

Les joueurs de cette aventure forment le noyau dur de “ la dernière clef ”, un cercle d'occultistes dont le siège se trouve à Arkham. Ce club privé crée il y a 4 ans par Eliot Manning et Davis Ropes rassemble des individus aux professions diverses, ayant tous en commun une véritable passion pour l'occultisme. Peu d'entre eux ont cependant déjà eu l'occasion d'être confrontés au surnaturel. Il appartient au Gardien de déterminer si les investigateurs ont déjà entendu parler du mythe.

Chaque année, Manning, Ropes et leurs amis proches organisent pour le solstice d'hiver une fête qui se déroule dans un lieu insolite choisi par leur soins : tous les membres du club y sont conviés et jusqu'à ce jour, elle a toujours remporté un vif succès.

Malheureusement pour les joueurs, le goût de leurs personnages pour le bizarre va les conduire cette année sur le théâtre de sinistres événements, et leur arrivée va perturber les plans d'une importante secte de Nyogtha qu'ils vont devoir affronter.

Informations destinées aux joueurs

Eliot Manning a entendu parler par un vieil ami d'une maison abandonnée située près du village de Burnaby, à une demi-heure en voiture au Nord-Ouest d'Arkham. Comme les invités doivent ignorer jusqu'au dernier moment l'endroit où se dérouleront les festivités, Manning a pensé que cette demeure isolée serait un cadre idéal pour la fête de cette année.

Il s'est déjà rendu une fois sur les lieux, mais s'est contenté d'une visite rapide et superficielle de la maison. Le 18 Décembre, les investigateurs sont contactés par Manning et se réunissent au club. Ils décident d'aller sur place ensemble dès le lendemain afin de tout préparer pour les festivités. Une seule personne saura où ils se trouvent, un membre du club qui sera désigné pour conduire tous les autres à Burnaby le soir du 21 Décembre.

Eliot conseille à ses amis d'emporter avec eux tout ce qui leur sera nécessaire : Burnaby lui est apparu lors de sa visite comme un village où les commerces étaient peu fournis et les autochtones peu serviable.

Informations destinées au gardien

Le village de Burnaby est entièrement sous l'emprise d'un sorcier démoniaque, possesseur du livre le “ culte des goules ” et adorateur de la chose qui ne

devrait pas être, le putride Nyogtha.

Le sorcier a pour nom Dudley Winthrop. Il est venu s'installer à Burnaby il y a une dizaine d'années, dans la famille de son frère, Arthur Winthrop. Il revenait d'un long voyage en Europe d'où il ramenait certains livres interdits et une connaissance du mythe qui commençait à pervertir son esprit. Son frère s'inquiéta de le voir passer de longues heures enfermé dans sa chambre, penché sur d'énigmatiques grimoires, et de l'entendre réciter des paroles incohérentes. Il soupçonna quelque maladie où quelque obscur secret et pour en avoir le cœur net, il profita des rares absences de son frère pour fouiller sa chambre et ses notes et découvrit qu'il se préparait une chose terrible dont l'ampleur dépassait son imagination. Dudley pensait avoir retrouvé à Burnaby les traces d'un ancien culte et attela à la reconstruction d'un puits destiné à l'invocation du grand ancien.

Horrié par ce projet insensé, Arthur Winthrop découvrit cependant dans les mêmes notes qu'il existait un moyen de contrer cette invocation. Il décida de parler à son frère pour le raisonner mais subtilisa par précaution les rituels contenus dans les notes de Dudley.

En rentrant Dudley s'aperçut qu'il avait été découvert. Pris d'une rage folle, il donna la mort à son frère ainsi qu'à la femme de celui-ci et à son fils. Sa fille Anna réussit cependant à s'enfuir et se réfugia dans les collines.

Son forfait accompli, Dudley se retira dans une cabane construite près du fameux puits qu'il entendait reconstruire.

Il a depuis entièrement réalisé ses espérances : le village lui est soumis, tous ceux qui ne sont pas devenus des adorateurs du culte étant trop terrorisés pour se révolter. Le puits a été reconstruit, les travaux s'étant achevés cette année. Dudley n'a pas été affecté par la perte de ses notes : il a eu le temps de reprendre ses travaux d'après ses livres et grimoires.

Il projette de contacter Nyogtha la nuit du 21 Décembre et une cérémonie doit être organisée à cette fin, au cour de laquelle toutes les femmes du village seront sacrifiées en signe d'adoration.

L'arrivée des investigateurs perturbe ses projets car il craint qu'ils ne découvrent quelque chose. D'autant plus que c'est dans la maison de son frère qu'il les a vus rôder. Il va donc tenter de les effrayer ou de les éliminer.

Arrivée à Burnaby

Les investigateurs arrivent à Burnaby dans l'après-midi du 19 Décembre. Il

faut traverser le village pour atteindre la maison de Winthrop qui se situe un peu à l'écart des autres demeures. En passant par les ruelles presque désertes de Burnaby, les personnages ressentent un indicible malaise et ont le sentiment d'être épiés. Un jet réussi en T.O.C leur permettra d'apercevoir quelques silhouettes furtives dissimulées dans l'entrebâillement des portes ou des fenêtres. Ils se sentiront alors très sûrement observés.

Description des lieux

Cette demeure est visiblement abandonnée depuis une dizaine d'années.

Bibliothèque

Elle comporté de nombreux livres de belle collection traitant de divers sujets, quelques fauteuils confortables et une petite armoire basse où se trouve une impressionnante collection de pipes et de cigares.

Cuisine

Il y règne un désordre qui peut laisser penser aux investigateurs qu'il n'y a pas eu ici de déménagement en bonne et due forme. Les armoires sont remplies d'ustensiles de cuisine, et d'épaisses couches de pourriture.

Salle à manger

Il reste quelques assiettes poussiéreuses sur la table.

Four à pain

Il s'y trouve un important tas de cendres (c'est là que Dudley a brûlé les corps de ses victimes). Si les personnages fouillent les cendres, un T.O.C leur permettra de découvrir un os oublié par les flammes. Un jet réussi en Médecine leur permettra de déterminer qu'il s'agit d'un tibia humain.

Il faudrait que l'un d'entre eux entre dans le four pour avoir une chance de découvrir le passage qui mène à l'intérieur, un bon jet de T.O.C est nécessaire pour apercevoir cette discrète ouverture située dans l'ombre d'un recoin.

Le salon

On trouve ici un râtelier à fusil où trône une carabine calibre 30. Sur le buffet se trouvent de nombreuses photographies montrant un couple souriant et deux enfants d'une dizaine d'année. Il y a aussi le portrait d'un homme d'une vingtaine d'années (Dudley) au regard fiévreux.

Premier étage : chambres d'enfant

On peut lire deux prénoms gravés sur les portes : Anna sur la première et Ja-



mes sur la seconde. Un jet de T.O.C permettra aux investigateurs de constater qu'il n'y a pas de poussière sur les jouets de la chambre d'Anna.

Anna Winthrop

La fille d'Arthur Winthrop est toujours en vie. Elle avait sept ans à l'époque du drame. Elle a aujourd'hui une quinzaine d'années et c'est une véritable enfant sauvage. Elle a assisté au meurtre de sa famille, ce qui l'a rendue à moitié folle. Réfugiée dans les bois, elle a survécu en chapardant de la nourriture au village ou dans les champs attenants. Sa peur surmontée, elle est revenue dans la maison mais sa chambre et la chambre de ses parents sont les seules pièces où elle met encore les pieds.

Sa curiosité la poussera peut-être à venir voir les étrangers qui viennent dans sa maison. Elle passera sans doute par le passage secret du four à pain et sa visite sera probablement nocturne. Les investigateurs risquent de la prendre pour un animal - où pire ? Un jet de T.O.C plus ou moins difficile selon les circonstances de leur rencontre leur permettra de voir qu'il s'agit d'un être humain. S'ils veulent l'amadouer, ils leur faudra beaucoup de douceur et un jet de psychologie réussit pour y parvenir, les femmes ayant plus de chances que les hommes pour aboutir dans cette entreprise.

Anna s'enfuira à la vue d'une arme à feu et entrera dans une rage furieuse si elle voit la photographie de son oncle Dudley.

Chambre d'Arthur et Mary Winthrop

Au dessus du grand lit en chêne se trouvent deux portraits : ceux d'Arthur et Mary Winthrop dont les noms sont gravés sur les bois des cadres.

Bureau

Il y a ici la bibliothèque personnelle d'Arthur Winthrop où se trouvent de nombreux livres d'histoire et de droit. Son secrétaire trône au milieu de la pièce. Les deux premiers tiroirs sont fermés à clef. Un jet réussi en serrurerie - où un bon usage de la force, tiroirs force 8 - permettront de les ouvrir. Ils ne contiennent que des papiers sans intérêts, mais un jet réussi en T.O.C permettra aux investigateurs de s'apercevoir que le tiroir du haut est beaucoup plus court que celui du bas. S'ils l'enlèvent du secrétaire, ils découvriront derrière une petite cache : c'est là qu'Arthur Winthrop a caché son journal et les notes dérobées à son frère.

Il faut plus d'une heure pour tirer des informations des notes incohérentes de Dudley. Elles font référence à un être informe qui vivrait dans des cavernes souterraines. Cette chose semble être l'objet d'un culte et Dudley se perçoit lui-même comme un prêtre de ce culte.

Ses notes contiennent également les sorts appeler Nyogtha et congédier Nyoghta traduits d'après le "culte des goules" dont Dudley ne se sépare jamais.

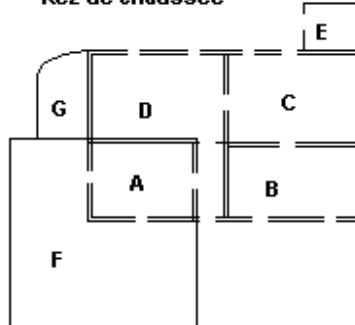
La lecture de ces notes occasionne une perte de santé mentale de 1/1D4 points et entraîne un gain de 1% en Mythe de Cthulhu.

Grenier

C'est ici que se trouvaient les appartements de Dudley Winthrop. Celui-ci a récupéré toutes ses affaires avant de partir. Il a jeté sur son lit le fusil qui lui a servi à tuer Arthur, Mary et James.

NOTE : il est possible que les investigateurs se contentent de nettoyer le rez-de-chaussée et de le décorer pour le soir du 21. A vous de leur faire comprendre que vu l'état des lieux, il s'est peut-être passé quelque chose d'étrange ici. A moins d'attendre que la suite des événements les pousse à plus de curiosité.

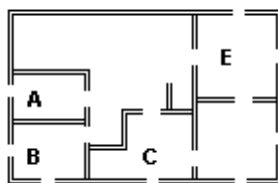
Rez de chaussée



Rez-de-chaussée

- A : Bibliothèque, fumoir
- B : Cuisine
- C : Salle à manger
- D : Salon
- E : Salle de bain. Toilettes
- F : Petite place. Terrasse
- G : Four à pain (au fond duquel se trouve une petite porte qui mène à l'escalier en colimaçon.)

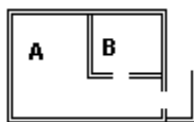
1er étage



Premier étage

- A : Chambre d'enfant
- B : Chambre d'enfant
- C : Salle de bain, toilette
- D : Chambre
- E : Bureau

Grenier



Grenier

- A : Chambre
- B : Salle de bain, toilettes.

Premier soir : Le comité d'accueil

Le temps s'est gâté en fin d'après-

midi et un vent violent siffle dans les arbres qui battent les murs de la maison avec des craquements sinistres. C'est dans cette chaleureuse ambiance que les personnages prennent leur dîner, dans un salon qu'il aura fallu nettoyer préalablement - à moins qu'ils apprécient le charme si typique de la poussière et des toiles d'araignées.

Un jet de T.O.C réussit leur permettra peut-être d'apercevoir par la fenêtre une procession de silhouette brandissant des torches enflammées qui s'avance sur le chemin menant à la maison.

Aussitôt le bruit de coups robustes frappés contre la porte d'entrée retentit dans la maison.

En allant ouvrir, les investigateurs se retrouvent nez à nez avec une délégation de villageois aux mines peu avenantes. Le premier d'entre eux, un colosse à la barbe épaisse répondant au nom d'Harry Grossman les interroge sur les raisons de leur présence ici. Il est accompagné de quatre hommes d'allure patibulaire, dont deux sont armés de fusils qu'ils exposent clairement dans le halo lumineux de leurs torches. Les cinq hommes écoutent à moitié les raisons qu'on leur donne. Ils ont été envoyé dans le but d'effrayer les investigateurs, et ne les attaqueront que si ceux-ci les provoquent- ce qu'aucun homme sensé ne ferait devant l'air menaçant de ces individus.

"Nous avons vu de la lumière" grommellera Harry, et nous avons pensé qu'il y avait des rôdeurs. Il dira aussi que la maison est une ruine dangereuse et qu'il vaudrait mieux que personne n'y mette plus les pieds. Si les investigateurs les interrogent, ils répondront directement que les gens trop curieux ne sont pas appréciés dans la région.

Si les investigateurs ne les mettent pas à la porte les villageois s'en iront eux même au bout de quelques minutes et se rendront auprès de Dudley Winthrop pour lui rendre compte de leur visite. Ce dernier a grossièrement réaménagé une cabane de chasseur, dans la clairière où se trouve le puits destiné à l'invocation de Nyoghta, et c'est là qu'il vit depuis la mort de son frère. Harry lui raconte leur entrevue avec les "intrus". Dudley se montre satisfait et compte sur un prompt départ des gêneurs. Dans le cas contraire il envisage de recourir à d'autre moyen* pour se débarrasser d'eux d'une manière ou d'une autre.

Il est possible que l'un des joueurs ait suivi la procession de villageois depuis leur départ de la maison, chose aisée dans la mesure où le vent étire les flammes de leurs torches en longues traînées lumineuses facilement repéra-



ble dans l'obscurité. Mais plusieurs jets de Dextérité seront probablement nécessaires pour arriver sans écorchure à la clairière, la traversée nocturne de la forêt étant une entreprise difficile (à moins que l'espion ne choisisse de s'équiper d'une lampe, ce qui faciliterait grandement sa tâche mais risquerait de révéler sa présence. Cruel dilemme !). Arrivé à la cabane, il faut encore réussir un jet d'Ecouter pour entendre la conversation qui se tient à l'intérieur et que les sifflements du vent occultent partiellement. Par contre, aucune compétence particulière n'est nécessaire pour remarquer l'odeur écoeurante et fétide d'eaux croupies qui infestent la clairière.

Si l'espion attend que les villageois ressortent pour les suivre à nouveau, ceux-ci le conduiront au village où chacun regagne sa maison respective. De là, il est facile de retrouver la maison Winthrop. Dans le cas où l'investigateur choisirait de rentrer directement à partir de la clairière, quelques bons jets en Navigation lui seront nécessaires pour s'orienter dans la forêt jusqu'à ce qu'il aperçoive les lumières de la maison. S'il n'a pas pensé à prendre de quoi s'éclairer sur le chemin du retour, il risque toutefois d'errer un long moment avant de retrouver sa route, voire de passer la nuit dans les bois.

La suite des événements

Le seul événement inéluctable dans la suite du scénario est la cérémonie qui aura lieu la nuit du 21 Décembre. Le reste dépend de l'attitude qu'adopteront les joueurs et du déroulement de leurs investigations.

Sachez cependant que Dudley préférera les effrayer que les tuer. Comme tous les "sorciers", il se délecte tout particulièrement de la peur qu'il inspire aux autres, et il préfère recouvrir à l'occulte plutôt qu'à des moyens basement matériels.

La description du village vous permettra d'orienter les investigateurs au cours de leurs recherches. A vous de déterminer si celle-ci doivent être ralenties ou accélérées en faisant intervenir ou non les différents PNJ prévus à cet effet.

Le village de Burnaby

Les habitants

Si les investigateurs se promènent dans le village, ils remarqueront sans effort la tension que leurs allées et venues provoquent chez les habitants de Burnaby. Ceux-ci se montrent en effet particulièrement froids et peu accueillants. Si on les questionne, ils se renfrognent encore et marmonnent quelques vagues commentaires sur les tou-

ristes sans gêne qui se croient tout permis et qui viennent embêter les braves gens."

Un jet de T.O.C réussi permettra de constater un fait étrange : il n'y a visiblement aucune femme de plus de 20 ans dans le village. Tous les habitants sont des hommes ou les adolescents. Les femmes du village sont en effet destinées à être sacrifiées le soir du 21 Décembre. En attendant, elles sont toutes enfermées dans la mairie.

L'église

La petite chapelle du village est un lieu des plus sinistres. Les bancs sont couverts de poussière, les bénitiers sont vides, et aucunes fleurs ni aucunes bougies, ne brillent au pied des statues. Elle n'est pourtant pas abandonnée. Le Père Nichols y prêche encore de longues heures devant une salle désespérément vide. Rendu à moitié fou par la perte de ses ouailles et la sensation grandissante que le malin s'est installée sur ses terres, ce brave homme aux cheveux gris et aux yeux hagards a cependant refusé de laisser le champ libre forces du mal. C'est ce qu'il s'efforcera d'expliquer à grand renfort de citations bibliques aux investigateurs si ceux-ci le rencontrent. Il a déjà rencontré des goules dans le cimetière et pourra parler de ces "créatures terrifiantes qui se nourrissent de chair humaine."

De plus il est fréquemment assailli de rêves, au cours desquels il voit une créature informe et gigantesque rampant sous terre dans d'immenses tunnels putrides pour atteindre la surface. Ces visions de Nyoghta achèvent de le rendre fou, mais il est fort possible également qu'il ait eu une vision prémonitoire de la cérémonie du 21 Décembre, et qu'il en parle aux investigateurs, à condition bien sûr que ceux-ci arrivent à le convaincre qu'ils ne sont pas des suppôts de Satan.

Lorsqu'il n'est pas en train de soliloquer dans l'Eglise, le père Nichols se promène dans le cimetière où il asperge les tombes d'eau bénite en déclamant des prières d'une voix tonitruante (ce qui n'a d'ailleurs aucun effet sur les quelques goules qui y demeurent).

Le cimetière

2 ou 3 goules y cohabitent, se nourrissant des corps enterrés là. Dudley fait parfois appel à leurs services et il est possible qu'il les envoie aux investigateurs pour les effrayer ou les molester un peu.

D'aspect général, le cimetière est sinistre et visiblement laissé à l'abandon.

La mairie

Elle est fermée (comme c'est souvent le cas aujourd'hui encore pour les mairies de village). Les volets extérieurs sont clos. Si les investigateurs s'en approchent suffisamment longtemps, il est possible, moyennant un jet d'Ecouter, qu'ils entendent des gémissements qui s'en échappent. C'est ici que sont enfermées les femmes du village destinées à être sacrifiées. Elles sont toutes droguées et donc plongées dans un état semi-comateux, c'est Harry Grossman - encore lui - qui vient deux fois par jour les nourrir. Il passe par la porte de derrière dont il possède la clé. Un garde surveille cette porte en permanence.

La drogue est contenue dans la nourriture. Il est envisageable que l'une des victimes parvienne à tromper la vigilance d'Harry et à s'enfuir. Dans ce cas pourquoi n'irait-elle pas demander de l'aide à ces mystérieux inconnus arrivés depuis peu et qui semblent attirer sur leur tête les foudres des villageois ?

Le café du village

Il est vide, chose assez curieuse étant donné que c'est le lieu de rencontre privilégié des villages comme Burraby. Si les investigateurs veulent s'y désaltérer, il leur faudra patienter un long moment avant qu'un gros homme hargneux et bougon se déplace pour les servir.

La clairière du Sud

On s'y rend facilement en suivant un chemin qui s'enfonce dans les bois au sud du village. C'est une éclaircie au milieu de la forêt, creusée en son centre par un puits gigantesque de plus de 5 mètres de diamètre. De ce conduit s'exalte une odeur de putréfaction qui envahit toute la clairière. Pendant la journée, il se promène au niveau de la rivière située en contrebas où il prend des bains des boues pour se préparer au rituel du 21 Décembre.

On ne peut pas traverser la clairière sans échapper au regard des hommes qui gardent le puits. Il est par contre possible d'en faire le tour par les bois pour atteindre la cabane de Dudley. La porte de celle-ci fait face au puits, mais il y a une fenêtre sur le côté droit. Il faudra réussir un jet de Discrétion pour rentrer dans la cabane sans être aperçu par les gardes.

L'autre de sorcier

Il y règne un fouillis indescrivable. Des livres de toute sorte jonchent le sol et la table. Le reste du mobilier se limite à une petite chaise, un lit étriqué et un lavabo. S'ils examinent les livres, les investigateurs seront déconcertés par les symboles étranges qu'ils y trou-



veront. Il s'agit certes d'occultisme, mais cela dépasse leurs connaissances pourtant étendues en ce domaine. Le livre qui leur est le plus facilement accessible est le journal de Dudley, posé sur sa table de nuit.

La cérémonie

Le soir du 21 Décembre, à la tombée de la nuit, Dudley envoie chercher les prisonnières du village. Celles-ci sont conduites sous bonne garde jusqu'à la clairière où elles sont placées devant le puits. La population du village s'installe en demi-cercle à distance respectueuse du puits. Paraît alors le sorcier vêtu d'une longue robe noire, le visage livide et les yeux injectés de sang. Il trace un cercle autour des victimes complètement amorphe, puis ordonne à Harry et à ses hommes de les déshabiller et de jeter leurs vêtements dans le puits, ce qu'ils accomplissent fort respectueusement et en veillant à ne pas trop s'approcher de la monstrueuse cavité. Ceci fait, Dudley fait s'agenouiller le reste de la population, et tous entonnent un chant rauque dont les syllabes s'entrechoquent sinistrement.

Puis le chant s'arrête, et Dudley sort de sa poche une petite flûte d'étrange aspect. Il ordonne alors à tous les villageois de se boucher les oreilles, avant d'entonner une musique bizarre qui correspond au sortilège des "flûtes de la folie". Les jeunes femmes droguées tombent instantanément dans la folie et sont prises de convulsions. Elles poussent les hurlements frénétiques et se tordent hystériquement sur le sol. Au bout de 10 rounds, la mélodie s'arrête et le sorcier commence son invocation. Les villageois récitent à sa suite les formules du rituel tandis que les victimes destinées à Nyoghta continuent à hurler et à se tordre sur le sol.

La durée du chant d'incantation est de 3 minutes, au bout desquelles une masse gélatineuse d'un noir d'encre commence à l'extraire lentement du puits en dégageant une odeur putride. Ses longs tentacules saisissent une à une les jeunes femmes situées devant le puits et les entraînent dans le repaire du Dieu.

En les voyant la plupart de ses adorateurs deviennent fous. Les autres se prosternent pour l'adorer.

Dudley Winthrop, en extase, attend que son Dieu soit repu pour lui demander de bien vouloir lui enseigner quelques sortilèges de son cru, et semble indifférent à toute autre chose.

Empêcher la cérémonie

Les investigateurs peuvent intervenir à différents niveaux. Libérer les jeunes femmes prisonnières à la mairie ne suf-

fira pas à la mairie ne suffira pas à empêcher la cérémonie car Dudley choisira alors de sacrifier le reste de la population en l'ensorcelant grâce aux flûtes de la folie. Cela peut servir néanmoins à empêcher un massacre d'innocentes victimes.

Interrompre l'incantation peut s'avérer dangereux car les villageois risquent de se retourner contre les investigateurs qui figureront alors eux même au nombre des victimes.

Le plus simple semble encore d'attendre l'apparition de Nyoghta avant de renvoyer celui-ci dans les profondeurs du sol grâce au sortilège adéquat contenu dans les notes confisquées par Arthur Winthrop.

Nyoghta a 28 points de pouvoir : il faudra donc que les investigateurs dépensent 6 points de Magie pour avoir 5% de chances de réussir le sortilège de renvoi. Chaque point de magie dépensé en plus augmente de 5% ces chances. Il faut connaître la formule afin de pouvoir participer au rituel et donner des points de magie. Cette formule s'apprend en trois heures.

Les investigateurs devront alors assister à l'ensemble de la cérémonie pour savoir quand agir. Lorsque Dudley ordonne à la population de se boucher les joueurs doivent spécifier que leurs personnages font de même sous peine d'être victimes du sortilège des flûtes de la folie.

Lorsqu'ils commenceront leur propre incantation pour congédier Nyoghta, il est possible qu'un villageois s'en aperçoive et tente de les en empêcher...

Conclusion

Si les investigateurs ont réussi à congédier Nyoghta, ils regagnent 1D20 points de santé mentale. Il est probable que Dudley reprendra suffisamment ses esprits pour tenter de s'enfuir. Il serait préférable pour tous qu'il soit neutralisé. Si les investigateurs parviennent à l'arrêter, ils trouvent sur lui le livre le "le culte des goules" de François Honoré Balfour dans son édition française, œuvre de prix qui fera bonne figure dans la bibliothèque de leur club. Dans le cas contraire, ils perdent 1D4 points de santé mentale en réalisant que ce monstre court toujours dans la nature et va probablement tenter de perpétrer à nouveau ses crimes.

Dans le cas où ils auraient échoué, ils peuvent avoir la vie sauve s'ils quittent au plus vite la clairière pendant que Dudley demande à Nyoghta de lui enseigner ses sortilèges. Mais même dans cette hypothèse, il est probable que les personnages sombreront dans la folie en réalisant qu'ils ont été impuissants à empêcher une telle abomination ne se produise.

Récompenses supplémentaires

N'hésitez pas à redonner de la santé Mentale aux joueurs s'ils ont réussi à sauver les jeunes femmes destinées à être sacrifiées.

De même si vous avez utilisé le personnage d'Anna Winthrop et qu'ils ont réussi à sympathiser avec elle. Confiée à un bon psychanalyste, l'enfant a des chances de pouvoir retrouver une vie à peu près normale, et sera en tout cas mise hors du besoin dès que sera prouvée sa filiation avec Arthur Winthrop.

Complication supplémentaires

Il existe toujours différentes manières de croiser les choses et en voici quelques exemples :

- ❖ la femme de l'un des investigateurs a insisté pour venir l'aider à préparer la fête : elle est capturée par les villageois pour être sacrifiée avec les autres femmes du village...
- ❖ les investigateurs oublient d'annuler la fête du 21 Décembre, ou ils le font mais leurs invités arrivent à convaincre leur complice de les conduire tout de même à Burnaby. Ce qui entraîne un débarquement d'une quarantaine de personnes le soir du 21, lesquelles vont à la clairière pour y être sacrifiées. Que d'angoisse !



Annexes

Notes concernant les personnages joueurs

Le personnage d'Eliot Manning a un rôle important pour motiver les autres investigateurs. Il serait préférable qu'il soit attribué à l'un des joueurs plutôt que d'être laissé en PNJ.

Documents destinés aux joueurs

Extrait du journal d'Arthur Winthrop

" Je n'ai pas vu Dudley depuis hier. Il passe des heures entières enfermé dans sa chambre, et quand il en sort, c'est à peine s'il nous remarque. Mary se méfie de lui et les enfants le craignent. S'il n'était pas mon frère, je l'aurais mis à la porte depuis longtemps. Par moment il me fait peur. Son teint maladif et ses yeux fiévreux me portent à penser qu'un mal lancinant le ronge. Je vais attendre qu'il sorte faire une de ses promenades en forêt pour aller jeter un coup d'œil dans sa chambre...

...ce que j'ai découvert est effrayant ! Une telle monstruosité est aberrante ! Comment mon frère peut-il lire de telles horreurs ? Je commence à croire que la folie l'a gagné au cours de son voyage en Europe. Il semble préparer quelque complot satanique au nom d'un dieu obscur dont le nom seul me glace le sang. Je vais tenter de lui parler, de le raisonner. Mais auparavant, il me faut cacher ces notes et ces livres qui le rendent fou.... je lui parlerai ce soir."

Extrait des notes de Dudley Winthrop

" J'ai exploré les environs et il me semble avoir découvert l'endroit d'où ils devraient l'appeler. C'est dans une clairière située dans la forêt au sud du village. Les traces du puits sont encore visibles et il me reste plus qu'à le reconstruire. Il faut que je parle aux gens du village pour les ramener à son culte. Sa présence imprègne encore les lieux et il me demande qu'à revenir parmi nous !"

Extrait du journal de Dudley Winthrop

" Pourquoi a-t-il fallu que ces gêneurs s'installent justement dans la demeure de mon frère Arthur ?

J'ignore ce que celui-ci a fait des notes qu'il m'avait dérobées. Il y avait non seulement les formules me permettant de l'appeler, mais aussi celles qui pourraient le renvoyer chez lui. Tout serait perdu si l'un d'entre eux en faisaient l'usage...

Mais je m'inquiète probablement pour rien. Cet imbécile d'Arthur a probablement détruit ces papiers sans

même comprendre la valeur de ce qu'il détenait entre ses mains..."

Les personnages

Eliot Manning

Dilettante excentrique passionné par l'occultisme et le bizarre. Ne peut rien faire comme les autres et adore tout ce qui sort de l'ordinaire. Il fait feu de tout bois et sa curiosité dévorante le pousse toujours vers de nouvelles découvertes. Il ne peut pas tenir deux minutes en place. Il est ravi par l'idée de faire une fête dans une vieille maison de style " maison hantée ". L'année dernière son ami Davis Ropes l'a poussé à abandonner l'idée d'un bal masqué dans une église désaffectée et celle d'un pique nique nocturne dans la crypte d'un ancien château délabré. Mais cette année, il a trouvé un endroit enthousiasmant qui plaira sûrement à tout le monde !

Sa fortune assez conséquente lui permet toutes les excentricités, et c'est en partie grâce à ses capitaux qu'a pu être fondé le club de " la dernière clef ". Son prochain projet : un journal édité par le club auquel collaboreraient tous ses membres et qui traiteraient de tous les phénomènes occultes dignes d'intérêt. Il se lancera dans sa réalisation dès le début de l'année prochaine.

Davis Ropes

Professeur universitaire en histoire d'une quarantaine d'années, passionné par l'occultisme. C'est le meilleur ami de Manning qu'il connaît depuis de nombreuses années. C'est le seul aussi qui soit capable de tempérer Eliot dans ses débordements, et de l'aider à transformer ses élans en forces constructrices. Il est aussi calme qu'Eliot est déchaîné, ce qui ne signifie pas non plus que c'est un être morose. Il sait s'amuser mais aime bien garder les pieds sur terre. Il considère surtout l'occultisme comme un moyen d'étudier les fantasmes et les peurs héréditaires de l'humanité. Il est enchanté à l'idée de collaborer à un journal, même s'il doute du succès que ce dernier pourrait obtenir auprès des lecteurs.

Shirley Bellingham

Ecrivain passionnée par l'occulte. A rencontré Eliot au cours d'une conférence sur les phénomènes paranormaux, il y a quelques années de cela. Ils ont immédiatement sympathisé. C'est Shirley qui a suggéré à Eliot la création du journal de la dernière clef, et pour lui, même si ses bonnes manières l'empêchent de lui déclarer ouvertement sa flamme. Quant à savoir si ses sentiments sont réciproques : il est difficile de déterminer les états d'âme d'un homme dont le plus grand rêve serait de discuter avec des fantômes. En tout

cas, elle participe à tous ses projets et le suit dans toutes ses entreprises.

Martin Parker

Jeune médecin travaillant depuis peu à l'asile d'Arkham. Il a eu l'occasion de rencontrer quelques " cas " étranges au cours de l'exercice de ses fonctions. Il s'intéresse à l'occultisme en dilettante et nourrit une grande admiration pour David dont il apprécie le calme inébranlable et la grande culture. Les deux hommes se connaissent depuis la création de la dernière clef. Ropes apprécie ce jeune médecin talentueux et l'invite régulièrement à des réunions privées et amicales pour le sortir de l'univers clos et morose de l'asile où il passe le plus clair de son temps. C'est au cours de ces réunions que Parker a rencontré Eliot qui l'a conquis par son enthousiasme et sa gaîté communicative.

