

Fall-River 1923

*Ce scénario, prévu pour 3 ou 4 joueurs, peut se présenter comme une introduction pour des personnages débutants (mais joueurs confirmés) ou comme une pause entre deux enquêtes difficiles pour des investigateurs non débutants. Et pourtant, cette aventure peut se révéler mortelle pour les personnages et aussi désastreuse pour une région entière si les joueurs ne trouvent pas rapidement un moyen d'arrêter les abominables desseins des divinités du Mythe...*

## L'accident

Le 2 février 1923 (jour de la Chandeleur). Hilda Paskin roulait au crépuscule sur la route reliant Fall-River à New-Bedford. lorsqu'un chauffard venant d'en face et roulant à gauche l'obligea à donner un brusque coup de volant qui projeta son véhicule dans un petit ravin. Hilda fut grièvement blessée. Le chauffard s'enfuit, mais un autre conducteur avertit aussitôt l'hôpital et les secours arrivèrent rapidement. Malheureusement, le docteur Bachman, un des médecins-chefs du Memorial Hospital de Providence est en fait un adepte des Dieux infernaux, et il recherche des victimes pour ses maîtres.

Un accord passé entre Cthugha et Nyarlathotep permit à ce médecin dément, serviteur des Grands Anciens, de fomenter un plan diabolique : la femme amenée blessée à l'hôpital fut plongée dans un état cataleptique et déclarée décédée. Un permis d'incinération fut délivré, et le corps fut officiellement reconnu par la famille.

Un échange de « cadavres » eut alors lieu : le faux corps (celui d'une clocharde) fut incinéré et ses cendres furent placées dans le caveau de la famille Paskin à Fall-River. Pendant ce temps, la véritable Hilda Paskin fut soignée rapidement grâce à l'infini savoir scientifique et médical de Nyarlathotep. Ce dernier, après une totale guérison de toutes les horribles blessures et mutilations dues à l'accident, initia la nouvelle Prêtresse de Cthugha. Bien sûr, la santé mentale de la malheureuse vacilla, et son esprit fut façonné selon la volonté du Messager des Dieux extérieurs. A la mort de sa mère, Harry Paskin décida de se couper totalement de son passé et d'acheter une nouvelle maison. En fait, ce soudain désir de changement fut imprimé dans son esprit par sa mère, lorsqu'il était en état d'hypnose (voir plus loin les effets de la Chevalière). Ce qu'Harry ne sait pas non plus, c'est que la maison qu'il a « choisie » possède un sous-sol spécialement aménagé qui permettra à Hilda de vivre convenablement et de pouvoir convoquer Cthugha, de septembre à novembre, lorsque Fomalhaut sera au-dessus de l'horizon. Le dessein de ce dernier, une fois invoqué, est de détruire la ville et ses alentours. aidé par des Vampires de feu...

### La chevalière

Elle plonge celui qui la porte dans un profond état d'hypnose et le place sous le contrôle de la personne qui a enchanté la bague. La chevalière d'Harry porte les initiales A.P., de son père Al Paskin (le nom entier est d'ailleurs gravé à l'intérieur). Harry ne l'enlèvera que s'il est convaincu par ses amis de la malédiction qu'elle renferme. Dans ce cas, Hilda tentera seule les incantations.

## Vacances inoubliables

Tout commence le 23 septembre 1923 à Fall-River (Massachusetts), lorsque Harry Paskin, jeune et brillant avocat du barreau de Boston décide d'inviter un ou plusieurs anciens camarades de collège chez lui, pendant les quelques vacances qu'il s'accorde, du 1er au 8 octobre, après un an de dures plaidoiries. Depuis quelques semaines, il se sent las, mal dans sa peau et quelquefois observé. En invitant d'anciens amis, il espère se changer les idées.

Note pour le Gardien des Arcanes : si les investigateurs se connaissent au départ. Harry permettra à l'ami qu'il invite d'apporter avec lui des connaissances, car il souhaite élargir le cercle de ses relations, trop restreint à son goût.

Les investigateurs seront logés chez Harry pendant toute la durée de leur séjour. Dès qu'ils seront là (le samedi 29 ou le dimanche 30 septembre). Harry se conduira en hôte parfait, proposant visites, excursions et restaurants, etc... pendant tout le week-end. C'est seulement à partir de la nuit du dimanche au lundi que les choses se précipitent...

### Harry PASKIN (32 ans)

FOR 15	CON 12	TAI 14	DEX 10	APP 13
SAN 30	INT 13	POU 21	EDU 16	Points de vie 13

- Compétences : Droit 85 %, Histoire 80 %, Trouver objet caché 50 %, Éloquence 60 %, Bibliothèque 45 %, Discussion 75 %, Baratin 55 %, Monter à cheval 75 %, Chanter 85 %. Discrétion 50 %.

- Dommages additionnels : +1d4.

- Sortilège (en état d'hypnose seulement) : Appeler Cthugha.

Harry, qui tente (vainement) de ne pas paraître son âge est très élégant et méticuleux. Il ne supporte pas le désordre et conserve tous ses papiers (factures, lettres, etc.) pendant au moins cinq ans. Il possède quantité de petites manies qu'il se refuse à abandonner. Les joueurs pourront paradoxalement le trouver assez étourdi quand il est chez lui. Derniers détails : il est fils unique et joue très bien du piano.

## Des objets disparaissent

Très fatigués par ces deux jours d'intense activité, les investigateurs n'entendront pas Harry se lever vers une heure du matin pour aller rejoindre sa mère, ni se recoucher quatre heures plus tard. En revanche, le lundi matin, plusieurs objets auront été déplacés (chaussures, manteau, verre, chaise... au choix du Gardien), et les investigateurs pourront s'en rendre compte s'ils réussissent un jet de Trouver objet caché. Dans ce cas, et si on le lui demande. Harry jurera ne pas s'être levé de la nuit, que ce soit pour boire un verre d'eau ou faire un tour dehors. Pourtant, il cherchera ses chaussures et pesterà contre sa distraction.

Si les joueurs poussent la conversation un peu plus loin et réussissent un jet d'Éloquence, Harry leur révélera être très surpris par ce nouveau défaut, car d'une part il a toujours eu une excellente mémoire, et d'autre part cette distraction ne s'est jamais manifestée dans son travail... Mais, finalement, c'est avec le sourire qu'il acceptera ce petit inconvénient : il invoquera en plaisantant le poids des ans... Si on lui demande quand ces oublis gênants ont commencé, Harry répondra après réflexion que cela remonte à

quatre ou cinq semaines. Un jet réussi de Psychologie révélera qu'Harry est émotionnellement plus troublé qu'il ne veut bien le montrer : son visage et sa voix laissent transparaître un mélange de peur et de désarroi. Il pourra émettre l'hypothèse qu'une personne s'introduit chez lui, mais ne fournira aucune raison valable aux visites de ce mystérieux inconnu. Il n'a de toute façon jamais rien vu ni entendu. A partir de là, les investigateurs pourront soit faire des recherches sur la mort et le passé d'Hilda Paskin, soit continuer leurs investigations en compagnie d'Harry. La meilleure solution (s'ils commencent à se douter que la mort de sa mère a relativement changé Harry) est certainement qu'un ou deux investigateurs trouvent un prétexte pour pouvoir effectuer leurs recherches tranquillement, pendant que d'autres éloigneront Harry de Fall-River.

## L'angoisse

Dans la nuit du mardi au mercredi, Harry passera sous le contrôle hypnotique de sa mère. Celle-ci lui demandera télépathiquement de prendre les plus grandes précautions. car ses invités représentent en fait un grand danger pour lui... et pour elle. A titre d'avertissement, elle désire qu'il en tue un et qu'il prenne ensuite un somnifère pour avoir un alibi. Harry devra se montrer excessivement prudent pour ne pas se faire surprendre. Si jamais il se rendait compte qu'il était surveillé (à l'appréciation du Gardien), il attendrait que tout le monde dorme ou, à défaut, abandonnerait l'idée de tuer un investigateur. Si rien ne contrarie son plan, Harry ira chercher un grand couteau à la cuisine, de l'éther et du coton dans sa salle de bain. Il essaiera ensuite d'endormir puis de poignarder un de ses amis. S'il rate son jet de Discrétion, et si la victime réussit son jet d'Ecouter, celle-ci entendra quelqu'un marcher dans le couloir et la poignée de sa porte tourner (les serrures de la maison sont dépourvues de clé : Harry les conserve toutes dans son bureau). Si tout le monde dort d'un sommeil profond, l'infortuné investigateur choisi sera celui qui dort dans la chambre contiguë à la salle de bain d'Harry. Il devra réussir l'opposition de sa Force contre celle d'Harry sur la Table de Résistance (diminuée de 20 % du fait de sa position alitée) pour échapper à la main qui appliquera contre son nez et sa bouche un tampon de coton chloroformé. S'il rate, il est vraisemblable qu'Harry aura le temps et l'opportunité de le poignarder à mort, puis de laver le couteau dans sa salle de bain, de le rapporter à la cuisine et de se recoucher comme si de rien n'était. Le lendemain matin, lors de la découverte du corps, Harry se montrera réellement surpris et choqué : il ne se souviendra de rien, mais ne pourra cependant s'empêcher de murmurer : « Maman... ». sans qu'il comprenne pourquoi.

Mais si, pour une raison quelconque, Harry était surpris pendant sa tentative de meurtre, il ne reconnaîtrait personne et paraîtrait agir comme un somnambule (avec cependant une vitesse gestuelle presque normale). Une gifle ou un cri strident le réveillerait, mais le choc de ce réveil brutal provoquerait un malaise chez lui ; il s'écroulerait en prononçant un seul mot : « Maman ! » Hilda s'apercevrait alors qu'elle a perdu le contrôle mental de son fils anormalement, et elle contacterait le plus vite possible une ou deux Goules pour assurer la protection de ses souterrains. Le mercredi 3 octobre, les investigateurs doivent maintenant se douter que la mère d'Harry joue un rôle dans le comportement de leur ami. Si ce n'était pas le cas, le Gardien devrait trouver un autre moyen de les mettre sur la voie.

## La nuit du messager

A partir de la nuit du jeudi 4 au vendredi 5 octobre. Hilda et Harry (ou Hilda seule si ce dernier est empêché, pour une raison ou une autre) commenceront le rituel d'incantation de Cthugha. Harry utilisera 20 Points de magie et Hilda 10. Ils auront donc à eux deux 30 % de chances que le sort réussisse, et l'incantation durera 30 minutes (si Hilda est seule, elle utilisera 17 Points de magie).

En cas de succès, un Serviteur des Dieux extérieurs, envoyé par Nyarlathotep, viendra pour préparer la venue de Cthugha. Sa flûte permettra le lendemain d'invoquer le dieu à coup sûr. qui se déplacera en « personne », pour le malheur des hommes... Le Serviteur restera en compagnie d'Hilda jusqu'à la fin de la cérémonie et protégera l'entrée du complexe souterrain. Il combattra si besoin est jusqu'à la mort, et s'en ira volontairement dès l'arrivée de Cthugha. Si Hilda a auparavant contacté une Goule, celle-ci ira alors dans la grande salle de cérémonie et y restera.

### Serviteur des Dieux Extérieurs

FOR 16 INT 15 CON 19 POU 24 TAI 15  
DEX 12 Points de vie 17

- Armes : tentacule 45 %, dommages : 2d4.
- Sort : Contacter Cthugha (en jouant de la flûte).
- Perte de Santé mentale à vue : 1d10 si le jet sous la Santé mentale est raté, 1 point sinon.

*vos notes*

## L'Apocalypse

Cette nuit n'arrivera que si les investigateurs n'ont pu, soit tuer le Serviteur (ce qui est probable !), soit empêcher, d'une manière ou d'une autre, son arrivée... Les habitants de Fall-River et de ses environs seront alors les premiers à connaître le feu de l'Enfer avant leur mort... Cthugha arrivera au-dessus de la maison 1d4 rounds après que le Serviteur aura commencé à jouer de la flûte. Il sera accompagné de 1d10 Vampires de feu. Et, à moins que le dieu ne soit magiquement renvoyé par les investigateurs, la ville et ses environs seront alors complètement détruits par le feu. Les victimes se compteront par centaines, voire par milliers. Les investigateurs devront vite se réfugier dans une cave ou tout autre endroit enterré s'ils ne veulent pas subir les dommages causés par la chaleur.

Les éventuels survivants, pour ne pas avoir réussi à contrecarrer les plans des dieux, perdront 3d6 points de Santé mentale (sans compter ceux perdus par la vision des monstres !).

S'ils se remettent du choc ou de leur(s) folie(s), un immense sentiment de culpabilité sera désormais leur fardeau. Ils n'auront alors de cesse de se racheter en combattant partout dans le monde les entités démoniaques du Mythe de Cthulhu... Mais ils ont tout de même de bonnes chances, en s'intéressant de près aux agissements d'Harry et en ne négligeant aucun détail de démasquer Hilda Paskin.

### HILDA PASKIN (58 ans)

FOR 08 CON 10 TAI 10 DEX 12 APP 09  
SAN 0 INT 17 POU 18 EDU 13 Points de vie  
10

• Compétences : Connaissance du Mythe de Cthulhu 60%, Se cacher 45%, Discrétion 75%.

• Sortilèges : Flétrissement, Appeler Cthugha, Enchanter un anneau (nouveau sort), Contacter une Goule.

Hilda paraît avoir une soixantaine d'années, a les cheveux blancs, est édentée du fait de sa mauvaise alimentation et est vêtue d'une robe à rayures verticales rouges et noires. Elle se cache dans les salles souterraines situées sous la propriété de son fils. Pour invoquer Cthugha, elle a besoin d'Harry. C'est pourquoi elle a ajouté un faux codicille à son testament, dans lequel elle exprime ses dernières volontés d'être incinérée et de voir son fils porter la chevalière de feu son mari. Grâce aux pouvoirs hypnotiques de ce bijou, elle entraîne Harry, la nuit, à chanter ses immondes et blasphématoires incantations.

Note pour le Gardien des Arcanes : Harry a effectivement trouvé la bague et le codicille dans le tiroir d'un secrétaire, car un infirmier du Memorial Hospital de Providence aux ordres du médecin fou a profité d'une visite chez Harry, destinée à lui faire signer des papiers relatifs à la mort de sa mère, pour déposer ces objets dans le secrétaire.

### Enchanter un anneau : (Nouveau sort)

Ce sort réclame de la part du sorcier le sacrifice d'un point de Pouvoir, de 3 points de Santé mentale et d'un mammifère d'une taille au moins égale à celle d'un agneau. Au dernier mot de l'incantation, le sorcier doit jeter le sang de l'animal, dans lequel macèrent des feuilles de Kawa Satrana, dans un brasier et prononcer un mot de son choix. Plus tard, dès que le sorcier prononcera de nouveau ce mot, et quelle que soit la distance, la personne qui porte l'anneau ressentira un léger malaise et passera immédiatement sous le contrôle mental du sorcier. La victime obéit à tous les ordres, y compris les ordres meurtriers (mais pas suicidaires). Le contrôle ne

peut être exercé qu'une fois toutes les 48 heures et il ne dure que 4 heures. A son réveil, la victime ne se souvient absolument de rien.

• Attention : le mot déclenchant l'hypnose ne doit être connu que du sorcier, et le seul fait de le révéler brise le sort à tout jamais.

## Quelques pistes...

### Le promeneur

L'été indien le permettant, Harry et ses amis dîneront dehors tous les soirs et, invariablement, entre 23 heures et minuit, ils pourront voir un vieux monsieur promener son lévrier en passant à l'aller et au retour devant la maison. Si les investigateurs l'abordent (plus tard) pour lui demander des renseignements, et réussissent un jet d'Éloquence ou de Discussion, le promeneur se souviendra d'avoir vu Harry Paskin en pyjama dans son jardin, alors que lui promenait son chien une nuit d'insomnie vers 2 heures du matin. Cela se passait une quinzaine de jours plus tôt.

Note pour le Gardien des Arcanes :

vous pouvez, si les investigateurs vous semblent trop mal partis, leur indiquer qu'Harry paraissait se diriger vers le kiosque du jardin.

### Archives de Journaux (Fall-River Gazette)

Leur consultation est libre, mais il faudra réussir un jet de Bibliothèque pour obtenir chaque renseignement ci-dessous (sauf si les investigateurs cherchent à une date précise un événement précis).

- 2 février 1923 : accident de voiture d'Hilda Paskin. La malheureuse, très grièvement blessée, fut transportée au Memorial Hospital de Providence. Le chauffard n'a pas été retrouvé.

- 3 février 1923 (rubrique nécrologique) : mort d'Hilda Paskin. L'article indique que la défunte sera incinérée, selon ses dernières volontés, dans la plus stricte intimité.

- 3 février 1923 : disparition d'une clocharde. C'est la neuvième depuis trois ans. Aucune d'entre elles n'a jamais été retrouvée. (Les clochards servent en effet aux horribles expériences du docteur Bachman).

### Cadastre

Il faudra réussir un jet sous une compétence de Communication (un seul jet sera permis) pour y avoir accès. La maison d'Harry a été construite en 1873, mais des travaux d'embellissement de la maison et du terrain l'entourant ont été réalisés de juin à août 1923. Le nom de l'architecte décorateur est Anthony Hawkins et l'ancien propriétaire de la maison s'appelle Jeremy Hanks. Il existe réellement, mais n'a rien à voir avec les projets de Bachman. Il ne connaît que le nom de l'acheteur de la maison : Harry Paskin.

Note pour le Gardien des Arcanes : Bachman profita de ces travaux pour faire secrètement creuser et aménager un complexe souterrain sous la maison, par quelques Mi-Gos.

### Syndicat des Architectes

Cette information est libre. Il n'existe aucun architecte du nom d'Anthony Hawkins dans l'Etat du Massachusetts.

Note pour le Gardien des Arcanes : Si quelqu'un demande à Harry comment il a connu l'architecte, il répondra que l'ami d'un ami, qu'il avait rencontré lors d'une soirée mondaine, le lui avait chaudement recommandé et lui avait donné ses coordonnées. L'adresse existe effectivement, mais ce sont des bureaux de location. Harry avait, bien sûr, payé le décorateur en espèces.

### Quelques Distances

Fall-River - Boston : 55 miles

Fall-River - New York : 206 miles  
Fall-River - New Bedford : 9 miles  
Fall-River - Newport : 19 miles  
Fall-River - Providence : 19 miles

## La maison d'Harry

### Enquête l'h pital

Au standard, les investigateurs pourront\* apprendre que le médecin-chef responsable de la morgue et du crématorium est le professeur Richard Bachman. C'est aussi lui (à sa demande) qui a soigné Hilda Paskin. Cette dernière information ne pourra être obtenue que si les investigateurs réussissent leur jet d'Éloquence. Malheureusement, on leur apprendra qu'ils ne pourront pas rencontrer le Professeur, car ce dernier est parti en séminaire pour une dizaine de jours.

Note pour le Gardien des Arcanes : Bachman est en fait parti faire des recherches urgentes à la Bibliothèque maudite de Celaeno, située à 1400 années lumière de la Terre. En tant que sorcier, il prépare un autre projet d'envergure dont vous entendrez certainement bientôt parler... Le seul moyen de pénétrer dans le bureau de Bachman est la ruse. Un investigateur doit trouver le moyen de crocheter la serrure sans que personne ne le voie (il peut, par exemple, se déguiser en infirmier). Le meilleur moment est la nuit, quand peu de personnes arpentent encore les couloirs de l'hôpital. A l'intérieur de la pièce se trouvent un bureau à quatre tiroirs (fermés à clé) et une armoire. Si un investigateur fouille le tiroir inférieur gauche et réussit son jet de Trouver objet caché, il repérera un double fond. Dedans, on trouvera :

- des articles de journaux portant sur chaque disparition de clochard. Sur l'article du 3 février 1923, quelques mots sont rajoutés à la plume : « Échange Hilda Paskin ».
- une petite fiole contenant un liquide transparent. Une analyse chimique (et un jet réussit sous Chimie) permet d'affirmer que ce n'est pas une formule connue de la Science, et que le liquide est extrêmement concentré. Si une seule goutte devait entrer en contact avec la peau, l'imprudent tomberait immédiatement dans un état cataleptique, et toutes ses fonctions vitales seraient tellement ralenties que son corps ressemblerait à un cadavre. Au fait, quelles seraient alors les « chances » pour le malheureux d'être enterré vivant ?
- un plan sommaire de pièces et de grandes salles. Il s'agit d'une ébauche des plans du complexe souterrain où vit actuellement Hilda, que Bachman donna à un « architecte » de ses amis.
- une facture d'un joaillier de Boston pour une chevalière en or, datant du vendredi 29 juillet 1923.

Dans l'armoire, les investigateurs trouveront assez facilement des produits de maquillage.

Note pour le Gardien des Arcanes : Bachman s'en sert soit pour donner une meilleure apparence aux cadavres, soit, au contraire, pour faire passer des victimes plongées dans un état cataleptique pour décédées. Cette technique fut utilisée avec Hilda Paskin pour tromper Harry, lors de la reconnaissance du corps. Quelques infirmières pourront éventuellement se souvenir du corps horriblement mutilé d'Hilda. et de son état désespéré à son arrivée à l'hôpital.

### Le codicille

Harry l'a toujours en sa possession. Une analyse (et un jet réussi en Chimie) permettra de découvrir que l'encre ne date que de quelques semaines au plus. Pourtant, une analyse graphologique confirmera avec certitude qu'il s'agit bien de l'écriture d'Hilda Paskin !

Au début de chaque journée suivant une nuit d'incantation conjointe d'Hilda et de Harry, le Gardien des Arcanes devrait permettre aux investigateurs de lancer un jet de Trouver objet caché pour voir s'ils s'aperçoivent qu'un ou plusieurs objets ont été déplacés pendant la nuit. Attention : deux sortes d'objets ont été déplacés : des vêtements, bijoux, papiers, etc., appartenant aux investigateurs ; et des bibelots et objets fonctionnels dispersés à travers la maison.

#### Le kiosque du jardin

Sa base en pierre dissimule une entrée secrète cachée par le lierre rampant qui la recouvre. Un jet réussi de Trouver objet caché révélera aussi le mécanisme subtil qui permet de l'ouvrir.

#### L'intérieur de la maison

Il est très bourgeois et de très bon goût. Quelques recherches dans le bureau d'Harry et dans le débarras du premier étage permettront de trouver sans difficulté toutes les plaidoiries d'Harry et ses factures depuis cinq ans. Parmi ces dernières, on pourra découvrir (jet réussi de Trouver objet caché) le contrat d'achat de la maison, qui a été payée au comptant. Harry expliquera que sa mère lui a laissé un héritage très important (beaucoup plus qu'il ne l'aurait jamais cru d'ailleurs, même si son père, lui-même avocat, avait socialement très bien réussi).

Note pour le Gardien des Arcanes : l'argent laissé par Hilda est pour une grande partie celui que Bachman a fait transférer à sa banque quelques heures avant sa mort. De toute façon, les banques ne dévoilent les opérations de leurs clients qu'aux clients

*vos notes*

eux-mêmes, à la police ou aux services fiscaux. Il n'y a rien d'autre à découvrir, à part le fait que les seuls photos encadrées et exposées dans la maison représentent Hilda.

### **Les salles souterraines**

Ces pièces sont très rustiquement meublées et ne possèdent aucun confort. L'odeur qui s'en dégage est assez mauvaise (fétide même, si le Serviteur des Dieux est là). Si les investigateurs trouvent sa cachette, Hilda n'hésitera pas à utiliser son sort de flétrissement pour se défendre. Les Goules l'aideront. Dans la chambre, les investigateurs pourront trouver, dans une cachette du mur ouest (s'ils réussissent leur jet de Trouver objet caché), un exemplaire des Révélations de Glaaki en anglais. Sous la table se trouvent stockés de l'encens, des bougies et du combustible pour les torches. Sur l'écrivoire de la salle d'incantation est posée, ouverte, une très vieille édition des Fragments de G'Harne en anglais (traduction de Lord Wendi-Smith).

### **Les mots de la fin**

A la lecture de ce scénario, tout Gardien des Arcanes doit se rendre compte des dangers colossaux que les investigateurs vont devoir affronter. La volonté des Dieux sera (comme d'habitude !) très difficile à contrer, et même quasiment impossible dès que le Serviteur sera avec Hilda. Les armes magiques et les sorts « Terrible malédiction d'Azathoth », « Le Poing de Yog-Sothoth » et « Domination » seront certainement les seuls capables de tuer ou de tenir en respect le Serviteur. Si un investigateur a le courage de se sacrifier en attaquant ouvertement le monstre, ses camarades passeront dans le couloir menant à la salle d'incantation pour aller combattre Hilda et ses Goules. A la mort de cette dernière, comprenant que le projet de ses maîtres a échoué, le Serviteur partira volontairement. Enfin, il ne faut pas oublier qu'Harry, quand il n'est pas sous le contrôle de sa mère, peut se révéler un allié des plus précieux.

Les éventuels investigateurs survivants, s'ils réussissent à échapper à la dévastation de Fall-River et de sa région, regagneront après l'aventure 2d10 points de Santé mentale. Ce gain de confiance et les livres du Mythe qu'ils ont trouvés dans les souterrains seront des récompenses méritées si l'on pense au nombre de vies sauvées... pour l'instant, tout au moins ! Car il ne faut pas oublier que Leur domaine est au-dessus du nôtre, et que, forts de Leur Éternité, Ils savent qu'un jour Ils régneront à nouveau...

## **Chronologie des événements**

18 avril 1897 : mort d'Al Paskin, père d'Harry.

2 février 1923 : accident d'Hilda Paskin.

3 février 1923 : Hilda est plongée dans un état cataleptique et sa mort est annoncée. Son corps est reconnu par son fils Harry. Une clocharde est enlevée et tuée.

8 février 1923 : échange des corps d'Hilda et de la clocharde. Incinération de celui de la clocharde. Les cendres sont rendues à Harry.

Printemps-Été 1923 : accord entre Nyarlathotep et Cthugha. intervention du maître du Chaos pour guérir Hilda et Initiation de la nouvelle Prêtresse de Cthugha.

2ème quinzaine d'août 1923 : installation d'Harry dans sa nouvelle maison... et d'Hilda dans les salles souterraines. Achat et enchantement de la bague.

Septembre 1923 : Hilda initie son fils au sort Appeler Cthugha. De par son état de pseudo-hypnose, Harry l'assimile très lentement.

Week-end du 29-30 septembre : arrivée des investigateurs et week-end "normal". Hilda a peur qu'ils ne découvrent quelque chose et décide de tenter d'invoquer Cthugha un peu plus tôt que prévu.

Nuit du dimanche 30 septembre au lundi 1er octobre 1923 : Hilda termine d'enseigner le sort à Harry. ils sont prêts.

Nuit du mardi 2 au mercredi 3 octobre 1923 : tentative de meurtre de l'un des investigateurs, destinée à faire peur aux autres ou à les faire accuser par la police.

Nuit du Jeudi 4 au vendredi 5 octobre 1923 : première incantation, qui se renouvellera toutes les deux nuits jusqu'à l'arrivée du Messenger.