

Cette aventure se situe en France, en Corrèze, dans le village d'Issac, dans les années 20.

Il est important de préciser que dans les années 20, la Corrèze est plutôt un peu perdu au milieu de la France et l'on voit rarement autre chose que des chevaux et des charrettes. Le village d'Issac est situé à environ 40 km au sud de Limoges. Une centaine de personnes y vivent, qui sont en majorité des paysans, environ 95% de la population. Le reste est composé d'un notable, de sa femme, de leur enfant et d'un couple de retraités qui possède une grande maison qui sert à accueillir les éventuels voyageurs de passage (les JARNOS). Dans ce village, seulement 3 personnes parlent un minimum l'Anglais : Le notable (Mr Dorzac) et les 2 retraités (JARNOS). Ces derniers l'ont appris, enfin d'après eux, au cours de la guerre où un détachement américain s'était installé aux alentours du village, en réalité, il s'agit de tout autre chose (ils le parlent beaucoup trop bien pour des paysans). Il faut noter que tout le monde est charmant dans ce village et l'on rencontre, étonnement, peu de rejet des étrangers de la part des habitants.

## Les personnes intéressantes du village

Mr Aimé Dorzac : C'est le médecin du village et l'homme le plus riche du village, il a environ 45 ans. Il est respecté de tous car c'est un homme bon, même si il n'oublie jamais son statut. Lui et sa famille son des suivants de l'homme en noir.

Mr Jarnos : C'est un ancien paysan de 65 ans, mais qui n'est pas très marqué au niveau physique, on pourrait même facilement lui donner 10 ans de moins. Il mesure 1m60, porte des lunettes et ne quitte jamais sa canne. Toujours très aimable et prêt à rendre service. Il est en réalité un fanatique de l'homme en noir (un avatar de Nyarlathotep).

Mme Jarnos : C'est une vieille femme charmante d'environ 60 ans. Elle mesure 1m55, a des cheveux long gris et a la particularité d'avoir des ongles très long. C'est en réalité elle qui a contacté l'homme en noir et qui lui sert d'interprète.

Marie : C'est la servante qui s'occupe des voyageurs chez les Jarnos. Elle est très aimable et totalement dévoué à ses maîtres.

Marcel : Un paysan d'une trentaine d'année qui a la fâcheuse tendance à abuser de la bouteille et à trop parler. Il n'est pas très apprécié dans le village

car il ne suit pas réellement (et même pas du tout l'homme en noir). Il est important de ne pas faire intervenir Marcel avant le deuxième jour.

## Le pacte des Jarnos

Il y a plus d'un siècle, les Jarnos ont été bannis de Salem car on les soupçonnait d'avoir passer un pacte avec l'homme en noir, le diable. Ces derniers ont quitté le pays et sont arrivés en France. Là ils ont pu appeler à nouveau l'homme en noir avec qui ils ont passé le pacte de vie éternelle contre leurs servitudes. Depuis ce temps, les Jarnos ont amené la croyance de l'homme en noir à s'installer dans tout le village. Les villageois ayant fini par délaissé l'église (le curé a quitté le village). L'homme en noir leur a promis, de prolonger leur vie, mais il exige des sacrifices et c'est là qu'interviennent les PJs.

L'intérêt est de faire prendre une chambre aux investigateurs dans la pension pour la modique somme d'1/2 dollars pour 4 personnes, repas (paysan) compris.

Il est beaucoup plus intéressant que les investigateurs arrivent en ville au cours de la journée et que ces derniers aient le temps de faire connaissance avec « ces charmants villageois » qui ne manqueront pas de leur indiquer la maison des Jarnos.

## Chronologie

1er jour : Arrivé dans le village des investigateurs

1ère nuit : Les investigateurs ont du mal à dormir (cauchemar, bruit dans la maison...)

2ème jour : Les investigateurs ont le choix et peuvent interroger qui ils veulent

2ème nuit : Les sectateurs passent à l'attaque

## Les lieux importants

### Le cimetière

Pas grand chose à dire d'un cimetière de campagne si ce n'est que personne n'est mort ici depuis 20 ans. Dans le caveau des Dorzac, on peut trouver un accès à une petite cavité qui amène vers des galeries (1/4 de rencontrer une goule).

### La maison des Jarnos

Cette grande maison tout en hauteur (3 étage) est une ancienne ferme qui se situe à côté du de l'ancienne église et du cimetière du village. Le rez-de-chaussée est une espèce d'écurie/étable

qui abrite les quelques animaux restant et le foin. Le premier étage abrite la cuisine, la salle à manger et la salle de bains ainsi que les deux chambres des Jarnos et de Marie. Le deuxième étage est composé de chambres (4). Le dernier étage est le grenier. Il n'y a pas de cave apparente si ce n'est une trappe à l'extérieur de la maison qui mène vers un petit cellier. Dans ce cellier se trouve une trappe qui mène vers une grande salle souterraine de cérémonie tout en noir. Quand aux toilettes, elles sont à l'extérieur au fond du jardin...

### L'église désaffecté

Rien de particulier qu'une église de campagne vide. Son seul habitant est Marcel qui y passe le plus clair de son temps.

## Les évènements

### Le repas

Les investigateurs sont accueillis à bras ouvert dans la demeure des Jarnos et un repas frugal leur est servi. La femme et Marie sont très peu bavarde mais Mr Jarnos l'est beaucoup et il interroge les investigateurs avec beaucoup de précisions et d'intérêt. Il parle peu de lui. Un des principaux axes de discussions est la religion et les choses un peu étrange (occultisme). Il cherche à savoir si ils feront de bon sacrifice. Tout en discutant, ils se font servir et mangent un bon gros poulet fermier avec des bonnes pommes de terre. Un jet de connaissance (-40%) ou tout autre connaissances culinaires permet de voir que la viande est mélangée avec autres choses qui n'est pas du poulet (des os humains broyés).

Le vin est très bon, c'est même du gros rouge. Il s'agit en effet d'un mélange (même jet) avec autre chose (simplement un mélange de sang d'humain, de poulet et de chèvre).

A la fin du repas, les investigateurs doivent faire un jet de TOX (10). Si ils réussissent, la nuit sera agitée mais ils arriveront à dormir, mais si ils ratent ils ne parviendront pas à fermer l'œil de la nuit, leur sens semblant découpler et les cauchemars paraissant plus vrai que nature.

En sortant de table, Mr Jarnos leur recommande de ne pas sortir de la maison pendant la nuit à cause des nombreux chiens errants...

La nourriture est un fait une préparation au rituel du lendemain.

### La nuit

Pendant la nuit peuvent voir ou entendre de multiples choses mais elles



ne doivent pas être trop forte ni trop traumatisante (peut-être auront-ils rêver simplement...). Il faut garder ça pour le lendemain...

Une chose doit pourtant revenir chez les investigateurs. Ils doivent tous avoir une apparition ou autre chose qui les avertisse du danger qu'ils courent (un forme pourra par exemple sembler fuir de la maison, sembler poursuivi par un démon, encore une voix devenant de plus en plus aigu pourra crier : Aider moi ! ou bien les lettres d'un message pourront s'écrire sur un mur pour s'effacer aussitôt). Il s'agit en fait des victimes des Jarnos qui avertissent les occupants des lieux. Il est important qu'aucun de ses messages ne soit direct.

Pendant la nuit, un des PJs (si il a des raisons de la voir, ou si il sort...) pourra voir Mme Jarnos se diriger vers le cimetière et rentrer dedans (en direction du caveau des Dorzac pour traiter avec les goules). Si il essaye de la suivre un chien sortira de l'étable et aboiera de toutes ses forces réveillant ainsi Mr Jarnos et avertissant sa femme. Le chien ne s'arrête pas, tant que Mr Jarnos n'est pas sorti, que l'investigateur n'est pas rentré ou qu'il se soit (vraiment bien) caché.

#### Autres événements possibles

Du sang sort de la baignoire et redescend de l'eau, le pire ennemi des personnages se trouvent dans la chambre de l'un d'eux puis disparaît, du sang peut sembler couler du mur, l'un des personnages voit un des autres brûler devant lui...

La nuit doit vraiment être stressante pour les personnages.

Tous les événements horribles nécessitent des jets de San 1\4.

Tous ces « cauchemars » s'arrêtent vers 5h30 du matin.

#### Le lendemain

Au lever, les Jarnos et Marie sont toujours aussi accueillant et ne comprennent pas ce que les PJs racontent à propos de ces événements. C'est probablement l'air de la campagne...

Pendant la journée, les investigateurs peuvent faire ce qu'ils veulent. Mais tous les villageois interrogés « disent que tout va bien dans le meilleur des mondes » et que il n'y a rien d'étrange dans ce bon vieux village d'Issac. Ils sont tous dans le coup.

Seul Marcel est en dehors du coup, et c'est pendant la journée qui va falloir le faire intervenir. Ce dernier sera bien évidemment bourré mais sera capable un minimum d'avoir une discussion sensé. Il dira par exemple : « Y m'ont tous lâché », « Depuis qu'le cureton est parti, dieu nous a lâché, dtoute façon 'sonne y allait l'voir », « Vec leur mau-

dit noir... ». En montrant un passant, il pourra dire : « Garder ça, l'a 10 ans plus qu'moi et l'est plus jeune »...

Marcel est né dans le village, mais ces parents sont morts lorsqu'il avait 10 ans, il a travaillé à droite et à gauche et a toujours été rejeté par les autres car il n'a jamais accepté la disparition de ses parents (qui eux même s'opposait aux décisions du village). De plus, il ne s'est jamais entendu avec les Dorzac qui ont fait de lui un paria. C'est en plus le seul et unique vrai croyant du village qui n'a jamais accepté autre chose comme croyance.

#### Le soir

Si les PJs retournent dans la pension. Le repas leur sera servi, il s'agit d'une soupe orange, probablement aux potirons, (Jet pour avoir l'impression de boire un liquide ferreux), (il s'agit en fait d'un liquide purifiant le corps et le préparant à l'homme en noir).

Après le repas, Mr Jarnos demandera aux PJs de l'aider à remonter un tonneau du cellier.

Dans le cellier, ils seront attendu par 8 hommes armés qui les amèneront à travers le passage vers la salle de cérémonie (ils passeront auparavant dans une petite antichambre où se trouvent une petite bibliothèque avec quelques ouvrages aux choix du MD, ex : le grand Albert) où ils rejoindront 12 autres personnes vêtus de noir. Mme Jarnos sera au centre d'eux devant une grande marmite rempli de liquide noir (à sa droite se trouve Mr Dorzac et Marie à sa gauche). Un autre homme est agenouillé devant eux. Puis elle dira : L'heure est venu mes amis de faire connaissances avec la vie éternelle, celle de l'âme, buvez ceci et rejoignez nous » Puis elle leur tend une louche de ce liquide noir, leur rappelant qu'ils n'ont pas trop le choix. Si ils boivent ou au moins l'un d'eux, Mme Jarnos entamera un chant qui sera repris par les autres et repris à nouveau en dehors de la cave. Puis un instant plus tard, du fond de la salle arrivera une silhouette étrange vêtus de noir et tous s'agenouilleront (les PJs font ce qu'ils veulent) et Jarnos dira « Nous t'attendions homme en noir, reçoit maintenant ces impies ». Puis elle se dirigera vers l'un des buveurs et plongera sa main dans sa poitrine pour prendre son cœur qui prendra feu puis l'homme mourra. Assister à un tel spectacle provoque un jet de San 1\10. Puis elle passera au buveur suivant.

Les PJs n'ont pas intérêt à la laisser faire toute la cérémonie. La meilleure solution consiste à prendre la fuite. Devant l'ancienne ferme, les villageois sont réunis et les PJs doivent se sentir bloquer. Il faut essayer de rendre la si-

tuation la plus oppressante possible. Les villageois ne sont pas armés mais se défendront si ils sont attaqués. Ils poursuivront les personnages mais ils doivent pouvoir s'échapper (si ils jouent assez bien). Il faut vraiment donner l'impression d'une poursuite où les chances de s'en tirer sont ridicules.

## Les Protagonistes

### Mme Jarnos

PM 22 PV 12 Dex 12  
Mythe de Cthulhu : 20%, Occultisme : 60%, griffes : 60% (1d6), parler avec les goules : 40%

Sorts : Contacter l'homme en noir, Voix de d'Osiris, signe de Voor,

### Mr Jarnos

PM : 16 PV : 14 Dex : 14  
Mythe de Cthulhu : 15%, Fusil : 45%, Couteau : 60%

Sorts : Contacter l'homme en noir, Lame sonique, enchanter une lame,

### Mr Dorzac

PM : 12 PV : 14 Dex : 12  
Pistolet : 60%

