

Un scénario 1920 pour l'Appel de Cthulhu par Andrew Mac Douglas paru dans Dragon Radieux

Cette aventure conviendra pour un groupe de 4 à 6 aventuriers ayant déjà une certaine connaissance du mythe de Cthulhu.

Pour faciliter l'introduction des différents personnages, il serait souhaitable que l'un d'entre eux, au moins, soit journaliste, séjournant en France...

extrait du Glasgow Tribune, 16 Octobre 1929

Mystérieuse disparition d'un avion

On nous annonce la disparition d'un avion Bréguet piloté par le journaliste français Henri Duvillard. Ayant décollé de l'aéroport de Glasgow lundi 11 vers 7h du matin, l'avion n'était pas encore parvenu en soirée, à Inverness, ville que le pilote avait annoncé vouloir atteindre.

Des nappes de brouillard ayant couvert toute la région des highlands pendant la journée, l'appareil a sans doute été détourné de son objectif. Par recoupement des témoignages recueillis, on pense que le lieu de disparition se situerait aux alentours du loch Tay. La police a décidé d'ouvrir une enquête.

Le journaliste français séjournait déjà depuis plusieurs semaines à Glasgow et menait une enquête sur les phénomènes mystérieux ou surnaturels dans les manoirs écossais...

Premières informations pour le gardien des

Ainsi que l'indique la coupure du "Glasgow News", le journaliste Henri Duvillard séjournait bien depuis deux semaines à Glasgow.

Il est arrivé dans cette ville après avoir été contacté, par courrier, par un lord écossais, Mr Duncan l'invitant à se joindre à lui pour "observer des phénomènes étranges dont les origines occultes étaient évidentes..."

Intrigué par ce message curieux, Henri Duvillard s'arrange pour se faire confier par son journal, un reportage sur les fantômes dans les manoirs écossais. Il se rend ensuite à Glasgow, et arrive dans cette ville le 26 Septembre. Il contacte alors Lord Duncan, et reçoit quelques jours après un nouveau message, lui demandant de patienter un peu (voir Télégramme n°1).

Il se livre alors à d'importantes recherches dans les deux grandes bibliothèques de Glasgow, sans doute écrire son reportage. Il s'aperçoit à plusieurs reprises qu'il est suivi, toujours par les deux mêmes individus. L'un de ces deux personnages l'impressionne particulièrement par son faciès : un teint grisâtre, des yeux légèrement bridés, et une bouche qui semble marquée par un rictus permanent.

Pressé par le temps et inquiet du silence de son correspondant, Duvillard décide de se rendre à Killin, chez Lord Duncan, sans plus attendre. Il fait connaissance d'un pilote anglais, Bob Matthews, qui accepte de lui prêter son avion personnel. Le journaliste prétexte un vol de découverte, en dessus des Highlands, jusqu'à Inverness. Il ne mentionne pas son intention de se poser au bord du Loch Tay.

Entrée en scène des aventuriers

Ils sont contactés à Paris par Angèle Duvillard, qui s'inquiète du silence de son mari. Elle n'a reçu qu'un seul télégramme lui annonçant l'intention du journaliste de se rendre "au Nord de l'Écosse". Elle n'est encore au courant de la disparition de l'avion, que les aventuriers apprendront en arrivant à Glasgow, le 17 ou le 18 Octobre (Passé cette date, l'information sera connue à Paris également, et Angèle sera d'autant plus inquiète).

Premiers indices

Le premier message de Lord Duncan, sera trouvé dans le secrétaire de Duvillard, à Paris, et si les aventuriers manquent de curiosité, le Gardien devra insister un peu ... ! pour qu'ils soient en possession de cette lettre.

Angèle Duvillard sait que son mari est descendu à l'Hôtel St GEORGES à Glasgow,

Le second message de Lord Duncan est aux nains de l'un des grooms de l'hôtel, qui joue à "Sherlock Holmès" et qui s'est livré à une petite perquisition personnelle dans la chambre du journaliste, avant le passage de la police. En se rendant au St Georges, les investigateurs ne manqueront pas de rencontrer ce personnage volubile. Selon la manière dont ils l'aborderont, il pourra leur révéler des informations concernant la filature, et leur montrer le second télégramme.

Lord Duncan est connu en deux endroits à Glasgow : à la bibliothèque centrale, College Street, où on le présentera comme un vieil occultiste maniaque, et au siège du journal Glasgow News. Le rédacteur en chef de ce journal est un homme assez sympathique qui acceptera volontiers de renseigner les enquêteurs : Lord Duncan lui a proposé, deux ans auparavant, une série d'articles, complètement farfelus à son avis, parlant de la survivance dans les cavernes profondes des Highlands, d'un peuple plus anciens que tous les peuples connus de la préhistoire. "Ce vieux fou voulait mener les autorités anglaises à prendre contact avec ces créatures imaginaires, avant qu'elles ne réapparaissent au grand jour." Il fut alors obligé de reconduire poliment le vieux lord, sans donner suite à ses divagations.

Nouvelles informations pour le Gardien

Lord Duncan est effectivement un personnage étrange et féru d'occultisme. Les événements des dernières décennies l'ont par ailleurs pas mal dérangé sur le plan mental : mort d'un de ses fils pendant la première guerre mondiale, puis disparition de sa femme et de son deuxième fils, au cours du naufrage d'un vapeur, dans la mer d'Irlande, en 1920. Il se livre à de nombreuses recherches dans les bibliothèques, et se persuade peu à peu de l'intervention de Yog-Sothoth dans tous ces événements qui ont marqué sa vie. Il retrouve des livres très anciens, parlant de l'existence du peuple Serpent, serviteur des effroyables divinités de l'au-delà, dans des cavernes profondes en dessous de l'Écosse. De la lecture, il passe à l'action, sur deux plans différents : partant du réseau important des caves de son manoir de Killin, il cherche par tous les moyens un contact avec ces habitants des profondeurs.

Puis, ayant échoué dans ses tentatives pour servir d'intermédiaire entre ces ignobles créatures et les autorités britanniques, il décide plus ou moins de se venger. Pour ce faire, il essaie à plusieurs reprises d'invoquer la créature responsable de tous ses malheurs : Yog-Sothoth.

Ses efforts n'aboutissent pas au résultat espéré. Plusieurs habitants de Killin sont victimes de sa folie, puis il meurt à son tour, dans la nuit du 1er au 2 Septembre, après l'échec d'une dernière tentative (Des boules lumineuses énormes commencent cependant à apparaître en dessus du loch).

Ce qui est arrivé à Duvillard

Le journaliste arrive au Manoir de Killin le lundi 11 dans l'après-midi. Le brouillard est épais, et il n'arrive pas à repérer précisément la demeure de Duncan. Il finit par se poser sur une lande de genêts à

l'écart du village, et casse une roue de l'avion à l'atterrissage. L'avion est à l'écart de la route, près d'une cabane de berger. Il le dissimule un peu puis se rend au manoir, en se renseignant au village. A son arrivée, il est accueilli par le majordome de Duncan, un dénommé Maxwell, qui lui dit que son maître est "parti pour affaires et ne reviendra pas avant deux jours". Vu le temps, il accepte d'héberger le visiteur, mais avec réticences, Duvillard trouve que ce majordome ressemble beaucoup à son "suiveur" de Glasgow et décide de surveiller l'homme de près. Il n'aura pas le temps de mettre son projet à exécution... Le thé, que lui propose Maxwell, le plonge "dans les bras de Morphée" et il ne peut assister, la nuit venue à la curieuse transformation du majordome, dont la peau, peu à peu, se couvre d'écaillés....

Le village de Killin

Les aventuriers n'auront pas de difficultés à trouver un no/en de transport pour Killin. La distance est d'environ 60 à 70 miles selon les itinéraires. Par contre les routes écossaises ne sont guère rapides, surtout en 1929...

Le bourg est peu important : quelques maisons regroupées le long d'une rue empierrée, une épicerie, un pub, une petite église et un cimetière. Quelques fermes éloignées permettent au village d'atteindre péniblement les 250 habitants. Le contact avec les autochtones n'est guère facile. Lord Duncan n'a pas bonne presse, et de nombreuses rumeurs courent dans le village à son sujet.

Au pub, on parle de trois habitants qui ont disparu pendant l'été, on parle d'étranges boules de feu en dessus du Loch, et de la mystérieuse tour de pierres que le Lord voulait construire au sonnet du Creagh Sharb.

Le manoir

Au manoir, l'accueil sera encore plus froid : Le majordome, qui reçoit nos futurs héros, les informe "du départ en voyage" de son maître, déclare ne pas connaître de journaliste français, et refuse fermement toute forme d'hospitalité (la vue de Maxwell n'est guère encourageante de toutes manières !).

Les investigateurs devront donc loger à Killin. Ils trouveront sans mal quelques chambres en dessus du pub, nul touriste ne séjournant en cette saison.

Le manoir, en pierres grises, est assez cossu : une tour, un étage. Il est entouré d'un parc, bordé d'un mur en pierres, sauf au bord du loch.

Quelques arbres le dissimulent depuis la route.

En pénétrant dans la partie la plus éloignée du parc, les investigateurs feront une curieuse découverte : une tour en pierre, assez haute, suffisamment large pour qu'un escalier puisse monter en colimaçon à l'intérieur. L'accès à l'escalier est fermé par une porte en bois, apparentement bloquée, mais que l'on arrivera à ouvrir en insistant un peu. En haut de la tour, une simple plate-forme, couverte de dessins étranges (examiner ces dessins avec attention coûtera 1d6 de SAN à quiconque ratra son dé de protection, et seule une connaissance du mythe de Cthulhu d'au moins 10% permettra de déterminer avec certitude qu'il s'agit de symboles d'invocation de Yog-Sothoth). Autre découverte, macabre, celle du corps d'un homme, âgé de soixante à soixante-dix ans, vêtu avec élégance, mais dont le visage porte la marque d'un indicible effroi. Il s'agit du corps de Lord Duncan, qui repose la face tournée vers les étoiles. En retournant le cadavre, les enquêteurs s'apercevront qu'il porte une blessure effroyable sur la nuque et l'arrière du cou (1D6/2 de SAN).

Aucun indice intéressant à trouver à part ça.

Télégramme envoyé par Duncan

(Courrier n°2)

Apprends votre arrivée à Glasgow – Patienter encore quelques temps – courrier suit – éléments nouveaux et dangereux – Amicalement – Sir Arthur Duncan

Cher Monsieur,

J'ai pris connaissance à plusieurs reprises des articles que vous avez écrits dans la presse Parisienne, au sujet des phénomènes para-normaux et de la survivance possible "de races plus anciennes que celles découvertes par les préhistoriens classiques". J'ai fait, de mon côté, plusieurs découvertes qui pourraient venir étayer vos hypothèses, et je vous invite à vous rendre en mon manoir de Killin, pour y observer des phénomènes étranges, dont les origines occultes me paraissent évidentes,,

(trouvé à Paris)

Calendrier

1929

Aout : plusieurs disparitions d'habitants à Killin

26 septembre : arrivée de Duvillard à Glasgow

1er Octobre : mort de Lord

11 Octobre : Duvillard arrive à Killin

16 Octobre : article du Glasgow News

18 Octobre : arrivée supposée des aventuriers à Glasgow

A l'intérieur du manoir

La suite de l'enquête doit mener les aventuriers à observer de près le bâtiment principal, mais à y pénétrer. C'est difficile pendant la journée, car Maxwell le surveille activement et ne verra pas d'un

vos notes

bon oeil, une incursion des "étrangers". La chose est plus facile à la nuit venue, mais alors, plusieurs nouvelles découvertes étranges auront lieu :

- Quand la nuit noire est venue, vers 19h, le majordome fait une dernière ronde dans le parc, s'approche de la tour, monte sur la plate-forme, puis retourne au manoir. Une transformation singulière s'opère alors sur sa personne (voir plus haut).

Les volets sont fermés soigneusement, mais la demeure est ancienne, et il n'est pas très difficile, avec un peu d'expérience, de pénétrer par l'une des fenêtres du rez de chaussée, ou par la petite porte en contre-bas, qui donne sur les caves.

La pièce la plus intéressante du manoir est sans conteste la bibliothèque. Une fouille approfondie permettra de découvrir : de nombreux livres d'occultisme, dont l'un porte le titre de "Magie Véritable", écrit en anglais par Theophilus Wenn. Dans un sous-nain, sur le bureau, le brouillon d'une lettre adressée à Duvillard que nous reproduisons sur cette page. Dans le premier tiroir de ce même meuble, un revolver automatique calibre 7.65, dont le magasin ne contient plus que 2 balles. Dans la cheminée on trouve la trace de nombreux papiers brûlés. Deux gros livres, au moins, ont été anéantis par les flammes.

L'une des bibliothèques glisse facilement contre le mur (voir dessin) et laisse apparaître une ouverture : un escalier qui descend et rejoint les caves (en étant un peu observateur, l'un des membres du groupe pourra découvrir que ce ne sont pas les mêmes caves que celles qu'on atteint de l'extérieur (il n'y a pas d'autre accès que l'escalier secret, voir plan).

Brouillon de lettre trouvé dans le sous-terrain

... Je me méfie de mon majordome depuis quelques temps. Hier, je suis encore descendu dans la galerie, mais je crois qu'il m'observait au moment où j'ai dégagé le passage. Je croyais pourtant qu'il ne connaissait pas ce mécanisme, qui date de mes ancêtres. Mais à force de fouiner partout, il se pourrait bien qu'il l'ait découvert... (quelques lignes illisibles, gribouillées)... Compte sur la nouvelle tentative de cette nuit pour établir le contact, mais je ne sais pas si tous les éléments me seront favorables. Une partie de moi-même m'encourage à abandonner l'œuvre. De toutes manières, je ne veux plus vous y associer. Pour l'instant les risques sont trop grands... (Le brouillon s'arrête là)

Pendant la nuit, à plusieurs reprises, de l'intérieur ou des abords proches de la maison, on peut entendre des bruits et des cris horribles, provenant du sous-sol ou peut-être d'un lieu plus profond encore : grincements de portails, hurlements à peine humains...

Dans l'escalier, il faut faire attention aux va et vient assez fréquents de Maxwell. Le rencontrer sous sa forme serpent peut coûter 1D6 de SAN et provoquera un affrontement inévitable (voir fiche du personnage).

Caractéristiques des personnages

Maxwell, le majordome est également le chef de la tribu des hommes serpents.

Pour les caractéristiques des 2d20 créatures que les aventuriers pourront rencontrer dans la salle du culte, se reporter à la règle du jeu. De même pour les Chiens de Tindalos (qui peuvent être contactés par Maxwell).

FOR : 14 CON : 14 TAI : 12 INT : 17
POU : 14 DEX : 13 Points de Vie : 12
Déplacement : 8

Sorts connus : Invoquer/Contrôler un vagabond dimensionnel - Prendre l'apparence d'un humain - Contacter un chien de Tindalos - Contacter un polype volant.

La cave n°2 débouche, par un tunnel creusé dans le mur, dans une caverne assez vaste, d'où partent deux galeries de dimensions plus restreintes. Ces deux galeries sont toutes deux fermées par de lourdes grilles massives. Derrière l'une des deux grilles se trouve une créature misérable, les vêtements en loque, le regard complètement vide, ligotée sur une sorte de fauteuil en bois, le crâne entouré d'un anneau métallique fixé à la paroi : il s'agit de Henri Duvillard, que les aventuriers auront du mal à reconnaître, tant il est différent des photos qu'ils auront vues à Paris. Par moments, une lueur de folie apparaît dans ses yeux et l'homme se met à pousser des hurlements atroces pendant quelques minutes.

La deuxième galerie descend en pente douce, en suivant un tracé sinueux, jusqu'à une bifurcation : la branche de droite donne immédiatement en surplomb sur une salle assez vaste et celle de gauche descend en pente plus raide sur une cinquantaine de mètres pour aboutir au niveau du sol de la même salle.

Au cours de la nuit, les hommes serpents se rassemblent dans cette vaste caverne pour y célébrer divers rites d'invocation. On les voit arriver par plusieurs petites galeries latérales, au fil des heures, éclairés par des flambeaux, puis se rassembler autour d'une sorte de grand Dolmen en pierres noires au centre de la salle. Le cérémonial principal débute vers trois heures du matin : tous les serviteurs sont prosternés autour du monument, les flambeaux rassemblés sur la grande dalle. Un seul d'entre eux reste debout, s'approche du feu et verse dessus un liquide noirâtre. Une fumée intense et nauséabonde s'élève alors et envahit rapidement les lieux. Un murmure monte de l'assemblée, couvert par la voix du grand prêtre qui psalmodie des incantations... Apparaissent alors au cœur de la fumée, des formes et des figures à la fois si étranges et si horribles, que nul regard humain ne peut les supporter.

Fin de la première aventure

Il est peu probable, et peu souhaitable même, que les aventuriers parviennent à ce stade de découvertes lors de leur première expédition. Essayer de libérer le journaliste présente déjà des difficultés non négligeables

✓ Éviter d'être surpris par les hommes-serpents, qui, jusqu'à l'heure du culte, font de nombreux trajets dans les galeries (Ces créatures, bien que mineures dans l'œuvre de Lovecraft, n'en sont pas moins assez redoutables).

Maxwell (qui est en fait le chef de cette tribu) acceptera difficilement la fuite de son prisonnier.

✓ - Au cas où les aventuriers réussiraient à fuir, et à faire soigner Duvillard dans un asile, l'histoire ne s'arrête pas là. Il est fort probable qu'ils souhaiteront revenir explorer le dédale des galeries. De toutes façons, les hommes serpents, se servant de leur double apparence, chercheront à faire disparaître ces témoins dangereux de leurs activités.

Nous vous proposerons donc une suite de ce scénario (qui est l'amorce possible d'une vaste campagne) dans le prochain numéro du "Dragon Radieux".