les Enfants seront soupçonneux si un grand nombre de personnes expriment soudainement le désir de les rejoindre. Un investigateur seul serait plus crédible mais n'importe qui rencontrant Waite devra le convaincre de son aptitude à rejoindre le culte. Avoir un initié dans le culte est potentiellement utile mais extrêmement dangereux. Il y a le risque que l'investigateur soit découvert comme imposteur, dans ce cas Waite le tuera. L'investigateur peut également être soumis aux puissances occultes de Waite et aux rituels nocturnes du culte et devenir fou.

Severn Bank

Les incidences de la venue des investigateurs à Severn Bank peuvent être établies par le Gardien à l'aide de la carte et des détails donnés ci-dessous :

1-Le pub Green Man

Le Green Man se trouve au centre du village. L'enseigne extérieure dépeint un géant vert se tenant sur une petite colline avec au pied une étendue d'eau. Le visage du personnage est disposé de sorte qu'il soit impossible de le voir et ses proportions sont trop irrégulières et arrondies pour qu'il soit vraiment humanoïde. Un petit texte dessous offre lit et petit déjeuner pour £15 000 par nuit.

Le propriétaire du Green Man est Harry Allen. Il parlera facilement aux investigateurs au sujet des Enfants de la Mer mais ne peut pas offrir d'informations utiles sur eux. Il aime juste ronchonner à leur sujet qu'ils sont un tas d'« excentriques naïfs ».

Deux des habitués du Green Man peuvent être d'une plus grande aide pour les investigateurs :

- Stanley Owen est un artiste local connu (les investigateurs devraient faire un jet de Connaissance pour avoir entendu parler de lui) et le résident le plus âgé de Severn Bank. Agé maintenant de 82 ans, il avait neuf ans quand le tremblement de terre a frappé la colline en 1925. Il se rappelle vivement la colline « ondulant de haut en bas pour l'éternité comme si elle allait éclater mais n'arrivait pas à le faire ». Owen a peint l'enseigne du Green Man à partir d'un rêve d'enfance qu'il a eu quelques jours avant le tremblement de terre. Il ne croit pas à la vieille légende d'un géant enterré sous l'arête mais pense qu'il y a quelque chose « pas tout à fait mort sous la colline, et parfois quand elle rêve nous aussi on rêve ». Owen peut être trouvé au Green Man au déjeuner et entre huit et neuf heures le soir.

- Graham Price est le propriétaire de la carrière du coin. Vu sa mauvaise gestion chronique, ses affaires ne sont pas florissantes. Price est un alcoolique qui préfère passer ses après-midi à boire de l'alcool au pub Green Man. Il est l'archétype du pilier de bar et s'épanchera vite avec les investigateurs au sujet de l'état du pays, de l'élimination de l'Angleterre dans la dernière Coupe du monde ou de n'importe quel autre sujet qui lui passe par la tête. Inutile de dire que Price est hargneux au sujet de ces « religieux timbrés » du Manoir Riverside et prévoit « de bientôt faire quelque chose ». Si les investigateurs gagnent sa confiance (c'est-à-dire en le faisant boire et en même temps en faisant semblant d'adhérer à ses projets d'action contre les cultistes) Price leur confie un secret :

- Il y a deux nuits, de la dynamite a été volée dans sa carrière par certains des « religieux tarés ». Price n'a pas informé la police du vol parce qu'il pense qu'il a pu avoir oublié de fermer la porte à clef du hangar de stockage. La dernière chose qu'il souhaite est que sa propre responsabilité ne soit exposée par une recherche de police. Il voudrait bien que la dynamite revienne avant qu'elle soit employée dans un but illégal qui pourrait l'embarquer dans bien plus d'ennuis. Price « sait » que les Enfants sont derrière le vol parce qu'un d'eux a laissé tomber un médaillon religieux derrière un buisson près du hangar.

- Le médaillon est en or et fait trois centimètres de diamètre, symbolise ce qui ressemble à une grande grenouille transperçant un requin. Les investigateurs faisant un jet de Mythe de Cthulhu identifieront la créature comme Père Dagon et se rendront compte que le médaillon sert d'insigne pour le culte officiel de

Dagon. Price s'attachera avec bonheur aux investigateurs si ceux-ci lui semblent vouloir agir contre Waite et ses sbires. Cependant son alcoolisme fait de lui un allié incertain.

2-Magasin du village

Les investigateurs peuvent obtenir leur approvisionnement de base ici comme la nourriture, les journaux et quelques biens d'équipement ménager (les articles spécifiques sont à la discrétion du Gardien). Si les investigateurs interrogent Mme Higgins, la propriétaire, au sujet de Waite et de ses suivants elle répétera l'opinion généralement admise qu'ils sont étranges. Ils ne se mélangent pas aux personnes du cru et viennent uniquement en ville pour acheter des provisions et pour utiliser le photocopieur. Mme Higgins pense qu'ils ont tous un regard lointain sur leur visage comme s'ils avaient été soumis à un lavage de cerveau. Le seul qui ne l'est pas est Waite et lui semble juste mauvais avec ses yeux fous.

Mme Higgins se rappelle que plusieurs des Enfants sont venus au magasin l'autre jour et ont acheté des provisions entières de bandages et de plâtre plus plusieurs bouteilles de désinfectant antiseptique. Peut-être que quelqu'un a eu un accident, là-haut, au manoir ?

3-La maison de Price

Une maison isolée à la limite du village. Si Price devient l'ami des investigateurs ils pourraient l'employer comme base bien que ce ne soit pas l'endroit le plus confortable. Price a laissé aller la maison depuis que son épouse est partie : des plats sales empilés dans l'évier, des canettes de bière débordant des poubelles et des vêtements sales abandonnés en tas dans les chambres. Price garde un fusil de chasse à deux coups de calibre 12 avec plusieurs boîtes de cartouches dans un coffret en métal dans une des chambres à coucher disponibles.

4-La carrière

La carrière de Price est située à flan de colline au nord-est de Severn Bank. Il peut facilement voir le manoir Riverside. Actuellement tous les ouvriers de Price ont été congédiés parce qu'il n'a pas assez d'argent pour les payer. Toutes les grosses machines ont été récupérées par des sociétés des bailleurs financiers. Price s'isole souvent ici en soirée pour boire et tirer avec son fusil de chasse des bouteilles, des bidons et sur n'importe quel animal assez malheureux ou perdu passant à sa portée.

Il y a deux bâtiments dans la carrière, un bureau et un hangar de stockage. Le bureau a peu d'intérêt. Le hangar est plein d'équipement, qui pourrait être utile lors de l'ouverture du caveau de la Larve si Price est persuadé de prêter aux investigateurs cet équipement. N'importe qui réussissant un jet de Trouver Objet Caché à proximité du hangar trouve plusieurs grandes tâches brunâtres sur la terre. Un jet de Connaissance est exigé pour identifier les tâches comme étant du sang séché. La traînée de sang desséché mène derrière le hangar puis dans les buissons jusqu'à un trou situé dans la barrière entourant la carrière. C'est le seul indice restant du vol de la dynamite de Price commis par les Enfants.

5-L'arête

Une haute arête de 45 mètres de haut couverte de pierres de chaux cassées et instables. Les investigateurs traversant ce terrain avancent obligatoirement à demi vitesse ou font un jet sous 5 fois leur DEX pour éviter de tomber et perdre 1 Point de vie. Partout sur la colline, un type de roche différent est mélangé à la pierre de chaux. Elle est de couleur vert foncé, de texture compacte et tendre. Un investigateur qui fait un jet de Géologie ne pourra pas identifier la roche mais réalisera que sa présence dans la région est complètement anormale. Les investigateurs qui réussissent un jet en Mythe de Cthulhu identifieront la roche comme étant semblable à la pierre employée pour construire R'lyeh et d'autres villes préhistoriques.

6-Puits de Morley

Un puits profond de 4,5 mètres dans l'extrémité méridionale de l'arête. C'est l'emplacement de la fouille de Sir Gilbert de Morley au XVIIIe. Bien que n'étant pas particulièrement glissant comme le reste de l'arête, les parois du puits sont tout aussi traîtres et les PJ devraient faire un jet de Grimper en descendant. En cas d'échec une chute de 3 mètres est à prévoir avec 1D6 points de dommages à la clef. Au fond, de grandes quantités de pierres de chaux doivent être retirées pour accéder à une porte faite de stéatite verte. Un Signe des Anciens a été gravé sur la porte.

Si les investigateurs veulent refaire les excavations de Morley, ils auront besoin d'outils appropriés (par exemple des pioches) pour forcer l'ouverture de la porte qui a une FOR de 60. Au moment où la porte sera ouverte, tous les PJ à proximité devront faire un jet d'Esquiver pour éviter le nuage vert puant qui s'échappe de l'ouverture. Un échec signifie que la personne est enveloppée par le gaz et doit faire un jet de résistance en confrontant sa CON avec un poison de TOX 15 et si ce dernier est raté elle perd 1D3 PV liés à des vomissements violents. Le gaz s'estompe rapidement, mais sa puanteur -un mélange de poisson en décomposition, d'algue et d'iode- s'attarde. Au delà de la porte, un escalier en pierres vertes s'enfonce dans le sol. Les investigateurs qui descendent les escaliers constatent que la puanteur fétide devient de plus en plus forte jusqu'à ce qu'ils se trouvent dans une pièce caverneuse contenant un énorme sarcophage ouvert. À l'intérieur du sarcophage se trouve une Larve Stellaire de Cthulhu endormie. Les investigateurs encore sains d'esprit après cette horrible vision peuvent la détruire s'ils en ont les moyens : s'ils ont récupéré la dynamite de Price, par exemple. Dans le cas peu probable où la Larve Stellaire soit détruite, les investigateurs sont libres d'explorer son tombeau. Ce qu'ils trouvent est à la discrétion du Gardien mais pourrait inclure des objets alien ou des éléments historiques préhumains. Le Gardien pourrait même envisager que la chambre funéraire de la Larve Stellaire est une simple antichambre d'un complexe beaucoup plus grand.

Manoir Riverside

Le manoir Riverside est un amoncellement de vieilles briques situé à l'extrémité nord-est de l'arête. Le domaine est entouré d'un mur de brique qui est effondré à plusieurs endroits fournissant un accès facile aux investigateurs. La maison est dans un piteux état : plus d'ardoises sur le toit et un certain nombre de fenêtres sont cassées. L'intérieur est humide et sale.

1-Garage

Une Ford Escort est garée ici. Le culte utilise la voiture pour les déplacements à Brichester.

2-Vestibule

Une grande porte en bois (FOR 30) garde l'entrée de la maison. Elle est verrouillée de l'intérieur. Le vestibule est tapissé de lambris de bois sombre. Il est par endroit à moitié arraché ou branlant.

3-Cuisine

Il y aura habituellement deux cultistes préparant ici des repas pour les autres. L'hygiène est insalubre.

4-Salle à manger

Une table vermoulue est la caractéristique principale de cette pièce. Le dessus de table est jonché des restes des précédents repas.

5-Salon

Les membres du culte qui n'ont pas d'autres occupations pourront habituellement être trouvés ici avec Waite participant à des séances d'enseignement dogmatique. C'est également ici que Waite essaie de ressusciter la Larve la nuit.

6-Cave

L'entrée de la cave est bloquée par une porte en bois verrouillée (FOR 25). Il y a à l'intérieur les outils employés par les Enfants pour excaver le puits de Morley (pelles, pioches, échelles et seaux) plus une caisse en bois contenant la dynamite volée (dix bâtons).

7-Salle d'étude

Des vieux livres moisies sont rangés sur les étagères. Un grand bureau au fond de la salle est couvert de feuilles de papier sur lesquelles sont griffonnés des mots et des calculs. Une personne qui réussit un jet de Mythe de Cthulhu tout en examinant ces papiers se rendra compte qu'ils représentent des tentatives pour formuler les mots corrects d'un sort conçu pour réveiller une Larve Stellaire endormie. Le sort invoque le nom de plusieurs Dieux extérieurs, notamment Yog-Sothoth. Sur un autre morceau de papier, une arête similaire à celle de Severn Bank est esquissée. Le puits de Morley est clairement marqué sur cette esquisse ainsi qu'un escalier menant sous terre.

8-Dortoirs

Ce sont les chambres où les cultistes dorment, récupérant après des sessions de culte particulièrement laborieuses. Les chambres sont toutes en désordre : les affaires personnelles sont répandues partout.

9-Chambre principale

Waite a choisi cette chambre pour lui-même. Un lit à baldaquin décrépit domine la pièce. Un coffre près du lit contient les articles suivants :

- Un revolver de calibre de 38 avec une série de cinq chargeurs
- Les clés du manoir et de la Ford Escort
- Un livre de compte de la Brichester Building Society au nom de Reuben Waite. Le compte contient à peine 9000 livres
- Un classeur contenant le journal personnel de Waite

10-Chambre de Peter

Cette pièce est semblable à celles occupées par les autres cultistes. Peter sera dans le lit, récupérant des blessures qu'il a reçues lors de l'incursion à la carrière de Price. Il est passé d'observateur à participant actif disposé aux activités du culte. Il n'ira pas volontairement avec les investigateurs et devra être maté avant d'accepter de sortir du manoir.

Les Enfants de la Mer

Reuben Waite est venu à Severn Bank il y a six mois. Avant cela il était membre du culte de Dagon de rang moyen respecté des autres membres dirigeants pour sa facilité avec la magie. Tout en étudiant un des textes les plus obscurs du culte, Waite a trouvé une référence à une Larve Stellaire enterrée à Severn Bank en Angleterre. Il a saisi cette magnifique opportunité pour développer un sort de sa propre conception qui, s'il est réalisé avec succès, réveillerait la créature de son sommeil mortuaire. Après une réunion avec ses supérieurs il a été décidé que Waite devait aller en Grande-Bretagne. La hiérarchie était sceptique quant à la réussite de son projet mais il a été convenu qu'il lui serait permis de le tenter. Après tout si Waite réussissait, son sort pourrait être employé pour ressusciter d'autres larves stellaires et probablement même le grand Cthulhu lui-même.

Arrivé à Severn Bank, Waite a été assez chanceux de trouver le manoir abandonné de Gregory, qu'il a loué en utilisant l'argent fourni par son ordre. Une fois que la base des opérations était établie il a commencé à recruter des habitants du coin crédules pour fournir la matière supplémentaire requise pour réussir le sort de réveil de la Larve Stellaire. Jusqu'ici Waite a regroupé un nombre de huit personnes (cinq hommes, trois femmes) qui ont été incitées à le suivre par un mélange de pouvoir occulte, de manipulation psychologique et de prêche charismatique. Le culte a organisé ses activités entre les expéditions recruteuses à Brichester, la préparation des repas et les travaux d'excavation pour libérer la Larve. Les efforts vers cette dernière ont rencontré une série d'obstacles. Après que les Enfants aient dégagé les éboulis du puits de Morley, ils ont constaté que la porte de la chambre funéraire de la Larve a été scellée au moyen d'un Signe des Anciens. Incapable d'enlever le Signe, Waite a décidé de voler de la dynamite dans la carrière de Price et de simplement pulvériser la porte. Waite, accompagné de deux autres cultistes et de Peter a cambriolé le hangar de stockage de la carrière et a pris la dynamite dont il avait besoin. Cependant, le bruit de l'effraction a réveillé Price qui cuvait son whisky et qui a tiré au travers de la porte du bureau. Dans la bousculade qui a suivi dans le bureau, en s'échappant, Waite a perdu son médaillon et Peter a été blessé quand Price, furieux, a tiré avec son fusil de chasse vers les fuyards.

Maintenant que Waite a les moyens d'ouvrir la porte de la chambre funéraire de la Larve, il concentre ses efforts sur la mise en place du sort de réveil. Ses efforts sont freinés par son manque de perfectionnisme quant à l'invocation de Yog-Sothoth sur laquelle le succès du sort dépend et parce qu'il n'a pas assez d'adorateurs pour produire les points de magie exigés. Sa solution est de persévérer et chaque soirée il aura une chance 10% de lancer le sort avec succès. Cette chance passera à 20% si Waite décide d'offrir un sacrifice humain à Yog-Sothoth. Cette décision viendra à lui n'importe quand lorsqu'il réussira un jet sous INT x 2% (un jet par jour). Si le sort est réussi, il y aura ce qui semblera être le flash soudain d'une boule de foudre au-dessus de l'arête car Yog-Sothoth, brièvement matérialisé, libère la Larve de son sommeil mortuaire. Ceci sera suivi d'une série d'éclairs et de tonnerres vibrants par le sol : c'est l'équipe d'Enfants choisie qui aura fait exploser la dynamite volée au puits de Morley, soufflant la porte et son Signe des Anciens. Une fois libérée, la Larve rampera hors de sa prison, jusqu'à la rivière Severn et y plongera avant de nager pour rejoindre la mer par l'estuaire.

Fin de l'aventure

Dans le meilleur des cas les investigateurs devraient arrêter Waite avant la libération de la Larve et ramener Peter à ses parents. Si la Larve s'échappe alors les investigateurs ont essentiellement échoué. La délivrance de Peter et/ou l'arrestation de Waite peut atténuer la perte résultante de SAN.

Pertes/gains de SAN

- Tuer la Larve Stellaire : +1D20
- Empêcher la libération de la Larve Stellaire : +1D10
- Délivrer Peter Johnson des Enfants de la Mer : +1D6
- Arrestation de Reuben Waite : +1D6
- Permettre à la Larve de s'échapper : -1D20
- Waite s'échappe : -1D6
- Peter Johnson est tué : -1D10
- Peter Johnson reste membre du culte : -1D6

Nouveaux Sorts & Livres

Réveiller la Larve Stellaire de Cthulhu

Seul Reuben Waite connaît ce sort. Il partage certaines caractéristiques verbales et gestuelles avec le sort Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu et le sort Appeler Yog-Sothoth. Si le sort est lancé avec succès près de l'emplacement d'une Larve Stellaire endormie tous les Anciens se manifestent et renversent les conditions temporelles qui maintenaient la Larve endormie. Le lancement du sort exige le même procédé que n'importe quel sort d'appel d'un dieu mais la chance de succès est seulement égale à la moitié du nombre de points de magie engagés. Si un sacrifice humain est offert à Yog-Sothoth, la chance de succès correspond au nombre de points de magie engagés.

Journal de Reuben Waite

C'est son journal personnel combiné avec l'ensemble des feuilles de notes des recherches de Waite dans le Mythe de Cthulhu (comprenant ses tentatives de perfectionnement du sort de réveil de la Larve Stellaire.) Le journal est particulièrement instructif sur les sujets océaniques liés au Mythe.

Langue : Anglais

Mythe de Cthulhu : +5%

Multiplicateur de sort : x1

Perte de Santé mentale : 1D6

Sorts : Réveiller une Larve Stellaire (sauf si la version est inachevée car les notes additionnelles de l'étude de Waite sont nécessaires pour apprendre le sort en entier)

Note de l'auteur

C'est ma première tentative personnelle d'écrire un scénario pour L'Appel de Cthulhu. Je ne suis pas vraiment satisfait d'elle. Le monstre enterré semble abusivement puissant et le sort employé pour le libérer est trop artificiel. L'idée principale du scénario m'est venue en voyant des prédicateurs de la Bible dans les rues de Worcester et de Gloucester. Je dois admettre avoir une certaine admiration pour ces personnes pour leur courage face à l'indifférence ou à la moquerie du public aussi bien qu'à la météorologie britannique plutôt contraignante. J'en suis venu à me demander si les prédicateurs convertissent toujours réellement n'importe qui et si oui, ce qui arrive aux convertis ? Est-ce qu'ils s'attendent à rejoindre une église d'une autre sorte ? Le prêche dans la rue me semble être l'antithèse complète de la religion organisée. J'ai fini par donner à ces pensées une torsion tendant au Mythe et ce scénario en est le résultat. Je n'ai pas la prétention d'avoir eu une pensée fondamentalement juste, mais je pourrais la rééquilibrer un jour si je trouve une bonne trame d'histoire.

Bibliographie

1. L'appel de Cthulhu, Le cauchemar d'Innsmouth et Les montagnes hallucinées de H.P. Lovecraft
2. Sueurs froides de John Ramsey Campbell
3. Guide to the Severn Valley de Shannen Appel (Magazine Valkyrie 15 et 16)
4. Underground de Marcus Rowland. Un scénario publié dans le «Games Workshop's Good Games Guide». A fourni la mécanique des pouvoirs psychiques de Waite
5. X COM : From the Deep est un jeu tactique édité par Microprose, largement inspiré de HP Lovecraft et John Wyndham. Le thème du jeu comporte un énorme Alien à tête de calamar dans un sarcophage.

Reuben Waite

Sexe : Masculin

Age : 35 ans

FOR 12	DEX 9	INT 15	CON 11	APP 15
POU 15	TAI 13	EDU 14	SAN 0	PV 12

Idée 75% Chance 75% Connaissance 70%

Bonus aux dommages : +1D4

Compétences :

Archéologie 25%, Arme de poing 35%, Astronomie 30%, Baratin 55%, Conduire Automobile 40%, Droit 45%, Histoire 63%, Marchandage 40%, Mythe de Cthulhu 32%, Occultisme 21%, Persuasion 45%, Psychologie 48%.

Sorts : Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Contacter un Profond, Flétrissement, Réveiller une Larve Stellaire de Cthulhu

Waite a la capacité d'influencer les esprits des personnes. Pour 2 points de magie il peut mesurer son POU contre une autre personne et si la victime éventuelle échoue à son jet de résistance elle perd 1D8 de SAN. Si la victime devient folle à la suite de cette attaque elle développera une dévotion incontestée à Waite, le percevant comme le messie qui est venu pour la sauver de la misère de sa vie quotidienne. Waite emploie ce pouvoir quotidiennement pour renforcer la fidélité individuelle des membres du culte. Il utilise également les procédés psychologiques de privation employés par certains cultes non-cthulhuesques : par exemple, le lavage de cerveau et le « bombardement sensoriel d'amour ».

Description : Reuben Waite est un descendant des Waite d'Innsmouth et a du sang de Profond. Ses yeux sont protubérants comme les autres humains hybrides de Profonds mais n'a pas leurs autres caractéristiques comme le crâne étroit, une peau écaillée ou une calvitie prématurée. Waite est un homme au regard ascétique, mince et grand avec une coupe de cheveux militaire sel et poivre. Il est habituellement habillé d'une veste et d'un pantalon en jean.

Waite espère utiliser le respect et le prestige qu'il gagnera en libérant la Larve pour son avancement au sein de son ordre. Dans le monde normal il serait considéré comme un jeune ambitieux désireux de grimper rapidement l'échelle sociale sans être trop tracassé par les dégâts qu'il pourrait occasionner. Il considère les Enfants comme du matériel consommable. Il sacrifiera sans scrupules et avec joie l'un d'eux à Yog-Sothoth s'il le considère nécessaire. La victime sacrificatoire la plus probable dans ce cas-ci sera Peter dont les blessures le dérangent : c'est-à-dire que Peter ayant besoin de soins, ne participe pas aux activités du culte et est donc une charge. Waite ne s'arrêtera pratiquement à rien pour accomplir son but. La seule chose qui le forcera à attendre est la perspective de ses propres blessures ou de sa mort. Waite est peut-être fou mais il n'y a perdu de son instinct de conservation.

Peter Johnson

Sexe : Masculin

Age : 20 ans

FOR 10	DEX 10	INT 13	CON 12	APP 10
POU 11	TAI 14	EDU 12	SAN 40	PV 13

Idée 65% Chance 55% Connaissance 60%

Bonus aux dommages : aucun

Compétences :

Bibliothèque 37%, Conduire Automobile 29%, Histoire 25%, Latin 20%, Mythe de Cthulhu 3%, Occultisme 60%.

Description : D'un poids excessif, portant des lunettes avec un air studieux, Peter apparaît comme un ringard. Gâté, le fils unique des Johnson a vu l'université comme une échappatoire à la sensation d'étouffement de sa vie dans l'environnement familial. Après son arrivée à Brichester, Peter s'est bientôt rebellé contre son éducation bourgeoise traditionnelle. Sans plonger dans l'hédonisme, nullement intimidé comme on aurait pu s'y attendre pour quelqu'un éloigné longtemps de chez lui, Peter a commencé à fréquenter les groupes évangéliques les percevant comme plus purs dans l'esprit que l'église traditionnelle. Il a rencontré la première fois l'Américain Waite pendant l'une de ses séances de prêches dans la grand-rue de Brichester. Bien qu'il ait trouvé la croyance de Waite bizarre, Peter a été fasciné par la force et la conviction de son prêcher. Après l'obtention d'un des prospectus du culte, Peter est entré en contact avec Waite pensant qu'il ferait un excellent sujet pour sa dissertation. Waite a répondu en allant directement au logement de Peter et a utilisé ses pouvoirs de persuasion pour recruter Peter dans les Enfants de la Mer.

Peter a été suffisamment longtemps membre du culte pour devenir un vrai croyant. Une fois sorti de là, il aura tout de même besoin du traitement d'un spécialiste, y compris les services d'un « déprogrammateur », s'il est récupérable...

Graham Price

Sexe : Masculin

Age : 42 ans

FOR 14	DEX 12	INT 12	CON 15	APP 11
POU 13	TAI 15	EDU 12	SAN 60	PV 15

Idée 60% Chance 65% Connaissance 60%

Bonus aux dommages : +1D4

Compétences :

Comptabilité 20%, Conduire Automobile 49%, Conduire engin lourd (véhicule à chenilles) 45%, Crédit 30%, Coup de poing 55%, Fusil de chasse 42%, Géologie 18%, Lancer 30%, Marchandage 35%, Mécanique 37%, Trouver Objet Caché 32%.

Description : Price est un homme grand et musclé avec un visage rougâtre. Il peut habituellement être trouvé devant le comptoir du pub Green Man. Depuis toujours un grand buveur, il est devenu un véritable alcoolique depuis que son épouse est partie pour un autre homme il y a six mois. Le départ de son épouse a rendu Price très amer et il reporte facilement sa colère sur quelqu'un ou quelque chose. Le vol de sa dynamite lui a donné l'excuse légitime pour détester les Enfants de la Mer et il se joindra aisément aux investigateurs s'ils semblent agir contre les cultistes. Il soutiendra n'importe quelle ligne de conduite agressive et en suggérera même de son cru. Cependant, sa bravoure s'évaporerait rapidement si à tout moment les cultistes reprennent l'avantage ou si la situation empire de manière incontrôlée et non prévue (par exemple, si la police entre en scène). Si les choses tournent mal il sera le premier à tourner les talons et à déguerpir. Price souffre de cauchemars à cause des communications télépathiques de la Larve mais les attribue au boulevercement qu'a occasionné le départ de sa femme et d'un surplus de consommation d'alcool ingurgité avant de se coucher.

Les Enfants de la Mer

Sexe : Masculin ou féminin

Age : de 20 à 40 ans

FOR 11	DEX 11	INT 11	CON 11	APP 9
POU 9	TAI 13	EDU 10	SAN 35	PV 12

Idée 55% Chance 45% Connaissance 50%

Bonus aux dommages : Aucun

Compétences :

Baratin 15%, Conduire Automobile 30%, Droit 10%, Mythe De Cthulhu 5%, Persuasion 20%, Psychologie 10%.

Description :

Les cultistes de Waite sont un groupe de personnes assez désespérées. Recrutés principalement parmi la population de passage de Brichester, ils se composent d'alcooliques, de toxicomanes et de marginaux. Waite les a guéris de leurs divers penchants et a donné un but à leur vie. Les Enfants sont entièrement soumis fanatiquement à Waite et donneront avec bonheur leur vie pour la sienne.

Larve Stellaire de Cthulhu

FOR 70 INT 17 CON 60 POU 21
TAI 90 DEX 12 PV 75

Déplacements : 20 (Nage 20)

Attaques :

Tentacules 80% 9D3

Griffe 80% 9D6

Perte de SAN : 1D6/1D20

Armure : 10 points de peau/graisse plus régénération des blessures de 3 points/round

Sorts : Contacter Cthulhu, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Contacter un Profond, Contacter un Grand Ancien, Terrible malédiction d'Azathoth

Description :

La Larve Stellaire a été emprisonnée dans son caveau depuis que R'lyeh et ses villes satellites sont englouties sous la mer. La chambre funéraire de la Larve a été séparée de sa structure d'origine durant les mouvements sismiques préhistoriques. La Larve s'est réveillée seulement une fois lors de son emprisonnement. La montée de R'lyeh de 1925 l'a ranimée brièvement avec d'autres membres de sa race. Seul le Signe des Anciens apposé par Sir Gilbert Morley a empêché son évasion. Les luttes de la créature pour détruire son tombeau étaient responsables du tremblement de terre connu à Severn Bank. Quand R'lyeh a été submergée une fois de plus la Larve est retombée dans son sommeil mortuaire.

Manoir Riverside
Severn Bank
Gloucestershire

Cher Peter,

Merci pour votre dernière lettre. Je suis flatté que mon dernier prêche à Brichester vous ait tellement impressionné. Je serais très heureux d'être interviewé pour vos travaux sur les bases de la religion. Ils semblent fascinants. Je serai encore à Brichester vendredi et serai libre pour vous rendre visite à 7h30. Je vous téléphonerai jeudi en soirée pour confirmer notre rendez-vous.

J'attends avec intérêt de faire votre connaissance.

Bien à vous

Reuben Waite

Les Chats

Une aventure pour les années 20

Notes pour le Gardien des Arcanes

Mme Evangeline Bradbury (59 ans), la veuve de Wilbur Bradbury, un entrepreneur millionnaire (qui a été tragiquement tué à l'âge de 31 ans durant un voyage en Egypte), est de retour chez elle pour finir ses jours. Après avoir passé la seconde moitié du siècle au Caire, elle est retournée dans son pays natal, dans le vaste manoir art-déco qu'elle et son mari construisaient quand il a été tué.

La vieille dame a réécrit son testament, changeant les termes afin d'exclure de son héritage ses seuls parents survivants, les investigateurs, et ce en faveur des chats qui, depuis la mort de Wilbur, ont été ses seuls compagnons.

Convoqués par l'avoué de la vieille dame qui considère un tel changement comme une folie, les investigateurs – jusqu'ici de parfaits étrangers – arrivent pour découvrir que tout ne semble pas aller fort bien dans la " House Thebes ".

Les chats, et il y a en a des centaines, manipulent la vieille dame afin de déplacer leur base au cœur du plus grand pays au monde pour en prendre le contrôle, comme ils l'ont déjà fait par le passé en Egypte, régnant comme des dieux. Leurs capacités télépathiques et télékinétiques sont utilisées pour construire un vaste réseau de tunnels et de passages secrets dans la maison, par lesquels ils déambulent à volonté. Et loin de la maison, dans les profonds bois luxuriants du parc, un temple se construit, un vaste édifice à colonnes consacré à Bast. La magie des chats a également commencé à transformer la vieille dame en avatar de Bast. A présent, il ne manque plus qu'un sacrifice de sang.

Scène 1

14h30 le 15 novembre 1927

Les investigateurs se rencontrent dans le train à la gare de Witham, chacun ayant reçu une lettre de M. Blenchett, l'avoué de Mme Bradbury (aide de jeu n°1) les convoquant pour essayer de la faire changer d'avis. A la station, un crieur excité lance «ÉDITION SPÉCIALE, ÉDITION SPÉCIALE ! LISEZ TOUT SUR LE SUJET ! L'ÉTRANGLEUR S'ÉCHAPPE DE LA PRISON DE CHELMSFORD ! » (aide de jeu n°2).

Et la pluie commence à tomber dans ce début de tempête.

Arrivant à la maison, les investigateurs trouvent les grilles fermées, les montants de porte sont des obélisques et les mécanismes couverts de mauvaises herbes sont fendus et nécessitent des réparations.

Un chat noir observe depuis le coté du portail et tente d'approcher quiconque ouvre les grilles (les chats considéreront favorablement une réaction amicale)

Le conducteur de taxi n'ira pas plus loin «ct'endroit est pas naturel - où qu'ils sont les constructeurs alors ? Et l'personnel, le cuisinier et Ernie Walters et Millie Bates hein ? ».

La maison présente un contraste marqué avec le terrain, immaculée et imposante dans son style art-déco avec des piliers de fleur de lotus et des plafonds élevés. Des armes sont alignées le long des murs de l'étage des chambres

– lances, arcs, flèches, épées en bronze, bâtons et masses de guerre, etc. (toutes des reproductions utilisables). A nouveau, les personnages sont accueillis par un chat (un tortie 1), posté en sentinelle devant la porte d'entrée.

Achmed, le vieux domestique tout de blanc vêtu, salue les invités et leur montre leurs chambres avant de se retirer pour finir le repas qu'il préparait. Il annonce que le thé sera servi dans la bibliothèque où «les autres» les attendent. La vieille dame dort et verra ses estimés invités après dîner avant de se retirer pour la nuit.

Scène 2

16:00

La Bibliothèque. De grandes étagères sont alignées le long des murs de cette grande pièce éclairée au gaz ; près de la fenêtre se trouve un grand bureau sur lequel sont posés des ouvrages étonnants sur l'égyptologie, le commerce, la politique, l'histoire du monde et la géographie. Dans des vitrines en verre on peut observer plusieurs volumes bien plus intrigants et deux stèles égyptiennes.

Un jet de bibliothèque / Linguistique ancien égyptien / Archéologie permettra une traduction des stèles (voir aide de jeu 3 et 4).

Un piano est surmonté de photographies sépia des parents, des amis et de la vieille dame elle-même tout au long de sa vie. Plus près de la large cheminée se trouvent un confortable Chesterfield 2 et un dressoir contenant une variété de boissons alcoolisées.

L'assemblée dans la pièce se compose déjà de Blenchett, du Dr. Henry Gorlestone et de l'infirmière qu'il a engagée pour agir en tant qu'aide et compagne de la vieille dame.

Un chat (un tabby3 gingembre cette fois) est lové devant le feu, apparemment endormi.

Les personnages sont évidemment entrés en plein pendant un moment de tension. Le docteur et l'avocat montrent de manière évidente l'aversion qu'ils portent l'un pour l'autre et ne font aucun secret de leur dédain lorsqu'ils parlent séparément aux investigateurs. Le docteur pense que l'avocat est un escroc et l'avocat pense que le docteur est un charlatan pompeux et inefficace.

L'infirmière, Rachel Carson, une jolie fille juive de 23 ans, aux cheveux et yeux sombres, est nouvelle à son poste et regrette de l'avoir pris, mais elle avait besoin d'argent. Elle raconte que son prédécesseur a quitté le poste sans avertissement et sans laisser d'adresse et elle remarque que les membres du personnel semblent avoir laissé la plupart de leurs effets dans leurs quartiers quand ils ont disparu.

C'est une fille intelligente et elle se rend compte que tout n'est pas normal dans la maison - comment est-ce qu'un vieil homme cuisine, nettoie, fait le service, la lessive etc. pour tout le monde ?

Elle déteste les chats mais ne peut pas dire pourquoi - «ils me donnent juste des frissons».

Elle est excitée par l'évasion de l'Etrangleur et, le souffle coupé, elle dira au moins à deux occasions «que se passera-t-il s'il vient ici ?».

Scène 3

Après le thé, Blenchett prend les investigateurs en privé et leur parle de la vieille dame et de son projet de tout laisser aux chats. Il leur propose d'écrire un testament volontairement imparfait qu'ils pourront ensuite contester, et ce en échange d'une partie de la fortune de la vieille. Il demande aux investigateurs d'y penser et dit qu'il leur reparlera après dîner.

NB: naturellement, les chats écoutent et décident qu'il doit disparaître.

Blenchett laisse le groupe dans la bibliothèque et se dirige vers sa chambre afin de se changer pour le dîner.

Scène 4

Le temps se détériore rapidement, une pluie battante et un fort vent de tempête battent les carreaux. Les lignes téléphoniques sont coupées (l'oeuvre des chats). À l'heure de l'apéritif puis à celle du dîner, l'avocat ne se montre toujours pas ; si sa chambre est immédiatement fouillée, son cadavre sera trouvé (autrement, on ne retrouvera que son lit ensanglanté) ; l'escroc a été mis en pièce par les armes exposées sur le mur du corridor (lances, épées en bronze et dagues) Jet de SAN 1/1D6.

Les chats feront tout leur possible pour empêcher qu'on contacte la police, allant même jusqu'à faire tomber les arbres sur celui qui ne comprendrait pas le message et tenterait de sortir.

Scène 5

A tout moment, la vieille Mme Bradbury gît presque immobile dans un grand lit flanqué de deux de ses chats, dont habituellement Ramses (un parodie de chat tout noir et luisant). Elle souffre continuellement de la tumeur du cerveau que des rayons X ont décelée il y a un an et qui doit maintenant lui ôter beaucoup de ses capacités mentales. Le docteur n'accordera au groupe que quelques minutes seulement avec leur vieille aïeule avant de les pousser dehors en leur expliquant que la patiente est de plus en plus à l'agonie à chaque heure qui passe, mais qu'elle refuse tout analgésique. Il n'est pas optimiste sur sa survie et lui donne un jour ou deux jours tout au plus. Hormis sa pâleur et sa fatigue, la vieille dame ne semble pas du tout en mauvais état. Sous la mince couverture, on peut discerner le corps ferme d'une femme apparemment beaucoup plus jeune et séduisante. Evangeline prend la parole, d'une voix douce, et seulement pour leur dire :

«Le domaine doit aller aux chats. Ils ont été si patients. Il est important qu'ils aient assez pour débiter. Convertissez l'argent en or et laissez-le ici avec Ramses et Achmed. Ceci est important, plus important que vous ne pouvez l'imaginer.»

Ensuite elle ne parlera plus, le chat noir lui ayant posé sa patte paume levée dans la main, dans un geste presque humain.

Scène 6

Peu après que les personnages ont fini dans la bibliothèque (ou là où ils sont allés), Rachel commence à crier. Ils retournent dans la chambre et trouvent Rachel, criant et hystérique, à genoux près du corps du docteur qui gît à côté du lit. Une seringue en verre dépasse de son aine et l'expression d'horreur sur son visage est assez terrible pour nécessiter un jet de SAN 0/1D4.

La vieille dame est à peine consciente et gémit de douleur tandis que le chat Ramses reste immobile avec la patte serrée dans sa main.

Quand l'infirmière est assez calme pour raconter son histoire, elle rapporte que le docteur, incapable de rester plus longtemps à regarder souffrir sa patiente, a, peu après que le groupe ait quitté la pièce, préparé une injection massive de morphine et s'est approché du lit pour l'administrer à sa patiente. Cependant, alors qu'il se penchait au-dessus de la patiente, il a commencé à lutter avec son propre bras pendant que la seringue et son contenu semblaient se tourner dans son poignet pour se diriger vers son propre corps. Avec un cri de désespoir, il s'est alors tourné vers l'infirmière et elle a vu la seringue enfoncée avec une force extraordinaire dans son artère fémorale. Il a crié «Non ! Non !» et a alors appuyé sur l'injection. Elle repart à nouveau dans des sanglots hystériques et cours vers sa chambre pour pleurer. Elle refusera de voir quiconque.

Scène 7

La vieille dame disparaît pendant le remue-ménage et les chants commencent. De haute tonalité mais avec une inquiétante sensation de profondeur, le bruit du chant semble remplir toute la maison, atteignant chaque pièce et usant sérieusement les nerfs. Jet de SAN 0/1. Après le chant, de minuscules portes secrètes se révèlent, s'ouvrant dans chaque pièce et menant loin dans l'obscurité parfumée d'encens et de résine. Le bruit est le plus fort aux grandes portes dans le hall hypostyle4. Les personnages peuvent regarder à l'extérieur mais ils constateront que les grandes portes en bronze forment le seul accès (excepté peut-être par l'intermédiaire des fenêtres du toit soixante pieds plus haut). Tandis qu'ils recherchent une manière d'entrer, Rachel disparaît et allume le gaz partout dans la maison. A partir de maintenant, toute tentative d'évasion sera bloquée par les chats et les momies.

Scène 8

Les chats envoient à présent les momies de Blenchett et du docteur pour tuer les personnages. Jouez la chasse à travers la maison, etc.

Points importants :

- les lumières s'éteignent
- il y a une odeur de gaz (Trouver Objet Caché à -50 puis -40 etc.)

Momies

FOR 3D6x2	CON 3D6x1,5	TAI 3D6	INT 3D6	POU 1D6+12
DEX 2D6	APP 1D6	PV 14		

Coup de poing 1D6 + 1D4 points de dommage

Armure 2

Perte de SAN 0-/1D8

Scène 9

Le temple de Bast. Les personnages se frayent un chemin à travers les portes du temple et courent vers le saint des saints, entravés par les chats jetant des objets par télékinésie et les attaquant avec le reste des momies (et puis en masse une fois que leur POU est épuisé).

Chat

Voir les rats dans les règles p201 de l'édition 5.5 française
1D8+2 troupes (x6) 1D4 points de dégâts

Apogée

Le rituel de l'avatar. Le corps sur l'autel s'élève dans les airs, tandis que sa tête humaine tombe en morceaux, révélant celle de la déesse chat elle-même (SAN 1D4/1D10). L'avatar est détruit. Pendant ce temps, l'esprit du chat Ramses parle aux personnages

La vengeance de Bast est terrible. Oh ! Humains, préparez-vous à subir la mort d'Apisahmen !

Et en même temps, les chats se rapprochent pour la tuerie. Alors que le combat semble perdu, Rachel Carson apparaît dans le temple, tenant un briquet et suivie d'une puissante odeur de gaz. S'en suit une explosion cataclysmique, puis les ténèbres.

Fin de partie

Les personnages se réveillent à l'hôpital et découvrent que les chats, le temple, la maison et Rachel ont disparu. En tant que bénéficiaires du testament, ils reçoivent chacun un revenu de \$10.000 par an (ce qui équivaut à payer 3/4 d'un logement, une automobile, une école publique peu coûteuse pour leurs enfants et une bonne) et gagnent également 1D12 SAN, ainsi qu'une saine crainte des chats de compagnie.

PNJ

Créer les PNJ comme vous le souhaitez.

Thebes House

Nr Witham

Essex

Cher Monsieur,

J'écris pour vous informer du triste déclin de votre parente Mme Evangeline Bradbury, et pour vous prier de venir aussi vite que possible à l'adresse ci-dessus. Il y a des choses dont je dois parler avec vous de toute urgence. Je crains qu'un refus ou un retard soit à votre grand désavantage et j'attends avec impatience de vous voir pour le dîner du 28.

Je ne peux en dire plus pour le moment - je dois essayer d'attraper le facteur. Informez-moi de l'acceptation de cette invitation par télégramme.

Je reste, Monsieur, votre dévoué serviteur,

R G J Blenchett

L'ÉTRANGLEUR S'ÉCHAPPE

Wilfred Morton, le célèbre étrangleur de Hanningfield est en cavale cette nuit, ayant étranglé un gardien de prison et disparu dans la campagne d'Essex. La police prévient la population de ne pas approcher cette personne extrêmement dangereuse.

La famille a perdu son chat domestique et, comme le veut la coutume, ils se rasèrent les sourcils et s'arrosèrent la tête de cendres. Le nouveau contremaître doit reprendre le contrôle rapidement. Sans contremaître pendant trop longtemps les gens pourraient blinder leurs esprits.

L'élue de Bast donne aux gens du peuple assez pour leurs besoins et pas plus, mais garde pour elle-même les trésors de la terre. Pharaon - qu'ils ont laissé telle une marionnette obéissante à leurs paroles et menant les armées d'Egypte pour détruire ou dominer les terres de Kush -, les Hittites, les gens de la mer et de tout le monde connu, tous sont tombés sous leur coupe. Oh malheur ! Oh Egypte ! Ton peuple est asservi et ton empire leur est abandonné. Dans le temple de Bast, ils ont élevé la Reine pour être la représentation de leur Dieu, mais cependant ses douleurs sont terribles tant que le Dieu qu'ils attendent grandit en elle.

Moi, le scribe Apisahmen, vais à présent tuer la Reine. Apporte-moi la chance Oh Horus.

UN MILLIONNAIRE MEURT

Le millionnaire Wilbur Bradbury (31 ans) a été tragiquement tué en Egypte hier. Notre correspondant au Moyen-Orient rapporte que M. Bradbury marchait dans le grand hall du Ramesseum pour se calmer après un violent affrontement public avec sa fascinante épouse Evangeline (27 ans), dispute qui concernait le nombre de plus en plus important des chats de compagnie arrivant à leur luxueuse maison sur la rive de Karnak, quand un bloc de pierre de deux tonnes est tombé du haut d'un des grands piliers. Les témoins oculaires affirment qu'il n'y avait personne autour sur le niveau supérieur et la police locale déclare que la mort est considérée comme un tragique accident. (le TIMES, 15 mai 1892)

Contrôle des bagages

Introduction

Lors d'un voyage, les Investigateurs croisent sans le vouloir le chemin d'un voleur qui a en sa possession un certain nombre d'antiquités égyptiennes de contrebande. L'un des articles, une petite statuette en forme de vase canope, est un objet rituel consacré à Cthugha. Elle est actuellement recherchée par un petit groupe d'adorateurs de Cthugha, dépêchés par leur culte. A l'insu de tous la statuette contient un Vampire de Feu toujours vivant, emprisonné depuis plus d'un millénaire. Désespéré à l'idée d'éviter la douane et pour échapper à ses poursuivants, le contrebandier a pénétré par effraction dans la soute à bagages et, découvrant une autre valise qui ressemble à la sienne, les a échangées. Cette valise appartient à l'un des Investigateurs.

Informations pour le Gardien

Cette aventure a été conçue comme un intermède pour un groupe d'Investigateurs ayant peu ou pas été exposés au Mythe de Cthulhu et peut être insérée pour agrémenter une phase calme d'un autre scénario. Il suffit que les Investigateurs voyagent et que leurs bagages soient brièvement hors de leur portée. Un cadre européen ou méditerranéen est préférable bien que non obligatoire au déroulement de ce scénario. Les pouvoirs et les capacités du faux vase canope, la force et les actions de son précédent propriétaire, ainsi que l'utilisation des adorateurs, ne devraient être considérées que comme des directives. Les Gardiens devraient ajuster tout ceci en fonction de l'expérience, la connaissance du Mythe de Cthulhu, et les compétences de combat des joueurs.

Note de l'éditeur

Cette aventure ferait un bon scénario 'intermède' dans une campagne qui comporte un long voyage (comme les Masques de Nyarlathothep par exemple). Lors des tests sur table, l'auteur a situé toute l'aventure sur un navire de croisière naviguant entre New York et Londres. Quelques libertés ont été prises avec la validité du matériel de recherches, mais la combinaison d'un mystère et d'un environnement clos se prête à un excellent game play.

The Unbound Book

L'échange

Le début de ce scénario se déroule hors de la présence des Investigateurs. Le Gardien devra choisir un personnage (peut-être celui avec le plus bas Crédit ou un joueur qui doit être inséré dans la campagne) pour être la victime de l'échange. L'échange devra se dérouler sans qu'il soit décelé, peu de temps avant que l'Investigateur ne récupère son bagage. Si le groupe doit passer par la douane ou par n'importe quelle autre forme de contrôle, aucun incident ne se produit. Le Gardien devrait présenter cette scène sans que la victime ait la possibilité d'inspecter son sac.



'Vase Canope' 2003 Don Fougere

Découverte de l'échange

Sur le point d'atteindre leur hôtel, ou lors d'un arrêt, un jet d'Idée réussit indiquera des différences spécifiques entre le bagage original de l'Investigateur et la nouvelle valise. Si ce jet échoue, l'échange ne sera remarqué que lorsque l'Investigateur débarrassera sa valise.

La nouvelle valise contient des habits peu familier, quelques éditions du quotidien français Le Figaro, plusieurs horaires de bateau et de chemin de fer pour la plus grande part sur la côte méditerranéenne, et une collection de biens personnels classiques (articles de toilette et des objets habituellement emmenés par des voyageurs).

Plusieurs pièces de contrebande sont cachées au milieu de ces marchandises plus traditionnelles. À l'intérieur d'une boîte à biscuit sont placés pêle-mêle des médaillons égyptiens, des pièces de monnaie Romaines, et d'autres petits objets façonnés en métal. Cachée dans une fausse bouteille de vin (un jet d'Idée révèle le poids accru, sinon un jet de Trouver Objet Caché avec un bonus de +20% ou n'importe quelle tentative pour boire la bouteille révélera la ruse) se trouve une statuette d'albâtre en forme de vase canope. Un jet de Trouver Objet Caché détectera des niveaux inégaux dans la doublure de la valise. Un certain nombre de fragments de rouleaux de papyrus sont prudemment enroulés et cachés dans la doublure. Il n'y a rien à l'intérieur de la valise qui indique qui était son propriétaire légitime.

Un examen détaillé du contenu donne un peu plus d'information. Les habits sont mal entretenus et taillés pour un homme mince (entre 1,60 m et 1,65 m). Les journaux, tous en français, datent de plusieurs semaines et leur aspect chiffonné suggère qu'ils ont été lus à plusieurs reprises. Les horaires de bateau et de chemin de fer sont à destination de la France, l'Italie, la Grèce, la Turquie, et l'Égypte (et tout autre pays à la discrétion du Gardien). Deux paquets de cigarette vides suggèrent que le propriétaire des valises aime le tabac bon marché (et plutôt âpre).

Les objets manufacturés

Plusieurs jets en Archéologie permettent d'identifier tous les articles cachés dans la valise, ou bien une visite à un antiquaire, un musée, ou une salle de vente aux enchères.

Les pièces de monnaie et les médaillons

Les médaillons, tous en bronze, datent du 1er siècle avant notre ère et sont consacrés à Isis, et censés préserver leur porteur contre divers maux. Les pièces de monnaie, d'origines romaine et égyptienne, sont faites d'un mélange de bronze et d'argent, et datent également de cette période. Elles incluent quelques pièces relativement rares battues sous le règne de Cléopâtre. En supposant que les jets d'Archéologie pour les pièces de monnaie ou les médailles réussissent, un jet d'Idée suggère qu'elles font partie d'un seul lot. Un deuxième jet d'idée révélera que toutes les pièces de monnaie et les médaillons ont été nettoyés par un professionnel.

Les rouleaux

Les fragments de rouleau sont notablement plus vieux que les autres articles. Un jet d'Archéologie permet de savoir qu'ils datent du Nouvel Empire, probablement de la 19ème Dynastie, et en tant que tels, sont tout à fait authentiques. Un jet en Lire/Ecrire les Hiéroglyphes peut traduire quelques expressions courtes, mais aucune n'a d'importance (la plupart sont des prières à Osiris). Comme les pièces de monnaie, les fragments de papyrus ont été nettoyés et partiellement restaurés.

Le vase canope (voir Aide de jeu n°1 et n°2)

Tout en semblant être un vase canope (un vase utilisé lors du procédé de momification pour stocker des organes spécifiques), le dernier article est d'un seul tenant. Cette statuette est en bon état (peut-être parce qu'elle est faite d'un albâtre exceptionnellement dur) et est haute d'environ 18 cm. Le dessus représente une tête de chacal et une inscription hiéroglyphique défraîchit. Un personnage avec des compétences en Archéologie ou en Egyptologie, avec une tentative réussie de l'une ou l'autre compétence, peut déterminer que la statuette doit dater de 1000 avant J.C. ainsi que les informations contenues dans l'Aide de jeu n°2. Une réussite en Lire/Ecrire les Hiéroglyphes sera en mesure de traduire phonétiquement l'inscription mais elle ne se conforme à aucun dialecte égyptien connu. Phonétiquement, l'inscription (voir l'Aide de jeu n°3) dit : «Pha-Ni- Go-Li MA Ga-Lah-Wah Naph Kah-Te-Thu-Guh E-Yah EYah Kah-Te-Thu-Guh». La lecture de l'inscription à voix haute n'a aucun effet.

Le vase canope et ses effets

La statuette en forme de vase canope est plus qu'un simple morceau d'antiquité égyptienne volée. Elle contient un Vampire de Feu emprisonné. Lié par de puissants sortilèges à la pierre il y a presque deux millénaires par des adorateurs de Cthugha, le Vampire de Feu se maintient au moyen d'un rapport symbiotique avec le "propriétaire" de la statuette.

Le propriétaire du vase est vidé de 1D6 points de magie chaque nuit où Fomalhaut (lire Aide de jeu n°8) se lève au-dessus de l'horizon et que le vase est à sa proximité (1D3 si l'étoile n'est pas visible). Si elle est éveillée, la personne ressent une brève mais forte sensation de fatigue ; il n'y a aucun autre symptôme. La statuette elle-même émet une très pâle lueur qui est évidente uniquement de près et en pleine obscurité. Une fois vidé de ses points, le porteur bénéficie des avantages du vase. Tous les points de Magie du porteur sont secrètement poussés à leur maximum, plus la moitié de la valeur de POU du Vampire de Feu (c.-à-d. 6 points). Toutes les fois que le porteur puise dans cet excédent, par exemple en jetant un sort, il perd une quantité égale de points de SAN (les points de Magie se régénèrent normalement).

Un effet secondaire de ce lien avec le Vampire de Feu est que les températures affectent le porteur comme si elles étaient 20°C inférieures à ce qu'elles sont vraiment. Tout propriétaire qui connaît le sort Contacter une Divinité / Cthugha gagne également un bonus de +50% dans ses tentatives. En plus, la statuette fournit un bonus de +10% à toutes tentatives du propriétaire pour Appeler/Congédier Cthugha. Le Vampire de Feu a également un pouvoir d'action limité en pyrokinésie (à moins de 2 mètres du vase).

En dépensant un point de Magie, la créature peut élever la température d'un objet de 50°C (120° Fahrenheit) en un round. Le Vampire de Feu pourrait utiliser ce pouvoir pour se libérer d'un propriétaire qui semble résistant à ses pouvoirs. Malheureusement pour le Vampire de Feu, alors que la statuette pourrait être détériorée par une chaleur extrême (1000°C [1800° Fahrenheit] ou au-dessus), ce pouvoir ne peut pas être utilisé sur la statuette elle-même.

Il y a un prix à payer pour le lien avec cette créature blasphématoire. Les points de Magie additionnels font que le porteur se sent plein de vie et confiant (frôlant l'arrogance). Un jet en Psychologie révélera un changement dans le comportement alors qu'un jet de Psychanalyse sera peu concluant. Chaque jour au cours duquel le bonus est maintenu, le Gardien doit faire un jet de Résistance pour confronter le INT + POU de l'Investigateur à ses nouveaux points de Magie X 2 ((INT+POU / (PMx2)). Si jamais ce jet échoue, le porteur souffre d'une phobie d'une FOR de 6. L'Investigateur affecté aura une crainte paranoïde de perdre la statuette et sentira la nécessité de l'avoir avec lui à tout moment. Ils aura également un besoin compulsif de la regarder et de s'assurer qu'elle est en sûreté très souvent (à la discrétion du Gardien mais environ une fois par heure).

Il y a d'autres inconvénients à posséder cet article. Le Vampire de Feu lancera le sort Envoyer des Rêves sur le propriétaire afin d'essayer de le convertir au culte de Cthugha. Chaque nuit juste après avoir été drainé (ou dès qu'il est endormi), le porteur fera des rêves concernant Cthugha et son culte égyptien. Ces visions ne peuvent donner lieu qu'à des souvenirs partiels au mieux et coûtent 0/1D2 de SAN pour avoir vu Cthugha lui-même. Les pertes répétées peuvent induire d'autres phobies au porteur, pyromanie étant le choix le plus évident. Si le Vampire de Feu croit que le propriétaire de la statuette ne sera jamais converti, les rêves suggéreront au porteur de la donner à un ami. Voir l'Aide de jeu n°10 pour les rêves possibles.

Tandis que les sorts qui lient le Vampire de Feu à la statuette ne se sont pas affaiblis au cours des siècles, le matériau de la statuette est encore vulnérable et peut être endommagé. A chaque fois que la statuette subit des dommages, faites un jet sur la Table de Résistance entre les dommages pris contre les 6 PV de la statuette. Si jamais les dommages dépassent les PV de la statuette, le Vampire de Feu sera libéré. Le Vampire de Feu

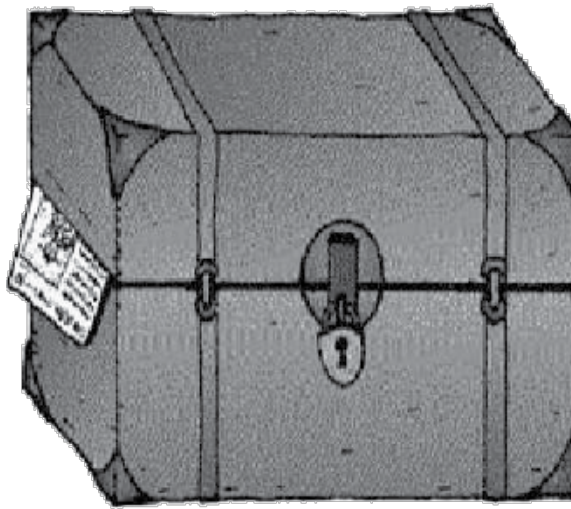
attaquera n'importe qui à proximité immédiate qui n'est pas un adorateur de Cthugha à moins qu'il soit sérieusement menacé, dans ce cas il s'enfuira.

Recherches

Les objets manufacturés

Comme mentionné ci-dessus, n'importe quel bon archéologue ou une grande maison de vente aux enchères peut identifier tous les objets manufacturés. Autre alternative : une journée dans une grande bibliothèque (et trois jets de Bibliothèque) peut permettre à un amateur de revenir avec la majeure partie des informations bien que les Gardiens puissent choisir d'ajouter quelques erreurs pour forcer les joueurs à rester vigilants.

Si les Investigateurs passent par un expert, laissez faire un jet de Chance. S'il est réussi, l'expert identifiera ces articles comme appartenant à un lot qui devait être vendu aux enchères récemment à Athènes mais qui a été volé en transit (voir l'Aide de jeu n°4). Si en plus les Investigateurs espéraient vendre les objets manufacturés, un jet de Chance différent devrait être fait, un échec ayant pour résultat que l'expert alerte les autorités ou exige un léger dessous de table. Les groupes chanceux et sans scrupules peuvent vendre les objets manufacturés pour un montant de base de 400 £, bien que ceci puisse être plus élevé sur un jet de Marchandage réussi.



'Bagage' 2003 Matt Cowens

Trouver l'autre passager

C'est au Gardien de décider (et fortement associé au mode de transport utilisé) si les Investigateurs peuvent pister Saleau. Il a voyagé sous un faux nom, ce qui diminue considérablement n'importe quelle chance de le pister. À la discrétion du Gardien un bagagiste (pour un bon pourboire) identifiera la valise comme ayant appartenue à un homme petit, d'une taille légèrement plus grande que 1,65 m, portant un costume minable. Il n'a pas retenu son nom.

«Kah-Te-Thu-Guh»

L'inscription sur la statuette ne se conforme à aucun terme connu, que ce soit en égyptien, grec, copte, ou aucune langue terrestre connue. Deux caractères sont contenues dans une bordure, ou cartouche, (ce qui, sur un jet en Idée ou en Archéologie, suggérera un nom de nature royale ou divine) s'épelant «Kah-Te-Thu-Guh». Les histoires et les mythologies égyptiennes standard ne font aucune mention de ce nom mais les sources suivantes existent. On suppose que n'importe quelle bonne bibliothèque possède les deux premiers volumes. Si les joueurs ont des relations occultes étendues, ou ont besoin d'une plus grande aide, per-

mettez-leur de consulter le texte du Mythe cité ci-dessous. Bien que Cthugha soit mentionné dans d'autres textes, Prinn donne la meilleure description de ce petit culte égyptien.

Ägypten Magie und zauberei im alten gypten par Alfred Wiedemann (1905) - (Voir l'Aide de jeu n° 5)

Discours complet, parfois presque crédule, sur la magie égyptienne et ses rituels, ce livre est basé sur une lecture fidèle des sources égyptiennes originelles. Il inclut également un grand nombre d'incantations traduites. Si l'Allemand ne fait pas partie de votre répertoire, une traduction en anglais (par une certaine Mlle Madeline Taspin) peut être localisée.

The Worshipers of Fire par Sydney Bowman (1912) - (Voir l'Aide de jeu n° 6)

Ce livre raconte l'histoire des cultes dédiés au feu, depuis l'antiquité jusqu'à nos jours, y compris les pratiques druidiques et le Zoroastrisme. Dans la section sur les déités mésopotamiennes, une digression prolongée concerne l'influence égyptienne sur la religion mésopotamienne incluant les informations indiquées dans l'aide.

De Vermis Mysteriis par Ludwig Prinn (1542 et beaucoup d'éditions ultérieures)

Voir l'Aide de jeu n° 7.

Fomalhaut

Un jet de Bibliothèque permettra de trouver l'information donnée dans l'Aide de jeu n° 8. Un jet réussit dans la compétence Astronomie ou un jet à moitié en Connaissance révélera également des détails sur Fomalhaut.

La Restitution

Le Gardien a plusieurs options possibles avec la tentative que Saleau fera pour récupérer ses objets. Après avoir semé ses poursuivants, il faudra quelques heures à Saleau pour retrouver la piste de sa valise et de son contenu (après avoir échangé sa mallette avec l'une des Investigateurs, il est au courant de l'identité de sa proie). Si le groupe oublie complètement de prendre des précautions pour éviter d'être suivi, supposez qu'il peut le faire automatiquement ; sinon faites faire un jet de Chance au propriétaire de la statuette chaque jour après le premier. Un échec indique que Saleau les a découverts. Une fois que sa cible est localisée, Saleau a un certain nombre d'options pour récupérer sa marchandise. Les Gardiens devraient en choisir une (ou plusieurs) bien assortie aux compétences des Investigateurs et prolonger le suspens du scénario.

Le cambriolage

En utilisant ses compétences de cambrioleur, Saleau entrera dans les chambres des Investigateurs tandis qu'ils sont dehors ou endormi, afin d'essayer de récupérer ses marchandises. Saleau aura besoin d'une réussite sur un jet de Serrurerie et de Discrétion pour entrer dans la chambre de sa victime sans être détecté. Si Saleau rate ce jet ou un autre jet de Discrétion lors de sa sortie, un jet d'Ecouter permettra à tout Investigateur endormi dans la pièce de se réveiller. Bien qu'il soit armé, Saleau s'enfuira s'il est détecté.



'Voyage par Air ou Mer' 2003 Marcus D. Bone

Si la Statuette s'est liée à un Investigateur, le Vampire de Feu essaiera d'alerter son propriétaire. Tout bout de papier près de la statuette commencera à chauffer et 1D3 round plus tard prendra feu. Permettre un jet de Trouver Objet Caché avec un bonus +50 pour être réveillé par le feu. À moins qu'on éteigne le feu, un jet de Chance raté signifie qu'il se propage à d'autres objets proches, amenant à un plus grand feu dans la pièce et probablement plus dangereux.

Les Approches Indirectes

Saleau est prêt à négocier pour récupérer ses marchandises s'il ne peut pas le faire directement. Il contactera l'Investigateur, se présentant en tant que victime d'un échange malheureux. Il proposera un rendez-vous dans un endroit public, comme un restaurant d'hôtel ou un café. Là il produira la valise de l'Investigateur et demandera à voir son sac. Si le groupe le lui remet il l'examinera subtilement pour s'assurer que sa contrebande est encore intacte (un jet de Trouver Objet Caché pour le voir faire cet examen). S'il est satisfait que tous ses articles soient toujours en place, il permutera son sac avec celui de l'Investigateur. Même s'il ne pense pas que toutes ses marchandises soient là, il ne fera pas état de sa préoccupation, mais il montera alors des plans pour voler les articles absents en utilisant une autre méthode. S'il est menacé il n'hésitera pas à sortir son pistolet et à prendre quelqu'un en otage pour s'enfuir.

Même si sa contrebande a été découverte Saleau pourrait être disposé à négocier pour la récupérer. Il offrira jusqu'à 400 £ pour récupérer ses marchandises. Naturellement, Saleau n'a pas cette somme (il a juste assez pour couvrir des dépenses minimales) et il projette de saisir les marchandises et prendre la tangente avec elles. Saleau s'arrangera pour une rencontre dans un lieu de son choix en soirée (un bar connu pour une clientèle mal famée). Saleau empoisonnera les boissons des Investigateurs (il a suborné le barman) et tiendra son pistolet prêt. Une fois qu'il est sûr que les Investigateurs ont ses marchandises, il leur offrira les boissons empoisonnées. S'ils refusent de boire, il sortira son pistolet et exigera qu'ils le fassent. Les Investigateurs rendus inconscients se retrouveront (au mieux) dépouillés de leurs objets de valeur et abandonnés dans une ruelle dans une autre partie de ville.

L'Approche Directe

Si tout le reste échoue, Saleau n'est pas contre l'usage de la violence ou même l'assassinat pour récupérer ses affaires. Toujours lâche, son premier choix sera d'empoisonner le repas de sa proie. Quand la possibilité se présentera, Saleau ajoutera un sédatif puissant à une commande d'un service d'étage ou à une boisson dans un bar. S'il essaye de procéder ainsi en public, lui permettre d'employer sa compétence Discré-

tion pour ne pas se faire repérer, autrement un jet de Trouver Objet Caché révélera sa tentative. Confronter la CON de la cible contre le POU de 15 du poison. L'échec implique 3D4 heures d'inconscience, un résultat de 01 nécessitant un contrôle de CON, un autre échec ayant pour signification que l'Investigateur a été mortellement empoisonné.

S'il est désespéré, Saleau utilisera le moyen le moins subtile. Il tendra une embuscade à ses cibles dans un endroit hors des sentiers battus, les menaçant de son pistolet pour qu'ils lui rendent les marchandises volées. Saleau devrait seulement essayer cette action risquée s'il a fait de précédentes tentatives non réussies ou s'il est serré de près.

Les Adeptes

Une manière de compliquer ou prolonger ce scénario consiste à introduire les adeptes qui sont sur la trace de Saleau : les Esclaves de la Flamme Eternelle. Quatre de ces Esclaves ont été expédiés d'Egypte pour récupérer la Statuette et sont sur la trace de Saleau depuis qu'il l'a volée. Ils étaient passagers sur le même bateau ou train que les Investigateurs ont empruntés et avant que le groupe ne découvre leur existence un jet d'Idée divisé par deux permettra de se rappeler les avoir vu au cours du voyage (si les Investigateurs voyageaient par un moyen qui exclut à un groupe de quatre hommes égyptiens de se déplacer avec les Investigateurs, supposez qu'ils soient directement arrivés sur des talons de Saleau).

Les Esclaves font tout ce qu'ils peuvent pour ne pas attirer l'attention ou pour ne pas éveiller de soupçons. Ils prennent des chambres dans un hôtel à bas prix mais respectable, duquel ils continueront la poursuite de Saleau discrètement. Ils ne devraient pas attirer l'attention des Investigateurs jusqu'à ce qu'ils aient découvert l'échange de Saleau – soit en le constatant ou par la force. S'ils capturent Saleau, les adeptes le tortureront pour apprendre l'endroit où se trouve la Statuette. Saleau étant un lâche et imaginant que le fait de parler sera en mesure de le tirer d'ennui, il leur fournira rapidement toute les informations qu'ils veulent. Une fois qu'ils apprennent l'endroit où se trouve la Statuette ils attacheront et bâillonneront Saleau puis essaieront de vérifier son histoire. Une fois fait, ils sacrifieront Saleau à Cthugha. Si le Gardien le souhaite, une fois que Saleau est sacrifié, les Investigateurs peuvent trouver un article dans le journal (voir l'Aide de jeu n° 9).

Une fois que les Esclaves sont mis au courant de l'existence des Investigateurs, ils commenceront à les surveiller discrètement pendant quelques jours pour rechercher des habitudes de déplacement, etc. Accorder un jet en Trouver Objet Caché pour chaque Investigateur lors de chaque jour d'observation pour les repérer. Les adeptes surveilleront les Investigateurs pendant deux ou trois jours. Ils se déplaceront alors pour récupérer la Statuette, préférant agir sans le moindre risque pour eux-mêmes. Ils essayeront très probablement de pénétrer par effraction dans le lieu où est gardée la Statuette. À la différence de Saleau (ou de leurs propres observations secrètes des Investigateurs), leur cambriolage ne sera pas subtile et ils enlèveront ou assassineront ceux qui ont volé leur statue, puis un cocktail Molotov sera employé pour couvrir leur fuite.

À la discrétion du Gardien, ces adeptes sont seulement les quatre premiers d'une multitude. Guidés par les visions de leur Dieu et les ordres de leur prêtresse, les Esclaves de la Flamme Eternelle pourraient poursuivre les Investigateurs au cours de nombreuses séances à venir.

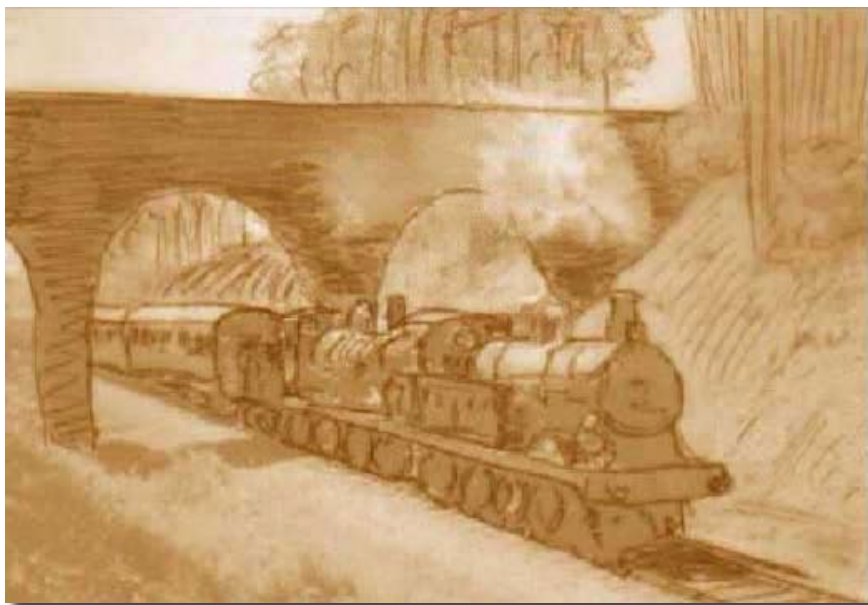
Ils Sont D'ailleurs 2

Venir à bout de la Statuette

Ce qui devrait être maintenant clair, c'est qu'il est peu probable que la Statuette restera longtemps en la possession des Investigateurs. Hormis la menace matérielle constituée par Saleau et les adeptes de Cthugha, la possession de la Statuette est préjudiciable au psyché. Il est probable que les Investigateurs essayeront de se débarrasser d'elle, d'une manière ou d'une autre.

La méthode la plus simple est la destruction. À la différence de beaucoup d'objets occultes façonnés, la Statuette n'a aucun pouvoir propre de protection magique et elle peut être détruite par des moyens classiques. Comme décrit ci-dessus, il y a des conséquences dangereuses à cet acte. Une fois que la statuette est détruite et que le Vampire de Feu est libéré, la statuette perd tout pouvoir magique. Détruire la statuette procure un bonus de SAN de +1D4 à chaque participant, avec +1D6 allant au propriétaire de la statuette.

On peut également se débarrasser de la statuette, par exemple en la jetant à la mer ou en la scellant dans du béton. Seuls les Investigateurs les plus idiots ou les plus optimistes supposeront qu'un tel acte résoudra de manière permanente le problème de la statuette mais il fournit une solution provisoire au problème. La neutralisation de la statuette apporte aux Investigateurs un bonus en SAN de +1D2. En particulier des méthodes de d'élimination intelligentes (telles que nourrir un requin, la mettre dans un glacier) pourraient l'élever à +1D3, si le Gardien le décide.



'Voyage par le Rail' 2003 Marcus D. Bone

La statuette peut être donnée, mais ceci a seulement pour effet de mettre d'autres personnes en danger. La vente à un collectionneur ou le don à un musée pourrait la placer hors des mains de Saleau et des adeptes à court terme, mais ce n'est pas une solution à long terme. Il n'y a aucun bonus de SAN pour s'être débarrassé de la statuette de cette façon et à la discrétion du Gardien les Investigateurs apprendront la disparition de la statuette et l'assassinat de ceux qui la posséderont à l'avenir et encourront ainsi une perte de SAN. La donner à une personne ignorante (en la glissant dans le sac d'un étranger ou en l'expédiant à cette chère tante Victoria) devrait impliquer une pénalité de SAN d'un minimum de -1D2.

Ces diverses solutions sont rendues plus difficiles à réaliser pour tous ceux qui sont liés à l'emprise du Vampire de Feu. Leur crainte paranoïde de perdre la statuette les forcera à faire un jet de SAN quand ils essaieront de se débarrasser d'elle. Un échec signifie qu'ils ne peuvent pas se résoudre à la perdre et feront tout ce qu'ils peuvent pour la conserver. Informez les Investigateurs en question et permettez-leur de jouer cet état. Même les victimes liées qui font ce premier jet de SAN doivent faire un jet additionnel (ou si le Gardien le décide, plusieurs jets) dans les instants précédents la séparation avec la statuette. De nouveau, un échec signifie que la victime agira de toutes ses forces pour protéger la statuette (permettre des jets d'Idée pour les empêcher de tuer leurs compagnons). Les Gardiens véritablement cruels feront que cette hantise devienne subconsciente, entraînant l'échec de plans habilement construits pour des raisons inconnues, même aux yeux des responsables.

Récompenses

- Récupérer le bagage originel (propriétaire seulement) : SAN +1
- Restituer les marchandises volées aux autorités : +1 en Crédit
- Faciliter l'arrestation de Saleau : SAN +1D2
- Si Saleau est tué : SAN -1D4
- Si Saleau s'échappe : SAN -1D2
- Pour chaque innocent tué : SAN -1D2
- Pour chaque adepte arrêté ou tué : SAN +1/+2
- Apprendre que les Esclaves de la Flamme Eternelle sont encore en activité : SAN -1
- Détruire la statuette (propriétaire seulement) : SAN +1D6
- Détruire la statuette (d'autres asservis par son pouvoir) : SAN +1D4
- Perte de la statuette : SAN -1D2
- Neutralisation de la statuette : SAN +1D2
- Vaincre le Vampire de Feu : SAN +1D3
- Si le Vampire de Feu s'échappe : SAN -1D4

Marc Saleau (alias Marco Saldi alias Michel Stinson)

Petit criminel lorsqu'il était un jeune garçon, Saleau a gravi les échelons de la pègre de Marseille. Surestimant son intelligence et ses capacités, il est parvenu à croiser plusieurs syndicats de la ville et a été forcé de s'enfuir. Pendant plusieurs années il a travaillé dans les ports méditerranéens, agissant en tant que cambrioleur, pickpocket, et homme de confiance. Un récent séjour dans les prisons italiennes a considérablement diminué ses fonds. Cherchant une manière rapide de reconstituer ses finances il a décidé de voler une cargaison d'antiquités. Manquant des papiers appropriés et se rendant compte que son emprisonnement avait augmenté ses chances d'être arrêté par la douane, il a décidé de trouver un dupe pour les transporter sans risque. Il n'a pas prévu que d'autres forces espèrent également intercepter sa cargaison. [si le Gardien le désire, Saleau pourrait être employé par une autre équipe, espérant gagner la statuette pour leurs propres besoins occultes].

Saleau est lâche mais pas stupide. Il ne mènera pas un assaut frontal et se retirera du combat s'il est mis en danger. Il ne se rend pas entièrement compte que les Esclaves le poursuivent, cependant dans sa paranoïa il a noté leur surveillance. Son sommeil a récemment été troublé par des rêves étranges.

FOR 10	CON 11	TAI 9	INT 9	POU 11
DEX 16	APP 13	EDU 13	SAN 43	PV 10

Bonus aux dommages : N/A

Armes : Beretta Mod 15 (2 coups de feu par round) 46%, 1D8 + 1

Couteau 41%, 1D4 + 1

Coup de Poing 57%, 1D3

Poison 100% TOX 15 ou 3D4 heures d'inconscience, (un empal implique la confrontation de CON contre la TOX 15 ou mort). Doit être ingéré.

Langues : Français 75%, Italien 61%, Anglais 48%, Espagnol 46%, Arabe Parlé 10%, Turc Parlé 5%

Compétences : Discrétion 62%, Dissimulation 51%, Esquiver 55%, Evaluer 44%, Grimper 83%, Marchandage 30%, Serrurerie 66%, Trouver Objet Caché 39%

Les Esclaves de la Flamme Eternelle

Expédiés par leur prêtresse, ces quatre hommes avaient projeté de voler la statuette déguisés en membres d'équipage sur l'Olympé. Quand cette cargaison s'est avérée absente ils ont paniqué jusqu'à ce qu'une vision de Cthugha les aient dirigés vers Saleau. Ils avaient attendu leur heure jusqu'au bon moment pour récupérer leur trophée. Malheureusement les choses ne se sont pas du tout passées comme ils l'avaient projeté. Il dépend du Gardien de déterminer s'ils apprennent que les Investigateurs ont la statuette au cours de leur surveillance de Saleau ou en le torturant et en le tuant. Dans cette éventualité, l'aide de jeu n°9 peut être utilisée.

Chacun des quatre hommes est d'origine égyptienne mais s'habille à la mode occidentale. Ils ne font rien pour attirer une attention non désirée. Tous ont des cicatrices significatives de brûlure sur leur corps, qui sont cachées sous leurs vêtements.

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	PV
'Abd Higazi*	13	14	11	10	9	13	13
Hasan al-Majub	11	13	10	11	12	11	12
Saad Khalidi	15	14	15	10	10	12	15
Zaynab al-'Ashur	12	10	12	14	13	14	11

Bonus aux Dommages : Comme calculé

Armes : * pistolet Webley & Scott 31%, +1D8 (3 coups de feu par round)

Coup de Poing 65%, +1D3

Poignard 70%, 1d4 + 2, parent, 50%

Cocktail Molotov comme Jeter, (2D6 plus un jet de Chance ou les vêtements brûlent à 1D6 pendant 2D4 rounds jusqu'à extinction)

Sorts : Contacter Cthugha (al-'Ashur seulement)

Langues : Arabe 60%, Anglais 25%, Copte 15%

Compétences : Discrétion 60%, Ecouter 40%, Esquiver (DEX x 2 + 20), Grimper 65%, Jeter 60%, Mythe de Cthulhu 3% (al-'Ashur 7%), Se Cacher 55%

Perte de SAN : Si les cicatrices du corps des adeptes sont vues (cicatrices rituelles sur leur torse, les bras et les jambes), il en résulte une perte de SAN de 1/1D2.

Le Vampire de Feu

Emprisonné pendant un millénaire dans un morceau d'albâtre, cette créature attend de retourner à la cour ardente de son maître Cthugha. Elle utilise son pouvoir Envoyer des Rêves afin de convertir la volonté du propriétaire de la statuette au culte de Cthugha ou dans l'intention de le duper pour qu'il la libère de sa prison terrestre. Elle est patiente.

FOR N/A	CON 9	TAI 1	INT 13	POU 17
DEX 14*	PV 17	Déplacement (vol) 7*		

Bonus Aux Dommages : N/A

Attaque : Toucher 85%, 2D6 PV + points de magie drainés.

Armure : la plupart des armes matérielles ne peuvent pas leur nuire, y compris les balles, etc. L'eau coûte à un Vampire de Feu un PV par demi-gallon versé sur lui, un extincteur à main classique lui fait perdre 1D6 PV, et un seau de sable lui coûte 1D3 PV.

Sorts : Envoyer des Rêves, peut également enseigner Contacter Cthugha.

Perte de SAN : voir un Vampire de Feu ne coûte aucun point de SAN.

* Étant lié à la statuette, la capacité du Vampire de Feu à se déplacer est atrophiée. Il récupérera 1 point de DEX et de Déplacement pour chaque jour de liberté jusqu'à atteindre son maximum de Déplacement de 11 et de DEX de 19.

Aide de Jeu n°1



Aide de Jeu n°2

Une partie du procédé de momification consistait à déplacer certains organes du sujet. Les intestins, le foie, les poumons, et l'estomac étaient séchés et placés dans des récipients spécialement conçus appelés vases canopes: le coeur était laissé dans le corps puisque l'on croyait qu'il était pesé afin de juger l'âme dans la vie après la mort. Le cerveau, que les Égyptiens ne voyaient pas comme un organe utile, était enlevé par le nez et puis jeté. Les Égyptiens pensaient que dans la vie après la mort le corps était ré assemblé, comme celui d'Osiris l'avait été après son assassinat par Set. Chaque organe possédait une déité protectrice associée - Kebesennouf (à tête de faucon) pour les intestins, Amset (à tête humaine) pour le foie, Hapi (à tête de babouin) pour les poumons, et Souamotef (à tête de chacal) pour l'estomac. Les quatre vases étaient habituellement gardés ensemble, près de leur momie, dans un coffre. On n'a jamais observé de statue servant de vase canope.

Aide de Jeu n°3

**Pha-Ni-So-Li Ma Sa-Lah-Wah Naph Kah-
Te-Thu-Suh E-Yah E-Yah Kah-Te-Thu-Suh**

DES ANTIQUITÉS ÉGYPTIENNES VOLÉES

Les commissaires priseurs de la salle de vente aux enchères Klauffen & Stern ont annoncé aujourd'hui que certains articles prévus pour une vente aux enchères à Athènes ont été dérobés. Lors d'un communiqué officiel à ce journal, M. Karl Auguste Bierwald a annoncé que les marchandises, dont les lots portent les numéros 17, 37, et 182, ont été prises dans la cale du navire Olympé de la compagnie maritime P&O. Le vol s'est produit entre le moment où le bateau était en chargement et celui où il était prêt à partir pour Athènes.

Les lots, d'une valeur estimée à plus de 100 £, ont été acquis lors d'une réception anonyme quelques mois auparavant. Selon le catalogue de vente, le lot 17 était composé de pièces de bronze et d'argent datant d'environ 30 avant J.C., assorties de médaillons en bronze, le lot 37 était un vase canope en albâtre, et le lot 182 était composé de rares fragments de rouleaux datant de l'époque du pharaon Toutankhamon.

En dépit de la perte de ces marchandises, la vente aux enchères aura lieu comme prévu. M. Bierwald a indiqué que sa société a déposé une plainte officielle contre la compagnie maritime P&O pour leur déficience dans cette affaire. Les requêtes faites aux agents de la compagnie maritime P&O n'ont reçu aucune réponse à l'heure où nous écrivons ces lignes.

Considérer également les légendes de Kathigu-Ra, un moindre fils de Ra. Comme d'autres divinités il était associé à un corps céleste; dans son cas il s'agit de Fomalhaut, une étoile lumineuse dans la constellation du Poisson Austral (Piscis Austrinis). Après avoir été découvert en train de s'imposer à sa tante Nephthys, il aurait été banni pour toujours des limites extérieures au ciel. Il est dit que Fomalhaut est la lumière éclairant sa barque pour lui permettre de revenir à nouveau vers l'endroit où siègent les dieux. Son culte a périclité au cours de la période de conquête d'Alexandre le Grand. Il n'y a aucun doute que l'effet civilisateur de son Empire sur l'Égypte a eu beaucoup à voir avec ce déclin. Heureusement, aucun papyrus n'est resté pour transmettre ce culte ou ses pratiques.

Cultes Égyptiens

Il est intéressant de noter qu'il n'existe pas de culte majeur associé au feu dans la société Égyptienne. Tandis que certains aspects du culte du Dieu-soleil Ra se recouvrent avec les mythes de dieux mésopotamiens comme Ishum ou Nusku-Gibil, ou le Moloch des Philistins, il semblerait que les forces qui ont poussés les peuples de ces terres vers le culte du feu n'étaient pas aussi présentes dans le royaume du Nil. En effet, l'influence de ces deux cultures à cet égard est très limitée.

Un petit culte a brièvement existé au cours de la période du Nouvel Empire. Il se vouait à un fils quasiment inconnu de Ra appelé Ptah-Thu-Ga-Ra, également connu sous le nom de Flamme Éternelle. Ce groupe d'adeptes obscur centré dans la région du delta du Nil, était secret et accusé par certains auteurs anciens de guetter les voyageurs solitaires. Ils étaient bizarrement focalisés sur l'astronomie. A la différence de la majeure partie de la société Égyptienne, qui révérait l'étoile Sirius, ce groupe malsain tenait la solitaire Fomalhaut pour sacrée. Ils se vouaient à un culte extatique composé de rites orgiaques à la faveur de la nuit. Quelques sources laissent supposer des pratiques plus macabres.

Sous la loi des Ptolémées ce culte a été interdit et largement persécuté, après avoir été condamné pour avoir essayé d'attenter à la vie de Ptolémée IV. Il est censé avoir totalement disparu au cours du deuxième siècle avant J.C.

Les horreurs ne résident pas toutes sous terre. Quels sont ces hurlements qui percent la nuit d'encre du désert noir d'Irem l'oubliée ? Qui danse au sommet de la montagne de Jirab sans avoir gravi ses pentes ? Le ciel n'est pas plus sûr que la terre, car tandis que la terre conserve les marques de Leur passage, l'air est Leur souffle même. La nuit ce ne sont pas des étoiles qui brillent mais des yeux, observant tout de l'extérieur, attendant et affamés.

Mais certains n'attendent pas. Ethugha, la Flamme Vivante, fait parti de ceux qui ne dorment pas, bien qu'il ne soit pas encore totalement libre. Ethugha demeure loin mais les volutes vivantes de Ses feux parcourent le vide. Ces Afrits, comme les nomment les maudits, peuvent être appelés depuis les cieux pour obéir à Son commandement. Ce trois fois damné a parlé aux hommes par la bouche du Nil dont les prières proférées dans des langues mortes sont entendues entre les joncs, quand Fum-Al-hut se lève dans le ciel.

J'ai rencontré l'un de ces hommes à la court du Sultan Mourad. C'était un esclave acheté à un commerçant italien et il portait les terribles marques de sa dévotion. Il était gravement malade mais de ses chuchotements enfiévrés j'ai beaucoup appris sur son Dieu et Ses serviteurs. Dans ma chambre il me parla de blasphèmes innombrables, et de la terreur primordiale. Sachez ceci : la Flamme Vivante peut être invoquée du Vide.

Il peut seulement être appelé lorsque le ciel est dégagé, quand son propre Feu est visible. Une fois qu'un hommage convenable avait été rendu, ils chantaient autour d'un grand feu, " Fa'nglui mugl'w naf Ethuga naga-ga nafil ". Si l'offre est propice et que les étoiles sont à leur place alors Son feu grandira et Il sera à portée de la main.

Sachez également ceci : Sa faim est grande. L'esclave m'a alors révélé des choses que je n'ose répéter, même à ma dernière heure. Ne dormez pas sous le ciel dégagé.

Fomalhaut : tiré de l'arabe fom-Al-houe, qui signifie «bouche des poissons». Fomalhaut est une étoile lumineuse de couleur bleu-blanche (bien qu'en raison des interférences atmosphériques elle semble rougeâtre) située dans la constellation Piscis Austrinus. Il était appelée Hastorang par les Persans, a été catalogué par l'astronome antique Ptolémée, et était l'une des Tre Facelle de Dante. Fomalhaut a, comme d'autres étoiles brillantes, un certain nombre d'histoires mystiques qui lui sont attachées. On l'appelle parfois «le Solitaire» à cause du manque d'autres étoiles lumineuses à côté de lui. Comme indiqué dans un guide, « la solitude de l'étoile, associée aux signes sombres liés à l'approche de l'automne, lui donne parfois une touche de mélancolie. En novembre et en décembre, quand le calme de l'hiver s'est abattu sur nous, un regard dirigé vers le sud-ouest découvrira Fomalhaut, toujours placide et isolée ». Fomalhaut est parfaitement visible à des latitudes au sud du 53ème degré Nord à partir des mois de juillet - septembre.

DÉCOUVERTE D'UN CORPS

Un corps a été découvert aujourd'hui dans un hôtel non précisé de la ville. Les restes carbonisés d'un homme adulte ont été trouvés tôt ce matin quand les tenanciers se sont plaints de l'odeur de la fumée venant de la pièce. Le personnel de l'hôtel est entré dans la pièce et a fait cette sinistre découverte. Selon un témoin, le corps était dans le lit et une grande partie en avait été brûlée, probablement par de l'essence. A l'heure où nous écrivons ces lignes la police n'a fourni aucun commentaire sur l'identité de cet homme. Les sources policières ont suggéré que le motif de ce crime terrible pouvait être le vol. Elles ont refusées de commenter des témoignages relatant que deux hommes d'origine arabes ou indiens ont été vu quittant la pièce. Toutes personnes ayant des informations concernant ce crime sont instamment priées d'entrer en contact avec les autorités.

Aide de Jeu n°10: Les Rêves

Premier rêve (perte 0/1 point de Santé Mentale)

[Ce rêve peut être joué aussi bien comme rêve que comme vision sur un joueur choisit au hasard.]

Vous vous réveillez d'un sommeil reposant dans votre chambre. Après vous être habillé, vous êtes effrayés par des coups à la porte. Un serveur entre dans votre pièce avec un chariot de service. " Ah, le petit déjeuner " vous entendez-vous dire. Le serveur roule le chariot vers vous. C'est seulement quand vous signez le reçu que vous notez que sa veste est fumante. Vous êtes sur le point de dire quelque chose quand vous voyez que votre main est embrasée, et que la pièce elle-même commence à fumer. Alors que vous observez le visage du serveur, celui-ci commence à se carboniser et dit " ah niglewy mogleraf Kag Thu... " et alors son visage tombe complètement en poussière. Vous vous tournez et commencez à manger votre petit déjeuner couvert de cendre. Alors vous vous réveillez.

Deuxième rêve (perte 0/1D2 points de Santé Mentale)

Vous êtes un et en train de danser autour d'un grand feu. Des personnes chantent tout autour de vous dans une langue inconnue, leurs pieds battent le sol boueux. Au-dessus de vous le ciel de nuit s'embrase. Lentement, mais à vitesse croissante, vous et les autres danseurs entourez le feu. Encore et encore, vous et les autres chantez les mêmes mots, "ba-lug-ah ba-lug-ah ba-lug-ah". Près du feu vous voyez quelques jeunes hommes et femmes, contusionnés, attachés et en pleurs. Vous savez qu'ils n'ont rien à craindre. Dans l'ombre vous voyez des corps se contorsionnant en tous sens ; une partie de l'orgie sacrée. C'est alors que vous vous rappelez que, d'une manière ou d'une autre, tout ceci n'est pas réel. Vous remarquez d'horribles cicatrices sur les membres et le torse des danseurs autour de vous et sur vos propres bras. Vous luttez pour commander à vos bras et à vos jambes, mais vous ne pouvez pas empêcher le cercle d'accélérer autour des flammes. Vous réalisez avec une horreur croissante que finalement ce n'est pas un cercle qui tourne autour du feu mais une spirale. Malgré toutes vos tentatives vous ne pouvez vous arrêter, vous ne pouvez vous éloigner des flammes. Finalement, vous vous jetez dans les flammes et vous le sentez vous embraser. Votre agonie n'a d'égale que votre joie. Vous vous réveillez d'un bond.

Troisième rêve (perte 1/1D2 points de Santé Mentale)

Vous êtes plongé dans l'obscurité totale. Vous êtes entouré d'un vide glacial, bien plus froid que ce que vous avez pu connaître. Alors que vous commencez à craindre de ne jamais avoir chaud à nouveau vous remarquez au loin une faible lumière blanche. Elle vous réchauffe, en dépit de la grande distance qui vous sépare. Pendant une durée interminable vous flottiez là, lézardant dans sa lueur. La lumière devient plus lumineuse au fur et à mesure que le temps passe. A un certain moment vous vous rendez compte que ce n'est pas la luminosité qui croît, mais que vous vous rapprochez de la lumière. La lumière croît jusqu'à devenir une immense boule de feu. Vous vous sentez en sécurité et protégé par sa lumière brillante. Votre vitesse semble s'accroître pendant que vous vous trouvez au plus près de la lumière. Bientôt elle occupe tout l'espace que vous pouvez voir devant vous, un grand mur de feu blanc, ses volutes plus grandes que des continents se courbant devant vous. Pendant que vous observez avec crainte ces mers de feu sans fin, vous remarquez qu'une boule incandescente se détache d'une des grandes colonnes de feu. Elle laisse de minuscules gouttes de lumière en traînée derrière elle, tout autour de l'orbe brûlant. Vous entendez que les gouttes vous appellent, leurs traînées dévoilant des secrets au delà de tout ce que vous avez pu connaître. Vous ouvrez vos bras pour les accueillir, et c'est seulement à ce moment là que vous vous rendez compte que vous êtes également faits de flammes blanches lumineuses. Vous courez rejoindre vos frères qui dansent autour de votre maître, chantant et pleurant d'une joie éternelle. Inopinément, une de Ses volutes s'étend pour vous engloutir et vous sentez que vous vous mêlez à Lui. Alors que votre conscience même commence à s'évanouir, vous vous réveillez en hurlant.



Une Toc Production
Toc. Trouver Objet Caché.
www.tentacules.net © 2007