

Ce scénario est prévu, pour un groupe d'Investigateurs plutôt expérimentés, dirigés par des joueurs et un gardien des arcanes connaissant les finesses de « L'appel de Cthulhu ». Un personnage ayant de bonnes connaissances en droit et en comptabilité sera le bienvenu.

Introduction

Paris, mai 1925. Ségolène de Marigny, sœur du financier Jean-Étienne de Marigny, épouse le play-boy américain Philippe de Bréval, propriétaire des fameux cigares De Bréval. Le banquier a placé plusieurs millions de francs dans la corbeille de mariage et a décidé d'investir, à titre personnel, une forte somme dans les affaires de son nouveau beau-frère. Cet argent doit servir à moderniser la plantation de tabac et la fabrique. Début 1926. Après un long voyage de noces à travers le monde, les jeunes gens partent pour Sainte-Adèle, au cœur des bayous de Louisiane, où se situent la propriété et la plantation des de Bréval. En juin, Jean-Étienne de Marigny cesse de recevoir des nouvelles. Au bout de deux mois de silence, il s'inquiète et décide d'envoyer un groupe d'amis prendre des nouvelles de sa sœur... et découvrir ce qu'il en est de ses investissements américains. Pour une raison ou pour une autre, il contacte les personnages. Selon leur passé, il peut s'agir d'amis, de relations de travail... ou tout simplement d'employés. De toute façon, peu de PJ refuseraient l'occasion de faire un séjour tous frais payés en Louisiane!

Les PJ quittent Paris à la mi-août 1926 et arrivent à la Nouvelle-Orléans le 17 septembre dans l'après-midi. Un bateau part pour Sainte-Adèle le lendemain.

Le secret de Sainte-Adèle

En 1792, le comte Aurélien de Bréval d'Erlette, descendant du fameux auteur du Culte des goules, est chassé de France. Il s'installe à Sainte-Adèle, alors habité par une poignée de chasseurs d'alligators. Le comte a voué son âme à Shub-Niggurath, et il estime que Sainte-Adèle est un lieu propice pour préparer en secret l'avènement d'un avatar de sa déesse... Dès son arrivée, il entreprend de construire une réplique du manoir familial, les Trois Chênes. Peu à peu, Sainte-Adèle se peuple et le culte de Shub-Niggurath se développe. Pour ne pas attirer l'attention des autorités, seuls des esclaves sont sacrifiés à chaque équinoxe d'automne. En 1849, une foule en colère envahit les Trois Chênes. Les adeptes sont enfermés dans le château, qui est incendié. Seul le fils du comte, Charles-Henry, alors

âgé de trois ans, est épargné. Il est recueilli et élevé par la famille Lapierre. À sa majorité, le jeune Charles-Henry renonce à son titre et fait raccourcir son nom en « de Bréval ». Les stèles du caveau familial sont martelées, et le nom « d'Erlette » effacé. Puis Charles-Henry fait construire Les Palétuviers, une splendide demeure coloniale où il s'installe en 1868. Il remplace la canne à sucre, qui était l'industrie locale, par le tabac et fonde en 1870 la fabrique de cigares De Bréval, qui fait la fortune de la famille. La même année, il épouse Jocelyne Lapierre, fille de ses parents adoptifs, qui lui donne un fils: Fernand. En 1872, André, fils aîné des Lapierre, épouse Charlotte Montoya, une métisse. La jeune femme, née en 1848, est la fille illégitime du comte Aurélien... et son héritière spirituelle. Charlotte met au monde Catherine (en 1873) et Simon (en 1877). Tous deux seront initiés au culte de Shub-Niggurath. En 1891, Fernand de Bréval épouse Catherine Lapierre. Elle lui donne deux fils: Jean-Victor en 1893 et Philippe en 1895. En avril 1905, Catherine meurt en mettant au monde Antinéa. Fernand se suicide quelques minutes après. La petite fille a une paire de pattes velues terminées par des sabots noirs! En la voyant, sa grand-mère, Jocelyne de Bréval, sombre dans la folie. Au cours des semaines qui suivent la naissance, une épidémie s'abat sur la région, décimant la population mais épargnant les adorateurs de Shub-Niggurath. De nombreux adeptes, venus du monde entier, viennent secrètement rendre hommage à Antinéa. Jusqu'en 1917, le culte se développe. Cette année-là, lors de l'équinoxe d'automne, Shub-Niggurath est invoquée pour la première fois depuis la naissance d'Antinéa. Mais le rituel est interrompu par un sorcier vaudou, Papa Ouamado, et ses alligators. De nombreux adeptes sont dévorés par les sauriens, dont Charlotte Lapierre, mais Antinéa survit. Papa Ouamado est plus ou moins du côté du bien. En tout cas, il a juré de détruire Antinéa. Il a longuement préparé l'attaque de 1917. Après l'échec de celle-ci, le culte a installé en plusieurs endroits de l'île des symboles de garde qui empêchent le sorcier vaudou de frapper directement. Papa Ouamado a donc scellé un pacte avec Baron Samedi (la Mort dans le panthéon vaudou), qui lie sa vie à celle d'Antinéa. Désormais, ils partageront souffrances et plaisirs, sans pouvoir quitter Sainte-Adèle. Depuis, le sorcier

s'inflige quotidiennement de subtiles tortures, qui mettent son ennemie à l'agonie... sans la tuer. Pour rompre la malédiction, Antinéa doit invoquer à nouveau Shub-Niggurath, ce qu'elle ne peut se faire qu'à l'équinoxe d'automne. Elle a chargé son frère Philippe de lui ramener des victimes. Ainsi, entre 1918 et 1926, huit femmes seront emprisonnées dans les caves sous les ruines des Trois Chênes. Plusieurs d'entre elles ont été séduites par Philippe de Bréval, d'autres ont été enlevées.

Jusqu'ici, en dépit des sacrifices, la déesse n'a pas daigné répondre... La prochaine cérémonie aura lieu dans la nuit du 22 au 23 septembre, peu après l'arrivée des Investigateurs, avec Ségolène pour victime.

Au cœur des bayous

L'île de Sainte-Adèle, à soixante kilomètres de la Nouvelle-Orléans, est le terminus d'une ligne fluviale qui dessert une demi-douzaine de localités cajuns au cœur des marécages. La Joséphine, un petit vapeur poussif, fait le trajet chaque mercredi et samedi. Il appareille en milieu de matinée, et le voyage dure un peu plus de neuf heures. Quand les PJ montent à bord, une dizaine de Noirs et de métis ont déjà pris place. Le bateau atteint Sainte-Adèle en début de soirée, sous une pluie battante. L'hôtel se trouve à une centaine de mètres de la rive. Dans la véranda, deux hommes jouent aux cartes: Jean-Victor de Bréval, le directeur de la fabrique et André Lapierre, le propriétaire de l'hôtel. Ce dernier conduit les PJ à leurs chambres. Il dégoûline de fausse jovialité et leur demande, incidemment, ce qui les amène dans ce coin perdu. Si les Pi se font connaître comme les envoyés de M. de Marigny, il pâlit un peu... Avant de les laisser, il leur explique que Philippe de Bréval reçoit tous les Blancs du village à déjeuner le lendemain midi. Les Investigateurs seront certainement les bienvenus.

Dès leur arrivée, les Pi sont épiés par des métis et des Noirs. Ces deux communautés se méfient d'eux, et ne font aucun effort pour le dissimuler. Les Noirs cesseront de s'intéresser à eux après le cambriolage des chambres d'hôtel (voir plus loin). Le vaudou sert aussi à surveiller les gens à distance...



Aux Palétuviers

Le dimanche matin, les cloches de l'église résonnent à travers toute l'île. Si les Pi se rendent à l'office catholique, célébré par le père Jones, ils rencontreront l'ensemble des habitants de Sainte-Adèle. Les Noirs et les métis sont rassemblés au fond de la vaste église, alors que la communauté blanche est installée devant l'autel. La jeune et belle Antinéa de Bréval est présente, dans un fauteuil roulant poussé par son frère Philippe. Après la cérémonie, tout le monde se retrouve aux Palétuviers, hormis Joos Harptmann, le patron du général store.

Avant le repas, Philippe de Bréval prend les PJ à part et leur explique brièvement que Ségolène est morte d'une fièvre maligne au début du mois d'août. Elle a été incinérée, par mesure d'hygiène. Bien sûr, il a envoyé un faire-part à son père, et ne s'explique pas que ce dernier ne l'ait pas reçu. Pour le reste, il refuse de parler affaires avant le lendemain matin.

Le déjeuner est présidé par le patriarche de la famille, Charles-Henry de Bréval, mais ce sont la beauté surnaturelle et l'intelligence vive d'Antinéa qui dominent l'assemblée. Elle est charmante et rieuse, mais de temps en temps, une expression de souffrance fugace brouille son regard. Le déjeuner s'achève à une heure avancée de l'après-midi. Alors que les convives quittent la salle, des hurlements hystériques se font entendre à l'étage. Charles-Henry de Bréval se précipite vers les escaliers, suivi du docteur r Trams, le médecin du village. Philippe explique discrètement aux Investigateurs que sa grand-mère, Jocelyne de Bréval, souffre de très violentes attaques de paludisme. Après cet incident, les PJ sont reconduits à l'hôtel à bord de la voiture de la maison.

Vaudou

En arrivant dans leurs chambres d'hôtel, les PJ surprennent un Noir en train de fouiller leurs bagages. Avant qu'ils aient le temps de l'arrêter, il s'éclipse par la fenêtre. Il tenait un sac, et un examen rapide des affaires des PJ révèle la disparition tantôt d'un objet personnel, tantôt d'un vêtement. Averti, le shérif Simon Lapierre refuse de pénétrer dans le village noir, mais il leur parle de Papa Ouamado et du vaudou. Bien sûr, il en rajoute! La nuit suivante, les Pi feront des rêves étranges, emplis de visages noirs et grimaçants. Dans l'arrière-plan, on entend le rythme obsédant de percussions invisibles.

Transports et communications

Il n'y a pas de véhicule à moteur dans l'île.

Les habitants se déplacent à cheval ou à bicyclette. Charles-Henry de Bréval a fait installer le téléphone en 1898. Il y a une ligne entre les Palétuviers, l'hôtel, le bureau du shérif, la fabrique et le cabinet médical de Travis. La standardiste, une métisse, est installée à l'hôtel qui sert aussi de bureau de poste et de mairie. Bien entendu, elle appartient au culte. La langue officielle est l'anglais, mais tout le monde parle français.

La plantation et la fabrique

Le lendemain matin, une voiture attelée emmène les PJ aux Palétuviers. Philippe de Bréval leur présente les livres de comptes et tous les devis relatifs à l'investissement de M. de Marigny. Tout cela est très crédible mais... entièrement falsifié. L'argent est allé nourrir les sombres projets d'Antinéa, mais il faudrait que les Pi puissent examiner les comptes en détail pendant plusieurs jours pour s'en rendre compte. Une visite de la plantation et de la fabrique est prévue pour l'après-midi même, sous la houlette de Jean-Victor. Les PJ passeront plusieurs heures très ennuyeuses à examiner différentes variétés de tabac, des claies de séchage et autres machines à rouler les cigares. Si, par la suite, les Investigateurs décident de faire un tour à la fabrique pendant la nuit, ils devront éviter les patrouilles (composées de deux métis et d'un chien. Hélas, elles sont juste là pour décourager d'éventuels voleurs. Du point de vue d'un Investigateur, il n'y a rien à y découvrir...

La communauté blanche

L'épidémie de 1905 a presque complètement anéanti la communauté blanche de Sainte-Adèle. En 1926, elle ne comprend plus que les derniers représentants des deux familles de Bréval et Lapierre, le père Jones, le docteur Travis et Joos Harptmann. Les de Bréval vivent ensemble aux Palétuviers dans leur immense demeure coloniale. André Lapierre vit dans l'hôtel. Son fils Simon occupe le poste de police. Harptmann couche dans une chambre attenante à son magasin. Travis est installé dans l'ancien pavillon du gardien des Trois Chênes. Quant au père Jones, il loge dans un petit appartement au-dessus de la sacristie. Chaque dimanche, après la messe, tout le monde, sauf Harptmann, se retrouve aux Palétuviers pour le repas dominical. Les Blancs de Sainte-Adèle se méfient presque tous des étrangers. Tous les hommes, hormis Harptmann, vouent une adoration mêlée de fascination à Antinéa qui, de fait, dirige Sainte-Adèle.

❖ Charles-Henry de Bréval. Il a 80 ans et vit aux Palétuviers avec son épouse Jocelyne, folle et cloîtrée dans la demeure depuis 1905. La naissance

d'Antinéa et la mort de son fils Fernand ont brisé le vieil homme, mais sa lâcheté l'empêche de mettre fin à ses jours.

❖ Jean-Victor de Bréval. À 34 ans, le fils aîné de Charles-Henry de Bréval est toujours célibataire et partage son temps entre l'administration de Sainte-Adèle, dont il est le maire depuis huit ans, et la direction de la plantation et de la fabrique de cigares. Jean-Victor est un homme rude et sans scrupule, mais plutôt juste. Il fait de gros efforts pour ignorer les activités de son frère et de sa sœur, et ne sait pas qu'ils ont sacrifié des êtres humains. Il est possible qu'il se range du côté des Investigateurs, si ceux-ci se montrent très éloquentes. Il est constamment armé d'un colt.45.

❖ Philippe de Bréval. Philippe, frère de Jean-Victor, est un homme d'affaires brillant et le représentant des intérêts de la famille à l'extérieur. Grand séducteur, il a ramené huit jeunes femmes à Sainte-Adèle. À l'exception de Ségolène, elles ont toutes été sacrifiées...

❖ Antinéa de Bréval. Antinéa est la fille de Shub-Niggurath et une puissante sorcière. À partir de la taille, Antinéa est d'une beauté époustouflante. En dessous, c'est une toute autre affaire... Officiellement paraplégique, elle se déplace en fauteuil roulant, les membres inférieurs dissimulés sous une couverture. Elle est victime du pacte de Papa Ouamado avec Baron Samedi, et souffre énormément. Cela se sent, tout comme on sent qu'elle fait d'énormes efforts pour se dominer. Antinéa est quelqu'un de très charismatique, qui fascine littéralement ses visiteurs. Pour résister à son charme, il faut réussir un jet de POU/POU d'Antinéa (une femme a un bonus de 20%). Un échec se traduit par le désir de revoir la jeune femme et de lui être agréable. L'effet est permanent, mais peut disparaître, si le PJ fait un effort de volonté.

❖ André Lapierre. André, 76 ans, est le patriarche des Lapierre. C'est un homme cruel, lâche, pervers et cupide. Sa jalousie envers Charles-Henry de Bréval l'a conduit à soutenir et protéger le culte jusqu'à la naissance d'Antinéa. Il apprécie les jeunes métisses, notamment la standardiste de l'hôtel qui n'ose se plaindre mais lui voue une haine féroce.

❖ Simon Lapierre. Simon est le shérif de Sainte-Adèle et un admirateur du Ku Klux Klan. Il est vindicatif et violent avec les Noirs et les métis, y compris avec son adjoint, un métis qu'il méprise, mais dont il a besoin pour surveiller la communauté noire.



- ❖ Jediah Jones. Âgé de 69 ans, Jediah Jones est un prêtre catholique originaire de Providence. Il pratique la sorcellerie depuis de nombreuses années. En 1905, un rêve l'a conduit à Sainte-Adèle pour devenir le guide spirituel d'Antinéa et le nouveau curé de la paroisse. Jones n'a jamais renié sa foi chrétienne et il est plus qu'à moitié fou. Après chaque cérémonie du culte, il s'inflige des châtiments corporels terribles et il n'est pas rare de l'entendre hurler en latin des passages de la Bible pendant une bonne partie de la nuit. Sous le titre Rites païens des premiers temps, il a retranscrit en anglais et en français les rituels de Shub-Niggurath. Il les a commentés, et ses analyses sont dignes des écrits blasphématoires du premier comte d'Erlette.
- ❖ Samuel Travis. Ce célibataire de 57 ans est l'unique médecin de Sainte-Adèle depuis la grande épidémie de 1905. Il vit dans un pavillon colonial, à la limite des Trois Chênes. C'est un homme froid et mauvais comme un serpent. Il n'a qu'une passion : Antinéa. Il consacre beaucoup de temps à lui concocter des analgésiques et son jardin de plantes médicinales est extraordinaire. Les Noirs ne viennent jamais le consulter.
- ❖ Joos Harptmann. Originaire des Pays-Bas, il s'est installé en 1919 à Sainte-Adèle en rachetant le general store aux Lapière. Sa passion est la chasse à l'alligator, et il rêve d'accrocher la peau de Papa Gobo (voir plus loin) au mur extérieur de son magasin. Deux métis et deux Noirs travaillent avec lui. Il n'appartient pas au culte, ne veut rien en savoir et évite Antinéa comme la peste.

Les communautés noire et métisse

Les Noirs sont cent vingt, regroupés en une quinzaine de familles. Ils vivent dans un ensemble de constructions insalubres, juste au bord du marécage. Les Blancs n'y pénètrent jamais. Les Noirs fournissent la main-d'oeuvre non qualifiée de la plantation de tabac et de la fabrique de cigares. La communauté est recensée à l'hôtel, qui sert aussi de mairie, mais dans les faits elle est dirigée par un ancien esclave centenaire: Casimir Washington, alias Papa Ouamado.

Les métis forment un groupe à part, fort d'une trentaine d'individus. Maltraités à la fois par les Noirs et par les Blancs, ils méprisent les premiers et haïssent les seconds. Ils se scindent en deux groupes : les descendants illégitimes du comte, fanatiquement dévoués au culte, et les autres.

Les premiers sont en tout une ving-

taine, employés comme domestiques et gardes. Les « indépendants », chasseurs et guides pour la plupart, vivent dans l'île ou sur des îlots alentours. Le chef tacite de ce dernier groupe est Joseph Washington dit «Ti'Joe». Bien que baptisés et pratiquants, Noirs et métis respectent et redoutent le vaudou qui imprègne la communauté depuis l'arrivée des premiers esclaves en Louisiane. Papa Gobo, l'esprit féroce incarné dans un monstrueux alligator, est tout particulièrement craint.

- ❖ Casimir Washington, alias Papa Ouamado. Ancien esclave, Casimir est le plus vieil habitant de Sainte-Adèle et le chef de la communauté noire. Il a connu le comte et s'en souvient comme d'un «très mauvais homme». Sous le nom de Papa Ouamado, il est aussi un puissant sorcier vaudou qui emploie sa magie pour protéger les siens. Après avoir combattu vainement « celle qui n'est pas une femme » (Antinéa), il a scellé un pacte avec Baron Samedi et attend désormais l'occasion de frapper. Papa Ouamado entretient aussi le culte de Papa Gobo, qu'il peut appeler avec une petite flûte. Il parle un français très rudimentaire et un créole archaïque que seuls ses proches comprennent encore. Ti'Joe est son parent préféré.
- ❖ Joseph «Ti'Joe» Washington. Ce colosse métis est âgé de 28 ans. Sa mère, petite-fille de Papa Ouamado, était une métisse membre du culte. Ti'Joe est le meilleur guide de la région et le meilleur chasseur d'alligators. Il vit seul dans le bayou, sur un îlot retiré à une demi-heure à l'est de Sainte-Adèle. Son arme favorite est une Winchester 500 express modifiée, dont il prépare lui-même les munitions. Il a un profond respect pour son arrière-grand-père, Papa Ouamado.

Vie quotidienne

Du 19 au 21 septembre

Si leur curiosité est suffisamment aiguës, les PJ ne devraient pas trop se faire prier pour rester jusqu'au prochain passage de la Joséphine, même si par les marais la Nouvelle-Orléans est à peine à deux jours et demi de Sainte-Adèle (à condition d'avoir un bon guide). Outre le désir probable de revoir Antinéa, plusieurs possibilités s'offrent à eux. Fouiller à la recherche d'indices est difficile, dans la mesure où les métis ne sont jamais loin.

Chasse à l'alligator

Les PJ peuvent participer à une chasse à l'alligator organisée par Joos Harptmann. Dans ce cas, leur guide sera Ti'Joe. Une petite chasse dure environ une journée en partant à l'aube.

Tout le monde déconseille aux Investigateurs de s'aventurer seuls dans les marais, ils ne devraient donc pas faire cette sottise. Durant la chasse, Ti'Joe sera taciturne, mais jamais désagréable. Si les Investigateurs le traitent sans mépris et font preuve de tact et de psychologie, il leur parlera un peu de sa famille et de Papa Ouamado.

Recherches

- ❖ Les Palétuviers. Il est difficile de pénétrer dans la propriété sans être vu. Dans le bureau de Philippe de Bréval se trouve un coffre-fort (Mécanique -10%), où les PJ pourront trouver des documents prouvant les malversations de l'homme d'affaires. Accéder aux appartements de Charles-Henry de Bréval et de son épouse est difficile et peu instructif... à moins que vous n'ayez envie de mettre en scène la confession du vieil homme. La chambre d'Antinéa est fermée à clé, et sent bizarrement le fauve, mais ne contient rien de compromettant.
- ❖ Les registres de la mairie. Ils sont rangés dans le bureau d'André Lapière, au second étage de l'hôtel. Un jet de Bibliothèque réussi permet de trier rapidement les documents. Il faut au moins un examen d'une heure et la réussite d'un jet de Droit à -10% pour établir que tout ce qui est antérieur à 1849 concernant les de Bréval est falsifié ou manquant. Un jet de TOC à -15% permet de trouver au fond d'une armoire l'original de l'acte de naissance de Charles-Henry de Bréval d'Erlette, fils d'une métisse et du comte Aurélien de Bréval d'Erlette.
- ❖ L'église et le cimetière. Les documents antérieurs à 1855 ont été détruits dans un incendie. Reste, dans le cimetière derrière l'église, des stèles martelées, où le nom de « de Bréval » était suivi de quelque chose... Dans l'appartement du père Jones, au-dessus de la sacristie, les PJ pourront trouver plusieurs ouvrages sur les religions du monde entier et de nombreuses études sur le vaudou. Une armoire fermée à clé contient le manuscrit Rites païens des premiers temps. Deux heures d'étude du manuscrit permettent de comprendre ce qui se passe à Sainte-Adèle. Si les PJ rencontrent le père Jones, ce dernier leur parle du vaudou comme du seul responsable des disparitions du siècle dernier et de l'épidémie de 1905. Il fait de son mieux pour braquer les Investigateurs sur Papa Ouamado.
- ❖ Le cabinet du docteur Travis. L'endroit est divisé en deux: le cabinet proprement dit et le laboratoire. Celui-ci est remarquablement bien équipé pour un village comme Sainte-



Adèle (jet de Chimie). Un jet de Pharmacologie réussi permet d'identifier la plupart des préparations comme des analgésiques puissants. Un passage secret conduisant aux caves des Trois Chênes s'ouvre derrière la bibliothèque du cabinet (TOC - 20%). Les dossiers sont archivés dans le cabinet médical. Celui d'Antinéa est faux. Le vrai dossier est conservé dans un coffre à combinaison dans les appartements du médecin (Mécanique - 20% pour l'ouvrir). Il contient aussi le dossier médical de Mme de Bréval et ceux des prisonnières des caves des Trois Chênes, dont celui de Ségolène de Marigny... qui, à en croire sa fiche, est encore en vie! Enfin, les PJ pourront remarquer un curieux médaillon ancien. Il sert à tenir à distance le vampire stellaire qui hante les caves des Trois Chênes. Sa protection s'étend à une sphère d'un mètre de rayon par tranche de 3 points de Magie de son porteur. Ce médaillon est « réglé » sur la créature de la cave. Il tombera en poussière si celle-ci est détruite.

Les ruines des Trois Chênes

De l'extérieur, la propriété à l'abandon semble inaccessible derrière un épais fouillis d'arbustes épineux et de mancenilliers coupé de fondrières. De plus, des méfis surveillent l'endroit et se chargent de décourager les curieux trop entreprenants. À l'intérieur, un cercle d'une centaine de mètres de diamètre centré sur les ruines a été dégagé et nettoyé. Deux accès secrets existent : un étroit sentier bordant le marécage à l'ouest, et le passage secret conduisant de la demeure du docteur Travis aux caves du manoir. Celles-ci renferment une vasque de pierre noire dans laquelle repose le corps nu de Ségolène de Marigny, immergée dans un liquide vert luminescent qui la maintient en animation suspendue. Antinéa elle-même a fourni la composition de cette solution à Travis, qui se charge régulièrement de contrôler l'état des corps. Antinéa a emprisonné un vampire stellaire dans les caves, et il monte fidèlement la garde. Des symboles gravés aux deux entrées le retiennent dans les souterrains (jet de Mythe de Cthulhu).

Le final

Pendant la journée du 22, une brume de plus en plus dense envahit l'île et les marécages, interdisant tout déplacement en bateau. La Joséphine n'aborde pas, ce qui coupe la retraite aux Investigateurs. Le soir, seules les ruines des Trois Chênes émergent du brouillard. La cérémonie d'invocation de Shub-

Niggurath doit débiter au coucher du soleil et s'achever à minuit par le sacrifice de Ségolène de Marigny. Une dizaine de méfis y participent, ainsi que l'ensemble des Blancs (sauf Harpmann, qui se terre chez lui). Dès le début de la cérémonie, une étrange masse nuageuse se rassemble au-dessus des ruines. Deux Sombres Rejetons seront présents aux côtés d'Antinéa.

Si les PJ n'ont pas découvert la vérité en fin d'après-midi, ils seront capturés par les méfis et emmenés jusqu'aux ruines des Trois Chênes, où ils seront sacrifiés. S'ils ont compris ou s'ils échappent aux méfis, leur meilleur recours est d'aller trouver Papa Ouamado. Celui-ci les accueille en leur rendant les objets volés le dimanche soir. Il a décidé qu'il pouvait leur faire confiance et leur propose un marché. Juste après le début de la cérémonie, les PJ devront détruire trois pierres sculptées antivaudou, qui se trouvent sur le pourtour de l'île (voir la carte). Aucun nonBlanc ne peut les approcher. En échange, Papa Gobo les aidera à interrompre la cérémonie. Les pierres ne sont pas gardées, mais ne sont pas faciles à détruire. Les Investigateurs seront accompagnés par Ti'Joe, qui les aidera et leur remettra des amulettes de protection contre les alligators une fois leur tâche accomplie. Les pierres détruites, les alligators envahissent l'île au son de la flûte de Papa Ouamado. Papa Gobo se chargera de l'un des Sombres Rejetons, mais les PJ devront affronter l'autre s'ils veulent sauver Ségolène. Quant à Antinéa, elle sera emportée dans le nuage par un tentacule noir. Tuée par sa « mère », ou simplement mise à l'abri?

Conclusion

Si tout s'est bien passé, les PJ ont récupéré Ségolène de Marigny. Nul doute que son père saura se montrer reconnaissant! Quant au sort des divers adeptes, il est entre vos mains. Il est probable que certains se seront échappés. Une petite récompense d'1d10 de SAN semble néanmoins à l'ordre du jour.

Casting

Antinéa de Bréval

FOR 4 CON 12 TAI 10 INT 17
POU 35 DEX 13 APP 20 EDU 19
SAN 0 PdV 14

Compétences : Mythe de Cthulhu 85%, Occultisme 90%, Psychologie 30%. Langues: Anglais 75%, latin 50%, Grec ancien 40%, Arabe 40%.

Sorts : Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer/Contrôler un Vampire stellaire, Appeler Shub-Niggurath, Signe de Voor, Flétrissement.

SAN : Apercevoir ses jambes de chèvre et ses sabots noirs inflige une perte de SAN d' 1d4/0.

Casimir Washington, alias Papa Ouamado

FOR 3 CON 18 TAI 7 INT 14
POU 30 DEX 8 APP 6 EDU 10
SAN 65 PdV 12

Compétences : Chanter 15%, Mythe de Cthulhu 30%, Occultisme 75%, Premiers Soins 75%, Psychologie 60%, Trouver objet caché 65%.

Sorts : Nombreux sorts vaudous, à la discrétion du Gardien. Beaucoup sont basés sur l'hypnose et l'illusion.

Joseph Washington, alias Ti'Joe

FOR 18 CON 18 TAI 18 INT 14
POU 13 DEX 15 APP 10 EDU 11
SAN 75 PdV 18

Armes : Carabine 500 express 65%, 3d6+2 (1 /2 rounds); Couteau de chasse 50%, 1d4+2+ 1d6; Machette 40%, 1d6+2+ 1d6.

Compétences : Camouflage 61%, Discrétion 50%, Écouter 60%, Esquiver 45%, Grimper 70%, Nager 50%, Premiers soins 40%, Sauter 40%, Se cacher 35 %, Suivre une piste 45 %, Trouver objet caché 75%.

Papa Gobo, alligator vaudou

FOR 60 CON 40 TAI 70 POU 15
DEX 10 PdV 55

Déplacement 9/12 (nage)

Armure : 10 pts de cuir.

Armes : Morsure 50%, 1d10 +4d6. C'est un saurien géant de douze mètres de long.

