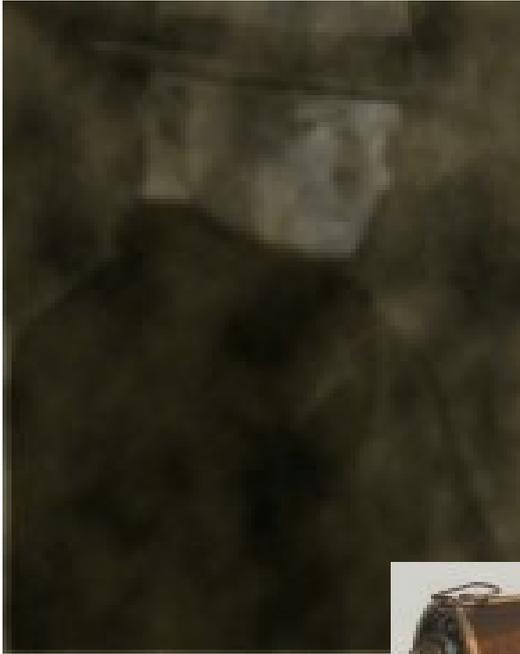


Scénario L'Appel de Cthulhu

Rêve ta vie en couleur...



**Un scénario prévu pour une équipe
d'Investigateurs débutants,
avec les règles de base.**

Sommaire

AVANT-PROPOS.....	5
SYNOPSIS.....	5
L'HISTOIRE.....	5
« La fin du mystère de la Maison Hantée !!! ».....	6
Le retour du Révérend M.Thomas.....	6
PRÉAMBULE.....	7
DÉROULEMENT DU SCÉNARIO.....	7
Planning des événements.....	8
Jour 1.....	8
Jour 2.....	8
Jour 3.....	9
SCÉNARIO.....	9
Jour 1, matin : « Edition spéciale ! ».....	9
Retour à la maison Corbitt.....	9
Edition Spéciale !.....	10
Le Boston Herald.....	11
Les menaces continuent.....	12
Jour 1, soir : « Esprit es-tu là ? ».....	12
La séance de spiritisme.....	12
Jour 1, nuit : La « mort » du photographe.....	14
Jour 2, matin : « La presse en deuil».....	15
La nouvelle édition du Boston Herald.....	15
La Police.....	15
L'appartement d'E.Anderson.....	16
Étude photographique.....	16
soit rater un jet de Photographie auprès de photographes professionnels qui ne prendront alors pas au sérieux l'Investigateur et évoqueront le nom de J.Abbott (dans ce cas, le jet raté ne permet pas de mettre une croix dans la compétence).....	16
L'interrogatoire du Colonel Meffit.....	16
Jour 3 : Le Norumbega Park.....	17
L'enquête sur le parc.....	18
La séance d'hypnose.....	18
La photographie de W.Corbitt.....	18
Le Norumbega Park.....	19
Première possibilité : le Révérend M.Thomas est vivant et les Investigateurs découvrent la tour.....	19
Deuxième possibilité : le Révérend M.Thomas est poursuivi jusqu'au Nurembega Park par les Investigateurs.....	19
Troisième possibilité : les Investigateurs ne trouvent pas le repaire des membres du culte.....	20

Quatrième possibilité : le Révérend est mort et les Investigateurs explorent la tour.....	20
CONCLUSION.....	20
Epilogue.....	21
LES PNJ ET LES ORGANISATIONS.....	22
Les contacts des Investigateurs.....	22
Colonel Meffit.....	22
Red Molly.....	22
L'Eglise de Notre Seigneur Délivreur de Secrets.....	22
Révérend Michael Thomas.....	23
Le juge Ryan McEwen.....	24
Carl Ballard.....	24
Anna Ballard.....	25
Les 4 brigands.....	25
Karen Maitland.....	25
W.Corbitt.....	26
Planetarum Influx.....	26
Dorothy Anneta et Helen Ross.....	26
Joseph Abbott.....	27
Boston Herald.....	27
Le rédacteur en Chef.....	27
Erik Anderson, le photographe.....	27
LES LIEUX.....	28
La cave de la maison Corbitt.....	28
L'appartement de E.Anderson.....	29
Le bar clandestin.....	30
La maison du Colonel Meffit.....	31
Norumbega Park.....	32
Norumbega Tower, la Tour Viking.....	32
LES OBJETS.....	35
Les photos de la maison Corbitt.....	35
La photographie prise pendant la séance de spiritisme.....	35
Les éditions du Boston Herald.....	35
Les gemmes noires.....	36
LA FAQ.....	36

Avant-propos

Les images et photos contenus dans ce document proviennent des sites <http://www.photo-libre.fr>, <http://www.sxc.hu/> et <http://www.ci.newton.ma.us>, et éventuellement modifiées par l'auteur de ce scénario.

Synopsis

Ce scénario prend la suite d'un des scénarii décrits dans les règles de base du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* paru chez Chaosium Inc.®, "*La Maison Hantée*" durant lequel les Investigateurs ont effectué un travail d'enquête au sujet d'une demeure dans laquelle des manifestations paranormales étaient constatées, et qui se sont terminées par l'extermination du corps mort-vivant de **William Corbitt**.

Cette suite démarre le jour de parution dans un journal de Boston, d'une photographie qui évoque un culte mystérieux dont les membres ont été arrêtés quelques années auparavant dans un lieu appelé *Chapelle de la Contemplation* (aujourd'hui abandonné). La disparition du photographe et les agissements d'un des anciens membres du culte obligeront nos enquêteurs à intervenir et à découvrir que le culte mystérieux lié à **W. Corbitt** est encore actif.

En effet, le **Révérénd Michael Thomas** est à la tête d'un culte cthuloïde, appelé *Église de Notre Seigneur Délivreur de Secrets*, et ne veut plus que le nom de la *Chapelle de la Contemplation* soit évoqué à nouveau depuis sa fermeture quelques années plus tôt, qui lui ont valu quelques années de prison. Pour les aider, les Investigateurs assisteront à une séance de spiritisme et devront se rendre dans une antique tour viking, nouveau lieu de réunion des membres du culte cthuloïde.

Ce scénario est le développement d'un synopsis écrit dans le cadre du VI^{ème} concours de synopsis de la Cour d'Oberon (<http://couroberon.com/Salon/index.php/board,28.0.html>).¹

Le scénario a été rédigé pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* mais peut aisément être adapté à tous les jeux de rôle fantastique prenant cadre au début du XX^{ème} siècle, comme *Maléfices*.

L'Histoire

Boston, avril 1920. Lors de leur précédente mission, les Investigateurs ont été embauchés par le **Colonel Meffit** afin d'éclaircir les rumeurs de hantise autour d'une maison dont il est le propriétaire, maison qui était désormais appelée « la Maison hantée ». Après une enquête dans les différentes archives journalistiques, judiciaires et policières, les Investigateurs ont fini par fouiller dans la maison et découvrir qu'un de ses anciens propriétaires, **W. Corbitt**, était enterré dans une pièce cachée, accessible depuis la cave et, n'étant pas

¹Merci à tous les contributeurs du forum pour leurs commentaires constructifs :)

complètement mort, vampirisait psychiquement tous les occupants de la maison.

L'enquête, parfois résolue avec l'aide de la police, a permis de détruire le corps de **W.Corbitt** et a mis fin aux manifestations paranormales.

Le scénario débute quelque jours après la mort de **W.Corbitt**.

« **La fin du mystère de la Maison Hantée !!!** »

La résolution du mystère de la « Maison Corbitt » fera la Une du Boston Herald. Après la mort de **W.Corbitt**, le **Colonel Meffit** avait expliqué à la police, aux journalistes et aux croque-morts que l'homme vivait caché dans la cave, et devait être déséquilibré au point d'orchestrer des scènes effrayantes pour en éloigner les locataires. Lorsqu'il avait été découvert, le déséquilibré avait résisté lorsqu'on (les Investigateurs ou la Police, suivant la réalité) avait tenté de l'expulser. Des coups de feu sont partis blessant mortellement l'homme.

Le dossier sera rapidement classé, la police jugeant que l'homme est un vagabond - voire un émigré - qui aurait construit son logement dans la cave à l'insu de son propriétaire, et qui fabriquait des manifestations visuelles et sonores pour effrayer les occupants successifs. Dès qu'il sera au courant de la conclusion policière, le **Colonel Meffit** insistera lourdement à qui veut l'entendre que la malédiction n'était qu'un leurre.

Le scénario commence le jour où l'édition du Boston Herald titre sur la Maison hantée, avec une photo prise dans la cave de la demeure. Le **Colonel Meffit** invitera les Investigateurs pour qu'ils constatent qu'un photographe s'est introduit illégalement dans sa maison après la mort de **W.Corbitt**, et afin de demander leur aide.

Le retour du **Révérénd M.Thomas**

La mort de **W.Corbitt** aurait pu mettre fin à cette histoire de hantise, mais c'était sans tenir compte de la curiosité d'un journaliste. Malheureusement, la nouvelle fit grand bruit et le **Révérénd M. Thomas** - l'homme qui enterra **W.Corbitt**, actuellement à la tête de *l'Église de Notre Seigneur Délivreur de Secrets* - ainsi que les nouveaux membres du culte, n'ont pu accepter que l'ont reparle de leur église, dans des conditions qui leur rappelait de tristes souvenirs.

En effet, le Révérend avait été arrêté par la police en 1912 lors d'une descente dans la *Chapelle de la Contemplation*, lieu où se tenaient les cérémonies du culte. Il s'est depuis évadé de sa prison. Maintenant il n'est plus à Boston mais a gardé des contacts avec ses anciens membres dans la ville. Le fait que le nom de la *Chapelle de la Contemplation* réapparaisse dans les journaux ne lui plaît pas. En premier lieu, il va s'arranger afin que la « Maison Corbitt » ne soit plus associée au nom de l'ancienne chapelle. Ensuite, il cherchera ce qu'est devenue la gemme noire que portait **W.Corbitt** au moment de son

enterrement, dont il sait qu'elle a servi de focus magique pour prolonger la vie au-delà de la mort, afin de la récupérer.

Le responsable du culte ne sait pas que cette gemme est tombée en poussière au moment où elle a été touchée (par un des Investigateurs ou des policiers), à la mort de **W. Corbitt**.

Préambule²

Ce scénario s'appuie sur les progrès photographiques et de l'apparition des procédés de développements N&B et Couleur dans les années 1920 en Europe et en Amérique du Nord. Si la photo N&B est commune depuis la fin du XIX^{ème} siècle, la simplification du tirage des photos Couleur date de 1907 et le grand public n'a pu réellement en bénéficier que dans les années 1930.

Tout au long de ce scénario, les Investigateurs croiseront des photographes ou seront amenés à en rencontrer afin de faire développer des photos Noir & Blanc et Couleur. En 1920, le développement sur des supports Couleur reste assez complexe (3 tirages correspondants aux 3 couleurs primaires) et seuls quelques photographes ou chimistes passionnés sont à même d'avoir les bons produits et les connaissances suffisantes pour réaliser un développement réussi et durable.

Ce scénario aborde aussi le phénomène de la radioactivité sur les plaques et les pellicules photosensibles. Si l'uranium à l'état métallique a isolé au cours du XIX^{ème} siècle, l'impression de la radioactivité sur les pellicules photosensibles n'a été découverte qu'en 1896 par H. Becquerel, donc plus de 25 ans après la période où se déroule ce scénario.

Déroulement du scénario

L'histoire commence par un matin brumeux. Les Investigateurs découvriront dans leur journal la photographie prise dans le sous-sol de la maison Corbitt. Le même jour, ils seront contactés par le **Colonel Meffit** qui leur demandera de l'aider à chercher le « blanc-bec » qui s'est introduit dans sa maison.

Une première enquête sur l'identité du photographe sera suivie des événements suivants :

- L'appartement du photographe sera cambriolé par les membres du culte ;
- Les Investigateurs apprendront la mort du photographe (qui est en réalité encore vivant et a été enlevé par les membres du culte) ;
- L'esprit d'une ancienne victime du culte contactera les Investigateurs lors d'une séance de spiritisme ;
- Les Investigateurs découvriront le lieu de réunion des nouveaux membres de l'*Église de Notre Seigneur Délivreur de Secrets*.

² Constat inspiré de l'article <http://fr.wikipedia.org/wiki/Photographie> sur Wikipedia, et du Musée de la Minéralogie de Strasbourg.

Planning des événements

Les membres du culte cthuloïde sont organisés et devront avoir toujours de l'avance sur les Investigateurs. Dès qu'il est au courant, le but du **Révérénd M.Thomas** est de traquer **Erik Anderson**, le photographe, jusqu'à son enlèvement.

Ce planning détaille les actions des membres du culte cthuloïde tout au long de l'enquête.

Jour 1

- Une des secrétaire au Boston Herald et membre du culte cthuloïde (**Karen Maitland**) tombe sur une photographie à paraître dans la prochaine édition, et en avertie immédiatement son amie du culte **Anna Ballard** par téléphone. Elle lui donne alors les coordonnées du photographe. **A.Ballard** averti à son tour le **Révérénd M.Thomas** qui lui demande de suivre le photographe.
- Informé par le **Révérénd M.Thomas**, le juge **McEwen** téléphone anonymement au Rédacteur en Chef du Boston Herald et le menace de mort sa famille et lui-même si un errata qui innocente la *Chapelle de la Contemplation* n'est pas publié le lendemain. Le Rédacteur en Chef, apeuré, fera ce qu'il lui demande.
- Le **Révérénd M.Thomas** demande à un autre membre du culte, **Carl Ballard**, d'exercer une pression psychologique sur le photographe. Ce dernier envoie un télégramme anonyme au domicile du photographe puis il tente - sans réellement le vouloir - de l'écrasement avec sa voiture.
- Le soir même, **E.Anderson** se fait enlever par les membres du culte cthuloïde, en sortant d'un bar clandestin, et est emmené dans le nouveau de réunion du culte ;
- En même temps, les Investigateurs sont invités à une séance de spiritisme pour connaître le lieu où se réunissent les membre du culte Cthuloïde.

Jour 2

- Le Boston Herald fait paraître un errata de la photographie parue la veille ;
- Une hypnose est réalisée sur un des Investigateurs pour savoir ce qu'il a vu pendant la séance de spiritisme ;
- Suite à l'interrogatoire sur **E.Anderson**, le **Révérénd M.Thomas** décide d'interroger le **Colonel Meffit**. Le responsable du culte est blessé pendant l'interrogatoire et s'enfuit.

Jour 3

- Les Investigateurs trouvent le lieu de réunion des membres du culte, dans une antique tour viking.

Scénario

Les yeux fermés, votre cauchemar reprend vie. Cette chuintement, grave, profond ne finira donc jamais de bourdonner dans vos oreilles ? Vous revoyez ce visage ensanglanté, la mâchoire pendante, ces yeux sans vie qui vous regardent, des yeux de supplicé, qui vous envient. Qui vous haient. Bourdonnement. Votre cœur palpite. L'homme gémit, râle à travers sa gorge trouée, un soufflement rauque à vous rendre fou !

Vous rouvrez violemment les yeux. Accroupi devant le poêle, la porte ouverte du four semble vouloir vous happer. Ses bûches sont d'autant de dents, comme rougies par les flammes. Vous vous concentrez, et reprenez vos esprits, reprenez conscience de la chaleur au feu puis, le regard vague, hypnotisé par les flammes qui s'animent dans l'âtre, vous percevez à nouveau le monde qui vous entoure : l'appartement, la bouilloire, la rue, les sonnettes des vélos et les cris des ouvriers matinaux, étouffés à travers la brume.

Une petite frappe discrète à la porte achève votre cauchemar. Comme tous les matins, votre concierge vous livre votre journal. Vous vous levez mais au même instant, le téléphone sonne.

Jour 1, matin : « Edition spéciale ! »

Retour à la maison Corbitt

Les Investigateurs sont contactés par le **Colonel Meffit** qui leur demande de se retrouver à la maison Corbitt le plus tôt possible.

En arrivant, ils constateront que la porte est entre-ouverte. En traversant la maison, le Gardien des Arcanes leur rappellera ce qu'ils ont vu et vécu lors de leur précédente visite : les meubles recouverts de draps blancs, les fouilles des différentes pièces dans la poussière, les bruits à l'étage, les meubles qui bougent, la tâche de sang qui s'élargit, puis...

La voix du **Colonel Meffit** interpellent les Investigateurs depuis la cave.

Le sous-sol de la maison est dans un désordre pire que celui qu'ils ont laissé le jour de la mort de **W. Corbitt** – la fouille de la police n'a pas arrangé le lieu. Le colonel est au milieu de la pièce, à ranger les outils et les bouts de bois qui traînent, et à redresser les étagères délabrés. L'ancien lit de **W. Corbitt** est encore au milieu de la seconde pièce et ne semble pas avoir été touché depuis sa seconde mort.

Le traumatisme

Les Investigateurs qui ont participé au combat contre **W.Corbitt** font un jet de SAN.

Ceux qui ratent leur jet perdent 1 point de SAN et seront troublés. Ils verront le **Colonel Meffit** prendre les traits de **W.Corbitt**. Alors pris de panique, ils se sentiront attaqués. Instinctivement, ils prendront une pelle ou une pioche à leur pieds pour se défendre, ou pourront utiliser une arme qu'ils sont dans leur équipement.

Les pauvres sont en plein délire, issu d'un traumatisme lié à leur précédent combat contre le mort-vivant, et influencé par l'esprit de **W.Corbitt** encore présent dans ces lieux. Le combat se déroule uniquement dans l'imagination des Investigateurs qui ont raté leur jet de SAN, et les munitions, blessures ou morts éventuelles ne seront pas prises en compte lorsque le personnage reprendra ses esprits (c'est à dire au moment de la mort fictive de **W.Corbitt** ou de l'Investigateur).

Le combat se déroule de la même manière que décrite dans le scénario précédent (cf. « La Maison Hantée » des règles de base, description de la Pièce 1 de la cave, p.82). Il ne s'agit pas d'un combat contre l'esprit de **W.Corbitt** mais son illusion possède les mêmes points de POU et les consomme de la même manière.

Ceux qui réussissent leur jet ne sont pas affectés et verront leurs autres compagnons immobiles, les yeux grands ouverts, secoués de grands spasmes, comme devant une grande terreur.

Après le traumatisme

Le **Colonel Meffit** s'inquiétera des Investigateurs qui auront été affectés. Il se moquera d'eux avant de leur exposer la raison pour laquelle il a à nouveau besoin d'eux. Le Colonel leur dira qu'il est venu la veille pour constater les réparations qu'il faudra engager (comme débarrasser le contenu de la seconde cave et réaménager le sous-sol, etc...). Il leur expliquera que, à son arrivée, la porte de la maison n'était pas fermée à clef alors qu'il est certain de l'avoir fait la fois précédente.

De plus, il fera remarquer aux Investigateurs des traces de poudre noire au sol.

Le colonel demande alors aux Investigateurs s'ils savent qui aurait pu s'infiltrer ainsi dans la maison.

Edition Spéciale !

Une fois dans la rue, les Investigateurs entendront un vendeur à la criée :
« Achetez le Boston Herald ! Edition Spéciale ! La fin de la Maison hantée ! Tout le mystère révélé ! Achetez, achetez ! ».

Le journal titre en première page : « La fin du mystère de la Maison Hantée !!! », avec une photo de l'intérieur d'une maison et une légende « Sa cachette est découverte ! ».

L'article décrit la présence d'un intrus dans le sous-sol de la cave et comment il terrorisait les occupants de la maison, de la manière dont le **Colonel Meffit** l'a raconté. Il est décrit aux lecteurs la cachette dans laquelle un « vagabond » se cachait, expliqué comment une intervention musclée dans le sous-sol de la maison et les échanges de coups de feu ont mis fin à cette histoire. L'article termine sur la légitime défense du propriétaire : « *L'homme était armé et tirait sur nous, nous explique le propriétaire, nous avons été obligé de riposter !* ». L'article est accompagnée d'une photographie prise depuis la cave.

Peu après la lecture du journal par les Investigateurs, et comprenant que le photographe est celui qui s'est introduit illicitement dans sa maison, le **Colonel Meffit** voudra savoir qui est ce « blanc-bec » de photographe ! Il demandera aux Investigateurs de l'aider à retrouver l'identité du photographe afin de le traîner devant la justice « pour lui apprendre les bonnes manières ». Il ira même jusqu'à proposer un dédommagement de 100 \$ par personne (sous forme de pépites d'or).

Le Boston Herald

Quelques pourboires auprès des employés du Boston Herald permettra de connaître l'identité du photographe : **Erik Anderson**, un gars « excentrique » d'après ses collègues. Il travaille souvent chez lui et passe de temps en temps à la rédaction du quotidien. Personne ne connaît son adresse, mais le gardien dit qu'il devrait passer au journal dans la journée (pour toucher son cachet).

S'ils surveillent le bâtiment, les Investigateurs seront témoins d'une tentative de meurtre : une voiture déboûle à toute vitesse et fonce sur un homme qui traverse, et qui l'évitera de justesse avant que la voiture prenne la fuite. Les Investigateurs qui réussiront un jet de *Conduire Automobile* se rendront compte que le conducteur a volontairement évité l'homme. Les Investigateurs ne pourront pas rattraper la voiture - dont le chauffeur semble très bien connaître la ville -, mais ils pourront discerner que le visage du conducteur est enturbanné dans une écharpe noire. Si un des Investigateurs est près de la route, il pourra voir à l'intérieur de la voiture un dame recroquevillée sur le siège passager (sur un jet de *TOC* réussi).

Si un jet de *TOC* sur la voiture est réussi, les Investigateurs pourront aussi distinguer une légère bosse sur l'aile avant droite et l'absence de plaques d'immatriculation.

L'homme qui a failli être écrasé par la voiture est **E.Anderson**, le photographe. Il remerciera les éventuelles personnes venues le secourir et les invitera à passer chez lui le soir même (il leur laissera sa carte de visite) pour prendre « quelques verres de jus de fruit » avec un clin d'œil.

La voiture est conduite par **C. Ballard** avec pour objectif d'effrayer le photographe. Sa passagère est **K. Maitland**, qui travaille au Boston Herald. Elle a montré au chauffeur qui était le photographe dès qu'il se présenterait (elle est la seule des membres du culte à le connaître pour le moment). Après que la voiture ait semé ses éventuels poursuivants, la secrétaire reviendra au journal une heure après l'incident (ce que pourront remarquer les Investigateurs sur un nouveau jet de *TOC* qui seront restés pour surveiller et qui ont vu la jeune femme dans la voiture).

Les menaces continuent...

Après avoir saluer les personnes venus à son secours, le photographe entrera précipitamment dans l'immeuble du journal pour rencontrer son Rédacteur en Chef, qui exigera de lui qu'il lui rapporte pour l'édition du lendemain la même photographie de la cave, mais « sans les inscriptions sur les murs » que le Rédacteur en Chef ne démordra pas être des « faux ». Il ira jusqu'à menacer le photographe de licenciement. En sortant de son entrevue, **E. Anderson** semblera plongé dans ses pensées par la violence soudaine de l'attitude du Chef de Rédaction.

En rentrant chez lui, **E. Anderson** découvrira un télégramme qui le rendra d'autant plus perplexe puisqu'il s'agit d'une menace de mort : « Ton heure a sonné. Stop. Signé : **William Corbitt**. ». Une fois rentré, le photographe travaillera sur la photographie afin de retirer les inscriptions et amènera la photo retouchée au journal en fin d'après-midi.

Jour 1, soir : « Esprit es-tu là ? »

En rentrant de chez lui, un des Investigateurs trouvera un télégramme en provenance de Misses **Dorothy Annetta & Helen Ross** : « Nous ne nous connaissons pas. Stop. Appelez-nous au ... pour une information urgente. Stop. ». Jointe par téléphone, les dames demanderont à l'Investigateur qu'il vienne avec ses amis à leur appartement pour une information urgente à leur communiquer.

La séance de spiritisme

Ces charmantes dames d'une soixantaine d'années font parties d'un groupe qui pratiquent des séances de spiritisme. Elles expliqueront aux Investigateurs qu'elles ont été contactées par l'esprit d'une dénommé **Gary Eberhard** et qui leur a donné un nom et leur a parlé « d'une horreur qu'il faut chasser ».

Les Investigateurs seront invités à participer à une séance de spiritisme avec ces dames, le soir même. La maison des deux demoiselles est aussi le lieu où se retrouvent les membres du groupe occulte.

Tout d'abord, les Investigateurs seront accueillis dans une antichambre par les dames et quelques membres de l'association spirite, qui semblent très excités. Pendant une légère collation, les dames parleront de leur association, de l'esprit qui les a contactées et de la séance de spiritisme qui va se dérouler.

Elles présenteront aussi **J.Abbott**, le photographe de la soirée, qui prendra des clichés de la scéance. Puis elles demanderont aux Investigateurs de passer au boudoir.

En entrant dans la pièce, une odeur d'encens vous prend la gorge. Au centre du boudoir - éclairé par quelques bougies sur de grands candélabres répartis autour de la pièce -, vous apercevez un guéridon et des chaises derrière un épais voile de fumée. Sur ce guéridon sont posés un plateau rempli de chiffres et de lettres et un vecteur (une flèche en bois montée sur billes). Dans un coin de la pièce, le photographe s'installe derrière son appareil photographique à soufflets, et allume une lampe bizarre qui diffuse une lumière bleutée.

*Enfin, les demoiselles vous disposent autour du guéridon et vous explique que, après avoir appelé et avoir eu la confirmation de sa présence à l'esprit, celui-ci guidera de manière inconsciente vos doigts vers les lettres et les chiffres du plateau pour répondre aux questions qui lui seront posées. **Helen** précise qu'elle est la seule à pouvoir poser des questions à l'esprit.*

*Elle demande à chacun d'entre vous de poser un doigt délicatement sur la flèche, les pouces de chacun doivent se toucher et les auriculaires toucher la planche. Un léger frisson parcourt la pièce. **Helen** et **Dorothy** ferment les yeux et instantanément, une sensation bizarre vous envahit. **Dorothy** vous demande de respirer lentement, sans vous concentrer sur votre doigt, en vous laissant aller. Vous êtes concentrés et plus rien n'existe dans votre tête en dehors de cette pièce. Après un long moment de silence, **Helen** parle doucement : « Nous t'appelons, esprit de **Gary Eberhard**. Si tu es parmi nous, frappe 3 fois. » Après quelques secondes, trois coups sourds sont perçus, et avant de poser aucune question, la flèche bouge brusquement : « P-A-R-C » puis s'arrête brusquement. Et tout à coup, elle se remet alors à bouger et trace rapidement : « V-E-N-G-E-A-N-C-E ».*

A ce moment, tous les Investigateurs font un jet de résistance au POU de 18 de **W.Corbitt** dont l'esprit est dans la pièce. Celui qui ratera et qui aura le plus petit score se met à parler d'une voix rauque (si tous les Investigateurs réussissent leur jet de résistance, l'esprit prendra possession d'un des membres de l'association présent dans la pièce - à l'exception des demoiselles et du photographe) :

« Mourrez ! La mort m'est étrangère, et je reviendrai toujours de l'au-delà pour me venger. Vous mourrez bientôt car vous ne connaissez pas l'étendue de mes pouvoirs. ». Un vent violent souffle alors toutes les bougies de la pièce. Votre ami pousse un cri en se cachant les yeux derrière ses mains. Au même moment, vous percevez le cliquetis de l'appareil photo derrière les petits cris de surprise et de terreur que

poussent l'assemblée.

Dans sa transe, l'Investigateur a vu une *Horreur Chasseresse* inspirée par **W.Corbitt**, et perdra 1d6 SAN s'il a raté son jet. Il ne se souviendra pas de sa vision, mais l'empreinte qu'elle aura laissée dans son esprit restera très troublante.

Les Investigateurs qui réussissent un jet d'*Occultisme* en cherchant dans le Journal de **W.Corbitt**, ils trouveront un passage à propos d'un serpent et d'une tour près d'un lac :

« Nous nous tenions près du lac, dans un vent frais d'automne. Les frères ont apportés la proie depuis la Tour. Le Révérend s'est approché de lui et a posé ses mains sur son front, en murmurant les phrases sacrées qui le préparaient à l'offrande. Puis, il leva les bras vers la lune invisible, en appelant par trois fois le nom que lui donne Celui Qui Attend Dans Le Noir. Nous psalmodions le nom du Serviteur jusqu'à son arrivée.

Tout d'abord, un frisson doucereux me parcouru le corps. Le vent se mit à chanter dans les branches d'automne, et les feuilles mortes montèrent dans un ballet nocturne. La forme déchira l'espace et vint se poser près de son obole de chair. J'ai cru défaillir de plaisir. Il était majestueux. Ses ailes sombres s'agitaient. Certains d'entre nous tombèrent au sol, sombrant dans une folie les plus reconfortantes. Moi, je me tenais debout et fier à contempler sa Grandeur. J'étais en transe, mais mon esprit - oh ! faiblesse - ne pu tenir plus longtemps et je détournais le regard au moment où l'Horreur se repu de son repas.

Je me réveillais le lendemain, seul, dans l'herbe humide du matin. ».

A la suite de cette séance de spiritisme ,l'esprit de **W.Corbitt** disparaîtra définitivement et n'importunera plus les Investigateurs.

Jour 1, nuit : La « mort » du photographe

Après son passage au journal, **E.Anderson** se baladera en ville et passera la soirée avec son ami **J.Abbott** dans un bar clandestin, qui sera venu le rejoindre après la séance de spiritisme avec les Investigateurs. Soucieux, **E.Anderson** aura oublié l'éventuel rendez-vous avec ses sauveurs rencontrés le matin.

Surveillé depuis le matin et après divers menaces, le photographe va finalement être inquiété personnellement par les membres du culte. Pendant que les deux amis s'amuse dans le bar clandestin, le **Révérend M.Thomas, C.Ballard** et sa bande cambriolent son appartement pour trouver la photographie originale de la cave. Par la même occasion, le Révérend profitera discrètement pour chercher des indices sur **W.Corbitt** et ce qu'est devenue la gemme noire. Ils réussiront à déjouer la vigilance de la concierge en renversant des pots de fleur dans la cour.

Plus tard dans la nuit, la bande enlèvera **E.Anderson** à la sortie du bar, alors qu'il sera complètement ivres. **J.Abbott** et **E.Anderson** seront assommés puis le photographe sera emmené en voiture jusqu'au Norumbega Park.

Si les Investigateurs se trouvent à l'appartement ou près du bar clandestin au moment où les membres du culte entrent en action, et veulent intervenir, les agresseurs sortiront leurs armes - ce qui devrait dissuader tout acte héroïque. Au pire, des coups de feu seront tirés pour intimider les Investigateurs et protéger la fuite des ravisseurs et du photographe.

Après la visite des membres du culte à l'appartement de **E.Anderson** - oui, il a la poisse -, une cendre de cigarette mal éteinte mettra le feu aux acides de sa chambre noire. L'incendie sera maîtrisé grâce à la vigilance de la concierge, inquiétée par des bruits dans l'escalier (ceux causés lors de la fuite des malfaiteurs). Après l'incendie de l'appartement de **E.Anderson**, la police enquêtera sur le photographe et interrogera les Investigateurs s'ils ont été vus ensemble dans la journée : où étaient-ils la nuit du meurtre, etc...

Jour 2, matin : « La presse en deuil »

Dès le lendemain, les journaux titreront sur la mort du photographe, calciné dans son appartement (ce que la police contredira dans la journée).

La nouvelle édition du Boston Herald

L'édition du Boston Herald présentera un errata sur la maison hantée, avec la seconde photo (celle remaniée par **E.Anderson**, sans les écritures et la forme humaine devant le lit).

Dès le matin, le **Colonel Meffit** téléphonera aux Investigateurs pour leur demander de venir chez lui afin de discuter de la photographie qu'il « trouve différente de celle de la veille... mais dont il ne sait pas pourquoi... »

La Police

Les policiers se désintéressent du sort d'un journaliste à sensations.

Si les Investigateurs discutent longuement avec les policiers du commissariat central, un des leurs - **Red Molly** - s'intéressera à leur discussion s'ils évoquent la photographie du Boston Herald, l'*Église de Notre Seigneur Délivreur de Secrets* ou la *Chapelle de la Contemplation*. Le policier joindra les Investigateurs dans la journée pour échanger des informations : il voudra connaître toutes les informations sur le culte en échange des informations policières sur le photographe. Il leur apprendra notamment qu'aucun ossement n'a été trouvé dans l'appartement de **E.Anderson** et qu'il n'est peut-être pas mort (information qui paraîtra dans les journaux le surlendemain - le jour 3).

L'appartement d'E.Anderson

La situation est différente suivant si les Investigateurs arrivent avant ou après l'incendie de l'appartement. (voir la description du l'appartement page 29, L'appartement de E.Anderson)

Avant l'incendie

Les Investigateurs devront déjouer la surveillance de la concierge (dont la compétence *Écouter* est à 70%). Elle interdira quiconque d'entrer dans l'immeuble, à moins que les visiteurs présentent bien et jouent sur leur séduction.

En effet, la dame est sensible aux charmes des messieurs, qu'elle laissera passer sur un jet de *Chance* réussit s'ils lui offrent des fleurs ou tentent de la séduire (une seule tentative). Un bonus de 10% est accordé à leur jet de *Chance* s'ils réussissent aussi un jet de *Baratin*, d'*Éloquence*, de *Chanter* ou de *Botanique* (ces bonus sont cumulatifs).

Si les Investigateurs forcent pour entrer dans l'immeuble, par l'intimidation ou par la force par exemple, la concierge n'hésitera pas à appeler la police.

Après l'incendie

La concierge est trop affairée pour s'occuper de l'escalier, à papoter avec les voisin(e)s... A l'étage, les Investigateurs découvriront la porte de l'appartement du photographe fermée et scellées par la police. La porte pourra être forcée par les Investigateurs à la recherche d'indices.

Étude photographique

Si les Investigateurs cherchent un photographe professionnel qui pourrait révéler les fantômes sur des photographies, ils devront :

- soit réussir un jet d'*Art* ou de *Connaissance des Arts* pour se souvenir qu'une exposition d'un certain **J.Abbott** sur ce thème a eu lieu il y a quelques mois dans une galerie ;
- soit rater un jet de *Photographie* auprès de photographes professionnels qui ne prendront alors pas au sérieux l'Investigateur et évoqueront le nom de **J.Abbott** (dans ce cas, le jet raté ne permet pas de mettre une croix dans la compétence).

L'interrogatoire du Colonel Meffit

Le **Révérénd M.Thomas** apprend le nom du propriétaire de la maison Corbitt par la bouche d'**E.Anderson**, après une séance d'interrogatoire. Dans la journée, le Révérend rend visite au colonel, dont la maison est située en périphérie de Boston, isolée.

Le Révérend se fera conduire par **A. Ballard** (**C. Ballard** est resté avec le photographe), qui fera le guet à l'extérieur de la maison. Après avoir maîtrisé la femme de maison, le Révérend menacera le colonel de son arme et l'attachera sur son lit pour une séance de torture à l'aide de tenailles, marteaux et clous (en provenance du débarras de la maison).

En arrivant au rendez-vous fixé par le Colonel, les Investigateurs pourront remarquer (sur un jet de *TOC* réussi) qu'une voiture stationnée devant la maison est identique à celle qui a tenté d'écraser **E. Anderson**. Si les Investigateurs s'approchent de manière voyante, la voiture démarrera en klaxonnant longuement - la conductrice faisant semblant de ne pas savoir conduire, avec un sourire embarrassé mais de séductrice.

Les portes de la maison du **Colonel Meffit** ne sont jamais fermées à clef. Si les Investigateurs entrent dans la maison, ils remarqueront :

- Un jet de *TOC* réussi révélera un journal brûlé dans la cheminée du salon. Un morceau portant la date du jour a échappé aux flammes. Il s'agit d'exemplaire du jour 1 du Boston Herald - avec la photo originale - que le **Révérend M. Thomas** a brûlé avant l'interrogatoire du militaire. L'exemplaire du jour 2 est visible sur une table.
- des bruits étouffés seront perceptibles dans la buanderie, sur un jet réussi d'*Écouter*.

Les Investigateurs pourront découvrir dans la buanderie la femme de maison attachée et bâillonnée, les yeux horrifiés.

S'il a été averti par le coup de klaxon, le Révérend fuit au plus vite. L'homme relâchera alors son attention, ce qui donnera l'occasion au **Colonel Meffit** de sortir un pistolet caché sous sa taie d'oreiller, avec lequel il blessera le Révérend au ventre. Une main sur sa plaie sanglante mais qui ne semble pas lui faire mal, l'homme s'enfuira le plus rapidement possible de la maison, rejoignant la voiture qui l'attend devant la maison - après que **A. Ballard** ait fait un tour de quartier. Ensemble, ils retourneront au Norumbega Park.

Une fois libérée, la femme de maison restera sous le choc quelques minutes avant de pouvoir parler à nouveau. Si les investigateurs insistent sur les détails qu'elle aurait pu voir (jet réussi de *Psychologie*), elle se rappellera de la bague en or que portait l'homme qui l'a bâillonnée : un œil triple rouge.

Jour 3 : Le Norumbega Park

A ce moment du scénario, les Investigateurs doivent comprendre qu'un groupe cherche des informations liées à **W. Corbitt**, et leur enquête doit les mener au Norumbega Park.

L'enquête sur le parc

Lors de la séance de spiritisme, l'esprit a évoqué un parc. Il existe beaucoup de parcs autour de Boston. Les plus proches de la ville sont Norumbega Park, Paragon Park et Revere Beach. Si les 3 lieux sont visités, les Investigateurs qui réussiront un jet d'*Histoire* dans le Norumbega Park se souviendront qu'une tour viking est visible.

Les recherches qui seront effectuées dans les archives des journaux à propos de parcs dans les environs de Boston permettront de tomber sur des articles (pour ceux qui réussissent leur jet de *Journalisme*) à propos de cérémonies de spiritisme ou « satanistes » autour de Boston. Les Investigateurs qui réussiront en plus un jet de *Bibliothèque* tomberont sur un article à propos d'une troublante cérémonie au Norumbega Park, 70 ans auparavant, dans un journal local, le *National Philanthropist*. L'article raconte une cérémonie démoniaque autour de la tour viking, racontée de manière sensationnelle : une jeune fille en robe blanche, un homme à tête de bouc, des bougies, etc... L'article a été écrit sur des rumeurs et correspond pas à la réalité telle que la décrit **W. Corbitt** dans son journal personnel.

Les Investigateurs trouveront aussi un avis de recherche dans l'exemplaire du *National Philanthropist*, un certain **Gary Eberhard**. Il est la victime qui a servi de sacrifice pour attirer l'*Horreur Chasseresse* et qui a été dévoré à l'issue de la cérémonie. Son esprit erre encore et voudra prévenir les Investigateurs des intentions du culte cthuloïde.

La séance d'hypnose

Si les Investigateurs n'ont pas découvert l'existence de la tour dans le parc, **Dorothy** téléphonera pour prendre des nouvelles de l'Investigateur qui a perdu une partie de sa mémoire, et lui proposera une séance d'hypnose.

Si l'Investigateur accepte et que **Dorothy** réussit son hypnose, l'amnésique parlera de sa vision. Une fois en hypnose, l'Investigateur redira les mêmes paroles et descriptions faites dans la soirée, en imitant la voie rauque de **W. Corbitt**. A la fin, il dira : « Cette tour est si magnifique et si délicieusement angoissante... » et partira d'un rire de folie. Puis l'Investigateur ouvrira les yeux et dira d'une voie apeurée – correspondant à celle de **G. Eberhard** : "Là ! Là ! Un serpent... énorme...". Il criera et s'évanouira. L'Investigateur perdra à nouveau 1d6 SAN s'il rate son jet, car il vient de revoir l'*Horreur Chasseresse* mais de plus près ! De leur côté, les témoins de la scène d'hypnose perdront 1d3 SAN.

La photographie de W. Corbitt

La photographie N&B prise par **J. Abbott** pendant la séance de spiritisme révélera une forte lumière au niveau du cœur de la victime que **W. Corbitt** a pris pour comme transmetteur verbal. Cette lumière est l'empreinte de la gemme noire que portait **W. Corbitt** de son vivant et après sa mort. qui s'est imprimée sur la pellicule photosensible. La radioactivité a imprégné l'âme comme elle a imprégné son corps physique.

Le développement de cette photographie avec certains pigments (deux jets réussis de *Photographie* et *Chimie*), révélera une autre forme humaine à la place de l'Investigateur, correspondant à **W. Corbitt**. L'origine du halo de lumière visible sur la photographie N&B sera clairement visible et reconnaissable comme la gemme noire portée en pendentif.

Le Norumbega Park

Parmi les parcs accessibles depuis Boston, seul le Norumbega Park possède une ancienne tour viking. Il s'agit d'un parc situé à une quinzaine de km de la ville, accessible par train, par bateau ou en voiture. La tour est facile à trouver et semble silencieuse à l'arrivée des Investigateurs.

Un jet de *TOC* réussi dans le parc indiquera au bout de quelques heures aux Investigateurs des traces de sang sur le sol. Un jet de *Suivre une piste* réussi leur permettra de suivre les traces de sang jusqu'à la tour.

Suivant la situation et le moment où les Investigateurs arrivent près de la tour, plusieurs événements et situations sont possibles.

Première possibilité : le Révérend M.Thomas est vivant et les Investigateurs découvrent la tour

L'enquête des Investigateurs les ont amenés à la Nurembega Tower. Ils pourront espionner les allers et venues dans la tours, voire ils pourront l'explorer. Cependant, ils devront éviter un affrontement avec tous les membres du culte qui risque de se révéler meurtrier.

A partir du second jour, les personnes présentes dans la tour sont : **C. Ballard**, **A. Ballard**, **le Révérend M.Thomas**. **E. Anderson** est ligoté et enfermé dans une des pièces du souterrain. Les 4 malfrats et **M. Kaitland** viendront les rejoindre tous les soirs. Le juge ne vient que rarement dans le lieu de rendez-vous, et toujours masqué (seul le **Révérend M.Thomas** connaît sa véritable identité).

Deuxième possibilité : le Révérend M.Thomas est poursuivi jusqu'au Nurembega Park par les Investigateurs

Les membres présents dans la tour défendront le lieu. Si les membres du culte se sentent perdus, ils se rendront à l'exception du Révérend qui s'enfuira par le Portail dimensionnel.

Si le Révérend a été blessé par balle lors de sa visite dans la maison du **Colonel Meffit**, il choisira de partir par le Portail dimensionnel de la tour, pour se faire soigner par un chirurgien de confiance. Les autres membres (**Ballard** père et fille, **M. Kaitland** et les 4 brigands resteront sur Boston pour continuer à œuvrer pour leur foi. Le juge attendra le retour du Révérend avant de revenir à la Tour.

Troisième possibilité : les Investigateurs ne trouvent pas le repaire des membres du culte

Si les Investigateurs tardent à visiter la tour viking, le policier **R.Molly** prendra contact avec eux, pour les avoir suivis pendant leur enquête. Avec leurs informations, le policier leur parlera du parc où se sont déroulés des rituels sataniques.

Quatrième possibilité : le Révérend est mort et les Investigateurs explorent la tour

Au cas où le Révérend est tué, si les membres du culte cthuloïde l'apprennent, ils abandonneront la tour, en laissant **E.Anderson** dans un état de folie.

En explorant le sous-sol de la tour, les Investigateurs trouveront **E.Anderson** gisant dans un état de folie. Derrière une porte fermée à clef se trouve un Portail magique.

E.Anderson

Le photographe a subi des tortures physiques et morales en attendant qu'il serve de sacrifice pour une prochaine cérémonie en l'honneur de l'*Horreur Chasseresse*, mais le projet a été abandonné par le **Révérend M.Thomas**.

Dans sa veste, le photographe porte sur lui la menace de mort par télégramme anonyme, envoyé par **A.Ballard**, qu'il lit de temps en temps en riant.

Soigné, **E.Anderson** ne retrouvera pas ses esprits tout de suite. En effet, il lui faudra une thérapie car il est devenu *agoraphobe*, pour une durée indéterminée. Les Investigateurs pourront tenter de le guérir mais en cas d'insuccès, le photographe sera placé dans un Établissement Spécialisé.

Dès qu'il guérit de sa folie, il décrira les différents membres du culte à l'exception du juge. Si le Révérend a fui par le Portail dimensionnel, le photographe ne saura pas où sera parti mais il rapportera que les autres membres du culte parlaient de Scandinavie ou d'Allemagne « par les voies de l'Ether ».

Conclusion

Si les Investigateurs n'auront pas déjoués tous les plans du **Révérend M.Thomas**, ils auront tout au moins freiné ses ambitions. Après avoir investi la tour, ils devront retrouver tous les membres du culte, soigner la folie du photographe et savoir comment faire fonctionner le Portail dimensionnel.

Les Investigateurs auront alors plusieurs pistes à explorer :

- inculper les ravisseurs du photographe ;
- mettre fin au culte, en éliminant le **Révérend M.Thomas** (ou en le mettant en fuite) et/ou en dénonçant ses membres ;
- exploiter les connaissances apportées par les photographies Noir & Blanc et Couleur pour améliorer leur connaissance du monde des esprits ;

- approfondir leur pratique du spiritisme ;
- connaître les pouvoirs de la gemme noire et, pourquoi pas, en chercher d'autres exemplaires ;
- découvrir le mot de passe pour faire fonctionner le Portail et, éventuellement, l'utiliser ;
- améliorer leur connaissance du Mythe de Cthulhu.

Epilogue

S'il entend parler de la tour viking du Norumbega Park, **J.Abbott** viendra sur les lieux pour prendre des photos de la tour et autour du lac. Le lendemain de sa visite, les Investigateurs recevront un coup de téléphone de **Dorothy** et **Helen** qui, prévenues par un des voisins, leur demanderont de faire une visite d'urgence chez **J.Abbott**. Arrivés sur place, les Investigateurs verront l'homme prostré dans sa chambre noire. Au sol, les restes d'une photo couleur déchirée. Si les Investigateurs décident de reconstituer le puzzle, ils verront comme **J.Abbott** la photo d'une silhouette ailée, celle d'une *Horreur Chasseresse* près du lac.

Regarder la photo coûtera 1d3 SAN à ceux qui ratent leur jet. Si l'Investigateur qui a eu la vision de l'*Horreur Chasseresse* pendant la séance de spiritisme regarde la photo couleur, il se retrouvera dans l'état de folie dans laquelle il était lors de la soirée s'il rate son jet de SAN. Par contre, la photo ayant joué de rôle de révélateur, l'Investigateur se souviendra dorénavant de toute sa vision : le parc, le bois, la tour de pierre, le lac, le sacrifice et l'*Horreur Chasseresse* (comme décrite dans le journal de **W.Corbitt**) !

Alors que de nouvelles techniques apparaissent, le monde des ténèbres est toujours aussi impénétrable. Les Investigateurs ont de nouveaux moyens pour connaître l'invisible, mais la vérité semble terrible et il faudra beaucoup de courage et des moyens encore plus importants pour la combattre.

C'est une course sans fin. Le dossier n'est jamais clos.

Annexes

Les PNJ et les organisations

Les contacts des Investigateurs

Colonel Meffit

Militaire dont la carrière a débuté du côté des Yankee pendant la Guerre de Sécession, il est le propriétaire de la maison Corbitt, dont la rumeur dit qu'elle est hantée. Une connaissance commune a mis en relation le militaire avec les Investigateurs pour aider à résoudre le mystère de la hantise. Depuis, le Colonel a décidé de solliciter à nouveau les Investigateurs pour en savoir plus sur le photographe qui a osé entrer dans sa maison sans autorisation.

C'est un homme qui croit en ses valeurs et n'hésite pas à accuser la corporation des journalistes.

Vers la fin de la guerre, le Colonel – alors qu'il n'était encore que Capitaine - a sympathisé avec un médecin. Blessé mortellement, ce dernier lui donna une boîte contenant tous les amalgames dentaires (les « plombages ») en or qu'il avait ramassé sans scrupule sur les cadavres pendant la guerre. **Meffit** les a gardé puis fondu en pépites et s'en séparera finalement pour payer les Investigateurs (une pépite par personne, qui peut se monnayer 100\$ chacune).

Red Molly

Chef de patrouille, ce policier a participé au démantèlement de la *Chapelle de la Contemplation* et à l'arrestation de tous ses membres, en 1912, alors qu'il était un simple *cop*. Il aidera les Investigateurs à la hauteur de ses moyens s'il les sent de confiance (un jet de *Psychologie* peut être nécessaire).

Depuis cette arrestation, **R. Molly** s'intéresse de près aux phénomènes paranormaux.

Compétences : *Occultisme* (20%), *Psychologie* (50%).

Combat : *Arme de poing* (40%), *Fusil* (40%)

L'Eglise de Notre Seigneur Délivreur de Secrets

Après le démantèlement de la *Chapelle de la Contemplation* en 1912, le culte a survécu discrètement à Boston avec une partie de ses anciens membres. Tout le monde pense que le culte a complètement disparu, et l'évasion du **Révérend M.Thomas** n'a pas éveillé les soupçons d'autant plus qu'il est introuvable.

Révérénd Michael Thomas

Figure charismatique et puissant vénérateur de *Nyarlathotep*, le Révérénd recherche la puissance et le pouvoir, inspiré par sa foi en son Dieu. Pendant de nombreuses années, il a monté un culte chtuloïde à Boston, du nom de l'Église de *Notre Seigneur Délivreur de Secrets*.

Arrêté en 1912 et évadé après 5 années de prison, le Révérénd vit maintenant près du Norumbega Park, à Aubundale, à une vingtaine de kilomètres de Boston. Depuis, il s'ingénie à retrouver de nouveaux adeptes de son église, à qui il promet gloire et pouvoir, tout en gardant un contact avec les anciens membres encore à Boston.

Alors qu'il apprend que les journaux évoque à nouveau la *Chapelle de la Contemplation*, il décide de se venger des journalistes qui l'empêchent de mener à bien ses projets, désirant que le culte reste dans l'ombre pendant encore quelques années. Il enlèvera le photographe à l'origine de la polémique - histoire de mettre la pression sur les journalistes qui voudraient refaire parler de son église.

S'il se sent pris au piège, le Révérénd utilisera ses sorts. S'il est blessé, il se réfugiera dans le tour viking située dans le Nurembera Park, et s'enfuira par le Portail dimensionnel.

Le **Révérénd M.Thomas** est au courant du pouvoir de la gemme que portait **W.Corbitt**, et voudrait la récupérer depuis qu'il a appris la seconde mort de ce dernier. Il connaît l'histoire des gemmes.

Compétences : *Mythe de Cthulhu* (70%).

Sorts : *Flétrissement*, et divers sorts de contact et de contrôle.

Équipement :

- 127\$
- Une bague en or avec un œil triple rouge (un jet réussi en *Mythe de Cthulhu* permet de savoir que ce symbole est en rapport avec *Nyarlathotep*),
- la clef du cadenas dans le souterrain de la Norumbega Tower,
- un gemme noire (identique à celle que portait W.Corbitt) : +1 POU au porteur et invulnérabilité aux armes à feu (cf. Scénario dans les règles de base, p.83). Elle ne se détruira pas si elle est touchée ou portée par un des Investigateurs.

Le juge Ryan McEwen

Il s'agit de la seconde tête pensante du culte, après le **Révérénd M.Thomas**. Connu uniquement par ce dernier, **R.McEwen** est extrêmement discret de par sa fonction et sa chance d'avoir échappé à la rafle de la *Chapelle de la Contemplation* en 1912. Le rapport de cet homme avec l'*Église de Notre Seigneur Délivreur de Secrets* ou la *Chapelle de la Contemplation* n'est pas connu de la police.

Toujours masqué, l'homme assiste aux réunions du culte en parlant peu et uniquement pour les grandes occasions, comme les rituels, et vient toujours masqué.

Sa fierté reste son grand-père sudiste mort pendant la Guerre de Sécession, dont il garde les objets fétiches dans son cabinet de curiosités : l'épée, l'uniforme, des objets d'origine indiennes, des grades d'officiers Yankee tués par son grand-père, etc... Si on lui parle du président actuel, **T.Woodrow Wilson**, dont il exècre le mandat, R.McEwen s'emporte et parle violemment de son pays, de son déclin, et qu'il ne veut pas des « États-Unis d'Amérique qui bafouent la mémoire ».

Son profond désir est d'instaurer une atmosphère politique hostile au président actuel, qui croit avoir été mis en place par les journalistes à la solde des « rouges », opinion qu'il appuie en rapport de leur position en faveur du droit de vote des femmes notamment. Le **Révérénd M.Thomas** insinuera à **McEwen** la nécessité de faire pression sur le Boston Herald, et le juge se fera un plaisir d'appeler son Rédacteur en Chef.

Carl Ballard

Homme fort et rusé, **C.Ballard** est à la tête d'une bande de brigands dans les bas-quartiers de Boston. Il est le propriétaire et le conducteur de la voiture qui tentera d'écraser le photographe le premier jour. Un casier judiciaire a été constitué depuis son rapport à la *Chapelle de la Contemplation* en 1912.

Étant le seul à posséder une voiture, il est souvent le chauffeur pour tous les membres du culte. Sa voiture a la particularité d'avoir des plaques minéralogiques facilement démontables (détail qui peut être connu sur un jet de TOC réussi en inspectant la voiture). Une aile est légèrement enfoncée avec des traces de peinture rouge, causée par une bouche d'incendie.

A partir de l'enlèvement de **E.Anderson**, **C.Ballard** et sa fille resteront à la tour pour garder et nourrir le journaliste.

Compétences : *Conduite Automobile* (60%)

Combat : *Arme de poing* (50%)

Équipement : Automatique cal.22 (avec 7 balles), 10\$.

Anna Ballard

Âgée de 21 ans, elle suit son père dans ses choix théologiques et vénère aussi *Nyarlathotep*, dont elle dit être une des prêtresses, comme l'a convaincu le **Révérénd M.Thomas**. **A.Ballard** a été arrêtée par la police lors du raid en 1912 à la *Chapelle de la Contemplation*, mais a été rapidement relâchée car elle était mineure à l'époque.

Au début du scénario, elle sera chargée de suivre **E.Anderson** afin de trouver le moment idéal pour l'enlever, à la demande du **Révérénd M.Thomas** qui veut une offrande humaine, indispensable pour appeler à nouveau une *Horreur Chasseresse*.

Elle aidera le Révérend en conduisant la voiture de son père à la maison du **Colonel Meffit**.

Compétences : *Conduite Automobile* (45%), *TOC* (20%).

Équipement : 30\$.

Les 4 brigands

Menée par **C.Ballard**, la bande rassemble quatre hommes. Les 2 premiers sont connus par la police pour leur rapport à la *Chapelle de la Contemplation* - ils ont été arrêtés lors de la rafle de 1912 -, les 2 derniers sont des recrues récentes :

- **Antoine Schinz**. Il est rusé et ne se laissera pas embobiné facilement. Combat : *Arme de poing* (40%). Équipement : Revolver col.22 (avec 5 balles), 5\$.
- Un expert au couteau du nom de **Maxwell Smith**. Il vénère *Nyarlathotep* et est prêt à tuer ceux qui le mettent en défaut. Combat : *Combat au couteau* (60%). Équipement : couteau, 3\$.
- **Mickaël Spencer**, le racketteur, s'occupe surtout des petits commerces de son quartier. Compétences : *Lancer* (50%). Combat : *Petit Couteau* (30%). Équipement : cran d'arrêt, 3\$.
- **Donald** est un ivrogne qui traîne souvent dans les bars clandestins - dont celui où va **E.Anderson** la veille de son enlèvement, et il offre ses services contre des informations qu'il refourgue ensuite à la police contre sa liberté. Compétences : *Baratin* (40%). Combat : *Coup de poing* (75%), *Coup de tête* (40%). Équipement : un tire-bouchon, 3\$.

Karen Maitland

K.Maitland a rencontré **A.Ballard** lors de soirées de lecture littéraire de leur quartier. Elles ont rapidement sympathisées, au point que la jeune fille fasse rencontrer **K.Maitland** au **Révérénd M.Thomas**, qui l'a converti à son église.

Depuis, elle est membre de l'*Église du Seigneur Délivreur de Secrets* et agit pour le bien du culte.

Elle est secrétaire au Boston Herald, et donnera les informations sur **E.Anderson** à son amie **K.Maitland** (qui les transmettra au **Révérénd M.Thomas**) et aidera **C.Ballard** à reconnaître le journaliste dans la rue.

Tous les soirs, à partir du lendemain de l'enlèvement du journaliste, elle apportera des vivres à la Norumbega Tower en empruntant la voiture de ses parents, en faisant bien attention qu'**E.Anderson** ne la voit pas et ne l'entende pas. Elle sait qu'il est destiné à mourir en sacrifice, mais elle reste prudente.

Équipement : 30\$.

W.Corbitt

Si son corps matériel est définitivement perdu, son esprit rôde encore et il ne pense qu'à se venger des coupables de sa seconde mort.

Dans ce scénario, sa dernière action avant la disparition définitive de son esprit sera lors de la cérémonie de spiritisme. Après cette dernière manifestation, son esprit partira dans un autre monde...

Planetarum Influx

Cette association réunie des personnes versées dans le spiritisme. Créée par **Dorothy** et **Helen**, son nom provient d'un ouvrage sur le magnétisme, d'un auteur du XVIII^{ème} siècle du nom de **F.A.Mesmer** dont la thèse explique que tout corps (minéral, végétal, animé) est baigné d'un « fluide » et qui est à l'origine du spiritisme.

Dorothy Anneta et Helen Ross

On les croirait sœurs, mais il n'en est rien. Ces dames sont d'excellentes amies qui se sentent comme investies d'une mission mystique. Ensemble, elles réunissent maximum d'adeptes du surnaturel.

Dorothy Anneta

Agée de 66 ans, Dorothy est issue d'une mère anglaise et d'un père italien, dont les deux familles sont venues en Amérique pour faire fortune au début du XIX^{ème} siècle. Elle a appris l'hypnose auprès d'un étudiant autrichien qui détiendrait son savoir d'un médecin originaire de son pays. Ses parents ne sont plus de ce monde.

Caractéristiques : POU 16, SAN 60

Compétences : *Hypnose* (70%) (nouvelle compétence décrite sur le site des tentacules : <http://www.tentacules.net/index.php?id=5239>)

Helen Ross

De parents d'origine irlandaise, son père inventeur s'est tué lors de l'essai d'une de ses machines, une aile en peaux d'oiseau sur une structure en bois et branchages. Sa mère vit encore, dans le même immeuble que les deux femmes, à l'étage au dessus.

Joseph Abbott

J.Abbott est un artiste photographe, et ami de **E.Anderson**. En dehors de son job, il étudie les pigmentations chimiques sur les pellicules pour photographier les présences invisibles. Il fait partie de la Planetarum Influx.

S'il est contacté avant la disparition de son ami, il ne répondra pas aux questions avant de mieux connaître l'identité de son interlocuteur - il veut éviter les curieux, à moins que les Investigateurs arrivent à le convaincre (jet de *Baratin*, *Photographie* ou d'*Éloquence* réussi).

Après l'enlèvement et la mort annoncée de son ami, le photographe-artiste culpabilisera de ne pas l'avoir sauvé et acceptera de rencontrer les Investigateurs dès qu'il sera contacté. Il leur montrera les négatifs de la cave de la maison Corbitt que lui a donné son ami dans le bar clandestin.

Si les Investigateurs font des recherches dans les archives policières sur **E.Anderson** ou **J.Abbott**, ils trouveront des procès-verbaux d'arrestations pour dégradation de biens publics lors des manifestations de la Police en septembre 1919. L'adresse de **J.Abbott** est indiquée sur le procès-verbal.

J.Abbott connaît la formule chimique pour révéler les fantômes sur les photos N&B mais pas sur celles en couleur, qu'il ne résoudra pas avant l'épilogue de ce scénario.

Compétences : *Chimie* (70%), *Photographie* (80%).

Boston Herald

Le rédacteur en Chef

Après la première publication de la photographie, la rédaction du Boston Herald reçoit des menaces de mort anonymes et son Rédacteur en Chef accepte finalement de publier une nouvelle photographie retouchée.

S'il est interrogé, le Rédacteur en Chef du journal ne parlera pas des menaces à son égard et à sa famille, et parlera de son regret pour « la disparition d'un grand reporter et un excellent photographe ». Rien moins que ça !

Erik Anderson, le photographe

Tout en travaillant pour le Boston Herald en tant que photographe, **E.Anderson** réalise des photographies truquées et écrit des articles pour des

journaux occultes, sous le pseudonyme de « Dr Brightness » - dont on trouvera des exemplaires dans son appartement.

Compétences : *Chimie* (60%), *Photographie* (60%), *Serrurerie* (20%)

Équipement : Un passe-partout (*Serrurerie* +30%), un appareil-photo N&B avec 3 pellicules 16mm.

A propos de la photographie du sous-sol de la maison Corbitt

Si le photographe est interrogé par les Investigateurs à propos de sa photo prise dans la cave de la maison Corbitt, il n'avouera pas tout de suite s'être introduit dans la demeure du **Colonel Meffit**. Au sujet de la forme humaine visible sur la photo, il dira que "certains bains photographiques rendent visibles les esprits, tout dépend de la lumière utilisée.". **E.Anderson** sait que c'est possible car il l'a déjà expérimenté avec son ami et artiste, **J.Abbott**. Par contre, il a truqué sa photographie avec de la peinture (ce qu'il avouera auprès d'un spécialiste en photographie - un jet en *Photographie* réussi détecte la supercherie).

Il n'avait pas spécialement remarqué les écritures sur les murs de la cave à cause de la pénombre, mais s'y est intéressé à partir du moment où son Rédacteur en Chef lui a demandé de les faire disparaître de la photographie.

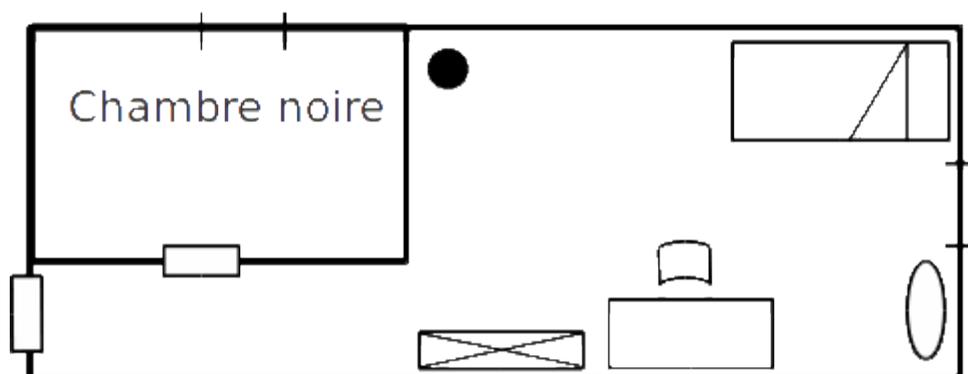
Les lieux

La cave de la maison Corbitt

La première fois que les Investigateurs descendront dans le sous-sol après le passage du photographe - le jour 1, lorsque le Colonel les a fait venir -, ils sentiront une odeur bizarre, comme de brûlé.

Un jet réussi de *TOC* permet de découvrir sur le sol des traces de poudre noircie. Cette poudre et l'odeur de brûlé proviennent du magnésium qu'**Erik Anderson** a utilisé pour faire ses photographies de la cave (ce qui pourra être déduit sur un jet réussi de *Photographie* ou de *Chimie*).

L'appartement de E.Anderson



Des multitudes d'objets remplissent les deux pièces de l'appartement. Si des précédents visiteurs sont passés avant les Investigateurs, l'appartement a été mis sans-dessus-dessous et tient plus du capharnaüm que d'un appartement de célibataire.

E.Anderson se sert de la cuisine comme d'une chambre noire : les carreaux des fenêtres sont recouvertes de peinture et un lourd rideau derrière la porte rend la pièce obscure. Avant la visite des membres du culte, les tables sont recouvertes de différents bacs de produits chimiques (les Investigateurs qui ont la compétence *Photographie* ou *Chimie* sauront qu'ils sont nécessaires au développement de photographies). Si les Investigateurs arrivent après la visite des membres du culte, la pièce est maintenant calcinée, le sol recouvert d'une cendre mouillée. En voyant l'état de l'appartement, ils comprendront que l'incendie est parti de cette pièce.

Une fouille minutieuse dans la chambre noire :

- si les Investigateurs sont les premiers et sur un jet de *TOC* réussi, ils trouveront le négatif de la photo de la cave dans la chambre noire ;
- un jet réussi de *Photographie* dans la chambre noire permettra de découvrir des filtres infrarouge à poser sur des appareils photographiques.

Un jet de *TOC* réussi dans l'appartement révèle :

- si les membres du culte Cthuloïde sont passés avant les Investigateurs, les Investigateurs verront dans le salon un papier brûlé dans un cendrier (un des négatifs brûlé par le **Révérend M.Thomas**) ;
- dans la partie de l'appartement qui n'a pas brûlé, et un jet réussi de *Physique* permettra de trouver dans le foutoir une *lampe de Wood* (un éclairage pour détecter l'ultra-violet - qui n'a pas d'utilité dans ce scénario) ;
- On peut aussi trouver un appareil-photo 35mm avec 3 pellicules, un appareil-photo couleur avec 5 plaques de verre et un projecteur de photo 16mm ;

- Sur le bureau peut être découvert une machine à écrire, recouverte de papiers et de journaux occultes. Un papier est enroulé dans la machine, avec un article portant sur les phénomènes occultes (que E.Anderson comptait faire publié dans la revue occulte) ;
- Un jet réussi de *TOC* dans le bureau fera découvrir une carte de visite d'une blanchisserie avec une annotation manuscrite : « Murphy ». Il s'agit de l'adresse du bar clandestin et du mot de passe pour entrer.

Le bar clandestin

Le sous-sol d'une blanchisserie est aux mains du **Gustin Gang**, un des gangs irlando-américain pendant la Prohibition. L'entrée du bar se fait de nuit uniquement et par la porte arrière de la boutique, qui s'ouvre après avoir prononcé le mot de passe « Murphy ». Un escalier descend dans un dédale de passages souterrains jusqu'à une cave voûtée où du whisky frelaté est servi contre des dollars, au son des violons irlandais.

Donal, un des membres de *l'Église de Notre Seigneur Délivreur de Secrets* vient régulièrement dans ce bar. S'il est contacté par les Investigateurs et qu'il comprend leurs intentions, il les mènera dans une fausse direction, le temps que le culte cultuïde mette au point une stratégie pour les agresser, voire les enlever et les séquestrer dans la tour viking. Si cela arrive, ils pourraient être sauvés par **J.Abbott** lors d'une exploration du Norumbega Park quelques jours plus tard.

La maison du Colonel Meffit

Le militaire vit dans une modeste villa, avec sa femme de chambre.

- Rez-de-chaussée (1st floor) -

Débarras

Cette pièce au sol en terre battue contient des outils de jardin, des boîtes à outils, des meubles cassés. Le même foutoir que dans la cave de la maison Corbitt. Lors de la visite du Révérend **M. Thomas**, ce dernier a pris une caisse à outils pour en utiliser son contenu sur le colonel.

Buanderie

Contient un étendoir et des fers à repasser ainsi qu'un poêle.

Placard

Contient le linge de maison.

Cuisine

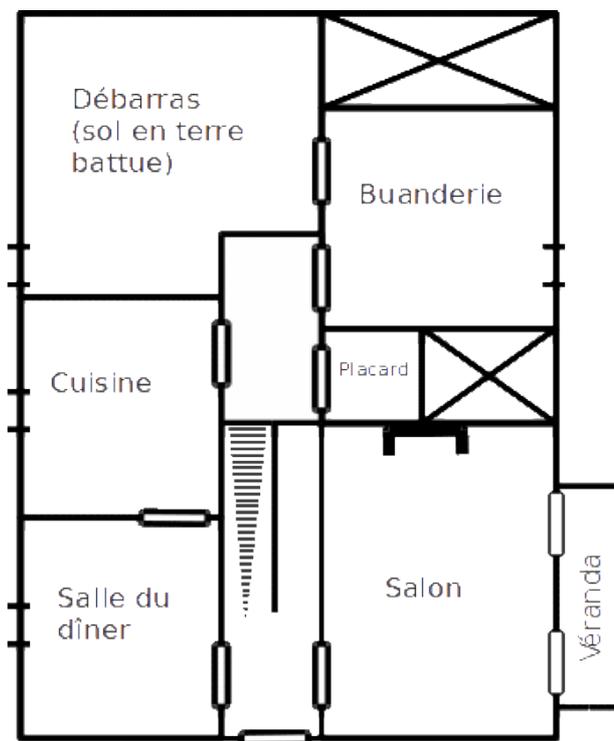
Cette pièce est utilisée tous les matins par la femme de chambre et lors des grands repas servis dans le salon de dîner.

Salon de dîner

Cette pièce est ouverte lors des dîners exceptionnels uniquement, lorsque le **Colonel Meffit** reçoit des invités importants.

Salon

Salle de réception des invités du colonel. Des objets de curiosités sont exposés autour et sur la cheminée.



Rez-de-chaussée (1st floor)

1^{er} étage (2nd floor)

Terrasse (petite)

Les jours de beau temps, le colonel prend son breakfast sur cette terrasse, en compagnie de sa femme de chambre.

Cuisine

La cuisine de l'étage est utilisée pour tous les repas du colonel.

Salle de bain
Pièce d'eau.

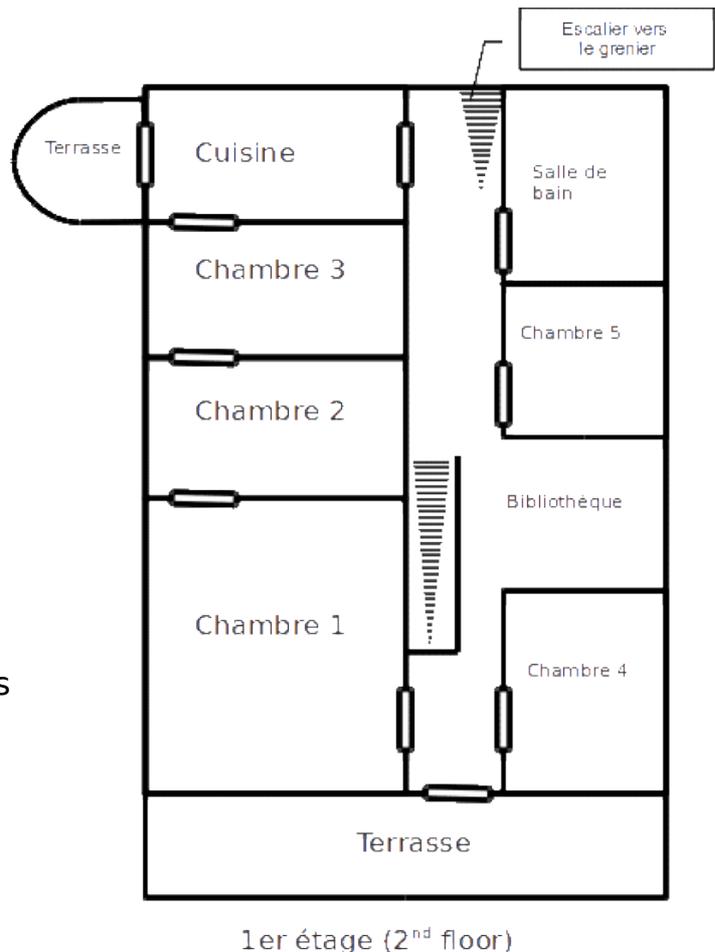
Chambre 1
Chambre du colonel.

Chambre 3
Chambre de l'employé du colonel

Chambres 2, 4 et 5
Ces chambres sont inutilisées.

Terrasse (grande)
Cette terrasse n'est pas utilisée par le colonel et la femme de chambre l'a investi de plantes en pot, en tous genres.

Bibliothèque
On peut y trouver des ouvrages rédigés par des officiers ou sur le thème militaire. Sur un jet de TOC réussi, l'Investigateur trouve des ouvrages sur le thème des maisons hantés - le colonel n'avouera jamais posséder de tels ouvrages, qui seront cachés en double fond. La lecture de l'ouvrage *La maison des songes et autres histoires mystérieuses sur les maisons habitées par les fantômes* ajoutera 1d6% en occultisme.



Norumbega Park³

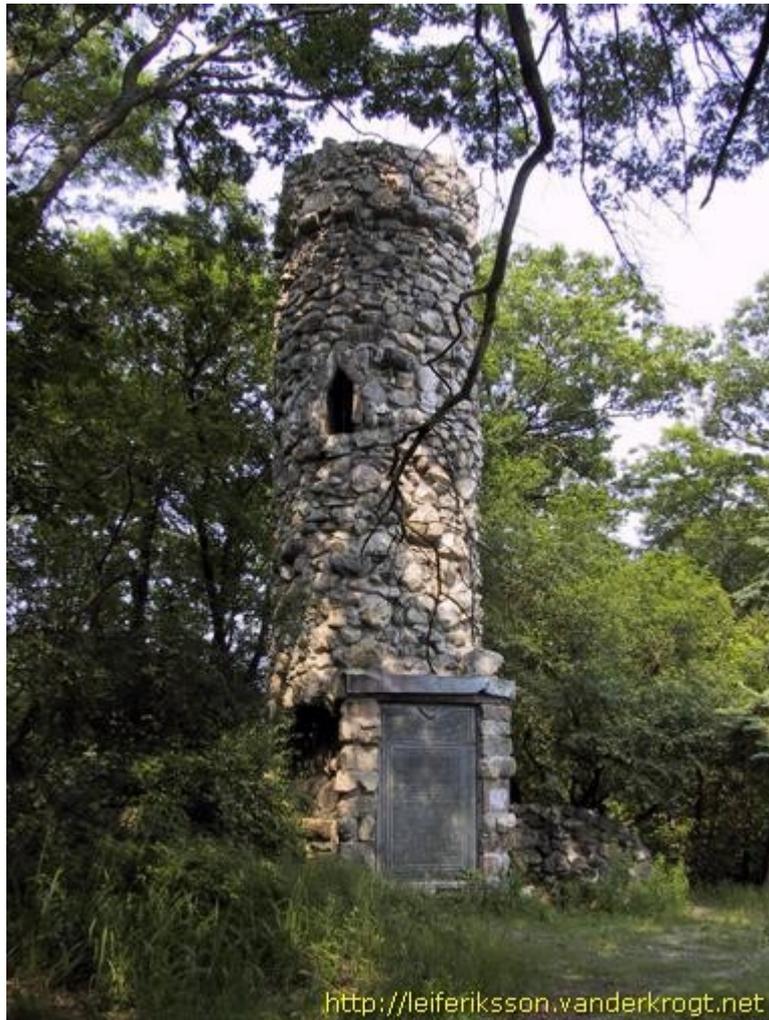
Le Norumbega Park a ouvert en Juin 1897 et a été construit par les administrateurs du Commonwealth Avenue Street Railway, dans l'espoir d'augmenter la fréquentation et les recettes sur la ligne de tramway en cours de construction entre Boston et Auburndale.

Le nom du parc a été choisit en rapport avec la Norumbega Tower, une structure de pierre énorme déjà présente sur le fleuve, à Weston, pour rendre hommage aux supposés explorateurs vikings qui ont déclaré avoir navigué sur la Charles River autour de l'an mil.

Norumbega Tower, la Tour Viking

La tour est discrètement située dans le parc, sur une colline, au centre d'une clairière.

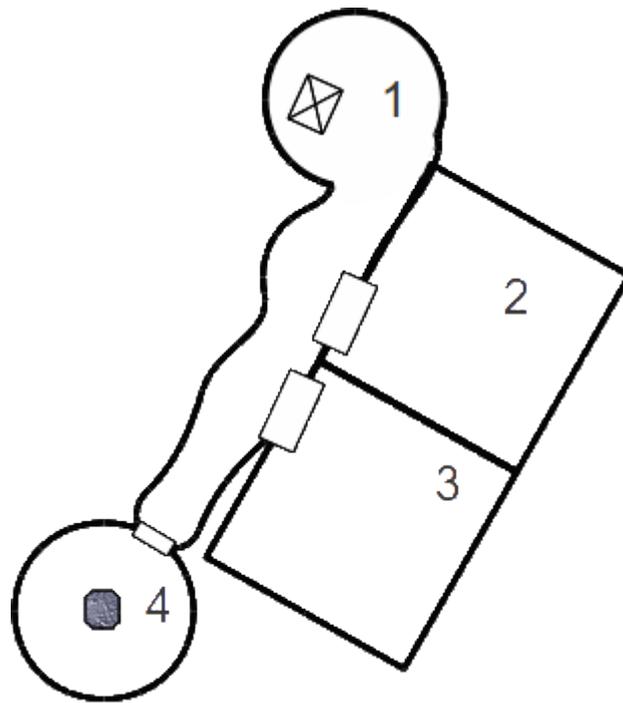
³Traduction personnelle de la présentation extraite de wikipedia



@ Website: René & Peter van der Krogt
(reproduit sans demande de droit)

Une porte permet d'accéder dans la pièce du rez-de-chaussée. Une immense plaque fixée sur la paroi extérieur explique les circonstances de sa découverte et de son histoire (cf. <http://www.vanderkrogt.net/statues/object.php?webpage=LE&record=usma14>, en anglais).

A l'intérieur, tout le long de la paroi, un escalier monte jusqu'au parapet. Au milieu de la pièce, une trappe permet d'accéder au souterrain. Sur le mur, un porte-clef et une clef sont accrochés.



1. Une échelle récente est accrochée près de la trappe au plafond. La pièce est dans la pénombre complète. Une fois éclairée, les Investigateurs pourront découvrir des murs recouverts de pierres apparentes, et un sol en terre battue.

2. La porte de cette pièce est fermée à l'aide d'un cadenas (dont la clé est dans la pièce au rez-de-chaussée). A l'intérieur, le corps d'**E.Anderson** gît au sol. Il gémit puis pousse de petits cris en voyant de la lumière.

3. La porte de cette pièce est ouverte. Au centre sont placés une table de fortune et 6 chaises. Des provisions (tomate, concombre, pop-corn, etc.) sont répartis dans plusieurs paniers. Un jambon enveloppé dans un torchon est accroché sur un clou enfoncé dans un des murs. Sur la table est posé comme des pièces de jeu d'échec, en ivoire. Elles sont bizarres et tout Investigateur un peu curieux se sentira mal à l'aise en les observant (perte de 1 SAN sur un jet raté). En fait, il s'agit de la représentation des dieux cthuléens sculptés dans des os de baleine.

4. La porte de cette pièce est fermée avec un cadenas dont la seule clef est détenue par le **Révérénd M.Thomas**. Elle contient un large pierre au sol, gravée d'inscriptions runiques d'origine viking. Il s'agit d'un Portail dimensionnel, qui s'active avec un mot de passe que le Révérend a réussi à deviner en lisant les runes sur la pierre. Il utilisera la Porte pour s'enfuir en cas de problème. Cette pièce contient aussi quelques livres occultes (dont le *Livre de Dzyan* avec un sort « Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs ») et une hache d'origine viking.

Le reste des affaires du Révérend sont à son appartement, à Aubundale.

Note : le lieu d'arrivée de la Porte dimensionnelle reste à la discrétion du Gardien. Mais il faut supposer que cette Porte a été mise en place par les vikings lors de leur venue en Amérique vers l'an 1000, et que son arrivée doit se situer soit au Groenland, soit au nord de l'Europe.

Les objets

Les photos de la maison Corbitt

Lors de la première journée, les 2 négatifs de ces photos N&B se trouvent dans le laboratoire d'**E.Anderson**. Ensuite, le soir du jour 1, le photographe donne un des négatifs à son ami **J.Abbott**, tandis que l'autre est brûlé par le **Révérénd M.Thomas**.

La photographie prise pendant la séance de spiritisme

Prise par **J.Abbott**, elle révèle la présence de l'esprit de **W.Corbitt** pendant la séance et de la radioactivité de la gemme qu'il portait au cou. Le photographe les développe dans la journée du jour 2.

Les éditions du Boston Herald

Depuis quelques semaines, les journaux parlent de la prochaine campagne présidentielle, avec un constat mitigé du mandat du président démocrate **Woodrow Wilson** face à la montée des « rouges ». Divers articles sur l'équipe de base-ball de la ville, les Boston Red Sox, paraissent aussi dans les journaux. En effet, la vente de leur meilleur joueur aux New York Yankees en décembre 1919 n'est toujours pas expliquée par son propriétaire, **Harry Frazee**.

Mais à la lecture des journaux de ces deux derniers jours, les Investigateurs devraient être plutôt intrigués par le revirement de la rédaction, non sur les « qualités journalistiques du photographe », mais sur la retouche concernant la mention de la *Chapelle de la Contemplation* qu'ils savent être véritables puisqu'ils l'ont aperçue lors de la visite de la maison.

Édition du jour 1

La photographie en Noir & Blanc a effectivement été prise par **E.Anderson** depuis la cave de la maison. D'ailleurs, les initiales « E.A. » annotent la photographie, dont l'ambiance est... bizarre.

Une observation plus précise de la photographie permet de distinguer deux détails (un jet de *TOC* réussi est nécessaire pour les Investigateurs qui ne sont jamais entrés dans la cave) : les mots « Chapelle » et « Contemplation » sont visibles sur le mur de séparation de la cave, et une forme fantomatique se tient debout devant le lit, au milieu de la pièce (le lit correspond à l'ancien lieu de repos de **W.Corbitt**).

Édition du jour 2

La photographie de la cave est évidemment différente puisque les inscriptions sur le mur de séparation de la cave ont été effacés par **E.Anderson**, ainsi que la forme fantomatique.

Les gemmes noires

Le Révérend a inhumé **W.Corbitt** dans la cave de la maison qui appartient au **Colonel Meffit**, et connaît les propriétés d'immortalités de la gemme noire que portait le défunt à ce moment. Maintenant que **W.Corbitt** est matériellement mort, le révérend voudrait récupérer la gemme.

Cependant, si le Révérend connaît l'histoire des gemmes noires – il en porte une -, il ne sait pas que cette gemme n'est utilisable qu'une seule fois et tombe en poussières si on la touche lorsque le porteur est mort une seconde fois.

L'histoire des gemmes noires

Les pierres portées par le **Révérend M.Thomas** et **W.Corbitt** proviennent d'un gisement situé en Allemagne, en Forêt Noire dans la vallée de la Kinzig.

Leur pouvoir sur la vie a été découverte par un scientifique, devenu fou à la fin du XIX^{ème} siècle, après avoir été surpris plusieurs fois à psalmodier les nuits de pleines lunes. La connaissance des gemmes noires est un savoir que les Anciens ont accepté de donner.

Pouvoirs

Si elles sont portées, les gemmes noires confèrent un bonus de 1 en POU et une invulnérabilité aux armes à feu. Elle confère aussi la vie après la mort, son porteur appartenant alors au monde des morts-vivants. Un porteur mort pour la seconde fois est définitivement mort. Cependant, si une personne touche la gemme noire à ce moment, elle bénéficie d'un bonus de 1 au POU (permanent) – mais pas celui d'Invulnérabilité aux armes à feu.

La FAQ

Ceci sont les réponses possibles aux questions que peuvent se poser les Investigateurs, et dont ils peuvent avoir des indices lors de leurs différentes rencontres :

- Les esprits sont-ils visibles sur des photos ?
Oui, avec certains composants chimiques (nécessite un jet de *Chimie*). Le procédé est connu par **E.Anderson** et **J.Abbott**.
- A quoi servent les *Lampes de Wood* ?
Elles ne servent qu'à voir des problèmes cutanés. Son utilisation peut être révélée sur un jet réussi de « Médecine ».

- Qu'avait **W.Corbitt** autour du cou ?
Il s'agit d'une gemme noire qui était la source de son pouvoir d'immortalité. On peut découvrir cette information dans son journal intime.
- Quelle est la lumière vue sur la photographie prise par **J.Abbott** pendant la séance de spiritisme ?
Il s'agit des réminiscences de la radioactivité de la gemme noire. Cette conclusion peut être fournie par un scientifique ou un jet de *Physique*.
- A quoi servait la radioactivité contenue dans la gemme ?
Il n'y a pas de règle à ce sujet. Il est supposé pour ce scénario que l'énergie de la gemme servait à conserver l'énergie de l'esprit présent dans le corps de **W.Corbitt**, qu'elle servirait comme d'une pile.
- Comment découvrir la raison du revirement du Rédacteur en Chef entre les 2 parutions de la photo de la cave de la maison Corbitt ?
Les seules manières pour les Investigateurs de découvrir le chantage sur le Rédacteur en Chef est de surprendre une conversation entre les membres du culte cthuloïde, de faire parler l'intéressé ou de soigner **E.Anderson** qui sera au courant des chantages qu'exercent les membres du culte cthuloïde (mais il ne pourra révéler ses informations qu'après la guérison de sa folie).
- Pourquoi **E.Anderson** corrige-il sa photo ?
Dès le premier jour, les Investigateurs pourront déduire d'une menace de mort sur le photographe : la tentative d'écrasement et le télégramme d'intimidation.
- Lien entre le Norumbega park et Cthulhu ?
Les traces d'un ancien lieu de culte sont lisibles dans le journal de **W.Corbitt**. De plus, divers journaux locaux parlent de cérémonies « de magie noire ».
- Les Investigateurs galèrent pour trouver la tour Viking. Comment s'en sortir ?
Dorothy et **Helen** seront alors à nouveau contacter par **Gary Eberhard** pour leur dire où est situé la tour viking.