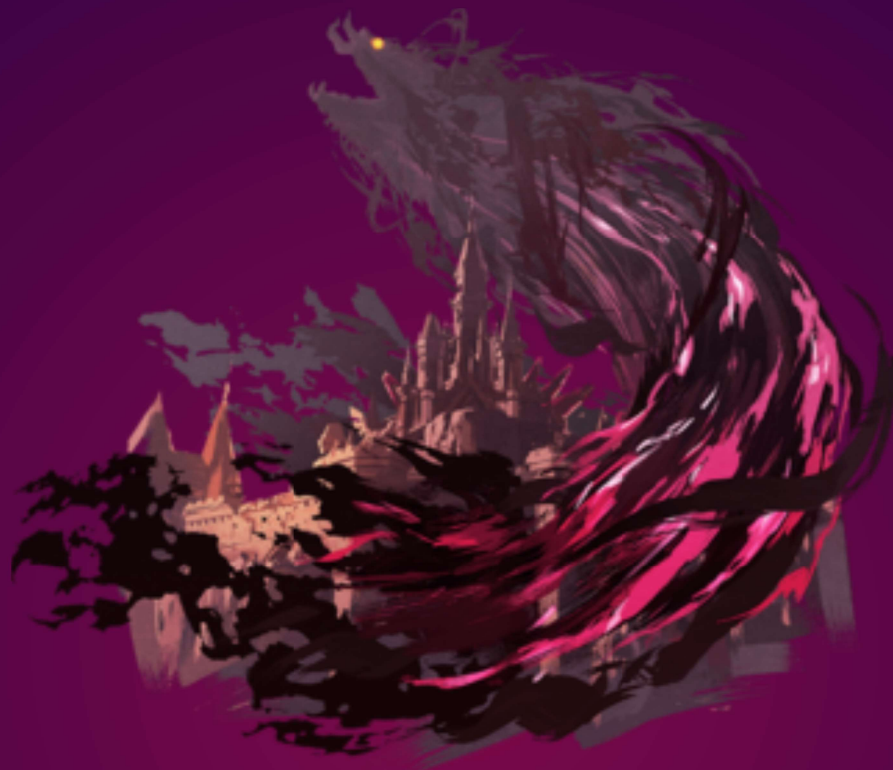


L'APPEL DU FLEAU

Pour la V7 de L'Appel de Cthulhu, par [Hika Elm](#)



Action : 3/5

Investigation : 4/5

Exploration : 3/5

Difficulté : 2/5

Interaction : 4/5

Mythe : 1/5

Durée estimée :

Nombre de joueurs :

Type de personnage : Scientifiques, techniciens, universitaires, lycéens.

Époque et Pays : Libre choix du Gardien. Par défaut 2020 et RedMoon Island

Avant-propos :

Merci à ceux et celles qui prendront le temps de lire ce scénario crossover. Votre serviteur vous l'aurez deviné, porte dans son cœur autant le Mythe de Cthulhu, que la Légende de Zelda. Gardez en tête qu'il s'agit d'une adaptation du récit conté dans Breath Of The Wild (2017) dans un contexte lovecraftien. J'espère que les fans du jeu vidéo apprécieront la façon dont sont reproduits les personnages. Il peut être joué comme une investigation occulte et dériver sur du Pulp selon la manière de jouer des investigateurs. Strangers Things est une bonne inspiration.

L'action se situe sur l'île et ville de RedMoon Island . Elle aura été renommé en 1920, et s'appelait avant HighMoon Island. Elle est situé sur la côte Est des États-Unis et est rattachée au Massachusetts.

Elle compte aujourd'hui environ 5000 habitants.

Les faits antérieurs au scénario :

Tous les cents ans, et ce depuis les temps les plus reculés, le monde est soumis à la menace de Ganon, le Fléau. En 1920, Zelda Borus (prénom transmis à chaque héritière de la lignée, de mère en fille) et Vince Cable, son ami d'enfance, ont scellé le Fléau Ganon pour 100 ans de plus quand celui ci s'est réveillé dans un violent tremblement de terre. Le réveil du Fléau sera resté un secret bien gardé, les habitants de l'île ayant simplement cru à une tempête océanique et une catastrophe naturelle. Seule restera inexplicquée la Lune de Sang observée cette nuit là a travers les horribles « nuages » alors que le vent semblait tel un rugissement. Vince Cable a en réalité assassiné Zelda Borus a l'aide d'une épée purificatrice, la mort de « l'Élue » étant le seul moyen connu de libérer le pouvoir du Sceau et empêcher la catastrophe. Pris de remord, il avalera du poison. Il aura laissé derrière lui des mémoires destinés à ceux qui devront un jour assumer cette horrible besogne. La Lame purificatrice aura été confiée à un musée par ses héritiers le cadre de sa succession.

Les descendants de Zelda Borus seront toutes des filles. Jusqu'au 09 Février 2003 à la naissance de la jeune Zelda Prince, âgée de 16 ans au moment du scénario. Le père de Zelda, Rodolphe Prince est le seul à connaître la vérité sur le pouvoir caché de sa fille, depuis la mort de son épouse, décédée lors de l'accouchement d'une cause inexpliquée.

La jeune adolescente Zelda fut élevée par son père, malheureusement pour elle. Terrifié par la légende à laquelle son épouse l'a initié avant sa mort, et considérant dans son for intérieur sa fille comme responsable du décès de son épouse, il n'a eu de cesse alors que de pousser sa propre fille à éveiller le pouvoir du sceau et à le maîtriser, quitte à lui faire subir toute sorte de mauvais traitements.

C'est Mme Impa Rico principale de l'établissement Georges Rudo, lycée de Zelda qui a averti les autorités de ses soupçons. Le père de Zelda est depuis incarcéré provisoirement dans l'attente de son procès qui doit avoir lieu dans les prochaines semaines.

L'aide sociale à l'enfance a momentanément confié à Mme Azure Bosa, sa gouvernante, la tutelle de Zelda jusqu'à sa majorité.

Le 06 Février 2020, une activité sismique inhabituelle secoue l'île, révélant l'entrée d'une caverne antique creusée là par une civilisation oubliée.

Le tremblement de terre surprend en raison de l'inactivité sismique depuis cent ans.

L'intervention des investigateurs:

Le petit séisme qui a frappé l'île le 06 Février 2020 interpelle la communauté scientifique ainsi que la population de l'île. Parallèlement à ça, le procès de Rodolphe Prince fait la une des journaux. Plusieurs accroches sont suggérées :

- Les investigateurs sont des géologues et spécialistes du continent venus étudier le phénomène ainsi que la caverne, sans se douter que la Malice et la Rancoeur se propagent...

- Les investigateurs sont des lycéens, ils connaissent plus ou moins Zelda et préparent une surprise pour son anniversaire pour lui changer les idées, sans savoir dans quoi ils mettent les pieds...
- Les investigateurs sont mandatés par les avocats de Rodolphe Prince pour prouver l'absence de mauvais traitement ou sont des journalistes intéressés, mais découvriront bien plus que cela...

Le début de la partie :

Si les investigateurs optent pour l'équipe scientifique, ces derniers arrivent sur Redmoon Island en ferry avec une camionnette contenant leur matériel scientifique de recherche sismique. Ils auront reçu pour instruction de prendre attache avec Impa Rico, directrice du lycée local qui doit mettre à leur disposition le labo du lycée. Ils devront ensuite rencontrer un spécialiste des expéditions souterraine en la personne de Barry Daruk.

Si les investigateurs sont un groupe de lycéens, ceux ci débutent la partie au lycée, discutant de la surprise à faire à Zelda, alors que Link cherche à se joindre à eux. Xiaomi Pha fera partie du lot en tant qu'amie proche de Zelda.

Ils seront alors surpris par le départ de feu provoqué par la malice de Ganon. Zelda, informée de « l'étrange fumée violette », semblera paniquer et ne viendra pas en cours l'après-midi. Les investigateurs pourraient vouloir s'enquérir de son état...

Si les investigateurs sont des professionnels de l'investigation, ils devront garder en tête qu'ils sont payés pour trouver de quoi innocenter Rodolphe Prince. L'enquête pourra donc débuter au bureau du Shériff mais Rodolphe n'a aucune raison de tout leur révéler dès ce premier entretien. Ils pourront parfaitement renoncer à leur argent quand ils découvriront l'aspect ésotérique de l'affaire, pour chercher une solution au problème global.

Dramatis Personae:



Zelda Prince, 16 ans:

Zelda est au centre de l'histoire. Cette jeune fille perturbée est l'héritière du pouvoir du Sceau. Le destin de Zelda a toujours été de sceller le Fléau avant qu'il ne détruise le monde. Zelda a toujours aspiré à une vie normale.

Elle est une lycéenne ordinaire renfermée sur elle même mais avec un très bon fond. Elle n'a que peu d'amis.

Elle se révèle une petite génie de l'informatique et une mécanicienne avertie. Elle rêve devenir ingénieur en robotique.

Zelda n'a jamais manifesté le moindre signe de son pouvoir, au désarroi de son père, qui l'a maltraité en espérant y arriver. La violence et son impuissance l'auront renfermé sur elle même et elle ne sera pas encline à faire confiance aux inconnus, sauf à ce qu'ils prennent soin d'elle ou la protège.

Zelda a une tâche de naissance sur la main gauche représentant 3 triangles reliés. Le scénario doit quelque soit la modalité choisie, débiter ou enchaîner rapidement par une scène introduisant Zelda pour orienter les investigateurs vers elle.

Elle peut par exemple se trouver à l'entrée de la caverne lors de la première visite des investigateurs, ou se retrouver poursuivie par une entité maléfique lors de la première nuit passée sur l'île.

Où la trouver ?

Chez elle occupée à diverses expériences mécaniques dans son sous-sol, au lycée, à la bibliothèque, chez Xiaomi.

Relations avec les investigateurs :

Zelda n'a pas d'intérêt à partager le secret avec des inconnus. Elle le fera cependant si les investigateurs l'aide à se tirer d'une situation paranormale ou lui demande ce qu'elle sait des événements qui se déroulent sur l'île.

Zelda est particulièrement soucieuse du réveil de Ganon, qu'elle devine comme étant prochain (sans savoir qu'il est sur le point de ressurgir des entrailles de l'île). Elle a conçu elle-même dans sa chambre des outils d'analyses sismiques qui impressionneront tout investigateur scientifique.

Ces outils d'analyse révéleront une activité sismique régulière est faible, des pics correspondant au battement du cœur de Ganon. Ils ne pourront être captés que chez Zelda, sa demeure étant situé pile au dessus du cocon battant.

Zelda dissimulera avoir fait des rêves terribles dans lequel le Fléau lui apparaît, détruisant l'île et le monde.

TEST D'INTELLIGENCE : Les investigateurs doté de matériel de qualité, détecteront également ces pics et pourront en déduire qu'il ne s'agit pas d'une activité tectonique car elle est trop régulière et en augmentation...



Rodolphe Prince, 48 ans:

Courtier spécialisé dans les antiquités et père de Zelda. Il est détenu depuis le mois de Décembre 2019 jusqu'à son procès devant le tribunal de l'île.

Il est sous bonne garde au bureau du Shériff en l'absence de prison.

S'il est condamné, il sera logiquement incarcéré sur le continent.

Il aura passé des années à explorer les profondeurs du Mythe de Cthulhu, via des lectures occultes. Mais aucune ne fait mention du Fléau Ganon, toujours étouffé par les habitants de l'île.

Rodolphe Prince ne le laisse pas paraître en public, mais il est obnubilé par le retour du Fléau qui lui inspire la plus grande paranoïa.

Rodolphe fera tout pour sortir de cellule. Il est conscient depuis le séisme du retour prochain du Fléau. Si les investigateurs lui en laisse la chance, il s'échappera pour enlever Zelda... *et procéder lui même au sacrifice si nécessaire.*

Où le trouver ?

Au poste de police, dans une cellule .

Relations avec les investigateurs :

Rodolphe n'a aucune raison de discuter du Fléau et des pouvoirs cachés de Zelda avec n'importe qui. Il ne le fera que si les investigateurs mentionnent avec lui des évènements paranormaux gravitant autour de Zelda.

Il pourra s'avérer une source de renseignements importants sur Zelda et le pouvoir du sceau. Il sait où se trouve la Lame purificatrice mais n'a jamais pris le risque de la voler.

Si les investigateurs l'interrogent sur les maltraitances : **TEST DE PERSUASION**. Il dira simplement avoir fait le nécessaire pour endurcir sa fille lui permettre d'accomplir son destin.



Henry Valee, 30 ans:

Shérif de HighMoon Island. Il est afro-américain et a été désigné shérif de sa ville natale après des études de criminologies à l'université de Boston.

Henry Lee mène l'enquête sur Rodolphe Prince. Il a déjà transmis ses conclusions à l'avocat du ministère public et a conclu à la réalité des violences, mauvais traitements et harcèlement infligés à Zelda par son père.

Le shérif Valee peut compter sur le soutien de 3 adjoints et d'une secrétaire.

Où le trouver ?

Le shériff peut intervenir partout et être intégré à toute scène où le gardien l'estime utile. Par défaut, il patrouillera en ville ou sera à son bureau.

Relations avec les investigateurs :

Le shériff Valee est un électron libre. Il est motivé par le seul sens du devoir, Henry pourra s'avérer un allié ou un adversaire selon les agissements des investigateurs. Il n'hésitera pas à arrêter quiconque sera surpris en flagrant délit ou avouera en avoir commis un.

Il ne croira pas un instant aux histoires paranormales sauf à y être directement confronté ou que lui soient exposés des faits irréfutables.

Le shériff ignore tout du Fléau et du Sceau. Il ne connaît la famille Prince que dans le cadre de l'enquête pour violences et maltraitance de Zelda, mineure de 16 ans.

Le shériff est armé d'un revolver calibre 38 et une réserve d'armes se trouve au bureau du shériff, que les investigateurs pourraient très bien vouloir utiliser.



Impa Rico, 39 ans:

Principale du lycée Georges Rudo, du nom du premier enseignant immigré de l'île il y a 30 ans. Elle se soucie du bien être de Zelda mais ignore tout du Fléau.

Elle est intraitable avec les élèves perturbateurs se qui lui vaut une grande popularité auprès des parents d'élèves, et une certaine crainte de la part de ces derniers.

Où la trouver ?

Chez elle, au lycée dans son bureau.

Relations avec les investigateurs:

Elle refusera d'évoquer la vie privée de ses élèves en invoquant un devoir de réserve.

TEST DE PSYCHOLOGIE: Elle semblera inquiète pour Zelda.

TEST DE PERSUASION: Elle révélera ses inquiétudes et ce qui l'a poussé à agir.

Impa expliquera que Mlle Prince manifestait des signes extérieurs de maltraitance. Une malnutrition évidente ainsi que des violences. Elle a du avec l'infirmière de l'école faire usage de toute sa psychologie pour faire que Zelda accepte de leur parler et avouer les méfaits de son père.

Elle ne comprend pas le silence de la gouvernante de la famille qu'elle estime criminel.



Azure Bosa, 26 ans:

Gouvernante de la famille Prince.

Immigrée iranienne sans famille, Azure a été engagée par Rodolphe Prince, lequel était en voyage d'affaires, quand elle avait 19 ans pour s'occuper de Zelda, alors âgée de 9 ans. Elle considère Zelda comme sa petite sœur.

Elle est consciente des mauvais traitements infligés à Zelda par son père mais était partagée entre son désir de protéger Zelda et la peur de perdre son emploi. Aussi elle n'a rien dit avant que le shériff ne vienne l'interroger.

Où la trouver ?

A la demeure des Prince, où elle loge depuis plusieurs années. Elle y fait les corvées et prend soin autant que possible de Zelda. Elle amène et vient également chercher Zelda au lycée en voiture.

Relations avec les investigateurs:

Azure pourra autoriser les investigateurs à voir Zelda chez elle, et jeter un œil au bureau de Rodolphe.

Elle expliquera que Zelda et son père avaient des entretiens plutôt houleux durant lesquels elle était « congédiée » et donc Zelda ne veut rien lui dire.

Elle pourra néanmoins s'avérer une gêne en ce qu'elle tentera de surprotéger Zelda.

TEST « SOCIAL »: Elle acceptera de laisser entrer les investigateurs désireux de parler à l'adolescente ou d'examiner les affaires du père.



Xiaomi Pha, 18 ans:

Fille du médecin chef de la clinique de l'île, Xiaomi est destinée à suivre les traces de son illustre père. Formée par son paternel depuis son plus jeune âge, elle est déjà une pointure en science médicale, son niveau étant déjà celui d'une étudiante de 3^{ème} année de médecine.

Elle est une amie de Zelda depuis quelque années, bien qu'elle soit plus âgée.

Son QI plus élevé lui vaut des moqueries. Zelda et elle partagent des points communs qui les ont naturellement rapprochées au point de fonder un club de sciences au lycée.

Elle est secrètement amoureuse de Link Cable mais garde ses sentiments pour elle. Xiaomi a passé des épreuves et a reçu une réponse positive de l'université de Miskatonic à Arkham pour y étudier la médecine.

Où la trouver?

Chez Zelda, à la clinique, chez elle, au lycée.

Relations avec les investigateurs:

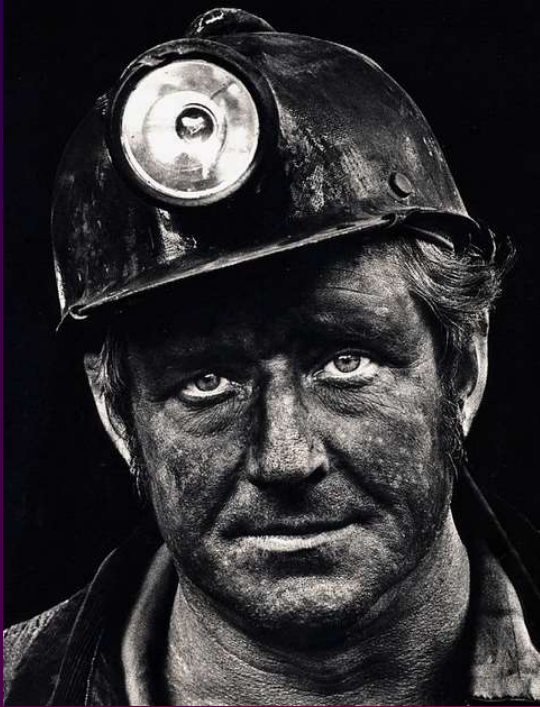
Xiaomi pourra renseigner les investigateurs sur ce qui arrive à Zelda. Elle sait que Zelda cache un lourd secret mais a toujours respecté son désir d'intimité.

Elle pourra essayer de soigner les investigateurs désireux de ne pas alerter les autorités.

Elle refusera cependant d'accompagner les investigateurs assez imprudents pour lui demander.

Xiaomi ne croira pas aux histoires paranormales mais accordera le bénéfice du doute à Zelda si c'est elle qui lui confie.

Si les investigateurs sont perdus, elle tombera soudainement malade en raison de la Malice, ce qui poussera Zelda à aller à son chevet et s'ouvrir aux investigateurs.



Barry « Big D » Daruk, 51 ans:

Barry est un ancien mineur reconverti dans la spéléologie. Il gagne sa vie en faisant explorer l'ancienne mine de charbon située l'île à l'Est de l'île à des touristes. Il est néanmoins le plus qualifié pour guider les investigateurs dans la caverne récemment mise à jour.

Big D est un bon gars, assez costaud, mais qui souffre d'une addiction à l'alcool, depuis le décès de sa fille il y a 10 ans de cela des suites d'une méningite.

Où le trouver ?

A la caverne où il attend les investigateurs professionnels, chez lui, en ville à faire de la publicité pour son agence de spéléologie, à son agence en attente de clients.

Relations avec les investigateurs :

Il est endetté et sera donc reconnaissant aux investigateurs de « le dédommager » pour ses services.

Si les investigateurs sont francs avec lui quant à la situation de Zelda, il y verra un moyen de faire amende honorable pour sa défunte fille.

Barry accompagnera les investigateurs désireux d'explorer la caverne et leur fournira tout équipement utile.

Il ne sait rien du Fléau et du sceau et découvrira les secrets de la caverne en même temps que les investigateurs.

Il peut selon les évènements, être amené à coopérer avec les investigateurs.



Link Cable, 17 ans:

Ami d'enfance de Zelda et descendant de Vince Cable. Il vit avec son oncle. Se terre dans le mutisme depuis des années, ne parlant que quand cela est strictement nécessaire. Il en est venu à apprendre la langue des signes.

Link a découvert par hasard les mémoires de son ancêtre et a découvert ce qui s'est passé il y a 100 ans. Il n'a cependant jamais manifesté quoi que ce soit mais s'est toujours senti obligé de protéger Zelda pour lui éviter le même sort.

Link est plutôt doué dans toutes les matières qui n'exigent pas une expression orale. Il est multi-tâche et s'avère être un athlète.

Link en veut énormément au père de Zelda pour ce qu'il lui a infligé et pourrait vouloir se battre contre Rodolphe s'il le rencontrait.

Link a une tâche de naissance sur la main droite, représentant 3 triangles reliés. C'est cette marque qui fait de lui le porteur légitime de la Lame purificatrice.

Où le trouver ?

Au lycée, chez son oncle, chez Zelda, au musée où il est intrigué par la « Lame purificatrice ».

Relations avec les investigateurs :

Link est par essence le seul personnage à même de permettre une fin heureuse au scénario. Lui seul peut éveiller le pouvoir de Zelda autrement que par le sacrifice.

Si les investigateurs tentent de tuer Zelda, il fera tout pour les en empêcher, même si cela implique de s'emparer du fusil de chasse de son oncle.

Les investigateurs se rendront compte qu'ils sont suivis par Link au cours de leur enquête, si celle-ci les conduit vers Zelda ou son père.

Le jeune homme se demande s'ils représentent ou non une menace pour Zelda et son secret.

Il pourrait par exemple être aperçu près du domicile de Zelda ou sur la route l'y menant.

Link sait où se trouve la lame purificatrice, sous bonne garde au musée.

Link et la Lame purificatrice :

Link est totalement opposé à l'idée d'utiliser la Lame pour faire couler le sang. Il ignore que celle-ci possède un pouvoir caché que seul celui qui porte la marque du sceau peut utiliser (voir sa main droite), à condition d'en être digne.

Link refusera donc de voler la Lame qui pour lui, symbolise le meurtre commis par son ancêtre.

Il n'acceptera de s'en servir que pour se protéger ou protéger Zelda d'une menace.

Elle peut par exemple révéler ses vrais pouvoirs lors d'une escarmouche avec une entité maléfique lors de la Lune de Sang.

Les mémoires de Vincent Cable :

Link a découvert les mémoires de son ancêtre en triant les affaires de ses défunts parents, décédés dans un accident de la circulation quand il était plus jeune. Ce n'est que depuis un an qu'il connaît le secret de sa famille paternelle. Il garde toujours ces mémoires avec lui, attendant le moment propice pour en parler à Zelda. Mais les événements récents font qu'il ne sait pas choisir son moment...

Ces mémoires feront état du rôle tenu par Vincent dans l'exécution du sacrifice de « Zelda » et l'enfermement du Fléau en 1920. Vincent et Zelda ne connaissaient aucun autre moyen de préserver le monde de Ganon.

Il espère que la Lame Purificatrice se perdra après sa mort.

Vincent termine ses mémoires en priant pour que son héritier n'ait pas à subir le même sort cruel.

LE FLEAU GANON



Ganon, source de la colère et de haine, est scellé depuis 100 ans. Mais l'heure est venue pour lui de se réveiller. Le réveil de Ganon interviendra à l'aube le 09 Février 2020, jour d'anniversaire de Zelda, après une nuit agitée et d'une Lune rouge sang. La teinte colorée de la lune les jours précédent son réveil ne sera visible que de l'île. Sa malfaisance est capable de parasiter les outils électroniques telle un virus intelligent.

Avant le 09 Février:

- Le cocon / coeur battant de Ganon se trouve profondément enfui sous le manoir de la famille Prince (anciennement Borus).

Il peut être détruit pour révéler un Ganon imparfait, sorte de sanglier squelettique, susceptible d'être vaincu au combat.

PV: 100

PM: 30

FOR : 200

DEX : 45

Sorts connus : invocation de monstres humanoïdes, résurrection des morts.

Combat rapproché : 65 % (1D8 +2 dégats)

Charge : 40 % (1d12) et perd un tour si succès.

La Lame purificatrice infligera toujours le maximum de dégâts à Ganon en cas de succès.

- D'étranges manifestations surnaturelles vont survenir en ville. D'étranges disparitions de citoyens vivants à proximité de la caverne (consommés par le Fléau), le retour de morts parmi les vivants (zombies), des maladies graves inexplicables... causées par la Malice et la Rancoeur qui émanent de Ganon.

Ces rumeurs vont participer à une forme de tension collective même si peu de gens croiront vraiment à ces histoires.

Après le 09 Février :

Dans un violent tremblement de terre, le cocon de Ganon se fissurera, libérant une créature gigantesque capable de modifier son apparence gargantuesque à volonté, optant pour celle d'un immonde Sanglier.

Le réveil du Fléau provoquera un ouragan qui enveloppera l'île dans un tourbillon de Malice. La tempête sera si violente que les bateaux ne pourront quitter l'île et un bon nombre d'habitants se réfugieront chez eux. Le lycée sera fermé et les élèves devront rentrer, les morts se soulèveront en masse alors qu'un flot de Malice se rependra depuis la caverne, menaçant de détruire l'île de l'intérieur.

Seul libérer le pouvoir du Sceau permettra de sceller à nouveau le Fléau. De la même façon que dans l'œuvre originale, seul le « sacrifice » de Link ou de plusieurs investigateurs pourra réveiller le pouvoir du sceau chez Zelda.

Une lumière divine enveloppera la jeune fille qui éradiquera Ganon. A défaut, les investigateurs devront opter la sinistre voie du sacrifice eux même...

REMARQUE: Ganon ne cherche pas à tuer Zelda. Il sait que sa mort provoquée libérera le pouvoir du sceau et le scellera à nouveau. Aussi il ne cherchera qu'à la capturer pour la consumer lui même, pour absorber le pouvoir du sceau.

Les lieux et objets importants :

La situation en ville :

La situation de RedMoon Island va aller en s'aggravant.

Dans la nuit du 6 au 7 Février :

Des témoins diront avoir aperçu d'étranges formes errant dans les rues adjacentes au cimetière.

D'autres diront avoir aperçu des spectres, qui seront en fait des émanations de la Rancoeur/Malice infectant les cadavres du cimetière ou contaminant la population.

Dès le 7 Février au matin : Les urgences de la clinique constateront une hausse de patients souffrant d'afflictions peu communes aux symptômes sévères. Aucun mort ne sera à déplorer (sauf des personnes fragiles).

Des problèmes informatiques seront constatés à plusieurs endroits, avec des surchauffes importantes.

Le lycée notamment devra faire face à un départ de feu.

Mme Bosa dira que l'élève qui a donné l'alerte a aperçu une étrange fumée violette émaner de la salle informatique et a sonné l'alarme incendie.

7 Février dans l'après midi :

Vers 17h30, un autre petit séisme se fera sentir mais ne causant pas de réel dommage en dehors de quelques chutes d'objets. Si les investigateurs sont dans la caverne, ils devront attendre qu'il cesse.

Dans la nuit du 7 au 8 Février :

La Lune sera presque pleine et elle brillera d'un éclat étrange perceptible. Une brume légèrement opaque commencera à se lever autour de l'île mais les insulaires ne s'en préoccuperont pas, ayant l'habitude.

Pendant la nuit, des esclaves mort-vivants de Ganon auront enlevé des citoyens et les auront amené dans la caverne. Les investigateurs pourront trouver leur cadavre déseché autour de l'autel, consommés par la Rancoeur.

Zelda échappera de peu à une attaque à son domicile, après qu'un être malfaisant ait tenté de pénétrer par sa fenêtre. Elle aura réussi à prendre la fuite. Les investigateurs ou Link pourraient très bien avoir joué un rôle dans ce sauvetage.

Dans la journée du 8 Février :

Le shériff sera occupé à traiter des plaintes de disparitions inquiétantes. L'informatique devient un vrai problème même si les téléphones fonctionnent encore.

Les investigateurs doivent mettre le peu de temps qu'il leur reste à profit pour en savoir plus. Si Link n'est pas intervenu d'ici là, le faire entrer en scène est pertinent. Le brouillard deviendra de plus en plus lourd au fil de la journée au poids de paralyser la circulation.

Dans la nuit du 8 au 9 Février :

La Lune de Sang apparaîtra en plein ciel, illuminant l'île d'une lumière terrifiante. Elle ne sera réellement visible que depuis le manoir des Prince, située en hauteur de l'île au dessus de la nappe de brouillard qui l'enveloppe. Les locaux seront se rendront peu compte de la réalité en raison de la teinte colorée de la brume face à l'éclairage public.

Une tempête se déclenchera, mais qui étrangement ne dissipera pas le brouillard. La situation est idéale pour voler la lame purificatrice.

Il y a 60% de chance que le vigile du musée soit atteint de symptômes de la rancoeur.

Dans les galeries souterraines, la rancoeur de Ganon se déversera, rendant la progression difficile mais éclairant naturellement les tunnels.

A l'aube du 9 Février:

Le cocon de Ganon explosera, libérant la source de la haine et la colère.

La brume enveloppant l'île prendra une teinte violette alors que la tempête se déchainera sur l'île, les vagues heurtant violemment les berges.

La forme gargantuesque de Ganon s'élèvera dans le ciel, tournoyant autour de l'île alors que de la caverne s'écoulera des flots de rancoeur.

Si les investigateurs ne scellent pas Ganon dans l'heure qui suit son réveil, il réduira l'île en ruine avant de s'en prendre au monde.

Le Manoir des Prince



Rodolphe Prince a hérité du manoir a la mort de son épouse il y a 16 ans. Jusque là, il appartenait à la famille Borus.

Rodolphe a payé une fortune pour réaménager cette demeure dans un style anglais et située au centre de l'île.

Les investigateurs devront avoir l'autorisation de Impa pour y entrer, ou opter pour la ruse.

RDC : Hall, grand salon rempli d'objets rares et précieux, cuisine et salle à manger.

1^{er} étage : Bureau de Rodolphe (fermé à clef), chambre de Zelda, chambre d'Impa, chambre de Rodolphe.

Sous-Sol : Cave à vin et labo de fortune de Zelda.

Bureau de Rodolphe : Ils trouveront une photo de feu Zelda (mère) et de Rodolphe juste avant la naissance de Zelda (fille) devant une espèce dans une espèce d'autel

dans le bureau de Rodolphe. Les investigateurs ne sauront douter que l'homme était éperdument amoureux.

TEST DE TOC : Les investigateurs trouveront un journal personnel traitant de son épouse, du Fléau et de sa fille, et dans lequel Rodolphe justifie ses actes.

Chambre de Zelda : Dans la chambre de Zelda, les investigateurs verront à quelle point la jeune fille est perturbée. Sa chambre est un capharnaüm et parmi les affaires scolaires et croquis d'appareils complexes, ils pourront trouver d'étranges dessins représentant une créature faite de fumée au flottant au dessus d'une maison ressemblant beaucoup au manoir.

Sous-Sol : Zelda passe la plupart de son temps libre ici à confectionner des machines complexes. Elle aura même conçu un petit robot qui répètera ce que dit les humains tel un perroquet mais n'aura pas plus d'intérêt.

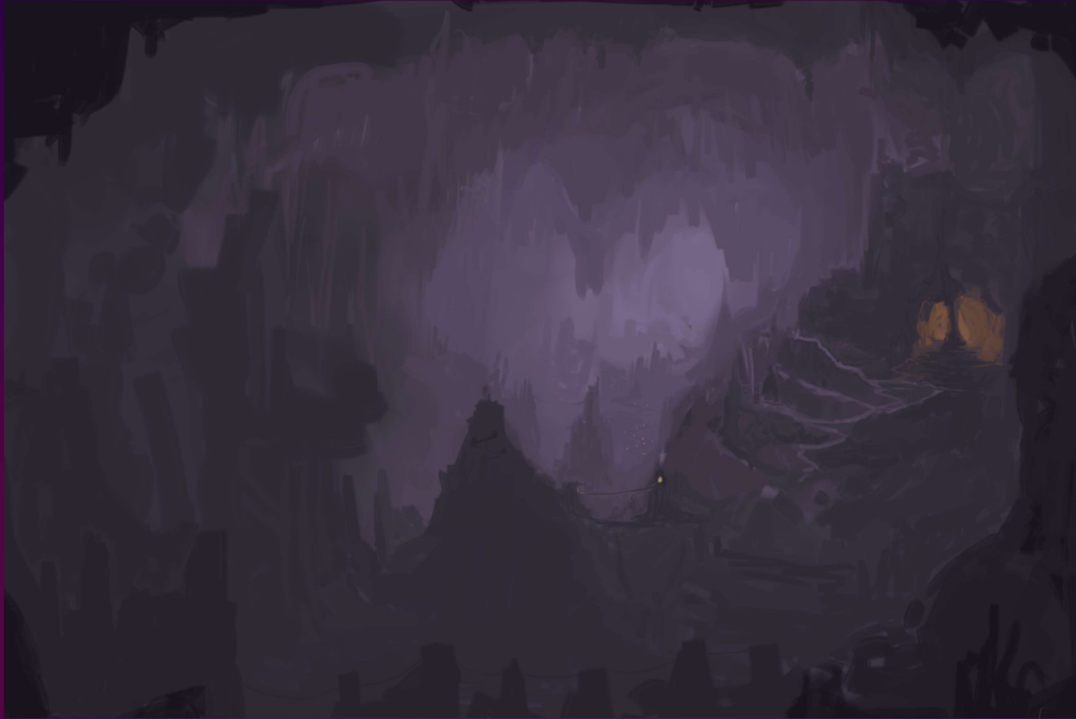
C'est ici que se trouve les outils sismiques fabriqués par Zelda et qu'elle compile ses données sur un ordinateur.

TEST DE TOC : Les investigateurs trouveront sur l'ordinateur, des photos prises par Zelda alors qu'elle se livrait à une expédition solitaire dans la caverne, passant par une cavité trop étroite pour les investigateurs. Zelda démontrera ici qu'elle est parfois inconsciente du danger.

Ces photos montreront des gravures antiques mettant en scène une jeune fille, un jeune garçon, et un monstre aux allures de dragon.

TEST d'INT : Les investigateurs pourront réaliser sur ces photos, qu'un moyen non léthal de réveiller le pouvoir du Sceau est possible, comme l'espère Rodolphe.

La caverne antique



La caverne sera accessible pour la première fois après le séisme du 06 Février. Les investigateurs ne pourront y pénétrer en toute sécurité sans l'aide de Big D et son équipement.

***TEST DE TOC :** Les investigateurs trouveront un porte-carte entre deux rochers, contenant une carte de crédit et une carte d'identité au nom de Zelda Prince. Elle aura fait tomber ses papiers en quittant la caverne, terrifiée.*

La progression dans l'obscurité des lieux sera difficile au début en raison du caractère abrupt et de la topographie de ce souterrain. Mais à la stupéfaction des investigateurs, ils finiront par déboucher dans un couloir creusé par l'homme, fait de pierres taillées.

***TEST DE TOC :** Les investigateurs découvriront une sorte de mélasse collée à certaines parois, brillant d'un éclat violet inquiétant. Il s'agit d'émanations de la Rancoeur qui se répand petit à petit sur l'île. Toucher cette mélasse causera une vive brûlure même à travers un gant et pourra contaminer l'investigateur malheureux qui risque la nécrose.*

Deux chemins seront possibles, mais l'un est effondré, ne laissant qu'un maigre passage trop petit pour un adulte. C'est ce chemin que Zelda aura exploré en solitaire.

Si les investigateurs souhaitent forcer le passage avec des explosifs ou à coups de pioche, Barry les en dissuadera en raison du risque évident d'effondrement.

***TEST D'ORIENTATION** : En cas d'échec, les investigateurs tourneront en rond ou auront un accident léger (perte de 2 PV). Barry s'occupera des premiers secours mais sans récupération de PV.*

Plus les investigateurs progressent sous la terre, plus la Rancoeur aura envahi les lieux, provoquant une odeur piquante au nez mais sans danger. Les investigateurs devront être prudent.

En suivant le seul passage accessible, les investigateurs déboucheront dans un dédale de tunnels et de salles ornés de gravures dans une langue inconnue, et de toiles accrochées au mur arborant des hiéroglyphes.

En explorant les souterrains le 07 Février, les investigateurs ont 40 % de chance de croiser un cadavre squelettique ramené à la vie par le pouvoir du Fléau Ganon. La probabilité est augmentée à 80 % la nuit du 8 Février en pleine Lune de Sang. Le gardien est libre d'augmenter le nombre d'ennemis.

PV : 12

Combat rapproché : 50 %

Finalement, les investigateurs arriveront dans une salle petite avec un autel sur lequel il manque quelque chose.

***TEST D'INTELLIGENCE** : Un artefact doit être inséré à la verticale dans une fente. Sur chaque face l'autel, figure un symbole composé de 3 triangles reliés.*

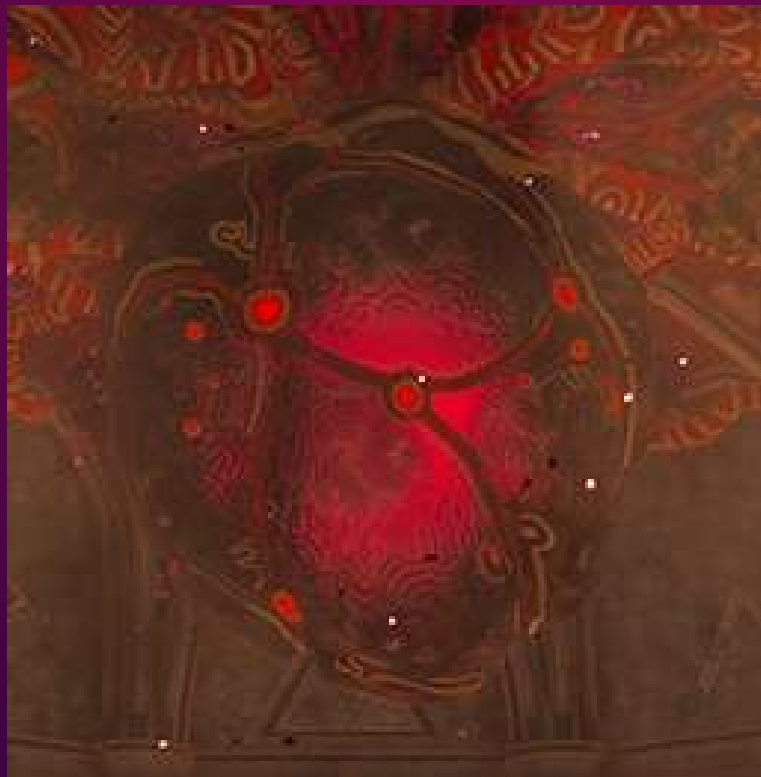
Les investigateurs observateurs finiront par comprendre que la Lame Purificatrice doit y être insérée.

Si la l'épée est insérée dans l'interstice, un des murs se soulèvera et les investigateurs pourront alors entendre un grondement régulier correspondant au battement du cocon de Ganon.

REMARQUE : L'expédition dans la caverne prendra aux investigateurs au moins 6h, aller-retour.

Le cocon est vulnérable aux attaques.

Le briser provoquera la naissance anticipée de Ganon qui sous la forme d'un Sanglier squelettique, tentera d'éliminer les investigateurs.



Le bureau du Shériff



Le bureau du Shériff est attenant à l'hôtel de ville. Il est relativement petit. Henry Valee est le shériff actuel de la ville et est secondé par 2 adjoints. La secrétaire du shériff se charge d'accueillir les gens.

De manière générale, le shériff n'est pas surchargé de travail. Il n'intervient généralement que sur de petits délits, aussi les cellules sont rarement occupées.

Pourtant c'est ici qu'est retenu Rodolphe Prince jusqu'à son procès. Les clefs des cellules sont dans le bureau du sheriff, dont la porte peut être facilement crochetée ou forcée.

Rodolphe ne reçoit aucune visite en dehors de celle de son avocat.

Enfin, une réserve d'armes est située à l'arrière du bureau.

Le lycée Georges Rudo



Le lycée Georges Rudo est un établissement typique des Etats-Unis d'Amérique. Une équipe de Football US, des pop-pom girls, un club d'échec et de sciences... Il compte environ 350 élèves. C'est ici que tous les personnages entre 16 et 18 ans font leurs études. Il n'y a pas d'université sur l'île et la plupart des jeunes quittent l'île après leur diplôme pour étudier sur le continent.

La principale Impa Rico y est une impressionnante figure d'autorité. Elle ne plait pas beaucoup à ses élèves mais s'avère pourtant être parfaite à ce poste. Le lycée a été rénové il y a 3 ans quand elle a bataillé pour que des fonds publics soient alloués.

Les investigateurs découvriront avec sans doute une certaine tristesse que le club de science ne compte que Zelda et Xiaomi. Raison pour laquelle elles se retrouvent rarement au lycée pour leurs petites expériences.

La Lame Purificatrice :



Une épée courte d'excellente facture forgée il y a des temps reculés. Son métal est inconnu au tableau périodique des éléments et repousse la saleté.

Elle sera entreposée au musée de RedMoon Island où elle sera sous bonne garde (un vigile rôde la nuit).

Sur le panneau descriptif, les investigateurs pourront y lire le paragraphe suivant :

« Cette épée antique aurait selon sa légende, été maniée par le fils d'un fermier dans une quête héroïque pour libérer une princesse prisonnière d'un tyran, dans un royaume lointain, son courage fit de lui un grand chevalier. Mais les analyses de nos experts ont déterminé qu'elle aurait en réalité une vocation cérémonielle et non pas guerrière, très certainement liée à d'anciens cultes religieux issus de l'union des colons européens et d'une tribue amérindienne locale. Sa valeur marchande est nulle. »

Seul la légende contient un soupçon de vérité en ce que la lame a pour raison d'être que de lutter contre le Fléau.

Elle est imprégnée du pouvoir du Sceau, mais ce pouvoir doit être activé par « le chevalier ». Si Link saisit cette épée, les investigateurs verront ébahis que celle ci semble briller.

Elle constitue enfin la clef qui permet d'accéder au Coeur de Ganon.

La Lame Purificatrice est considérée comme une arme blanche ordinaire entre les mains des investigateurs, et inflige des dégats doublés si elle est entre les mains de Link.

Elle inflige 1D8 (E) dégats. Face à Ganon, elle inflige toujours 8 dégats.

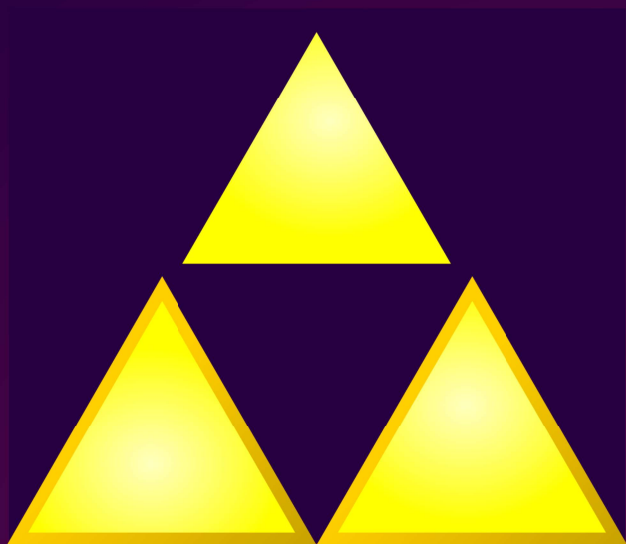
Voler l'épée:

L'épée est au musée mais seul un vigile en assure la garde. Les investigateurs vont devoir ruser pour s'en emparer. Elle est placée sous une vitrine de verre sur un support en mousse.

Les investigateurs pourront vouloir duper le gardien, l'endormir avec des somnifères, briser la vitre, actionner l'alarme incendie... etc.

Quelque soit le moyen, le Gardien est le seul à juger du plan proposé par les joueurs.

Le pouvoir du Sceau:



Le pouvoir du sceau sommeille en Zelda et est transmis de mère en fille. Quand l'actuelle détentrice du Sceau meurt, sa première fille en devient la nouvelle détentrice.

Le secret de son usage s'est perdu au fil des âges, si bien que seule la mort de « Zelda » peut à priori libérer le pouvoir du sceau.

Si le pouvoir du Sceau est libéré par la mort de « Zelda », Ganon se retrouve banni, piégé à nouveau dans les entrailles du monde. Mais Zelda Prince n'ayant pas d'héritière, le pouvoir du sceau disparaîtrait avec elle...

Si Zelda Prince réussit à éveiller son pouvoir, elle pourra en faire un usage contrôlé en concentrant le pouvoir dans sa main gauche, et vaincre le Fléau.

Pour libérer le pouvoir du sceau, deux situations sont donc possibles:

- Zelda meurt de la main d'un PJ ou d'un PNJ.

- Link reçoit un coup mortel ou quasi mortel sous les yeux de Zelda.

Un investigateur pourrait très bien avoir neutralisé Link, lequel cherche à éviter le sacrifice, et devenir la cible d'une Zelda «éveillée »qui veut se venger.

Conclusion:

Les éléments suivants provoqueront la fin du scénario :

- Zelda perd la vie, ce qui libérera le pouvoir du Sceau et scellera le Fléau à nouveau. Dans un siècle, il s'éveillera à nouveau...
- Zelda éveille le pouvoir du sceau en raison d'un acte héroïque de Link. Elle pourra alors elle même sceller le Fléau sans risque.
- Zelda est absorbée par Ganon, qui s'empare du pouvoir du Sceau, accédant à un état Divin. Dans les heures qui suivent, le monde entier bascule dans les ténèbres et la folie.

Si le Fléau est scellé, la violente tempête prendra fin, laissant place à un soleil éblouissant. Les investigateurs et les PNJ pourront alors penser leurs blessures et réfléchir quoi faire maintenant que ce mal a été repoussé.

Si Ganon absorbe Zelda et son pouvoir, le scénario sera donc un échec et le monde connaîtra la ruine.