

Un affreux sorcier, une créature extra-terrestre, un village isolé de Bretagne, des vieilles clames qui manient le hachoir, des horreurs qui rôdent... encore un scénario dont vous ne ressortirez pas tout à fait intacts...

Scénario Alexandre Aubard, Alexandre Grauer & Richard Lebon

Introduction

(Paris, le 19 mai 1926, au matin) Quelque peu affaibli par un hiver long et rigoureux, la capitale se remet progressivement de ses maux glacés et retrouve peu à peu ses habitudes coutumières. La végétation encore engourdie par le froid laisse entrevoir de timides feuillages, des bourgeons discrets et poisseux. De nouveau, la foule se presse dans les rues où résonnent les cris perçants des marchands de quatre-saisons étouffés soudainement par le halètement poussif d'une vieille automobile. Les parcs et les jardins publics regorgent de promeneurs dont l'apparence trahit une certaine joie de vivre, mais accueillent aussi des poètes, des écrivains célèbres et parmi ceux-ci un œil attentif peut reconnaître le personnage de Paul Léautaud nourrissant les chats du jardin du Luxembourg, ou celui d'André Gide s'émerveillant devant les beautés mystérieuses du Jardin des Plantes. Au petit matin du jeudi 19 mai, alors que la boule froide du soleil darde de pâles rayons sur les maisons toutes embuées de nuit, l'un des investigateurs (à déterminer parmi les joueurs) sera réveillé en sursaut par un appel téléphonique.

La voie grave frémissant à l'autre bout de la ligne est celle de **GEORGES RONCIER**, un ami intime du groupe. Il semble nerveux et inquiet. Son discours est haché, hésitant, sa voie déraile à chaque phrase. Un jet réussi de Psychologie révélera à notre héros que Georges n'est pas dans son état normal et qu'il cherche à tout prix à le dissimuler. Voici le discours que pourra tenir Georges :

"Je ne peux te parler bien longtemps, car vois-tu je t'appelle de chez mon voisin, **monsieur RIOUX**. J'ai acheté il y a un mois une vieille demeure dans le village de **PICHON**, en Bretagne et je vous propose de venir y passer quelques jours. Si vous êtes d'accord je vous attends dimanche pour déjeuner. A bientôt !".

Malgré la situation délicate, l'investigateur aura le temps de lui poser trois questions. Il pourra collecter alors les renseignements suivants :

- Georges s'étonne de l'apparence et de l'attitude des habitants du village : "Ils semblent fragiles et sortent très peu de chez eux" dira t-il.

- Depuis quelques jours il se sent constamment observé.

NOTE : Bien entendu Georges ne pourra fournir plus de détails car, comme il l'a lui-même précisé, il ne veut en aucun cas déranger son voisin. De plus si les PJ se renseignent au sujet de Rioux ils s'apercevront qu'aucune ligne téléphonique n'a été installée chez lui.

Renseignement généraux

Si les investigateurs prennent le temps de faire des recherches sur la région avant de quitter la capitale, ils trouveront l'emplacement du village de Pichon ainsi que les infor-

mations qui suivent. Chaque indice peut se trouver dans le rayon "histoire" d'une bibliothèque publique et nécessite un jet réussi de bibliothèque.

1/ : ...entouré de bois et de landes, le bourg de Pichon reste encore de nos jours un endroit mystérieux, peuplé de légendes et de curiosités qui lui ont valu au cours des siècles une réputation peu enviable. Selon certains, Pichon était autrefois un village de sorciers. Les soirs de pleine lune on y célébrait le sabbat, mais il est vraisemblable que des rites beaucoup plus anciens aient eu lieu. L'adoration des divinités champêtres et celtiques ainsi que les nombreux cultes païens devaient aussi avoir leur place...

Extrait de : CONTES ET LEGENDES DE BRETAGNE (G. Pollir 1910)

2/ : (L'article fait référence à l'année 1320)

...Zechiel, que Ton avait arrêté quelques jours plus tôt, fut jugé et condamné au bûcher. Mais ce puissant sorcier, avait semblé-t-il, plus d'un tour dans son sac et il réussit à s'échapper alors que les flammes commençaient à lui lécher le visage. D'après les propos que tinrent par la suite les ecclésiastiques, les juges, Zechiel aurait subi une horrible transformation et une monstrueuse créature ailée se serait envolée du brasier sous les yeux horrifiés de la foule, laissant un poteau vide où pendaient encore des morceaux de corde.

Extrait de: DEMONOLATRIE (Nicolas Remi 1710)

3/ : ... au fil des ans les sorciers disparaissent tour à tour du village de Pichon. Les descendants n'attachent plus d'importance à la sorcellerie et seuls quelques-uns, comme cet étrange magicien nommé Echiel, se cramponnent encore à ces pratiques que beaucoup jugent aujourd'hui stupides et irraisonnées...

Extrait de: CURIOSITES ET VILLAGES BRETONS (J. Rachepin 1908)

Archives de journaux

Un jet réussi de bibliothèque permettra d'obtenir un exemplaire du "BRORO-AZON" (journal Breton) datant du premier mars 1800. Un article contenu dans ce numéro parle d'une série effroyable de disparitions qui se déroulèrent pendant trois jours consécutifs. La police ne trouva aucune piste, les corps semblaient s'être volatilisés sans rien laisser derrière eux. L'article constate que toutes les disparitions ont eu lieu près du village de Pichon ou dans ses proches environs. Cependant aucune investigation ou perquisition n'a été effectuée au hameau. D'autres journaux font référence à des cas semblables et ce durant une période s'étendant de 1800 à 1900 et comprenant près de 150 victimes (disparues dans les mêmes conditions que celles décrites dans l'article ci-dessus).

Scènes

(Pichon, le dimanche 22 mai 1926)

L'accès au village n'est pas une partie facile. La neige récemment fondue a créé d'énormes flaques de boue dans les dépressions du terrain, obstruant les petits chemins et entachant la beauté du paysage. Pourtant, nos héros, après bien des difficultés, arrivèrent en vue de Pichon. C'est un petit hameau de 50 âmes, noyé sous une nappe de brume. Il fut construit sur les anciennes fondations d'un village Gaulois nommé Péric. Vers 1926 il se compose d'une vingtaine de maisons de pierre, dont l'architecture évoque une certaine similitude avec les demeures du moyen-âge. En réalité la plupart des habitations datent de cette époque et les investigateurs pourront s'étonner de la fraîcheur relative de leur aspect, qui ne semble pas avoir été altéré par le temps. S'ils se promènent avec attention dans le village, les investigateurs remarqueront quelques détails susceptibles de les intéresser autant qu'ils les surprendront

Il n'y a pas d'animaux domestiques à Pichon (chiens, chats, chevaux, vaches...), mais des rongeurs de toute espèce y pullulent et plus particulièrement dans une sombre grange, où les investigateurs découvriront, en fouillant avec minutie, une trappe dissimulée sous un tas de paille. Celle-ci contient d'énormes quantités de légumes, de céréales (choux, blé, betterave...) provenant des champs voisins. Toutes les maisons sont correctement tenues, bien que les objets courants (balais, verres, assiettes, tables...) ne paraissent pas avoir une utilité journalière et le village, baignant dans une atmosphère semblable à une mer calme, distille précautionneusement l'élixir d'une vie soyeuse et ralentie. Pichon renferme aussi un petit cimetière abandonné, envahi d'herbes folles. Il se situe à la sortie nord du village.

Le cimetière

Il contient une trentaine de tombes mal entretenues ; de la mousse pousse entre les interstices et les jointures des pierres, de gigantesques graminées se pressent le long des murs ou s'étalent sur d'anciens sentiers rendus impraticables par la luxuriance de la végétation. Il n'y a aucune croix dans le cimetière. Sur les tombes, les inscriptions depuis longtemps lavées par les pluies sont difficiles à déchiffrer. Néanmoins, si les investigateurs prennent soin de les examiner une par une, ils remarqueront que la plus récente porte la date de 1800.

Chez Roncier

Georges accueillera nos héros dans une vaste demeure moyenâgeuse aux murs rongés de lierre et campée au milieu d'un petit jardin en friche. Comme prévu il les invitera à déjeuner, mais contrairement à leurs pré-



visions, Georges est calme et ne semble pas du tout préoccupé par un quelconque problème. Par contre son physique, en apparence inchangé, se conjugue imparfaitement avec sa personnalité et son caractère habituel, si bien que les investigateurs dénoteront une anomalie dans son comportement. Mais Georges n'est plus tout à fait le même ; ce n'est qu'une "copie" créée par Echiel et, malgré sa perfection, celle-ci est obligée de se plier à certaines contraintes dont les effets éveilleront des soupçons dans l'esprit des investigateurs : Georges ne voudra en aucun cas avoir de contact physique avec ses invités (il ne leur serrera pas la main par exemple). Si par malheur cela se produit, les investigateurs ont 30% de chances de remarquer que la texture de sa peau n'est pas naturelle.

Si on lui pose des questions concernant les vagues accusations qu'il avait portées sur les habitants du village, il répondra d'une manière évasive et cherchera à contourner le problème. Par contre il parlera avec entrain du village en s'attardant sur des considérations d'ordre historiques ou culturelles.

Il mangera très peu à chaque repas, prétextant une crise de foie (en réalité sa constitution interne ne lui permet pas d'absorber de nourriture). De plus un puissant somnifère sera mêlé aux aliments du premier repas. Un jet, tiré au dessus de la constitution, protégera l'investigateur crédule des effets du poison.

NOTE : Dans le cas contraire, l'aventure et la vie de nos héros s'arrêtent ici puisque ces derniers seront conduits chez Echiel afin de servir de repas au Furlock.

La maison de Georges comporte un étage. Quelques pièces seulement sont habitables, les autres étant en travaux. Si les personnages entreprennent de fouiller la demeure, ils ne trouveront rien qui puisse les intéresser, mis à part les indices suivants :

- Les objets de tous les jours semblent servir peu fréquemment : par exemple, le nécessaire de toilette, ou le rasoir qui n'a pas été utilisé depuis plusieurs jours, bien que le visage de Georges soit rasé impeccablement.

- Il y a très peu de nourriture chez lui, pour un homme qui est censé s'alimenter régulièrement.

Les Habitants

Ils ont des gens sympathiques et très calmes. Ils sont souvent chez eux et ne sortent jamais par période de grand vent ou de forte pluie. Ils pourront aider les investigateurs à de petits travaux, tant que ceux-ci ne nécessitent pas d'efforts importants ou ne les placent pas dans une situation dange-reuse.

Durant leur séjour, nos héros constateront avec étonnement que peu de gens travaillent, alors que les nombreux champs bordant les routes caillouteuses sont entretenus et semblent productifs. Si on leur pose la question, les villageois répondront que la plupart de ces champs ne sont pas leur propriété (si les investigateurs se renseignent à la ville voisine, on leur dira le contraire) et qu'ils exercent un métier à l'extérieur du vil-

lage.

NOTE : Echiel, afin de ne pas endommager ses "copies" durant les labours et les récoltes, utilise un sort de "croissance" qui favorise le développement de la plante et la protège des maladies et autres petits problèmes du même genre. Un sort de "concentration" rassemble les graines ou les fruits lorsqu'ils sont sur le point d'être cueillis. Tout cela sans que les copies fournissent le moindre effort.

Chez Echiel

La maison

Le sorcier habite une petite chaumière à la sortie sud du village. Elle ne comporte qu'un seul étage et sa singulière apparence évoque quelque monstrueuse créature accroupie. A l'intérieur, une grande pièce aux meubles vétustes, occupe tout le rez-de-chaussée. Les divers objets (ustensiles de cuisine, babioles qui jonchent le sol en terre battue, témoignent du peu de soin qu'apporte Echiel à l'entretien de sa maison. Curieusement, il n'y a aucun accessoire de sorcellerie dans la pièce.

Il y a 80 % de chances qu'Echiel ne soit pas chez lui (il sera alors dans son laboratoire). S'il s'y trouve, il se montrera aimable et serviable avec les investigateurs, afin d'éloigner tous soupçons.

La fouille de la demeure, après un TOC révélera l'existence d'une trappe dissimulée en partie par des paniers d'osier.

La trappe

Elle s'ouvre sur un puits large d'un mètre, au long duquel est appuyée une échelle. Celle-ci est solide et supportera aisément le poids des investigateurs. Plus bas le puits forme un coude qui se prolonge et devient par la suite un tunnel assez vaste, creusé dans la terre. De celui-ci partent de nombreuses galeries sombres et suintantes d'humidité. Au bout de 200 m, le souterrain principal se sépare en deux, puis chaque partie en trois et chacune en quatre etc. (il en est de même pour les différentes galeries).

Une fois qu'ils se seront rendus compte de la situation, les investigateurs comprendront qu'il s'agit là d'un labyrinthe et qu'ils se sont probablement perdus. **NOTE :** Le maître de jeu devra égarer, pendant un moment, les joueurs dans le labyrinthe, puis les faire tomber sur la salle suivante.

Cependant d'autres dangers guettent nos héros, car d'horribles créatures (les expériences ratées d'Echiel) déambulent dans les couloirs. Ainsi, au détour d'un chemin, ils pourront rencontrer la "chose qui n'est qu'yeux", "la créature sans os avec la surface palpitante de son cerveau dénudé", le "merveilleux corps féminin dont les intestins sortent et se tordent comme des vrilles", les "créatures inversées, retournées comme des gants", les "êtres minces et filiformes, d'une blancheur humide", la "chose rose et bouffie, débordante de gelée rouge"... Toutes ces monstruosités sont nyctalopes ou aveugles. Elles chercheront principalement à capturer les investigateurs afin de se repaître d'eux.

Le laboratoire

Les sombres et interminables dédales mènent à une porte fermée à clef (force : 21). Derrière celle-ci s'étend un laboratoire. Il regorge d'objets aussi bizarres qu'horribles. Dans de grandes armoires grillagées, se trouve toute une collection d'yeux, d'ongles, de dents factices ; des perruques sont posées sur le crâne des mannequins dont les faces inexpressives semblent surveiller les intrus ; des organes internes baignent dans des liquides amniotiques ou nutritifs ; des squelettes de toutes tailles gisent, épars, dans de grands coffres et une odeur d'éther, de désinfectant, plane dans la pièce livide, rendant l'atmosphère plus oppressante encore.

Si Echiel est surpris dans son laboratoire, il libérera le monstre et tentera de fuir par un portail qu'il aura créé préalablement.

Une bibliothèque est adossée sur le mur nord de la pièce. Elle contient de nombreux ouvrages ésotériques, traités de sorcellerie, de biologie organique et animale, mais aussi toute une collection de volumes maudits.

Les yeux des investigateurs s'écrouillent d'horreur (ou de joie) à la vue d'une copie de l'infâme **NECRONOMICON** rédigé en vieux français, du légendaire **DE MALEFICIIS** de Sloane (529), du sombre **TRACATUS MAGICI ET ASTROLOGICI** de Cajus (821) ou de son contemporain **LE CHANT DES SORCIERS** édité en dix exemplaires par un libraire fou de Paris. A droite de la bibliothèque est suspendu un petit rideau violet orné d'étranges inscriptions semblables aux signes cabalistiques couvrant les pages poussiéreuses des anciens grimoires, découverts intacts dans les tombes de Kotz.

NOTE : Ces signes représentent un mot : **KARCHAR**. Leur forme rappelle sous certains aspects celle des lettres de la Grande Cabale, toutefois, les investigateurs ne pourront obtenir la traduction exacte de ce mot. (Même avec un % important en Cabale) Derrière le rideau se dresse une porte donnant accès à une pièce où vit **KARCHAR**, un **FURLOCK D'ALMUREDIN**. Il attaquera quiconque pénétrera dans la pièce et cherchera à bloquer la porte en se plaçant devant celle-ci. Comme il peut se rendre invisible à volonté, il n'aura aucun mal à surprendre les investigateurs. Néanmoins ceux-ci pourront être avertis de la présence du monstre, car une odeur aigre emplît la pièce.

Echiel, sa vie

- 52 : Naissance de Zechrix (premier nom d'Echiel).

Il vit pendant vingt ans dans la tribu des Vénètes, établie dans le sud-est de l'Armorique.

Son père versé dans les arts druidiques et nécromantiques, mais aussi maître et détenteur de certains secrets occultes, lui enseigne, durant sa jeunesse, une grande partie de son savoir. C'est à cette époque qu'il entre en contact avec le Furlock et passe un pacte de "vie éternelle" (voir plus bas) avec lui.

- 875 : la guerre contre les normands pousse Zechiel (son second nom) à se réfugier à l'intérieur du pays, où il erre le long



des chemins, menant une vie d'ermite et de mendiant.

- 1250 : Sa réputation de mage lui vaut l'honneur d'être reçu à la cour de Jean I, le Roux.

- 1320 : Jean III le Bon, vouant une haine profonde aux sorciers, fait arrêter Zechiel qui parvient à s'échapper du bûcher.

- 1400-1600 : Il entreprend de nombreux voyages à travers le monde, ce qui lui permet d'enrichir ses connaissances en matière de magie et de sorcellerie.

- 1700 : de retour en Bretagne à l'automne, il emménage à Pichon.

- 1800 : Il commence à "désertifier" le village de ses habitants. Trois cent personnes, soit l'ensemble de la population, sont ainsi tuées, puis dévorées par le Furlock. Afin d'éloigner tout soupçon, Echiel crée des copies vivantes à l'image des cadavres.

- 1800-1900 : Il s'attaque à présent aux villages alentours.

- 1920 : Perquisition de la police à Pichon. Sur le chemin du retour les policiers sont assaillis par une monstrueuse créature ailée qui les décime un par un.

Le pacte de « vie éternelle »

Grâce à ce pacte, Echiel vieillit d'un an tous les quarante ans, mais en contrepartie, il doit fournir trois victimes par an au Furlock.

Roncier fut une aubaine pour lui, car il avait besoin de son corps pour nourrir le monstre. De même, lorsque Georges chercha à contacter ses amis, Echiel ne s'y opposa pas, trop heureux d'avoir découvert de nouvelles proies. Il lui facilita la tâche en utilisant un sort de "voie lointaine" ce qui permit à Georges de téléphoner aux investigateurs (en fait sa voie fut projetée dans l'esprit de son ami et inversement, ce qui donne l'illusion d'une véritable communication).

Son dessein

Dès que les investigateurs arriveront à Pichon, Echiel fera tout ce qui est en son pouvoir pour les capturer.

Il agira de plusieurs façons :

- ✓ Par la force : en utilisant cinq "copies" prévues à cet effet.

Celles-ci se présenteront sous les aspects suivants :

- Une grosse dame en robe de chambre rose, avec des pantoufles à pompons, armée d'un long coutelas.

- Un homme grand et fort, d'environ soixante ans, avec d'épaisses lunettes, un pantalon de tweed et un vieux cardigan, ainsi qu'une lourde hache de bûcheron.

- Une jeune femme en robe de cocktail rouge, avec un long rasoir effilé dans une main.

- Une petite rousse en robe-chemise verte, armée d'un hachoir.

- Une vieille dame, toute menue, en robe noire surannée, portant un fusil de chasse.

Nuit et jour, ces êtres livides au regard inquiétant traqueront les investigateurs afin de

s'emparer d'eux. Ils pourront se servir de leurs armes de deux manières différentes : soit pour impressionner, soit pour blesser ou assommer, mais ils laisseront en vie les investigateurs.

- ✓ Par la ruse : en empoisonnant les repas servis chez Roncier

- ✓ Par la peur : Echiel, ayant la possibilité de se transformer en diverses créatures maléfiques, utilisera son pouvoir pour effrayer les héros.

De brèves apparitions aux fenêtres sous la forme d'un loup-garou, la vision d'un vampire errant dans le cimetière baigné par la froide lumière de la lune, sont deux exemples parmi tant d'autre (de nombreuses autres possibilités sont envisageables par le maître de jeu).

Les PNJ

Echiel

FOR 14 CON 13 TAI 7 INT 18
POU 18 DEX 10 APP 12 SAN 30
EDU 20 PV 50

Occultisme 80% Mythe de Cthulhu 70% Biologie 90%

Transmutations: - Loup-garou - Vampire - Créature de la nuit (une sorte de grand oiseau blanc et décharné) - chat; hibou; chien; rat; serpent

Sorts: Echiel connaît tous les sorts du mythe.

Les « copies »

À l'origine ces créatures étaient les habitants de Pichon, dont Echiel se servit pour nourrir le Furlock. Afin d'éloigner tout soupçon, Echiel créa des copies vivantes à l'image des victimes. Les morts étaient donc ressuscités, mais le temps altérant toute chose s'attaqua aux corps et il fallut remplacer les tissus ainsi que tout les organes internes pour empêcher qu'ils ne se dégradent. Une formule magique les maintient en vie et leur procure tout les sens (vue, ouïe, touché, goût). Malheureusement elles restent très fragiles et un vent trop violent par exemple est capable de leur arracher un membre ou des lambeaux de peau. Une blessure prendra d'anormales proportions, un coup léger peut briser un os etc. Ces créatures ne peuvent mourir, sauf si on détruit leur cerveau.

Les monstres

Les "copies tueuses": Celles-ci sont plus résistantes que les précédentes ce qui leur confère 2 points d'armure. Elles n'ont qu'une attaque par round soit en frappant avec les mains (ou les armes), soit en mordant.

FOR 21 CON 16 TAI 15 DEX 7
PV 15

(dans la tête; le seul point vulnérable, puisqu'il abrite le cerveau).

Armes: coutelas : 80% ; 1d6, hache : 70% ; 1d10, rasoir : 80% ; 1d4, hachoir : 60% ; 1d8+2, fusil de chasse : 30% ; 1d8+4, morsure : 40% ; 1d4+2, mains : 20% ; 1d3

Les créatures des souterrains : déplacement silencieux 80%; infra vision 100%

Armure : 3 points de cuir.

Perte de SAN: tout individu voyant ces monstres doit réussir un jet sous la santé mentale ou perdre 1d4 points.

La chose qui n'est qu'yeux

FOR 18 PV 20
Morsure: 60%, 1d10

La créature sans os

FOR 17 PV 15
Griffes: 70%, 1d8

Le corps féminin

FOR 16 PV 30
Intestins: 80%, 1d4

Les créatures inversées

FOR 13 PV 25
Morsures: 55%, 1d6

Les êtres pincés

FOR 15 PV 14
Griffes: 60%, 1d6+3



La chose rose

FOR 19 PV 30

Gelée: 70%, 1d8 + paralysie

NOTE: Les intestins de la troisième créature peuvent - étouffer 50% 1d10 de dégâts ; - saisir 70 % pas de dégâts

La gelée paralysante rend la victime inactive pendant 1d20 round. Un jet sous la constitution/2 réduit de moitié le temps d'inaction

Le Furlock

Ces créatures extra-terrestres vivent sur une lointaine étoile de notre système solaire nommée ALMUREDIN. Leur apparence tient à la fois du ver de terre, du mille-pattes, du scorpion, et leurs huit bras épineux sont des armes redoutables.

Les tribus primitives d'Europe adoraient les Furlock et certaines traces de leurs passages sont encore visibles aujourd'hui (les figures de terre cuite, objets représentatifs...).

Les gaulois entraient fréquemment en contact avec eux, mais avec l'arrivée des romains ces activités cessèrent, ces derniers les jugeant néfastes pour leurs religions.

FOR 24 CON 18 TAI 24 INT 20

DEX 20 PV 50

Morsure (2): 70%, 1d10+1d8

Griffe (8): 60%, 1d10+6

Armure: 5 points de cuir

Déplacement silencieux 80%; invisibilité 100%

Perte de SAN: tout individu voyant ce monstre doit réussir un jet sous la SAN ou perdre 1d10 points. Un jet réussi coûtera néanmoins quatre points au spectateur.

Les livres

a/ Le "De Maleficis": il contient les sorts suivants : - création de portail - flétrissement - enchanter un objet - signe de Voor - appeler Cthugha - appeler Hastur rajoute 1d6 en mythe de Cthulhu

b/ Le "Tractatus Magicii et Astrologici": il contient les sorts suivants : - appeler Azathoth - contacter les profonds. Il rajoute après lecture complète 1d20% en astronomie et 1d10 en mythe de Cthulhu

c/ Le "Chant des sorciers": il contient les sorts suivants : - contacter une goule - contacter un ancien - contacter Yig - résurrection - la poudre d'Ibn-Ghasi. Il rajoute après lecture complète 1d20% + 10 en occultisme et 1d10 en mythe de Cthulhu

NOTE: Les investigateurs ne trouveront pas de livre contenant les sorts de "concentration" ; "croissance" ; "voie lointaine".

