

Une maison hantée à Corbis Wood permet aux Investigateurs d'être présentés les uns aux autres et à l'énigmatique Paul LeMond. Note : ceci est une traduction libre, les droits des textes originaux en anglais sont la propriété de Chaosium. Ce texte est avant tout présent sur le site du traducteur : <http://manur.is.free.fr/dotb/>

Notes du traducteur

La campagne "Les Fungi de Yuggoth" pour le jeu de rôle l'Appel de Cthulhu est parue en 1984 aux Etats-Unis, rapidement suivie d'une traduction française. Celle-ci est épuisée aujourd'hui mais elle est restée unique et inchangée depuis, alors que de l'autre côté de l'Atlantique voyaient le jour rééditions et révisions.

En 1990, l'éditeur américain sortait "Curse of Cthulhu", une réédition dont le nouveau titre ne dissimulait pas de changements notables dans le contenu de la campagne, si ce n'est de jolies illustrations pleine page. En 1998 en revanche sortait "Day of the Beast", qui - en plus d'un second changement de nom pas vraiment nécessaire - propose une véritable amélioration par rapport à la version originale. Un certain nombre d'aides de jeu simplement suggérées auparavant dans le texte ont pris forme concrète, la succession des aventures a été découpée en parties dont une chronologie précise a été proposée, et trois scénarii ont été ajoutés en début de campagne.

Malgré le fait que les Fungi soient toujours, près de 20 ans après, une des campagnes les plus jouées à l'Appel de Cthulhu (à l'instar d'autres comme les "Masques de Nyarlathotep" ou "Horreur sur l'Orient-Express"), aucune traduction en français de cette importante révision n'est sortie, n'est même prévue, et la campagne est épuisée depuis longtemps dans la langue de Molière sans qu'une réédition ne soit envisagée.

Disposant du livret de "Day of the Beast", j'ai traduit les scénarii additionnels afin de les intégrer dans la campagne des Fungi de Yuggoth que je maîtrise actuellement. Leur traduction en français par l'éditeur n'étant pas d'actualité, je laisse à disposition mes traductions personnelles aux Gardiens qui souhaiteraient enrichir leur campagne. -- E.B.

Une aventure très bien conçue qui permettra aux joueurs de faire connaissance avec Paul LeMond presque un an avant que les choses sérieuses ne débute, par la voie d'un exorcisme dans un manoir de Nouvelle-Angleterre. Une histoire de fantômes dépourvue de Mythe, mais qui a l'avantage de permettre la rencontre des personnages entre eux, leur attachement à Paul, et leur intérêt dans la suite de la campagne, le tout de manière bien plus réaliste que l'introduction "au lance-pierre" de la version initiale. Seuls des Investigateurs expérimentés ont une bonne raison d'être privé de cet épisode par ailleurs brillant.

Chapitre I Souffrez Petits Enfants

Au village de Corbis Wood, New Hampshire, quelque chose de terrifiant s'est développé depuis plusieurs siècles. Cela s'est installé autour de la vieille et mystérieuse Demeure Tannerhill il y a deux cents ans, lorsque eurent lieu coup sur coup deux morts dans les années 1700. Après avoir été laissé à l'abandon durant une génération, Tannerhill Hall est désormais habitée à nouveau, et une abomination venue du passé se prépare à prendre possession du présent.

Informations destinées aux Investigateurs

Paul LeMond, spirite et médium, se prépare à exorciser les esprits qui hantent une maison de Corbis Wood, New Hampshire. Son agent, Herb Whitefield, cherche à faire de la publicité autour de l'événement, et les investigateurs pourraient en entendre parler par le biais de ses réclames. Optionnellement, ils pourraient être invités en tant qu'amis soit de Paul LeMond, soit de Robert Carrington, le propriétaire de la maison.

Informations destinées au Gardien

Ce scénario d'ouverture présente aux Investigateurs certains personnages d'importance dans la campagne Day of the Beast (Le Jour de la Bête), et tout particulièrement Paul LeMond, un spirite dont les songes prophétiques seront d'une importance capitale par la suite. "Souffrez Petits Enfants" est aussi approprié à la rencontre des Investigateurs les uns avec les autres et peut permettre de leur présenter un mécène

qui pourra leur offrir son assistance financière tout au long de leurs aventures. Enfin, les événements qui ont lieu dans ce scénario pourront donner naissance à un lien psychique entre les Investigateurs et Paul LeMond qui sera utilisé pour enrichir cette campagne ultérieurement.

Ce chapitre peut être placé jusqu'à un an avant qu'ait lieu le chapitre III ("Le Rêveur", NDT). Nous sommes approximativement une année après le début de la carrière de Paul comme médium professionnel. Par exemple, si le chapitre III doit débiter au milieu de l'année 1928 "Souffrez Petits Enfants" aura probablement lieu à l'été ou l'automne 1927.

Ce scénario n'a pas de contenu directement relatif au mythe : la menace surnaturelle provient de fantômes habitant la Demeure Tannerhill, qui est présentée comme une maison hantée typiquement américaine et dans l'esprit des histoires d'horreurs gothiques. Elle se trouve dans le village de Corbis Wood, New Hampshire mais peut à la convenance du Gardien être placée dans n'importe quelle communauté isolée et ancienne avec un passé de tribunaux de sorcellerie.

L'histoire

La Demeure Tannerhill fut construite en 1680 pour Quinten Tannerhill, un riche marchand. Son emplacement impressionnant au-dessus du village de Corbis Wood aurait de toute façon inspiré des rumeurs de fantômes même si deux décès (en 1699 et 1700) n'avaient pas rendus véridiques de telles légendes.

Lorsque la maîtresse de Quinten, Marion Lee (une couturière célibataire de petite vertu) fut condamnée pour pratique de la sorcellerie, elle réussit à convaincre Tannerhill d'adopter leur enfant illégitime, un garçon du nom de Luther. Marion n'était pas une sorcière mais c'était une accusation facile à porter étant donné ses ruses de séductrice. Les autres villageois n'eurent pas de certitude quant au père du bâtard et les rumeurs se propagèrent bientôt, certaines d'entre elles allant même jusqu'à murmurer que le garçon était le rejeton du démon.

Lorsque Marion Lee fut pendue, Tannerhill tint parole, ce dont sa femme Katherine, par ailleurs stérile, prit ombrage. En femme perspicace, Katherine découvrit rapidement la raison de la charité de son mari et éprouva une amertume grandissante à son infi-



délité. Etant une "vraie" puritaine elle ne laissa jamais libre cours à sa colère face à son mari mais la reporta sur le petit Luther. Elle se convint que l'enfant était souillé par le Mal et décida de le purifier. La "purification" consistait à l'enfermer dans la cave durant plusieurs jours, l'affamer, prier pour lui et le fouetter avec perversité. Quinten ne fit rien pour arrêter sa femme, la culpabilité de son adultère et le ressentiment à l'égard de l'enfant le lui empêchant.

A terme, l'intégrisme de Katherine, sa colère contenue, son impossibilité de porter ses propres enfants et sa ferveur religieuse eurent raison de sa santé mentale. Luther mourut à 12 ans, battu à mort par Katherine. Quinten, voulant éviter la pendaison pour meurtre pour sa femme, couvrit le crime et enterra le corps dans la cave.

La mort injuste de Luther fit que son esprit s'attarda et prit la forme d'un fantôme. Bien que non malfaisant celui-ci était durablement marqué par sa vie affligée et sa mort douloureuse : il s'acharna sur Katherine. Il ne prenait forme visible que pour elle et exerçait quelques menus pouvoirs de poltergeist, ce qui l'entraîna de plus en plus loin dans la folie. Elle nettoyait la maison et se flagellait quotidiennement avec une ardeur maniaque afin de se libérer de l'enfant démon. En 1700, un an après avoir tué Luther, Katherine mourut d'hypothermie alors qu'elle était entraîné de prier. C'était un dimanche soir du milieu de l'hiver et elle avait refusé d'alimenter le feu car travailler le Jour du Seigneur est un péché.

Ensuite Quinten commença à voir le fantôme de sa femme, se flagellant en sa forme spectrale. Incapable d'en supporter plus, il vendit la maison. Celle-ci passa de propriétaire en propriétaire, rarement habitée durablement tout au long des années qui suivirent. Les apparitions des deux fantômes devinrent rares mais une telle atmosphère de haine régnait dans ces lieux que personne ne put jamais s'y sentir dans son foyer. Bien que rarement occupé, étrangement elle se dégrada peu. Sans contact avec les êtres vivants, les esprits se manifestèrent de moins en moins et bientôt se trouvèrent en sommeil.

En 1892 David et Agnes Carrington se portèrent acquéreurs de la demeure, la rénoverent et y emménagèrent avec leur petite fille Jenny et leur nouveau-né Robert. La dépression post-natale d'Agnes, ajoutée à la jalousie de Jenny vis-à-vis de sa mère et du bébé pour lequel elle se sentait "abandonnée", entrèrent en résonance avec les présences psychiques dans la maison, ramenèrent les fantômes en activité et radicalisèrent leur influence. Katherine vit son

"fils" haï exerçant à nouveau sa "malfaisance" en la personne de Jenny, un autre enfant méchant fréquentant volontairement le démon. Elle influença graduellement Agnes jusqu'à la posséder afin de "purifier" Jenny. Agnes punissait celle-ci pour de petites fautes, devenant de plus en plus sévère au fur et à mesure que le contrôle de Katherine sur son esprit s'affermissait. En fin de compte Katherine prit le contrôle total d'Agnes et commença à fouetter Jenny tous les jours et à l'enfermer dans la cave. Pour Agnes/Katherine, Jenny était un suppôt de Satan, peut-être même possédée par celui-ci.

Luther vit Jenny comme sa camarade de peine et l'aïda de la seule manière qui lui était possible. Il devint son "ami imaginaire" et la protégea. Des phénomènes de type poltergeist se produisirent autour de Jenny, et lorsque David les vit de ses propres yeux il commença à prêter foi aux histoires de sa femme quant à la possession de leur fille. Après plusieurs mois de mauvais traitements, Jenny décida que rejoindre son ami serait préférable à la vie avec une mère haineuse, et elle se tailla les poignets avec un clou. Elle fut retrouvée morte le lendemain, son esprit rejoignant les fantômes de la Demeure Tannerhill. Bien que Katherine relâcha son emprise sur Agnes une fois Jenny morte/purifiée, celle-ci était désormais folle à lier. David plaça sa femme dans un asile psychiatrique, où elle mourut quelques années plus tard, et déménagea en emmenant le petit Robert à New York. Il essaya en vain de revendre la maison.

En 1926 Robert hérita de la maison Tannerhill à la suite de la mort naturelle de son vieux père. Il n'avait pratiquement plus aucun souvenir de sa jeune enfance et visita la maison afin de décider ce qu'il en ferait... Il y rencontra le fantôme de sa sœur ! Terrifié, il dévala la colline et, en état de choc, demanda au Révérend Lewis de la chapelle Congrégationaliste locale d'exorciser le bâtiment. Le prêtre refusa, conseillant en revanche à Robert de consulter un médecin. Lewis n'aurait voulu pour rien au monde être mêlé à quoi que ce soit de portant à controverse. Récemment Robert a fait appel à Paul LeMond, spirite et médium, afin de démontrer que la maison est bien hantée. Il espère faire disparaître le fantôme. L'impresario de Paul, Herb Whitefield, voit dans cet événement une belle occasion de faire quelque argent. Avec ses considérables talents de persuasion, il a convaincu Carrington d'accepter que Paul se fasse accompagner d'un groupe d'investigateurs versés dans le paranormal (les joueurs) et assistent au spectacle en échange d'une participa-

tion.

Le début de la Partie

Comme précisé dans la section d'introduction aux Investigateurs, il y a plusieurs façons dont ceux-ci peuvent être amenés à participer à ce scénario. Si les personnages ne se connaissent pas déjà les uns les autres, plusieurs de ces méthodes peuvent être utilisées conjointement afin de les amener à se rencontrer.

Les Investigateurs ont pour une raison ou une autre répondu à une publicité parue dans un quotidien ou un magazine. Voir l'Aide de Jeu n°1.

Ils peuvent déjà connaître Paul LeMond à travers des réseaux d'occultisme et avoir été invité par lui directement.

Détectives privés et amis de Carrington peuvent avoir reçu comme mission de venir s'assurer de l'authenticité des dons de M. LeMond et des événements du week-end.

Aide de Jeu n°1

Vivez le Surnaturel !

Des adultes responsables de caractère à la fois intrépide et curieux sont invités à rejoindre un célèbre spirite new yorkais pour un week-end d'observation, d'investigation et d'enquête dans un manoir hanté de Nouvelle Angleterre.

L'entrée en contact avec le monde des esprits est garantie.

Déconseillé aux pleutres.

Aucune expérience nécessaire.

Ecrire Poste Restante, Boîte G 28, New York

Participation : \$50, pension complète et transport sur le site inclus.

Après avoir reçu leur invitation d'une manière ou d'une autre, les Investigateurs recevront l'instruction de se rendre un vendredi soir à 17h dans une gare routière de New York, pour se rendre grâce à un bus privé au manoir.

Les informations préliminaires distillées par Herb ne contiennent aucune information quant à l'emplacement de la maison en Nouvelle Angleterre. Herb veut garder le contrôle sur le spectacle et ne souhaite pas que ses clients fassent de recherches avant l'événement. Toutefois, ceux des Investigateurs qui auront été invités par Carrington connaîtront l'adresse de la Demeure Tannerhill et auront la possibilité d'entreprendre quelques recherches.

En visitant Corbis Wood, un Investigateur peut découvrir les points 2, 3, 6 et 7 sur la Table de Recherche des Investigateurs (voir plus loin). Des jets de Bibliothèque réussis au Cadastre et à l'Etat Civil permettront de prendre connaissance des points 1, 4, 5, 8 9, 10 et 11. Un jet de Bibliothèque supplé-



mentaire sur une recherche spécifique à propos de Marion Lee révélera les indices 12, 13 et 14. Enfin, un autre jet de Bibliothèque peut être tenté pour effectuer des recherches sur la mort de Jenny Carrington. Cela permettra de prendre connaissance du point 15.

La Gare Routière

A la gare routière, les Investigateurs seront accueillis par Herb Whitefield, l'agent de Paul LeMond. Ils les introduit dans une salle d'attente préparée pour le groupe. Herb a loué un car pour les chasseurs de fantômes en herbe, qu'il préférerait voir tous à bord, mais les personnages possédant une automobile peuvent choisir de la prendre pour le suivre.

En dehors des personnages, les autres personnes présentes sont Robert Carrington, le propriétaire de la Demeure Tannerhill, Cecillia Peters, une jeune dilettante versée dans l'occulte, Martha, la cuisinière et femme de ménage embauchée par Whitefield, Herbert Whitefield lui-même, l'imprésario de Paul, et Paul LeMond, le voyant.

Robert Carrington, 35 ans, Propriétaire de la Demeure Tannerhill

Robert est un industriel qui a réussi. Jusqu'à sa récente rencontre avec le fantôme de sa sœur, qu'il a vu pleurant dans sa chambre d'enfant, il avait peu de temps et d'intérêt pour le surnaturel. Toutefois, il est maintenant profondément troublé. Ayant les pieds sur terre et un tempérament à réussir tout ce qu'il entreprend, Robert a décidé d'embaucher un professionnel pour résoudre ses problèmes. Il espère que Paul sera en mesure de prouver que la Demeure Tannerhill est hantée. Robert a très peu de souvenirs de ses premières années passées ici ; son subconscient a effacé ces souvenirs de part leur nature traumatique. En réalité, il n'a que de vagues réminiscences de sa mère le balançant dans son berceau et de sa sœur Jenny jouant avec son jouet favori : un diable à ressort. Sa mère a été malade et "dans un hôpital" jusqu'à sa mort alors qu'il avait neuf ans. Il fut élevé par son père et une nourrice à New York. Robert est riche et généreux s'il approuve une cause. S'il est satisfait de l'enquête à la Demeure Tannerhill, il pourra offrir son soutien amical et financier pour les voyages à entreprendre durant le reste de la campagne.

FOR 12 CON 10 TAI 13 INT 16
POU 13
DEX 10 APP 14 EDU 18
SAN 60 PdV 13
Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 50%,
dom. 1D3+1D4
Compétences : Comptabilité 60%, Chimie 47%, Crédit 72%, Histoire Familiale 48%, Persuasion 59%, Physique 43%

Cecillia Peters, 18 ans, Jeune Dilettante Mélodramatique

Cecillia est une dilettante de 18 ans et déjà fumeuse invétérée. Fille unique, ses parents semblent n'avoir jamais eu beaucoup de temps à lui consacrer durant leur vie qui s'acheva tragiquement dans un accident d'avion alors qu'ils rentraient à la maison pour son quatorzième anniversaire. Il la laissèrent à la tête d'une fortune considérable, mais fort peu préparée à la vie. Cecillia est un véritable caméléon en société, adoptant le comportement et les attitudes de ceux qui l'entourent. Elle est en ce moment fascinée par le surnaturel, cherchant peut-être inconsciemment un moyen de prendre contact avec ses parents. Elle est aussi de tempérament particulièrement nerveux et impressionnable ; son complexe de martyr pourrait l'amener à endosser le costume de l' "Enfant Méchant" et devenir la prochaine cible de la haine de Katherine.

Cecillia souhaite devenir une actrice, mais n'a eu que peu de succès jusqu'à présent et son héritage s'épuise rapidement. Au cours du scénario, Herb remarquera les talents de Cecillia et décidera qu'il pourrait être lucratif de lui offrir ses services en tant qu'imprésario, une offre qu'elle finira par accepter. Entre la fin de "Souffrez Petits Enfants" et les événements du scénario "Le Rêveur" [le premier épisode des Fungi de Yuggoth et le 3ème chapitre dans cette réédition, NDT], Cecillia aura eu une aventure avec Paul LeMond, ce qui aura pu être pressenti dès ce chapitre. (Si Cecillia meurt dans ce scénario, une autre petite amie peut facilement être inventée pour intervenir dans "Le Rêveur".)

FOR 8 CON 9 TAI 8 INT 14 POU 10
DEX 13 APP 16 EDU 12
SAN 37 PdV 9
Bonus aux Dommages : -1D4
Armes : Sac à Main 35%, dom. 1D3-1D4
Compétences : Crédit 40%, Occultisme 15%, Crier 80%, Caméléon Social 75%, Comédie 45%, Persuasion 40%
Langues : Français 38%
Phobies : Complexe de martyr, s'accuse pour la mort de ses parents.

Martha, 37 ans, Cuisinière calme et obséquieuse

Martha est une femme calme et ronde qui émet rarement une phrase cohérente, préférant hausser les épaules durant la plupart des conversations. Herb l'a embauchée pour cuisiner et faire le ménage durant le week-end. Incapable de trouver un habitant de Corbis Wood acceptant de travailler dans la maison, il a prit Martha à New York étant entendu qu'elle travaillerait pour un salaire dérisoire. Derrière son attitude obséquieuse, Martha éprouve une réelle amertume à avoir à travailler pour aussi bas prix et être traitée comme une moins que rien. Cela va plus tard faire d'elle un sujet adapté à être possédé par Katherine.

FOR 15 CON 13 TAI 16 INT 9
POU 12
DEX 10 APP 9 EDU 9
SAN 60
PdV 15 Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 50%, dom. 1D3+1D4
Poêle 30%, dom. 1D6+1D4
Couteau de boucher 30%, dom. 1D6+1D4
Hache 30%, dom. 1D8+2+1D4
Compétences : Etre Obséquieuse 80%, Cuisine 63%, Ménage 70%, Premiers Soins 45%, Ecouter 30%, Hausser les épaules et Marmonner 80%, Se Cacher 40%, Trouver Objet Caché 47%

Herbert Whitefield, 44 ans, Imprésario de Paul LeMond

Whitefield est un homme de petite taille aux cheveux grisonnants. Promoteur de petite envergure, sa découverte de LeMond a été son premier vrai succès. L'argent est sa principale motivation. L'enquête à la Demeure Tannerhill est une nouvelle sorte d'activité pour lui et si elle se révèle être un succès, il espère renouveler l'expérience. Herb est un homme qui a le sens du spectacle, toujours à l'affût d'une bonne affaire, qui doit être traité comme le faire-valoir et l'opposé de Paul, un médium voulant sincèrement résoudre ce mystère honnêtement.



FOR 9 CON 10 TAI 8
INT 13
POU 12 DEX 10 APP 14
EDU 12
SAN 55 PdV 9
Compétences : Marchandage
65%, Crédit 50%, Baratin 68%,
Persuasion 50%, Psychologie 45%

Paul Lemond, 27 ans, Médium et Invocateur d'Esprits

Paul est un jeune homme de nature sensible et artistique. Fils unique, élevé par sa mère, il fut tourmenté par une mauvaise santé et passa peu de temps à l'école. Son père est mort de la tuberculose alors que Paul était encore très jeune. Il a été remarqué par Herb Whitefield il y a un an et depuis a confortablement gagné sa vie grâce à ses talents. Jusqu'à présent, la plus grande partie de son travail a consisté à mener des séances modestes pour des familles de bonne société, posant généralement des questions telles que où mamie a-t-elle caché son argent ou si un époux décédé s'opposerait à un remariage. Il est intellectuellement intrigué par les défis que l'enquête à la Demeure Tannerhill propose et souhaite faire de son mieux pour les résoudre.

FOR 8 CON 8 TAI 9 INT 15 POU 17
DEX 12 APP 14 EDU 10
SAN 63
PdV 9
Compétences : Art 45%, Mythe de Cthulhu 8%, Anglais 75%, Bibliothèque 35%, Occultisme 75%, Persuasion 30%, Psychologie 40%
Sorts : Invocation d'Esprit (voir encadré).
Note : Paul a vu suffisamment de fantômes pour n'avoir à effectuer de jet de SAN que lorsqu'il en rencontre un particulièrement horrible.

Le Sortilège d'Invocation d'Esprit de Paul LeMond

Pour réaliser une invocation, Paul doit être en contact physique avec une chose proche de la personne décédée durant sa vie. Cela peut être le jouet préféré d'un enfant ou un souvenir d'un événement mémorable. Parfois, Paul est capable de convoquer l'esprit rien qu'en s'asseyant dans le fauteuil préféré ou en étant dans une pièce. En général, plus la personne est morte il y a longtemps, plus l'objet doit avoir été intime, à la convenance du Gardien.

Une fois en possession d'un tel objet, Paul doit dépenser 15 points de Magie et il tombe dans une transe profonde, la tête penchée sur la poitrine. Une ou deux minutes plus tard il relèvera la tête, son expression et son attitude étant celles de la personne décédée. Une fois que l'esprit occupe le corps de Paul, il faudra un petit moment pour qu'il s'habitue au changement, en essayant d'abord de contrôler les muscles et les sens, puis de retrouver ensuite l'usage de la parole.

Les autres personnes présentes à l'invocation peuvent prendre part à la séance. Alors que Paul est assis d'un côté, toutes les autres personnes dans la pièce doivent se donner la main pour former un cercle (généralement autour d'une table) et dépenser chacun deux points de Magie afin de créer une aura psychique favorable à l'invocation de l'esprit. Ces points réduisent les dépenses de Paul dans un rapport de un pour deux apportés par les participants, qui peuvent donner plus s'ils le souhaitent. Si, à un instant quelconque, le cer-

cle est rompu, l'esprit est libre de s'en aller.

Habiter le corps de Paul est pénible pour un esprit et il demandera généralement assez rapidement à être libéré. Des dégâts physiques ne feront aucun mal à l'esprit, seulement à Paul. La magie qui touche le POU ou l'INT affecte l'esprit, et pas Paul. L'esprit ne peut partir que lorsque le cercle est rompu ou s'il réussit à vaincre les points de Magie investis dans l'invocation par un effort de volonté. (J'imagine que cela signifie un jet de POU contre les 15 points de Magie, NDT.)

Parlez-moi de votre mère

Avant le départ, Herb Whitefield leur offre une dernière chance de se retirer s'il sont trop apeurés, puis leur demande de tous signer une décharge (voir Aide de Jeu n°2).

Aide de Jeu n°2

Un week-end d'enquête et de spiritisme

avec Paul LeMond

Je soussigné déclare être en parfaite santé, ne pas être fragilement nerveux et entreprendre l'évènement cité ci-dessus à mes propres risques.

Aucun remboursement ne sera effectué, en aucune circonstance.

Date :

Signature :

Tandis que les Investigateurs signent leurs décharges, une femme abondamment maquillée et habillée d'un imperméable coûteux et stylé (bien qu'un peu voyant) fait son apparition, tenant en mains un gilet de laine et une boîte à biscuits. Elle se dirige droit sur Paul et lui met vêtement et biscuits dans les bras en disant : "J'ai pensé que tu pourrais avoir besoin de te couvrir s'il fait vraiment froid, et puis je t'ai aussi fait tes biscuits préférés." La femme est Irene LeMond, la mère de Paul. Le groupe n'a pas d'autre choix que d'entendre Paul, embarrassé, remercier rapidement sa mère, lui disant qu'elle ne doit vraiment pas s'inquiéter pour lui. Il apparaît soulagé lorsque Herb presse tout le monde dans le car, à l'exception d'Irene qui reste sur le trottoir, faisant de grands au revoir à Paul.

Paul se tourne vers le personnage assis à ses côtés dans le bus, secoue la tête et dit : "Les mères ! Elle veut bien faire mais...". Il hausse les épaules. "Votre mère aussi est comme cela ?". Si le PJ souhaite parler de sa propre famille, Paul l'écouterait avec un intérêt sincère puis répondra : "Je crois que ma mère essaie de sur-compenser. Mon père est décédé alors que j'étais encore très jeune et elle a dû m'élever toute seule avec ses maigres moyens ; quelquefois elle ne réalise pas vraiment que j'ai grandi !"

Un investigateur assis près de Carrington et qui réussit un jet de Psychologie remarquera que l'industriel semble mal à l'aise durant cette conversation anodine. Si quelqu'un s'enquiert de son problème, Robert expliquera que sa

mère est morte alors qu'il avait neuf ans et qu'elle était hospitalisée depuis son plus jeune âge. Il ne se rappelle pas (peut-être d'ailleurs ne lui a-t-on jamais dit) la nature précise de sa maladie.

Tandis qu'il conduit le car en direction de Corbis Wood, Whitefield sortira son boniment en rappelant quelle expérience excitante et unique ils s'apprentent à vivre. Il leur annoncera aussi où se trouve la maison et révélera les informations des points 1, 4 et 7 de la Table de Recherche des Investigateurs. Il dira aussi que le but principal du week-end est d'entrer en contact avec l'esprit de Jenny Carrington, la sœur de Robert morte à l'âge de 6 ans.

En prolongeant la discussion avec Robert Carrington, les Investigateurs peuvent utiliser leurs talents de Persuasion afin de dévoiler les informations numérotées 5, 8, 9, 10 et 11 sur la table, ainsi que ses propres souvenirs d'enfance, tout à fait minimes. Cecillia fumera abondamment avec nervosité et pourra facilement être amenée à parler de sa propre tragédie et de son sentiment de culpabilité.

Table de Recherche des Investigateurs

1 - Corbis Wood est une petite commune agricole isolée qui a près de 300 ans.

2 - La plupart des habitants y sont membres fervents de l'Eglise Congrégationaliste. (définition ici : http://www.protestants.org/faq/grandes_rel/htm/congregationalisme.htm NDT).

3 - Corbis Wood a un passé sans événements particuliers. La seule histoire remarquable est le procès d'une certaine Marion Lee, couturière et vieille fille, jugée pour sorcellerie et pendue en 1687.

4 - La Demeure Tannerhill a été construite en 1680 pour Quinten Tannerhill, un riche marchand qui y vécut jusqu'en 1700.

5 - David Carrington acheta la Demeure Tannerhill en août 1892.

6 - A ces exceptions, la maison resta inoccupée durant la plupart de son histoire et elle est à vendre depuis 30 ans.

7 - La maison possède une façade sombre et imposante, qui la fait plus ou moins ressembler à la maison hantée "typique".

8 - David Carrington et sa femme Agnes eurent deux enfants : Jenny, née en juillet 1888 et Robert en mars 1892.

9 - Jenny mourut en 1895.

10 - Agnes mourut en 1901.

11 - David est mort en 1926.

12 - Marion Lee donna naissance à un garçon prénommé Luther quelques mois à peine avant son jugement en 1687.

13 - Ayant été reconnue comme étant une sorcière, le corps de Marion Lee fut incinéré et pas inhumé.

14 - Quinten et Katherine Tannerhill adoptèrent Luther Lee en février 1687, immédiatement après l'exécution de Marion.

15 - Jenny Carrington mourut d'hémorragie après d'être ouverte elle-même les poignets. En temps que suicidée, elle est enterrée dans une zone non consacrée du cimetière de l'Eglise Congrégationaliste de Corbis Wood

L'arrivée à la Demeure Tannerhill

La Demeure Tannerhill se trouve juste à l'extérieur de Corbis Wood, un



petit village agricole d'une trentaine de bâtiments. La maison est située au sommet d'une falaise orientée au sud qui domine le village. La route pour y accéder, en piteux état, monte la colline en serpentant et se termine devant la vieille maison au toit en bois.

La Demeure est restée inoccupée et à vendre durant 30 ans. Elle est restée partiellement meublée (David Carrington espérait qu'il serait plus facile de la vendre de cette manière) mais toutes les affaires familiales de bonne qualité ont été emportées. Bien que la maison soit dans un état correct, à l'intérieur tout est couvert de poussière et de toiles d'araignées, et tapisseries et rideaux sont dévorés par les mites et moisies. La maison n'a pas l'eau chaude, l'électricité ou même une arrivée de gaz en fonctionnement. Les convives devront utiliser des bougies ou leurs propres torches durant la nuit.

La première fois que les personnages pénètrent dans la maison, sur un jet de POUx1 il peuvent ressentir une atmosphère déprimante à cet endroit, comme s'il y avait de la haine dans l'air.

Les événements de la soirée

Le bus arrive à la Demeure Tannerhill à 19h un vendredi soir. Chacun a un peu de temps pour défaire sa valise et explorer sommairement les lieux tandis que Martha prépare un dîner léger. Herb a amené suffisamment de provisions pour le week-end, ainsi que des lits de camps et de la literie pour ceux qui ne souhaiteraient pas essayer celle existante sur place.

Paul annonce qu'après le dîner, qui devrait avoir lieu à 20h, il y aura une séance, qui sera un premier essai afin de contacter Jenny. A cet effet, ils doivent trouver un objet lui ayant appartenu. Les investigateurs devraient mettre à profit l'intervalle d'une heure avant le souper afin de trouver cet objet. Le diable à ressort de la chambre d'enfant est idéal. Si les joueurs ne mettent pas la main dessus, Robert le fera. (Le clou ensanglanté dans la cave peut aussi être utilisé pour invoquer Jenny, mais il y a peu de chance que qui que ce soit réalise cela pour le moment.)

La Demeure Tannerhill

Cf. plan joint.

Rez-de-Chaussée

SALON: Ici se trouvent un canapé, deux fauteuils et un piano complètement désaccordé avec son tabouret, le tout protégé de la poussière par des draps. Une fois les draps rangés, il s'agit de la pièce la plus confortable de toute la maison.

SALLE A MANGER: Contient une grande table et un ensemble de chaises

en chêne, un candélabre en étain et un buffet (en chêne lui-aussi) contenant un service de couverts ternis par le temps et quelques bougies.

BIBLIOTHEQUE: Les étagères en sont pour la plupart vides, ne contenant que les livres que les Carrington ne jugèrent pas utile de prendre. Ce qui inclut des romans de l'époque victorienne au style ampoulé, un livre sur l'agriculture et une petite pile de vieux journaux jaunis, quelques dizaines de numéros du Oakfield County Chronicle. Il ne s'agit pas d'une série complète, mais d'exemplaire de différentes années d'avant l'emménagement des Carrington.

Seuls les journaux contiennent quoi que ce soit d'utile. A leur lecture, les Investigateurs peuvent se rendre compte que les seuls centres d'intérêt des habitants de Corbis Wood sont l'agriculture et la religion. Des jets de Bibliothèque permettront de divulguer les points 1, 2, 4, 5 et 6 sur la Table. Plus particulièrement :

Dans chaque numéro du journal local, à l'exception des années durant lesquelles les Carrington vécurent ici, il y a des annonces pour la vente de la Demeure Tannerhill à un prix ridicule-ment bon marché.

Un avis nécrologique daté de janvier 1895 mentionne les funérailles de Jennifer Carrington à l'Eglise Congrégationaliste de Corbis Wood, et que la jeune fille de six ans a commis un suicide.

Martha s'installe un lit de camp dans cette pièce.

CUISINE: Cette pièce contient un fourneau à l'ancienne (que Martha peut arriver à faire fonctionner), un grand évier en grès, une table de cuisine robuste et des étagères soutenant pots, casseroles et de la vaisselle très simple.

Premier Etage

LA CHAMBRE VIDE: Cette pièce est complètement vide. Le papier-peint fleuri de couleur bleu-ciel se détache des murs de plâtre en de nombreux endroits et les lattes nues du plancher craquent avec bruit sous les pas. C'est ici que Katherine est morte de froid. La température est toujours froide dans cette pièce, parfois même glaciale.

CHAMBRE PRINCIPALE: Herb cupère cette chambre pour Paul et lui-même. Paul a droit au grand lit en chêne, tandis que Herb s'installe un lit de camp. La pièce contient aussi un lit d'enfant, une coiffeuse et une penderie. Robert reconnaîtra le lit d'enfant comme étant celui dans lequel il a dormi étant nourrisson.

On peut trouver une très ancienne bible familiale calée au fond d'un des tiroirs de la coiffeuse. Elle appartenait à Katherine, puis fut utilisée plus tard par Agnes. Herb n'y accordera aucune at-

tention en dé faisant sa valise et Paul ne fouillera pas dans les tiroirs tant que quelqu'un ne lui signalera pas le livre. Il restera dissimulé là jusqu'à ce qu'un des Investigateurs fouille la pièce avec succès. La page de garde est reproduite comme Aide de Jeu n°3.

CHAMBRE D'ENFANT: Cette pièce contient un unique lit d'enfant et un coffre en bois au sein duquel se trouvent le diable à ressort de Jenny, une poupée de bois cassée et un ourson en toile dévoré par les mites. Ce nounours se nomme Boo-bo et appartenait à Robert, qui sera ravi et un peu gêné de le récupérer.

LES AUTRES CHAMBRES: Les autres chambres sont totalement laissées à la convenance du Gardien. Elles sont équipées de lits de fer ou de chêne avec des matelas de plumes moisies, d'armoires vides et de tables de chevet.

SALLE DE BAIN: La salle de bain contient une baignoire en fonte.

Aide de Jeu n°3

(Ecriture n°1, en travers :) A Katherine Tannerhill

La Sainte Bible

contenant l'Ancien et le Nouveau Testaments
(Ecriture n°2 :)
Juin 1680 - Mariage de Katherine et Quentin Tannerhill
Février 1687 - Adoption de Luther Tannerhill, né Lee
Novembre 1692 - Ai commencé la purification
Mars 1699 - Destruction du rejeton de Satan
(Ecriture n°1 :)
Janvier 1700 - Ma bien-aimée Katherine Tannerhill, morte de froid
(Ecriture n°3 :)
Décembre 1893 - Le rejeton de Satan est revenu
Janvier 1895 - Le rejeton de Satan est mort dans le sang et la honte. Mon Dieu qu'ai-je fait ?
Editions Pax Presse

Grenier

Il est divisé en deux pièces aux plafonds inclinés. Une des pièces fut de toute évidence le quartier des gens de maison : elle contient trois étroits lits en bois. L'autre pièce a été utilisée comme débarras. Les deux sont très poussiéreuses et pleines de caisses, de meubles brisés et de bric-à-brac.

Des jets de Trouver Objet Caché effectués en fouillant activement le débarras mettront à jour :

De la correspondance de la famille Carrington, à des dates variées.

Une liste de "Choses à faire" rédigée par Agnes en 1892 en ce qui concerne les réparations à effectuer dans la maison.

Une lettre d'Agnes à David datée de 1893, exprimant une certaine inquiétude à l'égard des accès de colère de Jenny et de son comportement turbulent. Elle lui demande de revenir de son voyage d'affaires.

Une rédaction de Jenny, dont ce paragraphe : "Mon ami et moi avons joué avec le diable à ressort. Personne que moi ne peut le voir. Il est mon



MEILLEUR ami. Il fait s'ouvrir la boîte. Maman était très fâchée."

Une facture datée de 1895, de l'asile psychiatrique de l'état du New Hampshire, résumant le détail des paiements réalisés par David Carrington pour les soins constants reçus par sa femme Agnes à l'asile.

Cave

Elle est divisée en deux par un mur de briques et une robuste porte en bois. Un escalier de bois descend à la cave principale depuis une porte située près de la cuisine.

CAVE PRINCIPALE: Cette pièce sent le renfermé, mais pas l'humidité. Les occupants précédents utilisèrent la température constante de la cave pour le stockage des denrées. Des cloisons de bois séparent des réserves à bois, à combustible, des casiers à vin et des étagères pour les autres provisions. Un jet de Trouver Objet Caché en fouillant les casiers à vin permet de découvrir sept bouteilles de vin rouge de 30 ans. Elles ont bien vieillis et sont tout à fait buvables. Un autre jet de T.O.C. est nécessaire pour trouver une petite hache sur la pile de bois. Contre les murs de la cave, en face des compartiments, se trouvent divers outils de ménage et de jardinage, dont un seau, un balai, une pelle à charbon, et d'autres objets à la convenance du Gardien. Le sol est constitué de roche et forme les fondations de la maison. Les piliers et les poutres-maîtresses de bois sont encore en bon état. Le mur de briques entre la cave principale et la zone emmurée est ancien, mais solide. La porte donnant dans cette zone est fermée au verrou et bien que Carrington possède la clé, elle ne s'ouvrira pas. Elle est particulièrement résistante (FOR 25) à cause du désir de Katherine qu'elle reste fermée.

ZONE EMMURÉE: Cette pièce sans lumière est l'endroit où Luther puis Jenny furent emprisonnés et moururent. Elle ne présente pas d'autre signes d'usage. Le sol et les murs ont été dégrossis dans la roche dans laquelle les fondations ont été creusées et sont irréguliers et couverts de décombres. De gros piliers de bois supportent la maison. Un clou rouillé ressort d'un des piliers, il était peut-être destiné autrefois à tenir une lanterne. C'est le clou sur lequel Jenny s'est tailladé les poignets et est morte d'hémorragie. Mystérieusement, des gouttes de sang tombent encore, lentement, faisant une flaque en dessous, un phénomène dû à la présence des fantômes dans la maison (perte de SANTé mentale : 0/1D3). Le squelette écrasé de Luther se trouve enterré sous un tas de décombres (perte de SAN : 0/1D4). Cela ne se voit pas à l'œil nu, mais peut être trouvé avec un jet de Trouver Objet Caché réussi et plu-

sieurs heures passées à nettoyer les décombres ; ou peut-être grâce à une séance de spiritisme réalisée dans la cave.

Une Maison Hantée

La Première Séance

Pendant le dîner, Paul répondra avec bonne volonté aux questions à propos de la manière dont se déroule son Invocation d'Esprit et il discutera de ses précédentes expériences. Une séance destinée à contacter l'esprit de Jenny Carrington aura lieu après l'excellent souper préparé par Martha, à moins que les Investigateurs n'aient d'autres plans. La salle à manger est idéale pour l'invocation.

Une fois le cercle assemblé, Paul entre en transe, tenant négligemment le diable à ressort de Jenny. Doucement, ses mains commencent à tourner la poignée du jouet tandis que la pièce devient de plus en plus froide. Avant que le diable ne sorte de la boîte il lève le regard directement sur Robert et dit soudainement avec une voix de petite fille : "C'est toi, Robert ? Tu as grandi ! Qu'est-ce que tu fais là ? Je suis désolée à propos de "ce-que-tu-sais". Je vais bien, la plupart du temps je joue avec mon ami. Nous allons bien, sauf quand ELLE arrive..." On entend des bruits de pas à l'étage, s'éloignant, puis descendant lentement l'escalier. "Elle arrive maintenant ! Laissez-moi partir ! LAISSEZ-MOI PARTIR !" A partir de là, elle ne fait plus que crier. Les derniers hurlements sont ponctués par les bruits de pas venant du vestibule et s'approchant de la porte (fermée) de la pièce. La poignée commence à tourner, mais la porte ne s'ouvre pas. Perte de SAN : 0/1D3. Le corps de Paul tentera sans succès de rompre le cercle afin de s'échapper. Néanmoins, Paul est plus fort que l'esprit invoqué et il la renverra si personne ne rompt le cercle auparavant.

La poignée de la porte continue de tourner deux fois après que la fillette ait été renvoyée, puis tout redevient calme. Si quelqu'un ouvre la porte, la poignée et le corridor à l'extérieur semblent d'un froid mortel. Le fantôme de Katherine est debout dans le vestibule mais est invisible à part à la première personne qui ouvre la porte, qu'elle essaie de posséder. La victime doit réaliser un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance. En cas de réussite, la possession échoue mais elle se sent momentanément prise de vertige. Si la victime rate son jet, Katherine la possède brièvement. Perte de SAN 0/1D6. Le Gardien doit alors tendre au joueur possédé l'Aide de Jeu n°4, afin de l'avertir de ce qu'il ressent sans mettre

les autres joueurs au courant.

Les autres personnages ne verront ni n'entendront le fantôme, bien que tout le monde ressente le froid glacial. Katherine conduit l'Investigateur désigné jusqu'à la Chambre Vide. Il y règne un froid intense. Du gel couvre les murs et le sol et la fenêtre est grande ouverte. C'est ici que Katherine est morte. L'état contre-nature de la pièce à ce moment requiert un jet de Santé Mentale : perte de SAN 0/1.

Si aucun Investigateur n'en a l'idée, Paul suggérera qu'une nouvelle séance soit conduite ici. Katherine peut être invoquée tant la pièce est accordée avec elle ; c'est ici qu'elle est morte. En cas de contact réussi, Katherine doit apparaître comme une femme de fortes convictions religieuses. Elle répondra aux questions sincèrement dans la limite de ce qu'elle sait et croit, et dira :

"Je suis la gardienne de cette maison. Le Rejeton de Satan est ici et je suis tout ce qui s'interpose entre Lui et le monde. En l'an de Notre Seigneur 1680, par la grâce de Dieu, j'ai été unie dans les liens du mariage à Quinten Tannerhill, mais notre union fut sans fruit. Sept années passèrent sans qu'un enfant nous fut donné jusqu'à ce que nous adoptâmes un nourrisson comme s'il fut le nôtre. Quel mal aurait-on pu trouver dans un enfant, même né hors des liens du mariage, d'une mère condamnée et pendue pour sorcellerie ? Pourtant il est dit dans les écritures que les péchés de la mère se transmettront à ses enfants, en vérité jusqu'à la septième génération. Marion Lee était la maîtresse du Démon et Luther son rejeton. Il portait sa souillure et la marque du Démon. Ai-je eu tort de tuer un enfant ? 'Tu ne tueras point' disent les écritures mais elles disent aussi 'Ne souffre point qu'une sorcière vive'. La Bible est la seule vérité et les mots écrits en son sein sont les testaments de mes actions. En rémission de mes péchés je dois rester et protéger les vivants du Rejeton de Satan jusqu'à ce que vienne le Jour du Jugement Dernier, et je remercierai mon Créateur et serait jugée pour mes actes."

Après avoir parlé avec Katherine les Investigateurs doivent décider ce qu'ils vont faire. Ils peuvent reprendre les recherches dans la maison, ou peut-être simplement aller se coucher. Il sera déjà 10h passé.

Possédé !

Heureusement pour l'investigateur, Katherine trouvera rapidement un corps plus approprié en la personne de l'obséquieuse mais amère Martha et quittera le personnage pour posséder celle-ci plus tard durant la nuit. C'est une chance, car toute personne possédée par Katherine doit faire un nouveau jet de SAN chaque jour, perte 0/1D4



points, jusqu'à ce que toute santé mentale l'ai quittée. Martha ne sera pas présente durant les séances de spiritisme, sauf si les Investigateurs en font la demande. Elle se trouve dans la cuisine et n'entendra ni ne verra rien de malencontreux pendant ce temps.

Aide de Jeu n°4

Vous apercevez la silhouette vague d'une femme en robe du 17ème siècle debout dans le corridor, et vous entendez sa voix vous dire : "Je suis Katherine, la gardienne de la maison. Le Rejeton de Satan est ici et je suis tout ce qui s'interpose entre Lui et le monde. Voulez-vous m'aider à le détruire ? Suivez-moi et je vous montrerai comment." A ce moment vous ressentez de manière écrasante la présence du démon dans la maison, et vous savez que la forme que vous voyez dit la vérité. La silhouette se tourne et traverse le hall, monte l'escalier jusqu'au palier de l'étage et passe à travers la porte de la chambre vide. Vous vous sentez obligé de la suivre.

Des bruits étranges durant la nuit

La nuit, ceux qui réussissent un jet en Ecouter seront réveillés par le bruit d'un enfant en pleurs dans la cave. S'ils recherchent l'origine de ces bruits, au moment où ils ouvrent la porte de la cave et jettent un oeil au bas de l'escalier, il verront furtivement dans la pénombre la silhouette d'une femme aux yeux ronds et perçants qui est entraîné de prendre une hache. Puis la lumière s'éteint et la cave est plongée dans les ténèbres. Perte de SAN : 0/1.

Il s'agit de Martha. Elle a entendu l'enfant pleurer et, prenant son courage à deux mains, est descendue dans la cave avec une bougie pour voir de quoi il retournait. Elle a atteint le premier compartiment, mais devint un peu nerveuse lorsqu'elle aperçut la hache. Elle posa la bougie à ses pieds et s'empara de l'arme pour se défendre. A ce moment précis, la porte de la cave s'ouvrit alors que les Investigateurs arrivaient. Le bruit inattendu fit peur à Martha ; puis la bougie s'éteint.

A ce moment de la partie, Cecilia, Martha, et tous ceux qui ont ratés le jet de SAN, se mettront à crier. Le traumatisme vécu par Martha la rend idéale comme corps pour la possession par Katherine. Pour l'instant néanmoins, elle insiste pour aller directement se coucher, fermant sa porte à clé et ne sortant pas jusqu'au matin.

Si les chasseurs de fantômes continuent d'enquêter sur les sanglots, ils découvriront qu'ils proviennent de derrière la porte qui donne sur la zone emmurée de la cave. La porte refusera de bouger, verrouillée fermement comme elle est, mais les Investigateurs pourraient avoir l'idée de la taillader à la hache. Une fois ouverte, les pleurs cessent brusquement.

La fin de la nuit

Pendant que Martha dort, souffrant de cauchemars dus à son traumatisme dans la cave, Katherine la possède. Cela

ne sera pas immédiatement apparent, et rien de particulier ne se passe plus cette nuit. Herb ne laissera pas Paul être dérangé pour quelque raison que ce soit jusqu'au matin, sauf danger de mort ; il a besoin de récupérer.

Samedi Matin

Les Investigateurs se réveilleront avec les odeurs provenant de la cuisine. Martha a préparé un petit déjeuner simple et sans relief. Possédée par Katherine, elle a cuisiné ce fade repas car une nourriture simple est bonne pour l'âme. Toutefois, elle semble tout aussi taciturne que la veille et il devrait y avoir peu de chose dans son comportement qui pourrait déjà éveiller les soupçons. S'ils tentent un jet de Psychologie sur elle, un succès les amènera à suspecter qu'elle subit le contre-coup de sa peur de la veille et qu'elle semble un peu tendue.

Cecilia souhaite enquêter dans le village ce matin. Les Investigateurs peuvent se joindre à elle ou continuer à explorer la maison, à leur guise. Paul n'ira pas au village avec eux, en expliquant que, bien que des recherches peuvent rendre service, il préfère conserver un esprit clair et impartial lorsqu'il mène une séance. Les histoires locales peuvent être trompeuses. Alors qu'ils partent, Robert mentionnera qu'il avait demandé au Révérend Lewis, au village, de conduire un exorcisme mais qu'il a refusé. Peut-être les Investigateurs voudront-ils ré-essayer ?

Les Investigations à Corbis Wood

Érigée au centre de Corbis Wood, le seul bâtiment remarquable est l'Eglise Congrégationaliste. Les villageois sont généralement réticents à parler de quoi que ce soit de surnaturel ayant lieu à la Demeure Tannerhill. Ils sont extrêmement pieux et ne veulent pas qu'un groupe de citadins en mal de sensations fortes prennent à la légère leurs croyances sincères. Si la question leur est posée, les villageois diront aux étrangers que personne ne monte plus à la maison parce que c'est en réparation (faux) et que la terre n'est pas fertile (en réalité, personne ne veut même essayer). Avec un jet en Persuasion réussi les Investigateurs peuvent amener les villageois à mentionner une histoire qui dit que la Demeure Tannerhill est hantée par une sorcière pendue au 17ème siècle. La légende ajoute que la sorcière sacrifiait des bébés à Satan et qu'encore maintenant son fantôme peut s'emparer des âmes des méchants petits garçons et petites filles. Bien entendu, aucune de ces histoires n'est exacte, mais elles fonctionnent bien sur les enfants des environs. Après avoir discuté un bon moment, les Investigateurs devraient être mis au courant des

points 2, 3, 6 et 7 de la Table de Recherche des Investigateurs.

Villageois et Fermiers standards

FOR 13	CON 13	TAI	11
INT 9			
POU 10	DEX 12	APP	10
EDU 9			
SAN 50	PdV 12	Bonus	aux
Dommages : + 1D4			
Armes : Coup de Poing 60%, dom. 1D3+1D4			
Fusil de Chasse 35%, dom. 2D6/1D6/1D3			
Compétences : Artisanat (Agriculture) 60%, Mépriser les "Gens d'la Ville" 100%, Ignorer les Etrangers 55%, Dogme Religieux Inflexible 30%			

L'Eglise Congrégationaliste de Corbis Wood

A la chapelle les Investigateurs trouveront le Révérend Lewis, qui travaille à un sermon. S'ils arrivent à jouer de Persuasion sur lui, ils pourront prendre connaissance des registres ecclésiastiques qui remontent jusqu'au premiers jours de Corbis Wood. Des jets réussis de Bibliothèque révéleront les points 1, 2, 3, 4, 5, 9, 12, 13, 14 et 15 de la Table.

La pierre tombale de Jenny peut être trouvée dans le coin non consacré du cimetière attendant, réservé aux suicides, criminels et non baptisés.

Révérend Lewis, 47 ans, Prêtre de Corbis Wood

Le Révérend Lewis ne sera pas particulièrement bien disposé envers le groupe et ne voudra pas, tout du moins au début, conduire d'exorcisme. Son opinion est que Robert Carrington est "juste un peu perturbé" et que le reste de la bande ne sont probablement que des citadins en mal de sensations fortes. Il sera extrêmement méfiant vis-à-vis de toute preuve qu'ils apporteront que la maison est hantée. Le sang et les ossements, par exemple, auraient très bien pu être placés par Herb ou quelqu'un d'autre. Les bruits étranges sont probablement le vent, du bois qui craque ou des cris d'animaux. Les Investigateurs vont devoir trouver de vraiment indéniables preuves et réussir un jet de Persuasion avant de le faire tenter un exorcisme.

FOR 10	CON 15	TAI	13
INT 13			
POU 14	DEX 14	APP	12
EDU 14			
SAN 70	PdV 14	Bonus	aux
Dommages : /			
Armes : Coup de Poing 50%, dom. 1D3			
Compétences : Premiers Soins 35%, Histoire Locale 53%, Bibliothèque 48%, Ecouter 50%, Discourir 65%, Psychologie 35%, Théologie 61%			
Langues : Latin 27%			

Le Déjeuner du Samedi

Durant le déjeuner du samedi Paul sollicitera les avis de chacun sur ce qui



hante la Demeure Tannerhill. Certains pourront croire qu'il s'agit d'une sorcière, d'autres qu'il s'agit d'un esprit gardien qui maintient un démon enfermé ici. Certains pourront penser que Luther est le Rejeton de Satan, alors que d'autres pensent qu'il est victime de cruauté. Robert refuse de croire que sa sœur est maléfique. Le Gardien doit maintenir le rythme de la discussion, faire voir les choses de différents angles grâce aux PNJs qui signaleront des points auxquels les Investigateurs n'ont pas songés ou joueront l'avocat du diable. Si l'un des personnages a été possédé par Katherine, il devrait se sentir porté à prendre sa défense. Paul laisse la conversation se développer sans imposer de jugement, signalant que les fantômes hantent généralement des lieux parce qu'ils conservent un excès d'énergie primaire de leur vie : culpabilité, haine, passion, vengeance, etc.

Herb est ravi par la manière dont les choses se passent. Ces fantômes ne jouent-ils pas leur rôle à la perfection ? Il envisage déjà des excursions régulières ici. 50 dollars c'est de la gnognote, les gens seraient capable d'en payer 500 pour ce genre de divertissement ! S'il y a une chose qu'il ne souhaite pas, c'est que les fantômes soient apaisés et disparaissent.

De nouveau la nourriture est fade et non appétissante. Si un Investigateur se plaint, Martha haussera les épaules sans dire un mot, mais son ressentiment à l'égard des Investigateurs grandit au fur et à mesure que la possession de Katherine s'affirme. Celle-ci dit à la cuisinière que tous ceux d'avis contraire à elle sont maléfiques ; infectés par les mensonges du Rejeton de Satan. S'ils ne tournent pas le dos au Malin rapidement, il devront être purifiés.

Samedi Soir et Dimanche

Martha/Katherine sera réticente à agir de manière active contre les Investigateurs, à moins qu'ils ne prennent fait et cause pour Luther et Jenny. Si aucun joueur n'agit de la sorte, il est fort possible que Cecilia s'en chargera, en fonction de ce qui a été découvert jusqu'à présent. Lorsque quelqu'un commencera à parler en faveur de Luther et Jenny, Martha essaiera de l'attirer dans la cave et de l'enfermer, afin de mener punition et purification.

Si les Investigateurs n'ont pas résolu la situation dimanche, Martha/Katherine essaiera de trouver la Bible, afin de pouvoir continuer à prendre note de ses purifications. N'importe quand à partir de la fin de matinée, les personnages peuvent tomber sur la vieille Bible, découvrant une nouvelle entrée inexplicable : "Le Rejeton de Satan est revenu". Martha insistera aussi pour assister à la messe du dimanche

matin.

Les Fantômes de la Demeure Tannerhill

Les fantômes de "Souffrez Petits Enfants" sont des variations de ceux décrits dans le livre des règles de l'Appel de Cthulhu. Les fantômes attaquent normalement en mesurant leur score de Pouvoir à celui de leur victime sur la table de résistance, le perdant subissant une perte définitive de 1D3 points de POU. Les fantômes de la Demeure Tannerhill, eux, n'attaquent pas de cette façon normalement, n'arrivant à cette extrémité que si les Investigateurs tentent de les détruire.

Katherine Tannerhill, Intégriste Religieuse

Katherine est fanatiquement chrétienne et croit être un esprit gardien dont le devoir est d'empêcher que Luther, le Rejeton de Satan, n'infecte qui que ce soit avec sa malfaisance, et de purifier tous ceux qu'il a souillé (y compris s'il faut les tuer). Katherine a trois manifestations. La première est un froid intense. La deuxième est la forme fantomatique d'une femme en costume du 17ème siècle. Sa dernière forme est celle d'une femme hideuse, ses traits déformés par une rage et une rage violentes. Elle ne prendra la dernière forme que si les Investigateurs tentent de l'attaquer.

INT 13 POU 18
Capacités Spéciales : Possession. Katherine peut prendre possession d'un être vivant par un jet réussi de POU contre POU. La possession démarre comme la perversion des priorités de la victime et augmente jusqu'à une complète domination.

Perte de Santé Mentale : 0/1 pour être mis en présence du froid surnaturel ; 0/1D4 pour la voir dans sa forme "normale" ; 0/1D8 pour la voir dans sa forme hideuse.

Luther Lee, Poltergeist Innocent

Luther veut uniquement la paix pour lui et Jenny. Il utilisera ses capacités de poltergeist pour défendre ceux auxquels Katherine (ou quelqu'un qu'elle possède) essaye de faire du mal. Luther ne se manifeste pas souvent aux yeux des vivants, mais s'il le fait il apparaît sous la forme d'un garçon de 12 ans maigre, nu et couvert de meurtrissures.

INT 13 POU 17

Capacités Spéciales : Télékinesis. Luther peut déplacer de petits objets en réussissant un jet de POUx5. En temps qu'attaquant, cela a 40% de chances de toucher. Les dommages dépendent de l'objet utilisé, 1D6 au maximum.

Perte de Santé Mentale : 0/1D4. La perte de SAN pour le voir ouvrir le diable à ressort ou d'autres objets sans dangers est de 0/1 ; 0/1D3 pour une attaque télékinésique.

Jenny Carrington, Enfant Fantôme

Jenny n'a pas de capacités particulières. Elle préfère émettre des bruits et ne pas se manifester visiblement trop souvent. Mais si elle le fait, elle apparaît sous la forme d'une fillette de six ans en robe de l'époque victorienne.

INT 10 POU 12
Perte de Santé Mentale : 0/1D3.

Résolution

Afin de résoudre le scénario, les Investigateurs auront à décider quel fantôme est responsable de la tragédie de la Demeure Tannerhill.

Bien que la spécialité de Paul soit d'invoquer les esprits, pas de les exorciser, lui ou les Investigateurs peuvent suggérer qu'il essaye de dissiper les émotions résiduelles qui ont créées l'aura qui permet au fantôme de hanter la maison. Détruire un esprit est similaire au sort d'Invocation d'Esprit de Paul. Toutefois, il se placera au centre du cercle et son POUvoir effectif sera augmenté d'un point pour chaque paire de participant au cercle. Les Investigateurs doivent savoir l'esprit de qui ils souhaitent invoquer et posséder un objet qui était proche de cette personne afin de réussir. S'ils pensent simplement appeler une sorcière non identifiée du 17ème siècle, ils échoueront. Des objets pour chacun des trois fantômes sont présents dans la maison. Le diable à ressort ou le clou ensanglanté peuvent être utilisés pour invoquer Jenny. Luther peut être appelé en utilisant son squelette. Katherine peut être invoquée dans la glaciale chambre vide, ou en utilisant sa Bible bien-aimée.

Une fois que l'esprit a été amené dans le corps de Paul, celui-ci peut essayer d'épuiser entièrement son Pouvoir en faisant une série de jets du POU augmenté contre le POU de l'esprit. Chaque succès retire 1D3 points de POU au fantôme, chaque échec retire 1D3 points de Magie à chaque participant au cercle.

Une autre solution est d'arriver à persuader le Révérend Lewis de réaliser un exorcisme de la Demeure Tannerhill. Les fantômes de la maison ont été élevé en chrétiens fervents et n'auront aucun



doute sur le pouvoir d'un ministre du culte d'exorciser un esprit. Cette certitude en elle-même rendra le rituel efficace. Toutefois, un simple exorcisme de la maison ne marchera pas. Cela ne peut réussir que si les fantômes sont d'une manière ou d'une autre neutralisés (peut-être au sein du cercle d'Invocation d'Esprit) pendant que l'exorcisme a lieu. C'est au Gardien de décider si l'exorcisme est un phénomène réellement magique, ou fonctionne à un niveau purement psychologique.

Bien que Carrington émette de vigoureuses objections, certains Investigateurs pourrait essayer de brûler la maison. Cela empêchera certainement qu'il ne soit d'habiter ici, mais l'esprit vengeur de Katherine pourra continuer à reposer en Martha, la rendant bientôt complètement folle. Martha deviendra peut-être ensuite une nourrice pour de malchanceux petits enfants...

Tuer Katherine

Si les Investigateurs tentent de détruire Katherine elle n'apparaîtra pas dans le cercle. Au lieu de cela, Martha interrompra la séance avec une hache. Pour s'occuper de Katherine il faut la chasser du corps de Martha (ou de quiconque elle a possédé) en plaçant celle-ci avec Paul au milieu du cercle pendant qu'il essaye d'invoquer Katherine en son sein. L'exorcisme reprend alors comme ci-dessus.

Détruire le fantôme plein d'amertume de Katherine est la façon idéale de finir cette aventure. Si Katherine est détruite, Luther et Jenny peuvent enfin prendre du repos. Des scènes pleines d'émotions peuvent être improvisées où Robert retrouve les souvenirs de ses très jeunes années, se rappelle ce que Jenny souffrit des mains de sa mère et réalise pourquoi Agnes devint folle.

Souffrez Petits Enfants

Si les Investigateurs décident de détruire les fantômes de l'un ou l'autre des enfants, ceux-ci imploreront et supplieront à travers la bouche de Paul qu'on cesse de leur faire du mal, protestant de leur innocence. Si les investigateurs continuent néanmoins, ils perdront 0/1D4 SAN tandis que ces cris disparaissent dans l'oubli.

Avec la disparition des enfants, Katherine ne reposera pas en paix. Elle restera calme pour un moment, pour réapparaître dans quelques années et posséder tout sujet approprié et tourmenter les petits enfants qui croiseront son chemin. Si un Investigateur a été possédé, elle pourrait même rester à l'affût dans son subconscient, prête à prendre le contrôle si jamais il devient temporairement ou définitivement fou.

Rester en Contact

Après le week-end à la Demeure Tannerhill, Paul LeMond proposera que chacun reste en

contact. Il échangera son adresse avec les Investigateurs et leur enverra de brèves lettres quasiment identiques une semaine après, les remerciant de leurs efforts et répétant le plaisir qu'il avait eu à travailler avec eux. Si les Investigateurs poursuivent la correspondance, il remarque que Paul est lent à répondre. Ses réponses sont souvent de courtes notes s'excusant de n'avoir pas répondu plus tôt et ajoutant que son travail l'a tenu extrêmement occupé. La seule nouvelle d'importance est qu'il a commencé à sortir avec Cecilia, qui est elle aussi managée par Herb dorénavant. Aucune de ses lettres ne mentionnera quoi que ce soit d'anormal.

Cette correspondance peut continuer pendant près d'un an. Elle cessera au minimum huit semaines avant les événements du chapitre III, "Le Rêveur", mais étant donné le temps de réponse particulièrement long de Paul, personne n'y verra quoi que ce soit d'inhabituel.

Récompenses

Détruire le fantôme maléfisant de Katherine rapporte un bonus de 1D8 points de SAN. Avoir aidé à amener la paix aux fantômes de Luther et Jenny leur accorde 1D4 points supplémentaire par enfant. Pour avoir aidé Robert Carrington à découvrir le mystère de son enfance oubliée ils recevront une récompense de 1D3 points de Santé Mentale. Maintenant qu'il croit fermement au paranormal, Carrington restera en contact avec les Investigateurs et encouragera leurs activités, offrant son soutien financier quand il le peut. Les personnages gagneront aussi +5% à leur score d'Occultisme pour ce que Paul leur a appris.

Enfin, chacun des Investigateurs impliqués dans une des Invocations d'Esprit de Paul découvrira plus tard que s'est développé un lien psychique entre lui et Paul. Plus tard dans la campagne ils découvriront qu'ils font par moment des rêves qui sont de légers échos de ceux endurés par Paul. Cela servira à leur faire ressentir un lien plus fort avec le spirite et à être mieux préparés à accepter ses visions prophétiques lorsqu'elles débiteront au chapitre III.

Avant que les événements au cœur de la campagne ne commencent, cette aventure est destinée à présenter brièvement la multinationale New World Incorporated. Celle-ci a installé dans les Black Hills du Dakota une exploitation minière dangereusement proche d'une colonie d'Insectes de Shaggaï qui rendent les mineurs fous les uns après les autres. Ajoutez-y une réserve indienne et un brin de shamanisme, et vous obtenez un cocktail lovecraftien en diable. Une montée en puissance des périls d'une grande qualité destinée à préparer au pire nos Investigateurs et à leur apprendre quelques réflexes de survie de base (fuir !).

Chapitre II Black Hills et Sombres Secrets

Lorsque des mineurs commencent à périr il devient clair que de sombres

mystères se cachent sous les tunnels de la NWI dans le Dakota du Sud.

Une force maléfique réside sous les Black Hills [Collines Noires, NDT] du Dakota du Sud : les dangereux Insectes de Shaggaï [voir la description dans le livre des règles, NDT]. Les Investigateurs devront survivre à une atmosphère de peur et de paranoïa afin de mettre un terme à la présence de ces mortels envahisseurs venus des étoiles.

Informations destinées aux Investigateurs

Un des Investigateurs reçoit un télégramme de Kevin Norbridge, Directeur des Opérations de la mine de Windy Point pour la NWI. Le message dit simplement qu'il a besoin d'embaucher des enquêteurs extérieurs afin d'aider à résoudre un problème local, et précise la date et l'heure à laquelle il essaiera de téléphoner.

Lorsque Norbridge appelle, il explique (à travers une liaison de très mauvaise qualité) que la mine a rencontré des problèmes assez inattendus et que plusieurs morts accidentelles s'en sont suivies. La situation a des aspects plutôt... ésotériques, et le personnage ainsi que ses associés lui ont été recommandés comme experts dans ce genre de choses. Norbridge ne rentrera pas dans les détails, mais il offre une rétribution très généreuse (150 dollars chacun) tout en prenant en charge le transport aller et retour jusqu'au Dakota du Sud.

Informations destinées au Gardien

Huit hommes sont morts à Windy Point depuis le début des opérations minières. La culpabilité repose à chaque fois sur une petite colonie de Shans (aussi connus sous le nom d'Insectes de Shaggaï). Les insectes, échoués après le crash de leur temple/vaisseau, doivent réparer le réacteur nucléaire de celui-ci et relancer la combustion nucléaire, ou suivant leurs propres termes "renouveler leur communion avec Azatoth et faire réapparaître le fragment de leur Dieu". Les Black Hills contiennent de larges dépôts d'uranium que les insectes peuvent convertir en combustible nucléaire, mais les faibles Shans, privés de leurs races de serviteurs et de leur haute technologie, ont été incapable d'exploiter le minerai... jusqu'à maintenant.

La NWI est venue s'installer dans les Black Hills afin d'en extraire or, plomb et pitchblende (un minerai riche en uranium). Elle envoie le pitchblende extrait à ses installations d'Oakland pour raffinage en minerai à haute teneur en uranium, qui sera mélangé au Jean Bleu pour accroître son potentiel.



Le Dr Dieter fait aussi des expériences avec le minerai, essayant de développer de nouvelles utilisations industrielles de celui-ci. Aucun des employés de la mine n'est membre de la Confrérie de la Bête, et ils sont tous totalement inconscients des fruits potentiellement désastreux de leur travail.

Les insectes se sont lancés dans une campagne d'infiltration, infestant des employés clés et les utilisant pour détourner du minerai vers leur temple. Quelques mineurs et contremaîtres ont été infestés et travaillent de nuit, hypnotisant un petit groupe de mineurs qui chargent le minerai dans des camions qu'ils conduisent aux cavernes des Shans. Aucun de ces travailleurs ne conserve de souvenir de ses équipées nocturnes, mais la proximité du réacteur shan endommagé dans la caverne les a contaminés avec la radioactivité. Les insectes ont aussi infecté le directeur Norbridge, afin d'utiliser sa position et son influence pour falsifier les registres et dissimuler les disparitions de minerai. Après deux mois de dur labeur, les Shans sont quasiment prêts. La présence prolongée des Shans et leur manipulation continue conduit inévitablement les corps qu'ils occupent à la folie, et jusqu'à présent quatre d'entre eux ont été poussés au suicide par les visions hideuses qui hantent leurs rêves.

Norbridge, hanté lui aussi par de hideux cauchemars et des voix dans son crâne, a décidé de faire appel à des mesures nettement plus conventionnelles afin de résoudre le problème. A la convenance du Gardien, un des investigateurs peut être un vieil ami de Scott Wallace, l'assistant du directeur du camp. Norbridge souhaite plus que tout résoudre la situation rapidement et sans vagues ; faire appel à la NWI pourrait entraîner son limogeage du projet ainsi que des dommages irréparables à sa carrière.

Les anciens de la tribu Cheyenne de la Réserve de Pine Ridge, située non loin, ont toujours su que quelque chose de malaisant séjournait dans les collines près de Windy Point. Ils s'opposèrent à l'ouverture de la mine, mais beaucoup d'hommes de la réserve sont trop pauvres pour avoir pu refuser les salaires corrects que la NWI a offert. Dès lors que des mineurs tombèrent gravement malades et commencèrent à basculer dans la folie, les Indiens se rappelèrent les avertissements des anciens. La plupart des mineurs Indiens (près d'un tiers de la force de travail totale) ont déjà déguerpis.

L'Histoire

Les Insectes

Les Insectes de Shaggi vinrent pour la première fois sur Terre au début du 17ème siècle, se téléportant dans la vallée de la Severn en Angleterre depuis la lointaine L'gy'hx, connue aux hommes sous le nom d'Uranus. La composition de l'atmosphère terrestre entra en interférence avec les pouvoirs de téléportation des insectes, abandonnant à eux-mêmes les Shans sur place. En 1742 un autre groupe de Shans, plus petit, arriva sur L'gy'hx, survivants au long cours de la destruction de Shaggi. Les habitants de L'gy'hx révélèrent aux nouveaux-venus l'existence de leurs frères disparus, et l'endroit où ils envisageaient de se rendre en quittant la planète glaciale. Les insectes, qui avaient vagabondés dans la galaxie pendant des millénaires, se réjouirent de la nouvelle et s'apprêtèrent à rejoindre leurs vieux cousins sur Terre.

L'arrivée des Shans se révéla désastreuse. Les interférences atmosphériques interrompirent le processus de téléportation, faisant s'écraser leur temple/vaisseau dans les collines des Black Hills et causant une énorme explosion. La plupart des insectes sont morts dans le désastre, ainsi que tous leurs serviteurs non-Shans. Pire, le réacteur atomique du temple cessa de fonctionner. Aucun des outils ou des machines shans ne pût fonctionner sans énergie, et sans main-d'œuvre il était impossible de réaliser des réparations. Les insectes tentèrent de retrouver leurs cousins perdus en infestant certains des indigènes (humains) et en les lançant dans de longues recherches, mais sans succès. Les insectes en conclurent finalement que les autres Shans avaient dus tous être détruits et dirigèrent leurs efforts à trouver un moyen de s'échapper de ce monde nouveau et stérile. Les insectes subvertirent une tribu voisine d'indiens Arikara, espérant s'en servir comme nouveaux serviteurs. Les tribus Cheyennes des environs remarquèrent les pratiques dégénérées de leurs voisins et furent prompts à déclarer la guerre aux Arikara, enrayant leur "maladie-folie" avant qu'elle ne se répande. Les Shans se retranchèrent dans leur temple, laissant les Arikara être détruits. Jusqu'à l'arrivée de la NWI, les insectes ont attendu leur heure.

La Crise à Windy Point

La NWI a établi son camp d'exploitation minière à Windy Point il y a huit mois. Le camp sert de siège pour différentes mines se trouvant dans les collines alentour, dont deux mines d'or, une de plomb et l'exploitation de pitchblende. La première difficulté s'est

produite dans la mine de plomb, le Puits A-28. James Maxwell, un des chefs d'équipe, a fait la rencontre d'un Shan caché dans les profondeurs de la mine. L'insecte s'implanta rapidement dans le cerveau de Maxwell et prit contrôle du mineur dans défense, se délectant de sa peine et de sa douleur. L'extra-terrestre s'attaqua ensuite à ses collègues, en tuant deux à la pioche et faisant s'écrouler la sortie de la mine. Enfin, l'insecte quitta le corps de Maxwell, le laissant totalement fou à lier. Les mineurs emprisonnés furent finalement secourus et Maxwell enfermé à l'infirmerie. La NWI classa l'affaire comme accident, mais quelques uns des mineurs suspectèrent quelque chose de bien pire. Maxwell se suicida quelques jours plus tard.

L'insecte responsable de la tragédie dans la mine apprit que les humains étaient entrain d'extraire de l'uranium, et en grandes quantités. Le plan des extra-terrestres fut bientôt démarré. Les insectes commencèrent à infecter les mineurs d'uranium et leurs supérieurs, et à voler du minerai durant la nuit. Durant les quatre derniers mois, cinq des pions des insectes se sont tués, rendus fous par les images et les voix dans leur tête. Une des victimes, un mineur du nom de Jim Grant, a essayé de saboter la mine d'uranium avec une caisse de dynamite ; il a seulement réussi à se faire sauter. Le Directeur Norbridge est déjà entrain de sombrer dans les dernières phases de la folie. Au moment où les Investigateurs arriveront, Norbridge sera mort.

Le début du jeu

Les Investigateurs ont la possibilité, grâce à quelques recherches, de découvrir des informations sur l'exploitation avant leur départ.

Windy Point est situé dans la région des Black Hills, dans le coin sud-est du Dakota du Sud. Un jet de Géologie réussi informe l'investigateur que cette région est l'une des premières pour la production d'or de tout les Etats-Unis, et qu'elle contient aussi d'importantes réserves de plomb et de charbon. Un jet réussi en Histoire permet de se rappeler que la région des Black Hills fut aussi l'un des derniers champs de bataille des Guerres Indiennes : le général Custer y fit sa dernière et fatale expédition, et les réserves indiennes du Dakota furent l'épicentre du mouvement de la Danse du Fantôme. (Des informations sur cet épisode - en anglais - ici, NDT). Enfin, Wounded Knee, la dernière bataille entre les troupes américaines et les Indiens des Plaines, eu lieu à quatre-vingt kilomètres d'ici.

Des jets réussis en Connaissance indiquent qu'au moins un investigateur a



entendu parler de la New World Incorporated. L'entreprise est une corporation multinationale de grande taille avec des parts dans de nombreuses sociétés autour du monde. Des jets de Bibliothèque délivrent les informations suivantes :

- ❖ Les métiers principaux de la NWI sont l'exploitation minière, pétrolière, la construction navale et la recherche appliquée.
- ❖ Le siège social de la NWI est situé à Chicago.
- ❖ L'exploitation minière au Dakota du Sud a ouvert il y a environ huit mois.
- ❖ Cette exploitation se répartit sur plusieurs mines en activité, pour l'extraction d'or, de plomb et de pitchblende.

Un jet de Géologie réussit à identifier la pitchblende comme un minerai riche en uranium. L'uranium, bien entendu, est le seul élément présent dans la nature qui soit radioactif, comme l'a découvert Antoine Henri Becquerel en 1896. Le minerai d'uranium n'est guère radioactif, et on l'utilise typiquement en conjonction avec du plomb pour teinter le verre industriel.

Rejoindre Windy Point

Si les Investigateurs acceptent la mission, Norbridge leur fait parvenir l'argent nécessaire à acheter les tickets de train pour le Dakota du Sud. Depuis la Côte Est, le voyage prendra deux jours et une nuit, avec une correspondance à Chicago pour changer de train. En traversant le Dakota du Sud durant la dernière étape de leur voyage, ils passeront par la région désolée des Badlands avec ses paysages de gris sans fin, ses collines érodées et ses pâles herbages parsemés. Le Dakota du Sud est une région vaste, silencieuse et déserte. Enfin les Investigateurs arrivent à Rapid City, où Scott Wallace attend pour les accueillir à la gare.

Une fois au camp de Windy Point, les Investigateurs devraient quasiment avoir l'impression d'être sur une autre planète. Les routes ne sont guère plus que des pistes poussiéreuses, et la vie dans la région n'a pas encore atteint le 20^{ème} siècle : un bon cheval est encore le moyen de transport le plus fiable, et les téléphones et télégraphes sont inexistantes en dehors de Rapid City. Les Black Hills sont un lieu désert et ancien. Tandis qu'ils les parcourent, donnez aux Investigateurs à sentir leur âge antédiluvien, et que des choses anciennes pourraient être ensommeillées ici, non dérangées depuis des millénaires.

La date exacte à laquelle se déroulent ces événements est laissée à l'appréciation du Gardien entre le milieu de l'année 1927 et celui de l'année 1928. En

été, les collines seront froidement belles sous le soleil, avec de fraîches températures à la mi-journée, tandis qu'en hiver les nuits seront d'un froid mordant et des plaques de neiges couvriront le sol.

L'arrivée

Scott Wallace, le directeur adjoint de la mine de Windy Point, attend les Investigateurs sur le quai lorsqu'ils descendent du train. Si Wallace est le vieux camarade d'un des personnages, il reconnaît celui-ci immédiatement et lance un cri de bienvenue. Dans le cas contraire, il porte un panneau avec le nom d'un des PJs. Après une séance de présentation amicale, Wallace fait emmener les bagages des Investigateurs par des porteurs à une camionnette voisine dont les portes sont peintes au logo de la NWI.

Le trajet jusqu'à Windy Point va encore prendre deux heures. Durant ce voyage long et très cahoteux, Wallace entretient une conversation polie, soulignant la riche histoire de la région des Black Hills. Les Cheyennes puis plus tard les Sioux nommaient les collines "Le Cœur de Tout". Originellement, toute la région fut accordée aux Sioux comme réserve, mais la découverte d'or dans les mines engendra des incursions répétées de prospecteurs blancs. En 1876 les Cheyennes et les Sioux, conduits par Crazy Horse et Sitting Bull, menèrent le dernier grand soulèvement des Indiens des Plaines et vainquirent Custer. Les collines furent finalement vendues au gouvernement américain.

L'humeur de Wallace devient plus sombre dès lors qu'on lui pose des questions sur les problèmes intervenus au camp. Il explique que huit hommes sont morts en autant de mois, la plupart d'entre eux par suicide. De plus, six des mineurs sont tombés malades avec une fièvre que le médecin du camp s'est révélé incapable de traiter. Les Indiens ont commencé à murmurer des légendes à propos d'esprits maléfiques vivant dans les collines et le directeur Norbridge s'est finalement laissé convaincre qu'il y avait plus que le simple manque de chance derrière les problèmes de Windy Point. Wallace s'est alors souvenu des domaines d'expertises particuliers de son vieil ami et a suggéré que celui-ci pourrait être d'une bonne aide. La suite est connue.

Après avoir traversé la ville de Hayward, Wallace quitte la grande route et se dirige au cœur des collines. Un Investigateur qui réussit un jet de Trouver Objet Caché remarque un petit groupe d'hommes à dos de cheval, peut-être huit en tout, qui observent la camionnette depuis les reliefs environnants. Ces silhouettes indistinctes ne

restent jamais visibles bien longtemps. Si on lui demande, Wallace dit qu'il s'agit probablement d'Indiens de la région, parmi lesquels nombreux sont ceux qui craignent désormais les mines, prétendant qu'une force maléfique a été dérangée.

Scott Wallace, 29 ans, Géologue de la NWI Réconfortant

Jeune géologue en herbe, Wallace est grand gaillard aux cheveux blonds et au beau sourire. Wallace a toujours le mot pour rire ou détendre une atmosphère trop sinistre. Il a énormément de respect pour Norbridge, mais n'est pas aussi sûr de l'origine surnaturelle de leurs problèmes. En scientifique consciencieux, Wallace acceptera toujours en premier lieu les explications rationnelles, ne concédant à évoquer des aspects plus ésotériques qu'après être mis en présence de nombreuses preuves.

FOR 14	CON 13	TAI 13
INT 16	POU 9	DEX 14
APP 14	EDU 19	SAN 45
PdV 13		

Armes : Dès que les problèmes commencent (voir plus bas), Wallace porte sur lui une arme à feu: Revolver cal.38 25%, dom. 1D10, 2 tirs par round

Compétences : Comptabilité 25%, Chimie 15%, Conduire un Camion 40%, Discrétion 40%, Géologie 55%, Grimper 55%, Histoire Naturelle 50%, Marchandage 35%, Mécanique 45%, Monter à Cheval 20%, Navigation 40%, Persuasion 25%, Se Cacher 45%, Suivre une Piste 35%, Voir le Bon Côté des Choses 75%, Procédures Minières 65%

Langues : Cheyenne 10%, Sioux Lakota 10%

Le Camp

Le camp repose au fond d'un large ravin au pied de Windy Point, un haut rocher nu de granit couleur anthracite. Des pins peuplent les bords de la zone habitée et plusieurs larges pistes en partent pour s'enfoncer dans les collines. Le camp en lui-même consiste en un rassemblement de bâtiments de bois : de long dortoirs, la cuisine et le réfectoire, plusieurs entrepôts, le bâtiment de l'administration, l'infirmerie, le massif garage/écurie et un petit saloon et épicerie où les mineurs peuvent se relaxer et faire leurs courses.

Alors que le camion se gare, les Investigateurs remarquent que le camp est dans un état d'activité frénétique ; les gens courent en tous sens, et une large foule s'est rassemblée près du bâtiment de l'administration. Après avoir arrêté le véhicule, Wallace demande à un passant ce qui se passe. La réponse est atterrante : le directeur Norbridge est mort, on vient juste de le découvrir dans son bureau ! Wallace s'y précipite, en insistant pour que les Investigateurs



le suivent.

Wallace fend la foule et pénètre dans le baraquement, avec les personnages à sa suite. Ils sont accueillis à la porte par Jake Coleman, chef d'équipe d'une des mines d'or. Après un salut douloureux, Coleman met Wallace au courant. On a entendu un cri provenant du bureau de Norbridge il y a à peu près une heure ; lorsque quelqu'un vint voir, ce fut pour trouver le directeur mort à son bureau. Le shérif de Hayward est dans la pièce avec Doc Simmons pour examiner la scène. Il semble que Wallace soit responsable du camp désormais. S'armant de courage, il demande aux Investigateurs de l'accompagner, et entre dans la pièce.

Le bureau de Norbridge

Le bureau de Norbridge a l'air tout à fait normal à l'exception de deux détails. Le premier est un grand diagramme d'allure ésotérique de lignes et de spirales qui orne le mur du fond, dessiné à la craie. Cet étrange mandala a quelque chose de déroutant : ses spectateurs doivent faire un jet de Santé Mentale avec une perte de 0/1. Le second détail est le directeur lui-même, qui est assis effondré sur son bureau, une pioche de surveillance saillant de son front (jet de SAN pour une perte de 0/1D3). Du sang recouvre la face avant du corps, et il s'est écoulé sur les papiers répandus sur le bureau du directeur.

Deux autres hommes sont présents dans la pièce : le médecin du camp Erasmus Simmons, qui est entrain d'examiner la tête du cadavre, et le shérif de Hayward Dan Updike, qui vient de réussir à retirer une feuille de papier de la masse ensanglantée.

Erasmus Simmons, 43 ans, Médecin de Campagne

Erasmus a travaillé comme médecin généraliste à Rapid City pendant presque 20 ans. Il fut vraiment heureux d'être embauché comme médecin du camp de Windy Point et espérait que ce serait un travail tranquille, mais la série de décès l'a quelque peu troublé. Le plus stressant de tout étant pour Simmons les six mineurs malades. Aucun traitement n'a pu soigner leur étrange fièvre, qui va probablement les tuer avant qu'une semaine ne se soit écoulée. Simmons verra les Investigateurs comme un cadeau du Ciel, et partagera avec eux ses opinions avec empressement. Si l'un d'entre eux est médecin, Simmons lui demande son aide pour traiter les malades.

FOR 9	CON 12	TAI 10
INT 16	POU 11	DEX 16
APP 14	EDU 20	SAN 50
PdV 11		
Compétences : Chimie 35%, Premiers Soins 65%, Médecine 50%, Histoire Naturelle 40%, Pharmacologie 55%		

Sherif Dan Updike, 58 ans, Vieux Policier Désagréable

Le shérif s'oppose à la présence des Investigateurs, mais cédera une fois que Wallace aura insisté sur le fait que la NWI les a officiellement dépêchés ici. C'est un représentant des forces de l'ordre sans fantaisie ni patience pour les superstitions et leur charabia. En ce qui le concerne, Norbridge a été assassiné et il faudra un véritable amoncellement de preuves pour le convaincre du contraire. Windy Point est légèrement écarté du territoire d'Updike, il a donc fait appel à la Police d'Etat de Rapid City. Il faudra probablement trois jours avant qu'ils puissent se mettre sur l'affaire, ce qui donne aux Investigateurs une fenêtre d'action. Updike est un homme calme, patiné par l'âge et les éléments.

FOR 11	CON 10	TAI 14
INT 14	POU 15	DEX 15
APP 10	EDU 10	SAN 68
PdV 12		
Armes : 2 revolvers cal.45, 60%, dom. 1D10+2		
Remington levier 30.06, 75%, dom. 2D6+4, 3 tirs/2 rounds		
Compétences : Crédit 40%, Dissimulation 35%, Discrétion 45%, Droit 30%, Ecouter 50%, Histoire Naturelle 65%, Marchandage 25%, Monter à Cheval 70%, Navigation 60%, Persuasion 45%, Premiers Soins 45%, Psychologie 65%, Se Cacher 35%, Suivre une Piste 60%		
Langues : Cheyenne 25%, Sioux Lakota 30%		

Les Indices dans le Bureau

Le diagramme

L'étrange mandala dessiné sur le mur du bureau défie toute description simple. L'arrangement complexe de cercles, lignes et angles est très précis. Des symboles sont dessinés à certaines intersections, et des mots dans une écriture étrange et inconnue ornent le dessin. Des jets réussis d'Occultisme parviennent seulement à révéler une ressemblance superficielle avec un diagramme magique ou un sceau. Les symboles et le texte sont indéchiffrables, mais un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet de les identifier comme de puissants témoignages d'un obscur langage pré-humain. Singulièrement, seul un jet réussi de Physique peut éclairer un tant soit peu sur la signification du dessin. C'est une sorte de diagramme scientifique ou mathématique. Si le tirage est réussi à la moitié (ou moins) de la compétence du joueur, ils pourra y deviner certaines similarités

d'avec les graphiques et équations utilisés dans les théories atomiques et quantiques. Aucune information ne peut cependant être obtenue quand à ce que les symboles dépeignent réellement.

Les Papiers

Une grande quantité de livres de compte et de dossiers s'étalent sur le bureau de Norbridge. Un coup d'œil rapide les identifie comme des documents de comptabilité. La plupart sont couverts de sang provenant du corps. Les retirer sans les déchirer nécessite un jet sous la DEXx5. L'examen des papiers requiert ensuite un jet réussi de Comptabilité et six heures d'étude. Une fois ces conditions remplies, une anomalie peut être découverte : il semble que d'importantes quantités de pitchblende soient sorties illégalement du camp. Les différences entre les volumes extraits et expédiés ont été astucieusement dissimulées, mais il semble que cela ait été le fait de Norbridge lui-même. Wallace sera incapable d'expliquer ce qu'est devenu le minerai disparu.

Le Corps

Un jet réussi de Médecine permettra de confirmer que Norbridge est mort depuis approximativement une heure. Un autre jet de Médecine confirmera que la pioche a pénétré directement dans les lobes frontaux du cerveau de Norbridge, le tuant instantanément. Norbridge a évidemment été assassiné ; Wallace et Updike commencent à envisager les ennemis et motifs possibles. Updike suspecte les Indiens. Un certain nombre de choses, toutefois, ne cadrent pas pour l'observateur expérimenté. Un jet réussi de Médecine Légale ou de Trouver Objet Caché peut déterminer d'après l'emplacement et la forme de l'éclaboussure réalisée par le sang que Norbridge était assis dans sa chaise lorsqu'il est mort, faisant probablement face à la porte. Si c'est bien le cas, son meurtrier aurait dû s'appuyer tout du long du large bureau du directeur pour frapper. Un deuxième jet de Médecine Légale ou Trouver Objet Caché consacré à la pioche permet à un Investigateur de déduire de l'angle de pénétration que le coup est venu du niveau de la tête de Norbridge, et pas d'au-dessus comme on aurait pu le supposer.

Si un Investigateur prend les empreintes digitales sur la pioche, il découvrira (grâce à un jet réussi de Médecine Légale) qu'elles correspondent à celles de Norbridge ! Sa mort n'a pas été un meurtre, mais un suicide. Toutefois, ni Updike ni la Police d'Etat ne mènera quelque sorte d'investigation médico-légale que ce soit : les techniques employées sont encore trop citadines pour leur être d'une quelconque



utilité. Updike ne croira pas à ces découvertes quoi qu'il en soit, trouvant l'idée totalement absurde. A partir de ce moment, Wallace et plusieurs des chefs d'équipe portent ouvertement des armes à feu.

La Première Nuit

Tandis que la journée décline vers le soir, Wallace montre aux Investigateurs leurs quartiers dans le chalet des invités. En dépit des événements à vous donner la chair de poule de l'après-midi, tous les Investigateurs dormiront profondément, à l'exception d'un d'entre eux, choisi au hasard par le Gardien. Le personnage désigné sera réveillé aux premières heures de l'aube par un bruit grondant comme du tonnerre lointain, puis se rendormira immédiatement.

Le bruit entendu était le grondement des camions qui transportent la nouvelle cargaison de minerai vers les cavernes. D'autre part, durant cette nuit, le Shan qui avait auparavant infesté Norbridge quittera le cerveau du directeur et s'implantera dans celui de Wallace. Si le Gardien souhaite être particulièrement cruel, un Investigateur est lui aussi infecté, de préférence quel qu'un avec un score de POU élevé. Lisez les détails sur cette néfaste situation dans l'encadré ci-dessous.

Pas Bien dans sa Tête : Une Alternative pour le Gardien

Si l'esprit d'un Investigateur est possédé par un Shan, il sera accablé d'horribles cauchemars la nuit du premier contact. Des visions de perspectives extra-terrestres, de vers hideux à trois gueules, et de créatures visqueuses ressemblant à des limaces tournoieront dans l'esprit endormi du personnage. Ces rêves prélabiles lui coûtent 1/1D4 points de SAN.

Après l'infestation, cela prendra à l'insecte un nombre de jours égal au POU de l'Investigateur moins 10 pour s'acclimater à son nouvel hôte ; une victime avec un POU inférieur ou égal à 10 est acclimatée en une nuit. Durant la période d'acclimation, l'Investigateur souffrira de maux de tête chroniques et subira une pénalité de 10% à toutes les compétences intellectuelles (comme définies dans le livre des règles de l'Appel de Cthulhu). Les autres symptômes comportent des bourdonnements ou des tintements dans les oreilles de la victime, et de curieux sentiments de déjà vu ou de malaise en présence d'ouvrages shans : le diagramme à la craie, les mineurs malades, ou le Puits A-28. Au fur et à mesure que le premier jour de l'infestation s'écoule, le nouvel hôte sera accablé par le sentiment d'être épié. Cette impression devient tellement puissante que l'Investigateur perdra 1 point de Santé Mentale par jour d'acclimation, et qu'il est convaincu qu'une présence invisible surveille chacun de ses mouvements.

Il est important de noter que le Shan est éveillé et réceptif aux pensées et sensations de l'Investigateur, mais ne peut pas manipuler activement l'esprit de son hôte tant qu'il n'est pas acclimaté, et alors seulement durant la nuit. Durant la période d'acclimation, le Shan essaiera de prendre le contrôle de l'Investigateur lors de son sommeil ; ces tentatives prennent les formes suivantes : 1) Plus de cauchemars (les mêmes qu'auparavant, ainsi que de nouvelles visions dans lesquelles l'Investigateur suffoque dans un trou de scarabées ou découvre le monde peuplé d'abeilles de taille humaine et douées de la parole). Ces nouveaux cauchemars entraînent une perte de SAN de 1/1D6. 2) Un étrange bourdonnement dans les oreilles du personnage qui devient graduellement

une voix, et bientôt des mots distincts. 3) Des accès de somnambulisme. L'investigateur se lèvera dans son sommeil et s'enfuira vers les collines environnantes. Le personnage qui marche dans son sommeil doit réussir un jet de Chance pour éviter de légères blessures pour 1D3 points de dommage. Se réveiller perdu et solitaire dans les Black Hills nues et sauvages requiert un jet de SAN d'un coût de 0/1D3.

Une fois acclimaté, le Shan peut prendre totalement le contrôle de sa victime durant la nuit s'il réussit un jet de POU contre POU sur la table de résistance. La victime perd 1D3 points de Santé Mentale par jour une fois que l'insecte a pris le contrôle. Par ailleurs, l'insecte empêche l'hôte de révéler son existence à qui que ce soit ou d'essayer de le faire partir. Pour les observateurs extérieurs, les symptômes de la victime semblent cesser. De plus, le Shan peut réaliser le même essai afin d'acquiescer le contrôle de sa victime si l'Investigateur se trouve à un moment donné totalement privé de la lumière du jour (par exemple sous terre dans un puit de mine).

Si au cours de la période d'acclimation l'hôte perd un cinquième de son total initial en Santé Mentale, une Folie à Durée Indéterminée en résulte. La démence la plus courante ressentie par de nouveaux hôtes est la folie suicidaire : la victime fera n'importe quoi, y compris mettre fin à ses jours, pour faire taire la voix bourdonnante et cesser les cauchemars. La paranoïa aussi est fréquente : le nouvel hôte ne peut supporter l'idée que son esprit soit défaillant et il acquiesce la certitude que quelqu'un d'une manière ou d'une autre en est responsable ; au fur et à mesure que la folie s'aggrave, même les amis deviennent suspects.

Enfin, Tommy Etoile du Matin, le médecin man Cheyenne, reconnaîtra un hôte infecté sitôt mis en présence. Il a même les pouvoirs magiques permettant de chasser l'insecte. En plus de cette possibilité, il n'y a pas d'autres de chasser le Shan hors de l'esprit de l'hôte que de quitter le Dakota du Sud définitivement, auquel cas l'insecte quittera sa victime et retournera avec ses compagnons.

Les mineurs

Interroger les mineurs encore fidèles au poste ne permettra guère d'avancer beaucoup vers des preuves tangibles. Le groupe taciturne confirmera que les problèmes ont débuté il y a six mois dans le puits A-28, avec l'accident. Ils peuvent aussi donner un compte-rendu des suicides consécutifs. Les camarades de chambre des décédés confirmeront que tous les mineurs qui ont mis fin à leurs jours souffraient de cauchemars et semblaient avoir des difficultés à dormir. Les mineurs sont tous très superstitieux à propos des six malades. Ils mentionneront également l'exode en masse des Indiens récemment. Plusieurs prétendent que les Indiens savent ce qui se passe, mais qu'ils n'ont été d'aucune aide car ils se terrent dans leur Réserve.

Par ailleurs, six autres mineurs se présentent au Dr Simmons le lendemain de l'arrivée des Investigateurs, se plaignant des mêmes symptômes que les agonisants de l'infirmerie. La ruine que la fièvre inconnue est devenue contagieuse se répand comme une trainée de poudre, et rapidement une foule bruyante juche le seuil du bureau de Wallace, demandant le remboursement de son salaire avant de partir. Plusieurs mineurs s'en iront de toutes façons. Il est de la responsabilité de Wallace (et peut-être des Investi-

gateurs) de calmer la foule avec une habile Persuasion avant que les choses ne dégénèrent. Quel que soit le résultat de la discussion, environ la moitié des mineurs encore présents auront déserté d'ici le soir.

Mineur Standard, 30 ans, Travailleur Robuste.

FOR 15	CON 14	TAI 15
INT 9	POU 13	DEX 13
APP 11	EDU 8	SAN 65
PdV 15	B.aux Dommages : +1D4	
Armes : Coup de Poing 60%, dom. 1D3+1D4		
Pioche 35%, dom. 1D6+1+1D4		
Pelle 35%, dom. 1D3+1D4		

L'infirmerie

Au moment où les Investigateurs trouvent enfin le temps d'examiner les mineurs malades, leur nombre aura crû de six à douze. Tous montrent les mêmes symptômes : vertiges, maux de tête, nausées, et un rougissement des mains et du visage, comme des coups de soleil, qui forme à terme des cloques. Dans les phases ultérieures, les dents et les cheveux tombent, et la victime est totalement incapable de conserver toute nourriture solide. Les six d'origine sont près de mourir, et semblent presque dépérir sous les yeux des personnages. Leur vue requiert un jet de SAN avec perte de 0/1D3.

Un jet réussi de Médecine permet de diagnostiquer et traiter ces symptômes, mais ne donne aucun indice quant aux causes. Seul un jet sous la moitié de la compétence en Médecine, un jet de Connaissance critique (pourcentage divisé par 5, NDT) ou un jet sous la moitié du score de Physique peut produire un diagnostic complet : ces hommes sont entrain de mourir d'empoisonnement radioactif, ce qui sera connu plus tard sous le nom de "mal des rayons". L'uranium extrait est la source évidente, mais le niveau de radiation du minerai de pitchblende est si bas que même des années d'exposition n'auraient que très peu d'effet, voire aucun. Toutes les victimes viennent du même dortoir, le baraquement C, qui se trouve près du bâtiment des véhicules et des chevaux. Si on les interroge, aucun des mineurs ne sait ce qu'est la radioactivité, encore moins comment ils auraient pu y être exposés. Même l'hypnose ne pourra rafraîchir leur mémoire.

Le Puits A-28

Les Investigateurs peuvent prendre la décision de visiter le Puits A-28, où les problèmes de la NWI ont commencé. Wallace prendra les mesures nécessaires à ce qu'ils soient conduits sur le site, et peut même les accompagner si le Gardien le souhaite. Quoi qu'il en soit, un mineur expérimenté se joindra aux personnages pour leur servir de guide.

La mine abandonnée consiste en un



puits vertical et central où trois strates de galeries prennent naissance à des profondeurs de 3, 6 et 12 mètres. La machinerie d'ascenseur a été retirée lorsque le travail a cessé, obligeant donc les Investigateurs à utiliser de branlantes échelles de bois pour se déplacer de niveau en niveau. Une large charpente d'acier s'étend au-dessus du puit, dont pendent des chaînes s'enfonçant profondément dans le noir. Les divers tunnels quittant les galeries font tours et détours dans une obscurité complète. S'y aventurer peut se révéler dangereux. Chaque Investigateur doit faire un jet de Chance lorsqu'il entre pour la première fois dans la mine. Un échec indique qu'un léger incident se produit : une petite chute, un barreau de l'échelle qui se casse, ou un autre problème ; cela cause une perte de 1D4 Points de Dommage. Si le jet est un échec critique, le personnage subit un accident majeur. Les dommages en un tel cas sont de 2D6 points.

La tragédie s'est produite au niveau le plus bas de la mine. Les Investigateurs peuvent découvrir le site de l'affaissement qui emprisonna les ouvriers, et ils remarqueront que les décombres ont été dégagés juste assez pour qu'un homme puisse ramper par dessus. Les tunnels au-delà sont étroits et inconfortables, ce qui est doublement oppressant si l'on pense que deux hommes y ont périés. Les joueurs qui explorent le niveau bas de la mine doivent réaliser un jet de Trouver Objet Caché. Celui avec le plus bas jet de dés (s'il est réussi) découvre quelque chose à l'extrémité d'une veine dégagée et éloignée du passage principal : un diagramme en spirale de lignes, d'angles et de cercles affreusement similaire à celui tracé dans le bureau de Norbridge. Celui-ci, toutefois, est dessiné avec du sang, comme un jet réussi d'Histoire Naturelle ou de Médecine peut le confirmer.

Enfin, un Investigateur infecté sera exposé à une attaque psychique dans les tunnels, avec les résultats terrifiants détaillés plus haut. Si Wallace accompagne les Investigateurs, l'insecte dans son crâne prendra le contrôle et organisera un accident. Alors que les personnages ressortent du puits, plusieurs poutres maîtresses (affaiblies en cachette) se rompent, envoyant une pluie de débris et de chaînes versant sur les têtes des PJs. Tous doivent réaliser un jet de Chance ou subir 1D6 points de dommage, un échec critique doublant les dommages reçus. Un ou plusieurs investigateurs devraient être blessés, mais aucun tué. D'autre part, les insectes prendront grand soin de garder leur présence cachée ; Wallace ne devrait pas pouvoir être soupçonné pour l'incident.

La Réserve de Pine Ridge

De nombreux mineurs au camp mentionneront que les Indiens prétendent qu'un Mal antédiluvien présent dans les collines a été dérangé. En conséquence, les Investigateurs voudront certainement visiter la Réserve de Pine Ridge voisine afin d'en apprendre plus. Wallace comme le Shérif Updike peuvent donner des renseignements à ce sujet, mais ils déconseilleront l'excursion. Un activiste indien nommé John Redfoot est un suspect important du meurtre de Norbridge, et lui et ses camarades ont suscité pas mal de troubles.

Si les Investigateurs décident quand même d'y aller, ils rencontrent bien vite des problèmes. Une rafale de coups de fusil se fait entendre, faisant exploser un pneu ou effrayant les chevaux. John Redfoot et cinq de ses amis émergent de nulle part, entourant les Investigateurs. Tous ont des fusils de chasse. John s'avance, vociférant sur les personnages. "Qu'est ce qui vous amène, les costume-cravate ?", crie-t-il avec colère. "Êtes-vous venus nous offrir encore plus d'argent pour violer la Terre ? Nous ne voulons pas de votre argent ! Vous ne devriez pas venir ici, les costume-cravate." Quelles que soient les explications que les Investigateurs offriront, elles seront accueillies par un torrent d'invectives amères venant de Redfoot. Lui et ses hommes insultent aussi à voix haute les personnages en cheyenne. Si un Investigateur en venait à dégainer son arme, les Indiens lèveraient tous leurs fusils. Une confrontation tendue devrait s'ensuivre, mais le Gardien doit éviter qu'une fusillade n'éclate.

Au moment où un combat semble inévitable, un autre coup de feu retentit, faisant taire Redfoot. Un cavalier solitaire approche, un indien avec un fusil Winchester à répétition. Il porte un badge. "Tu les laisses aller, John Redfoot" crie le nouveau venu. "Ce ne sont pas des costume-cravate. Ils sont différents. Laisse les partir. Tommy veut les voir." A ces mots, Redfoot et ses hommes battent en retraite, en lançant un regard furieux aux Investigateurs avant de partir.

[J'ai un peu librement traduit l'expression "company men" par costume-cravate dans ce passage ; libre à vous d'employer un succédané plus approprié et tout aussi péjoratif, NDT]

John Redfoot, 33 ans, Activiste Indien.

FOR 16	CON 15	TAI 12
INT 15	POU 15	DEX 16
APP 15	EDU 10	SAN 75
PdV 14	B.aux Dommages : +1D4	
Armes : Fusil 30.06 45%, dom. 2D6+4, 1 tir/round		
Couteau de Combat "Bowie Knife" 50%, dom. 1D6+2+1D4		
Compétences : Grimper 75%, Esquiver 55%, Ecouter 65%, Persuasion 65%, Monter à Cheval 50%, Préparer une Embuscade 70%, Trouver Objet Caché 70%, Suivre une Piste 50%		
Langues : Cheyenne 25%, Anglais 50%, Sioux Lakota 50%		

Agitateurs Indiens (5, tous identiques).

FOR 14	CON 12	TAI 13
INT 11	POU 10	DEX 11
APP 9	EDU 7	SAN 50
PdV 13	B.aux Dommages : +1D4	
Armes : Fusil 30.06 45%, dom. 2D6+4, 1 tir/round		
Couteau de Combat "Bowie Knife" 40%, dom. 1D6+2+1D4		
Compétences : Monter à Cheval 50%, Suivre une Piste 55%		

Un Nouvel Ami

L'inconnu se présente comme étant William Jackrabbitt, shérif de la réserve. Il annonce que les Investigateurs étaient attendus, et doivent le suivre. Jackrabbitt ne dira rien de plus, mais il conduit les Investigateurs loin dans les collines poussiéreuses. Les personnages arrivent finalement à une petite cabane au bord d'un profond ravin. A l'intérieur de celle-ci ils découvrent le vieillard le plus âgé qu'ils aient jamais vu, un indien à la peau ridée, au visage plissé comme de l'écorce et aux yeux sombres comme le silex. Les cheveux de l'homme sont depuis longtemps vermeils et ils pendent jusqu'à sa taille. William présente Tommy Etoile du Matin, le doyen des lieux et le médecin man. Tommy parle un anglais particulièrement bon d'une voix assurée.

Après les présentations préalables, Tommy annonce aux Investigateurs qu'il savait qu'ils allaient venir. Le Hibou le lui a dit, et il a ajouté que les étrangers étaient très importants. Dans les années à venir, ils traverseront les océans et iront sur la lune, combattant les plus ténébreux des esprits pour les empêcher de venir sur notre monde. Tommy sait aussi pourquoi ils sont venus jusqu'à lui, et le mal qui touche les mines de la NWI. Il raconte aux personnages une longue histoire :

"C'était il y a de très nombreuses années, aux temps du grand père de mon grand père. C'était le temps où les Lakota traversèrent pour la première fois les Badlands et trouvèrent le Cœur de Tout, les Collines de poussière." (NOTE: un jet réussi d'Anthropologie permet de dater l'arrivée des Sioux Lakota dans le Dakota du Sud au milieu



du XVIIIème siècle.) "Cet hiver-là il y eût de grands troubles au Ciel. Les esprits malins créaient des problèmes et cherchaient à capturer les étoiles et rendre la nuit noire. Les esprits malins furent chassés du Ciel, et ils tombèrent sur la Terre dans un grand tonnerre. Sur Terre ils devinrent des insectes, condamnés à ramper pour toujours.

"Les insectes voulaient retourner au Ciel, mais ne le pouvaient pas, ils cherchèrent donc à rendre les hommes fous et à empêcher tout être humain de se rendre au Ciel, afin qu'ils puissent régner sur la Terre et renier aux êtres humains les beautés des Cieux. Les criquets chantèrent leurs étranges mélodies aux Arikara et les rendirent fous, de sorte que les Arikara oublièrent leurs ancêtres et ne savaient plus les Chants du Buffle ou du Coyote. Ils devinrent cupides et gaspilleurs, et commencèrent à manger la chair d'autres êtres humains, et à boire le sang de leurs propres enfants.

"Le peuple de mon aïeul fut troublé. Ils décidèrent finalement de s'allier avec les Lakota afin de déclarer la guerre aux déments Arikara avant que les criquets ne puissent chanter leurs chansons à qui que ce soit d'autre. Le grand père de mon grand père, Ombre de la Lune, demanda l'aide du Loup. Le Loup lui enseigna un chant qui clôt les bouches des criquets et trouble leur esprit. Mon peuple combattit longtemps contre les déments Arikara, et les tua tous. Les insectes se réfugièrent dans les profondeurs de la Terre et s'endormirent. Maintenant les serviteurs de l'argent ["company men", NDT] sont venus creuser pour l'or et les autres pierres. Ils ont réveillés les criquets, et les criquets les rendent fous et malades. Mais désormais vous êtes arrivés. Le Hibou m'a dit que c'est vous qui arrêterez ces esprits maléfiques, ou les renverrez sous la terre."

Si l'un des Investigateur a été infesté par un Shan, il devient de plus en plus mal à l'aise durant ce récit. Une fois l'histoire achevée, le vieil homme propose d'apporter la preuve qu'il dit vrai. Tommy se lève alors brusquement et crie à l'hôte : "Va t'en ! Va t'en !" Le vieillard le secoue en même temps une paire de hochets décorés et débute une étrange et entêtante mélodie. Tous ceux présents sont choqués de voir l'insecte visqueux et tout entortillé émerger de la tête de son hôte (jet de SAN, pour une perte de 0/1D6) ! L'infâme insecte à trois bouches tombe sur le sol de la cabane, ses ailes de chauve-souris se dépliant. Tommy l'écrase du pied, et il meurt dans un crac bruyant. L'hôte se sent immédiatement libéré du poids de la possession, et regagne 1D4 points de Santé Mentale.

Tommy apprend aux Investigateurs

l'ancien chant, concrètement le sort d'Expulser un Shan, détaillé plus bas. Les joueurs doivent réussir un jet sous INTx3 pour mémoriser avec succès le chant. Une fois son histoire dite, le guérisseur invite les Investigateurs à fumer avec lui, puis les congédie. William se portera volontaire pour les aider dans leurs combats, ou au moins les guider dans les collines. Aucun des deux Indiens ne sait où se trouve la caverne des criquets, mais William est au courant que des camions quittent régulièrement le camp de la NWI au cœur de la nuit et sont conduit dans les collines.

Tommy Etoile du Matin, 75 ans, Guérisseur Cheyenne.

FOR 8	CON 16	TAI 10
INT 16	POU 25	DEX 12
APP 11	EDU 12	SAN 72
PdV 11		

Compétences : Savoir Cheyenne 85%, Mythe de Cthulhu 15%, Premiers Soins 55%, Histoire 40%, Chasser/Pêcher 50%, Ecouter 50%, Histoire Naturelle 60%, Médecine 50%, Navigation 70%, Occultisme 40%, Persuasion 55%, Psychologie 50%, Chanter 75%, Trouver Objet Caché 60%
 Langues : Cheyenne 60%, Anglais 50%, Sioux Lakota 60%
 Sorts : Expulser un Shan, et de nombreux autres.

William Jackrabbitt, 45 ans, Police Tribale.

FOR 14	CON 16	TAI 13
INT 13	POU 14	DEX 15
APP 13	EDU 11	SAN 63
PdV 14		

B.aux Dommages : +1D4
 Armes : Fusil 30.06 75%, dom. 2D6+4, 3 tirs/2 rounds
 Couteau de Combat "Bowie Knife" 40%, dom. 1D6+2+1D4
 Compétences : Camouflage 55%, Grimper 60%, Esquiver 45%, Premiers Soins 40%, Chasser/Pêcher 60%, Droit 35%, Ecouter 50%, Histoire Naturelle 55%, Navigation 60%, Persuasion 50%, Psychologie 50%, Monter à Cheval 70%, Trouver Objet Caché 65%, Suivre une Piste 55%

La caverne

La caverne des Shans se trouve à environ quinze kilomètres du camp de Windy Point, à la base d'un surprenant promontoire de granit érodé suggérant à la fois une forteresse et une étrange forêt extra-terrestre. Pour la trouver, les Investigateurs devront explorer les collines environnantes. Toutes les quatre heures, faites faire un jet de Trouver Objet Caché à chaque joueur. Un succès signifie que le personnage tombe sur les traces de pneu de lourds camions traversant les collines, s'enfonçant toujours plus loin dans les reliefs désertiques. Un jet réussi de Suivre une Piste est nécessaire pour parvenir à suivre cette trace jusqu'au repère des abominables insectes.

Un autre moyen pour les Investiga-

teurs est d'attendre le crépuscule. Chaque nuit un convoi de camions transporte l'uranium du camp de la NWI jusqu'aux cavernes ; ils sont aisés à suivre, mais à moins que les poursuivants ne réussissent un jet de Discretion ils seront repérés, et les Shans seront prêts à accueillir les Investigateurs à leur arrivée.

Le voisinage immédiat de la caverne est totalement silencieux, même le vent l'évite. Un jet réussi d'Histoire Naturelle permet aux Investigateurs de déduire que ce calme est loin d'être naturel, et qu'absolument aucune vie animale n'est présente. De plus, quiconque réussissant un jet d'Idée remarque que toute l'herbe environnante et même les pins sont desséchés comme si la terre elle-même avait été empoisonnée. Les joueurs précautionneux se rappelleront les mineurs malades, et avanceront avec prudence. Les Shans sont incapables de quitter la caverne durant la journée, mais ils accourent en un essaim vengeur si les Investigateurs arrivent de nuit. Une large et haute caverne apparaît indistinctement au-delà de l'entrée de leur repaire. A l'intérieur, des empreintes de pas s'entrecroisent sur le sol boueux, comme de profondes traces de pneus. Du bois effrité et de la toile d'emballage en décomposition couvrent le sol à une extrémité de la caverne, ainsi qu'un tas de ce qui semble être du charbon, mais se révèle après un examen attentif être de l'ardoise noire piquée de veines de plomb. Un jet de Géologie réussi permet de reconnaître du minerai de pitchblende. Le mystère de l'uranium manquant est résolu. Près du tas de minerai, un tunnel s'enfonce dans l'obscurité.

Les insectes ont détecté l'arrivée des Investigateurs par télépathie et ils sont déterminés à défendre leur ruche. Si les personnages pénètrent dans la caverne et examinent le tas de minerai, ils seront suffisamment éloignés de la lumière de l'extérieur pour que les Shans puissent les attaquer sans crainte. Si Wallace accompagne les personnages, le Shan dans son crâne prend le contrôle du géologue et ouvre immédiatement le feu. Tout Investigateur infecté rentre aussi dans la fusillade. Pour encore plus d'horreur, les Shans libèrent le contrôle sur les bouches de leurs hôtes, leur permettant d'hurler de terreur et de supplier qu'on les pardonne alors qu'ils essaient de tuer leurs amis. Quatre Shans surgissent alors du passage avec l'intention d'infecter au hasard les personnages ou de les réduire à docilité par leur neurofouets. Le cinquième Shan reste éloigné, hors de vision, utilisant ses sorts afin de semer le désastre parmi les adversaires. L'attaque de ces créatures hideuses entraîne un jet de SAN d'un coût de 1/1D6. Les



hôtes infectés perdent 1D3/1D10 points de SAN.

Scott Wallace Possède, Traître Découvert.

FOR 14 CON 13 TAI 13
INT (19) POU (23) DEX 14
APP 14 EDU 19 SAN 45
PdV 13
Armes : Revolver cal.38 25%, dom. 1D10, 2 tirs par round
Sorts : Appeler Azatoth, Trou de Mémoire, Annuler la Lumière, Déflagration Mentale, Tourmenter ("Wrack", NDT)

SHAN n°1

FOR 1 CON 1 TAI 1
INT 13 POU 15 DEX 32
Mouvement 4/40 en vol
PdV 1
Armes : Parasitage 60%, dommages spéciaux
Neurofouet 50%, si victoire dans l'opposition des points de magie du Shan contre ceux de sa victime sur la Table de Résistance, celle-ci est paralysée
Armure : Aucune, mais toutes les attaques à distance sur le shan alors qu'il est en vol sont à un quart de la compétence du tireur. Les attaques de mêlée sont à la moitié.
Sorts : Appeler Azatoth, Trou de Mémoire, Annuler la Lumière, Déflagration Mentale, Tourmenter ("Wrack", NDT)

SHAN n°2

FOR 2 CON 1 TAI 1
INT 14 POU 22 DEX 35
Mouvement 4/40 en vol
PdV 1
Armes : Parasitage 60%, dommages spéciaux
Neurofouet 50%, si victoire dans l'opposition des points de magie du Shan contre ceux de sa victime sur la Table de Résistance, celle-ci est paralysée
Armure : Aucune, mais toutes les attaques à distance sur le shan alors qu'il est en vol sont à un quart de la compétence du tireur. Les attaques de mêlée sont à la moitié.
Sorts : Aucuns.

SHAN n°3

FOR 2 CON 2 TAI 1
INT 16 POU 14 DEX 32
Mouvement 4/40 en vol
PdV 2
Armes : Parasitage 60%, dommages spéciaux
Neurofouet 50%, si victoire dans l'opposition des points de magie du Shan contre ceux de sa victime sur la Table de Résistance, celle-ci est paralysée
Armure : Aucune, mais toutes les attaques à distance sur le shan alors qu'il est en vol sont à un quart de la compétence du tireur. Les attaques de mêlée sont à la moitié.
Sorts : Appeler Azatoth, Trou de Mémoire, Hypnotisme

SHAN n°4

FOR 3 CON 3 TAI 1
INT 14 POU 16 DEX 32
Mouvement 4/40 en vol
PdV 2
Armes : Parasitage 60%, dommages spéciaux

Neurofouet 50%, si victoire dans l'opposition des points de magie du Shan contre ceux de sa victime sur la Table de Résistance, celle-ci est paralysée

Armure : Aucune, mais toutes les attaques à distance sur le shan alors qu'il est en vol sont à un quart de la compétence du tireur. Les attaques de mêlée sont à la moitié.

Sorts : Appeler Azatoth, Trou de Mémoire, Annuler la Lumière, Déflagration Mentale, Tourmenter ("Wrack", NDT)

SHAN n°5

FOR 3 CON 3 TAI 1
INT 21 POU 27 DEX 32
Mouvement 4/40 en vol
PdV 2
Armes : Parasitage 60%, dommages spéciaux
Neurofouet 50%, si victoire dans l'opposition des points de magie du Shan contre ceux de sa victime sur la Table de Résistance, celle-ci est paralysée
Armure : Aucune, mais toutes les attaques à distance sur le shan alors qu'il est en vol sont à un quart de la compétence du tireur. Les attaques de mêlée sont à la moitié.
Sorts : Appeler Azatoth, Trou de Mémoire, Annuler la Lumière, Domination, Instiller la Peur, Suggestion Mentale, Hypnotisme, Déflagration Mentale, Flûtes de la Folie (pas de flûte nécessaire, juste le bourdonnement), Envoyer des Rêves, Tourmenter ("Wrack", NDT)

Le guet-apens des insectes sera probablement dévastateur ; les investigateurs à l'esprit vif fuiront vers la lumière du jour tant qu'ils en sont encore capables. Aucun des insectes ne les y suivra. Le chant de Tommy Etoile du Matin est l'arme la plus efficace dont disposent les joueurs, et c'est probablement leur seul espoir. Utilisez les caractéristiques des Shans n°2 et 3 pour les insectes chassés des crânes de Wallace et du personnage infesté. Lorsqu'ils sont mis en présence du chant, les insectes s'enfuient profondément dans la caverne, se repliant dans leur temple/vaisseau.

Si les Investigateurs sont suffisamment insensés pour suivre les Shans, la caverne serpente de plus en plus profond dans la montagne. Finalement, les personnages arrivent dans une petite salle où s'ouvre un gouffre béant de profondeur inconnue. De cet espace sombre s'élève un vaste cône métallique avec une ouverture circulaire, d'une surface mat piquée et abîmée. La vue de la structure extra-terrestre entraîne un jet de SAN de coût 0/1D4. Les Investigateurs observateurs remarqueront que la caverne est jonchée de chauve-souris et d'insectes morts, un avertissement du danger invisible qui règne ici. Les Shans opéreront une nouvelle attaque



ici, concentrant cette fois leurs neuro-fouets sur tout chanteur potentiel. S'ils entendent à nouveau le chant du guérisseur, les criquets battent en retraite dans le cône en fermant solidement l'écoutille, laissant les radiations agir.

La caverne est un piège mortel : le réacteur endommagé du vaisseau extra-terrestre la baigne dans des radiations de TOX 13. Chaque investigateur doit résister avec sa CON contre la TOX des radiations. En cas de réussite, ils tomberont malade dans les 1D3 jours, perdant 1D6 points de CON et souffrant de crises de nausées, vomissements et maux de tête. Au bout de quelques jours les chanceux investigateurs se rétabliront. Ceux qui échouent au jet de résistance tomberont malades en 24 heures, souffrant d'irritations de la peau et de cloques en plus des symptômes décrits ci-dessus. La victime perd alors 1 point de CON par jour durant les treize jours suivants. Une fois que la CON de l'investigateur est réduite de moitié, leurs cheveux et leurs dents commencent à tomber. Si la CON du personnage descend à zéro, il meurt. Des soins en hôpital peuvent soigner un investigateur malade : un jet de Médecine par jour peut être tenté, et aucune perte de CON n'aura lieu s'il est réussi. Les victimes qui survivent à un empoisonnement radioactif peuvent récupérer les points de CON perdus au rythme de un par semaine de repos alité, mais ceux qui ont échoués au jet de Résistance perdent définitivement 1 point de CON. D'autre part, leur espérance de vie sera considérablement réduite, et les probabilités qu'ils contractent un cancer seront élevées.

Expulser un Shan : un Nouveau Sort

Ce sort consiste en une mélopée Cheyenne complexe. En la chantant, le lanceur doit dépenser un minimum de trois points de magie et réussir un jet de Chanter. Tous les Insectes de Shaggaï à portée de voix du lanceur sont instantanément remplis de dégoût et de souffrance, et doivent se replier hors d'une zone d'un rayon égal au nombre de points de magie dépensés fois 1,5 mètres autour du lanceur. Les Shans expulsés doivent abandonner leurs hôtes et ne peuvent rien faire excepté fuir à moins de réussir un jet sous leur POUx1. Si le lanceur réussit un jet en opposition entre son POU et celui du Shan le plus proche de lui, celui-ci est totalement paralysé et ne peut rien faire d'autre que se tordre de douleur durant 1D3 rounds, absolument impuissant. Le lanceur peut être assisté d'autres chanteurs qui ajoutent des points de magie supplémentaires pour agrandir la zone de répulsion.

Conclusions

La meilleure option ouverte aux Investigateurs est de boucher la caverne, enfermant les Shans à l'intérieur pour un long moment. D'amples quantités d'explosifs sont disponibles au camp de Windy Point, mais l'équipe pourrait ne pas apprécier ce vol. Les Shans résisteront de plus avec virulence à toute tentative de placer des charges à l'entrée de la caverne. Quoi qu'il en soit, sceller

la caverne mettra un terme aux plans des Shans pour plusieurs générations.

Si les Investigateurs ne peuvent arrêter les insectes, la mine fermera et six semaines plus tard une énorme explosion se produira dans les Black Hills, qui fera vibrer les vitres jusqu'à Rapid City et à vingt kilomètres à la ronde. Si les Insectes sont parvenus ou non à quitter la Terre restera un mystère non résolu.

Si les Investigateurs parviennent à détruire tous les insectes, ils regagnent 1D8 points de Santé Mentale. Les piéger dans la caverne apporte une récompense de 1D6 points de SAN. Si Wallace peut d'une manière ou d'une autre être sauvé, récompensez les joueurs d'1D3 points supplémentaires.

Quel que soit l'issue de la lutte des Investigateurs, la NWI fermera le camp de Windy Point au bout de quelques mois. Lorsque les prophéties de Tommy Etoile du Matin commenceront à devenir réalité, les joueurs pourraient souhaiter revenir à Pine Ridge pour voir le vieil homme et obtenir plus d'indices sur leur futur. Dans ce cas, ils apprendront que le guérisseur est décédé peu après qu'ils aient quittés les Black Hills. Enfin, les personnages apprendront peut-être plus loin dans le Jour de la Bête les véritables raisons pour lesquelles la NWI extrayait cet uranium. A ce point de l'histoire, il se pourrait bien qu'ils regrettent d'avoir été mêlés à cette histoire depuis le départ...

