

Ce scénario est une histoire classique de vampire avec un mystère, les Carpates et un vieux château. Classique? ... enfin c'est ce que croient les joueurs.

Les personnages de l'Appel de Cthulhu sont souvent des personnages tournés vers l'étrange et l'occulte, aussi n'ont-ils pas pu résister à l'envie de pimenter leur voyage en Europe centrale par une traversée des Carpates. Nous sommes en avril 1925, cela fait 6 jours que les personnages voyagent en diligence parmi les paysages à la beauté fantastique des Carpates; allant ainsi de fermes en auberges ils ont découvert un pays à l'écart du progrès. Tout ici rappelle les siècles passés, que ce soient les antiques églises ou les vieilles citadelles brûlées lors des invasions turques. Pendant leur périple les personnages ont appris des rudiments de roumain qui leur permettent de communiquer avec la population.

Il est 15 heures et la région se fait de plus en plus montagneuse, heureusement les personnages pourront ce soir se reposer dans une vraie ville: le petit bourg de Siéva. Du moins était-ce ce qui était prévu...

PRIS AU PIÈGE

Soudain vers 17h30 la température se met à baisser: le jour décline et la diligence chemine à flanc de montagne. A 18 heures tombent les premiers flocons de neige, si cette singularité a pu amuser les joueurs à ce moment-là, il n'en est plus de même une demi heure plus tard lorsque la diligence se trouve prise dans une terrifiante tempête de neige. On n'y voit pas à deux mètres et chaque rafale manque de précipiter la diligence dans le vide.

Enfin, la voiture arrive au col: au travers de la tourmente luisent faiblement les lumières d'un hameau, le cocher hurle de soulagement et se dirige vers le tout petit village de Sibiu.

L'auberge

Les PJ arrivent à l'auberge. L'ambiance est lourde, très lourde, les 12 paysans qui boivent sous le plafond bas sont tous très inquiets. La petite salle est faiblement éclairée par quelques lampes à pétrole et un feu de tourbe se consume lentement. Ici personne n'est aimable mais l'aubergiste offrira des chambres. On pourra péniblement sortir les informations suivantes après un jeu de rôle qui devra rendre l'ambiance oppressante.

- C'est la tempête qui angoisse à ce point les habitants, ce phénomène se reproduit tous les ans depuis sept ans. D'avril à juin, la vallée est totalement isolée du monde, les cols bloqués. Les personnages sont pris au piège. L'agriculture locale est ruinée et les temps sont durs pour le village.

- Les paysans attribuent la cause de leur malheur à « ce maudit manoir du diable ».

Il sera difficile de leur en faire dire plus, ils se méfient des étrangers.

Dans le village

Sibiu est un hameau d'environ 250 âmes. Outre l'auberge on y trouve un petit magasin où on peut acheter de la nourriture et quelques outils à des prix exorbitants: pas d'armes. Une église se dresse également sur la place du village. Les PJ pourront « visiter » Sibiu dans la tempête avec cet éclairage fantastique des temps de neige.

Si les hommes sont presque tous à l'auberge, les femmes se trouvent pour leur part calfeutrées dans leurs maisons. Elles sont tendues et seront heureuses de bavarder.

On peut apprendre:

- Les mêmes informations qu'à l'auberge. Le manoir les terrifie réellement et elles raconteront de nombreuses histoires de revenants. Cette bâtisse se trouve au fond de la forêt et plus personne n'ose y aller.

- Elles affirment qu'on a déjà entrevu une étrange forme ailée dans le village.

- Mais le pire de tout, ce qui crée une telle tension, ce sont les deux disparitions de l'année dernière: deux hommes grands et forts dont on n'a jamais retrouvé trace. « La mère Sgereva vous en dira plus ».

Elles conseillent à leurs hôtes de faire le signe de croix dès qu'il y a du danger, ou mieux, de porter des crucifix. L'ail protège aussi contre certains revenants. Enfin, ils pourront toujours trouver asile chez le pope.

Chez la mère Sgéréva

C'est une vieille femme aimable et bienveillante, mais on pourra ressentir qu'elle a beaucoup souffert car ses yeux sont tristes. Après avoir offert du vin ou du lait de chèvre aux personnages, elle sera prête à discuter.

- Elle donnera les mêmes informations que les autres femmes mais si on lui parle des disparitions elle expliquera que tout a commencé lorsqu'un moine qui avait fait une halte au hameau a disparu dans la forêt. C'était il y a sept ans et dix jours après la disparition, la tempête frappait pour la première fois la vallée.

- Les deux autres disparus sont ses fils, partis chercher du bois, ils ne sont jamais revenus, on a juste trouvé leurs outils et quelques traces de sang. Heureusement qu'il lui reste sa fille!

- Elle est persuadée que le coupable est un revenant de la pire espèce: un vampire. Elle raconte comment elle a parfois vu passer sa grande forme noire et ailée. « Pour se protéger il faut de rail et un crucifix. Pour le tuer prenez un pieu et plantez le dans le cœur du monstre avec un maillet ». Et puis tout le monde sait que le dernier maître du manoir, tué à la guerre en 1615, était un terrible assassin, sadique et cruel...

Le pope Stephamescu

Dans l'église on trouvera le pope, un fringant vieillard de 95 ans. Ce personnage au port droit, presque athlétique, est un

sage qui vit en harmonie avec la nature: il irradie une aura de paix presque tangible. Il sera heureux de rencontrer les personnages et ceux-ci pourront apprécier sa culture fabuleuse (il parle plusieurs langues).

Cet homme de Foi a d'étranges pouvoirs: il arrête les hémorragies par apposition des mains, il peut calmer n'importe quel forcené par sa seule présence et il a une certaine empathie avec les animaux.

La discussion avec ce fabuleux personnage devra être un bon moment de jeu de rôle. De plus on pourra apprendre:

- Tout va mal dans le village et les choses les plus malsaines se produisent, il y a deux ans des tombes ont été profanées et des ossements volés. Près des tombes il a trouvé d'étranges traces de sabot (en fait des traces de pince de Mi-Go).

- Une chose volante survole parfois la région pendant les mois de tempête, or cette créature il ne l'a jamais « ressentie » comme il pourrait le faire avec n'importe quel être vivant.

- Peut-être les personnages arriveront-ils à lui faire dire le fond de sa pensée: les histoires de vampires sont des fadaises, le dernier comte était en réalité un saint homme. Non, pour lui il s'agit de quelque chose de bien pire, quelque chose qui dépasse l'entendement humain (il pense au mythe de Cthulhu mais il le connaît mal, toutefois, il entrevoit sa puissance).

- La partie Nord du transept de l'église a été fermée pour ranger les documents administratifs du village qui de générations en générations ont été tenus par les religieux. Outre le registre des naissances, des mariages et des morts on trouve une ancienne étude géologique (1898) qui indique un fort gisement de minerais iodés sous le manoir. Si on interroge le pope au sujet de ce document il explique qu'il a été dressé par un savant un peu excentrique qui avait passé quelques mois de repos à Sibiu.

- Dans la bibliothèque du presbytère, on trouve de nombreux livres de théologie, de philosophie, d'astronomie, etc. Parmi ces ouvrages écrits dans de nombreuses langues, on peut dénicher un « manuscrit Pnakotique », toutefois le pope refusera de prêter le volume.

LA CHOSE FRAPPE

Le lendemain, peut avant l'aube, à la fin d'une nuit tendue et agitée, les personnages: sont réveillés par un hurlement qui leur glace le sang: mélange de détresse, de douleur et de terreur humaine. Quelques instants plus tard, le village est en émoi, on cherche qui a hurlé alors que le jour tente vainement de percer la pénombre ouatée de la tempête. Peu après, on découvre une grande trace de sang dans la neige. Autour, la neige a été bouleversée. On peut voir très distinctement la trace de pas arrivant « ou lieu du drame » mais aucune trace n'en repart (le malheureux a été emporté dans les airs). Une sorte de traînée rouge se détache de la grande tâche ensanglantée, mais après quelques mètres ce ne sont plus que quelques gouttes de sang qui souillent la neige et la piste finit par s'évanouir. Toutefois la traînée ensanglantée



pointe tel un doigt funeste en direction du manoir. En cherchant bien, près de la tâche vermillon, on peut trouver un crucifix tordu.

Le disparu est le jeune Piotr Lotsku, il avait quinze ans et était sorti faire pipi.

VERS LE CHÂTEAU

Les personnages, bloqués dans la vallée et opprimés par l'ambiance finiront par décider d'aller voir le manoir. Ils entreprendront alors une longue marche dans la tempête, sous la sombre fûtée d'une sinistre forêt de pins noirs. Après deux heures de marche sur un chemin défoncé et inutilisé depuis des décennies, ils arrivent à une imposante grille en fer forgé. Le chemin est barré par un haut portail portant les armes des comtes locaux, un aigle tricéphale, ainsi que quelques croix. Le portail est fermé par un énorme cadenas rouillé.

Après avoir passé le portail, les personnages progressent quelques temps avant que quelque chose de mou tombe à leur pieds et s'enfonce dans la neige. Aussitôt elle devient rouge: c'est la tête de Piotr qui les fixe de ses yeux vitreux et exorbités (1/1D6 SAN). Un jet d'écouter peut donner l'impression au personnage qui réussit le mieux son test, d'entendre un sinistre battement d'ailes.

Quelques minutes plus tard les personnages voient devant eux une sombre forme ailée, cette fois le battement d'aile est évident.

LE MANOIR

Il est temps d'éclaircir les choses pour le MJ. Si la thèse de l'existence du vampire semble crever les yeux, un lecteur sagace aura pu noter quelques incohérences: la chose agit le jour (la chute de la tête et la rencontre sur le chemin), il y a des croix un peu partout, le crucifix n'a pas protégé la dernière victime et enfin il n'y pas de fondement historique à l'histoire d'un possible comte-vampire. Que se passe-t-il alors? Le vampire est-il d'une espèce mutante? Et bien non! Nos joueurs n'ont pas du tout affaire à un vampire mais à une bande de Mi-Go qui veulent écarter les gènes, afin d'exploiter tranquillement leur mine de iodore. Quant au mystérieux moine disparu, c'est le serviteur des fungi.

Il est conseillé au MJ d'insister sur l'ambiance étouffante d'un bout à l'autre du scénario pour que la visite du manoir qui est une exploration mystérieuse et angoissante ne tourne pas à la donjonnerie burlesque.

De l'extérieur, le manoir est une grande bâtisse noire qui semble vous écraser de sa masse dès que vous en approchez. C'est une forteresse du XIV^{ème} siècle rénovée trois cents ans plus tard mais maintenant complètement délabrée et à l'aspect peu engageant. Toutes les fenêtres sont condamnées par des planches qui les obstruent totalement. La grande porte d'entrée s'ouvre d'un coup d'épaulé, bien entendu, elle grince affreusement.

À l'intérieur, ce sont les épaisses ténèbres: là, règnent la poussière et les toiles d'araignées. Les murs de pierre sombre ruissellent d'humidité et l'atmosphère est glaciale.

La galerie

Elle fait le tour de la grande salle qu'elle surplombe légèrement. Contre les murs se tiennent des armures portant des halberdiers. Lorsque l'on marche dans la galerie il

arrive qu'insidieusement, une arme se décroche et tombe sur un des personnages. Si l'infortuné n'évite pas l'arme, il perd 1D6 points de vie. Ce phénomène n'est pas tout à fait fortuit, et peut se répéter de temps en temps. Si on ouvre le heaume d'une armure, on tombe nez à cavité nasale avec un crâne dont le front est marqué d'un pentacle. Ces squelettes viennent tous du cimetière et ont été volés il y a deux ans.

Salle d'arme

On y trouve trois armures ainsi qu'un râtelier avec 2 haches et deux épées à deux mains. Les murs sont couverts de tapisseries en lambeaux représentant diverses scènes de carnages héroïques. Lorsque l'on entre dans la pièce, une des armures se met à bouger et attaque avec une épée à deux mains. C'est un squelette animé par la science Mi-Go.

Escalier vers l'étage supérieur, pas de problème.

Escalier vers l'étage supérieur avec problème:

Au moment où les personnages entreprennent de gravir les marches, ils entendent un bruissement étrange et de petits couinements. Soudain, 300 gros rats noirs dévalent l'escalier (0/1D3 San; -1D2 PV).

La grande salle

C'est une grande salle de festin avec une vieille table en U poussiéreuse. Au milieu se trouve un grand fauteuil, si un des personnages s'assoit dessus retentiront alors les bruits d'une grande fête: rires, chants, discussions et bruits de vaisselles. Le vestige sonore de cette fête d'une époque révolue retentissant dans la solitude glacée de la salle est terrifiant (0/1D2 SAN).

Si on fouille le siège, (sur un TOC/2) on trouve le moyen de décrocher le coussin et on découvre une machine étrange. L'engin, de fabrication Mi-Go, ne ressemble à rien de connu; son métal verdâtre est extra-terrestre. L'alimentation en énergie se fait à partir du froid de la salle.

La chambre mortuaire

Cette pièce est entièrement tendue de soie noire et un cercueil se tient juste au centre. Le cercueil, vide, aura pour effet d'attirer l'attention et ainsi de ne pas faire repérer le « zombie » qui se trouve dans le coin de la pièce. Ce zombie est armé d'une faucille. C'est une production de la technologie Mi-Go, il s'agit du corps d'un des deux hommes disparus dont le cerveau a été enlevé et remplacé par une machine. Si les personnages examinent de près le zombie après l'avoir détruit, peut-être verront-ils les petites électrodes qui émergent sur les tempes.

Salle de chasse

À la différence du reste du manoir où règne la poussière, cette pièce est parfaitement propre. Elle serait tout à fait accueillante pour l'investigateur angoissé si les trophées accrochés aux murs n'étaient

pas des trophées humains (1/1D4 SAN). Sous les têtes empaillées sont accrochées de vieilles armes à feu aujourd'hui inutilisables.

Chambre sans intérêt

On y trouve un vieux lit à baldaquins.

Chambre menant à la mine

Cette chambre est semblable aux précédentes si ce n'est que l'on y trouve, en plus du lit, une étrange armoire métallique. Cette armoire est fermée à clé. Un TOC révèle au sol des traces de terre qui ont la forme de pinces, de plus il n'y a presque pas de poussière dans la pièce.

L'armoire est l'accès à la mine, il suffit d'y entrer et de fermer la porte pour que lorsqu'on l'ouvre à nouveau, on soit dans la mine.

Le bureau du moine

La porte est gardée par le cadavre animé du second disparu, il est armé d'une faux, et se cache derrière une armure.

Quand les personnages rentrent dans cette pièce, ils voient un bureau et un grand fauteuil qui leur tourne le dos et regarde vers un étrange vitrail. Du fauteuil montent quelques vers, le vitrail se met alors à luire, s'animant et révélant une vingtaine de Mi-Go travaillant dans les plaines battues par les vents glacés de Pluton. Puis le vitrail devient plus flou et une scène similaire apparaît mais cette fois, sur la Lune. Enfin apparaît une image des fungi travaillant dans la mine juste sous le manoir. À ce moment une voix s'élève du fauteuil:

« Mes amis travaillent bien! ». 1D2/1D8 SAN sont perdus à cause du spectacle. Le fauteuil pivote alors. Dans ce fauteuil les personnages peuvent voir un homme, enfin... ce qu'il en reste. Le moine est maintenu en vie végétative grâce à toute une machinerie complexe, en maints endroits l'os est à nu et de nombreux tuyaux partent en tous sens de ce monstre. Le moine est étroitement sanglé au fauteuil qui le maintient en vie et au travers du réseau de tuyaux et de fils qui sortent de sa poitrine ouverte, on peut voir le cœur qui bat à un rythme anormal et frénétique. Le spectacle de la masse de métal et de chairs à vif qu'est devenu cet homme fait perdre (1D2/1D8 SAN). La surprise tord d'abord sa face grimaçante et décharnée mais le moine dégage prestement un Cal 38 et tire.

Sur le moine on trouvera une clé notée « mine » qui ouvre l'armoire en métal donnant accès à la mine. Sur les étagères on trouve 6 doses de breuvage de l'espace et, parmi une bibliothèque occulte très étendue, « Unausprechlichen Kulten », « Le livre d'Eibon » et « les écrits de Ponape ». Dans le tiroir du bureau: trois chargeurs pleins pour un Cal 38.

LA MINE

Machine à tempête

Cette caverne contient « l'armoire » d'arrivée qui fonctionne de façon identique pour remonter au manoir. De plus on trouve une énorme machine qui vibre et siffle de façon étrange et qui émet des rayons multicolores.



Il s'agit de la machine à tempête qui maintient le climat dans la vallée; il suffit de l'endommager pour que le temps revienne à la normale.

Boîtes à cerveau

Dans cette caverne, on découvre une machine qui prend tout un côté de la pièce et une table sur laquelle se trouvent deux cylindres de métal bleuté. Un des cylindre est relié à la machine par 7 fils. En fait, ces boîtes contiennent les cerveaux des deux disparus bien sûr les deux malheureux sont devenus fous mais l'un d'eux est resté branché à la machine qui lui donne les sens et la parole. Régulièrement la pièce est emplie de la plainte lugubre et métallique du fou (0/1D4 SAN).

Les galeries

Dans les galeries travaillent 6 Mi-Go qui extraient du minerai et remplissent des bennes à lévitation magnétique. Ces bennes sont ensuite transportées directement par un portail permanent dans une usine de Yuggoth (Pluton).

SUR YUGGOTH

Si les investigateurs visitent les galeries ils finiront par trouver un étrange couloir dont les parois sont lumineuses et vaporeuses. Au fond du passage on peut voir un carré plus sombre: une issue. Ce couloir mystérieux est en fait un portail vers Pluton et donne sur une « usine » des Mi-Go.

Si les personnages s'engagent dans le portail ils souffriront vite du froid qui ne cesse d'augmenter au fur et à mesure qu'ils progressent. Il leur faudra cinq minutes pour arriver au bout du tunnel mais leurs montres indiqueront, elles, que cela fait plus de six heures qu'ils marchent. Si les personnages sortent du portail sans avoir bu le breuvage de l'espace, ils sont tués sur le coup par le froid et l'absence d'atmosphère de Yuggoth. Sinon, ce qui n'est guère plus réjouissant, ils pourront contempler une gigantesque installation de fabrication où travaillent plus de 500 Mi-Go (1D10/2D20 SAN). Si à ce moment, comme c'est le plus probable, les personnages deviennent fous, vous pouvez choisir, s'ils ont bien joué, de leur permettre de s'échapper complètement hystériques par le portail. S'ils ont détruit la machine à tempête, le pope se trouve alors dans le manoir et pourra les sauver in-extremis des 33 Fungi qui les poursuivent. Si les joueurs ont été mauvais ou que la tempête hurle toujours dehors, alors massacrez-les.

Si les personnages détruisent la machine sans se faire tuer, il pourront assister au spectacle de la vallée riante sous un grand soleil. Les hommes du village, galvanisés, brûlent alors le château. Le pope, qui a tout compris, place ensuite de nombreux signes des anciens dans les ruines fumantes. Ce spectacle rassurant pour la race humaine fait gagner 1D20 points de SAN aux investigateurs.

QUELQUES CHIFFRES

Pope Stéfanescu

| | | | |
|--------|--------|--------|--------|
| FOR 07 | DEX 18 | INT 17 | CON 09 |
| APP 16 | POU 18 | TAI 06 | EDU 20 |

Age 95, Dpl't 7m/r, PV 08

Il peut arrêter les hémorragies, calmer les fous et communiquer par empathie avec les animaux. Il parle roumain, anglais, allemand et italien. Mythe de Cthulhu 5%.

Le Moine

| | | | |
|--------|--------|--------|--------|
| FOR 03 | DEX 13 | INT 14 | CON 02 |
| APP 15 | POU 16 | TAI 14 | EDU 15 |

Age 68, Dpl't om/r, PV 08

Cal 38 55%, Mythe de Cthulhu 80%.

Pour les squelettes voir page 135 des règles, pour les cadavres animés (considérés comme zombis) voir page 136.

