

Contact!

10 mai 1924, en fin de soirée particulièrement douce à Buffalo, une ville de l'ouest de l'État de New York, non loin des chutes du Niagara. Soit dit en passant, cette célèbre attraction touristique peut être la raison de la présence des PJ dans la région. L'un des Investigateurs rentre paisiblement vers son hôtel... quand, soudain, un individu en guenilles, le regard fou, le heurte violemment. C'est un homme d'une quarantaine d'années, hirsute, mal rasé, qui sent un mélange de sueur rance et de terre. Ses mains sont couvertes de bandages crasseux. Avant que l'Investigateur puisse réagir, l'homme part en courant, non sans lui avoir jeté dans les bras une vieille sacoche en cuir qui sent le moisi. Le PJ aura beau faire, il est impossible de le rattraper. La rue est déserte, et l'incident n'a pas eu de témoins.

La curiosité...

La sacoche est très usée et ne porte aucune marque distinctive. Elle contient en tout et pour tout une douzaine de lettres jaunies (sans les enveloppes). Ce sont des lettres d'amour, écrites par une certaine Anna, et adressées à un dénommé Peter. La plus ancienne est datée du 6 décembre 1911, la plus récente du 6 mars 1912. Elles se succèdent à raison d'une par semaine environ. Il y est question de mariage, de balades au clair de lune, d'émois féminins... et des fouilles que Peter dirige dans une grotte, qui le retiennent loin d'Anna. Toutes les lettres sont postées d'Avincton Manor. Dans la région, tout le monde sait que c'est une grande propriété, au bord du lac Érié, à quelques miles de la ville de Dunkirk. Un PJ issu de la bonne société saura, en réussissant un jet de Connaissance, que les Avincton sont l'une des plus anciennes familles de Nouvelle-Angleterre.

Le lendemain, la photo de l'homme à la sacoche se trouve en première page du Buffalo Tribune. L'article qui l'accompagne devrait faire tiquer les Investigateurs...

Mort tragique d'un fou évadé

Peu après minuit, un policier a découvert le cadavre d'un homme d'une quarantaine d'années, près du théâtre Lincoln. Son corps portait de nombreuses traces de brûlures (particulièrement sur les mains), mais tout porte à croire qu'il s'est suicidé en s'ouvrant les veines à l'aide d'un tesson de bouteille.

Tôt dans la matinée, la police a annoncé que le corps avait été identifié. Il s'agit d'un dénommé

Andrew Howard, qui avait disparu depuis plusieurs semaines de Crescent Lane Clinic, l'asile d'aliénés de Manitowoc (Wisconsin). On ignore encore comment et pourquoi il est venu à Buffalo. La police a lancé un appel à témoins. Si vous détenez des informations sur cet individu, veuillez contacter l'inspecteur Smith-Clark.

... est un vilain défaut

Le premier PJ à avoir lu les lettres dans leur intégralité sera, dès la nuit suivante, sujet à des rêves. L'Immonde, le monstre de ce scénario, a le pouvoir de façonner les songes. Il utilise les lettres d'Anna comme un « point focal » pour s'introduire dans l'esprit de l'un des personnages. Il puise généreusement dans le passé et les frayeurs de sa victime, commençant par des visions vaguement inquiétantes, pour déboucher au bout de quelques nuits sur des cauchemars vraiment abominables.

L'Investigateur peut très bien ne pas se souvenir de son rêve, et savoir seulement qu'il était si terrifiant qu'il l'a réveillé. L'alternance entre les scènes bucoliques (une promenade romantique aux côtés d'un être aimé qui ressemble à Anna ou à Peter) et les songes horribles (les compagnons du PJ se transforment en monstres informes et entreprennent de le dévorer) s'avère aussi très efficace. Chaque nuit, faites discrètement un jet sous la Santé mentale de la victime. En cas d'échec, elle perd 1d3 points de SAN. Inutile de l'en informer, bien sûr! Elle se sent fatiguée, se réveille en sursaut... Après avoir perdu 10 points de SAN, cet Investigateur n'arrive plus à s'endormir. Pour le reste du scénario, il sera appelé « le rêveur ».

Si les PJ contactent l'inspecteur Smith-Clark et lui racontent l'incident de la veille, il demande à ce qu'on lui remette les lettres. Au cours de la conversation, il leur apprend que les brûlures découvertes sur le corps sont sans doute dues à un acide très corrosif. Pour le reste... l'enquête est en cours, et les personnages n'ont plus à se mêler de rien.

De Buffalo, les recherches des Investigateurs peuvent s'orienter dans deux directions, l'asile d'aliénés de Crescent Lane ou la famille Avincton.

Crescent lave Clinic

L'établissement est relativement réputé dans le milieu médical. Fondé par un riche philanthrope à la fin du siècle dernier, il est connu pour son approche moderne du traitement de la folie. Il est surtout fréquenté par des personnes de la bonne société, même si

une demi-douzaine de lits sont réservés à des gens d'origine modeste. La clinique se trouve à l'écart de la ville de Manitowoc, au milieu d'un parc. Les PJ seront très aimablement reçus par le directeur, le professeur van Homond. Malheureusement, l'aliéniste se refuse à divulguer, pour cause de secret médical, la nature du mal dont souffrait Andrew Howard. Il pourra cependant apprendre aux PJ qu'Andrew a disparu en pleine nuit, le 23 avril. Si les Investigateurs le questionnent bien, van

Homond précise que dans les jours qui ont précédé la fuite de son patient, celui-ci se plaignait de ne plus pouvoir dormir...

S'ils ont su se rendre sympathiques aux yeux de van Homond, les PJ pourront visiter la chambre d'Andrew. Elle contient toutes les affaires du défunt: costumes, trousse de toilette, livres de poésie... Andrew n'a rien emporté. Il s'est enfui en chemise de nuit.

Vers le 15 mai, un second malade disparaîtra de l'asile. Lui aussi se plaignait de troubles du sommeil...

Avincton Manor

Le parc de la demeure est entouré de hauts murs. Une grille en fer forgé donne accès à une allée qui mène au manoir. Ce dernier n'est pas visible de la route. La maison des gardiens jouxte la grille. Il est extrêmement difficile de pénétrer dans la propriété. En revanche, on peut assez facilement apprendre au village que mademoiselle Anna vit toujours ici, et qu'elle ne s'est jamais mariée avec monsieur Peter, ce dernier ayant disparu il y a des années.

Si les PJ arrivent à convaincre le gardien qu'ils ont des éléments nouveaux sur la disparition de Peter (par exemple en lui montrant les lettres), il finit par aller prévenir sa patronne. Il revient après quelques minutes, pour leur annoncer que mademoiselle Anna Avincton va les recevoir. Le manoir Avincton, qui fait face au lac Érié, est une immense bâtisse grise, d'une absolue tristesse. Même sous le soleil de ce début de mai, tout semble empreint d'une mélancolie inquiétante. Le rêveur sera plus sensible que les autres personnages à cette atmosphère.

Les Investigateurs sont conduits par une gouvernante à la mine austère dans un grand salon lugubre et froid, où elle leur demande de bien vouloir attendre mademoiselle Avincton. Quelques instants plus tard, madame Avincton, la mère d'Anna, fait irruption dans la pièce. C'est une femme d'environ



soixante ans à l'allure inquiétante, vêtue de noir et portant de nombreux bijoux. Elle n'adresse pas la parole aux PJ, mais sonne un domestique et lui demande ce que veulent ces intrus... Elle murmure de temps en temps des phrases en latin, dont le sens échappe aux PJ. Elle semble mépriser totalement sa fille, et ne porte aucun intérêt à la découverte des lettres. Madame Avincton se prend pour une sorcière. Elle a installé un laboratoire dans les caves de la maison, où elle se livre à diverses expériences, sans aucun résultat. Elle possède un nombre invraisemblable de livres de magie noire (un ramassis d'inepties, aucun n'est un réel support occulte). Les seules choses qu'elle soit parvenue à faire sont des poisons et des cataplasmes divers... Si vous vous débrouillez bien, les Investigateurs devraient la considérer comme hautement suspecte.

Sur ces entrefaites, Anna arrive et met gentiment sa mère à la porte. Cette jeune femme d'une trentaine d'années, à la longue chevelure noire, aux yeux délavés, semble apporter un peu de chaleur à la pièce. À première vue, elle semble triste et résignée, mais il émane d'elle une volonté de vivre extrêmement forte. Au début de l'entretien, elle se montre très froide. Elle a tant subi de déceptions, de faux espoirs colportés par des charlatans qui en voulaient à sa fortune! La vue de ses lettres fait cependant craquer sa carapace. Les larmes aux yeux, elle demande aux PJ de l'aider à savoir enfin... Heureuse de s'épancher, elle raconte tout ce qu'elle sait aux PJ. Elle rencontra le jeune Peter Saint-James en juin 1910. Le jeune homme était un ami de son frère, Henry Avincton. Très vite, ce fut l'amour fou. Anna et Peter se fiancèrent au printemps 1911. Peter, un brillant historien issu d'une famille fortunée, était un parti exceptionnel. Et puis, ils s'aimaient! Le mariage fut fixé au 7 juin 1911. Fin 1910, Peter quitta momentanément sa fiancée pour se joindre à une expédition archéologique. Les fouilles se déroulaient dans le petit village de Kewaunee, dans le Wisconsin (Kewaunee se trouve à 25 km au nord de la ville de Manitowoc, sur les bords du lac Michigan). On venait d'y découvrir des vestiges indiens. Pendant les fouilles, Anna et Peter s'écrivirent toutes les semaines. La découverte, si elle semblait intéressante, se révéla en fin de compte moins capitale que prévu. Malgré tout, Peter paraissait content de son travail. Fin février 1911, tout ce qui pouvait être découvert semblait l'avoir été. La fermeture du chantier fut fixée à la mi-mars. Le 12, toute l'équipe quitta le camp. Le 13, Peter et son adjoint Thomas Castel devaient suivre avec le matériel... Les deux hommes ne furent jamais revus.

Le matériel, la voiture et toutes leurs affaires furent découverts sur les lieux (exceptées les lettres d'Anna). Il n'y avait aucun indice, et la police locale classa rapidement l'affaire. Anna embaucha un détective privé de Milwaukee, un dénommé Joe Lumley, qui ne trouva aucune piste et refusa de se faire payer. Elle ne s'est jamais mariée car aucun homme n'a pu lui faire oublier Peter...

Là-dessus, un garçon d'environ dix ans pénètre dans la pièce en criant « maman, maman! ». En voyant les invités, il s'excuse, et Anna lui dit d'aller l'attendre dans une autre pièce... Si les PJ l'interrogent, elle leur explique qu'il s'agit en réalité de son neveu, le fils de son frère Henry. Sa mère est morte en couches, et Henry Avincton a trouvé la mort en France, en 1918. C'est elle qui l'a élevé, et l'enfant l'appelle maman. C'est la pure vérité, mais libre aux PJ de ne pas la croire... Anna prête une photo de Peter aux Investigateurs et leur montre ses lettres, qu'elle garde dans un secrétaire. Elles n'apportent aucun indice supplémentaire. Peter semblait sincèrement amoureux d'Anna, et rien n'explique sa disparition.

Joe lumley, détective privé

À Milwaukee, Joe Lumley est relativement facile à trouver. Il possède un bureau minable, où il recevra les PJ. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, ventripotent, le visage rougeaud, à moitié chauve et affligé d'une vilaine toux chronique. Il se souvient parfaitement de « la petite dame de la haute », mais essaye d'éluder au maximum les questions des Investigateurs. Selon lui, le fiancé a préféré filer à l'anglaise plutôt que se marier... Il prétend n'avoir trouvé aucun indice sur place, ni au camp des archéologues, ni à Kewaunee.

Toutefois, si l'on insiste intelligemment, il finit par craquer (si les PJ s'y prennent mal, il les flanque à la porte de son bureau). Ses révélations sont dramatiques à souhait. Il prétend que Kewaunee est un endroit maudit. D'après lui, Peter et son compagnon Thomas sont morts, emportés par la malédiction dont « le vieil Indien » lui a parlé... Il mentionne des démons vivant sous le lac et d'autres créatures terrifiantes. En fait, il en rajoute pour essayer de dissuader les PJ de se rendre là-bas. Sous sa chemise, il porte une amulette indienne (jet de TOC), qu'il tripote si les PJ le pressent un peu trop de questions. Si on la lui retire (ce qui ne peut se faire que sous la contrainte), il est pris d'une terrible crise d'asthme, qui dégénère assez vite en embolie. Si on ne lui remet pas l'amulette autour du cou, il mourra dans les douze heures.

S'il s'en tire ou si les Investigateurs lui semblent dignes de confiance, il leur avoue que l'Indien qui lui a raconté toutes ces histoires de démons lui a donné cette protection après sa visite sur le site des fouilles. En effet, après être descendu dans la caverne, il a souffert de cauchemars si épouvantables qu'ils l'empêchaient de dormir. Il a cru devenir fou, mais depuis qu'il porte ce talisman tout va pour le mieux, à part cette toux qui est restée... pour qu'il n'oublie pas, dira-t-il. Le vieil Indien s'appelait Engoulevent Placide. À l'époque, il était très âgé, et Lumley pense qu'il est mort depuis longtemps. Il indique aux Investigateurs l'endroit où il l'avait rencontré, dans un quartier pauvre de Kewaunee.

Kewaunee

Kewaunee, 2 300 habitants, somnole paisiblement au bord du lac Michigan. Un peu de l'écart du centre-ville se trouve un quartier assez misérable, où l'on pourra rentrer en contact avec des Indiens et des métis. Apparemment, personne ne connaît d'Engoulevent Placide. Même les personnes âgées nient avoir connu quelqu'un qui portait ce nom... Toutefois, si les PJ se font vraiment remarquer, ils finissent par se faire aborder par un Indien d'une quarantaine d'années (de type très pur, comme le montre un jet d'Anthropologie). Il leur demande ce qu'ils veulent à Engoulevent Placide. En fonction des réponses des Investigateurs, il leur donne ou non rendez-vous en dehors de la ville, sur la berge du lac, à minuit.

Si les PJ s'y rendent, ils ne trouvent personne. Puis, au bout d'un certain temps, ils entendent du bruit sur l'eau, et voient enfin apparaître une pirogue. À son bord, le mystérieux inconnu et un vieillard en tenue indienne.

Le vieil homme se présente comme étant Engoulevent Placide. L'autre Indien est son fils. Engoulevent Placide interroge les PJ sur la raison qui les pousse à vouloir le rencontrer. Il s'exprime par énigmes et paraboles. Après quelques minutes de conversation, il s'adresse au rêveur, et lui annonce qu'il porte déjà sur lui la marque de l'Immonde. Bientôt, il rejettera son humanité. Quant à lui, il pourrait empêcher le rêveur de sombrer, mais cela ne servirait à rien, puisque « déjà l'Innommable s'ébroue dans sa fange » et que l'humanité va en mourir...

Le vieil Indien déteste les Visages pâles. Plus généralement, il en veut aux hommes qui ne respectent plus la nature... Il faudra faire preuve d'énormément de diplomatie pour qu'il exprime clairement ce qu'il sait et raconte la légende de l'immonde. Si les Investigateurs, las de ses réticences, le menacent,



son fils sort un revolver. Il n'hésitera pas à s'en servir...

Engoulevent Placide parle

« Lorsque le Grand Esprit souffla sur le monde, il donna naissance à toutes les créatures qui peuplent les plaines, les lacs et les montagnes. À chacune, il accorda un don. L'aigle reçut son regard perçant, la truite sa couleur d'argent, le bison sa force, et ainsi de suite. L'homme choisit le langage. Cependant, il y eut une contrepartie. En effet, le Grand Esprit réunit toutes ses créatures et leur demanda d'emprisonner l'immonde, un terrible démon. Tous acceptèrent. L'homme, ayant reçu le don le plus important, fut chargé de la tâche la plus difficile. L'Immonde régnait encore sur la terre, certes affaibli par le souffle du Grand Esprit, mais pas vaincu... L'homme et les animaux réussirent, par maintes ruses, à l'attirer près du Grand Lac où le lièvre, le renard et d'autres avaient creusé un piège fatal. L'aigle avertit l'homme de l'approche de l'immonde juste à temps pour que le piège se referme sans que les créatures du Grand Esprit ne soient blessées.

Génération après génération, les gardiens se relayèrent auprès de la prison de l'immonde. Puis vint l'homme blanc. Mais même alors, il y eut toujours un gardien capable de protéger le lieu. Hélas, un jour, des hommes blancs, au nom de ce qu'ils appellent connaissance et qui n'est que duperie, ouvrirent la porte à l'immonde. Depuis ce jour trois fois maudit, le monde se meurt... Déjà la truite a déserté les rives du lac, mais il ne sert à rien de fuir, la fin des temps arrive... »

Documentation

Les renseignements suivants sont dispersés entre Kewaunee et Milwaukee. Les Investigateurs qui écumant les mairies, les bibliothèques et les archives de journaux en récupéreront tout ou partie, selon les besoins de votre histoire.

- ❖ De début décembre 1911 à début mars 1912, Peter Saint-James et son équipe ont effectué des fouilles dans une caverne située près de la côte, à une dizaine de kilomètres de Kewaunee. Les parois de cette grotte portaient des peintures en très mauvais état, mais d'un grand intérêt historique. En effet, les exemples de peintures murales indiennes ne sont pas légion. Ces fresques n'ont pas pu être datées, mais il est probable qu'elles n'étaient pas très anciennes au moment de leur découverte (sans doute moins d'un siècle). Quelques photos floues sont conservées à la mairie de Kewaunee. Avec une bonne loupe et une belle imagination fertile, on peut y voir des animaux stylisés.

- ❖ Dans des niches ont été trouvées deux statuette en excellent état, l'une représentant un aigle anthropomorphe et l'autre un être hermaphrodite. Ces deux pièces, d'une grande qualité artistique, n'ont pas été datées avec précision. Cependant, elles sont probablement très anciennes (sans doute antérieures à la venue de l'homme blanc). L'aigle est conservé à la mairie de Kewaunee, l'hermaphrodite prend la poussière dans une réserve du musée historique de Milwaukee.
- ❖ On découvrit aussi quelques sculptures dans la grotte et sur les rochers environnants, mais elles étaient en très mauvais état (comme les fresques, elles évoquent vaguement les animaux, mais l'érosion les a presque complètement défigurées).
- ❖ Le journal de bord de l'équipe de fouilles est conservé au musée de Milwaukee, mais sa lecture n'apportera rien.

Une visite à la grotte

La grotte se trouve dans les bois, à l'écart de la route, à quelques mètres de la rive du lac Michigan. Peu avant d'arriver à l'entrée, les Investigateurs aperçoivent les ruines d'une cabane en bois (construite par les archéologues). S'ils s'en approchent, les PJ réussissant un jet de POU x 5 auront une vision. Soudain, la cabane paraît être en parfait état. Il fait nuit. Une voiture est garée dehors. Par la fenêtre allumée, derrière le rideau, on distingue un homme en train d'écrire, penché sur une table. Une silhouette s'approche de lui par derrière, brandit une hache et frappe... La vision disparaît pour laisser la place à la réalité: une cabane en ruine, rongée par la végétation. Sa visite n'apprendra rien. Elle est vide. La grotte se trouve un peu en contrebas. On y entre par un passage étroit, où il faudra ramper. L'intérieur est passablement décevant: elle mesure à peine deux mètres sur trois, et les peintures rupestres sont encore en plus mauvais état que sur les photos. Il est bien difficile de trouver une signification à ces quelques taches de couleur rongées par la mousse! Il flotte une odeur bizarre dans la grotte. Un jet de Chimie réussi indique que c'est celle, très caractéristique, de l'acide sulfurique...

Si certains Investigateurs ont réussi leur jet de POU x 5 près de la cabane, faites-leur en faire un second. S'il est réussi, ils auront une nouvelle vision.

Des Indiens peignent les parois de la grotte, tandis qu'un aigle tourne dans le ciel. De nombreux animaux vont et viennent, apparemment nerveux. Soudain l'aigle plonge vers les hommes. Ceux-ci sortent de la grotte. Une chose informe s'approche d'eux en rampant

(jet de SAN, perte 0/1d4). Elle pénètre dans la grotte et se met à se tordre en tous sens, puis s'enfonce dans le sol. Celui-ci se reforme derrière elle. Les hommes entrent dans la grotte, placent deux statuette dans des niches... et la vision s'achève. Un jet de TOC réussi dans la grotte met en évidence une chatière dissimulée (assez habilement) sous une grosse pierre, dans un coin sombre de la pièce. Les personnes ayant une TAI supérieure ou égale à 12 ne pourront pas emprunter ce passage, qui se dirige vers le bas (il conduit à l'ancre de l'Immonde).

Une fouille minutieuse des environs montre, un peu plus loin sur la berge, des traces de pieds nus sortant de l'eau. Des plongeurs aguerris pourront découvrir, un peu plus loin, l'entrée d'une grotte sous-marine et un siphon qui mène également à la caverne du monstre.

La vérité est enfin là !

Peter Saint-James n'est pas mort. Vers la fin des fouilles, il découvrit la chatière et descendit dans le passage. Il rencontra alors l'Immonde et tomba sous sa domination. Il devint le serviteur zélé (et inconscient) de la créature, et empêcha subtilement les autres archéologues de trouver la chatière. Quand la créature comprit que l'équipe partait, elle tenta d'attirer Thomas Castel à elle... Mais celui-ci, plutôt corpulent, ne put descendre dans le passage. Il comprit que quelque chose d'étrange vivait en dessous... Il en parla à Peter, qui se mit en colère et sortit en claquant la porte. Thomas commença à rédiger un rapport sur la découverte de la chatière, demandant que les recherches se poursuivent avec une équipe de spéléologues...

C'est alors que Peter revint, une hache à la main. Il tua son collègue et livra son corps à la créature, en passant par la seconde entrée, sous le lac. Dans un dernier moment de lucidité, il ramassa ce qu'il avait de plus précieux (les lettres d'Anna) et rejoignit son maître.

Depuis, il sert efficacement l'Immonde en lui apportant de la nourriture (de petits animaux). Le monstre est maintenant assez fort pour appeler à lui d'autres personnes, en manipulant leurs rêves. Ses victimes doivent cependant être réceptives (c'est le cas de tous les pensionnaires de l'asile et du malheureux PJ rêveur). Andrew Howard, l'évadé de Crescent Lane Clinic, fut le premier à être attiré. La créature tenta de le dévorer, et le brûla grièvement. Pour se défendre, il se saisit de la sacoche contenant les lettres d'Anna, qui traînait depuis des années dans un coin de la caverne. Il eut la chance d'atteindre la sortie avant d'être rattrapé par l'Im-



monde. Poursuivi par les rêves du monstre, Andrew essaya de se débarrasser de la sacoche, et la confia par hasard à un Investigateur. Voyant que cela ne changeait rien à ses cauchemars, il se suicida.

Si les PJ n'interviennent pas, d'autres internés s'évaderont de Crescent Lane Clinic. Dès que l'Immonde aura dix serviteurs, il sortira de son repaire pour aller chasser. Petit à petit, il deviendra plus puissant...

Confrontations

Si les PJ explorent de nuit les abords de la grotte, ils devraient finir par apercevoir une forme humanoïde, qui les observe depuis les fourrés. Cette créature est très alerte et se déplace silencieusement... C'est évidemment Peter, hirsute, couvert de crasse et de brûlures, et définitivement dément. S'il estime avoir une chance de vaincre, il attaquera les isolés. Se trouver nez à nez avec lui devrait sérieusement secouer les pauvres Investigateurs... S'il n'a pas de talisman indien, le rêveur aura très envie de le rejoindre, et de servir l'Immonde en sa compagnie pour l'éternité. Or, il est douteux qu'Engoulevent Placide fabrique un talisman pour un Visage pâle... et même s'il accepte, il lui faudra plusieurs jours. On peut accéder à la prison de l'Immonde par la chatière de la grotte ou par siphon du lac. Ces deux accès ont été créés par le monstre qui, depuis des millénaires, dissout patiemment la roche de sa prison. Dans les deux cas, les PJ débouchent dans une caverne de forme irrégulière, où règne une puanteur atroce. Tapie dans un coin se trouve une énorme limace couverte de tentacules et de plaies suppurantes, d'où s'écoulent différentes substances chimiques, toutes nocives pour l'homme. À moins que les Investigateurs ne soient excessivement rapides et ne disposent d'une puissance de feu écrasante, la bataille finale risque fort de mal tourner. En effet, tout personnage se trouvant face à l'Immonde doit réussir une lutte POU/POU sous peine de passer sous sa domination. La meilleure méthode pour vaincre le monstre est, en fait, la moins directe. Il suffit de racheter les deux statuettes indiennes (la mairie de Kewaunee et le musée de Milwaukee sont disposés à s'en dessaisir, moyennant quelques centaines de dollars) et de les replacer dans les niches de la première grotte. Ainsi, l'Immonde sera de nouveau coupé de l'extérieur.

Conclusion

- ❖ Les Investigateurs ont remporté une bataille. Ont-ils gagné la guerre? Peter, et tous ceux qui étaient déjà au

pouvoir de l'Immonde, passeront toute leur vie à vouloir enlever les statues... et ils peuvent s'en approcher sans risques, contrairement au monstre.

- ❖ D'ailleurs, que vont-ils faire de Peter? Sa place est dans un asile de fous, sous haute surveillance. Anna Avincton n'hésitera pas un instant à payer les frais. Mais il serait peut-être plus charitable de lui dire qu'il est mort, et de la laisser, enfin, refaire sa vie...

Casting

Anna Avincton, coeur brisé

FOR 10 DEX 11 INT 14 CON 12
APP 16 POU 13 TAI 12 SAN 65
EDU 13 PdV 12

Compétences : Éloquence 45%, Histoire 35%, Occultisme 20%, Psychologie 25%, Premiers soins 50%.

Camilla Avincton, sorcière sur le retour

FOR 13 DEX 11 INT 11 CON 12
APP 13 POU 15 TAI 11 SAN 70
EDU 14 PdV 11

Compétences : Botanique 30%, Chimie 30%, Monter à cheval 50%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 75%, Psychologie 20%.

Joe Lumley, détective privé maudit

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

Compétences : Armes de poing 50%, Baratin 70%, Conduire auto 60%, Droit 45%, Trouver objet caché 50%, Se cacher 40%.

Engoulevent Placide, chaman récalcitrant

FOR 10 DEX 13 INT 17 CON 12
APP 11 POU 15 TAI 16 SAN 75
EDU 14 PdV 14

Compétences : Botanique 40%, Éloquence 50%, Géologie 40%, Histoire naturelle 40%, Légendes indiennes 60%, Pêche 80%, Premiers soins 60%, Psychologie 50%, Suivre une piste 60%, Tir à l'arc 40%.

Peter, épave meurtrière

FOR 16 DEX 16 INT 5 CON 18
APP 5 POU 13 TAI 11 SAN 0
EDU (15) PdV 15

Compétences : Camouflage 50%, Chasser 80%, Grimper 50%, Nager 60%, Se cacher 60%.

SAN: 0/-1 s'il est reconnu.

L'Immonde, serviteur d'Ithaqua

FOR 18 DEX 12 INT 16 CON 14
POU 15 TAI 19 PdV 33

Armes : tentacules 50 %, 1d6 + acide (moyennement corrosif, voir p. 32 des règles).

Sorts : Domination, Envoyer des rêves. L'Immonde s'est retrouvé piégé dans la grotte à la fin de la dernière pé-

riode glaciaire. Depuis, il est immobilisé. Cela ne fait que dix ans qu'il a commencé à s'éveiller. Il est sensible aux blessures causées par le feu ou par des armes magiques. Les autres attaques ne lui font aucun dégât.

SAN: 1/1d10.

