WENDIGO



UN SUPPLÉMENT CTHULHU HACK VF

Collection DARK MONKEYS

Crédits

Textes :

John Almack, Richard August, Paul Baldowski, Jérôme Barthas, Nicolas Guérin

Traduction : Jérôme Barthas

Relecture :

Sébastien Célerin, Romain Domps, Yannick Leclerc

Couverture et illustrations : Maxime Plasse

Direction artistique et mise en page : Maxime Plasse

Merci à Coline Ruiz Darasse pour ses compétences en latin.

Wendigo (C) 2019 est un supplément édité par les XII Singes (c) 2006-2019 authorized translation of Three Faces of the Wendigo (C) Just Crunch Games.

La marque Cthulhu Hack VF, le logo Cthulhu Hack VF, la marque Wendigo, la marque Dark Monkeys, le logo Dark Monkeys, la marque Les XII Singes, le logo Les XII Singes sont la propriété de ReSpell (C).

La marque Cthulhu Hack, le logo Cthulhu Hack, la marque Just Crunch Games, le logo Just Crunch Games sont la propriété de Just Crunch Games (C).

ISBN : 978-2-37441-074-6

www.les12singes.com

Imprimé par Standartu Spaustuve (Dariaus ir Girėno g. 39, Vilnius 02189, Lituanie).



Sommaire

Des loups dans la montagne 5
par Richard August

Un homme, rendu fou par un massacre, découvre une ville isolée. Les personnages s'aventurent dans les terres sauvages, en quête de vérité. Dans les montagnes, quelque chose de plus sombre et plus étrange que tout ce qu'ils peuvent imaginer se terre... Il y aura du sang. Beaucoup de sang.

Charmants, sombres et profonds 31
par John Almack

Les investigateurs partent chasser dans les terres sauvages canadiennes. Ils se demandent finalement qui est le chasseur et qui est la proie.

Souillure 47
par Paul Baldowski

Au plus profond de la forêt, une communauté s'est battue pour survivre au dernier hiver, particulièrement rude, et a réussi. Lorsque les investigateurs arrivent, ils découvrent des gens fiers, solides, et sont accueillis chaleureusement. Voilà une occasion de laisser leurs soucis derrière eux, pourquoi voudraient-ils partir d'ici ?

Wendy 79
par Nicolas Guérin

En Alaska, alors qu'un terrible blizzard enserre la ville de Nome, une épidémie de diphtérie décime la population. Le seul espoir des habitants : un *musher* porteur du sérum, qui doit arriver en ville. Afin de l'aider à revenir le plus vite possible, un convoi d'habitants part dans le froid pour lui porter assistance.

Grand froid 99
par Jérôme Barthas

Janvier 2019. Une vague de froid descend des terres canadiennes et gèle le nord des États-Unis. À Chicago, la température descend de manière dangereuse, si bien que la ville est paralysée. Heureusement, cette histoire ne dure que quelques jours, grâce à l'intervention d'investigateurs, sans qui le nord de l'Amérique aurait pu continuer à geler de manière catastrophique.

Préface

Salut, M. Wendigo !

La genèse de *Three Faces of the Wendigo* (le titre original de ce supplément en anglais) vient de l'événement de jeu britannique Dragonmeet, en 2016. En vérité, à l'époque, c'était à peine plus qu'un commentaire sur les idées et titres possibles pour de nouvelles sorties *Cthulhu Hack*. Le titre était *Hello, Mr. Wendigo*, mais l'idée était la même : proposer une collection d'investigations centrées sur les mythes d'une entité, l'incarnation d'un appétit diabolique. Combiner un titre humoristique avec des histoires tournant autour du cannibalisme semblait une approche appropriée, car ce n'est pas un sujet facile à traiter autour d'une table de jeu. Cependant, l'essence du Wendigo, « Le mal qui dévore », a beaucoup de potentiel et peut déstabiliser au-delà de la simple consommation de chair. Le Wendigo est une créature du folklore, une entité malveillante et surnaturelle ; sous sa forme mi-humaine, mi-bête, il incarne les extrêmes tels que l'excès et la cupidité. Des auteurs comme Algernon Blackwood et August Derleth ont incorporé les légendes de cette entité dans leur propre fiction, chacun nous offrant son propre point de vue. Les scénarios de ce recueil font la même chose, chacun proposant une approche très différente à partir de thèmes communs dont la source pourrait être le vrai Wendigo ou une autre entité qui aurait contribué à sa mythologie.

À propos du contenu

En tant que lecteur et MJ, vous devez cerner clairement le contenu de ce livre. Ces scénarios concernent le Wendigo, une entité liée à la sauvagerie et à des actes inhumains de meurtre, de cannibalisme et d'automutilation. Les scénarios peuvent traiter de violence contre des adultes, des enfants et des animaux.

En tant que lecteur, si vous pensez que ce genre de lecture peut vous gêner ou vous déstabiliser, mieux vaut arrêter ici et ne pas aller plus loin.

En tant que MJ, si vous choisissez d'utiliser ces scénarios, n'oubliez pas que vous avez le contrôle des détails graphiques que vous décrivez. Si vous jouez avec un groupe régulier, définissez le niveau de détails selon votre connaissance des habitudes du groupe. Si vous envisagez de mener ce scénario en convention ou avec des joueurs que vous ne connaissez pas, vous devriez tempérer vos propos non seulement pour les joueurs à votre table, mais aussi pour les autres personnes susceptibles de vous entendre.

Lors des parties, soyez conscient que certaines scènes peuvent être des déclencheurs psychologiques pour certains joueurs ; envisagez d'en parler franchement avec votre table de jeu dès le début de la partie. En convention ou tout autre événement extérieur, indiquez que l'enquête contient des éléments réservés à un public averti.

En tant que joueur, vous devriez avoir la possibilité d'indiquer votre veto lorsque les descriptions ou le contenu du jeu vous met mal à l'aise. L'utilisation de X-Card est parfaite pour gérer cela. Cela permet à n'importe quel joueur (en incluant le MJ) de modifier un contenu qui le rend mal à l'aise en jeu, sans avoir besoin de détail ni d'explication. Pour plus d'informations sur les X-Card : https://tousrolistes.fr/wiki/jeu-de-rôle/x-card.

– Paul Baldowski

Un mot des XII Singes

En VO, le supplément *Three Faces of the Wendigo* présente trois scénarios, chacun abordant le Wendigo sous un visage différent.

Dans le scénario *Des loups dans la montagne*, le Wendigo est une force surnaturelle qui dépasse l'entendement et ne peut être détruite. Ce scénario est un one-shot qui occupera une soirée, dans une ambiance désespérée où les PJ n'auront quasiment aucune chance de s'en sortir (à moins de fuir).

Dans *Charmants, sombres et profonds*, le Wendigo traque les PJ, et il peut être affronté (quoique difficilement) à grands coups de fusil.

Dans *Souillure*, le Wendigo est... la victime de villageois. Affaibli, il ne représentera pas une grande menace face aux PJ, qui pourront décider de son sort : le libérer ou le tuer ?

Nous avons ajouté en VF deux scénarios.

Wendy fait le lien avec le Mythe de Cthulhu, avec le Grand Ancien Itaqua. Ce scénario exploite le Wendigo sous un angle onirique et tragique. Le Wendigo ne peut être affronté, mais les choix des PJ seront déterminants.

Enfin, *Grand froid* est une enquête contemporaine, avec un final tendu pour détruire le Wendigo avant qu'il ne soit trop tard.

Bon jeu !

– Les XII Singes



Des loups dans la montagne



« But I spoke in the cold trees:
New one, I have come for you, child hide and lie still. »

« Mais j'ai parlé dans les arbres gelés :
Nouveau-venu, je suis venu pour toi, enfant cache-toi et reste immobile. »

– *Windigo,* Louise Erdrich

L'histoire jusque là

La ville de Newcome est, comme son nom l'indique, toute récente. Il y a dix ans, le site, maintenant encombré de cabanes rudimentaires, était une forêt vierge. Mais alors que l'expansion vers l'ouest perçait l'obscurité du continent nord-américain, de nouvelles opportunités de relancer d'anciens marchés apparurent. Le marché de la fourrure survivait difficilement dans des régions comme la baie d'Hudson, que la cupidité avait dépeuplée. L'abondance de l'Ouest mena des wagons entiers d'hommes, de femmes et d'enfants à partir à la recherche d'une terre promise d'autonomie et de liberté. D'autres demeurèrent. Newcome est un lieu idéal pour ceux qui ne cherchent pas un avenir doré. C'est une ville

de trappeurs, simple et peu raffinée. Elle est peu peuplée – moins de cinquante résidents permanents – mais de nombreux visiteurs y passent, pour une saison de chasse et de pose de pièges dans l'immense forêt, avant de partir.

La vie ici est difficile, mais profitable pour ceux qui sont prêts à supporter l'isolement, les températures glaciales et la proximité avec la nature sauvage.

Voilà le décor de ce scénario – un cauchemar éprouvant au milieu de bosquets impassibles de pins. Ce scénario est conçu pour 3 à 6 personnages jouant tous le rôle de résidents (permanents ou non) de Newcome. Même si la population de ce genre d'endroit est plutôt masculine, des femmes y passent régulièrement et quelques-unes restent. Il y a plusieurs PNJ féminins à Newcome et rien ne justifie qu'un PJ ne puisse pas être une femme. Vous trouverez en fin de scénario cinq personnages prétirés.

L'intrigue est abordée plus en détail ci-dessous, mais il ne s'agit pas d'un scénario linéaire. Il est conçu pour être joué de la manière choisie par le MJ et les joueurs, avec un certain nombre de scènes dans la région qui peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, à tout moment.

L'esprit de la nature sauvage

Des choses étranges se multiplient dans l'immensité des terres sauvages. Les ténèbres prennent racine et se propagent, consommant tout ce qu'elles peuvent. L'esprit du Wendigo, l'inépuisable faim rongeuse présente en tout être vivant, infeste cette région. Des gens disparaissent régulièrement dans les environs de Newcome – ce qui ne surprend pas les habitants, c'est un pays indompté et ceux qui s'aventurent dans les collines et les bois le font à leurs risques et périls ; une simple glissade et vous vous brisez la nuque au fond d'une gorge abrupte ; un ours affolé par la douleur peut échapper à son piège

et déchiqueter le chasseur qui l'a posé. Parfois on organise une battue, mais seulement si un groupe important disparaît. Les individus sont ainsi traités ici. Ils doivent se débrouiller par eux-mêmes.

Certains disparus sont dus au Wendigo, la Grande bête, reformée par les ténèbres en tant qu'esprit, adoré par ses fidèles. Ravageant tout pour de la chair humaine, pour des sacrifices à leur dieu cannibale, le culte a jeté son dévolu depuis quelque temps sur de petits groupes de chasseurs ou des trappeurs itinérants, veillant à ne pas se faire remarquer. Mais alors que l'hiver approche, leur appétit de chair et la dévotion à leur dieu les ont conduits à une stratégie bien plus sanglante.

Un des membres du culte est envoyé à Newcome pour attirer autant d'hommes et de femmes armés qu'il peut, avec une histoire de sang, d'or et de folie. Alors que les plus habiles et les mieux équipés sont absents, le reste du culte descendra sur la ville pour enlever autant d'habitants que possible. Ces âmes robustes seront amenées dans la forêt, prises en embuscade et abattues. Puis, dans la sombre caverne où le culte a élu domicile, les sbires du Wendigo se régaleront et supplieront leur dieu noir de sortir et de les rejoindre dans leur soif de massacre.

Avant que l'aventure commence

La meilleure (et la plus efficace) des manières pour débuter ce scénario est de commencer alors que les PJ marchent péniblement à travers les bois denses qui entourent Newcome. Commencer *in medias res* est toujours une option intéressante, mettant les PJ en plein milieu d'une situation dont ils doivent s'extraire tout seuls du mieux qu'ils peuvent. Bien sûr, les PJ sont là pour une bonne raison. Le MJ peut révéler les informations ci-dessous en tant que flashback ou simplement leur expliquer cela avant le début de la partie.

Il y a deux jours, un étranger est arrivé à Newcome. Épuisé, vêtu de haillons, couvert de griffures et affamé, il s'est effondré devant l'église improvisée de la ville en appelant à l'aide. Après avoir été amené chez le prêtre local – **Jebediah Crenshaw** – et revivifié avec un peu d'alcool fort, un repas chaud et une épaisse couche de couvertures, l'étranger s'est présenté comme étant **Archie Brannon**. Pressé de raconter son histoire, il expliqua l'horreur qu'il avait traversée :



« *On v'nait depuis l'autre côté des montagnes. 'peu près trois semaines d'ici, tu vois ? Un pote, Marlowe, avait fait une équipe avec d'autres gars. Des mecs grossiers, sûr, mais bon. Honnêtes. Y nous a dit qu'y avait un gros trésor, là-haut dans les montagnes. Une grotte, pleine d'or, on en aurait assez pour remplir deux ou trois fois une vie d'homme. Il a dit qu'on aurait tous une part égale si on l'aidait à y aller. Le voyage était rude... le temps est cruel par ici... vous savez ça sûr'ment mieux qu'moi ! On était assez solides pour continuer. Alors on est arrivés à la grotte... Y'avait de l'or, c'est vrai... plus que c'qu'il avait dit. Mais on était pas là pour récupérer l'or, non... On était là pour... quelque chose de pire... Il les a tués. Les a massacrés. On était perdus dans le noir, dans la grotte. On a continué pendant longtemps dans le noir, comme si y'avait pas d'fin. Il nous avait dit d'éteindre nos lanternes. Qu'on en aurait pas besoin. Qu'y avait au plafond de la grotte des trucs qui éclairaient... plus fort que des bougies... j'ai pu voir ses yeux... brillants... Il était content ! Me suis caché. Caché sous le corps d'un des autres types morts. Dès qu'j'ai pu, j'ai couru dehors. J'ai couru jusqu'à ce que j'sache plus où j'étais, qu'y puisse pas m'retrouver. Faut r'tourner là-haut. Obliger Marlowe à payer. Y fait que'qu'chose de mal là-haut. Un truc sombre. Y'avait des choses dans la grotte. J'ai vu des choses sur les murs... avant qu'les lanternes s'éteignent et qu'le massacre commence. On doit l'arrêter.* »

Brannon semble traumatisé par ce qui s'est passé dans les montagnes. Il tremble de peur tandis qu'il parle. Bien qu'étant un grand homme bien bâti – quoiqu'un peu affaibli par la faim – il est timoré, et sursaute au moindre petit bruit, comme un animal battu.

Une réunion de village a été rapidement organisée au cours de laquelle les PJ ont été choisis pour retourner sur la montagne et traduire ce Marlowe en Justice. S'ils peuvent récupérer une partie du trésor ou au moins vérifier son existence, c'est encore mieux. Marlowe reste la priorité et il doit être capturé sain et sauf. Même si l'on est en pleines terres sauvages, Newcome représente la civilisation, Marlowe doit être jugé. S'il est reconnu coupable, il sera traité sévèrement. Brannon, bien qu'apparemment encore terrifié et à peine capable d'offrir ses services, a indiqué qu'il accompagnerait le groupe en tant que guide, pour venger la mémoire de ceux que Marlowe a assassinés sans état d'âme.

L'aventure est lancée. À partir de là, les PJ peuvent faire ce qu'ils veulent.

Chemins boisés et flanc de montagne

Les chemins jusqu'au flanc de la montagne passent à travers une forêt dense et sont enneigés durant une grande partie de l'année. Ces sentiers sont traîtres et il est difficile de voir où l'on marche au-delà de quelques mètres, souvent même moins.

Quelques rares oiseaux se font entendre, ainsi que d'autres petits animaux nichés dans les sapins. La neige, en tombant des arbres, déclenche de petites avalanches qui font trébucher et gênent les personnages tandis que le sentier qu'ils suivent devient encore moins visible. Lorsque les PJ ne sont pas dans l'une des zones principales dans lesquelles l'aventure se déroule, il est probable qu'ils devront affronter les diverses difficultés et dangers de ces bosquets enneigés, ce qui constitue un défi en soi.

Lorsque les personnages passent dans une telle zone, lancez 1d20 et lisez le résultat sur le tableau *Événements*.

Selon la rapidité à laquelle les PJ se déplacent et l'atmosphère autour de la table, le MJ peut décider de lancer les dés plusieurs fois sur le tableau de l'encart *Événements*.

Événements

1d20	Résultat
1-3	**Chute de neige :** en tombant des arbres, la neige tombe en cascade sur les PJ. À part surprendre les imprudents ou les moins téméraires, cela n'a aucun effet.
4-7	**Meute de loups :** même si les loups évitent généralement tout contact humain, cette meute est affamée ; de toute évidence la chasse n'a pas été bonne depuis longtemps. Un joueur doit réussir une **Sauvegarde de Charisme** alors qu'il tente d'effrayer les bêtes en brandissant une torche ou une arme. S'il échoue, le groupe est attaqué par 1d4 + 1 loups (morsure 2 dégâts, 5 Points de Vie).
8-11	**Les flots gelés :** la glace recouvrant cette rivière n'est pas aussi solide qu'il y paraît ! Une craquelure devient fissure puis brèche béante. Tous les PJ doivent faire réussir une **Sauvegarde de Dextérité**. Ceux qui échouent subissent 1d4 dégâts en raison du froid et du choc de la chute.
12-15	**Congères :** la neige dans cette zone, jamais perturbée par le passage d'animaux ni d'humains, s'est accumulée et est devenue difficile à franchir. Tous les PJ doivent effectuer une **Sauvegarde de Force**. Ceux qui échouent subissent un Désavantage à toutes leurs futures **Sauvegardes de Dextérité** durant 1d10 Moments.
16-17	**Le froid qui pénètre vos os :** il fait froid. Frappés par le vent et la neige, les PJ commencent à sentir une étrange léthargie les gagner et engourdir leurs membres. Chaque PJ doit réussir une **Sauvegarde de Constitution** ou subir un Désavantage aux prochaines **Sauvegardes de Force** jusqu'à ce que le groupe puisse s'arrêter pour faire un feu et récupérer des forces.
18-19	**Des cris dans le vent :** les PJ entendent un cri déchirant, distant mais indéniablement humain. D'où vient-il ? Partout... nulle part... mais il ne s'arrête pas tant que les PJ restent où ils sont. Tout à coup, c'est comme s'il n'avait jamais été là. Chaque PJ doit effectuer un test de Santé mentale.
20	**Avalanche :** les mouvements des PJ, les conversations, des balles tirées, peu importe ce qui l'a provoquée... cela a perturbé la neige des sommets. Elle prend une vitesse de plus en plus terrifiante au fil des collines et des arbres. Les PJ doivent effectuer une **Sauvegarde de Dextérité**. Chaque PJ qui échoue subit 1d6 + 2 dégâts et doit effectuer une seconde **Sauvegarde de Dextérité** ou être balayé et écrasé sous les monticules de glace. Il est tué rapidement ou, s'il est malchanceux, meurt lentement d'asphyxie.

La grotte

Tout à coup, la grotte de Marlowe est visible au travers des arbres. L'entrée est située au fond d'une clairière au milieu de laquelle un peu de roche affleure, sorte de tumeur de granit sombre contrastant lourdement avec la blancheur de la neige. On voit peu de signes de vie et encore moins de signes d'un récent massacre. Un **test de Torche** réussi révèle les éléments suivants :

• Une légère trace de suie sur la neige, vestige d'un feu. Le foyer en lui-même est difficile à trouver, car de la neige fraîche a déjà commencé à le recouvrir, mais fouiller minutieusement

révèle un cercle de pierres dans lequel on trouve des cendres et des débris. Il y a des os parmi les cendres, qui pourraient être éventuellement des doigts humains.

• Un sillon peu profond provoqué par quelque chose de lourd traîné jusqu'à l'entrée de la grotte. Brannon indique qu'il s'agit d'une trace laissée par l'un de ses compagnons qui a été traîné à l'intérieur par Marlowe.



Archie Brannon

Un échec révèle ces mêmes indices, mais signifie que les PJ n'ont pas le temps nécessaire pour les examiner ou pour obtenir d'autres informations (ils ne peuvent par exemple pas fouiller la trace de suie pour découvrir le cercle de pierre) avant que Brannon les conduise dans la grotte. Ce dernier est très agité une fois en vue de l'entrée de la grotte. Il tressaute violemment, ses sourcils se froncent et, s'il est interrogé, il ne fait que prononcer des choses inintelligibles. Il continue de pointer son doigt vers la grotte avec un regard à la fois impératif et implorant.

L'entrée de la grotte

L'entrée de la grotte est sombre et, même avec une torche ou une lanterne allumée, il est difficile d'y voir à plus de quelques mètres. Une odeur de viande pourrie et de fourrure omniprésente accompagne tous ceux qui s'enfoncent dans l'ombre. Tous les trappeurs du groupe peuvent effectuer un **test de Torche**

L'état de Brannon

En vérité, Brannon est en pleine transe religieuse. La grotte abrite son dieu et il a presque livré son premier sacrifice – le premier de ce qu'il espère être une longue série. Les PJ peuvent attribuer le comportement étrange de Brannon à plusieurs choses : le trauma qu'il a souffert dans la grotte avant de s'échapper peut-être... ou à quelque chose de plus suspect... Si les PJ doutent et décident de ne pas entrer dans la grotte, allez simplement à la section *Retour aux terres sauvages* p. 17. Le piège est déjà en place, maintenant voyons si les PJ peuvent en réchapper.

pour remarquer que cette odeur évoque la tanière d'un ours. La différence étant que la puanteur ici est plus forte et plus ancienne. Une fois dans la grotte, les ténèbres s'épaississent un peu plus. Il y a un seul long passage qui s'enroule dans les profondeurs chthoniennes. L'air est étouffant ; l'odeur de viande crue est de plus en plus présente et oblige tous les membres du groupe à effectuer une **Sauvegarde de Constitution** – un échec entraîne un test de Santé mentale tant cette odeur est puissante. Les murs de la grotte sont étrangement lisses au toucher, même si une analyse détaillée ne révèle rien d'anormal – les murs se sont simplement usés avec le temps. Utiliser une Ressource d'Investigation permet aux PJ d'en déduire que ces cavernes sont régulièrement utilisées depuis des millénaires – mais par qui ou par quoi ? Impossible de le deviner. Même avec des lanternes, il est toujours particulièrement difficile de voir quoi que ce soit dans la grotte – les ténèbres sont presque palpables – et toute tentative pour examiner le sol ou les murs en détail nécessite un **test de Torche**. En faisant cela, les PJ découvrent des traces de sang à plusieurs endroits, tout au long du tunnel. S'ils le mentionnent à haute voix, le MJ peut faire trembler violemment Brannon – bien qu'il soit difficile de dire si c'est d'horreur ou d'excitation. Brannon décide de ne pas s'aventurer plus loin tandis que les PJ s'enfoncent dans la grotte.

L'**Aide de jeu L01** ci-dessous détaille le plan de la grotte.

Aide de jeu L01



1. Tunnel
2. Salle principale
3. Première salle latérale
4. Deuxième salle latérale
5. L'atelier du boucher
6. L'antre de la bête

Salle principale

Le tunnel s'élargit, les murs s'éloignent, le plafond s'élève, devenant un dôme que les lanternes et les torches ne parviennent pas à éclairer.

Un **test de Torche** indique qu'il ne s'agit pas d'une salle naturelle : elle a été clairement creusée dans la roche avec énormément de force et d'habileté, sur une longue période. Un deuxième **test de Torche** révèle également quelque chose de plus perturbant. De l'autre côté de la salle, à l'opposé du point où les PJ sont arrivés, la surface du mur a une texture sensiblement différente. Si l'on s'approche pour l'examiner, on découvre sans avoir besoin de faire de test que la surface du mur est entièrement recouverte de peau humaine écorchée.

Un **test de Torche** révèle que les peaux (il y a une douzaine de peaux, placées les unes à côté des autres, fixées au mur avec des crochets de fer) ont été traitées avec une sorte de résine.

Un grand nombre d'images et de symboles sont gravés sur les peaux. Un autre test de Ressource d'Investigation révèle que ces inscriptions sont liées à de nombreux langages différents – certains semblent être amérindiens, d'autres sont des lettres primitives d'écritures indo-européennes, quelques-unes semblent être des incisions cunéiformes faites au stylet. On reconnaît aussi clairement des hiéroglyphes égyptiens. Donnez aux joueurs l'**aide de jeu L02**.

Il y a également des marques qui semblent provenir d'une langue encore plus ancienne. Les peaux écorchées les plus proches des PJ sont encore fraîches – du sang et des viscères y sont encore attachés : elles ne sont pas prêtes pour l'encrage. Voir ces chiffons de chair est particulièrement perturbant : chaque PJ doit effectuer un test de Santé mentale.

Première salle latérale

La première salle accessible depuis la salle principale est une salle de séjour rudimentaire – des peaux d'animaux et des peaux humaines décorent le sol. Des couteaux en pierre et des armes en acier, réparées avec des cordes, sont entassés dans un coin. Un test d'une Ressource d'Investigation appropriée révèle que quinze à vingt personnes vivent ici, peut-être même plus. Un nouveau test indique que cette pièce a été évacuée rapidement et récemment ; la question, bien sûr, étant : qui vit ici et où sont-ils maintenant ?

Les murs sont tachés de fumée. Au centre de la salle se trouve un muret de pierre circulaire, utilisé pour faire un grand feu. Un **test de Torche** révèle grâce aux résidus de cendre qu'un feu a été fait ici il y a cinq ou six heures. On trouve également des os dans le feu, portant clairement des marques de dents humaines. De la chair humaine a été cuite et consommée autour de ce feu.

Les PJ peuvent prendre les armes en bois, pierre et acier de cette salle. Elles provoquent d4 dégâts, mais après chaque utilisation lancez 1d6. Sur un 1 ou un 2, l'arme se brise et est irréparable.

Seconde salle latérale

Cet endroit a été transformé, grossièrement, mais avec beaucoup d'attention, en un sanctuaire. Le centre de la salle est occupé par un amalgame hideux de chairs humaines et animales. Cela forme une silhouette allongée ressemblant à une parodie du Christ, crucifié (il est difficile de déterminer si la ressemblance est délibérée ou accidentelle). La chose est suspendue au sommet de la grotte avec des cordes, chacune fixée au plafond avec des crochets de métal rugueux. Des bougies allumées, fabri-

Aide de jeu L02



quées à partir de graisse fondue, délivrent une fumée nauséabonde.

Une série de crânes, disposés avec grand soin, entoure la chimère suspendue au plafond. Un **test de Torche** identifie plusieurs d'entre eux comme étant humains, deux proviennent d'ours et un d'une espèce non identifiée (si les joueurs posent des questions, indiquez que cela semblait appartenir à une sorte de coléoptère gigantesque). Les PJ peuvent trouver plusieurs restes dans cette salle, s'ils décident de la parcourir : des pièces d'une armure de style espagnol, des talismans venant de plusieurs tribus amérindiennes différentes et un manteau de fourrure du même genre que ceux que portent les PJ pour se protéger du froid. Derrière ce sanctuaire grotesque, un passage étroit descend plus profondément encore dans la montagne. Une odeur pestilentielle émerge du couloir, s'infiltrant dans la pièce et diffusant une odeur de putréfaction.

À ce stade, Brannon entre dans la salle. Lorsqu'il voit l'idole de chair, il perd son calme, se met à genoux et commence à crier, griffant ses yeux et pleurant. S'il est approché ou touché, que ce soit de manière douce ou agressive, il se lève soudainement et frappe. Une **Sauvegarde de Dextérité** réussie permet à la victime visée d'esquiver l'attaque. Il est clair que Brannon a sombré dans la folie. Il est maintenant en train de baver et de hurler. Il se met à attaquer un autre PJ – qui peut l'éviter avec une **Sauvegarde de Dextérité** – puis court vers la salle principale. Si Brannon blesse quelqu'un en raison d'une **Sauvegarde de Dextérité** ratée, il inflige 2 points de dégâts non armé. Laissez aux PJ une chance de rattraper Brannon s'ils sont assez rapides. Cela nécessite une **Sauvegarde de Force** pour le faire tomber tandis qu'il est enragé. Le MJ doit toutefois surveiller le temps qu'il faut aux PJ pour prendre une décision. S'ils prennent leur temps et qu'ils perdent plus d'une minute à tergiverser, Brannon disparaît dans les recoins du réseau de grottes. Pour l'instant...

Le sort de Brannon

Si les PJ parviennent à capturer Brannon, il continue de tenter de les attaquer, griffant et mordant tout ce qui passe à sa portée et, s'il parvient à enfoncer ses dents dans un bras ou une gorge, il tente allègrement d'arracher un morceau de chair. Il faut le ligoter entièrement pour le rendre inoffensif. Lui poser des questions n'entraîne qu'un galimatias de mots inintelligibles, le torturer n'engendre qu'un rire dément et des hurlements de bête enragée. Le tuer est l'option la plus sûre mais la plus dure moralement : les PJ ne savent pas avec certitude si Brannon est un homme innocent poussé à la folie par un traumatisme ou un membre du culte qui habite ces catacombes. Le tuer de sang-froid nécessite donc un test de Santé mentale de la part de tous les membres du groupe.

L'atelier du boucher

Le passage est extrêmement étroit et une seule personne peut passer à la fois. Il est probable que les PJ s'attendent à une attaque et déterminent soigneusement l'ordre dans lequel chacun doit passer. Laissez leur prendre leur temps, cela fera un contrepoint à la décharge d'adrénaline provoquée par l'arrivée de Brannon.

Une odeur de viande rance inonde le couloir. Plus les PJ avancent, plus la puanteur s'accroît. Le MJ peut optionnellement demander une **Sauvegarde de Constitution**, car l'odeur devient insoutenable et inflige 1 dégât à ceux qui échouent.

Le passage ne devient pas plus large au fur et à mesure que les PJ avancent. Il se termine brusquement en s'ouvrant sur une petite salle sombre, dont l'odeur écoeurante provoque des haut-le-cœur. Chaque PJ doit effectuer un test de Santé mentale. Toutes les parois sont maculées de sang : il semble avoir giclé en abondantes gerbes depuis le centre de la pièce. Là, parmi des scies à os improvisées et des couperets à viande, on voit les restes de six ou sept corps dépecés. Deux torses sans têtes sont suspendus comme des carcasses de bœuf à des saillies de roche pointues. Des têtes sans yeux, aux joues vidées et aux langues arrachées, sont alignées le long d'une étagère naturelle creusée dans la roche ; des entrailles sont méthodiquement empilées dans un coin. C'est un endroit cauchemardesque, une parodie répugnante de boucherie artisanale.

Un autre passage mène à ce charnier. Il est long, anfractueux, et une brise forte en provient. Même si cela rafraîchit l'air, l'odeur de viande avariée ne diminue pas. C'est même le contraire : les fragrances deviennent plus nettes, plus écœurantes. On sent une odeur animale plus prononcée, comme si on se rapprochait d'un chenil ou de la tanière d'un ours.

L'antre de la Bête

La dernière salle de ce réseau de tunnels est éclairée d'une douce lumière bleutée. Un puits profond occupe le centre de la salle, plongeant encore plus profondément dans la roche. La lueur bleue et l'odeur âcre et charnelle proviennent du trou béant. Autour du trou, sur deux mètres de largeur, le sol est particulièrement lisse. Un **test de Torche** révèle que cet aspect lui a été donné par d'innombrables pas de personnes sur de nombreuses années.

Il n'y a aucun moyen de descendre dans la fosse, à moins de sauter dedans. Si un PJ s'y risque, il doit lancer 1d6 sur le tableau *Hors jeu* (voir *Cthulhu Hack* p. 9) et s'il survit, il devra encore se débrouiller avec la créature qui est tout au fond. Si, comme il est fort probable, les PJ cherchent seulement à scruter les profondeurs, ils peuvent voir quelque chose d'énorme et de monstrueux, apparemment endormi. La créature est impossible à décrire et elle devrait apparaître différemment pour chaque PJ qui la regarde, par exemple :

- Certains la voient comme un immense homme cruel à la peau glaciale et aux yeux noirs, comme deux gouffres d'obsidienne, dans un visage fait d'angles et de plans difficilement concevables.
- Pour d'autres, il s'agit d'une sorte de loup croisé avec une hyène. Sous certains angles, on dirait un ours immense avec des traits caprins, allongé, des cornes jaillissant de sa tête.

Regarder la créature implique un test de Santé mentale immédiat.

Examiner les environs révèle des milliers d'os en bas de la fosse. Des piles d'ossements, à profusion, qui submergent le sol. Le vent qui traversait le tunnel et qui charriait les effluves de viande et de sang est plus fort ici. Il s'élève depuis le fond de la fosse ; tenter de sauver quelqu'un des profondeurs implique de réussir une **Sau-**

Les actions de Brannon

Si les PJ n'ont pas capturé Brannon, c'est le bon moment pour le faire réapparaître. Il passe dans un petit trou du plafond de la salle, ce qui lui permet de faire une attaque-surprise si les PJ échouent une **Sauvegarde d'Intelligence**.

Si Brannon a été capturé, faites-le courir vers les gros morceaux de chair éviscérée : il tente de manger, désespérément, les restes de viande. Il déchire de grands morceaux de chair avec ses dents, et jette sa tête en arrière pour les avaler, comme un oiseau laissant un poisson glisser le long de son gosier.

vegarde de Force ou tomber également.

Les PJ ne peuvent rien faire contre la créature en bas du puits – il faudrait de la corde pour y arriver ou de l'équipement d'escalade et même ainsi, il faudrait une grande habileté alliée à beaucoup de chance. La créature hiberne, mais une fois réveillée, elle déchiquetterait les PJ avec une efficacité brutale. Les PJ n'ont aucune chance de lui faire du mal. Cependant, tant que la créature n'est pas éveillée, elle est inoffensive.

L'embuscade

Les PJ ont été attirés dans les terres sauvages principalement pour les éloigner de la ville, mais également pour un premier sacrifice – un apéritif. Le plat principal arrive bientôt, mais les PJ permettent de mettre en appétit la Bête.

Lorsque les PJ tentent de quitter l'antre de la Bête, l'embuscade commence. Des membres du culte émergent du passage étroit et attaquent immédiatement. Ils sont armés de hachettes et d'armes formées d'acier et de pierre – le genre d'armes qu'ont trouvé les PJ dans la première salle

Tirer dans les souterrains

Dans les souterrains, tirer avec une arme à feu est dangereux. Chaque fois qu'un PJ rate son tir, lancez 1d6. Si vous obtenez 1, le coup ricoche sur un mur, relancez 1d6 et appliquez l'effet concerné :

- **Sur un résultat de 1 ou 2**, un PJ est touché (choisissez-le aléatoirement).
- **Sur un résultat de 3 ou 4**, la balle finit dans la fosse, sans provoquer plus de dégât.
- **Sur un résultat de 5 ou 6**, un PNJ est touché (choisissez-le aléatoirement).

Les dégâts de la balle sont réduits d'1 point, car le rebond réduit la vélocité de la balle.

latérale, voir p. 12. Même s'ils sont armés, l'objectif principal des membres du culte est de précipiter les PJ dans le puits. Les PJ peuvent l'éviter en réussissant une **Sauvegarde de Dextérité** et, s'ils échouent, avec une **Sauvegarde de Force**. Ceux qui échouent ces deux tests tombent dans la fosse et doivent jeter 1d6 sur le tableau *Hors jeu* (voir *Cthulhu Hack* p. 9). Puis la bête se charge d'eux.

Comptez un membre du culte par PJ, plus deux. Les PNJ sont loin d'être des opposants intelligents : ils attaquent avec férocité, comme des animaux fous. Cependant ils sont rusés : ils attaquent autant que possible à deux ou trois un PJ, en essayant de séparer les PJ les uns des autres. Le combat est difficile dans ces souterrains étroits et l'utilisation des armes à feu est risquée (voir l'encart *Tirer dans les souterrains*).

Si les PJ survivent à l'embuscade, le dernier membre du culte survivant se jette dans la fosse. Il fait cela avec bonheur, en souriant, et dit aux PJ : « Même si vous avez survécu, il n'y a pas de maison où vous pourrez revenir. »

Les membres du culte de la Grande Bête

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 4

Attaque : Arme rudimentaire (2 dégâts)

Retour aux terres sauvages

Après leurs aventures souterraines, émerger dans la lumière du jour et respirer l'air pur de la montagne est un moment de soulagement, mais ce répit sera de courte durée. Trois autres membres du culte surgissent de l'orée des arbres. Ils sont restés à l'entrée de la grotte derrière pour s'assurer qu'aucun PJ ne s'échapperait. Ils ne s'attendent pas à ce que l'intégralité du groupe (ou presque) sorte de la grotte, mais ils sont déterminés à empêcher quiconque de se rendre en ville pour donner l'alerte ou aider à la défense. Les membres du culte attaquent rapidement, de manière brutale et frénétique et se battent jusqu'à être mis hors combat : ils ne fuiront pas.

Le voyage de retour à Newcome n'est pas non plus dénué de danger. La neige a continué à tomber depuis que les PJ sont entrés dans la grotte et le chemin du retour est difficilement praticable. La forêt semble plus étrange qu'à l'aller. Des symboles occultes ont été gravés sur chaque tronc d'arbre. Les branches des arbres semblent former des visages surplombant les PJ. Même le ciel, qui s'obscurcit tandis que la nuit tombe, fourmille d'étoiles qu'un **test de Torche** confirme ne pas appartenir à cette partie du ciel. La lune est trop grosse – bulbeuse, lourde, rougeâtre, comme gorgée de sang.

Un **test de Torche** indique qu'un grand groupe d'hommes et de femmes se sont réunis ici, sur le chemin qui mène à Newcome. Il semblerait que tout ceci a été patiemment réfléchi. Brannon a attiré les PJ loin du village, avec les meilleures armes à disposition. Désormais, le reste du culte se rend à Newcome pour massacrer autant d'habitants qu'ils peuvent pour en faire de la nourriture, et ramener les autres à la grotte pour les sacrifier à leur dieu.

Le MJ peut rendre le voyage aussi difficile ou facile qu'il le souhaite, selon l'état de santé du groupe et le temps dont il dispose pour la session de jeu. Les membres du culte peuvent se dissimuler près du sentier, dans la forêt, et



tomber en embuscade aux moments les plus inattendus. Faites-les attaquer, la bouche couverte de sang et bavant, par groupes de trois ou quatre. Que la forêt grouille d'ennemis ou que vous choisissiez de rendre les choses plus faciles, soulignez l'étrangeté de la forêt. Depuis qu'ils sont sortis de la grotte, le monde semble avoir changé autour des PJ. Tout est étrange, dangereux. Les hurlements résonnent parmi les bosquets de pins. On peut apercevoir des yeux brillants, un instant, à travers le feuillage, avant qu'ils disparaissent. Puis, soudainement, ils réapparaissent furtivement dans le ciel au-dessus des PJ. L'esprit de la nature sauvage, l'esprit du Wendigo, a infecté le paysage lui-même. Même s'il hiberne, son pouvoir s'accumule au fur et à mesure que le culte se répand à travers la forêt et répand le sang en son nom.

Le scénario atteint son apogée lorsque les PJ arrivent à Newcome, dans des circonstances très différentes de leur départ.

Les ténèbres à Newcome

Revenir à Newcome sous un ciel étranger devrait être une expérience terrifiante pour les PJ. Des cabanes sont déjà en flammes et le rire de déments se mêle aux hurlements d'agonie des hommes et femmes qui y sont enfermés. Il y a cependant des bruits qui indiquent qu'une partie de la ville résiste encore.

Ce qui se passe à Newcome relève presque entièrement des choix du MJ. Vous trouverez ci-dessous une liste de lieux avec des événements possibles ainsi qu'une série de rencontres potentielles que peuvent faire les PJ tandis qu'ils se frayent un chemin dans la ville. Plusieurs fins sont fournies pour que le MJ puisse conclure l'aventure.

La ville

La ville est de forme vaguement carrée (voir l'**aide de jeu L03**). Les cabanes des divers trappeurs et de leurs familles sont en périphérie, le centre de Newcome étant réservé aux quelques bâtiments constituant les institutions de la vie civique. Les premières maisons que croisent les PJ après être sortis de la forêt ont été ravagées par le feu. Enquêter à ce sujet révèle peu de choses – les quelques possessions accumulées par les habitants au cours de leur vie dans cet endroit reculé sont réduites en cendres. Du sang recouvre les quelques murs qui sont encore debout ; les poutres effondrées ralentissent la progression des PJ. Le visage écorché du prédicateur, Jebediah Crenshaw, est cloué sur un mur. Une série de runes bizarres et des fragments de quelque chose qui pourrait être un langage sont gravés sur sa chair déchiquetée. La profanation des maisons des PJ et, par extension, de leurs amis et de leur famille laissés derrière est suffisante pour nécessiter un test de Santé mentale.

Éventuellement, si vous souhaitez augmenter le niveau de menace ou estimez que les PJ ont eu la vie facile jusque là, n'hésitez pas à laisser quelques membres du culte derrière les restes d'une cheminée ou d'un toit effondré, surgissant tout à coup pour les attaquer.

Au-delà du circuit extérieur de ces maisons en ruines fumantes, les PJ entrent plus profondément dans Newcome, dans leur foyer qui est désormais devenu étrange et dangereux. Rien n'est plus pareil, les ravages des flammes et les massacres ont transformé la topographie de la

ville. Bien que les PJ entendent des rires et des bruits de violence portés par le vent, ils ne voient rien. Il y a des pistes, mais elles ne mènent nulle part ; elles ramènent les PJ sur leurs pas ou s'évanouissent. Les appels résonnent dans le vide, au milieu des bâtiments désolés. Encore une fois, des visages semblent se matérialiser dans le bois, on voit des yeux dans la neige... tout semble maléfique. Mais il n'y a pas de corps gisant dans les rues et pas de membre du culte visible.

La ville semble en fait un peu trop grande maintenant... Newcome comptait deux rues, puis une série de logements et de cabanes. Maintenant, la ville semble se tordre et tourner à travers d'innombrables ruelles et avenues, à une échelle bien plus grande, comme New York ou Londres. On a l'impression de voir de grands obélisques à la limite de son champ de vision. On entend la respiration d'un animal immense, si proche que les PJ ont l'impression de sentir l'air chaud sur leur nuque... Les PJ sont devenus les proies et Newcome est une version déformée, ensanglantée d'elle-même, distordue dans le temps et l'espace comme si elle était à la limite de la réalité... un terrain de chasse dans lequel les enfants du Wendigo peuvent jouer et ramener les sacrifices que leur dieu noir désire. Les PJ doivent effectuer un nouveau test de Santé mentale.

S'ils ne sont pas encore fous à ce stade, les PJ tombent sur un bâtiment familier. Dans ce lieu, preuve stable et pérenne du monde qu'ils connaissent, les flots de faux-semblants et d'étrangeté s'arrêtent quelques instants. Ce sont les endroits où la bataille finale du chat et de la souris entre les membres du culte et les PJ peut avoir lieu. Veillez à ce que les attaques des adversaires soient soudaines, violentes et horribles. Vous n'êtes pas obligé de les faire intervenir dans tous les lieux. Ils ne sont jamais seulement là : ils se jettent à travers les vitres, tombent depuis le toit, traversent le plafond pour tomber sur les PJ. Vous pouvez tout à fait ne déclencher qu'une seule attaque dans toute la ville, avant la bataille finale. Le seul élément important est de faire comprendre aux PJ qu'une attaque peut arriver à tout moment, de n'importe où. Les membres du culte, bien qu'humains, sont totalement fous. Ils sont imprégnés de l'esprit du Wendigo, l'âme des terres sauvages, totalement hostile à toute vie humaine. Ils se considèrent comme une sorte d'hybrides humains-Wendigo. Ils ne le sont pas, mais ils se battent comme s'ils l'étaient.

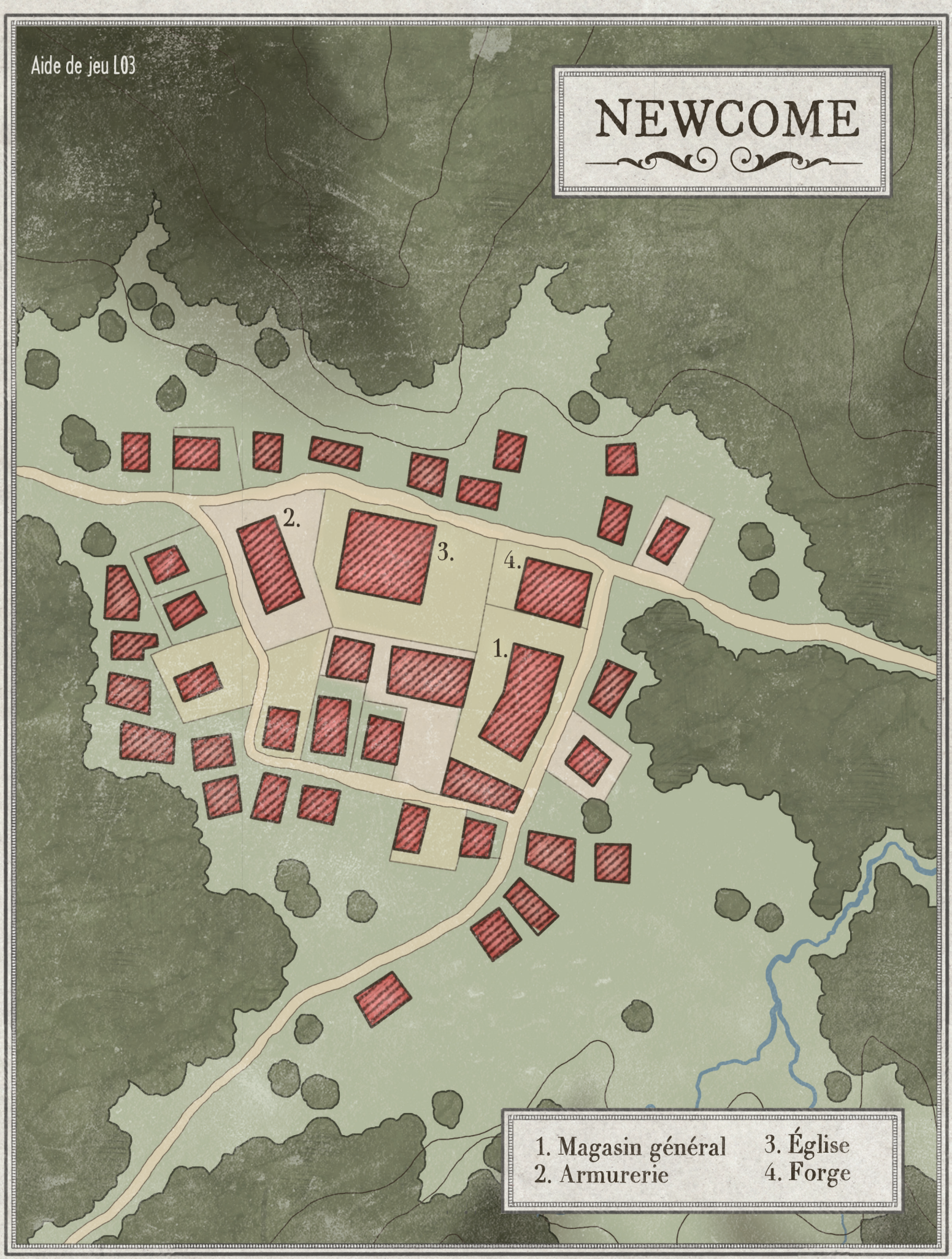
Le magasin général

Un petit bâtiment trapu, dans lequel quelques objets de luxe amenés à Newcome sont entreposés et vendus. Le bâtiment est doté de deux portes (une à l'avant et une à l'arrière) et de deux petites fenêtres à l'avant. La porte arrière a été arrachée de ses gonds. La neige s'est accumulée dans l'encadrement de la porte, si bien que le magasin est maintenant glacial, tandis que les flocons glissent à travers les allées formées par le comptoir et les étagères qui ont été arrachées des murs. Respirer ici provoque plus de buée que normalement, emplissant rapidement le lieu d'un brouillard artificiel. La vision est alors obscurcie et, comme dans le reste de la ville, le bâtiment semble plus grand que ses dimensions extérieures le suggèrent.

L'armurerie

Certains PJ peuvent décider de se rendre à l'armurerie dès que possible dans l'espoir de retrouver de l'armement et espérant plus ardemment encore que les membres du culte ne s'y soient pas encore rendus et fournis en armes à feu. Ils arrivent à l'armurerie, qui est une petite pièce unique, avec des râteliers d'armes accrochés aux

Aide de jeu L03



Attaque au magasin

Les membres du culte peuvent attaquer ici de plusieurs manières, en surgissant depuis sous des étagères effondrées ou en sautant depuis l'arrière du comptoir. Les assaillants ne devraient attaquer que par groupes de deux ou trois personnes à la fois. Le but est de saper progressivement les forces des PJ en les entraînant plus profondément dans Newcome et dans les griffes du culte.

Attaque à l'armurerie

Il y a peu de possibilités d'attaque-surprise dans cette pièce. Un membre du culte peut sortir de sous le plancher, en hurlant alors qu'il attaque comme un chien enragé. Le MJ peut demander aux PJ d'effectuer une **Sauvegarde de Charisme** pour voir s'ils sont paralysés par le choc et la terreur face à cette intrusion soudaine ou s'ils peuvent essayer d'abattre l'intrus avant d'être blessés.

murs. La plupart des armes sur place ont déjà été prises lorsque les PJ se sont équipés pour aller dans la montagne avec Brannon : il en reste peu. Cependant, il y a un ou deux mousquets. Toutes les armes blanches – épées, couteaux, baïonnettes – ont été prises, bien qu'il est impossible de savoir si elles ont été récupérées par le culte ou des résistants de Newcome.

L'église

Ce n'est pas vraiment une église, elle ne possède rien qui ressemble à un clocher. Il s'agit cependant du plus grand bâtiment de la ville. C'est un édifice carré important, tenant lieu d'hôtel de ville et de lieu de rassemblement général. Son entrée principale est constituée de deux grandes portes doubles et de quatre fenêtres – deux de chaque côté. Les petits bancs rudimentaires sont en grande partie intacts, mais sont éparpillés dans toute la pièce, comme s'ils avaient été placés vers les portes et les entrées pour les barricader. Un **test de Torche** ne montre aucune trace de combat ou de violence, à l'exception de traînées de neige trahissant le passage d'un corps. Encore une fois, l'espace semble étrange, faux, brisé. Les ombres donnent l'impression de s'accumuler dans les coins de l'église, et lorsqu'elles sont aperçues du coin de l'œil, elles se fondent en des formes sauvages et bestiales avant de s'évanouir.

La forge

La forge est une cabane dotée d'un toit en pente, avec des murs sur trois côtés et un avant ouvert. Elle a visiblement été le théâtre de violents combats. L'endroit est dévasté, avec du fer

tordu gisant dans la neige et, dans d'autres lieux proches, des armes brisées comme celles que les PJ ont trouvées dans les grottes, les mêmes armes que les membres du culte brandissaient.

La forge est toujours allumée, bien que sa chaleur commence à diminuer. Il n'y a pas de neige à l'intérieur et du sang macule le sol. Les traces des membres du culte sont évidentes ici même si, à certains endroits, elles prennent la forme d'empreintes d'un grand animal lupin, avant de revenir à des traces de pas humains.

L'espace n'est pas particulièrement déformé ici, bien que le temps le soit peut-être. Parcourir la forge et chercher des détails (ce qui nécessite un **test de Torche**) semble prendre énormément de temps. S'agenouiller pour examiner le sol est épuisant. Bien que l'intérieur de la forge ne soit pas recouvert de neige, il est plus fatigant de marcher à l'intérieur que de marcher dans un mètre de neige.

Attaque à l'église

Une attaque dans l'église pourrait provenir, de manière dramatique, de deux ou plusieurs membres du culte sautant à travers les vitres intactes et attaquant les PJ, les visages lacérés et les mains sanglantes.

Attaque à la forge

Idéalement, deux membres du culte sautent depuis le toit de la forge pour se jeter sur les PJ, dans un silence absolu. Les PJ peuvent utiliser la forge comme une arme, en y faisant basculer leurs adversaires (comptez 3d6 dégâts lorsqu'une partie du corps entre en contact avec la chaleur intense).

Fin(s)

Au fur et à mesure de la progression des PJ dans Newcome, le MJ peut préparer un nombre illimité de fins. Les informations fournies précédemment, les situations et les circonstances, ont pour but de proposer des idées et des options, et non un chemin d'aventure linéaire que les PJ doivent suivre et que le MJ récite. Cependant il n'y a qu'une seule fin. Ci-dessous, un certain nombre de conclusions possibles vous sont offertes, chacune donnant une fin satisfaisante à cette aventure. Certaines (pour être honnête, la grande majorité) sont sombres et funestes, en accord avec le ton du reste de l'aventure. Vous pouvez très bien choisir de les ignorer et déterminer votre propre fin, unique, en fonction des actions des PJ, vous permettant d'offrir une conclusion plus optimiste.

Le rituel

Les attaques des membres du culte n'étaient pas aléatoires, mais soigneusement ciblées, guidant les PJ vers le centre de la ville. Ici, le reste du culte attend les dernières victimes pour compléter le rituel horrible qu'il est en train de réaliser. Alors que les PJ trébuchent, brisés et frappés, dans le cercle de la lumière des torches, ils distinguent les cadavres mutilés de leurs parents et amis. Derrière, des membres du culte, leurs dents limées luisantes de sang, dissimulent partiellement la forme imposante de la Bête, sortie d'hibernation. Les PJ peuvent lancer une dernière attaque désespérée afin de tuer suffisamment de membres du culte pour que le rituel s'effondre et que le Wendigo se rendorme. Ils peuvent aussi se résigner et accepter leur destin. Sinon, peut-être que le culte organise ce festival sanglant pour justement veiller à ce que le Wendigo reste en sommeil, sauvant ainsi bien plus de vies que les quelques-unes réclamées pour parvenir à leur fin. Qui sait ?

De Charybde en Scylla

Les attaques du culte cessent. Ses membres sont-ils tous morts ? Ont-ils fui ? Ont-ils été appelés à un autre devoir macabre ? Mais les PJ ne sont pas seuls. Désormais, une forme rôde et les poursuit, fuyant sous des angles impossibles et déchirant leur chair avec des mains difformes et des dents crantées. Le but des machinations du culte était-il de se fondre en un seul Wendigo vorace ? Peut-être ont-ils réussi. Les PJ peuvent-ils survivre beaucoup plus longtemps ?

Un monde dévoreur

En parcourant la ville, les PJ trouvent de moins en moins de choses. Il n'existe aucun corps, aucune preuve qu'une petite ville a jamais existé, au-delà des bâtiments en ruines, de l'hiver et de la forêt qui efface tout. Le monde autour des PJ devient de plus en plus étrange. La lune semble avoir grandi, devenir quelque chose... d'autre. Est-ce un œil ? Les étoiles sont-elles des dents ? Les pistes étranges, les empreintes suivies par les PJ, mais qui ne les ont menées nulle part, maintenant semblent suivre un sentier. Un sentier qui les ramène... vers la grotte et vers la fosse sombre où la Bête attend. La Bête qui pourrait bien être le monde entier.

Attirance

Les PJ ont-ils même vraiment quitté la grotte ? Peut-être que Brannon les a tués, individuellement, sans même qu'ils s'en rendent compte. Quelle que soit la puissance cruelle et inhumaine résidant dans ces cavernes souterraines, elle a attiré les PJ à venir jouer à ce jeu macabre, inconsciemment, pour des raisons impossibles à deviner.

Souterrains

Les cavernes explorées par les PJ vont beaucoup plus loin que ce qu'ils ont découvert. La Bête, endormie dans sa fosse, a en fait toujours été sous Newcome. Et maintenant... suffisamment de sang a été versé et la créature a percé la pierre et la terre accumulée au-dessus d'elle. La distorsion du temps et de l'espace sont des effets de son éveil. Le culte festoie dans une bacchanale folle et sanglante, tandis que son maître atteint enfin son apothéose... qu'est-ce que les PJ pourraient espérer faire contre cela ?

Notes de l'auteur

Survivre à cette aventure est improbable. Ce n'est pas censé être une investigation typique. Elle a plus de points communs avec du *survival horror* qu'avec un scénario de Cthulhu traditionnel. C'est censé être exténuant, sombre et déplaisant. C'est censé être horrible. C'est censé disséquer peu à peu les personnages autant mentalement que physiquement. Les inspirations sont *The Thing*, *30 Days of Night* (30 jours de nuit) et *Ravenous* (Vorace), ainsi que Lovecraft et Blackwood.

Vous n'êtes pas obligé de le jouer de cette façon. Peut-être que les PJ rencontreront des hommes et des femmes héroïques de Newcomé, luttant contre le culte, et ils réussiront à s'allier pour tous les tuer. Peut-être que l'ordre est rétabli ? Peut-être peut-on former une équipe pour attirer le culte dans les bois et sceller la caverne –une victoire inattendue dans une bataille marginale au cours d'une guerre perdue d'avance, mais une victoire tout de même.

Vous n'avez pas à rendre cette aventure aussi sombre qu'elle est écrite. Mais parfois, quelque chose d'aussi sombre que cette aventure peut être rafraîchissant et amusant à jouer.

Comme a dit l'autre : personne ici ne s'en sort vivant. Bon jeu !

***Richard August** est un auteur et* game designer *originaire de Manchester, au Royaume-Uni. Il a écrit pour* Conan: Adventures in an Age Undreamed Of, Infinity, John Carter of Mars, *parmi d'autres publications.*
Il aime les livres, les romans graphiques, les livres, les films, ainsi que les livres.
Il vit avec trois chats (Tinie, Bertie & Apricot) et une épouse (Sharmina), tous étant plus cool que lui.

Prétirés

Le groupe qui part dans la montagne est constitué des prétirés présentés dans les pages suivantes. Chacun commence l'aventure avec son maximum de Points de Vie et de Ressources. Tous ont leur propre attirail, sac de survie et les objets appropriés pour une expédition punitive en montagne et en forêt, ainsi que leurs armes à feu et d'autres armes. Le MJ peut décider de leur attribuer d'autres éléments de matériel.

Nom : William Harris Métier : Forgeron

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
12	12	14✦	10	8	7
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	6 4	8 6 4

Points de Vie	Dé de Vie
13	8

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
8	6

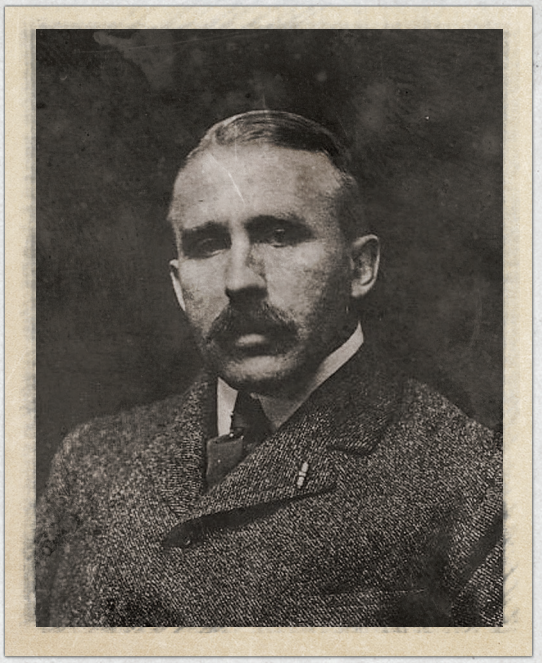
Dé de richesse
6

Équipement :

Marteau, couteau

Capacités spéciales :

Force de caractère, Pugiliste, Robuste



« Dans le doute, brûle.
Toutes les bêtes craignent le feu. »

Solide et bagarreur, William sait non seulement frapper à mains nues mais également manier de nombreuses armes. Plongé très tôt dans le milieu de la forge, pour aider son père Thomas dans l'idée de lui succéder, il a su se défendre très tôt. En effet, Thomas Harris avait une jambe de bois depuis une mésaventure dans les bois, et les enfants se moquaient de lui. Le jeune William n'appréciait pas que l'on rie de son père, et il savait utiliser ses poings pour faire respecter son point de vue.

Depuis que son père est mort d'une pneumonie, il y a une paire d'hivers, William est devenu le forgeron de Newcome. Il tient particulièrement à sa forge, qui bien que rudimentaire est un véritable foyer pour lui. Pour le choix des matériaux, il apprécie les conseils de Frank, un mineur taciturne mais sincère.

Nom : Frank Wright Métier : Mineur

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
10	10	12	15✦	5	8
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	8 6 4	8 6 4

Points de Vie	Dé de Vie
15	10

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	4

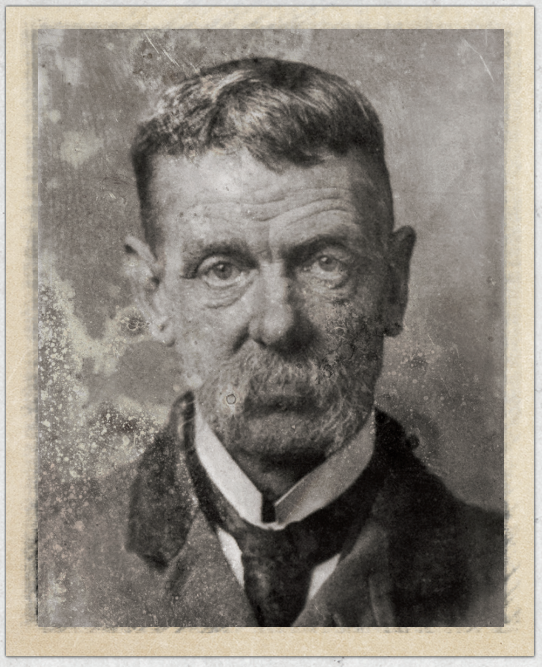
Dé de richesse
6

Équipement :

Fusil (Matériel D8), trépied

Capacités spéciales :

Débrouillard, Influent, Jugeote



« Ne fais confiance à personne. »

Garçon plutôt timide, Frank Wright est un homme taciturne. Il a quitté son ancienne mine à cause d'un accident pour lequel il a été considéré (à tort) comme responsable. Il a décidé de faire une pause dans sa vie et de se retirer dans une ville paisible éloignée de tout. Il est venu à Newcome dans cet objectif, pour prendre un nouveau départ. Il aide fréquemment à la construction de nouvelles cabanes ou de constructions plus imposantes.

Il sait bricoler et a amassé un petit pécule en tant que mineur, qui hélas ne lui sert pas grand-chose ici. Il passe beaucoup de temps au magasin général, où il achète des biens au tenancier pour l'aider à survivre. Parfois il discute également avec William, le forgeron, qui a encore pas mal de choses à apprendre sur les métaux.

Nom : Joe Green Métier : Bûcheron

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
13✦	10	10	11	10	9
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	6 4	8 6 4

Équipement :

Hache, couteau de lancer (Matériel D4)

Capacités spéciales :

Attaque surprise, Château de cartes, Dressage

Points de Vie	Dé de Vie
13	8

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
8	1

Dé de richesse
4



« Pas besoin de toi ni des autres pour m'en sortir. »

Joe Green est né à Newcome. Lors d'un déplacement dans la forêt pour récupérer du bois, ses parents et lui ont été surpris par une attaque de loups. Margreth et Tom ont été tués mais le petit Joe a été épargné. Au lieu de développer une aversion pour les bêtes, Joe a considéré qu'il avait été épargné par la Nature. D'autres habitants de Newcome ont voulu le recueillir mais Joe s'est débrouillé seul. Il a survécu en mangeant des baies dans la forêt et en chassant de petits animaux.

Au fil du temps, il s'est lié d'amitié avec Anna, qu'il respecte et avec qui il fait parfois des virées de chasse. Il parle parfois à Nosh Smith, un amérindien qui souhaite cartographier la région.

Joe ne se sépare jamais de sa hache de bûcheron et d'un couteau, au cas où. Il fait une exception lorsqu'il se rend à l'église de Newcome, le seul lieu qu'il aime visiter et dans lequel il se sent en sécurité.

Nom : Anna Bailey Métier : Chasseuse

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
8	14	10	11	10	10
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
10 8 6 4	4	6 4

Équipement : Fusil (Matériel D8), piège à ours (Matériel D6, une fois placé occasionne D8 dégâts sauf si le dé de Ressource indique 1 ou 2, auquel cas le piège ne se déclenche pas)

Capacités spéciales : Jauger l'ennemi, Main sûre, Médecin de terrain

Points de Vie	Dé de Vie
13	8

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
8	4

Dé de richesse
4



« La forêt a une âme. On peut la sentir vibrer quand on se tait et qu'on sait écouter. »

Orpheline à dix ans (ses parents sont morts de la tuberculose), Anna a été recueillie par Jebediah Crenshaw, le prêtre de Newcome. L'homme l'a toujours traitée avec la plus grande gentillesse, mais Anna Bailey avait envie de liberté. Elle partait fréquemment dans la forêt et la montagne environnantes, jusqu'à ce qu'elle se fasse attaquer par un ours. Elle n'a réchappé à la bête qu'en se jetant dans l'eau glacée. Retrouvée par le forgeron, Thomas Harris, elle a été sauvée par le prêtre, Jebediah, qui lui a prodigué les soins nécessaires. L'attaque n'empêcha pas Anna de continuer à s'aventurer dans les terres sauvages. Jebediah lui apprit les rudiments des premiers soins pour qu'elle puisse se soigner en cas de blessure. La jeune femme aime se déplacer dans la nature pour être en harmonie avec elle-même.

Dans la forêt, Anna croise quelquefois Joe Green, un bûcheron, qu'elle apprécie pour sa simplicité. En dehors de cet ami, elle est plutôt solitaire, même si elle donne quelques informations au cartographe du coin, un amérindien du nom de Nosh Smith.

Nom : Nosh Smith Métier : Cartographe

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
8	12	9	13✦	13	8
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
d10, d8, 6, 4	6, 4	d10, d8, 6, 4

Équipement :

Plan de la région, chaînes

Capacités spéciales :

Agile, Érudit, Poussée d'Adrénaline

Points de Vie	Dé de Vie
13	8

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	1

Dé de richesse
6



« L'inconnu fait peur.
Tracer le monde sur du papier rassure. »

Nosh Smith est né de parents amérindiens. Plutôt terre à terre, il était en désaccord avec sa famille concernant la spiritualité. Il souhaitait comprendre le monde qui l'entourait et cartographier tout son environnement, y compris les terres sacrées de ses ancêtres. Suite à une rixe avec des anciens, il a décidé de quitter son village pour aller aux États-Unis. Il s'est retrouvé à Newcome, où il habite depuis maintenant quatre ans. Curieux de tout, passionné de lecture et avide de défricher l'inconnu, il aime faire partager ses connaissances et son envie de voyage.

Il a beaucoup d'estime pour Joe et Anna, qui lui donnent fréquemment de nouvelles informations à rajouter sur ses cartes de la région. Lui-même a l'habitude d'aller en forêt, pour explorer des zones encore inconnues.





Charmants, sombres et profonds



« The woods are lovely, dark and deep.
But I have promises to keep,
And miles to go before I sleep,
And miles to go before I sleep. »

« Les bois sont charmants, sombres et profonds.
Mais j'ai des promesses à tenir,
Et des lieues à parcourir avant de dormir,
Et des lieues à parcourir avant de dormir. »

– *Stopping by Woods on a Snowy Evening*, Robert Frost

Considération scénaristiques

Ce scénario utilise les règles optionnelles d'Adrénaline (voir *Cthulhu Hack* p. 37) et de Fortune (voir *Cthulhu Hack* p. 8). D'autres règles spécifiques sont ajoutées dans les sections relatives aux rencontres et aux personnages.

Le contexte de ce scénario est une expédition de chasse dans la vallée de la rivière Saskatchewan du nord, au début des années 1920. Il est prévu pour un maximum de cinq joueurs utilisant les personnages prétirés fournis en fin

de scénario. D'autres investigateurs novices, avec des capacités similaires, peuvent être utilisés à la place si vous le souhaitez. De même, vous pouvez faire jouer ce scénario dans un contexte se déroulant aujourd'hui ou avant les années 20 avec quelques modifications.

Le thème du scénario est l'Homme contre la Nature. Personnification de l'« appel de la nature », le principal objectif du Wendigo, s'il en a un, est tout simplement de mener les membres du groupe à la folie avant de les détruire, eux qui ont osé fouler son domaine.

Le MJ est invité à lire la nouvelle de Blackwood « Le Wendigo », disponible en version française en librairie et qui a plusieurs points communs avec ce scénario, afin de mieux cerner l'ambiance et le ton de l'aventure.



Mener le scénario

Le scénario consiste en une série d'événements se déroulant sur plusieurs jours, avec une rencontre optionnelle si les PJ enquêtent sur le village amérindien voisin. Cependant, le seul événement obligatoire est la confrontation avec le Wendigo à la toute fin. Toutes les autres scènes (et leur ordre suggéré d'apparition) peuvent être modifiées ou omises à la discrétion du MJ.

Avec des investigateurs plus expérimentés, le MJ devrait ajouter des scènes de son cru : une lourde tempête de neige, une meute de loups affamés défiant les PJ...

Chaque PJ réagit différemment lorsqu'il est soumis au stress, comme détaillé dans les descriptions de chacun. Les joueurs sont encouragés à jouer les moments de folie temporaire en fonction de leur personnage au lieu de tirer sur la table des *Folies passagères* de *Cthulhu Hack*.

Si certains PJ sombrent définitivement dans la folie avant la scène finale, ils entendront le nom du Wendigo et essaieront de suivre sa voix, à moins que les autres les en empêchent avec une **Sauvegarde de Force**. Ceux qui s'en vont ne seront jamais revus vivants.

À propos des investigateurs

Les investigateurs font tous partie d'un groupe de chasseurs formé de trois proches collaborateurs et une paire de guides récemment embauchés. Le chef du groupe est le juge Edgar Houghton. Il est accompagné de sa femme dilettante, Ada, et d'un vieil ami, le docteur Donald Sawyer. Le groupe est complété par Ian Corey, un forestier averti, et son partenaire, un pisteur métis amérindien nommé Motega. Le grand chien de chasse du docteur Sawyer, Fang, est également de la partie.

Bien que tous ont une expérience antérieure du camping ou de la randonnée, aucun des personnages n'a jamais visité cette partie du Canada auparavant.

Commencer à jouer

Le scénario commence à la fin du mois d'octobre. Les PJ viennent de faire un long voyage en amont de la ville la plus proche, North Battleford, située à plusieurs dizaines de kilomètres au sud-est. Ils arrivent avec deux canoës qu'ils laissent près de la rive et montent un camp dans une petite clairière juste avant le coucher du soleil. L'**aide de jeu C01** vous permet de repérer les lieux.

Le MJ doit demander aux joueurs de préciser la manière dont ils aménagent leur campement (est-ce qu'ils ont allumé un feu ? comment ont-ils disposé les couchages ?) ainsi que les précautions qu'ils prennent. Le MJ décrit ensuite la forêt alors que la nuit tombe : le calme et la tranquillité des lieux, le scintillement de la neige fraîche sous la douce lumière du crépuscule. Enfin, rappelez aux joueurs que leurs PJ sont dans les terres sauvages, loin de chez eux. Quoi qu'il arrive maintenant, ils devront se débrouiller seuls.

Perdus dans les bois

Durant la première nuit, l'un des PJ (déterminé par le score le plus bas en Constitution ou choisi au hasard par le MJ) s'éloigne du campement quelques instants pour aller se soulager dans les bois. Le PJ est soudainement entouré par un étrange brouillard, qui obscurcit sa vue et le désoriente. Le reste du groupe remarquera quelques heures plus tard que leur compagnon de route n'est toujours pas revenu.



Le PJ effectue une **Sauvegarde de Sagesse**. Les autres PJ qui partent à la recherche du disparu peuvent effectuer un **test de Torche** (ou de Matériel, s'ils lancent des fusées éclairantes ou utilisent le chien pour suivre la piste) pour l'aider (voir les règles d'*Entraide*, p. 8 de *Cthulhu Hack*), ce qui permet au PJ perdu de lancer le dé avec un Avantage. En faisant cela, les autres PJ risquent cependant de se perdre également si la **Sauvegarde de Sagesse** du PJ perdu est ratée. En cas de succès, le personnage est bientôt retrouvé et ramené au camp. En cas d'échec, tous les PJ perdus testent leur Santé mentale. Sans moyen de se réchauffer, le PJ qui s'était initialement perdu souffre également de sa longue exposition au froid glacial nocturne et subit 3 dégâts dus à l'hypothermie.

Que la **Sauvegarde de Sagesse** ait été un succès ou un échec, les PJ finissent par se retrouver au matin lorsque le brouillard se lève.

Un cri surnaturel

Le lendemain, les PJ qui partent en éclaireur à proximité du campement ne trouvent aucun signe de passage de gibier. Ils ne voient même pas d'oiseau ni d'écureuil. Pêcher dans la rivière à proximité ne permet pas non plus d'attraper le moindre poisson pour le repas. Bien que l'eau soit abondante, la seule source de nourriture disponible est celle apportée par les investigateurs, principalement des conserves de viande et de haricots.

Alors que les chasseurs reviennent au camp bredouille, ils sont surpris par un étrange hurlement venant du lointain. Tous les PJ qui entendent ce hurlement effectuent un test de Santé mentale. Ceux qui échouent, en plus de réduire le niveau de leur dé, sont persuadés qu'il ne s'agit pas d'un coyote. Le cri semble presque d'origine humaine. Quoiqu'il en soit, le bruit cesse, laissant place au bruit du vent qui souffle doucement à travers les arbres.

Le missionnaire

Peu de temps après le coucher du soleil, un homme s'approche lentement du camp depuis la rivière. Il s'agit du **Père Jean-Pierre Laroche**, un missionnaire jésuite, bien qu'il porte des vêtements en peau de daim plus proche des fourrures des trappeurs que de la robe noire traditionnelle propre à son ordre. Il n'est armé que d'une Bible et de sa foi.

Après s'être présenté, il demande poliment à pouvoir se réchauffer auprès du feu. Si les PJ acceptent, il propose également de troquer quelques lanières de viande de bœuf séché contre des haricots en conserve. Lorsque les PJ lui demandent ce qu'il fait en pleine forêt, le Père Laroche explique, avec un accent québécois, qu'il est en route vers un village amérindien, Saulteaux, à deux jours de marche au sud d'ici, pour officier auprès des habitants. Si les PJ l'interrogent sur les conditions météorologiques ou sur l'absence étrange de gibier dans la vallée, le prêtre explique que cette année a été particulièrement mauvaise. Avec l'arrivée de l'hiver, la famine menace maintenant plusieurs communautés qu'il a visitées au cours de son périple.

Toutefois, si les PJ évoquent quoi que ce soit concernant l'étrange hurlement qu'ils ont entendu dans la matinée, l'homme se ferme subitement et ne donne plus que de brefs commentaires. Il semble évident que le Père Laroche est nerveux et cache quelque chose.

Si les PJ insistent, demandez-leur d'effectuer un **test de Bagou**. Le missionnaire révèle à contrecœur une histoire à propos d'un ancien prospecteur qui cherchait de l'or dans la vallée il y a quelques années. L'homme, **Gilbert Wyatt**, aurait entendu un cri similaire à celui décrit par les PJ, dans les terres sauvages. En outre, le prospecteur aurait prétendu qu'il s'agissait du Wen-

digo, une bête monstrueuse des légendes amérindiennes célèbre pour maudire tous ceux qui entendent son cri. Quelques semaines plus tard, Gilbert Wyatt aurait mystérieusement disparu.

Selon le Père Laroche, le mythique Wendigo n'est qu'une superstition, et il ne souhaite pas en discuter plus longuement ce soir. À l'aube, il souhaite bonne chasse aux PJ avant de quitter le groupe pour poursuivre son voyage.

À tout moment du scénario, les joueurs peuvent effectuer un **test de Torche** ou de Bagou pour se souvenir d'informations supplémentaires à propos du Wendigo. Ils peuvent se souvenir d'avoir lu un livre traitant du folklore amérindien dans une bibliothèque, ou d'avoir rencontré quelqu'un dans un bar ou un club où ils ont discuté de mythes autour de la chasse. Le MJ peut alors jeter un dé à six faces pour donner l'une des informations suivantes, ou la choisir :

- **1 :** Le Wendigo est un Manitou, un type de créature spirituelle.
- **2 :** Il a soif de chair humaine et a toujours faim.
- **3 :** Il est énorme, mais d'apparence vaguement humaine.
- **4 :** Ses yeux brillent dans l'obscurité comme des étoiles.
- **5 :** Il est couvert de glace et craint le feu.
- **6 :** Il peut contrôler l'esprit de ceux qui ont une faible volonté.

De mystérieuses empreintes

Durant la journée, les chasseurs découvrent des traces récentes laissées par un animal, dans la neige, loin du camp. Cependant, les empreintes ne ressemblent à rien de ce qu'ils connaissent. Chaque PJ qui examine attentivement les traces peut effectuer un **test de Torche** et remarque l'un des détails ci-dessous, soit aléatoirement soit choisi par le MJ. Les PJ peuvent tout à fait examiner les traces plusieurs fois.

- **1 :** Les traces datent d'il y a moins d'un jour.
- **2 :** L'animal était beaucoup plus grand qu'un homme.
- **3 :** Les pattes de l'animal sont rondes, comme un éléphant.
- **4 :** L'animal marche sur deux pattes, comme un homme.
- **5 :** La piste dégage une odeur à la fois douce et âcre.
- **6 :** Les traces semblent avoir été « brûlées » dans la neige.

Les pistes mystérieuses sont relativement faciles à suivre, mais s'arrêtent brusquement après une courte distance, sans explication apparente. Comme si l'animal, peu importe ce qu'il était, s'était évanoui dans les airs.

L'attaque de l'orignal

Plus tard dans l'après-midi, alors que les investigateurs sont assis près du feu, ils entendent des bruits de chocs, comme si quelque chose de très grand piétinait dans la forêt. En regardant la forêt, les PJ ne voient rien de particulier dans les ombres profondes. Pendant un moment, rien ne se passe. Les PJ peuvent en profiter pour se préparer ou prendre des armes.

Tout à coup, un orignal surgit des ténèbres et fonce droit sur le camp. Les PJ peuvent soit essayer de l'éviter (un **test de Torche** permet de réaliser que l'animal ne poursuivra pas les fuyards), soit attaquer la bête sauvage.

Les PJ possédant des armes à distance peuvent attaquer avant que l'orignal les atteigne, à portée Proche. Les autres commencent le combat Au contact. Un PJ peut sacrifier une attaque pour se cacher derrière un arbre, ce qui lui donne un Avantage à sa prochaine **Sauvegarde** lors du combat (il subit cependant les dégâts normaux s'il est touché). Si des PJ sont gravement blessés ou sont témoins de la mort d'un autre person-





L'orignal

nage, ils doivent tester leur Santé mentale.

Dés de Vie : 3

Points de Vie : 15

Points d'armure : 2

Malus au toucher : -2

Attaques : Coup de tête (2 dégâts) et Piétinement (3 dégâts), les deux attaques peuvent être effectuées simultanément sur deux cibles différentes. Au contact.

Si l'orignal est toujours en vie après trois Moments, il quitte le camp aussi vite qu'il est venu. Ceux qui tentent de le poursuivre dans les bois le perdent rapidement dans l'obscurité.

Un **test de Torche**, durant l'attaque ou juste après, révèle que quelque chose a probablement effrayé l'orignal pour qu'il se précipite ainsi vers des humains. Cependant, peu de prédateurs sont capables d'effrayer un orignal, en-dehors des humains.

Mauvaise surprise

Lorsque les PJ décident de quitter le camp et retournent à la rivière, ils font une découverte perturbante. L'un des canoës n'est plus là où ils l'avaient laissé.

De plus, le deuxième bateau porte plusieurs longues entailles – comme des marques de griffes d'ours – et un trou béant sur le côté. Les dommages sont difficilement réparables avec le matériel dont dispose le groupe et même s'il est réparé, il est trop petit pour contenir tout le monde. Tous les PJ effectuent un test de Santé mentale au moment où ils comprennent cette effrayante vérité.

Examiner le sol à proximité du dernier canoë ne révèle que les empreintes des PJ, ce qui semble impossible. À ce stade du scénario, les joueurs doivent décider ensemble ce qu'ils veulent faire. Ils ont plusieurs options :

- Suivre la rivière à pied (ce qui prendrait au moins une semaine),
- Rester ici en espérant être secouru (ce qui est peu probable à ce moment de l'année),
- Partir en direction du sud par la forêt afin de localiser le village dont parlait le père Laroche (pour obtenir l'aide des Amérindiens).

Les PJ peuvent même décider de scinder le groupe, mais le MJ devrait leur dire qu'il est plus sûr de rester ensemble.

Des yeux dans la nuit

Les PJ se sont arrêtés quelque part pour la nuit. Dans les ténèbres, quelque chose attire leur attention. Juste au-dessus des arbres, sur une crête non loin, une paire d'étoiles brille à l'horizon. Au bout d'un moment, les étoiles se déplacent et on aperçoit faiblement le contour d'un géant humanoïde dans le ciel nocturne. En réalité, ces « étoiles » se révèlent être de grands yeux brillants qui scrutent les investigateurs. Ces derniers doivent effectuer un test de Santé mentale.

Les PJ armés de fusils peuvent essayer d'attaquer le géant. Ils doivent alors effectuer une **Sauvegarde de Dextérité** (avec un Désavantage en raison de l'obscurité) pour l'atteindre à portée Lointaine avant que la bête se retire silencieusement derrière la colline. En cas de succès les PJ infligent le minimum de dégâts, comptabilisez-les pour plus tard. Les personnages ne recroisent pas le géant les soirs suivants.

Un nouveau problème

Le lendemain, tôt, alors que la neige tombe paisiblement, le groupe découvre un autre problème. En ouvrant une boîte de conserve, l'un des PJ se rend compte que le contenu est immangeable. En fait, toutes les conserves restantes contiennent de la viande rance ou des légumes pourris, impropres à la consommation. Si les chasseurs ont tué l'orignal et l'ont dépecé, toute la viande restante est criblée de larves, quelle que soit la qualité de la préparation ou de la conservation de la viande.

Ce nouvel imprévu implique un test de Santé mentale. Les PJ n'ont désormais plus rien à manger pour leur voyage... à moins qu'ils envisagent de manger le chien. Après chaque journée complète sans nourriture, chaque PJ doit effectuer une **Sauvegarde de Constitution**. Ceux qui échouent ont désormais un Désavantage à toutes leurs **Sauvegardes de Force** jusqu'à la fin du scénario.

Le pendu

Vers midi, un investigateur remarque quelque chose qui ressemble à un corps accroché à un arbre, la tête en bas. Se rapprocher permet de découvrir qu'il s'agit du Père Laroche, dont le corps est couvert de givre et privé de son bras droit. Les PJ qui observent le cadavre en détail effectuent un test de Santé mentale. Pour réaliser une autopsie sommaire du corps, les PJ peuvent effectuer un **test de Torche**. Pour chaque tentative, le MJ lance un dé à 4 faces et se réfère au résultat des lignes ci-dessous ou choisit simplement l'information qu'il révèle aux joueurs.

- **1 :** Le cadavre est presque gelé.
- **2 :** Le bras en moins a probablement été arraché par un gros animal.
- **3 :** Le cadavre est tombé dans l'arbre depuis bien plus haut.
- **4 :** La cause de la mort n'est pas le froid, la perte de sang, ni un quelconque traumatisme physique : le Père Laroche est littéralement mort de peur.

Si les joueurs décident de donner au corps une sépulture décente, le MJ peut accorder le regain d'un niveau en Santé mentale (sans pouvoir dépasser le maximum de départ). Il est difficile de dire à ce stade si le corps du missionnaire a été placé sur la route des PJ ou si c'est une malheureuse coïncidence. Alternativement, si un personnage a quitté le groupe (par exemple parce que son joueur a arrêté la partie), le MJ peut substituer le corps de cet investigateur à celui du Père Laroche.

Le village indien (optionnel)

Cette scène n'a lieu que si les PJ se dirigent plein sud au travers des bois au lieu de continuer le long de la rivière. En s'approchant prudemment du village amérindien au crépuscule, les PJ ne détectent aucun signe de vie près de la demi-douzaine de cabanes en rondins, disposées en demi-cercle dans la clairière. On peut voir les restes froids d'un feu de joie au centre du village.

En entrant dans une cabane, les PJ découvrent avec horreur un grand nombre d'ossements éparpillés sur le sol. Un examen plus approfondi (**test de Torche**) révèle qu'ils sont indéniablement humains et semblent avoir été rongés par des animaux sauvages. Ceux qui apprennent cette information macabre effectuent un test de Santé mentale.

Les investigateurs qui procèdent à une fouille approfondie du village abandonné à la recherche d'indices pour comprendre ce qui s'est déroulé ici peuvent effectuer un **test de Torche**. Comme précédemment, le MJ peut consulter le tableau ci-dessous pour voir quelle information un PJ peut déduire des preuves



disponibles.

• **1 :** Il n'y a plus aucune nourriture dans le village.

• **2 :** Le village a été abandonné il y a environ un mois.

• **3 :** Une bataille a eu lieu dans le village.

• **4 :** Il n'y a aucune trace d'attaquants extérieurs.

Même si les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir, certains villageois plus faibles mentalement ont cédé à l'appel du Wendigo et se sont battus contre les autres.

Lorsque les PJ ont fini de chercher dans le village amérindien, la nuit tombe.

Le Wendigo arrive

Peu importe que les PJ s'installent dans le village abandonné ou ailleurs. Ce soir, à la lueur de la pleine lune, le Wendigo attaquera le groupe où qu'il soit. Alors qu'un vent glacial descend des hauteurs, le Wendigo apparaît Au contact, au milieu d'une grande rafale de neige. Tous ceux qui voient l'arrivée de ce géant décharné doivent effectuer un test de Santé mentale.

Toute personne qui n'a pas fait 1 ou 2 sur un d4 de Santé mentale peut réagir normalement. Cependant, les PJ qui ont une folie temporaire sont mentalement fascinés par le Wendigo. À moins d'être mis hors d'état de nuire, ils s'efforceront, violemment s'il le faut, d'empêcher les autres de s'échapper. Ces PJ fascinés par le Wendigo deviennent des PNJ. Soit le MJ les contrôle, soit leur joueur original le fait, auquel cas lorsqu'ils agissent ils doivent obtenir un score supérieur ou égal au score de leur adversaire, plutôt qu'utiliser leurs propres **Sauvegardes**.



Les PJ fascinés par le Wendigo n'utilisent aucune autre arme que leurs mains et leurs dents nues (Dégât(s) non armé(s)). Ils ne peuvent pas utiliser leurs Capacités spéciales. Les PJ qui tuent un de leurs compagnons fous doivent effectuer un test de Santé mentale.

Le redoutable Wendigo, quant à lui, est un puissant monstre à 5 Dés de Vie, avec 25 Points de Vie, 4 Points d'Armure et un Malus au toucher de -4. En raison de sa taille et de son envergure, il peut faire deux attaques de mêlée avec ses griffes (4 dégâts) pour attraper une cible Au contact ou Proche. La cible doit effectuer une **Sauvegarde de Force** pour chaque attaque. En cas d'échec aux deux, l'investigateur sans défense est attrapé par la créature sauvage, incapable d'attaquer ou de s'échapper, et est automatiquement mordu (3 dégâts) à chaque Moment, jusqu'à ce que le PJ soit Hors Jeu ou que le Wendigo soit détruit. Les personnages Hors Jeu sont immédiatement consommés par le Wendigo, ce qui oblige les autres PJ à effectuer un test de Santé mentale.

Les investigateurs restants peuvent soit attaquer, soit tenter de fuir la zone.

Étant en partie un esprit, le Wendigo est naturellement résistant à la plupart des attaques. Il réduit d'un niveau les dégâts occasionnés par n'importe quelle arme, excepté en cas de brûlure (par exemple une torche allumée, une flèche allumée ou un couteau brûlant attaché à un bâton pour former une lance improvisée). Si un PJ réussit à infliger des dégâts avec une telle arme, il effectue les dégâts habituels et ignore l'armure. La créature est dissipée lorsqu'elle est à 0 Point de Vie : elle se dissout rapidement comme de la glace qui fond.

Ceux qui décident de courir doivent parvenir à une portée Distante pour s'échapper. C'est au-

tomatiquement réussi si le Wendigo est occupé à attaquer ou manger un autre personnage durant ce Moment, à moins que le PJ soit bloqué par l'un des chasseurs rendus fous (dans ce cas, le PJ doit réussir une **Sauvegarde de Force** à chaque Moment pour s'échapper, sans quoi il subit des dégâts ou est entravé).

Une fois que le Wendigo a mangé un investigateur, il continue à attaquer avidement tous ceux qui sont toujours présents.

Conclusion

Le scénario se termine lorsque le Wendigo est détruit ou lorsque tous les PJ sont morts, fous, ou ont réussi à s'échapper. Les survivants parviennent finalement à retrouver leur chemin jusqu'à la civilisation, avec une histoire incroyable à raconter sur le Wendigo. On n'entend plus jamais parler des autres PJ.

Notes de l'auteur

John Almack *est un programmeur informatique vivant à Tampa, en Floride, avec sa femme et son fils. Meneur de jeu avide depuis les années 1980, il a fait jouer de nombreux jeux en conventions ces vingt dernières années. Certains de ses scénarios ont été publiés par Chaosium, Golden Goblins et Spectrum Games. Il dédie celui-ci à un membre de son ancien groupe de joueurs qui l'a aidé à le playtester dans une version primitive, à la NecronomiCon en 2004.*

À la mémoire de Amy Charlote Santos (née Freeburg) 1970 – 2006. Amie. Joueuse. Kyrie eleison

Prétirés

Le groupe de chasseurs est constitué des prétirés qui suivent. Chacun commence l'aventure avec son maximum de Points de Vie et de ressources. Tous ont leur propre attirail, sac de survie et les objets appropriés pour une sortie camping dans la forêt, ainsi que leurs armes à feu et d'autres armes. Le MJ peut décider de leur attribuer d'autres éléments de matériel.

Nom : Edgar Houghton

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
14	12	8	13	10	15✦
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	6 4	8 6 4

Équipement :

Fusil (Matériel D8), revolver (Matériel D8)

Capacités spéciales :

Indomptable, Jauger l'ennemi, Jugeote

Points de Vie	Dé de Vie
13	8

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
8	4

Dé de richesse
6



« Je ne repartirai pas avant d'avoir eu un orignal. »

L'honorable juge Houghton est un éminent juge de la cour de Chicago. Toujours vif et aventureux pour un homme qui a la cinquantaine, il est le chef autoproclamé du groupe de chasseurs.

Ce gentleman est un tireur de talent et il garde toujours son fidèle fusil Winchester près de lui, ainsi que son Colt, son arme de service, toujours chargé.

Très bon pour jauger les gens, et connaisseur de la loi, il surveille le langage corporel de ses interlocuteurs, ce qui lui permet de savoir si on lui ment ou si on lui dissimule des choses.

Le juge Houghton a également une volonté hors du commun qui lui permet de résister à la plupart des tentatives de persuasion ou de tromperie.

Cependant, lorsqu'il échoue à un test de Santé mentale, il refuse en général obstinément d'accepter la situation ou d'admettre sa défaite, même s'il est confronté à un grand danger.

Nom : Ada Houghton

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
10	15✦	13	8	14	12
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
10 8 6 4	8 6 4	8 6 4

Points de Vie	Dé de Vie
13	10

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
8	1

Dé de richesse
6

Équipement :

Fusil à pompe (Matériel D6, -2 pour toucher, + 2 niveaux de dégâts)

Capacités spéciales :

Agile, Déduction, Influente



« Attendez, qu'est-ce qui bouge là-bas ? »

Jeune épouse du juge Houghton, Ada est une riche dilettante au milieu de la quarantaine, qui adore les grands espaces et reste assez sportive pour son âge. Mme Houghton est également très persuasive et capable de pousser les autres à satisfaire ses moindres désirs. La femme du juge est experte en matière de fusil à double canon, mais ne maîtrise pas le combat au corps à corps (elle subit un Désavantage pour toute utilisation d'armes de mêlée).

Dotée d'une vue remarquable et d'un intellect brillant, elle est particulièrement douée pour repérer des détails cachés lorsqu'elle mène des recherches.

Extrêmement curieuse depuis toujours, lorsqu'Ada échoue à un test de Santé mentale, elle réagit généralement à l'événement effrayant avec une curiosité morbide. Incapable de résister à un bon mystère, elle veut en savoir plus sur ce qui se passe réellement.

Nom : Dr Donald Sawyer

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
12	8	14	10	15✦	13
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	6 4	10 8 6 4

Équipement :

Fusil (Matériel D8), chien (Matériel D6)

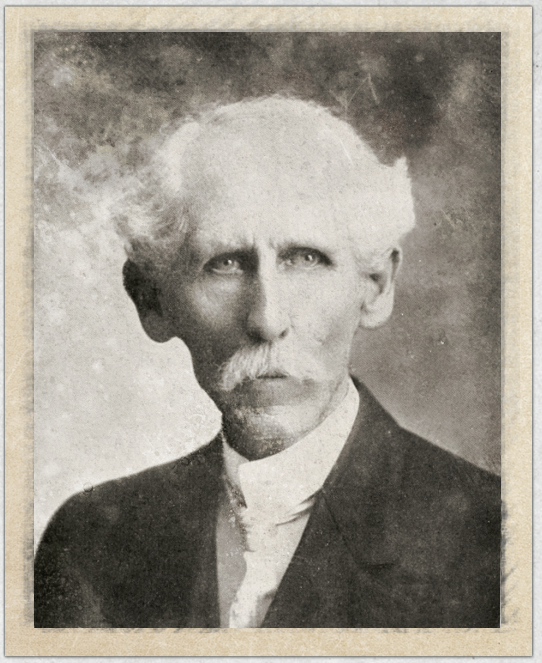
Capacités spéciales :

Médecin de terrain, Profiteur, Tactique

Points de Vie	Dé de Vie
12	6

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
8	4

Dé de richesse
6



« Vous délirez : ce n'était qu'un ours ! »

Dentiste réputé âgé d'une soixantaine d'années, le Docteur Sawyer est le membre le plus âgé du groupe de chasseurs. C'est un bon ami des Houghton, qu'il connaît depuis de nombreuses années.

Le vieil homme est armé d'un fusil Remington avec de nombreuses munitions de secours. Il a également un chien de chasse, un grand berger allemand nommé Fang, à qui il peut ordonner d'attaquer (Capacité spéciale Tactique) comme s'il s'agissait d'une seconde arme. Le chien est totalement fidèle à son maître et se sacrifierait pour le défendre du danger (lancez son dé de Ressource lorsqu'il est dans un combat au corps à corps).

Même s'il n'est que dentiste, le Docteur Sawyer a suffisamment de connaissances médicales pour soigner les blessures ne nécessitant ni chirurgie ni les connaissances d'un spécialiste.

Le docteur réagira à tout échec de Santé mentale en essayant de rationaliser la situation. Il insistera fermement pour que tout ce qui semble bizarre ait une explication parfaitement logique, quelles que soient les preuves du contraire.

Nom : Ian Corey

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
13	10	15✦	12	8	14
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	8 6 4	8 6 4

Points de Vie	Dé de Vie
14	10

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
8	4

Dé de richesse
6

Équipement :

Couteau, flasque de whisky canadien

Capacités spéciales :

Attaque surprise , Musclé, Pugiliste



« Tout cela mérite que l'on se serve un autre verre. »

Ian Corey descend d'une famille d'immigrants irlandais catholiques qui se sont installés dans la région de Toronto après la Grande Famine. Homme à tout faire, il a exercé de nombreux métiers au cours de ses quarante années d'existence, y compris bûcheron et vendeur de fourrures. Ian a été recruté par les Houghton pour cette expédition, principalement pour préparer les repas et rester derrière s'occuper du feu de camp afin que les autres puissent partir à la recherche d'orignaux.

Ian n'est pas particulièrement doué en matière de fusils (il subit un Désavantage pour les attaques à distance) mais il sait manier la hache. De plus, il a toujours avec lui un couteau Bowie qu'il sait également utiliser.

Si Ian a une faiblesse, c'est son anxiété, qu'il noie en buvant depuis sa flasque de whisky canadien. Ian s'en servira une rasade après tout test de Santé mentale raté, et en subira des effets négatifs à la discrétion du MJ.

Nom : Motega

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
15	13	10	14	12	8
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
D8 D6 D4	D6 D4	D10 D8 D6 D4

Équipement :

Arc (Matériel D8, traitez comme fusil), couteau

Capacités spéciales :

Comme un roc, Dressage, Poussée d'adrénaline

Points de Vie	Dé de Vie
14	D10

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	4

Dé de richesse
6



« Cet endroit ne me plaît pas. »

L'amérindien métis connu sous le nom de Motega, ce qui signifie « Nouvelle flèche », était le fils d'un père voyageur et d'une mère appartenant à une des tribus Cris. À un peu plus de trente ans, il est le plus jeune membre du groupe et le seul à posséder un don inné pour traquer. Motega est employé par les Houghton pour guider le groupe à travers les étendues sauvages durant leur chasse à l'orignal.

Bien que n'ayant pas d'expérience en armes à feu, il maîtrise plutôt bien son arc de chasse. De plus, Motega est également expert au maniement de son long couteau qu'il garde toujours à portée de main.

N'ayant que très peu revu son père québécois lorsqu'il était enfant, Motega a passé le plus clair de sa jeunesse bercé d'étranges histoires racontées par son grand-père maternel, un chaman tribal respecté. Il se souvient bien de ce folklore.

Peut-être pour cette raison, Motega est très superstitieux. Normalement courageux dans les situations difficiles, s'il échoue à un test de Santé mentale, il sera pris d'une peur incontrôlable et voudra s'éloigner de la source de sa terreur.



Souillure

« Some Folk hae meat that canna eat,
And some would eat that want it,
But we hae meat, and we can eat,
So let the Lord be thanket. »

« Certains ont viande qu'ils ne peuvent manger,
D'autres n'ont viande qu'ils veulent manger
Mais viande avons que nous pouvons manger,
Que le Seigneur soit louangé »

– *The Selkirk Grace,* Robert Burns

Historique

Tout au bout d'une route isolée sillonnant des marécages côtiers américains se trouve une ville délabrée du nom de Newcome. Ni les livres d'histoire ni ceux de géographie ne parlent de cette ville dont les habitants pêchent et chassent, non pour le commerce, mais pour survivre. Cette ville de 86 résidents est à peine reliée au monde extérieur par des pistes gou-

dronnées criblées de nids de poule et à moitié effondrées. Tout visiteur s'engageant sur ces voies est forcément perdu ou en train de fuir quelque chose.

Il y a un an, cette isolation a presque signé la fin de Newcome lorsqu'un hiver particulièrement rude a bloqué tous les accès, tandis que des tombereaux de limon se sont accumulés dans le port, le rendant inutilisable.

Face à une mort lente, mais certaine, la communauté s'est unie, mettant de côté les différences de chacun ; les habitants ont mis en commun leurs dernières rations et les quelques chasseurs ont redoublé d'efforts pour nourrir tout le monde.

La ville avait une petite population, chacun offrant ses services à la communauté, des chasseurs aux pêcheurs en passant par un pasteur et un médecin. Ils ont tous dû subir la famine et à la perspective d'une mort lente et douloureuse. Heureusement, **William** et **David Harrow** sont revenus de leur expédition de chasse avec juste assez de viande pour compléter les réserves et, juste avant Noël, ils ont chassé un orignal.

Cependant, ce n'était pas un orignal. Aucun expert ne l'aurait identifié comme un orignal – à vrai dire, un expert n'aurait pas su l'identifier. Les Harrow ne l'ont même pas piégé : William était complètement saoul lorsqu'il l'a percuté au volant de son SUV. Le véhicule a percuté la créature et l'a tuée sur le coup. Ivres, mais pas stupides, les Harrow ont attaché le corps sur le toit et ont réussi à revenir sains et saufs chez eux.

Eddie Canner, boucher et propriétaire du magasin général de Newcome, n'a pas posé de questions, mais n'a pas reconnu la bête non plus. Prudent, il l'a pendue à un crochet pour la saigner et l'a attachée, en attendant de pouvoir la préparer pour la conservation.

Canner ne pouvait pas savoir que les Harrows avaient rapporté un Wendigo.

Cette nuit-là, Canner a failli mourir de peur. Il a entendu des hurlements au sous-sol, le gémissement aigu de quelque chose souffrant le martyre. Il est descendu avec son fusil et a découvert que la bête était encore en vie et se débattait pour se libérer. Il l'a tuée d'une balle, titubant et effrayé par la résistance de la créature. Le choc quand, plus tard, la chose est encore une fois revenue à la vie, a fait vaciller la raison du boucher, mais les rigueurs de l'hiver et la survie à Newcome avaient fait de lui un homme solide. Un autre coup de feu fit taire la créature et Canner se mit à la dépecer et à la découper méticuleusement avec son savoir-faire habituel.

Elle est revenue à la vie. Canner avait travaillé longtemps, enlevant des membres et des organes vitaux, mais la créature a régénéré. La nouvelle chair avait l'air meurtrie, la viande était parcourue d'étranges veines blanches. Canner l'a simplement tuée et a continué son travail. Il a soudain réalisé ce qu'il avait entre les mains et ralenti son œuvre. Il pourrait prendre sa retraite avec cette créature et ne plus jamais avoir besoin d'acheter le gibier chassé par les Harrow.

Plus étrange encore, la renommée de sa boucherie grandit ; les gens revenaient encore et encore, ne s'intéressant plus qu'à cette nouvelle viande proposée par Canner. Le boucher rationna son travail, laissant à la créature le temps de guérir. Ses clients en demandaient davantage, mais il tempérait leur appétit en mélangeant la nouvelle viande avec d'autres provisions. Les clients revenaient pour faire le plein ; ils étaient affamés, comme drogués. Ils devinrent léthargiques et maigres. Lorsque Canner refusait de vendre, les clients tentaient de trouver une alternative. Certains réalisèrent qu'un animal nourri avec la viande vendue par Canner apaisait leur faim pendant un court instant, mais jamais de manière aussi satisfaisante qu'en mangeant la viande spéciale directement.

Newcome survécut à cet hiver, mais la majeure partie de la population était désormais dépendante à la viande du Wendigo.



Canner avait à ses pieds un royaume et disposait des moyens de l'étendre. Tout ce qu'il avait à faire, c'était attendre de nouveaux arrivants et leur offrir l'hospitalité d'une petite ville – sa ville.

Mise en place

Les PJ tombent par hasard sur Newcome, ville découragée, mais résistante. Au fur et à mesure que les personnages descendent depuis la forêt, ils découvrent une ville délabrée, avec quelques bateaux gisant sans surveillance dans un port envahi par la vase. Les habitants vaquent à leurs occupations et l'arrivée de visiteurs dérange certains et en intrigue d'autres. Pendant que les PJ attendent la réparation de leur transport, ils peuvent errer dans la ville et s'imprégner de l'ambiance.

Le principal moyen de faire entrer les PJ dans la ville est un accident, car il faut trouver une bonne raison pour se rendre à Newcome et y rester quelques jours ! Si vous jouez ce scénario en one-shot, vous pouvez utiliser les personnages prétirés présentés en fin de scénario.

Si les joueurs préfèrent créer leurs propres personnages, demandez-leur pourquoi leurs personnages sont dans le coin – peut-être qu'ils cherchent quelque chose, qu'ils souhaitaient se retirer loin de la civilisation pour être au calme ou bien ils fuient quelque chose ? Si vous jouez en campagne, trouvez une excuse pour la présence des PJ dans les environs. Newcome est isolée de tout, mais les investigateurs peuvent s'y retrouver pour l'une des raisons suivantes :

• Un investigateur a reçu un mot d'un de ses collaborateurs concernant une découverte importante, mais étrange en archéologie, botanique ou géologie dans les environs.

• Une vente immobilière (ou un article intrigant sur un site web) d'une propriété éloignée offre en bonus un journal manuscrit rédigé par un explorateur qui a disparu sans laisser de trace. Le vendeur ne permet pas de payer à distance et n'envoie aucune photo, les investigateurs se sont déplacés pour en savoir plus.

• Une lettre, empreinte de désespoir et de tristesse, a été envoyée à un parent proche, demandant de l'aide pour une affaire délicate liée à un colis inattendu.

• Une aventure qui a mal tourné voit les investigateurs obligés de rendre visite à une connaissance, spécialisée dans le nettoyage des preuves et la falsification de papiers d'identité.

Si vous faites jouer cette histoire avant l'arrivée d'Internet, il sera plus facile d'introduire cette histoire, car les PJ sont obligés de se rendre physiquement dans des endroits lointains lorsqu'ils veulent parler à des contacts ou en apprendre plus sur des endroits isolés.

Les professions et intérêts des investigateurs peuvent fournir des motivations utiles et le MJ est libre de guider les joueurs dans leurs choix – il peut par exemple leur donner une lettre intrigante avant qu'ils créent leurs personnages. Lorsque la partie commence, les personnages peuvent être en train de voyager, chercher à comprendre leurs dernières découvertes et réfléchir au voyage qui les attend.



Créer des personnages

Le scénario n'impose aucun prérequis aux personnages, mis à part le fait qu'ils voyagent ensemble au début de l'aventure. En principe, l'aventure se déroule de nos jours, mais il est facile de l'adapter à d'autres époques. L'isolation de Newcome implique que le GPS ne fonctionne pas ni les appareils mobiles.

Si vous avez un groupe d'investigateurs existants, la mise en place de l'aventure peut se faire rapidement – veillez simplement à relier les événements de ce scénario à votre campagne. Comme précisé dans *Mise en place*, un objectif commun aide à démarrer l'histoire, mais vous pouvez décider de l'indiquer aux joueurs seulement après la fin de la rencontre qui suit.

Pour une partie en one-shot demandez aux joueurs de créer leurs personnages et de créer une situation de départ simple. *Où tout commence* (plus bas) offre la possibilité de créer des liens entre les personnages ; les PJ doivent seulement avoir quelques détails de base définis, les joueurs feront le reste.

L'investigation porte principalement sur l'interaction et un travail d'enquête, avec parfois des éclats de violence. Ainsi, toute configuration d'Archétypes de personnages fonctionnera.

Conseils

Les différents groupes de joueurs des *playtests* ont créé des personnages très différents, du groupe d'anciens amis du lycée se rendant en pleine nature à fins d'introspection aux escrocs lançant une expédition pour récupérer un objet précieux détenu par une personne ayant une dette envers eux.

Compte tenu de la situation étrange de Newcome et de la probabilité d'un final traumatisant et inattendu, ce scénario a eu le plus gros impact émotionnel lorsque les liens familiaux ou amicaux étaient forts et que les personnages étaient bien plus que de simples inconnus voyageant ensemble.

Où tout commence

Vous devriez commencer le scénario alors que les PJ sont en train de se déplacer d'un point A vers un point B.

La qualité de la route est particulièrement mauvaise, mais elle est dégagée de tout trafic. Les bois entourent la voie et plusieurs aires naturelles permettent de se garer.

Les personnages n'ont vu personne depuis des heures, ni piéton ni automobiliste. Si vous jouez ce scénario après ou avant un autre, invitez les joueurs à relire un document qu'ils ont trouvé ou qui déclenchera le prochain scénario, ils ont pu rater un élément lors de leur lecture. Qu'en pensent-ils ? Que pourraient signifier les

éléments qu'ils ont entre les mains ? Pourquoi suivent-ils cette piste ? Alternativement, vous pouvez leur demander de dévoiler leur personnage et la manière dont ils se connaissent, en posant à chacun l'une des questions suivantes :

- Quel membre du groupe rappelle à ton personnage son meilleur ami d'enfance, et pourquoi ?
- Quand ton personnage s'est senti submergé par le désespoir, qui lui a redonné espoir et comment ?
- Quelle nourriture ton personnage déteste-t-il depuis l'enfance, et quel autre membre du groupe t'en a proposé pour te narguer ?
- Quel morceau de musique provoque des frissons à ton personnage et à qui a-t-il expliqué pourquoi ?
- Quel membre du groupe se parfume lourdement, et qu'est-ce que cela rappelle à ton personnage ?
- Qui ton personnage a-t-il perdu et comment un membre du groupe a-t-il aidé ton personnage à faire son deuil ?
- Avec quel membre du groupe ton personnage débat-il et en quoi cela l'aide-t-il à créer des liens ?

Une fois que les joueurs ont engagé la conversation, accordez-leur quelques minutes pour parler, posez-leur des questions pour continuer à discuter et notez tout ce qui vous intéresse. Prendre des notes est toujours intéressant : vous pourrez ressortir certaines de ces informations durant le scénario.

Puis frappez la table avec vos mains et criez « Boum ! » pour interrompre la conversation. Décrivez comment les airbags se déploient tandis que la voiture fait des tonneaux. Si la voiture n'est pas neuve ou que le jeu se déroule quelques décennies auparavant, demandez aux joueurs de faire une **Sauvegarde de Sagesse**, un échec entraînant des blessures immédiates, car ils ne sont pas attachés ou sont projetés dans le pare-brise ou contre les sièges avant. Les dégâts sont de 1d4. Si vous jouez avec l'option *Dé de Vie en tant que Ressource* (voir *Cthulhu Hack* p. 10), chaque PJ teste le Dé de Vie, en cas de 1 ou de 2 il s'est brisé ou foulé quelque chose, sinon il s'en sort avec quelques bleus et des égratignures.

Demandez-leur : « Que faites-vous maintenant ? »

Ce qu'ils savent

Les informations disponibles au premier regard sont rares, mais les joueurs peuvent poser des questions.

La route a conduit les investigateurs vers la côte. Entre les arbres, juste avant l'accident, les PJ ont aperçu des bateaux et des maisons à proximité des eaux grises. Si le véhicule dispose d'un GPS ou si les investigateurs ont une carte de la région, ils peuvent rapidement trouver qu'ils sont près de Newcome, au milieu de nulle part. Il leur faudra une demi-heure pour rejoindre la ville – toute blessure les ralentira considérablement.

La voiture (ou le moyen de transport utilisé) a subi de lourds dommages lors de l'impact avec un orignal, qui est mort sur le coup en heurtant le côté du véhicule. Sans réparations, la voiture ne redémarrera pas. La réparation nécessitera des outils, des pièces de rechange et un environnement adapté pour pouvoir travailler dessus.

Un **test de Torche** révèle que l'orignal est mort sur le coup. En y regardant de plus près, les investigateurs remarquent que l'animal a de nombreuses blessures plus anciennes, notamment des blessures par balles. Une partie des





cicatrices vient de tirs mal ciblés – ils n'ont rien touché de vital. D'autres sont clairement issues d'un conflit avec des animaux prédateurs ayant griffé ou mordu.

Quiconque prend vraiment le temps de procéder à une vérification minutieuse et méthodique de la carcasse de l'orignal trouve d'étranges gonflements sous la peau, des excroissances anormales laissant penser que l'animal n'était pas en bonne santé, comme s'il avait des tumeurs de chair. Découvrir cela entraîne un test de Santé mentale.

Un sentier étroit et escarpé plonge à travers la forêt dense. Les traces de roues suggèrent qu'il s'agit d'une route, bien que conduire par là nécessite d'être prudent pour ne pas se retrouver dans un arbre. Un **test de Torche** permet de découvrir, non loin du sentier, des pistes de chasse : des traces de pas, des canettes de bière vides et quelques lanières de vêtements déchirés.

Et ensuite ?

Les investigateurs doivent agir, sans quoi ils seront encore assis sur la route à la tombée de la nuit.

Il fait de plus en plus froid, et les personnages blessés commencent à sentir la douleur. Il faut environ trente minutes pour descendre la colline boisée pour rejoindre la ville. L'odeur de la mer flotte dans les airs et les bruits de la faune entourent les personnages.

En passant à travers les arbres, les investigateurs se retrouvent nez à nez avec des chenilles, se font fouetter le visage par les branches d'arbres, et trébuchent sur des racines grasses et noueuses. Le bruit de la faune se fait plus distant, même si le chant des oiseaux se fait entendre ainsi que les craquements occasionnels de quelque chose qui se déplace près du sol.

Toute personne blessée met deux fois plus de temps à se rendre à Newcome et aura besoin de l'aide d'au moins une personne non blessée.

Un **test de Torche** permet de découvrir un sentier de chasse qui traverse le bois à environ 100 mètres de l'accident. Deux douilles de fusil gisent sur le sol, encore chaudes.

Newcome

La ville de Newcome consiste en une route accidentée d'environ un demi-kilomètre de diamètre, reliée à la piste forestière d'un côté et donnant sur la mer de l'autre. De courtes pistes mènent depuis la route vers des habitations à un seul étage. La ville n'a pas de lieu d'hébergement temporaire comme un hôtel ou une auberge ; Canner offre aux nouveaux venus un logement vacant pour l'hébergement. La propriété n'a pas beaucoup de meubles, mais elle possède l'eau courante et un groupe électrogène pour fournir l'électricité. Canner explique que la famille est partie depuis l'été dernier. Le manque d'intérêt des acheteurs pour l'immobilier dans la région explique que la maison reste invendue. En effet, devant la porte se trouvent le nom et le numéro de téléphone d'une entreprise immobilière provenant d'une ville de la région relativement distante. (N'oubliez pas qu'il n'y a pas de réseau téléphonique ni de ligne fixe.)

Un **test de Torche** permet de noter qu'il y a une vingtaine de maisons familiales et une

Ce nom me dit quelque chose

Vous vous demandez peut-être si la ville de ce scénario a un rapport avec le campement du même nom du scénario *Des loups dans la montagne*. La réponse est : peut-être. En pratique, suite aux événements du scénario *Des loups dans la montagne*, qui se déroule au XIXe siècle, il ne reste pas grand-chose de Newcome, à part des taches de sang et des ruines fumantes. Au XXe siècle, le potentiel de l'emplacement, pour le bois, la pêche et la chasse, a attiré une nouvelle communauté.

Vous pouvez également décider de changer la ville de nom afin d'éviter toute confusion ou de laisser le nom tel quel en considérant qu'il s'agit d'une coïncidence.

NdT : *Nous avons plutôt choisi de considérer que les deux endroits sont différents (ne serait-ce que parce qu'il n'est pas fait mention d'un port ou d'une proximité avec la côte dans* Des loups dans la montagne.*) Nous n'avons pas nommé l'endroit sur l'aide de jeu S01 destinée aux joueurs. Vous êtes ainsi libres d'opter pour l'une ou l'autre des deux dernières options présentées ci-dessus.*

demi-douzaine d'autres bâtiments : le garage, le magasin général, le docteur, un entrepôt sur les docks, la chapelle et un terrain en friche sur lequel sont installées deux caravanes rouillées, dont l'une ressemble à un *diner*. Un investigateur qui ferait une petite promenade en ville (environ 30 minutes) aura l'impression que le nombre d'habitants ne correspond pas au nombre de bâtiments. Donnez aux joueurs l'Aide de jeu S01 page suivante.

Un **test de Torche** ou de Bagou permet rapidement de découvrir que la pêche autour de Newcome s'est arrêtée, et que les bateaux sont échoués dans le port rempli de vase. Il faudrait beaucoup d'efforts pour faire amener un bateau suffisamment loin pour qu'il navigue en eau claire.

Après une promenade (**test de Torche**) ou une conversation (**test de Bagou**) au sujet des véhicules, les enquêteurs noteront qu'il n'y a que trois maisons qui ont des voitures fonctionnelles : le garage, le magasin général de Canner et le docteur (dont la voiture est en réparation au garage). Canner et le Docteur Garrett ont tous les deux des véhicules utilitaires. Canner utilisait sa camionnette pour ramener occasionnellement du stock au magasin général, mais cela fait un moment qu'il ne l'a pas fait. Il a en effet extrait une partie vitale de son véhicule pour qu'il ne démarre plus et le SUV du docteur n'est pas adapté aux petites routes de forêts.

Parler aux habitants donne l'impression de parler avec des drogués dociles au bord de la paranoïa, fiers de leur ville. Tout le monde a perdu une grande part de son humanité et de sa santé mentale, mais chacun reste cohérent bien que parfois agacé par les questions des PJ.

Ainsi, ils salueront les étrangers et essaieront de les aider, mais ils ne toléreront aucune injure, aucun discours douteux au sujet de leur ville et ne livreront pas de ragots à propos de leurs voisins. Ils présenteront l'histoire de Newcome, une ville avec une longue histoire de chasse et de pêche, remontant aux pionniers


Aide de jeu S01
8.
6.
7.
5.
4.
3.
2.
1.
1. Piste forestière
2. Garage
3. Cabinet chirurgical
4. Port
5. Magasin général
6. Terrain en friche
7. Entrepôt
8. Église

de l'Amérique, etc. Ils déroulent leurs informations comme s'ils récitaient leur leçon à l'école.

En parlant d'écoles, les habitants ont réponse à tout si un étranger leur pose une question sur l'absence d'enfants. Ils expliquent que la ville n'est pas le genre d'endroit idéal pour élever des enfants, alors ils n'en ont jamais eu. Certains disent avoir essayé, mais n'avoir jamais eu la chance d'être parents. Ils ont déjà fait le deuil de leur parentalité.

Un **test de Bagou** avec un Désavantage permet de détecter quelque chose d'étrange : concernant les enfants, les interlocuteurs sont en plein déni, ils ont un profond regret lié à une perte terrible. Les personnes interrogées et poussées dans leurs retranchements montrent des signes de traumatisme profond, mais elles deviennent émotionnellement instables : elles se crispent, et crient de colère sur ces étrangers qui ne comprennent pas les sacrifices qu'il faut faire pour assurer la survie d'une communauté comme celle de Newcome.



Les résidents de Newcome

La liste ci-dessous présente les traits caractéristiques de certains résidents de la petite ville de Newcome. La plupart restent isolés chez eux, ne s'aventurant que pour demander des « rations » à Ed. La plupart n'ont pas vécu ici longtemps, ils vivent désormais dans les maisons de résidents qui sont maintenant dans la fosse commune près du cimetière – Ed a renforcé la population de la ville en piégeant des voyageurs. Notez que les habitants seront heureux de partager avec leurs invités de petits morceaux de nourriture, tous contaminés par la chair du Wendigo.

Identité	Âge	Occupation	Taille	Poids	Particularités
Philip Greer	29 ans	Dératiseur	1m75	110 kg	Brun, yeux bleus, moustache, méthodique, de bonne humeur
Barbara Greer	27 ans	Femme au foyer	1m55	85 kg	Blonde, yeux gris-verts, sensible, possessive, collectionne les assiettes
Beth Dooley	47 ans	Mécanicienne	1m68	54 kg	Rousse, yeux verts, détendue, de mauvaise foi
Keith Herbert	64 ans	Instituteur à la retraite	1m85	83 kg	Brun, yeux verts, plein de ressources, incisif, garde toujours près de lui sa tasse de café fétiche
Gloria Herbert	61 ans	Femme au foyer à la retraite	1m55	57 kg	Cheveux gris, yeux noisette, dévouée, accueillante
George Needham	41 ans	Postier	1m75	104 kg	Cheveux noirs grisonnants, yeux bleu pâle, intelligent, discret
Thomas Holly	29 ans	Assistant de justice	1m88	85 kg	Brun clair, yeux bleus, cynique, étroit d'esprit
Shelton Edwards	26 ans	Ingénieur	1m73	73 kg	Blond-roux, yeux bleu pâle, barbe de trois jours, esprit de contradiction, insensible
Carol Rowland	27 ans	Paysagiste	1m68	58 kg	Blond vénitien, yeux gris, aigri, perspicace
Charles Thomson	22 ans	Petits boulots / Ancien militaire	1m75	71 kg	Cheveux bruns épais, barbu, yeux verts, paresseux, sarcastique

Identité	Âge	Occupation	Taille	Poids	Particularités
Sharmin Harrison	37 ans	coiffeur	1m80	64 kg	Cheveux blonds-blancs teints en brun foncé, yeux verts, agité, coupe la parole, pratique l'auto-médication, fou
Cleveland Bewley	41 ans	Auteur	1m78	76 kg	Cheveux blonds vaporeux, yeux gris-vert, cinglante, vive, pose beaucoup de questions
Frank Raddik	38 ans	Pêcheur	1m75	73 kg	Châtain, yeux verts, barbu, pédant, s'ennuie facilement
Ben Russel	42 ans	Dépeceur / Tanneur	1m80	77 kg	Chauve, yeux bleus, perspicace, reconnaissant
William Harrow	31 ans	Chasseur	1m68	70 kg	Brun sombre, yeux gris, barbe mal taillée, impatient, malhonnête, fou
David Harrow	31 ans	Chasseur	1m73	65 kg	Brun, yeux marron, direct, dérangeant, inquiétant, fou
Roland Clark	45 ans	Pasteur	1m73	69 kg	Chauve, yeux marron, fou
Edward Canner	43 ans	Boucher / maire	1m80	81 kg	Cheveux poivre et sel, yeux noisette, charmant, fiable, fou
Joseph Green	45 ans	Mécanicien	1m68	79 kg	Roux, yeux verts, organisé, jaloux
Anna Green	39 ans	Femme au foyer à la retraite	1m57	90 kg	Châtain, yeux marron, fait ses propres bijoux, attachée chez elle, folle
Doug Garrett	39 ans	Docteur	1m73	70 kg	Brun sombre, yeux bleus, précis, attentionné, fou
Sandy Williams	49 ans	Infirmière	1m65	67 kg	Blonde, yeux bleu sombre, responsable, s'excuse de tout

Le garage

Le garage Green se trouve au bord de la route, en périphérie de la ville. Il s'agit d'un bâtiment avec un étage, construit avec quelques dépendances et entouré d'une demi-douzaine de véhicules hors service. Chaque véhicule est une carcasse de métal à moitié vidée, avec des morceaux en moins et des entailles, dépecée pour réutiliser ses pièces sur d'autres voitures.

Joseph Green, un homme de 45 ans qui louche en permanence et passe son temps à essuyer ses mains sur un chiffon gras, est mécanicien à Newcome depuis la mort de son père il y a plus de dix ans. Il vit avec sa femme, **Anna Green**, sans enfants ni animaux domestiques. Si les PJ demandent de l'aide pour la réparation de leur véhicule, il va le récupérer avec son camion. Green peut le réparer et il a par chance les pièces de rechange, mais il faudra quelques jours avant qu'il puisse commencer, car il travaille déjà sur un véhicule utilitaire – sur lequel on peut voir le logo « Doug Garrett M.D. », le logo du médecin local.

Les toilettes extérieures

Un **test de Torche** permet de découvrir des choses inhabituelles dans les toilettes, mais les PJ devront se faufiler et casser un cadenas. La plus petite des deux toilettes contient des jouets ainsi qu'une gamelle gravée « Chet ». Si les investigateurs posent des questions à Joseph concernant le chien, sans révéler qu'ils se sont introduits chez lui, un **test de Bagou** permet de lui faire dire que lui et sa femme avaient l'ha-



bitude d'avoir un chien. Mais comme Joseph s'est blessé à la jambe, lorsque Chet est mort, ils ne l'ont pas remplacé. Le discours de Joseph peut sembler étrange, car il va souvent (25% du temps) marcher jusqu'aux limites de la ville pendant la journée, à la recherche de nouveaux venus ou pour assister les frères Harrow.

Si on lui pose la question, Joseph dit que Chet était un brave labrador qui est mort à l'âge de douze ans.

Le garage

Le plus facile pour entrer dans le garage est de passer par l'une des portes à enroulement, car la porte standard entre la maison et le garage est bloquée par une étagère remplie de boîtes de pièces de rechange, d'outils, de canettes et de bouteilles. Forcer cette porte provoquera un bruit monstre, qui attirera sûrement l'attention de Joseph s'il est dans le coin ou de **Charles Thomson** – qui viendra enquêter avec son fusil de chasse chargé et prêt à tirer – ou **Beth Dooley**, qui se dirigera probablement vers le magasin général pour informer **Ed Canner** du bruit.

Un **test de Torche** permet de fouiller dans les détritus du garage pour trouver la plupart des pièces nécessaires à la réparation de leur véhicule. Joseph ne leur offrira bien évidemment pas la possibilité de fouiller par eux-mêmes et ne réagira pas avec bienveillance s'il découvre qu'ils sont entrés par effraction et ont fouillé son garage.

Une **Sauvegarde de Charisme** (avec un **Avantage** si les PJ donnent un pot de vin de 500 $) convaincra Green de laisser les personnages réparer eux-mêmes leur véhicule. La réparation prendra un jour entier d'efforts et nécessite un **test de Torche** pour trouver tous les éléments nécessaires. En cas d'échec, le départ est retardé de 1d3 + 1 jours. Les PJ peuvent commencer les réparations le lendemain et peuvent avoir fini le soir, si tout va bien. En cas d'échec de la **Sauvegarde de Charisme**, Joseph insistera pour faire le travail lui-même et mettra des bâtons dans les roues des PJ pour les ralentir dans leur réparation.

Dans la maison

Il faut une force considérable pour entrer dans la maison, car Joseph a mis deux solides serrures sur la porte d'entrée, qu'il verrouille consciencieusement, qu'il soit à l'intérieur ou à l'extérieur. Les fenêtres sont peintes si bien qu'on ne voit pas à l'intérieur. Les volets sont fermés et même si l'on brise un carreau, l'intérieur est renforcé par un fin grillage métallique.

À l'intérieur, les investigateurs trouvent une maison dans un sacré désordre, l'endroit n'est pas très bien entretenu et il n'y a aucune trace de la présence de la femme de Joe. Les portes menant au salon donnent sur une cuisine, une salle de bain, un débarras et une grande chambre.

Dans la cuisine, le garde-manger contient des produits en conserve, dont des aliments pour chien, et une glacière. Chercher dans la glacière (**test de Torche**) permet de découvrir des morceaux de viande brûlés par le froid, dont plusieurs morceaux avec des traces de fourrure dorée, indéniablement un chien : les PJ doivent effectuer un test de Santé mentale.

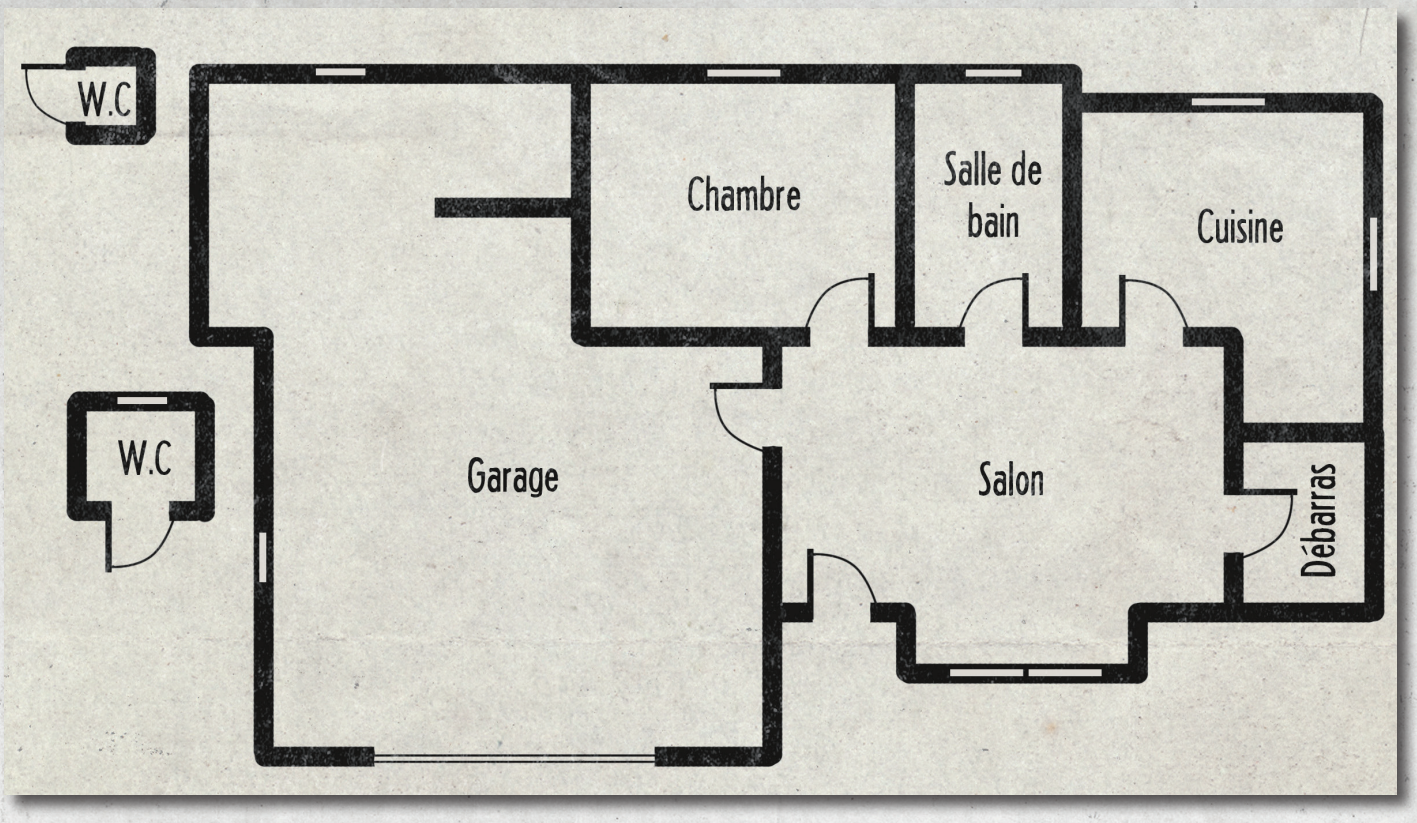
Le débarras contient des boîtes d'objets personnels, notamment de vieux albums remplis de photos de Joseph et d'Anna, dont beaucoup montrent également Chet. Joseph semble beaucoup plus heureux et en meilleure santé, un vrai gaillard qui n'a rien à voir avec la silhouette émaciée que les PJ ont rencontrée.

La salle de bain contient un éventail d'articles de toilette, tant pour homme que pour femme. Un **test de Torche** permet de découvrir plusieurs serviettes tachées de sang dans la corbeille à linge. Il y a également d'autres traces de sang

dans les joints autour de la baignoire et entre les carreaux du sol.

Quiconque touche la porte de la chambre entend un faible gémissement et une voix cassée qui appelle Joseph. Une puanteur fétide frappe tous ceux qui ouvrent la porte – **Sauvegarde de Constitution** pour éviter de vomir copieusement, suffisamment pour être laissé secoué par des Tremblements (voir *Cthulhu Hack* p. 37). Tout PJ doit effectuer un test de Santé mentale lorsqu'il voit **Anna Green** allongée dans le lit, crasseuse, les draps tachés de sang, des moignons à la place de ses deux jambes. Ses blessures sont infectées et elle délire.

Aide de jeu S02



Le cabinet chirurgical

Si les personnages ont besoin de soins, ils constatent que le docteur Garrett a quitté la ville pour une conférence, mais ils peuvent trouver l'infirmière locale, **Sandy Williams**, au cabinet chirurgical. Garrett exécute ses opérations dans une extension de son domicile qui possède également un accès séparé. L'extension comprend une salle d'attente, une salle de consultation, un petit bloc opératoire et un bureau (avec une porte menant à la maison et une armoire fortement sécurisée contenant l'essentiel des fournitures médicales). Le bloc opératoire contient

tout l'équipement nécessaire pour opérer. Il y a également une petite chambre froide. Elle ne peut contenir qu'un seul corps et une armoire vitrée sécurisée par un cadenas contient en théorie des médicaments.

Un **test de Bagou** permet de découvrir que Sandy Williams est plutôt tendue et stressée. Elle explique que le Docteur Garrett est allé à une conférence et n'aurait dû être absent que quelques jours, mais cela fait plus d'une semaine et elle a beaucoup plus de travail que prévu. Elle n'a jamais été aussi longtemps sans surveillance et a peur de se tromper dans ses conseils médicaux.

Il est évident qu'elle n'a pas dormi et qu'elle ne s'attendait pas à ce que Garrett soit absent tout ce temps. Elle ne semble toutefois pas totalement honnête. Si elle est menacée ou au contraire rassurée par un réconfort sincère (**test de Bagou**), elle admet qu'elle prend de lourds médicaments contre l'anxiété et qu'ils perturbent son sommeil.

Un **test de Torche** permet de découvrir que la chambre froide est vide – pas de corps ni de médicaments dans l'armoire à pharmacie. Si les investigateurs fouillent en l'absence de Sandy, ils découvrent que le cadenas de l'armoire à pharmacie a été forcé. Un corps a visiblement été entreposé dans la chambre froide : des fluides corporels tachent le sol, et au lieu de nettoyer on a simplement posé un drap chirurgical vert dessus.

La maison de Garrett est dotée de fenêtres et de portes sécurisées ainsi que d'un système de sécurité fonctionnel (mais inactif). Sandy reste autour du cabinet médical entre 11 h et 15 h avant de rentrer chez elle. Le cabinet médical a un système de sécurité actif qui surveille chaque fenêtre (à l'exception d'un placard contenant du rangement), la porte avant et la porte ar-



rière. La maison laisse penser que Garrett est un homme croyant et cultivé.

La pièce principale dispose d'une radio et d'une bibliothèque bien fournie, avec une croix au-dessus de la cheminée et quelques photos encadrées posées sur le manteau – dont une montrant les parents de Garrett, une autre sa cérémonie de remise de diplôme.

La kitchenette contient beaucoup de plats préparés et quelques bouteilles d'alcool. Le réfrigérateur contient des légumes secs et une bouteille de lait, maintenant périmés.

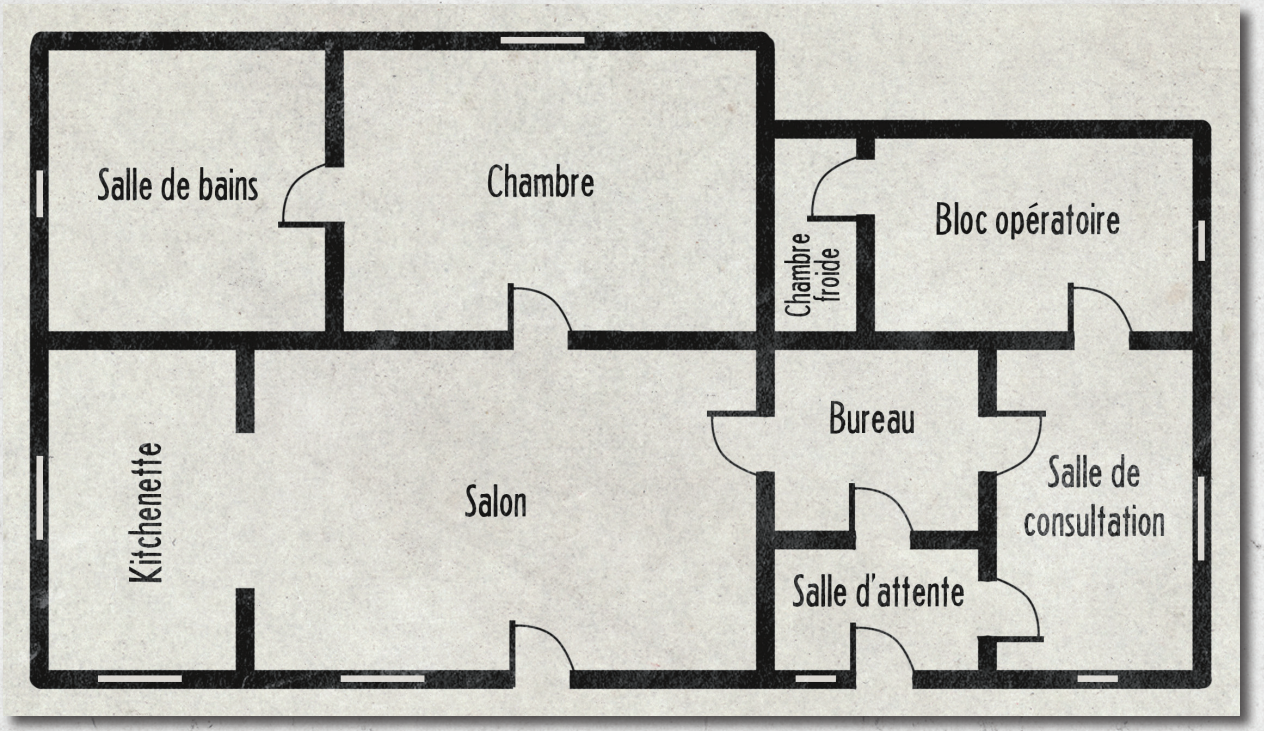
Un **test de Torche** permet de noter qu'il manque un couteau dans le bloc de couteaux situé dans le coin de la pièce et il est introuvable. L'évier contient une assiette et des couverts non lavés. Les armoires contiennent plusieurs paquets de pois séchés, de lentilles, de farine, de riz et de pâtes. Si un investigateur se pose la question, Garrett semble être végétarien.

En s'intéressant de plus près aux couteaux, les PJ découvrent que, bien que les couteaux soient de mauvaise qualité, le bloc a été fabriqué localement et frappé du logo du magasin général.

La salle de bain contient une petite douche et un placard avec des serviettes et des draps. Une fouille minutieuse met au jour le couteau à découper, situé derrière l'évier. Un **test de Torche** permet de découvrir également un rideau de douche déchiré, des articles de toilette éparpillés et des éclaboussures de sang. Une lutte a eu lieu ici.

La chambre à coucher est en désordre. Plusieurs tiroirs de la commode sont ouverts et il y a des vêtements sur le sol. Les rideaux sont à moitié tirés. L'armoire contient une étagère supérieure, probablement utilisée pour ranger la valise du médecin. Quelques cintres sont vides. Un **test de Torche** permet de découvrir qu'il y a deux impacts de balles, l'un à travers le mur du fond, à gauche des tiroirs, l'autre à travers le verre d'une fenêtre en hauteur.

Aide de jeu S03



La chapelle

Parmi les différents lieux que peuvent visiter les PJ, la chapelle est particulièrement troublante. Elle communique un sentiment d'abandon, de la peinture écaillée aux bancs poussiéreux en passant par la salle de classe déserte.

Vue de l'extérieur, la structure, blanchie à la chaux, ressemble à tout autre lieu de culte ordinaire, avec un haut clocher à l'avant donnant sur un porche percé d'une double porte. Une clôture de bois encercle l'ensemble du site, y compris le cimetière situé à l'arrière, qui s'étend dans les bois. Accolée à la structure, une extension abrite une petite salle de classe. La chapelle offre quatre lieux d'intérêts, trois à l'intérieur : la salle de classe, le bureau et le clocher, et un à l'extérieur : le cimetière.

Avant de visiter l'intérieur, les investigateurs doivent déjà trouver un accès. La double porte à l'avant de la chapelle est sécurisée par une chaîne et un cadenas. Avec les outils appropriés (une barre en fer ou un marteau par exemple), une **Sauvegarde de Force** permet de briser la chaîne (un échec inflige 2 points de dégâts). Alternativement, un **test de Torche** permet de crocheter le cadenas ou de remarquer un maillon faible dans la chaîne, que le froid et l'air salé et humide de la mer ont corrodé.



À l'intérieur, dans la pièce principale au plafond voûté, une douzaine de bancs disposés en deux rangées font face à l'autel tout au fond. La lumière émanant des hautes fenêtres laisse voir un amas de poussière balayé par la porte ouverte. Quelques recueils de cantiques sont éparpillés, ainsi que les restes desséchés de fleurs en pot de chaque côté de l'autel.

La salle de classe

La salle de classe, accessible par une porte non verrouillée sur le côté de la chapelle, a suffisamment de chaises et de tables pour accueillir une douzaine d'enfants, avec un tableau noir à une extrémité et quelques placards. Ceux-ci contiennent des fournitures scolaires et des livres. Le tableau a été effacé, comme s'il avait été nettoyé et était prêt pour un nouveau jour de classe.

Un **test de Bagou** révèle, si les PJ ne l'ont pas déjà remarqué, que Newcome n'a aucun enfant dans les rues. Mais en y réfléchissant bien, un investigateur se rappelle avoir vu une balançoire dans le jardin de la maison voisine (la maison de **Ben Russel** appartenait à la famille **Baker** – Peter, Lorna et le jeune Michael – mais ils sont « partis » et Ben s'est installé dans la maison il y a quelques mois).

Un **test de Torche** révèle une série de tableaux peints avec les doigts, dans une des ar-

moires, signés **Michael Baker** (âgé de 4 ans), **Leena Cawley** (âgée de 3 ans) et **Steve Dooley** (âgé de 5 ans). Les trois peintures montrent des scènes agréables des enfants et de leur famille, y compris d'autres frères et sœurs.

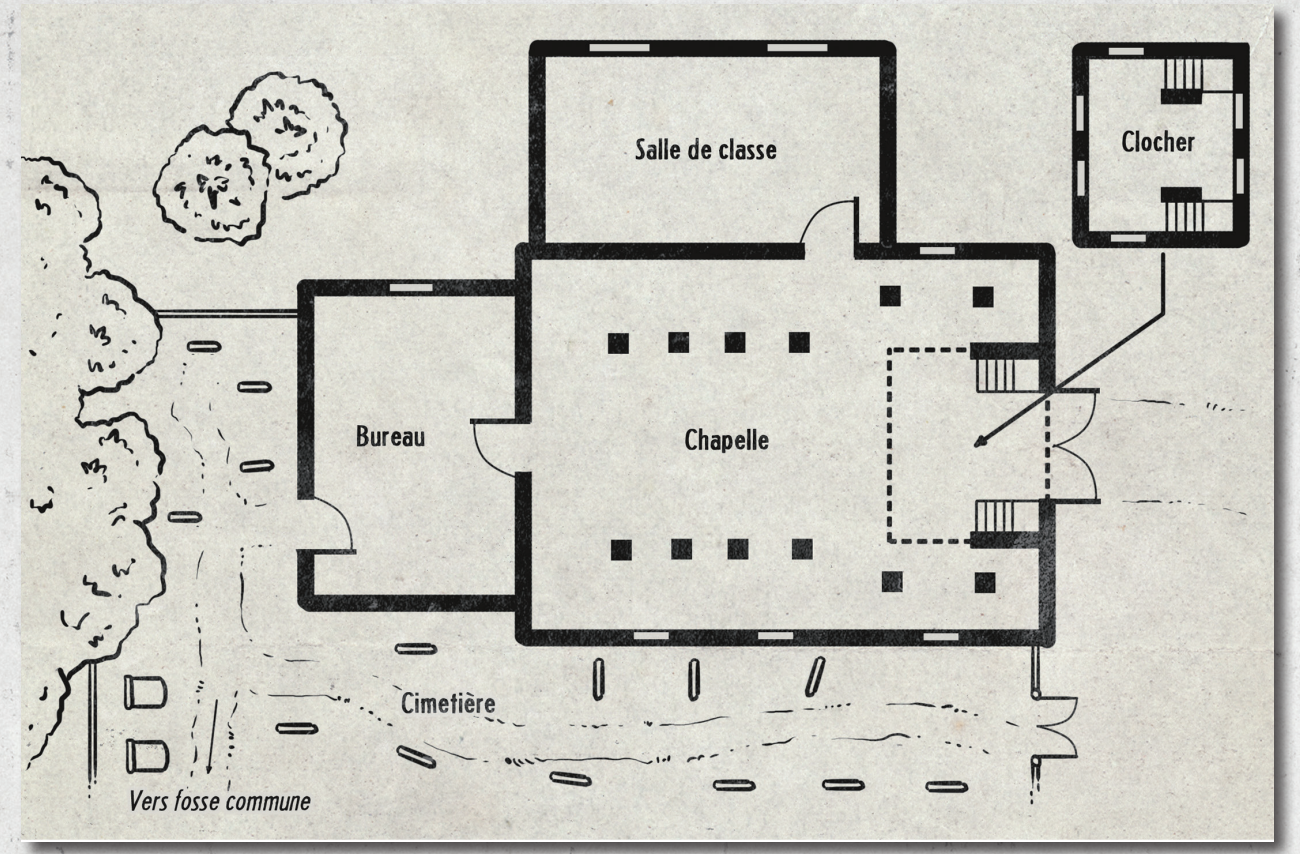
Le bureau

À l'arrière du grand hall, encastré dans un mur et recouvert d'un rideau, se trouve la porte vers le bureau, verrouillée. Le bureau comprend une sortie de la chapelle, par une autre porte verrouillée, vers le cimetière situé à l'arrière. Les investigateurs peuvent effectuer une **Sauvegarde de Force** ou un **test de Torche** pour y accéder, ou peuvent tirer sur la serrure. En cas d'échec, ils attirent l'attention sur eux, et doivent lancer le dé de Matériel pour l'arme à feu utilisée, le cas échéant.

Le bureau est en désordre. Il contient des papiers et des registres dispersés qui s'empilent sur le bureau et dans les classeurs verts entreposés dans des tiroirs. Deux panneaux de liège accrochés au mur indiquent les durées des cours et les rotations pour le poste d'enseignant pour la salle de classe (y compris **Keith Herbert**), bien que le calendrier montre l'année scolaire de l'an passé.

Passer au crible tous les documents nécessite d'y consacrer une heure et un **test de Torche**. Si les investigateurs sont ici de nuit, ils pourraient être repérés par quelqu'un qui fait une ronde dans le coin, ou qui va vers le magasin général ou le *diner*. Dans ce cas, les investigateurs doivent effectuer une **Sauvegarde de Sagesse** pour repérer l'arrivée de **Charles Thomson**, armé de son fusil de chasse, qui vient voir ce qui se passe sur ordre du maire.

Aide de jeu S04



Parmi les documents, les investigateurs peuvent trouver de fastidieux enregistrements de naissances, décès et mariages remontant à plusieurs générations. Plus récemment, **Roland Clark**, le pasteur, a tenu des registres précis, notamment des commandes de fournitures scolaires et l'emploi de divers assistants, dont aucun des noms n'évoque quoi que ce soit aux PJ.

Dans le registre des décès, il manque toutes les pages à partir du mois qui a précédé le mauvais hiver. Les pages ont probablement été détruites. Si elles sont cachées, alors elles sont dans le bureau d'**Ed Canner** et indiquent un groupe de morts à la fin de l'hiver, suivies de quelques morts sporadiques, notées par une main chancelante et peu détaillées.

Le clocher

La principale utilité du clocher est que quiconque grimpe à son sommet peut embrasser d'un regard l'ensemble de Newcome.

• Les PJ peuvent voir qu'il y a peu de mouvements – voire aucun – dans la ville. Personne ne sort de chez lui et aucun véhicule ne se déplace dans les rues.

• De l'autre côté du port, au-delà des entrepôts, un **test de Torche** permet de repérer, en inspectant minutieusement, des épaves dépassant de l'eau. Elles semblent être des voitures qui ont roulé jusqu'à la mer. En effet, après que Joseph a récupéré les pièces les plus importantes, Canner lui a demandé de faire rouler les véhicules jusqu'à l'eau afin de les cacher. Il y a de nombreuses voitures sous les vagues, qu'on ne peut découvrir qu'en plongeant.

• Toute personne située dans le clocher a une idée générale de l'aménagement de la ville, si elle ne l'a pas déjà, et peut ainsi remarquer les nombreuses maisons et les bâtiments principaux non résidentiels.

Le cimetière

Le cimetière est en grande partie envahi par la végétation et mal entretenu – personne n'a coupé les mauvaises herbes depuis au moins un an. Parmi les pierres tombales, les plus anciennes remontent au début du XXe siècle. Plus étonnant, quiconque passe du temps à comparer les noms sur les tombes aux noms des habitants actuels de la ville trouvera peu de ressemblances. Si les PJ font la remarque aux résidents de Newcome (**test de Bagou**) on leur répond que les personnes passent par Newcome et ne restent pas, qu'elles sont parties pour rejoindre leur famille, ou toute autre remarque peu convaincante.

Un **test de Torche** permet de remarquer un vague sentier d'herbe piétinée qui sort du cimetière et va vers les arbres. À un peu plus d'une centaine de mètres, un peu d'herbe a poussé sur de la terre battue. Quiconque creuse ici sur au moins un mètre trouve une fosse commune, contenant de nombreux restes humains non identifiés. En les examinant de plus près, les PJ comprennent que la plupart des corps sont des enfants – ce qui implique un test de Santé mentale.



Les chasseurs

William et David Harrow font leur entrée en scène le deuxième soir, ou avant si vous voulez mettre en jeu une péripétie, car vous jugez que les événements vont trop vite. Ils chassent dans les bois environnants, toujours ivres et complètement nus. Ils sont fous en raison de leur contact direct avec le Wendigo il y a plusieurs mois. Ils ont totalement succombé et sont désormais des cannibales déchaînés. Ils chassent la faune (pour le plaisir) et les voyageurs (pour les manger). Or, des touristes viennent justement de passer dans le coin.

Où qu'ils soient, les investigateurs entendent des coups de feu au loin. Quiconque regarde vers la forêt verra, au niveau de la route, sur les hauteurs, une lueur vacillante (la nuit) ou de la fumée (le jour), suggérant un feu de joie. Les Harrow ont intercepté une voiture et tué le passager, mais le conducteur s'est enfui. Les frères ont extrait le corps du passager, l'ont adossé contre un arbre et ont mis le feu au véhicule. Ils sont ensuite partis en chasse pour retrouver le fuyard, après quoi ils reviendront récupérer le corps. Si les investigateurs attendent le matin suivant pour intervenir, ils ne trouveront qu'une carcasse de voiture noircie par le feu, avec quelques restes de bagages dans le coffre. Le véhicule a une plaque d'un État lointain.

Si les PJ rejoignent la forêt pendant que les Harrow chassent le conducteur :

- Un **test de Torche** permet d'entendre des cris de détresse lointains auxquels répondent des voix qui semblent faire des cris de guerre. Les sons proviennent des bois.
- Un **test de Bagou** permet, en écoutant les cris, de comprendre qu'ils ont tous un timbre masculin. Une voix seule à laquelle répondent deux voix. Les voix qui répondent ont des tonalités qui suggèrent l'ivresse.

Si les investigateurs demandent l'aide des habitants, ces derniers disent : « Ces maudits Harrow sont des idiots consanguins qui ne méritent pas l'attention. Saouls et pervers, l'un est probablement en train de chasser l'autre pour s'amuser, vous feriez mieux de retourner vous coucher et d'essayer de dormir ». Si les PJ agissent, personne ne les arrêtera, si ce n'est pour les avertir du danger que représentent les frères.

Dans la forêt, un PJ doit effectuer une **Sauvegarde de Sagesse** (avec un **Désavantage** s'il ne possède pas d'expérience dans la traque, la chasse, ou les milieux de plein air) pour déterminer si le groupe est bien en train de traquer les Harrow, ou s'ils sont en train de tomber dans une embuscade. En cas d'échec, le groupe tombe dans un piège, infligeant d4 dégâts à tous les PJ tandis que les Harrow leur tombent dessus.

Les Harrow se battent comme des animaux, ils sont sauvages et sanguinaires (les voir dans un tel état entraîne un test de Santé mentale).

William et David Harrow

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Malus au toucher : -1

Attaques : Fusil (4 dégâts), Dents et ongles (2 dégâts)

Ils utilisent leurs armes quand ils le peuvent, notamment leurs fusils, mais préfèrent les dents et le corps à corps. Ils sont fous et totalement ivres.

Une fois les frères mis hors d'état de nuire, les PJ peuvent continuer à chercher le conducteur, et finissent par trouver son corps, partiellement consommé, encore chaud.

Le *diner*

Les habitants ne vont au *diner* qu'au beau milieu de la nuit et jamais seuls. Même s'il semble abandonné, un **test de Torche** révèle beaucoup de mouvement autour et dans la caravane, ainsi que la présence de deux gros cadenas sur la porte principale et celle permettant d'accéder à la cuisine. L'épaisse crasse sur les fenêtres empêche de voir clairement ce qui se passe dedans.

À l'intérieur, le *diner* se présente sous la forme d'une petite salle à manger, avec des tables et des chaises rembourrées, ainsi qu'un comptoir qui fait le tour de la pièce. Derrière un mur du comptoir se trouve la cuisine. Dans celle-ci, tous les ustensiles et la nourriture ont été empilés dans un coin. Certains paquets ont été entamés : des céréales, de la farine de maïs, des pâtes. Les habitants ont enchaîné le docteur **Doug Garrett** et se sont assurés de son silence en lui arrachant la langue. Mis à part cela, ils ne l'ont pas maltraité, car ils ont besoin de lui. Ils ne lui font pas totalement confiance, aussi l'ont-ils enchaîné ici plutôt que chez lui, car le *diner* a suffisamment d'espace et de grandes tables pour les opérations chirurgicales.

Les gens viennent ici quand Canner ne peut pas leur donner de rations et qu'ils sont en manque. Le fait est que chacun peut satisfaire son appétit avec un morceau de sa propre chair ou celle de ses proches. Personne ne sait vraiment pourquoi, et Canner s'en moque, car il sait que l'attrait de la véritable viande garde la population sous ses ordres. Bien sûr, il est également fou et n'a pas vraiment de plan à long terme. Viendra un moment où il n'y aura plus assez de personnes en bonne santé pour fournir de la viande, ou bien il oubliera de tuer le Wendigo et le monstre récupérera assez de force pour abattre son ravisseur.

Quoi qu'il en soit, les gens peuvent venir au *diner* pour satisfaire leur faim de viande souillée, quitte à la prélever sur eux ou leurs proches. Garrett est également plutôt fou, mais les habitants ont mis au point un cocktail de drogues pour qu'il puisse se concentrer sur son travail durant la nuit, assisté par **Sandy Williams**. Les villageois donnent ce qu'ils peuvent, généralement des muscles ou des organes dont ils peuvent se passer. Même si cela représente peu de viande, tout le monde en ville a un grand nombre de plaies suturées. Il y a également la question des enfants : ils n'ont pas duré longtemps une fois que les adultes ont réalisé que la chair de leurs proches calmait leur addiction grandissante... Le manque d'animaux domestiques ou de ferme en ville s'explique aussi par l'avidité de viande ressentie par les habitants, qui n'a malgré tout pas pu être assouvie.

Le Wendigo a influencé les habitants avec un cannibalisme tout particulier, résultant de son influence habituelle ajoutée à la consommation de sa propre chair.

Approcher du *diner* demande un bon timing. Les habitants arrivent toujours deux par deux, avec l'infirmière, en milieu de soirée, et repartent avant minuit. Les PJ peuvent s'approcher après minuit, mais toute utilisation de lampe torche ou de source de lumière à l'extérieur ou dans le *diner* implique un test de **Sau-**

vegarde – choisissez la **Sauvegarde** appropriée selon l'approche des investigateurs. Une fois dedans, il n'y a pas besoin de test de Ressource d'Investigation pour sentir une forte odeur de javel. Les habitants gardent le docteur propre, et évacuent ses déjections ainsi que les restes d'opérations chirurgicales.

Appeler ne donne rien, le Docteur étant enchaîné à un mur et pouvant, au mieux, prononcer des gargouillis. Il ne s'inquiète pas de sa situation, car les habitants le séquestrent, mais lui promettent de le nourrir et de le garder sain et sauf tant qu'il fait son job.

Le magasin général

Le magasin général satisfait tous les besoins de la population pour tout ce qu'elle ne peut pas se fournir elle-même. Canner faisait lui-même les courses, mais cela fait longtemps qu'il ne sort plus de la ville – et cela ne pose aucun problème. Les habitants consomment uniquement de la chair et n'ont besoin d'aucune autre nourriture : manger autre chose leur donne la nausée.

Un **test de Bagou** permet d'apprendre que les habitants n'ont rien à reprocher à Canner en tant que dirigeant officiel de Newcome, bien que cela puisse sembler en totale contradiction avec le déclin évident de la ville. Si les PJ posent des questions, personne ne changera d'avis et les habitants évoqueront la crise économique, le manque de soutien au niveau des États, les jeunes d'aujourd'hui, les Russes,



Internet, etc. Tout – à part l'état de Newcome – mène dans une impasse désespérée ne menant nulle part.

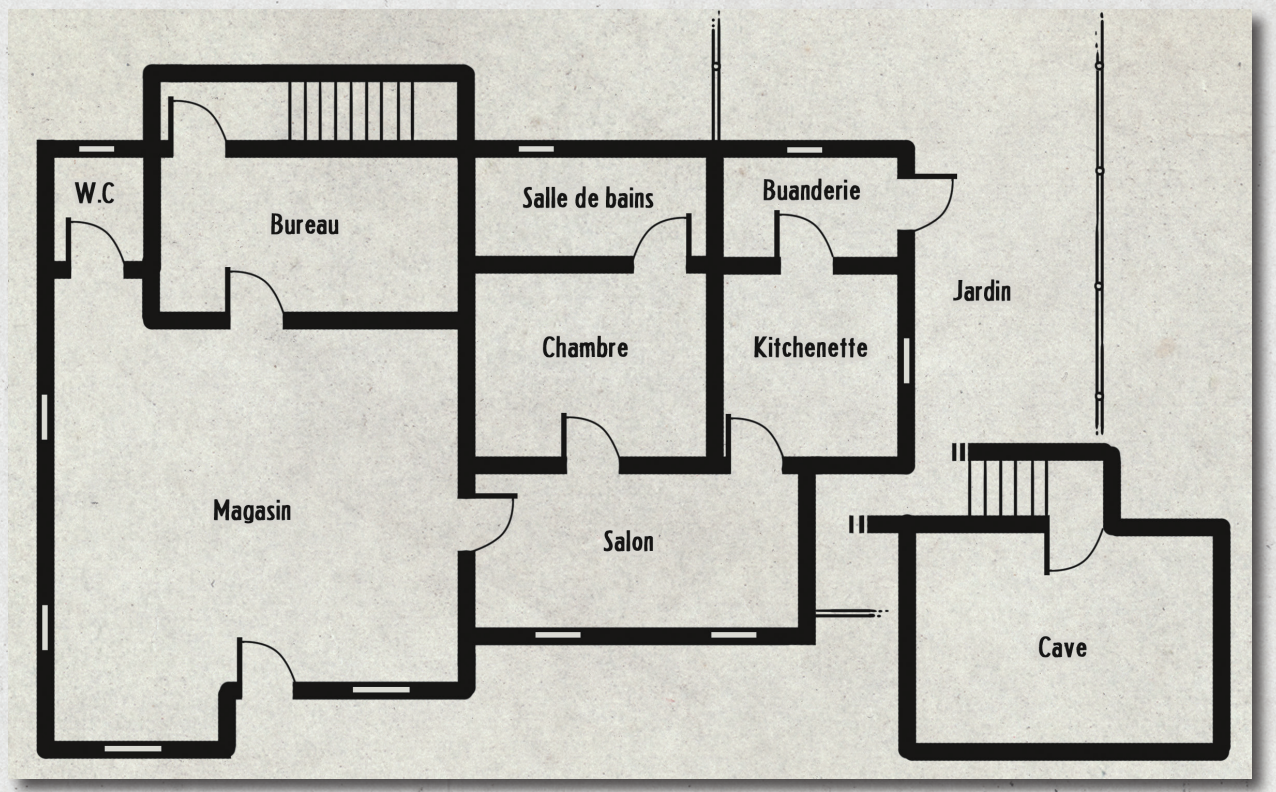
Les rayons du magasin ne sont pas pleins, mais ne sont pas vides non plus. Les étagères contiennent des canettes, des bocaux, des paquets scellés et d'autres produits de base. Le réfrigérateur principal du magasin ne fonctionne pas et Canner déplore l'attente d'une pièce de rechange. Il n'y a donc rien de frais ni aucun produit laitier. Derrière le comptoir, tout au fond du magasin, Canner a du tabac, de l'alcool et une pancarte indiquant une sélection limitée de munitions, vendues « sous le manteau » à prix fort. Il ne vend pas de munition de fusil de chasse ni de fusil, car il s'en sert pour le Wendigo et ne veut pas risquer d'en manquer.

Un **test de Torche** permet de découvrir qu'un grand nombre des denrées du magasin ont dépassé leur date d'expiration. Plusieurs étagères contiennent des marchandises couvertes de poussière ou de sable. Si les PJ s'enquièrent du manque de produits frais à Canner, ce dernier déplore un retard de livraison et un désaccord avec un fournisseur du coin concernant une facture, mais il se veut rassurant : il espère que tout sera résolu la semaine prochaine.

Un **test de Bagou** dans le magasin permet d'être témoin de quelques discussions entre des habitants et Canner. Ils partagent quelques mots courtois et parlent de la météo, avant que Canner interrompe la conversation en faisant un signe de tête et en signalant qu'il a d'autres clients à gérer. Il demandera alors aux PJ s'ils ont besoin d'aide avec quelque chose, puis quittera son comptoir pour aller trier quelque chose sur les étagères.

Vous pouvez déterminer l'état émotionnel de tous les habitants en utilisation la table de Réaction (voir *Cthulhu Hack*, p. 39). Canner a un

Aide de jeu S05



petit calibre dissimulé à l'arrière de son pantalon, et le sort si un client se montre agressif, il lui dit alors d'aller dehors pour se changer les idées. Les habitants ne feront jamais référence nommément à ce qu'ils veulent, et s'il est interrogé sur leur insistance, Canner inventera une histoire triste de dépendance à l'alcool ou de sevrage.

Si l'un des PJ a mangé plus de deux repas contenant de la viande à Newcome, il entendra les cris de douleur du Wendigo dans sa tête partout dans les environs du magasin général.

Lorsque les PJ visitent le magasin la première fois, cinq minutes plus tard (en temps réel), quelque chose frappe les volets, suivi par plusieurs impacts. En y regardant de plus près, il s'agit de pigeons, qui gisent morts après s'être fracassés contre le côté du bâtiment à grande vitesse.

L'appel du Wendigo a conduit les oiseaux à des actes aveugles d'autodestruction. Même à demi conscient, le Wendigo influence la nature sauvage, comme c'était le cas lorsque l'orignal a surgi devant le véhicule des enquêteurs...

La réserve

Une porte à l'arrière du comptoir mène à un bureau rempli de paperasse et à un ordinateur permettant de gérer les comptes du magasin. Canner n'a pas d'accès Internet (en supposant que votre période de jeu laisse cette possibilité !). Il tient à jour un classeur avec des dossiers papier ici, et a une réserve personnelle de bon alcool (Matériel d6). Il a également une grande trousse de premiers soins avec beaucoup de bandages, de gaze, de coton et d'analgésiques supplémentaires.

Les quartiers de vie

Une porte mène à un petit espace bien meublé avec tout le confort moderne d'un riche célibataire de la dernière décennie. Rien de notable ici, mais une grande télévision avec une antenne parabolique à l'arrière, une bonne chaîne hifi, un fauteuil inclinable, etc. Il y a une chambre clairsemée, une kitchenette et une salle de bain. Une buanderie contient une machine à laver et une porte menant au jardin arrière, clôturé.

La cellule

Une autre porte du bureau est verrouillée par une grosse serrure et une barre renforcée de ce côté. Derrière se trouve un escalier descendant dans la cave, avec une lumière automatique s'allumant lorsqu'on ouvre la porte (sauf si elle a été endommagée oui si le fusible a été enlevé). Quelques désodorisants sont posés sur une petite étagère juste à côté de la porte, accompagnés d'une grosse lampe torche en caoutchouc et d'un revolver chargé (Matériel d6).

La cave est tout équipée pour le travail de boucher, avec le matériel pour préparer la viande dans de bonnes conditions sanitaires. Depuis le haut de l'escalier, les personnages entendent le bruit sourd d'un générateur électrique – ce qui permet à la chambre froide de fonctionner. Au milieu des marches, un faible gémissement s'ajoute au ronronnement du générateur. Si les PJ se sont introduits en fin d'après-midi ou en début de soirée, le Wendigo sera suffisamment régénéré pour réagir à leur présence : il commence à cogner contre les murs de la chambre froide, en se balançant péniblement sur les deux crochets à viande auxquels il est suspendu.

Quiconque regardant dans la chambre froide (ce qui engendre un test de Santé mentale) voit que la créature suspendue aux crochets à viande est clairement vivante. Le Wendigo ressemble à une fusion épouvantable de carcasses d'animaux et d'humains, avec des os pâles apparaissant à travers la viande crue et les plaies béantes là où Canner a tranché en pro-

fondeur. Un enchevêtrement de chair, comme une dentelle organique, s'étend sur plusieurs zones du corps, où le processus de régénération a commencé à réparer les dégâts. Une inspection superficielle révèle des blessures par balle, des morceaux de chair déchirés et des tranches entières enlevées avec une sorte de sauvagerie méticuleuse.

Un investigateur qui a consommé de la viande du Wendigo entendra directement l'entité lui exiger d'ouvrir la chambre froide, dont la porte est verrouillée par deux gros cadenas.

Un PJ ayant des connaissances en légendes, mythes ou histoire locale peut faire le lien avec les histoires du Wendigo, même si cela l'oblige à effectuer un nouveau test de Santé mentale. Il se souvient des contes parlant d'un esprit des terres sauvages qui incite au cannibalisme par sa présence maléfique, ce qui entraîne la disparition de voyageurs et incite aux actes inhumains. Si vous avez joué *Des loups dans la montagne*, l'un des récits pourrait faire référence à un massacre mené par un culte et aux rumeurs sur l'influence maléfique de l'esprit du Wendigo.

La cave principale est largement fournie en lames et outils de boucherie, notamment une trancheuse à viande rotative très robuste et une scie électrique portative. Un **test de Torche** permet de découvrir que Canner a tout un stock d'armes à feu et de munitions, y compris des fusils à pompe, ainsi qu'une large sélection de couteaux de chasse à grande lame.

Si quelqu'un a mangé de la viande contaminée, il entendra le Wendigo plaider pour sa libération et sera poussé à donner suite à cette demande (ce qui engendre un test de Santé mentale). Une fois dans la cave, tout le monde peut entendre le cri de la créature, une interminable plainte de douleur angoissante.

Conclusion

Les personnages peuvent gérer la situation de plusieurs manières, de la fuite vers la civilisation à la libération du Wendigo. Voici plusieurs manières de conclure l'aventure.

• Le Wendigo veut être libéré et quiconque ayant consommé sa chair tentera de l'aider. Les personnages concernés vont dans la chambre froide et se sentent obligés de décrocher la créature des crochets à viande. Trop faible pour réagir, le Wendigo ne les attaque pas. Une fois libéré, il titube quelques instants, comme un nouveau-né essayant de marcher. Les investigateurs ayant consommé de la viande chercheront à défendre le Wendigo dans cet état. Toute personne folle (c'est-à-dire ayant perdu son dernier niveau de Santé mentale) souffre de la Folie passagère *Paranoïa* (voir *Cthulhu Hack*, p. 36), persuadé que son entourage cherche à le tuer, lui et le Wendigo.

• Si personne n'a consommé de chair, les PJ seront confrontés à un dilemme devant cet étrange animal souffrant. Témoins de la dépravation des habitants de Newcome et des horribles tortures infligées par Canner, certains pourraient éprouver une réelle pitié pour cette entité malveillante. Jouez sur ce sentiment et soutenez-le discrètement – que l'influence du Wendigo s'infiltre dans l'esprit et le cœur de tous petit à petit.

• Si les investigateurs décident de mettre fin aux souffrances de la bête avec une arme, l'entité ne peut pas l'empêcher, et elle mourra devant les PJ. À moins qu'ils s'attardent, ils ne verront pas la créature se régénérer et ressusciter – bien

que la mort apparente puisse être suivie par un retour à la vie horrible et soudain (ce qui engendre un test de Santé mentale).

• Si les investigateurs font beaucoup de bruit, en se battant ou en tirant dans la cave, ils attirent l'attention de Canner, qui arrivera dans les sous-sols en menaçant les PJ avec un pistolet chargé. Il exprimera sa déception devant le fait que des étrangers sont venus chez lui et ont brisé la paix de « sa » ville où tout le monde a trouvé le bonheur et où il exerce son influence paisiblement. Sa folie transparaît lorsqu'il parle, sa voix ayant les intonations d'un homme ivre de pouvoir.

Ed Canner

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 10

Malus au toucher : -1

Attaques : Petit calibre (3 dégâts) x 2, Dents et ongles (2 dégâts)

Gardez à l'esprit qu'Ed Canner devrait attaquer les PJ – vous devriez toujours envisager une confrontation, ne serait-ce que pour donner aux joueurs un sentiment de satisfaction pour avoir traité le mal au cœur de cette communauté.

La scène finale devrait apporter une certaine conclusion, bien que l'influence du Wendigo et les divergences d'opinions au sein du groupe puissent mener à un conflit interne. Le Wendigo souhaite retrouver la liberté à tout prix – bien qu'il s'attarde pour tuer son bourreau, se régalant de la chair de Canner.

Le mieux que les investigateurs peuvent espérer est de s'échapper à la fois sain de corps et d'esprit, laissant Newcome derrière eux. Les survivants entendront peut-être parler de Newcome plus tard, par la presse, au moment où les forces de l'ordre fermeront les lieux, arrêteront les survivants et découvriront ce que la presse nommera un culte cannibale. Quelle que soit l'issue du scénario, on ne retrouvera aucune trace de carcasse dans la cave de Canner, mais les rapports mentionnent quelques officiers qui ont disparu sans laisser de trace au cours de l'opération.

Prétirés

Les personnages sont des amis de l'université de Floride. Ils ont décidé de faire un break tous ensemble et de se retrouver après s'être perdus de vue durant des années. Ils ont tous une trentaine d'années et commencent l'aventure avec leur maximum de Points de Vie et de Ressources. Le MJ peut décider de leur attribuer des éléments de matériel de son choix.

Note : *le pack de feux d'artifice de Michael peut être considéré comme une arme.*

Nom : Michael Gray Métier : Inspecteur des impôts

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
8	8	11	11	14✦	11
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	4	12 10 8 6 4

Points de Vie	Dé de Vie
13	8

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	1

Dé de richesse
8

Équipement :

Pack de feux d'artifice (Matériel d6), le jeu de cartes coopératif Hanabi

Capacités spéciales :

Château de cartes, Déduction, Échappée belle



« Je pensais que ce week-end serait plus calme. »

C'est Michael qui a eu l'idée de venir dans le Maine pour un week-end détente entre anciens amis. D'ailleurs, c'est toujours lui qui organisait les sorties entre potes. Plutôt pessimiste de nature, il a prévu un jeu de cartes au cas où le groupe s'ennuierait. Obsédé par les problèmes qui pourraient survenir, il s'est déjà préparé à tout et rien ne peut l'étonner ou le surprendre. Il a pris en secret un feu d'artifice, qu'il compte utiliser le dernier jour du week-end pour conclure cette sortie entre amis.

Michael a toujours eu le béguin pour Kayla mais n'a jamais eu l'occasion de faire le premier pas. Maintenant qu'il a une situation stable, il pourrait peut-être envisager lui révéler ses sentiments.

Nom : Allison Murphy Métier : Barmaid

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
9	12	10	8	10	14✦
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
6 4	12 10 8 6 4	4

Équipement :

Revolver (Matériel D6), outils de crochetage (Matériel D6, donne un avantage aux **Sauvegardes** pour crocheter)

Capacités spéciales :

Crochetage, Prestidigitation, Profiteur

Points de Vie	Dé de Vie
11	6

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	4

Dé de richesse
4



« T'inquiètes, on va se débrouiller, y'a une solution à tous les problèmes. »

Allison est une femme sympathique à qui les gens aiment parler. Elle a été barmaid dans plusieurs bars de Miami et d'Orlando. Par goût de l'adrénaline, elle s'est laissée embarquer dans des histoires de cambriolage avec des amis, qui ne ciblent que les propriétés riches laissées inoccupées en basse saison. Elle a développé un talent certain pour crocheter les serrures et désactiver les systèmes de sécurité.

Le dernier cambriolage a mal tourné et ses amis se sont fait attraper. Elle a quitté la Floride et le coup de fil de Michael lui a donné l'occasion de s'éloigner de la tourmente (et loin de la police au cas où ses anciens collègues la dénonceraient).

Nom : Zach Reed Métier : Soldat

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
16✦	10	12	10	6	6
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	8 6 4	8 6 4

Équipement :

Plaque d'identification avec son prénom, revolver (Matériel D6)

Capacités spéciales :

Indomptable, Poussée d'adrénaline, Pugiliste

Points de Vie	Dé de Vie
13	8

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
10	6

Dé de richesse
8



« On peut plus être tranquille nulle part, sérieux ? »

Zack a fait la guerre en Syrie contre Daech. Les horreurs qu'il a vues l'ont marqué et il est de retour aux États-Unis depuis un an. Après les atrocités des champs de bataille, il a vu l'invitation de Michael comme une opportunité pour tout oublier. Passer du temps avec ses anciens amis, se remémorer le bon vieux temps de l'innocence, flirter avec Blake comme dans le passé.

Zack évite de parler de la guerre. Il reste vague et ne souhaite pas évoquer ce qu'il a vu, reportant toujours la conversation sur d'autres sujets. Il garde toujours avec lui son revolver, et il est prêt à l'utiliser si ses amis sont en danger.

Nom : Kayla Torres Métier : Basketteuse

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
10	16✦	10	8	8	8
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	10 8 6 4	6 4

Équipement :

Tenue de sport, spray au poivre

Capacités spéciales :

Fuyante comme une anguille, Influente, Retour de flamme

Points de Vie	Dé de Vie
11	6

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	4

Dé de richesse
8



« Pour progresser, vise toujours plus haut et sois intransigeant avec toi-même. »

De nature plutôt réservée, Kayla sait tout de même délier les langues pour obtenir des informations. Elle a dû se battre pour obtenir des bourses afin de financer ses études et son parcours sportif. Désormais basketteuse professionnelle, elle a toujours exigé le meilleur d'elle-même afin d'être indépendante. Depuis une agression dans la rue il y a trois ans après un match, elle a pris des cours de self-défense et garde toujours avec elle un spray au poivre.

Même en vacances, elle compte bien se maintenir en forme et espère entraîner certains de ses amis à des sorties jogging matinales ou à des séances d'abdo.

Nom : Blake Ryan Métier : Auteur de jeux de rôle

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
8	8	12	13 ✦	12	10
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
10 8 6 4	8 6 4	10 8 6 4

Équipement :

Gants, livre de base des *Oubliés*

Capacités spéciales :

Artiste, Jugeote, Mental d'acier

Points de Vie	Dé de Vie
11	6

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	1

Dé de richesse
4



« On est sûrs de nous là ? Vraiment, on va pas regretter ? »

Blake a une imagination débordante depuis qu'il est tout petit. Initié aux jeux de rôle par sa mère, il a rapidement créé ses propres jeux. En raison de problèmes d'hygiène dans une colonie de vacances, il a passé tout un été à l'hôpital et a depuis développé une phobie des microbes. Il porte en permanence des gants.

Il est ravi de retrouver ses anciens camarades, surtout Zack, avec qui il a eu une aventure par le passé – mais il est sûrement passé à autre chose maintenant, surtout en étant devenu soldat. Durant le week-end, Blake espère pouvoir s'inspirer des paysages pour créer de nouveaux scénarios de jeux de rôle. Il a d'ailleurs emporté un JdR avec lui pour faire jouer ses amis, en cas de temps pluvieux.



Wendy

Ce scénario réinterprète l'histoire de la ville de Nome, en Alaska, en 1925, alors qu'un hiver particulièrement féroce s'abat sur la région et qu'une vaste épidémie de diphtérie semble vouloir anéantir la population. Les PJ incarnent des hommes et femmes qui vont prêter assistance à un courageux musher *(pilote d'attelage de chiens de traîneau), bravant le froid et le vent pour apporter des médicaments jusqu'à la ville.*

Contexte historique

L'histoire de la ville de **Nome**, du *musher* **Gunnar Kaasen** et de ses chiens (dont le plus célèbre se nommait **Balto**) est une histoire vraie. Nome est la ville de résidence principale des PJ. Ils peuvent donc avoir accès aux renseignements sur tout le contexte historique.

Note : *Si le MJ souhaite intégrer ce scénario à une campagne Cthulhu Hack, il peut choisir que les PJ sont venus à Nome pour affaires ou pour porter main forte à la population avant que l'hiver les piège et les force à rester ici quelques longs mois.*

Nome

Nome est une petite ville d'Alaska ; elle a connu son essor en 1899 après que des Suédois et des Norvégiens ont découvert de l'or dans les environs. En moins d'un an, plus de 10 000 chercheurs d'or et commerçants arrivèrent et fondèrent une « ville champignon » faite principalement de tentes et de toiles. Mais les conditions de vie étaient si rudes qu'après plusieurs tempêtes, la population a sévèrement décliné. La ville a ainsi perdu plus de 90 % de sa population en 20 ans passant de 20 000 en 1905 à tout juste plus de 1 000 habitants en 1925.

Les dernières familles de Nome sont celles qui ont su tiré profit des exploitations d'or. Les familles les plus riches et les plus grandes sont les **Lindeberg**, les **Brynteson** et les **Wayne**.

L'hiver 1925

Depuis le début de l'hiver, les conditions météorologiques sont alarmantes. Le froid est plus intense que jamais, la température atteint des records de froid (entre -20°C et -40°C en journée). Le vent, persistant et violent, accompagné d'intenses chutes de neige, provoque un blizzard quasi permanent depuis plusieurs mois.

Comme les mauvaises nouvelles ne viennent jamais seules, la diphtérie décime lentement les habitants. La maladie débute le plus souvent par une angine, pouvant entraîner la mort par suffocation en l'absence de traitement, une complication connue historiquement sous le nom de *croup*. Le croup est une affection aiguë des voies aériennes supérieures. L'infection conduit à un gonflement de l'intérieur de la gorge, qui gêne la respiration normale et produit les symptômes classiques : toux dite « aboyante », bruit aigu lors de la respiration, souffle difficile et saccadé. Hélas, la maladie ne peut être traitée urgemment, car les conditions météorologiques sont telles que tous les vols entre Anchorage (la grande ville la plus proche) et Nome ont été suspendus. La glace recouvre la mer et empêche toute circulation de bateaux.

Pour Nome, le dernier espoir réside en un *musher* nommé **Gunnar Kaasen** et son chien meneur **Balto**. D'après les informations reçues par radio, Gunnar transporte le sérum pour traiter la diphtérie et il devrait arriver d'ici quelques jours, s'il parvient à traverser ce blizzard mortel.



Contexte surnaturel

Les phénomènes météorologiques intenses de cet hiver sont l'œuvre de forces occultes.

Le maître des Wendigos

Le Grand Ancien **Itaqua**, maître des Wendigos, s'est réveillé il y a quelques mois seulement. Il s'est rapidement rendu compte que les humains de Nome pillaient son territoire et volaient son or. Vociférant des paroles de haine chargées des graines de la diphtérie dont il loue les symptômes tant ils font souffrir ses victimes, Itaqua maudit les hommes. Son souffle glacial se propage : interminable, puissant et mortel.

Les enfants Wendigos

La haine d'Itaqua ne connaît nulle limite. Ses rejetons, les Wendigos, répondent à son appel et souhaitent également venger leur père. L'un d'eux aime à corrompre des hommes pour les offrir à son père et ainsi l'apaiser. Grâce aux rêves dont il connaît tous les secrets, il est parvenu à corrompre une gamine nommée – par pure coïncidence – **Wendy.** Il est capable, à travers elle, de modifier les rêves des hommes qui dorment non loin. Et s'ils sont suffisamment apeurés ou résignés, il parvient à provoquer des hallucinations éveillées.

Ce Wendigo a sous son emprise un petit village de trappeurs qui le vénèrent comme le roi de la forêt depuis plusieurs années. De temps en temps, ils capturent des aventuriers pour le sacrifier en l'honneur de leur dieu, le roi de la forêt, qu'ils adorent sous le nom d'**Itaqua**.

L'expédition

Les PJ vaquent à leurs occupations. Des amis, des membres de leur famille, des voisins, des collègues... sont déjà tombés malades. Certains sont morts. D'autres nourrissent l'espoir que les médicaments arriveront bientôt.

Les nouvelles sont hélas mauvaises. Il y a six jours, le dernier *musher* est parti avec la médecin, mais il n'a pas donné de nouvelles. Le responsable des postes et télécommunications – **Gunther Brynteson** – prétend avoir entendu des émissions radio, mais il ne sait pas si c'est **Gunnar Kaasen** ou de simples interférences dues aux conditions météorologiques alarmantes. Le maire a donc pris une décision : il veut monter une expédition, qui partira le lendemain matin. Il ne souhaite obliger personne à prendre le risque, mais demande à tous les citoyens valides de se porter volontaire.

Le coup de poker du maire

Le matin de l'expédition, seules trois personnes (plus éventuellement quelques PJ s'ils en ont le courage et se portent volontaires) se tiennent prêtes à prendre les rênes de la mission de sauvetage :

- **Eliott Branson**, un ancien instituteur de soixante ans, passionné de pêche ;

• **Wendy Wayne**, une adolescente, qui malgré son courage semble terrifiée à l'idée de partir de chez elle. Elle a étudié auprès de sa mère, médecin, et sera une parfaite infirmière en cas de problème ;

• **Mike Lindeberg**, un grand roux peu bavard mais brave. *Musher* de son état, il mène un attelage de dix huskies menés par **Krampus**, un beau chien au pelage presque neige.

Le maire est déçu ; il pensait naïvement que plus d'habitants se porteraient spontanément volontaires. Il avait cependant prévu cette éventualité. Conscient qu'il faudrait être au moins cinq pour optimiser les chances de succès d'une entreprise si risquée, il demande alors qu'on lui apporte la liste des citoyens de Nome. Tandis qu'un des employés s'empresse de placarder sur les murs de la mairie un décret fraîchement rédigé (voir **Aide de jeu W01**), un autre employé arrive alors avec la fameuse liste et la tend au maire. Ce dernier l'ouvre au hasard. D'un doigt décidé, il pointe plusieurs personnes et énonce leur nom à haute voix. Chaque désigné est obligé par décret communal exceptionnel (celui qui vient justement d'être affiché) d'accepter cette désignation, sous peine d'être définitivement chassé de la ville.

L'expédition : jours 1 et 2

Le traîneau de Mike peut accueillir jusqu'à six personnes, dont le *musher*. Il met à la disposition des aventuriers un deuxième traîneau si les voyageurs sont trop nombreux. Il se chargera de diriger les chiens à la voix, comme le font la plupart des *mushers*.



DÉCRET MUNICIPAL N°157

Décret daté du 27 janvier 1925

Décret rédigé à Nome

Article 1

Le maire de Nome « Edmund Wayne » décrète qu'en cas de force majeure, il pourra désigner au hasard – parmi les inscrits sur les listes électorales de Nome – des personnes en bonne santé pour les assigner à des tâches courantes ou non, dangereuses ou non, mais néanmoins indispensables à la survie de la commune et de ses habitants.

Article 2

Sont considérées « en bonne santé » toutes les personnes ne possédant pas d'avis médical prouvant le contraire. Il est considéré que les personnes âgées de plus de soixante ans, les femmes allaitant ou enceintes de plus de trois mois, les aveugles et les estropiés ne sont pas « en bonne santé ».

Article 3

Toute personne refusant de porter main forte à la communauté en bafouant ce décret sera arrêtée et jugée. La peine encourue va de l'emprisonnement à vie à l'exclusion immédiate de la communauté.

Article 4

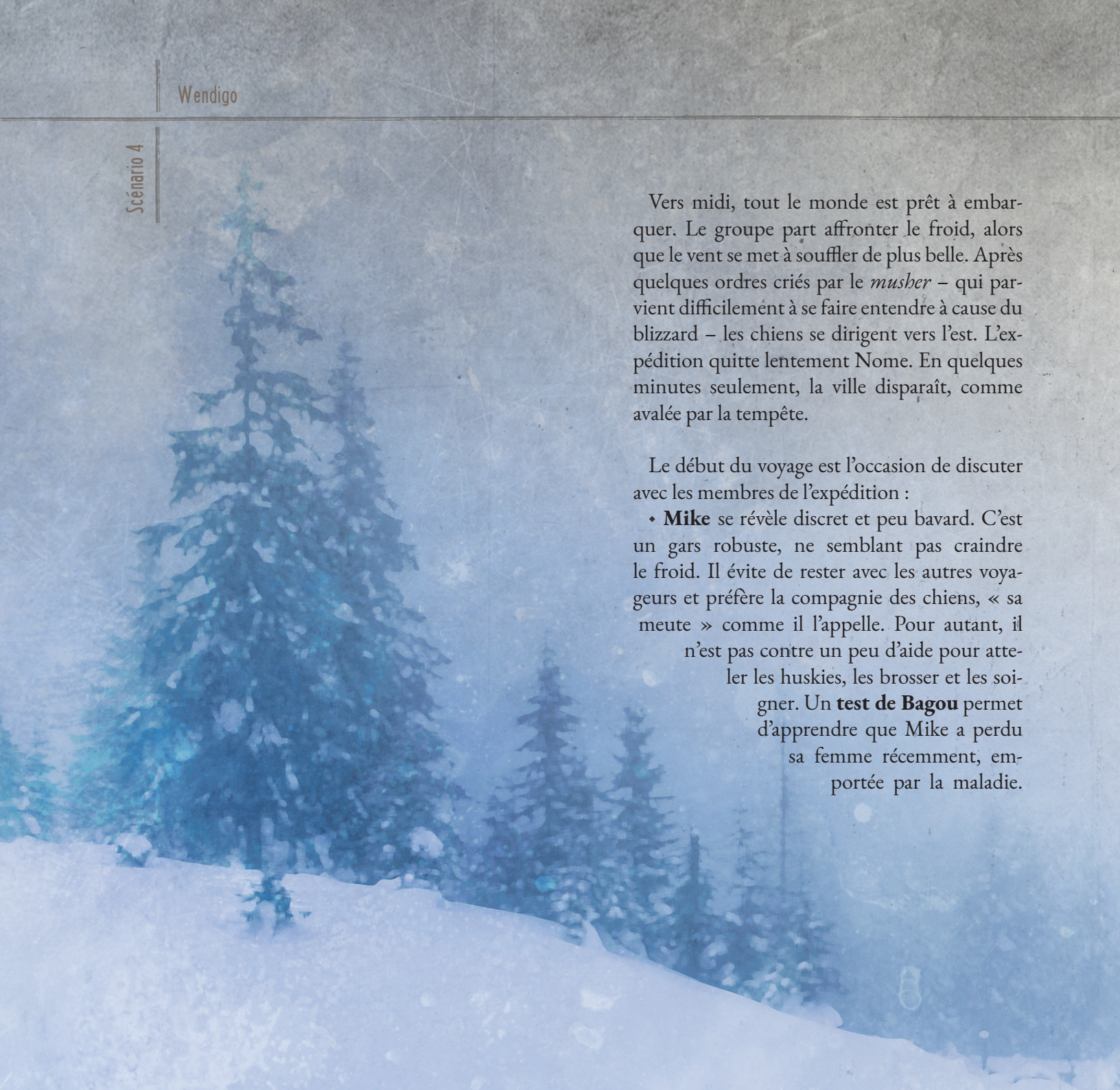
En cas de décès lors de ces tâches, la famille de la victime recevra la somme de 1,000 $.

Article 5

En cas de blessure lors de la mission, les frais médicaux seront pris en charge par la municipalité à hauteur de 300 $.

Le maire de Nome

Edmund Wayne



Vers midi, tout le monde est prêt à embarquer. Le groupe part affronter le froid, alors que le vent se met à souffler de plus belle. Après quelques ordres criés par le *musher* – qui parvient difficilement à se faire entendre à cause du blizzard – les chiens se dirigent vers l'est. L'expédition quitte lentement Nome. En quelques minutes seulement, la ville disparaît, comme avalée par la tempête.

Le début du voyage est l'occasion de discuter avec les membres de l'expédition :

• **Mike** se révèle discret et peu bavard. C'est un gars robuste, ne semblant pas craindre le froid. Il évite de rester avec les autres voyageurs et préfère la compagnie des chiens, « sa meute » comme il l'appelle. Pour autant, il n'est pas contre un peu d'aide pour atteler les huskies, les brosser et les soigner. Un **test de Bagou** permet d'apprendre que Mike a perdu sa femme récemment, emportée par la maladie.

Elle attendait un enfant. Au fond, Mike est un homme désespéré, qui sait qu'il ne manquera à personne s'il meurt durant le voyage.

• **Eliott,** quoique très peu rassuré, est un bon vivant qui assure le spectacle à la nuit tombée. Il est vaillant et drôle, cultivé et pédagogue. Célibataire endurci, préférant les livres à la compagnie des femmes, il raconte aisément les voyages qui ont forgé l'homme qu'il est devenu durant sa jeunesse. Ah, les Indes, la Chine, la France !

• **Wendy,** âgée de treize ans seulement, ne va pas bien. Un **test de Bagou** permet de cerner ses intentions. Il s'avère qu'elle s'est portée volontaire pour aider à soigner sa sœur et sa mère, gravement malades. Hélas, elle doute de ses capacités. Elle se sent trop jeune, trop fragile. En prime, le premier matin, Wendy se réveille en pleurs. Elle a du sang sur ses vêtements, signe de ses premières menstruations. Affaiblie par le froid et ses premières règles, la jeune fille est à fleur de peau. Une **Sauvegarde de Charisme** permet de la calmer. La deuxième nuit, son sommeil est particulièrement agité, elle réveille plusieurs fois les autres voyageurs à cause de ses cris et ses sanglots. Une **Sauvegarde de Charisme** apaise la jeune fille. Si l'une des deux **Sauvegardes de Charisme** a échoué, le comportement de Wendy a fatigué le groupe, le prochain test de chaque PJ se fera avec un Désavantage.

L'expédition : jour 3

Le troisième jour est marqué par la rencontre avec un cadavre d'élan adulte, visiblement mort de froid, et une confession étrange de Wendy.

Alors qu'ils glissent depuis plusieurs heures et que le vent semble vouloir les empêcher de s'enfoncer plus loin dans les terres, les secouristes aperçoivent une masse inerte allongée dans la neige. En s'en approchant, ils découvrent un élan d'une taille imposante. Il est mort. Une inspection de la dépouille – **test de Torche** –

Regain des points de Ressources

Les PJ peuvent regagner des Ressources d'Investigation de la manière suivante :

• Le soir, s'occuper des chiens avec Mike permet de regagner un niveau en Torche (une fois par PJ durant le scénario).

• Le soir, parler avec Eliott permet de regagner un niveau en Bagou (une fois par PJ durant le scénario).

• En raison du froid et des conditions difficiles, la *récupération journalière* ne permet pas de regagner autant de Points de Vie. Pour la *récupération journalière* (voir *Cthulhu Hack* p. 38), les joueurs considèrent qu'ils ont un niveau de moins dans leur Dé de Vie (si un personnage a D4, il ne regagne qu'un Point de Vie).

Exemple : *Christopher Carol a D6 en Dé de Vie. Il ne jette qu'un D4 pour déterminer les Points de Vie qu'il regagne chaque nuit.*

permet de constater qu'un autre animal a essayé de le dévorer, car il y a des traces de crocs sur son flanc. Le cadavre est tellement gelé que son assaillant n'a pas réussi à le manger. Si les PJ insistent pour connaître la nature de l'autre animal une **Sauvegarde d'Intelligence** permet de comprendre qu'il s'agit d'un ours, en cas d'échec les PJ pensent qu'il s'agit d'un renard.

Le soir, autour du feu, Wendy se livre à une confession. Elle affirme avoir fait un rêve fort étrange deux soirs auparavant (le soir de ses menstrues). Elle raconte qu'elle était dans la forêt, à l'aube ou peut-être au crépuscule. Il faisait plutôt sombre et le soleil peinait à transpercer les nuages. Wendy s'imaginait être un majestueux élan, combattant un de ses rivaux, un élan tout aussi beau, rapide, fier et grand qu'elle. La jeune fille affirme qu'elle avait tout de même le dessus, que ses bois frappaient plus fort et avec plus de précisions que ceux de son adversaire, et que chaque choc produisait un son proche de celui du tonnerre. Puis, tout à coup, un élan encore plus majestueux qu'elle a surgi : le roi de la forêt. Il avait des bois presque noirs et une fourrure plus sombre que celle des autres élans. Il a observé Wendy et son adversaire, puis s'est précipité vers ce dernier. Sa course était tellement rapide et déterminée, que Wendy ne put qu'observer cette masse de muscles galoper vers son ennemi. La rencontre entre les bois des deux élans fut terrible. Le bruit, assourdissant, ébranla la forêt. Les bois noirs de l'élan, plus grands et plus massifs, brisèrent les faibles cornes du plus jeune. L'élan noir rua. Se laissant tomber de tout son poids sur son adversaire, tête en avant, il enfonça violemment ses immenses cornes dans la hampe de l'autre animal. Il leva alors sa tête ensanglantée et ses cornes noires sur l'une desquelles était planté le cœur de son adversaire, comme un trophée morbide. Le cri de l'élan victorieux était à glacer le sang... Et Wendy s'est réveillée, en sueur, avec du sang sur ses cuisses... Wendy a besoin d'être rassurée avant de dormir – **Sauvegarde de Charisme** –, sans quoi son sommeil sera extrêmement agité, et le premier test de chaque personnage le lendemain recevra un Désavantage.

L'expédition : jour 4

La journée commence comme toutes les autres. Le traîneau glisse péniblement sur la neige gelée. Mais quelque chose n'est pas normal. Eliott tousse beaucoup trop... Il ne manquerait plus que la diphtérie ait suivi les voyageurs dans leur expédition déjà très périlleuse ! Les PJ peuvent abandonner Eliott dans le doute, mais ils devront convaincre Mike et Wendy en réussissant une **Sauvegarde de Charisme** – en cas d'échec leur projet n'est pas accepté et l'ambiance dans le groupe devient glaçante.

Plus tard, peu après une pause repas, un grognement sourd surprend les chiens. Ils accélèrent violemment, bravant courageusement la tempête. Mike hurle quelques ordres, mais il peine à les contrôler. Il se retourne en disant : « Ils ont peur. Quelque chose nous poursuit... Peut-être est-ce l'animal qui a essayé de bouffer l'élan gelé... Il a dû nous suivre. »

En effet, à quelques dizaines de mètres seulement, une ombre menaçante énorme fonce à toute allure en tentant de rattraper les sauveteurs : un ours polaire, probablement affamé. Abattre l'animal semble impossible tant qu'il est si loin. En prime, la vitesse, les nombreux arbres, le vent et le froid interdisent toute tentative de visée.

Mike demande aux PJ ce qu'il doit faire :

- **S'il maintient l'allure,** les chiens et l'ours se fatiguent et ralentissent (voir l'encart *Épuisement*). Malgré tout, la faim est plus forte que la fatigue et l'ours parvient à rejoindre le traîneau. Les PJ auront tout de même l'opportunité d'agir une fois chacun avant que l'ours puisse

les attaquer. (Les armes à distance peuvent dès lors être utilisées.)

• **S'il ralentit l'allure,** l'ours se jette violemment sur le chariot.

L'ours polaire

Dés de Vie : 4

Points de Vie : 16

Points d'Armure : 3

Malus au toucher : -3

Attaques : Griffes (3 dégâts) x 2

Capacité spéciale :

- Si les deux attaques de Griffes de l'ours parviennent à toucher, l'ours est galvanisé et effectue une troisième attaque, Crocs (3 dégâts).

L'ours polaire est un adversaire féroce. D'un coup de patte, il déchire les vêtements de Wendy et entaille sa poitrine. Le sang éclabousse tout autour et forme comme une voie lactée rouge sur la neige immaculée. Il se tourne ensuite vers les PJ armés. Pendant le combat inéluctable qui s'ensuit, Mike essaie de calmer les chiens, terrifiés. Quant à Eliott, peu taillé pour le combat, il décide d'allumer un feu pour tenter de repousser l'animal. Il lui faut deux rounds pour y parvenir. Le feu inquiète la bête, ce qui octroie aux PJ un Avantage à leurs tests contre lui.

Une fois que l'animal tombe à 0 PV, dans un dernier sursaut de vie, il bondit sur Eliott et d'un coup de crocs lui arrache la moitié du visage, avant de s'effondrer... définitivement.

Une fois l'ours vaincu, un meute d'une dizaine de loups arrive par l'avant. Certains bondissent sur les chiens, les mordant violemment, tandis que d'autres préfèrent s'en prendre aux cadavres de l'ours et d'Eliott. Immédiatement, Mike hurle : « Tout le monde à bord ! On dégage ! » Il aboie quelques mots à ses chiens qui commencent à galoper, laissant le corps d'Eliott et l'ours polaire aux loups affamés – et les éventuels PJ qui ne se sont pas pressés de monter à bord.

Quelques dizaines de minutes plus tard, Mike trouve un endroit isolé et sûr pour la nuit. Les PJ vont pouvoir panser leurs blessures, ainsi que celles de Wendy et des chiens.

Premier rêve

Le lendemain matin, alors que les PJ sont réveillés par les chiens qui jappent de tristesse, ils remarquent que la couchette de Wendy est vide. La jeune fille a disparu et a emporté avec elle la totalité des vivres.

Dans le blizzard, il n'est guère aisé de retrouver la fugitive. Heureusement, la jeune fille a laissé tomber les papiers d'emballage des biscuits et de la viande séchée sur son chemin. Grâce à un **test de Torche**, les PJ la retrouvent près d'une petite falaise, à côté de trois sapins courbés par les couches de neige qu'ils doivent supporter depuis de longues semaines. Wendy est nue face à un immense élan majestueux aux cornes noires. À genoux, elle lui offre la nourriture volée. Au moment où la nourriture touche le sol, les cornes de la créature se mettent à briller de mille feux. Autour du roi de la forêt, la neige fond instantanément, les herbes parviennent à percer la neige. Peu à peu, l'hiver laisse la place au printemps.

L'expédition : jour 5

Les PJ sont brutalement réveillés par l'aboiement des chiens. Wendy, blessée, est toujours allongée dans le camp. L'offrande de Wendy à l'élan n'était finalement qu'un rêve. Néanmoins, quelque chose a bien volé les vivres. Une **Sauvegarde d'Intelligence** permet de reconnaître les traces de pattes d'un cougar. Les PJ vont devoir récupérer les rations. Mike insiste pour les accompagner. Il est trappeur également, et pourra aider à traquer le félin. Par contre, au moins l'un des PJ devra surveiller Wendy.

La traque

Les PJ qui cherchent le félin doivent réussir un **test de Torche**. Après avoir suivi les traces de l'animal, ils arrivent jusqu'à un petit bosquet. Là, ils découvrent le sac de provisions à moitié déchiré. La viande séchée, qui était emballée dans un linge, a disparu. Ils peuvent continuer à chercher la viande ou se contenter de ce que le sac leur offre. Un nouveau **test de Torche** permet de retrouver le linge ouvert, posé au pied d'un arbre. Alors que Mike s'avance pour le ramasser, le cougar saute du haut du sapin, griffes en avant et blesse violemment le *musher*. Le cougar doit être vaincu ou intimidé (**Sauvegarde de Force**). Mike n'est pas mort, mais il est sévèrement blessé.

Le cougar

Dés de Vie : 3

Points de Vie : 9

Points d'Armure : 2

Malus au toucher : -2

Attaques : Griffes (2 dégâts) x 3

Épuisement

L'attaque des loups a eu un impact non négligeable sur l'attelage. Si Mike a maintenu l'allure lors de la course-poursuite avec l'ours, les chiens étaient épuisés lors de l'attaque des loups, et les plus faibles ont été tués par les loups. L'attelage devient alors insuffisant pour transporter tout le monde. Il faudra déterminer quel PJ, à partir du lendemain, devra suivre le traîneau à pied – Wendy est trop faible pour cela, et Mike doit mener l'attelage.

Le PJ qui suit le traîneau a désormais un Désavantage à tous ses tests jusqu'à la fin du scénario, en raison de la fatigue et du froid. De plus, à la fin du scénario, il enlève définitivement 2 à son total de Points de Vie.

Si plusieurs PJ se relaient pour suivre le traîneau à pied, ils ont tous un Désavantage à leurs tests jusqu'à la fin du scénario, mais aucun ne perd définitivement de Points de Vie en fin de scénario.

Le délire de Wendy

Wendy est très faible. Alors que certains valides sont partis à la recherche de la nourriture volée, la jeune fille dort d'un sommeil assez agité. Elle se réveille précipitamment et prononce des phrases délirantes : « Je suis le messager du Dieu du Grand Silence blanc ». « J'ai un message pour ceux qui ont froid et qui ont faim ». « Je suis au Nord, au Sud, partout. Je suis le blizzard. Je suis affamé. Je réclame mon dû. » Il faut s'armer de patiente et de tact pour apaiser la jeune fille et réussir une **Sauvegarde de Sagesse**. En cas d'échec, le PJ, accablé par les mots emplis de folie prononcés par la jeune fille, doit tester alors sa Santé mentale.

La trace de Gunnar Kaasen

Une fois le groupe réuni, Mike et les éventuels blessés pourront être soignés. Wendy se réveille finalement, elle semble aller un peu mieux et ne garde aucun souvenir des étranges paroles qu'elle a prononcées. Après un bon repas salvateur et durement gagné, le groupe reprend la route. Alors que l'hiver éternel semble ne jamais vouloir cesser, l'espoir renaît. Au loin, dans l'épais brouillard de neige, les PJ aperçoivent une lumière rouge qui monte vers le ciel. Probablement une fusée de détresse. Et donc assurément **Gunnar Kaasen**, le porteur du remède. Mike accélère pour s'approcher du point d'origine de la fusée. Un **test de Torche** permet de localiser avec précision l'origine de la fusée. Une fois arrivée à bon port, Mike propose aux PJ d'explorer la zone pour trouver le traîneau transportant le remède. Wendy, quoique toujours un peu faible, se lève et décide d'accompagner les PJ. Elle ne supporte plus de se sentir inutile.

Deuxième rêve

Après plusieurs dizaines de minutes d'exploration et un **test de Torche**, l'équipe constate qu'il n'y a malheureusement aucune trace du traîneau. Pire, les PJ se sont perdus. Tentant vainement de retrouver la trace de Mike, les personnages commencent tous à craindre le pire : ils vont mourir là, de faim et de froid, perdus dans la neige de l'Alaska.

Le rêve éveillé

C'est alors que le Wendigo entre en scène. Profitant de l'égarement des PJ, de leur doute et de leur faiblesse, il s'insinue en eux et modifie leur perception de la réalité. Les paragraphes en italique après cet encart sont irréels. En réalité, les PJ sont tombés dans la neige, épuisés et apeurés, et s'endorment. Arrivent alors quelques habitants d'un village avoisinant, soumis au Wendigo. Ils récupèrent les corps des PJ endormis et les ramènent chez eux, en espérant en faire soit de nouveaux élus, soit de la nourriture pour leur dieu (voir *Le village : jour 6*).

Finalement, par miracle, les PJ retrouvent la trace de leur expédition, mais le traîneau, Mike et ses chiens ont disparu.

Les PJ suivent les traces du traîneau encore fraîches dans la neige, quand tout à coup, l'adolescente commence à avancer dans la forêt glacée, une main en avant, pointant son doigt dans une direction. La jeune fille a une force cyclopéenne, si bien qu'il est impossible de l'empêcher d'avancer. Elle avance inexorablement dans la forêt, la main toujours en avant, le doigt pointé vers l'horizon. Après quelques minutes de trajet, elle atteint un petit village complètement isolé inconnu des cartes, formé d'une dizaine de maisons.

Il s'agit d'un ancien village de trappeurs et de chercheurs d'or, qui a été probablement abandonné il y a une ou deux années seulement.

Alors que les PJ l'explorent, le vent se lève. Sa puissance est telle que le blizzard les soulèverait presque. Des branches cassées s'envolent et menacent les voyageurs, les obligeant à se cacher dans une des maisons. La cabane est abandonnée mais elle fera un bon endroit pour passer la nuit. Surtout qu'il y a dè quoi alimenter la cheminée.

Qu'importe qu'ils aient décidé de faire une ronde ou pas, les PJ finissent par tous s'endormir.

Le village : jour 6

Les PJ se réveillent. Ils vont probablement avoir l'impression que la réalité a changé, voire qu'ils sont dans un rêve. Mais c'est faux : ils sont bien dans la réalité, dans le village soumis au Wendigo.

Étrangement les lieux ne sont plus tout à fait les mêmes. Le village est différent. Il n'est plus abandonné, ni en ruines. L'hiver a enfin laissé place au printemps.

À l'extérieur se trouve une communauté d'une trentaine d'individus de tout âge. Les habitants sont plutôt accueillants, et ils offrent volontiers de quoi manger, principalement du gibier, mais aussi quelques baies et de rares légumes cultivés. Le village semble utopique.

Avec un **test de Bagou**, les PJ apprennent les éléments suivants :

- Les villageois vivent ici depuis plusieurs années.
- Ils ont trouvé ce lieu de paix par hasard, ou alors qu'ils s'étaient perdus en forêt et ont été guidés par une force invisible (par Dieu, par Yahvé, par le destin...) jusqu'ici.
- Les villageois prient le roi de la forêt. On ne peut apprendre rien d'autre à son propos, non pas parce que les habitants en ont peur ou se taisent par crainte des PJ, mais parce qu'ils ont un profond et réel respect du roi de la forêt. Tout le monde n'est pas digne de lui.

Pendant l'exploration du village, Wendy semble beaucoup plus enjouée que d'habitude. Elle se sent bien ici, n'hésite pas à le dire et à inviter les PJ à se laisser aller, voire à renoncer à leur quête. Pour autant, elle n'insiste pas et comprend tout à fait qu'ils ressentent le besoin de rentrer chez eux.

Le dernier jour

Le lendemain, le village est toujours paisible. Puis, vient l'heure du sacrifice. En effet, à peine les PJ ont-il le temps de réaliser que Wendy n'est plus dans son lit, qu'ils entendent des bruits de percussions à l'extérieur. En sortant, les PJ assistent à un cortège réunissant tous les villageois. Ils avancent en rang dans la forêt. Arrivé dans une clairière située non loin du village, le cortège s'arrête et les villageois encerclent un grand arbre à l'écorce sombre.

Les PJ retrouvent enfin Wendy, visiblement bien moins enthousiaste que la veille. En effet, elle est solidement attachée à plus de deux mètres, contre le tronc noueux de l'arbre, complètement nue. Une prêtresse vêtue

d'une peau d'élan, portant des tresses faites de boyaux séchés, au visage recouvert d'un sang presque noir, entame un discours enflammé destiné au roi de la forêt : *« Ô roi de la forêt, ô Grand Itaqua, Roi des Wendigos, voici notre présent. Une pure. Une enfant. Elle saura combler tes attentes. Satisfaire tes besoins. Porter tes enfants. Nous te l'offrons, ô puissant Dieu du Grand Silence blanc. »*

Une ombre immense s'avance alors dans la forêt. Les fleurs printanières flétrissent instantanément et le froid recouvre tout. Une créature approche, enveloppée d'un brouillard glacial. Elle ressemble vaguement à un élan de trois mètres composé d'un agglomérat de corps humains squelettiques, dont les visages ont les orbites vides et des traits déformés et figés dans un cri de douleur. Du sang noir coule de leurs bouches aux lèvres recouvertes de glace. La tête de la créature est surmontée de deux bois noirs comme l'ébène sur lesquels sont enfoncées plusieurs têtes humaines écorchées. À cette vue immonde, les PJ doivent faire un test de Santé mentale avec un Désavantage.

Si les PJ agissent pour sauver Wendy, ils se mettent en grave danger. Inutile d'indiquer des caractéristiques, les **Sauvegardes** de combat échouent et le Wendigo cause 12 dégâts à chaque coup. La force et la colère du monstre sont galvanisés par les villageois corrompus. Les PJ qui combattent jusqu'au bout se font tuer, le Wendigo arrache leur tête et la plante sur ses cornes, en trophée. La seule possibilité est de fuir : face au Mythe, l'humanité est impuissante. Si tous les PJ jouent les héros, considérez que le dernier qui est mis hors combat est projeté par le Wendigo, qui s'en désintéresse. Il assiste ainsi à la suite des événements, impuissant.

Que les PJ soient morts, vaincus ou qu'ils restent en retrait, le Wendigo s'approche finalement de Wendy. Il enfonce une corne dans le ventre de l'enfant, remonte lentement, éviscérant complètement la jeune fille, jusqu'à planter sa corne dans sa tête. D'un coup sec, il arrache la tête de Wendy, qui devient un des nouveaux trophées plantés sur les cornes du monstre. La créature produit un hurlement terrifiant. La tête des PJ bourdonne, ils sombrent dans l'inconscience et s'endorment.

Ce n'était pas qu'un rêve

Les PJ (du moins ceux qui ont survécu) sont réveillés par quelque chose d'humide et visqueux sur leur visage. Des chiens. Des chiens de traîneau. L'un d'eux arbore un médaillon gravé de son nom **Balto**. C'est l'attelage de **Gunnar Kaasen**. Les PJ sont dans la forêt, face à un grand arbre qui ressemble trait pour trait à celui où Wendy a été donnée au Wendigo. Du sang est encore visible dans la neige... Les personnages devront recevoir des soins rapidement, car leur corps est gelé – et certains ont peut-être des blessures, que le froid a heureusement figées.

Après avoir prodigué quelques soins, Gunnar invite les PJ à monter avec lui dans son traîneau. Il a le remède. Il a perdu beaucoup de temps : il faut qu'il parvienne rapidement jusqu'à Nome.



Épilogues

En montant sur le traîneau, les PJ remarquent un élan dans la forêt en train de brouter. Il porte quelque chose sur son dos.

• Si les PJ se détournent définitivement de la forêt : lisez l'**Épilogue 1**.

• Si les PJ décident de retourner dans la forêt : lisez l'**Épilogue 2**.

Épilogue 1

Les PJ repartent. Après seulement deux jours de voyage, ils arrivent à destination. Grâce à eux – et surtout grâce à **Gunnar Kaasen** et **Balto** – le remède est distribué et les habitants de Nome sont sauvés. Une légende est née. Elle sera contée par des dizaines d'auteurs et fera l'objet de plusieurs adaptations au cinéma. Seule l'histoire de **Gunnar Kaasen** est narrée, nul ne parle du Wendigo.

Quelques semaines plus tard, alors que le froid a laissé enfin place au printemps, les PJ retournent sur les lieux où ils ont fait ces étranges rencontres. Ils ne retrouvent pas les traces d'un quelconque village, comme s'il n'avait jamais existé (en réalité, il est beaucoup plus loin dans la forêt, mais les rêves suggérés par le Wendigo ont profondément altéré leur mémoire). Malgré tout, ils jureraient parfois voir l'image diaphane d'une jeune fille nue ou entendre le bruit de ses rires lointains.

Épilogue 2

En s'avançant dans la forêt, les PJ parviennent finalement à approcher suffisamment de l'élan pour voir qu'il porte Wendy. La jeune fille, souriante, adresse un geste amical aux PJ avant de s'enfoncer dans la forêt. Les PJ n'en ont pas conscience mais ils sont restés là plusieurs heures à contempler la forêt. Quand ils se retournent, **Gunnar Kaasen** est parti, laissant les PJ sur place, dans le froid. Il arrive seul en ville et Nome est sauvée. Une légende est née. Elle sera contée par des dizaines d'auteurs et fera l'objet de plusieurs adaptations au cinéma. Seule l'histoire de **Gunnar Kaasen** est narrée, nul ne parle du Wendigo.

Quelques semaines plus tard, alors que le froid a laissé enfin place au printemps, un groupe de trappeurs découvre le corps de plusieurs humains pétrifiés de froid. Ce sont les restes de l'expédition qui avait été lancée pour retrouver Gunnar Kaasen. Leur âme a été dévorée par le Wendigo, heureux qu'ils aient pris la « bonne décision ».

Prétirés

Les personnages présentés dans les pages suivantes sont tous des habitants de Nome. Christopher et Maggie étaient volontaires, Alexander, Erica et Stanislas ont été tirés au sort. Chacun commence l'aventure avec son maximum de Points de Vie et de Ressources. Tous ont leur propre attirail, sac de survie et les objets appropriés pour une expédition dans le froid, ainsi que leurs armes à feu et d'autres armes. Le MJ peut décider de leur attribuer d'autres éléments de matériel.

Nom : Christopher Carroll Métier : Prêtre

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
5	5	10	12	12	16✦
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	10 8 6 4	10 8 6 4

Équipement :

Bible, crucifix

Capacités spéciales :

Échappée belle, Indomptable, Verbe blessant

Points de Vie	Dé de Vie
11	6

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	1

Dé de richesse
4



« Et par la Foi nous surmonterons les épreuves que le Seigneur nous impose ! »

Christopher Carrol est venu dans les terres glacées du nord il y a quelques années. Son objectif était d'apporter du réconfort et un soutien moral à ces pauvres personnes éloignées de toute civilisation, dans un territoire hostile. Il a pris goût à la vie à Nome. Les conditions sont certes rudes, mais propices à la simplicité et à l'entraide.

Armé de sa bible et de sa foi, Christopher s'est tout de suite porté volontaire pour l'expédition. Il compte bien être la voix de la sagesse. Il sera celui qui ravivera les braises de l'espoir lorsque les autres douteront.

Nom : Maggie Earp Métier : Mère au foyer

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
10	11	11	10	8	13✦
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	8 6 4	8 6 4

Équipement :

Matériel de premier secours (Matériel D6), couvertures chaudes supplémentaires (Matériel D6)

Points de Vie	Dé de Vie
13	8

Capacités spéciales :

Débrouillard, Médecin de terrain, Mental d'acier

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	1

Dé de richesse
4



« Je ferai tout pour Molly, Tiffany, Jade, Gavin et Cole. Je ferai tout, tu m'entends ? »

Mère d'une famille de cinq enfants, tous contaminés par la diphtérie, Maggie est au bord du désespoir. Lorsqu'elle a entendu parler de l'expédition pour aller chercher le sérum, elle s'est portée volontaire – ce qui arrange bien son mari Paul, qui n'avait pas envie de s'aventurer dans le blizzard. Pendant que son époux reste auprès de ses trois filles et de ses deux fils, la mère de famille partira à l'aventure. Elle compte mettre ses connaissances médicales, transmises par sa défunte mère médecin, au service du groupe. Maggie a un caractère fort et protège les plus faibles.

Nom : Alexander Ruiz Métier : Athlète

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
16	10	16✦	5	4	6
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
10 8 6 4	10 8 6 4	6 4

Points de Vie	Dé de Vie
17	12

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
4	6

Dé de richesse
6

Équipement :

Couteau, pendentif porte-bonheur

Capacités spéciales :

Jugeote, Musclé, Retour de flammes



« Toujours plus loin, toujours plus fort ! »

Alexander est originaire de Los Angeles. Il est venu à Nome pour tester ses limites, après avoir gagné plusieurs médailles dans différents concours d'athlétisme. Il souhaite expérimenter le sport en milieu de froid extrême, afin de se prouver à lui-même qu'il est capable de se dépasser en toutes circonstances. Il s'entraîne régulièrement, mais ne s'éloigne pas dans le blizzard seul, conscient du danger que cela représente. Même s'il sait bien se défendre au corps à corps, il n'est pas à l'aise avec une arme, et ne saurait pas bien comment combattre une bête sauvage.

Alexander a été tiré au sort pour l'expédition, mais il n'y va pas en rechignant. Il considère cela comme une opportunité de pouvoir se mettre à l'épreuve. Il a toujours sur lui un pendentif porte-bonheur en forme d'aigle – symbole de victoire – que lui a confié sa grand-mère.

Nom : Erica Frazier Métier : Sculptrice

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
12	13	8	13✦	10	7
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	8 6 4	6 4

Équipement :

Ciseaux à pierre, statuette en granit

Capacités spéciales :

Force de caractère, Jauger l'ennemi, Robuste

Points de Vie	Dé de Vie
11	6

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
8	4

Dé de richesse
4



« Il y a de la beauté en tout.
Il suffit juste de savoir où regarder. »

Erica est née à Nome. Dotée d'un physique solide, elle n'a plus le petit doigt de sa main gauche depuis un accident lors de la sculpture d'une statue. Elle sait analyser ce qui l'entoure pour en dégager les points faibles.

Dans la ville, elle est un peu à part, car elle n'exerce pas un métier que les autres jugent « utile », excepté lorsqu'elle aide à construire des habitations ou donne ses conseils pour l'utilisation des différents matériaux. Erica n'est pas particulièrement heureuse d'avoir été tirée au sort pour l'expédition, elle préférerait rester dans son atelier, car elle a encore beaucoup de travail à achever d'ici l'été. Elle a emporté avec elle le matériel nécessaire pour finir une petite statue en granit représentant un ours, qu'elle espère avoir terminé d'ici son retour à Nome.

Nom : Stanislas Von Hottinger Métier : Zoologiste

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
9	10	10	10	14✦	10
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
12 10 8 6 4	10 8 6 4	8 6 4

Équipement :

Fusil, piège à loups (Matériel D6, une fois placé occasionne D8 dégâts sauf si le dé indique 1 ou 2, auquel cas le piège ne se déclenche pas)

Capacités spéciales :

Dressage, Érudit, Œil de lynx

Points de Vie	Dé de Vie
13	8

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
8	1

Dé de richesse
8



« Le comportement de cet animal est particulièrement étonnant. Qui eut crû cela possible ? »

Stanislas von Hottinger est originaire de Suisse. Il est venu en Alaska étudier la faune locale. Particulièrement doué pour dénicher le moindre détail, il sait également s'y prendre avec les bêtes. Stanislas a tendance à siffloter quand il s'ennuie, ce qui peut agacer son entourage.

Plutôt âgé, il aurait aimé ne pas participer à cette expédition. Le blizzard est un réel danger et y voyager, même en groupe, risque d'être suicidaire. Cependant, le destin ayant choisi qu'il ferait partie de cette aventure, il s'y emploiera avec le plus grand dévouement.



Grand froid

« Les petits-fils et petites-filles se retourneront contre leurs Aînés. Ainsi les Sages perdront leur raison de vivre... ils perdront leur rôle dans la vie. Pendant cette période, une nouvelle maladie fera son apparition parmi le peuple. L'équilibre de nombreuses personnes sera dérangé. La coupe de la vie deviendra presque la coupe de l'amertume. »

– *Prophétie du sixième feu,* mythes ojibwés

Introduction

Janvier 2019.

Une vague de froid descend des terres canadiennes et touche le nord des États-Unis d'Amérique. Plusieurs villes connaissent des températures inférieures à celle constatée aux pôles.

À Chicago, la température descend en dessous de -30°C. La ville est paralysée. Les chasse-neige cessent de fonctionner, car le froid enraye la mécanique. Les trains sont annulés, et l'on fait brûler les rails pour ne pas qu'ils se brisent à cause du froid. Le service postal est arrêté. Chacun est prié de rester chez soi. Plusieurs accidents mortels ont lieu, en raison de voitures ou d'engins qui dérapent, sans compter les morts dues au froid, malgré l'ouverture de centres de réchauffement pour les démunis.

Cette histoire ne dure que quelques jours grâce à l'intervention d'enquêteurs. Sans leur aide, le nord de l'Amérique gèlerait de manière catastrophique.

Chicago

Située dans l'Illinois, Chicago est une ville du centre nord des États-Unis d'Amérique abritant plus de 2,5 millions d'âmes, sans compter la périphérie – ce qui en fait la troisième plus grande ville de l'Union.

Surnommée *Windy City*, la ville des vents, elle est un poumon économique de premier ordre de par son industrie. Son cœur est constitué de gratte-ciel, dont le deuxième plus grand des États américains : la Sears Tower. Chicago abrite également un grand nombre de parcs et dispose d'un climat continental. Les hivers sont rigoureux et gèlent partiellement le lac Michigan qui la borde.



La série noire

En 2014, **Sherlyn Moore**, une riche dilettante, fait confiance à la Harold Company pour gérer ses investissements financiers. **Walter Nunez**, *trader* senior, assigne **Alex Campbell** comme conseiller pour cette nouvelle cliente. Suite à quelques investissements réussis, le jeune *trader* gagne la confiance de Sherlyn Moore qui lui confie la gestion de son portefeuille.

En 2017, Alex gagne bien sa vie. Il enchaîne les soirées avec ses amis, parmi lesquels **Stephen Barlow**, un journaliste de Reuters, **Tahlia Carodios**, une photographe avec qui il sort depuis quelques années, et **Dorothea Brickford**, une collègue du département Statistiques.

Lors d'une soirée un peu trop arrosée, Stephen Barlow lâche des informations confidentielles à propos de la société **Max Omnium**, une entreprise particulièrement prometteuse spécialisée dans la conception de panneaux solaires. Max Omnium sera mis en avant prochainement par Reuters. Alex décide d'investir une grande partie de la fortune de Sherlyn Moore dans Max Omnium. Cet investissement se révèle gagnant : l'action monte en flèche quelques semaines plus tard grâce aux publications de Reuters.



En décembre 2018, une annonce de Reuters écrite par Stephen indique que le patron de Max Omnium est mêlé à une affaire de corruption : des pots-de-vin auraient été distribués en Afrique pour développer son business. Les actions de l'entreprise chutent brutalement. Sherlyn Moore harcèle Alex Campbell au téléphone, lui adresse des lettres où elle exprime son mécontentement et le menace même de le poursuivre en justice pour abus de faiblesse. La pression monte d'un cran pour Alex. Le jeune homme s'étonne que son ami Stephen Barlow ne l'ait pas prévenu des récentes révélations sulfureuses sur le dirigeant de Max Omnium. Interrogé, Stephen répond qu'il n'a aucun souvenir d'avoir parlé à Alex de cette entreprise. En outre, il n'avait pas à communiquer des informations de Reuters à qui que ce soit en avant-première. Alex dénonce le délit d'initié de Stephen, qui perd son travail. L'amitié de longue date se brise.

Début janvier 2019, Alex rentre plus tôt de son travail et surprend sa petite amie Tahlia au lit avec Dorothea. Dorothea part tandis que Tahlia et Alex ont une discussion houleuse. Le couple rompt.

Désespéré, Alex se suicide le 6 janvier en sautant par la fenêtre de son bureau, après avoir adressé une lettre à sa mère **Memengwaa Campbell** – voir **aide de jeu F01**.

L'appel

Memengwaa Campbell a soixante-dix ans. Cette femme d'origine ojibwée – le troisième groupe d'Amérindiens le plus répandu aux États-Unis d'Amérique – est la mère d'Alex. Elle a vu la société occidentale lui prendre tout : sa culture, son travail et son fils. Elle tenait un petit commerce de vente de plantes médicinales qui a dû fermer après une inspection sanitaire.

Aide de jeu F01

Je ne peux plus tenir.
Tout espoir m'a abandonné.
Si un jour tu te demandes pourquoi j'ai fait ça, demande à Walter Nunez, Dorothea Brickford, Sherlyn Moore, Stephen Barlow et Tahlia Carodios. Ils sont tous responsables.
Adieu, que les esprits te gardent.

Alex

Memengwaa Campbell a perdu la raison. Elle fait partie de la Midewiwin, la « Grande Société Médecine », une société secrète amérindienne connaissant des rituels magiques ojibwés. Elle a décidé de réaliser un rituel interdit convoquant le Wendigo. Elle souhaite que Chicago, fille du capitalisme, qui a dévoré l'âme de son petit-fils jusqu'à le pousser au suicide, périsse dévorée par l'esprit du froid. Au terme du rituel de Memengwaa, le Wendigo arrive porté par les vents glacés. Il prend possession de l'époux de la vieille dame, Terry Campbell, ancien serrurier. L'esprit réclame de la nourriture. Memengwaa donne au Wendigo plusieurs cibles : tous ceux nommés dans la lettre qu'elle a reçue de son fils.

Le Wendigo se met à leur recherche, dans le corps de Terry Campbell, et dévore chaque jour l'âme de l'un d'entre eux. S'il parvient à dévorer cinq âmes, il accouchera d'un froid éternel qui recouvrira Chicago et sa région. Afin que ses victimes soient consommables, elles doivent mourir après un moment d'extrême effroi. Pour cela, Terry s'arrange pour que ses cibles le voient sous sa forme de Wendigo – ce qui n'est possible que si la victime observe à travers un filtre, par exemple un miroir ou un objectif. Les victimes ressentent alors une immense terreur juste avant que le Wendigo les tue – ou qu'elles meurent de peur.

Les personnages

Pour cette enquête nous vous proposons un groupe de détectives prétirés Ils sont disponibles à la fin de ce scénario. M. Harold – voir

Chronologie

Le Wendigo tue toutes les cibles que lui indique Memengwaa et se nourrit de leur peur.

Samedi 26 janvier : Walter Nunez est retrouvé mort dans l'ascenseur de son immeuble lors d'une panne d'électricité. Les secours diagnostiquent un arrêt cardiaque.

Dimanche 27 janvier : Dorothea Brickford a un accident, elle s'écrase contre une déneigeuse. La police conclut à une perte de contrôle du véhicule à cause du froid.

Lundi 28 janvier : Sherlyn Moore nage dans sa piscine d'intérieur. Elle est piégée dans l'eau, celle-ci se met à geler. Elle meurt congelée. La police n'a pas le temps d'enquêter sur l'affaire, car ses agents sont débordés : le froid démultiplie les accidents à Chicago.

Mardi 29 janvier : Stephen Barlow hurle dans le métro. Les lumières de la rame éclatent sous l'effet du froid. Lorsque la rame arrive à la station suivante, Stephen gît au sol, son corps lacéré. La police fait arrêter le métro, une cellule psychologique est mise en place pour les témoins de l'incident.

Mercredi 30 janvier : Tahlia Carodios souhaite immortaliser l'événement climatique exceptionnel. Elle se rend au lac Michigan. Alors qu'elle prend des clichés, elle est paralysée de peur par ce qu'elle voit à travers son objectif. Le Wendigo approche pour la tuer. Si les enquêteurs n'agissent pas, le monstre aspire la vie de Tahlia Carodios et « accouche » d'un vent glacial éternel qui gèle la région des Grands Lacs autour de Chicago. Des millions de morts sont à déplorer.

ci-dessous – demande à les voir pour une enquête discrète.

Vous pouvez également intégrer le scénario dans une campagne au long cours. Dans ce cas, adaptez les raisons pour lesquelles M. Harold choisit les personnages selon le type de groupe à votre table.

Une dernière manière d'intégrer les personnages est de considérer que leur réel commanditaire est Angen Tulo – voir p. 112. L'Amérindien soupçonne les morts de Dorothea, Walter et Sherlyn d'être dues à une créature surnaturelle amérindienne. Il utilise son influence pour que Harold embauche les PJ pour son enquête.

L'enquête

Quelle que soit la manière dont les personnages sont impliqués, ils ont rendez-vous avec M. Harold, président de la Harold Company, le mardi 29 janvier à 12 h 00. Les enquêteurs parviennent au trentième et dernier étage de la tour Harold. Ils sont reçus dans un bureau design épuré. Les baies vitrées qui ornent la moitié des murs permettent de contempler Chicago sous la neige. Le lac Michigan a commencé à geler, et des navires sont pris dans la glace.

M. Harold explique aux personnages que sa société est au bord de la crise. Deux employés et une cliente sont morts ce week-end et ce matin : **Walter Nunez**, **Dorothea Brickford** et **Sherlyn Moore**. Leurs décès semblent accidentels : Walter Nunez est mort d'une crise cardiaque dans son ascenseur ; Dorothea Brickford a foncé sur une déneigeuse à toute vitesse non loin de l'immeuble Harold, Sherlyn Moore est décédée dans sa piscine intérieure à cause du froid. M. Harold fait asseoir ses invités et met sur son bureau un petit boîtier électronique noir avec un bouton, sur lequel il appuie – interrogé à ce sujet, le chef d'entreprise explique que l'objet est un brouilleur : il souhaite que l'entretien se fasse sans possibilité d'enregistrement, et il n'a confiance en personne, « avec les temps qui courent ». Il ferme ensuite les volets des fenêtres et allume la lumière du bureau. M. Harold explique que, même s'il peut sembler paranoïaque, il pense que quelqu'un a provoqué les « accidents » de trois personnes reliées à son entreprise, raison pour laquelle il a embauché les PJ. En réalité, il pense qu'un concurrent cherche à tuer ses meilleurs employés et l'une de ses meilleures clientes, en maquillant ces crimes en accidents. Mais il ne le dira pas aux enquêteurs pour ne pas passer pour un fou.

La police a fort à faire à cause du froid et n'a pas le temps d'enquêter sur des morts qui semblent accidentelles. Ainsi M. Harold a embauché une agence de détectives privés, les personnages, pour enquêter. Il compte sur eux pour être discrets. La plupart des employés ignorent le décès de Walter, Dorothea et Mme Moore. La situation ne doit pas durer : il faut trouver qui est responsable de la mort de ces deux employés de la Harold Company, probablement reliés à la mort de Sherlyn Moore.

M. Harold confie aux personnages une lettre signée de sa main, qui leur donne carte blanche dans le bâtiment pour accéder à tous les bureaux qu'ils souhaitent, et puissent prévoir des entretiens avec qui bon leur semble.

Première victime : Walter Nunez

Son lien avec Alex : Walter était le manager d'Alex.

Pourquoi il est sur la liste d'Alex : Alex a considéré que Walter ne l'avait pas assez soutenu lorsque Sherlyn Moore a menacé le jeune *trader* de poursuites judiciaires.

Comment il a réagi à la mort d'Alex : Lorsqu'Alex s'est suicidé en se jetant de la fenêtre de son bureau, Walter s'est senti responsable, mais il était trop tard. Il a envoyé des fleurs pour l'enterrement et une lettre à la mère d'Alex.

Comment il a été tué : Le samedi 26 janvier, Walter Nunez rentre chez lui après s'être baladé dans un centre commercial. Il monte dans l'ascenseur. Terry Campbell fait dysfonctionner le système électrique par le gel, puis il ouvre les portes de l'ascenseur par la force et absorbe la vie de Walter Nunez. Ce dernier est retrouvé mort – d'une crise cardiaque – dans l'ascenseur par un voisin. Terry quitte l'immeuble sans être inquiété.

Comment il a vu le Wendigo : Il a vu le reflet du Wendigo dans le miroir de l'ascenseur.

Les pistes : Les enquêteurs peuvent se rendre dans **son bureau** et à **son appartement** – on peut obtenir l'adresse au service RH : 4540 S Union Avenue, appartement 504, cinquième étage.

Le bureau de Walter Nunez

Walter Nunez était quelqu'un d'ordonné. Ses diplômes d'école de commerce et d'école de gestion sont fièrement accrochés sur le mur dans des cadres dorés, et un grand bureau en ébène démontre l'importance de son poste dans l'entreprise.

En recherchant dans son ordinateur et dans les dossiers de son bureau, les personnages comprennent que Walter Nunez gérait des dizaines de personnes en tant que manager – ce qui ne lui permettait probablement pas de les superviser efficacement, d'ailleurs.

Avec un **test de Torche** on découvre dans les justificatifs de notes de frais que la dernière grosse dépense est pour une gerbe de fleurs, pour l'enterrement d'un dénommé Alex Campbell. On trouve également dans les papiers un brouillon de courrier rédigé à la main – voir l'**Aide de jeu F02** p. 106.

L'appartement de Walter Nunez

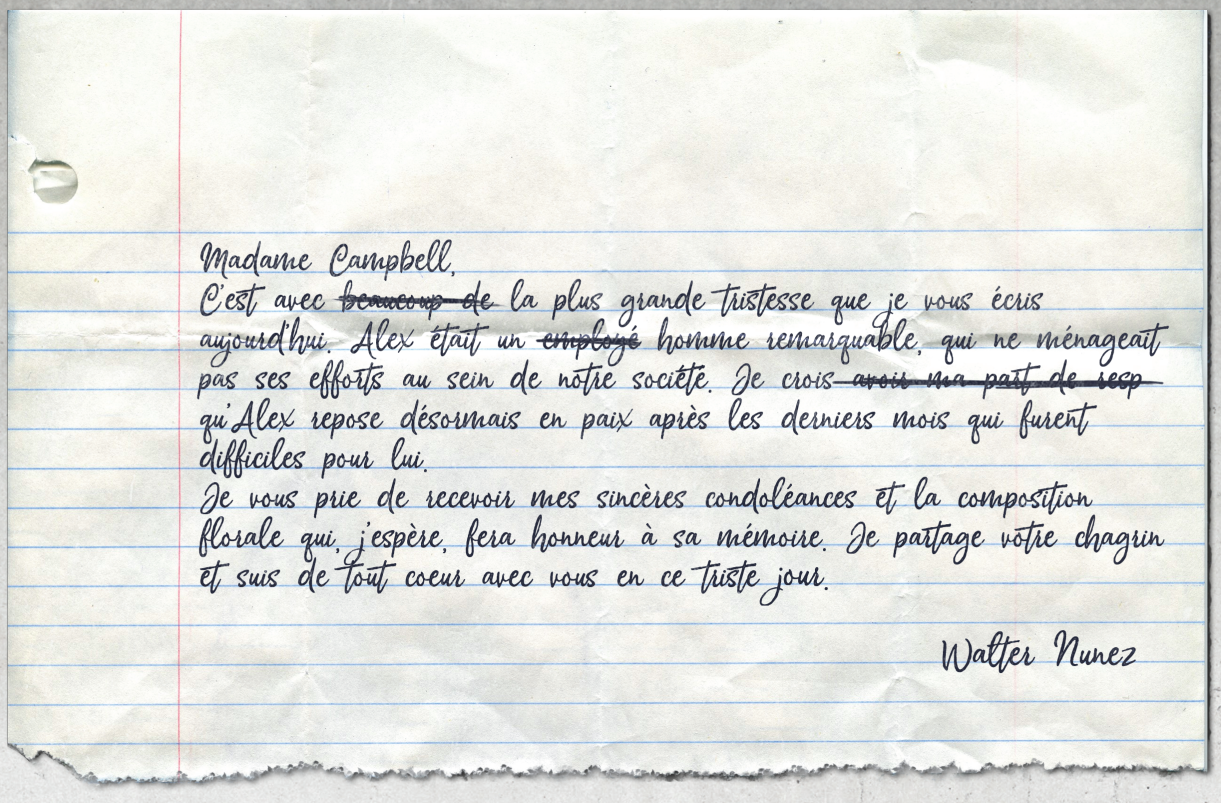
L'appartement de Walter Nunez est fermé à clef. Il est possible de crocheter la serrure avec une **Sauvegarde de Dextérité**. Cependant en cas d'échec, les voisins viennent demander des comptes et appellent la police.

L'appartement, dans lequel Walter vit seul, est propre et ordonné. Sur l'ordinateur fixe de Walter, on peut consulter les mails – l'ordinateur n'a pas de mot de passe – et découvrir – **test de Torche** – que Walter s'en voulait de n'avoir pas soutenu suffisamment son employé Alex, de ne pas avoir vu les signes avant-coureurs de la dépression ou de l'angoisse. Walter ne comprenait pas pourquoi Alex s'était suicidé. Il s'est inscrit sur de nombreux forums d'aide psychologique.

Enquêter sur la mort de Walter

Les personnages peuvent parler aux voisins de Walter Nunez pour en apprendre plus sur les circonstances de sa mort. Dans l'immeuble, tout le monde sait qu'il est mort et qu'il a dû terriblement souffrir de sa crise cardiaque. En effet le voisin qui a découvert Walter Nunez dans l'ascenseur a remarqué que son visage

Aide de jeu F02



Madame Campbell,
C'est avec ~~beaucoup de~~ la plus grande tristesse que je vous écris aujourd'hui. Alex était un ~~employé~~ homme remarquable, qui ne ménageait pas ses efforts au sein de notre société. Je crois ~~avoir ma part de resp~~ qu'Alex repose désormais en paix après les derniers mois qui furent difficiles pour lui.
Je vous prie de recevoir mes sincères condoléances et la composition florale qui, j'espère, fera honneur à sa mémoire. Je partage votre chagrin et suis de tout coeur avec vous en ce triste jour.

Walter Nunez

était effroyable, comme si Walter avait vu la mort en face.

En posant quelques questions supplémentaires – **test de Bagou** – les personnages apprennent qu'il y a eu une coupure de courant samedi vers 20 h 00. Tout est revenu à la normale après deux ou trois minutes. Le voisin qui a découvert le corps se souvient que la montre de Walter s'est arrêtée à 20 h 04 – l'heure de sa mort.

Deuxième victime : Dorothea Brickford

Son lien avec Alex : Dorothea était une collègue d'Alex. Elle lui fournissait des rapports statistiques sur les évolutions des différentes actions de la bourse. Elle a également tissé des liens d'amitié et a partagé de nombreuses soirées avec lui et Stephen Barlow.

Pourquoi elle est sur la liste d'Alex : Elle s'est amourachée de Tahlia Carodios, la petite amie d'Alex.

Comment elle a réagi à la mort d'Alex : Alex a été particulièrement violent lorsqu'il a découvert la liaison de Tahlia et Dorothea. Dorothea voyait Alex comme un petit *trader* égoïste et même si elle a légèrement culpabilisé lorsqu'elle a appris son suicide, elle est vite passée à autre chose.

Comment elle a été tuée : Le dimanche 27 janvier, Dorothea entre dans sa voiture. Elle l'ignore, mais Terry Campbell s'est introduit dans son véhicule quelques heures auparavant et attend patiemment caché sur le siège arrière. Dorothea sort du parking de l'entreprise. Elle voit

tout à coup le Wendigo dans le rétroviseur intérieur de sa voiture, elle accélère et s'écrase contre une déneigeuse. Terry s'extrait de la voiture tant bien que mal sans se faire voir des passants.

Comment elle a vu le Wendigo : Elle a vu le reflet du Wendigo dans le rétroviseur intérieur de sa voiture.

Les pistes : Les enquêteurs peuvent se rendre dans **son bureau.** Son appartement ne contient rien d'intéressant. Ils peuvent également se renseigner sur son **accident de voiture**.

Le bureau de Dorothea

On croirait qu'une tempête est passée par le bureau de Dorothea. C'est pourtant son état habituel. Des feuilles traînent par terre, des affiches de tableaux de données et des posters remplis de courbes tapissent les murs. En observant les différents documents, on comprend que Dorothea était analyste économique. Elle donnait des avis sur différents projets d'investissement. Il n'y a pas d'ordinateur sur le bureau – Dorothea l'avait pris avec elle le soir de son accident.

Péripétie climatique

Alors que les enquêteurs sont à l'extérieur, une bourrasque de froid manque de les faire tomber tandis qu'ils marchent sur de la glace. Chaque personnage doit effectuer une **Sauvegarde de Dextérité**. Ceux qui échouent tombent et se fêlent un bras. Ils auront un Désavantage à tous leurs tests de combat ou de Dextérité jusqu'à la fin du scénario.



L'accident de voiture

Les PJ peuvent en apprendre plus sur l'accident de plusieurs manières :

• En piratant les données informatiques de la police – **Sauvegarde d'Intelligence**, en cas d'échec la police recherche le pirate pour le mettre en garde à vue.

• En faisant appel à des connaissances dans le milieu hospitalier, policier ou pompier – **test de Bagou**.

• En se rendant sur le lieu de l'accident et en interrogeant les commerçants aux alentours – **test de Bagou**.

Dorothea Brickford a, semble-t-il, perdu le contrôle du véhicule. Alors qu'elle était sur une ligne droite, elle s'est mise à accélérer brutalement, et a foncé tout droit sur une déneigeuse. Le conducteur de la déneigeuse a livré son témoignage : il était dans son véhicule lorsqu'il a vu une voiture foncer droit sur lui. Il n'a rien pu faire. Il se souvient d'un détail étrange : la conductrice semblait effrayée, et elle ne regardait pas la route : elle regardait dans le rétroviseur intérieur.

La voiture est partie à la casse et ne permet pas de découvrir quoi que ce soit d'utile.

L'ordinateur portable

Interroger la police ou les pompiers – **test de Bagou** – permet d'apprendre que les affaires personnelles de Dorothea ont été remises à sa mère – 1330 W Monroe Street, appartement 12, rez-de-chaussée.

Sur place, dans un appartement chic décoré avec goût, les personnages font face à un couple de soixantenaires en proie à un deuil discret. En discutant avec les parents – **test de Bagou** – on apprend que Dorothea était en froid depuis une dizaine d'années avec sa famille. Elle sortait avec une jeune femme et ses parents ont rejeté en bloc l'orientation sexuelle de leur fille. Ils l'ont mise à la porte et lui ont dit de revenir lorsque sa « passade » serait terminée. Deborah ne les a plus revus.

La police leur a annoncé ce matin la mort de leur fille et leur a amené ses affaires personnelles. Il n'y a pas besoin de beaucoup insister pour obtenir le droit de fouiller dans les biens de Dorothea. L'ordinateur portable contient de nombreux fichiers récemment consultés – avec le froid, la bourse s'affole et les investissements deviennent compliqués, Dorothea croule sous le travail, c'est la raison pour laquelle elle a emporté son ordinateur avec elle le soir de l'accident. On

Maria Moon

Maria Moon est une femme d'une trentaine d'années aux cheveux noirs coupés courts et un peu boulotte. Ingénieure en informatique, elle crée divers outils logiciels pour assister les économistes et *traders* de Harold Company.

Bonne vivante et affable, elle était managée par Walter Nunez et côtoyait Dorothea Brickford ainsi qu'Alex Campbell. Si les personnages peinent à avancer dans leur enquête ou ne font pas le lien entre les victimes et Alex Campbell, Maria Moon peut vous servir d'atout pour relancer la partie dans la bonne direction.

trouve également dans sa messagerie instantanée que la dernière personne qu'elle a contactée, dimanche à 23 h 00, est une dénommée « Tahlia ». La conversation permet de comprendre que les deux femmes étaient en couple, et Dorothea a demandé à Tahlia « Sois prudente, fais attention avec ce froid, ne sois pas imprudente, ne va pas dans des lieux dangereux. »

Troisième victime : Sherlyn Moore

Son lien avec Alex : Sherlyn Moore était une des clientes de la Harold Company, son portefeuille d'actions était géré par Alex.

Pourquoi elle est sur la liste d'Alex : Lors de la crise qui a ruiné Max Omnium, Sherlyn a perdu une partie de sa fortune – il lui en reste suffisamment pour vivre très confortablement. Elle a été odieuse avec Alex en lui hurlant dessus au téléphone et en lui envoyant des menaces de procès pour négligence, arnaque et abus de confiance. Alex l'a très mal vécu.

Comment elle a réagi à la mort d'Alex : Sherlyn Moore a seulement appris que son conseiller avait changé au sein de la Harold Compagny, elle ignorait tout du suicide d'Alex.

Comment elle a été tuée : Le 28 janvier, tôt le matin, Sherlyn Moore s'offre un bain dans sa piscine chauffée. Terry Campbell s'introduit par l'arrière de la maison et gèle l'eau de la piscine. La température chute de manière vertigineuse si bien que l'eau congèle la pauvre femme. Terry repart par la porte arrière.

Comment elle a vu le Wendigo : Elle a vu le Wendigo à travers la surface de l'eau.

Les pistes : La mort de Sherlyn Moore survient le lundi, soit le premier jour de l'enquête des personnages. Son nom est donné par Harold. Les personnages peuvent également entendre parler de Sherlyn quelques jours après, *via* un article de journal ou le journal télévisé. Le journaliste indique que Donald Trump a tweeté « Que se passe-t-il donc avec le réchauffement climatique ? S'il te plaît, reviens vite, nous avons besoin de toi ! », et il est vrai que le froid devient de plus en plus inquiétant, jusqu'à provoquer des événements qui semblent impensables. Par exemple la millionnaire Sherlyn Moore qui est morte gelée dans sa piscine.

- **Si les personnages ont fouillé le bureau de Walter Nunez**, ils font le lien avec Sherlyn Moore. Elle était une cliente importante de Harold Company. Walter Nunez avait confié le portefeuille d'actions de la millionnaire à un *trader* du nom d'Alex Campbell.
- **Si les personnages ont fouillé le bureau de Dorothea**, ils apprennent qu'Alex Campbell demandait régulièrement des analyses et des projections statistiques sur les actions de Sherlyn Moore.

Les PJ peuvent également se rendre au domicile de Sherlyn Moore

La villa de Sherlyn Moore

Située avenue Nordica, la villa de Sherlyn Moore est une grande maison en briques entourée d'un jardin boisé. La neige étouffe les sons et recouvre tout le paysage. La grille de la propriété est ouverte. Tandis qu'ils se rendent jusqu'à la porte de la villa, les personnages doivent effectuer une **Sauvegarde de Sagesse**. Ceux qui réussissent marchent sur le chemin, difficilement visible sous la neige. Ceux qui échouent marchent sans s'en rendre compte sur le bassin, lorsque tout à coup la couche de

glace cède. Ils parviennent à ressortir mais en cas d'échec à une **Sauvegarde de Constitution** avec un Désavantage, ils tombent malades – toutes leurs **Sauvegardes physiques** subissent un **Désavantage** pendant deux jours.

John, majordome de la famille Moore, ouvre la porte. Il a déjà dû refouler un certain nombre de journalistes et déteste les charognards qui viennent se repaître du malheur des puissants. Expliquer la situation calmement et parler de l'enquête permet de détendre John – **test de Bagou** – qui accepte de faire entrer les personnages dans la maison.

Depuis le décès de Madame, Monsieur ne souhaite plus voir personne, il se terre dans un mutisme profond. Si les personnages évoquent le caractère étrange de la mort de Sherlyn Moore, John approuve. Il ne comprend pas ce qui a pu se passer. Il était à l'étage lorsque le drame s'est produit. Il était 08 h 00, il nettoyait la cuisine lorsqu'il a frissonné, comme si l'air était devenu soudainement plus froid. Il est descendu pour en parler à Madame, et lorsqu'il est arrivé à la piscine intérieure, elle était gelée et le corps de Sherlyn Moore était visible sous l'eau. John a immédiatement prévenu les pompiers. Ils ont mis deux heures à l'extraire. Elle est morte congelée. Monsieur était à l'étage, dans son bureau. Il est venu constater la mort de son épouse, mais n'a pas dit un mot depuis le drame.

Si on demande à John quels accès permettent de se rendre jusqu'à la piscine, il répond qu'il n'y a que deux portes : l'une menant au salon et l'autre au local technique. Ce dernier a une porte d'accès à l'extérieur, qui est fermée et dont seul le personnel d'entretien de la piscine a les clefs – ainsi que Madame et Monsieur Moore, évidemment. Si les personnages vérifient, la porte d'accès du local technique a été crochetée. Interroger les gens autour – **test de Torche** – permet d'apprendre que lundi vers 08 h 00, une personne semblait rôder autour de la maison des Moore. Une personne de taille moyenne, impossible à identifier plus précisément.

La société d'entretien

La société d'entretien de la piscine vient dès le mardi pour examiner les systèmes de régulation d'eau de la piscine. Les agents ne détectent pas de dysfonctionnement. L'eau semble avoir gelé en quelques secondes, d'après les enregistrements du système – ce qui est tout bonnement impossible.

Monsieur Moore

Il est difficile de faire parler l'époux de Sherlyn – **Sauvegarde de Charisme avec un Désavantage**. Une fois que les PJ ont brisé la glace, l'homme semble encore choqué et demande aux PJ le but de leur enquête. Le faire parler – **test de Bagou** – permet d'apprendre qu'il a vu quelque chose. Il était à l'étage dans son bureau. Il fumait un cigare, la fenêtre ouverte malgré le froid, pour éviter que l'odeur se propage – il souffre d'un cancer du poumon et sa femme lui interdit bien évidemment de fumer, ce qu'il a du mal à respecter. Il a vu quelqu'un s'approcher de la porte arrière. C'était un homme de taille moyenne habillé en noir. Mais surtout, son reflet dans le bassin d'eau arrière était effrayant. Il ressemblait à un être beaucoup plus grand, aux yeux rouges, avec un gros ventre, et la peau flétrie et meurtrie. Cette vision d'horreur l'a paralysé et il n'a fait que réagir aux événements depuis.

Quatrième victime : Stephen Barlow

Son lien avec Alex : Stephen Barlow était un ancien ami d'Alex. Il faisait les quatre cents coups avec Dorothea, Tahlia et Alex.

Pourquoi il est sur la liste d'Alex : Son seul tort a été de ne pas révéler à Alex que la société Max Omnium allait avoir des problèmes d'image à cause de son dirigeant. En réalité, il avait même oublié qu'il avait conseillé à Alex d'investir sur cette entreprise.

Comment il a réagi à la mort d'Alex : Stephen boit beaucoup pour éponger son chagrin.

Comment il a été tué : Le 29 janvier, Terry Campbell suit Stephen Barlow dans le métro. Lorsque Stephen voit le Wendigo dans le reflet d'une vitre, il se met à hurler. Le Wendigo agit, le gel fait éclater les lumières du métro. Lorsque la rame arrive à la station suivante, Stephen gît au sol, dans une flaque de sang, mort, son corps lacéré. Terry quitte le métro dans le mouvement de panique qui s'ensuit.

Comment il a vu le Wendigo : Il a vu le reflet du Wendigo dans une vitre du métro.

Les pistes : Remonter jusqu'à Stephen Barlow est possible de plusieurs manières :

- Grâce à Maria Moon – voir p. 108. L'ingénieure sait que Dorothea Brickford et Alex Campbell faisaient les quatre cents coups ensemble, avec deux autres personnes : la petite amie d'Alex Campbell – Maria ne connaît pas son prénom – et un journaliste du nom de Stephen Barlow. Maria se souvient que le groupe s'est peu à peu divisé l'an dernier, en 2018.
- En se renseignant sur Alex Campbell. Les personnages peuvent découvrir dans ses dossiers le désastre de l'investissement dans l'entreprise Max Omnium. Alex a dans son bureau plusieurs coupures de journaux qui parlent des déboires du dirigeant de Max Omnium. Le premier de ces articles date de décembre 2018, il est signé Stephen Barlow.

Dans le métro

Stephen Barlow a peu de chances de survivre. Si les personnages enquêtent sur lui le mardi, ils découvrent qu'il est parti de son travail il y a quelques dizaines de minutes. Lorsqu'ils arrivent dans le métro, la ligne prise par Stephen est arrêtée pour « incident de personne ». En discutant avec le personnel de sécurité – **test de Bagou** – on peut apprendre la station incriminée : Austin.

Sur place, la police a mis en place un cordon de sécurité et une cellule psychologique pour les témoins qui ont assisté au drame. En écoutant les conversations – **Sauvegarde de Sagesse** – on apprend ce qui s'est déroulé. Stephen, la

Péripétie climatique, bis

Alors que les enquêteurs sont à l'extérieur – cela peut être pour l'enquête en allant jusqu'à une station de métro ou pour toute autre raison – des grêlons gros comme le poing tombent sur Chicago. Les personnages qui ne s'abritent pas rapidement (**Sauvegarde d'Intelligence** pour trouver un abri efficace) subissent 4 dégâts.

victime, s'est mis à hurler, puis les lumières du métro ont explosé alors que le froid envahissait la rame. Lorsque le train est arrivé à la station suivante, Austin, les passagers ont découvert le corps de Stephen au sol, avec de grandes marques de griffures et le corps gelé comme s'il avait été mis dans un congélateur.

Le lendemain, le métro reprend son cours habituel. Ainsi si les personnages enquêtent sur Stephen Barlow après le mardi, ils n'obtiennent aucune information dans le métro.

Informations complémentaires

Le corps de Stephen Barlow est placé à la morgue. L'autopsie révèle que les coups ont été portés par des armes tranchantes de grande taille, comme des griffes géantes – ou une arme imitant des griffes. En réalité, il s'agit bien de griffes, déployées par le Wendigo pour tuer Stephen, avant de se nourrir de son âme. L'inspecteur de police Davis s'arrache les cheveux sur cette affaire. Rapidement, on lui demande de boucler le dossier. Il s'agit d'une demande en haut lieu, venue du Midewiwin dont les membres ont utilisé leur influence pour faire taire l'affaire.

Si les détectives insistent ou convainquent Davis de continuer l'enquête, ils sont contactés par **Angen Tulo**, un homme d'une cinquantaine d'années, d'origine amérindienne, qui leur révèle ce qu'il sait. Il explique que le Wendigo a été appelé. Il soupçonne Memengwaa Campbell, une vieille dame, d'être à l'origine de cette terrible invocation, car elle ne donne plus de nouvelles et la mort de son fils il y a une vingtaine de jours l'a terriblement affectée. Le Wendigo doit se nourrir de l'âme de cinq êtres humains. Au fur et à mesure qu'il se renforce, il propage le froid autour de lui – d'où la vague de froid de Chicago, venue du nord, qui prend de l'ampleur. Si le Wendigo parvient à dévorer cinq âmes, il donnera naissance au froid primordial, qui gèlera l'ensemble des terres alentour. Le Wendigo ne peut être vaincu que par un seul moyen : il faut détruire son cœur de glace. Son point faible : le feu.



Les Campbell

Toutes les victimes sont reliées, de près ou de loin, à Alex Campbell. Les personnages devront enquêter à son propos pour espérer comprendre le fin mot de l'histoire.

Alex Campbell

Si les personnages fouillent l'appartement ou le bureau d'Alex – **test de Torche** –, distillez les informations parmi celles que les PJ n'ont pas encore découvertes, pour relier les différents assassinats ou mettre les PJ sur d'autres pistes :

- Un selfie de groupe montrant **Stephen, Dorothea, Tahlia et Alex** en soirée, au Tropical Bar. Sur place, des serveurs peuvent révéler – **test de Bagou** – que le petit groupe venait fréquemment. Alex et Tahlia s'étaient d'ailleurs rencontrés ici et semblaient filer le parfait amour jusqu'à ces derniers mois. L'un des serveurs a remarqué que Dorothea et Tahlia semblaient plus proches que de simples amies, même si Tahlia le cachait visiblement à Alex.
- Des enregistrements audios, issus du répondeur téléphonique d'Alex, où l'on entend Sherlyn Moore hurler son mécontentement et user de mots très durs contre Alex. Ces enregistrements audios ont été envoyés par mail à Walter Nunez, qui n'a jamais répondu.
- Un SMS de Tahlia à Alex qui dit : « Je suis désolée... ».

Memengwaa Campbell

Que ce soit à partir du brouillon du message trouvé dans le bureau de Walter – **aide de jeu F02** – ou en cherchant à trouver des proches d'Alex Campbell, les personnages peuvent se rendre chez les parents du *trader*. Ils habitent une maison mal entretenue située au 5514 S Shield Avenue, dans le sud de Chicago.

Lorsqu'ils toquent, Memengwaa Campbell ouvre après quelques minutes. La vieille dame sert volontiers une tisane ou un café à ses hôtes avant d'entamer la discussion. Elle est accueillante et demande juste aux personnages de ne pas parler trop fort, car son mari Terry dort. Le vieux monsieur, assis dans un fauteuil près de la fenêtre, garde une canne d'aveugle près de lui et porte des lunettes noires sur les yeux – elles dissimulent ses yeux rouges lorsqu'il est éveillé, signe que le Wendigo l'a possédé.

Memengwaa parle de son fils avec beaucoup d'amour. Elle l'aimait de tout son cœur, il était son petit rayon de soleil. D'après elle, le capitalisme l'a tué. « Le capitalisme rend avide d'argent, il corrompt les âmes. Chicago est une ville qui a sombré. Ici, tout le monde a perdu ses valeurs. »

Si les personnages sont particulièrement convaincants – **Sauvegarde de Charisme**, en cas d'échec ils brusquent Memengwaa, qui les chasse dehors – Memengwaa leur montre la dernière lettre reçue de son fils – donnez aux joueurs l'**aide de jeu F01**. Cela peut mettre les PJ sur la piste de Tahlia Carodios.

Notez que si les personnages savent, grâce à Angen Tulo, que Memengwaa a invoqué le Wendigo, Terry n'est pas là – la confrontation finale aura lieu en extérieur.

Cinquième victime : Tahlia Carodios ?

Son lien avec Alex : Tahlia était la petite amie d'Alex.

Pourquoi elle est sur la liste d'Alex : Elle a trahi la confiance d'Alex en le trompant avec Dorothea, pendant des mois.

Comment elle a réagi à la mort d'Alex : Tahlia s'est sentie totalement responsable. Elle a eu des pensées suicidaires mais a noyé sa douleur en se plongeant corps et âme dans son travail de photographe.

Comment elle sera tuée : Le mercredi 30 janvier, Tahlia Carodios souhaite immortaliser l'événement climatique exceptionnel. Elle se rend au lac Michigan. Alors qu'elle prend des clichés, elle est paralysée de peur par ce qu'elle voit à travers son objectif. Le Wendigo approche pour la tuer.

Comment elle voit le Wendigo : Au travers de son objectif d'appareil photo.

Les pistes : Les personnages peuvent supposer que Tahlia Carodios sera la prochaine – et dernière – victime. Elle était proche d'Alex Campbell et la dernière lettre du *trader* la désigne comme l'une des responsables de sa mort.

La recherche de Tahlia Carodios constitue le sprint final de ce scénario. Pour ajouter un peu de tension, n'hésitez pas à placer un **Compte à rebours** – voir *Cthulhu Hack*, pp. 31-32 – à 6 dès le moment où les personnages obtiennent le nom de Tahlia Carodios – par exemple lorsqu'ils obtiennent la lettre d'Alex –, et à le descendre chaque heure passée.

Retrouver Tahlia Carodios

Les personnages peuvent avoir trouvé le numéro de téléphone de Tahlia – sur le portable d'Alex Campbell – ou son adresse email – sur l'ordinateur de Dorothea *via* la messagerie instantanée. Cependant Tahlia ne répond à aucun mail ou appel : elle est bien trop occupée. Les glaces qui prennent possession de Chicago donnent lieu à des images magnifiques. Tahlia travaille pour un magazine de paysages, Marvelous World, et profite du climat pour prendre des clichés mémorables. Elle ignore tout de la mort de Dorothea et des autres.

Laissez les joueurs établir un plan pour retrouver Tahlia. Voici quelques possibilités :

- Grâce au fournisseur téléphonique, les personnages peuvent obtenir l'adresse de la jeune femme – **test de Torche**. Sur place, un calendrier au mur indique des emplacements – les lieux de ses shootings. Le jour où les PJ découvrent l'appartement, Tahlia a indiqué sur le planning « Lac Michigan ».
- En piratant la messagerie de Tahlia – **Sauvegarde d'Intelligence**, en cas d'échec le compte mail est bloqué –, les PJ ont accès aux derniers emails échangés par Tahlia. Elle indiquait à Marvelous World qu'elle allait se rendre sur le lac Michigan pour prendre quelques clichés.
- Le videur du Tropical Bar a déjà vu le nom de Tahlia, lorsqu'il a vérifié sa carte d'identité. Elle s'appelle Tahlia Carodios, et cette information permet de trouver l'adresse de la jeune femme – voir ci-dessus.
- Avec le nom Tahlia Carodios, les PJ peuvent avec une recherche Internet remarquer qu'elle remonte sur le site Marvelous World, comme photographe. En contactant le site et en expliquant que Tahlia est en danger, les PJ obtiennent sa localisation actuelle : le lac Michigan.

Le lac Michigan

Tahlia Carodios souhaite immortaliser l'événement climatique exceptionnel. Elle se rend au lac Michigan, qui est en grande partie gelé. Le spectacle serait magnifique à contempler si les personnages n'étaient pas dans une course contre la montre. Près des berges, la glace s'est morcelée en des milliers de pointes bleutées qui donnent un aspect surréaliste au paysage, tandis que des centaines de stalactites sont accrochées au phare, comme une robe de dentelle blanche acérée.

Tahlia prend des clichés des navires piégés dans la glace, lorsque le Wendigo approche.

Si le **Compte à rebours** atteint 0 alors Tahlia est morte lorsque les PJ arrivent sur le lac Michigan. Cependant le Wendigo n'a pas encore absorbé son âme, les PJ ont encore une chance de le vaincre.

Si le **Compte à rebours** est au-dessus de 0, Tahlia est encore en vie, paralysée par la peur, tandis qu'elle voit le Wendigo dans son objectif. Le monstre approche pour la tuer.

Les personnages peuvent attaquer le Wendigo. Notez les deux apparences du Wendigo :

• S'il est vu directement, sans filtre, les personnages ne voient que Terry Campbell, le père d'Alex Campbell. Le vieil homme se déplace avec une aisance étonnante et a une force surhumaine. Derrière ses lunettes noires, ses yeux rouges trahissent sa possession par le Wendigo.

• Avec un filtre – un miroir, de l'eau, un objectif – les personnages voient le Wendigo. Il semble mesure deux mètres de haut et son ventre est horriblement distendu. Des scarifications parcourent son corps et son visage humain semble être un crâne recouvert de peau, sans chair. Ses yeux rougeoient et au niveau de son torse, un cœur de glace palpite. Sa vue engendre un **test de Santé mentale**. En cas d'échec, le personnage est fasciné par le Wendigo durant 1d6 Moments. Il n'effectue plus aucune action. D'autres personnages peuvent réveiller le fasciné en réussissant une **Sauvegarde de Charisme** – en cas d'échec l'apathie du fasciné dure deux fois plus longtemps.

Le Wendigo

Dés de Vie : 6

Points de Vie : 26+4/victime à partir de lundi

Points d'Armure : 4

Malus au toucher : -4

Attaques : Griffes (4 dégâts), Morsure (4 dégâts)

Capacités spéciales :

- Gel : une fois par Moment, le Wendigo peut tenter de geler une cible. En cas d'échec à une Sauvegarde de Constitution, la cible perd 8 Points de Vie.
- Sensible au feu : les dégâts causés par du feu ou des explosions causent deux fois plus de dommages au Wendigo et ignorent ses Points d'Armure.
- Forme véritable : s'il tombe à 0 Point de Vie et que ce n'est pas à cause d'une explosion ou du feu, le Wendigo déchire la chair de son hôte et se présente sous sa forme véritable. Il n'est plus nécessaire d'avoir un filtre pour le voir. Il a 18 Points de Vie, 0 Point d'Armure et 0 en Malus au toucher. Voir les chairs de Terry Campbell se déchirer engendre un nouveau test de Santé mentale.



Les personnages peuvent tirer parti de l'environnement dans le combat :

• Deux navires gelés à proximité de Tahlia et du Wendigo contiennent du matériel, notamment des **fusées éclairantes** – Matériel d6, elles occasionnent des dégâts de feu –, qui peuvent être utilisées contre le Wendigo.

• Les réservoirs des navires peuvent exploser – causant 24 dégâts de feu à toute personne Proche – avec un tir bien placé – **Sauvegarde de Dextérité** avec un Désavantage. Si le Wendigo est à proximité, l'explosion suffit à le détruire.

Conclusion

Si les personnages n'interviennent pas ou ne parviennent pas à venir à bout du Wendigo, Terry Campbell approche de Tahlia Carodios, paralysée par la peur. D'un simple toucher, il la gèle, avant de la mordre au niveau du cou pour absorber son âme. Son ventre enfle encore, avant d'exploser en une gerbe de glace qui s'étend sur Chicago et toute la région. La ville est instantanément gelée, tous ses habitants meurent. C'est la fin.

Si les personnages parviennent à défaire le Wendigo, il hurle et se réduit en cendres – ou en neige s'il n'a pas été tué par le feu – tandis que ses restes s'élèvent dans les airs. La menace est endiguée. Memengwaa est jugée par le Midewiwin. Elle finit ses jours internée dans un asile.

Prétirés

Les personnages forment un groupe d'enquêteurs. Ils n'ont pas d'expérience occulte particulière. Ils constituent Alter Investigation, une entreprise de détectives privés. Chacun commence l'aventure avec son maximum de Points de Vie et de Ressources. Tous ont leur propre attirail, sac de survie et les objets appropriés pour une enquête. Le MJ peut décider de leur attribuer d'autres éléments de matériel.



Nom : Steven Brooks Métier : Détective privé

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
8	9	8	12	14✦	12
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	8 6 4	6 4

Équipement :

Outils de crochetage (Matériel D6, donne un Avantage aux **Sauvegardes** pour crocheter), carte de visiter Alter Investigation

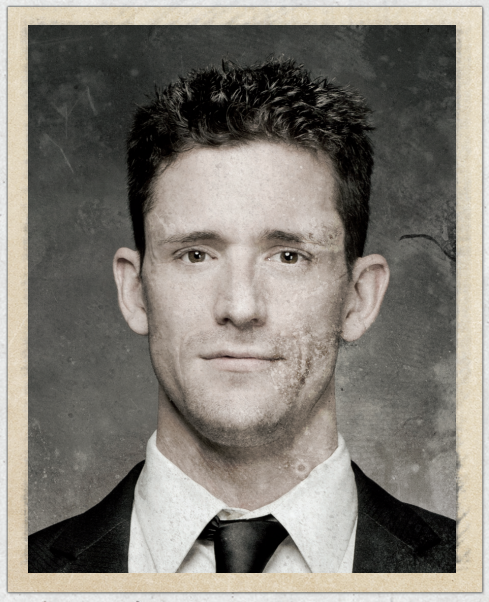
Capacités spéciales :

Crochetage, Château de cartes, Déduction

Points de Vie	Dé de Vie
12	8

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	4

Dé de richesse
4



« Je suis certain que cette affaire est plus simple qu'il n'y paraît. »

Steven Brooks était un cambrioleur à la petite semaine. Embarqué dans des affaires louches dès ses dix ans, ses doigts de fée étaient un atout pour ses deux amis voleurs. Alors qu'il avait vingt ans, un cambriolage se passa particulièrement mal. Contrairement à ce qui était prévu, le propriétaire de la villa était présent et il chassa les intrus avec son fusil de chasse. L'un des amis de Steven eut la tête explosée. L'autre fut blessé et lorsque la police arriva il fut incarcéré.

Steven s'en sortit indemne et libre, mais le drame fut pour lui un électrochoc. Il décida de se ranger et monta avec son amie Rosemary Withers, informaticienne et *geek*, une agence de détectives privés. Il connaissait les astuces des voleurs et les receleurs, ce qui fut un avantage certain pour lancer sa carrière ! Aujourd'hui, Steven est un homme âgé d'une trentaine d'années, aux cheveux bruns, vêtu d'un imperméable beige et d'un costume noir indémodable.

Nom : Virginia Walker Métier : Boxeuse

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
12	12	14	7	8	10
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
6 4	4	6 4

Équipement :

Poings américains, croix en pendentif

Points de Vie	Dé de Vie
13	10

Capacités spéciales :

Force de caractère, Pugiliste, Retour de flamme

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
8	8

Dé de richesse
6



« Tu es sûr de vouloir te battre ? Tu vas le regretter... »

Virginia est une femme d'une trentaine d'années, de plus de deux mètres, à la carrure impressionnante. Elle ne passe pas inaperçue et sa mère lui a toujours dit que Dieu avait de grands projets pour elle. Profondément croyante, elle boxe de manière professionnelle et compte bientôt arrêter sa carrière pour une autre activité plus calme.

Virginia a été la cliente de Steven Brooks pour une affaire de cambriolage qui s'est étendue sur des années, et leur relation a tourné à l'amitié. Elle l'aide maintenant lorsqu'il a des enquêtes importantes, en échange de quelques billets verts.

Nom : Rosemary Withers Métier : Informaticienne

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
10	10	10	10	14✦	9
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	8 6 4	12 10 8 6 4

Équipement :

Ordinateur portable, carnet de notes

Capacités spéciales :

Débrouillard, Érudit, Influent

Points de Vie	Dé de Vie
11	6

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	1

Dé de richesse
6



« Faisons une carte mentale de tout ce que l'on sait, nous y verrons plus clair. »

Rosemary Withers est une femme de vingt-huit ans aux cheveux longs. Elle entretient savamment une image de femme fatale qui tranche avec son côté *geek*. Elle codirige Alte Investigation avec Steven Brooks, un ami d'enfance.

Rosemary est autodidacte en informatique et continue sans cesse de s'améliorer dans ce domaine. Elle est également passionnée de films et de livres d'horreur, qu'elle enchaîne avec grand plaisir.

Même si Steven est la figure officielle de détective, Rosemary n'est pas en reste : elle a plus d'une fois solutionné des enquêtes !

Nom : Manuel Yazzie Métier : Négociateur

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
9	8	9	12	11	14✦
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
6 4	10 8 6 4	10 8 6 4

Équipement :

Matériel de premiers soins (Matériel D4), paquet de cigarettes

Capacités spéciales :

Jugeote, Médecin de terrain, Réseau

Points de Vie	Dé de Vie
12	8

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
6	1

Dé de richesse
6



« *Je suis sûr que nous pouvons nous mettre d'accord sur un compromis.* »

Manuel est un homme d'une trentaine d'années, aux cheveux bruns et à la peau hâlée. D'origine amérindienne, ses parents ont plutôt bien réussi dans la vie. Ils travaillent comme professeur d'histoire et comme médecin.

De sa mère, Manuel a appris les rudiments des premiers soins et l'envie d'aider son prochain. De son père, Manuel a hérité le goût de la discussion et de la négociation. Il en a fait son métier.

Manuel est *freelance* et intervient parfois en tant que prestataire pour Alter Investigation lors des enquêtes les plus importantes. Il travaille également la plupart du temps avec la police ou les services de renseignement.

Nom : Gabriel Jones Métier : Chasseur de primes

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
13	13✦	10	11	10	6
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Bagou (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé mentale
8 6 4	8 6 4	6 4

Équipement :

Fusil (Matériel D6), revolver (Matériel D6)

Capacités spéciales :

Agile, Main sûre, Œil de lynx

Points de Vie	Dé de Vie
12	8

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme
10	4

Dé de richesse
6



« Dans la vie il y a les chasseurs et les proies. Moi je suis un chasseur. »

Gabriel Jones est un Afro-Américain né en Louisiane. Petit frère choyé, il supporta mal toute l'attention que sa famille portait sur lui et fugua à l'adolescence. Il vécut de petits boulots et voyagea beaucoup. Il fut initié au tir par un chasseur qui l'hébergea pendant deux ans et se découvrit un talent inné pour traquer des proies. Il sombra dans l'illégalité lorsqu'il utilisa ce don pour tuer.

Steven Brooks fait appel à Gabriel lorsqu'il soupçonne qu'il peut y avoir des personnes à pourchasser ou à abattre. Il est arrivé que Steven ne puisse prouver officiellement la culpabilité de certains et laisse Gabriel s'occuper de « rendre justice ».

Merci aux souscripteurs qui ont permis l'édition des Libri Monstrorum !

Patrick ABITBOL, Malik ALLAOUA, Jeff-clyde ANDERS, Gilles AVIGNON, Vincent BECKER, Paul BERNARD, Aymeric BESSET, Pierre-Antoine BIGGIO, Serge BILLARANT, Ivan BIZOUARN, Xavier BONNEAU, Michael BONNIER, Timothée BOSSIN, Christophe BOURCET, Laurent BOURMAUD, David BURTIN, Philippe CANITROT, Jean CARLES, Laurent CATINAUD, Jacques CHARLET, Florent CHEVALIER, Michel CHEVALIER, Pierre CHIMY, Jean-Marc CHOSEROT, Edouard CONTESSE, Matthieu COTTINET, Florent CRAYSSAC, Jean-Francois DABOMPRE, Hervé DAIRE, Olivier DE BROYER, ECHO DE L'ORANIE, Olivier DEBUIRE, Stephane DELAFOSSE, Jean DESCARPENTRIE, Nicolas DOBIN, Hadrien DOMINAULT, Maxime DROUOT, Benoit DUBOSCQQ, Eric DUBOURG, Alexis DUFRENOY, Arnaud DUROY, Jean-pierre DUVIGNEAU, Salive ERIC, Florian ERZAR, Guillaume ESCRIVANT, Laurent FERREBOEUF, Claude FÉRY, Dominique FORESTIER, Antoine GANDILHON, Yoann GARDIE, Franck GARNIER, Olivier GATHIER, Fabrice GATILLE, Pierre GAVARD-COLENNY, Stephane GELGOOT, Aimery GIRAUD, Bruno GOMIERO, Axel GOTTELAND, Jean-paul GOURDANT, Yann GOUZIL, Laurent GRIMBERT, Sébastien GUEISSAZ, Etienne GUERRY, Jérémy GUILBON, Pierre-Yves HAINAUX, Guillaume HATT, Sebastien HAUGUEL, Ludovic HEINRICH, Julien HÉLIX, Gaël HENRY, Reynald HERITIER, Laura HOFFMANN, Denis HUNEAU, Sébastien JEANNE-BROU, Frederic JOLY, Mohamed KAF, David KAHN, Yann KERNEN, Philippe KLEIN, Sabrina LACOMBE, Morgan LATERRADE, Nicolas LAUB, Maxence LE PEUCH, Guillaume LE SEACH, David LEAL DOMÍNGUEZ, Antoine LEBIODA, Stéphane LEBONNOIS, Romain LECLERCQ, Arnaud LECOINTRE, Vincent LELAVECHEF, Mickael LETERTRE, Jean-françois LOQUEN, Rémi MANTOVANI, Christophe MARINIER, Freddy MARTINEZ, Thomas MARY, Laurent MASSOTTE, Laurent MENU, Benjamin MEQUIGNON, Patrice MERMOUD, Thomas MICHELIN, Marc MILEUR LE PLAINE, Fabien MODESTE, Emmanuel MONTECOT, Eric MOREL, Eric MORICEAU, Eddy NAZET, Eric-Olivier PALLU, Olivier PERRONNY, René PINSON, Frédéri POCHARD, François RAYMOND, Félix REINMANN, Thomas RENAUDIER, Quentin RICARD, Brice RIGOT, Olivier RIO, Olivier ROISIN, Nicolas RONVEL, Christophe ROSSIGNOL, Stéphane ROY, Florent RUARD-DUMAINE, Jérémie RUEFF, Philippe SALLERIN, Stéphane SAR, Stéphane SAUGOULT, Séverin SCHAEFER, Eric SCHALLER, Eric SCHMID, Claude-nathanael SCIBOZ, Frank SERRA, Thierry SILHOL, Yves STEVENS, Samuel SZYMANSKI, Jerome TOUSSAINT, David TRIREGNO, Jean-baptiste TYLCZ, Simon VALLEE, André VAN MALDER, Guillaume VASSEUR, Frederic VELASCO, David VIAL, Alban VILLANI, François ZUNSHEIM.

Boutiques

Bazar du Bizarre, Boutique Casus-Belli, Dédale, Jeux Descartes, Librairie Martelle, L'Oeuf Cube, Philibert.

Open Gaming Licence

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: The Cthulhu Hack logo, The Cthulhu Hack and Just Crunch Games are all trademarks of Paul Baldowski. All trademarks, artwork, logos and layout are product identity. All text not related to game mechanics descriptions is Product

Identity, including Mythos 101. Elements specifically in the public domain or previously designated Open Game Content are not included in this declaration.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this product are Open Game Content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

(d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artefacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor

to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor.

(g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a chYYYYge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. THE BLACK HACK, Copyright 2016, Gold Piece Publications;

Author: David Black.

ADDITIONAL THINGS, Copyright 2016, Author: David Black

THE CTHULHU HACK, Copyright 2016, Just Crunch Games; Author: Paul Baldowski.