FRÈRES de SANG

Une compilation de scénarios pour L'Appel de Cthulhu sans aucun lien avec le Mythe !

Treize nouvelles et trépidantes Aventures à jouer en une nuit

13 CONTES D'EPOUVANTE !

Un supplément pour

L'APPEL de CTHULHU

CHAOSIUM INC.

Adams, Aniolowski, Behrendt, Glegg, Detwiler, Geier, Gibbons, Gillan, Herber, Hickie, Manui, Monroe, Ross, Rowland, Shirley, Szymanski, Triplett-Smith

DESCARTES EDITEUR

FRERES DE SANG*

13 Contes de Terreur !

** Titre original américain "Blood Brothers" faisant référence à "Blues Brothers" pour indiquer l'inspiration cinématographique des scénarios. La traduction de ce titre nous a paru préférable parce que les scénarios s'inscrivent dans un contexte d'épouvante, ce qui n'a rien d'humoristique.*

FRÈRES de SANG

par

John B. Monroe
Fred Behrendt
Geoff Gillan
Barbara Manui
Chris Adams
Kevin A. Ross
Sam Shirley
Keith Herber
Marcus L. Rowland
Scott Aniolowski
Michael Szymanski
Gregory Detwiler
John Scott Clegg
Tony Hickie

Illustration de couverture réalisée : **Lee Gibbons**
Illustrations intérieures : **Earl Geier**
Plans : **Carol Triplett-Smith**

Supervision, éditorial et historique des films : **John B. Monroe**
Second éditorial : **Lynn Willis**
Maquette intérieure : **John B. Monroe**
Maquette de couverture : **Charlie Krank**

Traduction et adaptation : **G. E. Ranne**
Correction et relecture : **Michèle Charrier et Dominique Balczesak**
Supervision de la version française : **Henri Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. IN EDIT**

Titre original : "Blood Brothers"

Chaosium Inc. - 1992

JEUX DESCARTES 1992

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0035-5
Edition et Dépôt légal : Octobre 1992

SOMMAIRE

Introduction 5

Les Dernières Volontés d'Oncle Timothy 7
par Keith Herber

Liés par le Sang.....17
par Sam Shirley

Némésis.....26
par Kevin A. Ross

Le Continent Perdu.....37
par Gregory Detwiler et John B. Monroe

La Fiancée de la Momie 45
par John Scott Clegg et John B. Monroe

La Fabricante de Poupées 55
par Geoff Gillan

Les Chamans nazis miniatures
venues de la nuit des temps.....69
par Barbara Manui et Chris Adams

Lune de Miel en Enfer.....80
par Marcus L. Rowland

Morts à l'Arrivée 92
par John B. Monroe

L'Invasion.....100
par Tony Hickie et John B. Monroe

Les Créatures des Profondeurs 109
par Michael Szymanski

Fête ou Défaite 118
par Scott Aniolowski

La Planète de l'Horreur 125
par Fred Behrendt

Aides de Jeu.....143

FRERES DE SANG est dédié à tous ceux qui sont un jour restés cloués devant leur écran pour voir la fin d'un de ces "terrifiants navets..."

- Les auteurs

Le livret FRERES DE SANG est édité par Jeux Descartes.

Copyright 1992 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'APPEL DE CTHULHU© est publié par Jeux Descartes sous licence de Chaosium. Inc.

Toute ressemblance entre des personnages des scénarios de FRERES DE SANG et des personnes existants ou ayant existé serait purement fortuite.

Les œuvres de H. P. Lovecraft sont une marque déposée© 1963, 1964, 1965. Les citations qui en sont extraites ne servent qu'à illustrer le propos de cet ouvrage. Shudde-M'ell, les Chtoniens et toutes les autres inventions de Brian Lumley sont tirées de ses livres et particulièrement de *The Burrowers Beneath*. Elles sont utilisées ici avec son aimable autorisation.

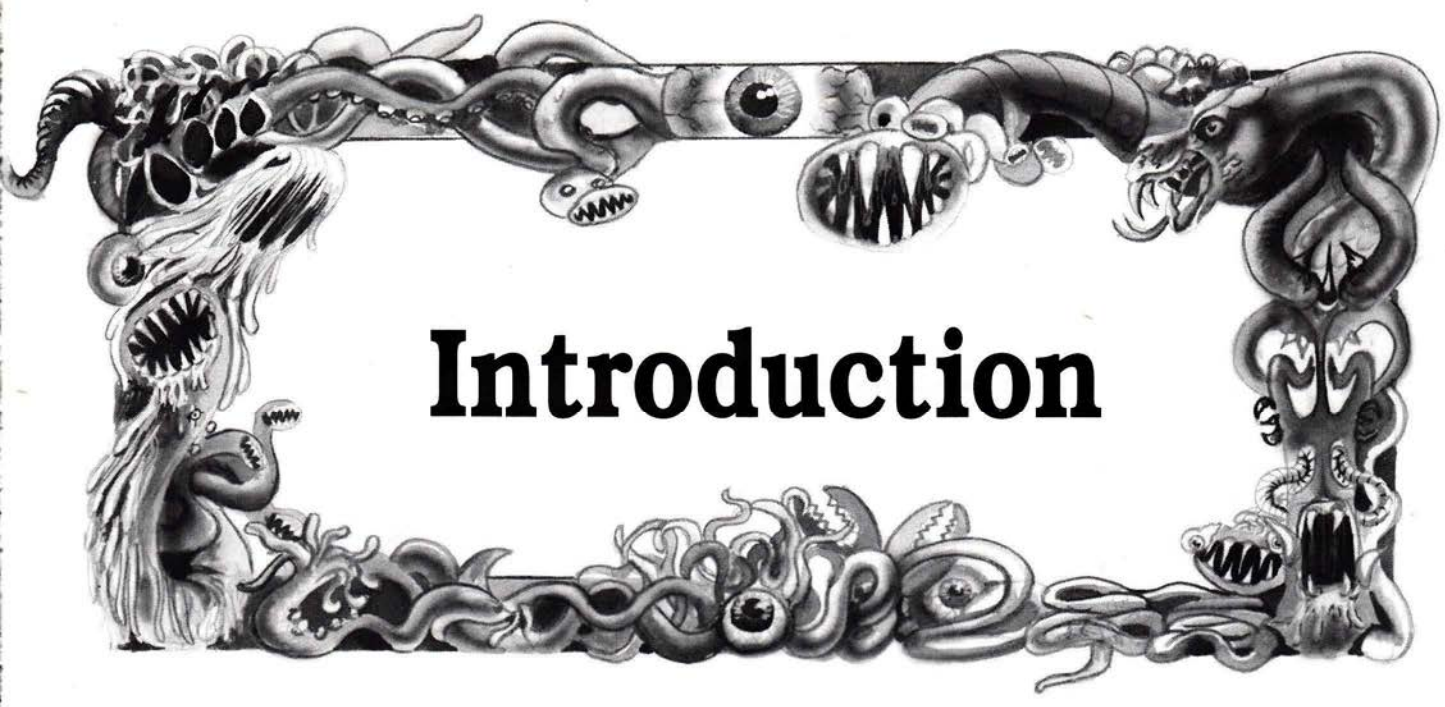
L'illustration de couverture est de Lee Gibbons ; les illustrations intérieures d'Earl Geier, 1990 ; tous droits réservés.

Chaosium remercie Joshua Stull de son aide précieuse pour tous les renseignements d'ordre cinématographique.

Toute reproduction de cet ouvrage en totalité ou en partie, à des fins personnelles ou industrielles, par des moyens photographiques, électroniques ou autres est strictement interdite.

Pour tout renseignement sur cet ouvrage ou sur la gamme des produits Descartes, veuillez écrire à :

Jeux Descartes - 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 PARIS.
ISBN 2-7408-0035-5



Introduction

Bienvenue dans la Grande Fraternité de Cthulhu !

Il y a déjà quelque temps que le besoin de scénarios de *L'Appel de Cthulhu* qui ne soient pas liés au mythe se fait sentir chez les joueurs. *Frères de sang* vous offre 13 de ces aventures, chacune inspirée d'un film d'horreur connu. Vous y rencontrerez des vampires, des loups-garous, des savants fous, des zombies carnivores, des poupées psychopathes, des hommes-poissons et bien d'autres réjouissances !

Bien que les histoires de *Frères de sang* ne soient pas des scénarios classiques de *L'Appel de Cthulhu* - et qu'au premier abord, certains d'entre vous puissent même les trouver franchement stupides - nous pouvons vous assurer qu'elles vous feront passer, à vous et à vos joueurs, quelques délicieux moments de terreur. Les lieux et les monstres décrits paraîtront sans doute familiers à beaucoup de lecteurs... mais soyez persuadés que vous découvrirez dans ce recueil de nombreuses idées nouvelles et intéressantes !

Les époques où se déroulent ces récits varient de la fin des années 20 jusqu'aux années 80, voire au-delà, afin qu'ils conservent l'ambiance des œuvres dont ils sont inspirés. Si vous vous servez de figurines, essayez de les peindre en différents tons de gris. Elles vous restitueront alors l'atmosphère des films en noir et blanc d'avant les années 60.

Chaque scénario est prévu pour vous procurer une excursion indépendante, d'une seule nuit, dans le monde des films de série B. Six investigateurs prétirés vous sont fournis par histoire. Vous pouvez, si vous le désirez, utiliser les vôtres, mais nous vous conseillons cependant de préférer ceux que nous vous avons préparés.

Lorsque vous ferez jouer ces aventures, gardez à l'esprit l'ambiance des films dont elles sont inspirées. Faites en vivre les personnages et rutiler les décors dans tous leurs détails, et n'hésitez pas à recourir à des effets sonores bizarres pour exalter l'atmosphère. Dans chaque scénario, un encadré est consacré à l'importance du type de film illustré. Le Gardien y trouvera aussi, pour stimuler son imagination si besoin est, la liste des œuvres à voir sur le sujet.

Il est important que le Gardien se souvienne que toutes les nouvelles règles propres à cet ouvrage (sorts, talents, armes, etc.) ne sont officielles que dans les scénarios pour lesquels elles ont été conçues. S'il désire les utiliser ensuite dans ses propres histoires, nous ne pouvons l'en empêcher, mais attention : ne laissez pas les joueurs mettre la main sur des sorts tels que "Negate Tool" ou "Lumière de Ra", par exemple. La disproportion occasionnée dans votre campagne serait trop importante.

Règles Optionnelles

Voici quelques règles non obligatoires qui pourront vous servir à accentuer le côté cinématographique de ces aventures :

Santé Mentale

Tout bon investigateur de *L'Appel de Cthulhu* risque la folie quand il rencontre une des innombrables et innommables horreurs du mythe. Pourtant, si les héros de *Them* étaient devenus fous après avoir vu leur première fourmi géante, le film se serait arrêté là...

En conséquence, quand un personnage perd 5 points de SAN ou plus en un round, vous pouvez, au lieu d'utiliser la table de folie temporaire de la boîte de base, jeter un dé sur la table suivante :

1D10	*Résultat*
1-4	Hurlez un bon coup ! (Le joueur, pas seulement l'investigateur... Allez, un peu de rôle-playing !)
5-7	Idem. Une mèche des cheveux de l'investigateur devient blanche.
8-9	L'investigateur trébuche et tombe.
10	Faire un jet sur la table de folie temporaire de la boîte de base.

Si un aventurier écope d'une folie permanente, ne la laissez durer que le temps que vous, ô gardien, le jugerez bon. Le but de ces scénarios est de vous faire passer un bon moment. Or le joueur risque de ne pas trouver très "amusant" de rester assis dans un état catatonique pendant tout le reste de la soirée.

La 3D

Les films en 3D (ou en relief, si vous préférez) sont un phénomène incontournable de la série B des années cinquante. Décidez au moment de commencer votre aventure si vous voulez qu'elle soit en 3D. La manière la plus simple de procéder est celle-ci : quand un PNJ tend quelque chose à un investigateur (une tasse de café, par exemple), penchez-vous au-dessus de la table de jeu, balancez l'objet sous le nez du joueur, éloignez-le le plus possible, puis rapprochez-le de nouveau, tout en émettant pendant la manœuvre des sons du style : "Wiiiououou Wiiiiououou...". Pensez aussi à arrêter avant que cela ne devienne lassant.

Note du traducteur : "Wiiiiouou" est censé plus ou moins correspondre aux bruits psychédéliques dont raffolaient les cinéastes en 3D de cette époque.

Abbot et Costello

Vers la fin des années 40 et au début des années 50, les célèbres acteurs Bud Abbot et Lou Costello régnaient sur les films d'horreur en compagnie d'une pléthore de monstres célèbres. Pour simuler ce fait, vous pouvez remplacer deux des PNJ par les deux fiches suivantes, en gardant si vous le voulez le métier et le nom des personnages initiaux (n'utilisez pas dans cette substitution des PNJ importants pour le déroulement du scénario).

Les caractéristiques données ci-dessous correspondent aux protagonistes incarnés par les acteurs, et non aux acteurs eux-mêmes, vous l'aurez compris.

• Bud Abbot, Comique, né en 1896

FOR 10	CON 9	TAI 10	DEX 13	APP 12
INT 13	POU 15	EDU 12	SAN 75	PdV 10

Bonus aux dommages : 0.

Déplacement : 12.

Armes : Matraque 45%, dommages 1D8.

Faire tomber les gens 55% : un jet réussi renverse un opposant de la taille d'un humain normal.

Lancer bouteille d'Alka Seltzer 55% : pas de dommages particuliers.

Compétences : Baratin 85%, Discrétion 40%, Discussion 40%, Eloquence 35%, Lancer 55%, Marchander 45%, Nager 45%, Se Cacher 50%, Trouver Objet Caché 55%.

• Lou Costello, Comique, né en 1906

FOR 8	CON 16	TAI 15	DEX 10	APP 9
INT 9	POU 18	EDU 8	SAN 90	PdV 16 (*)

(*) Lou Costello, quoi qu'il arrive, ne perd jamais un seul point de vie.

Bonus aux Dommages : 0.

Déplacement : 12.

Armes : Matraque 55%, dommages 1D8.

Faire tomber les gens 45% : un jet réussi renverse un opposant de la taille d'un humain normal.

Lancer tarte à la crème 65% : pas de dommages particuliers.

Compétences : Baratin 75%, Chanter 8%, Grimper 60%, Lancer 55%, Marchandage 55%, Nager 45%.

Armes cinématographiques

Suit maintenant une liste des armes communément utilisées dans les films d'horreur. Nous vous donnons gracieusement la permission de vous en servir dans d'autres aventures...

Arme	*Nbs de coup*	*Dommages*	*Pourcentage*	*Portée*	*PdV*	*Notes*
Bouteille Cassée	-	1D6+2	15%	-	4	-
Chaîne de Vélo	-	1D10	15%	1m	15	A
Ciseaux						
(Fermés)	-	1D4	15%	-	9	E
(Ouverts)	-	2D3	20%	-	9	E
Pelle	-	1D10	20%	-	10	-
Perceuse	-	1D4 +3	25%	-	15	E,+
Pic à Glace	-	1D2	25%	-	5	-
Pistolet à Plombs	1/2rnds	1D6	25%	10 m	12	**
Poêle à Frire	-	1D6+1	20%	-	15	++
Rasoir	-	1D3+3	20%	-	8	-
Tronçonneuse	-	2D8	20%	-	20	*

E : L'arme peut empaler.

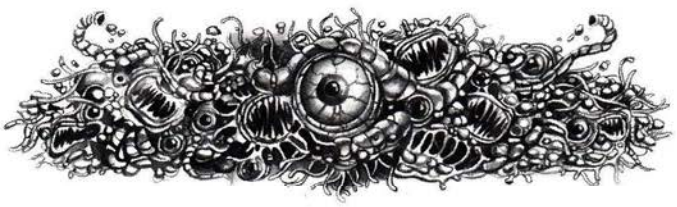
* En cas d'empalement, tirez un dé pour savoir quel membre est coupé.

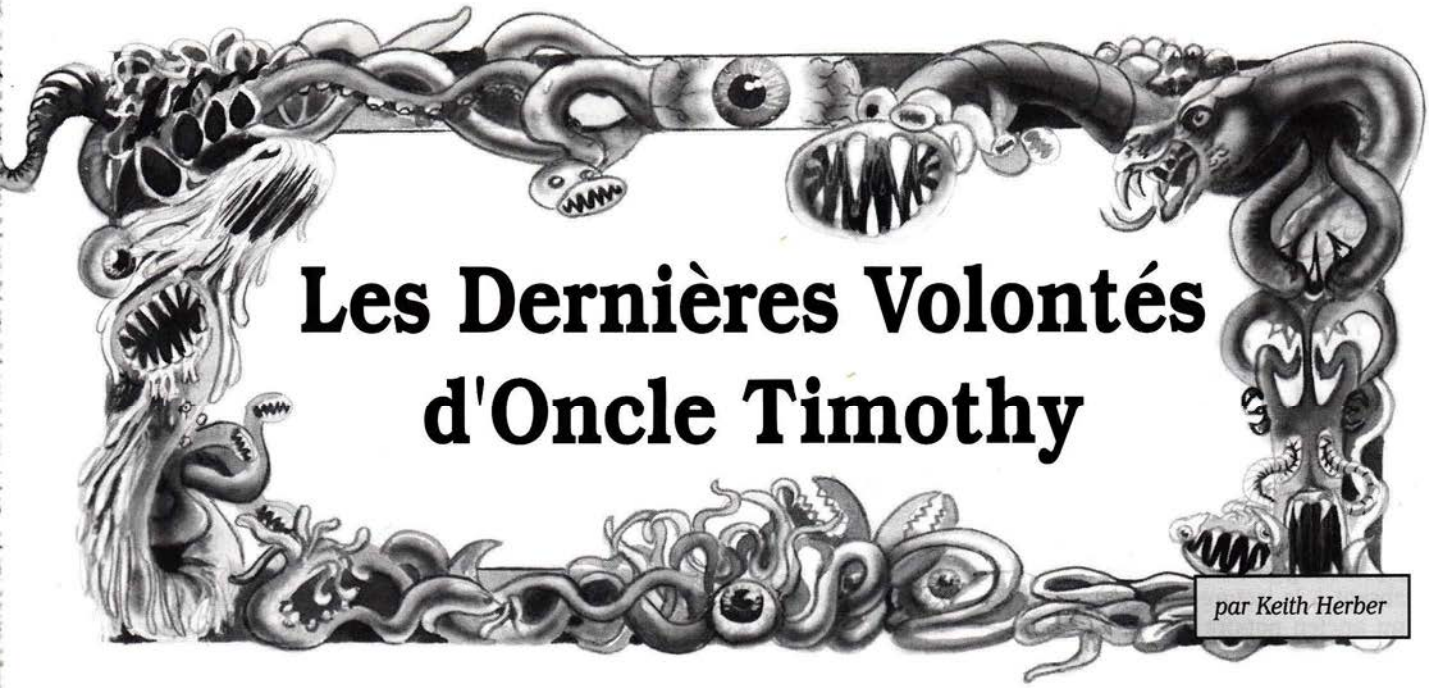
** Sur un résultat de 00, le tireur touche un panneau en métal qui lui renvoie les plombs. Il prend alors les dommages prévus.

+ : Prenez comme base une perceuse standard. Si elle est plus grosse (ou plus petite), augmentez (ou réduisez) les dommages en conséquence.

++ : Si elle est brûlante, comptez 1D10+1 de dommages.

A : Sur un résultat de 00, la chaîne revient en plein dans la tête de l'utilisateur. Il prend alors les dommages prévus.





Les Dernières Volontés d'Oncle Timothy

par Keith Herber

Considérations Préliminaires

Durant l'aventure, les investigateurs sont isolés au sommet d'une montagne. Aucun téléphone en vue. Seule une petite route boueuse descend au village de Hamton, à 15 km de là, où, dans une auberge, loge le second exécuteur testamentaire de l'oncle Timothy. Toute personne tentant de quitter la montagne se fait aussitôt repérer. Lors de la première soirée passée dans la maison, une terrifiante tempête éclate... La pluie battante et l'orage durent tout au long du scénario. (Un personnage restant dehors dans de telles conditions atmosphériques attrape un rhume sévère s'il rate un jet de CONx5.)

L'oncle Timothy commence le soir même son assaut contre les visiteurs. Ceux-ci sont probablement tirés de leur lit et jetés en pleine action par l'horrible meurtre du notaire. Programmez les attaques de Timothy de façon à ce qu'elles suivent les progrès des investigateurs... Le scénario peut aussi bien se terminer avant l'aube que durer tout le week-end, cela dépend de la rapidité à laquelle les investigateurs trouvent et interprètent les indices. Vous n'êtes pas obligé d'être honnête : faites ce qu'il faut pour que l'aventure soit haletante, essayez de garder les protagonistes en vie pendant au moins la moitié du scénario, et amusez-vous ! Assurez-vous que les personnages disposent d'assez de temps entre les attaques pour pouvoir étudier les indices qu'ils ont découverts. Jugez vos joueurs sur leur rôle-playing, pas sur leurs capacités de survie...

Tous les investigateurs se rendant à la propriété dans leur propre automobile, faites-leur sentir que fuir par ce moyen risque d'être dangereux. La pluie a rendu l'étroite route boueuse et glissante, et par trois fois dans la descente, le conducteur téméraire doit effectuer un jet de Conduire une Automobile. En cas d'échec, la voiture dévale le flanc de la montagne, s'écrasant contre les arbres puis atterrit dans la rivière en furie. Son occupant est, bien sûr, tué sur le coup. Les trois passages dangereux sont visibles des fenêtres de la propriété, et tout témoin de l'éventuel accident perd 1/1D3 points de SAN.

FANTOMES ET FARFADETS

Les maisons hantées ont été pendant des années la matière première des films d'horreur. Le thème habituel est le suivant : quelques personnes se retrouvent isolées du monde extérieur, dans une demeure qui se révèle contenir un certain nombre de créatures surnaturelles animées de mauvaises intentions...

Dans toutes les bonnes histoires de fantômes, la "chose" qui hante la maison a des raisons de martyriser les héros de l'histoire. On ne peut décemment intéresser le public à un monstre ou un spectre invincible si celui-ci n'a pas un prétexte valable de se trouver là où il se trouve. Son but doit être clair ; il peut d'ailleurs être très simple : essayer de se venger d'une personne qui lui a fait du mal ou tenter de prévenir quelqu'un d'un danger imminent sont des motivations classiques, mais toujours efficaces.

Les fantômes permettent aux cinéastes de faire facilement peur aux spectateurs. Ils passent à travers les murs, apparaissent et disparaissent à volonté, sont dotés de pouvoirs télékinésiques (ils peuvent bouger les objets à distance) et sont capables de prendre le contrôle des corps de leurs innocentes victimes.

Quelques bons films de fantômes :

Dead of Night (1945, Ealing Studios)
House On Haunted Hill (1958, Allied Artists)
13 Ghosts (1960, William Castle Productions)
La Maison du Diable (1963, Argyle Productions)
Kwaidan (1964, Ninjin Club)
La maison des Damnés (1973, Academy Picture)
Amytiville, la Maison du Diable (1979, AIP)
Poltergeist (1982, MGM)
SOS Fantômes (1984, Columbia)
House (1986, New Line)

Informations pour les Investigateurs

Nous sommes en pleine forêt du Vermont, dans la froide et humide soirée du vendredi 23 avril 1928. Les investigateurs se rendent à la vieille propriété Duncan, perdue au sommet du Mont Harps, propriété qu'ils connaissent bien pour y avoir passé dans leur enfance la plupart de leurs vacances d'été. Leur oncle Timothy Duncan, qui possédait la maison depuis de nombreuses années, vient de mourir, et ils ont tous été invités à se retrouver là pour l'ouverture et la lecture de son testament. La rumeur affirme qu'à sa mort, l'oncle Timothy était à la tête d'une fortune de près d'un million de dollars, et selon toute probabilité, les neveux et nièces réunis en ce jour vont se partager cet héritage...

Parmi les sept héritiers potentiels, six seulement ont pu se déplacer. Les sept cousins sont Peter Duncan, un insignifiant tennisman californien, alcoolique, coureur de jupons et gigolo à ses heures (Peter n'a pas pu venir et sera absent à la lecture du testament) ; Harvey Duncan Allen, un ancien notaire véreux devenu agent immobilier, qui, paraît-il, est recherché par un gangster de Chicago après une affaire de vente de terrain surestimé ; le docteur Sydney Duncan, un respectable médecin bostonien, père de famille, qu'on aurait récemment aperçu en compagnie de sa pulpeuse et blonde secrétaire, Mindy ; Elisabeth Duncan, déjà deux fois héritière, divorcée, mondaine, flambeuse, et pour tout dire une sacrée garce ; Jack Duncan, dont les poèmes en ont énervé plus d'un, politicien radical à tendance socialiste ; Fiona Duncan Holmes, "danseuse", globe-trotter, irresponsable et hédoniste, dont on raconte qu'elle s'est fait avorter l'année précédente à Paris, et Lord Jeffrey Duncan, un anglais snob, ruiné. Tous sont arrogants, avides, et le monde ne se porterait pas plus mal sans eux. La même chose, bien sûr, est vraie de l'oncle Timothy.

Les autres occupants de la maison sont le vieux maître d'hôtel et la gouvernante, Jamison et Henrietta (dont les investigateurs ne se rappellent que trop bien), ainsi qu'un avoué, M. Charles Turner, de l'étude Regis & March, qui se trouve là à titre d'exécuteur testamentaire de l'oncle Timothy.

Les personnages ont garé leurs automobiles dans l'allée, à l'extérieur de la maison. Bien qu'ils n'aient pas l'intention de rester plus longtemps qu'il ne sera absolument nécessaire, ils ont amené, comme on le leur avait conseillé, assez d'effets personnels pour pouvoir passer là le week-end.

La propriété appartenait donc à l'infiniment riche Timothy Duncan, récemment décédé à l'âge de 81 ans. Les investigateurs sont des dilettantes cupides réunis en ce lieu pour la lecture du testament de leur oncle. Leur parenté est lointaine et ils ne se connaissent pas très bien, mais ils peuvent se souvenir de divers incidents advenus entre eux dans leur jeunesse. Tous, pour des raisons différentes, ont désespérément besoin d'argent. Ceci posé, ils ont tout à fait le droit de ne pas s'apprécier mutuellement...

Ils sont attendus dans la soirée du vendredi. A leur arrivée, ils font la connaissance des serviteurs et d'un représentant de l'exécuteur testamentaire. Le document va être lu le soir même, et les six cousins vont apprendre qu'ils se partagent un million de dollars en liquide. Le lieu de dépôt de cette somme, cependant, ne leur est révélé qu'une fois remplie la seule condition du testament : *les héritiers doivent passer le week-end dans la maison* (Ta-da) !

L'avoué reste avec eux, et des précautions ont été prises pour que s'ils quittent la montagne, l'exécuteur testamentaire en soit prévenu. A partir du vendredi soir et jusqu'à huit heures lundi matin, toute personne sortant de la propriété (qui s'étend dans un rayon de trois kilomètres autour de la demeure) abandonne, de fait, sa part de l'héritage. L'argent est divisé entre les héritiers restants. Ceux-ci sont donc libres de partir à tout moment, mais il est à peu près sûr que l'appel de l'argent les fait rester... surtout si l'on considère que chaque fois que l'un d'eux meurt ou s'enfuit, la part des autres augmente.

Les Acteurs

Les joueurs, dans le rôle des héritiers potentiels.

Charles Turner, notaire, âgé de 40 ans et membre de l'étude Regis & Marsh, est l'exécuteur testamentaire de l'oncle Timothy. C'est un homme intelligent, aimable, destiné à mourir rapidement dans ce scénario. Ses statistiques ne sont donc pas nécessaires.

Jamison, le maître d'hôtel. Un grand vieillard, d'une soixantaine d'années, anglais, snob, spirituel et courtois, accomplissant impeccablement les tâches qui lui sont imparties. Timothy l'a subtilement drogué, ainsi que la gouvernante, de façon à leur faire accomplir sans leur accord toutes ses sales besognes. La Santé Mentale de Jamison et d'Henrietta est relativement basse, mais ce n'est pas évident. Les investigateurs ne le remarquent qu'en réussissant un jet impromptu de Psychologie.

Henrietta a dans les 40 ans. Elle ne fait aucun effort pour s'embellir et a toujours l'air occupé. Elle aussi est utilisée contre sa volonté et aide l'oncle Timothy à réaliser son plan diabolique.

LE PLAN DIABOLIQUE

L'oncle Timothy est mort quelques semaines plus tôt-mais pas tout à fait. Grâce à la puissance de son esprit, il a réussi à demeurer dans son corps en décomposition jusqu'à ses funérailles et à son inhumation dans le vieux caveau de famille. Là, il s'est servi des deux domestiques pour déplacer son corps puis, utilisant l'équipement qu'il avait installé dans le cellier de la vieille distillerie, a réussi à ne garder de son corps que les graisses essentielles qui le composaient. Il pourrait vivre indéfiniment dans cet état. Mais, curieusement, il préfère essayer d'obtenir un nouveau corps. Il a besoin pour cela de cœurs humains fraîchement arrachés, qu'il faut placer dans la vieille marmite de bouilleur de cru où il a élu domicile. S'il en récupère suffisamment, Timothy peut se créer un nouveau corps, s'échapper et vivre une nouvelle vie.

L'oncle Timothy connaît un certain nombre de sorts, qu'il utilise volontiers contre les investigateurs. Même si le plan de ce scénario donne un ordre d'application, au Gardien de faire ce que bon lui semble pour le suspense de l'aventure.

Phase Un

La première action d'oncle Timothy consiste à forcer Henrietta à assassiner le notaire en pleine nuit, tandis que le reste de la maisonnée dort du sommeil du juste. Henrietta arrache le cœur de sa victime, le porte à la distillerie et le place dans la marmite. Au retour, dans les bois, elle se déshabille et jette ses vêtements tachés de sang. La pluie lave son corps de toutes les traces du crime... Toujours sous le contrôle de l'oncle, elle rentre dans sa chambre, se glisse entre les draps et s'endort comme un bébé. Au réveil,

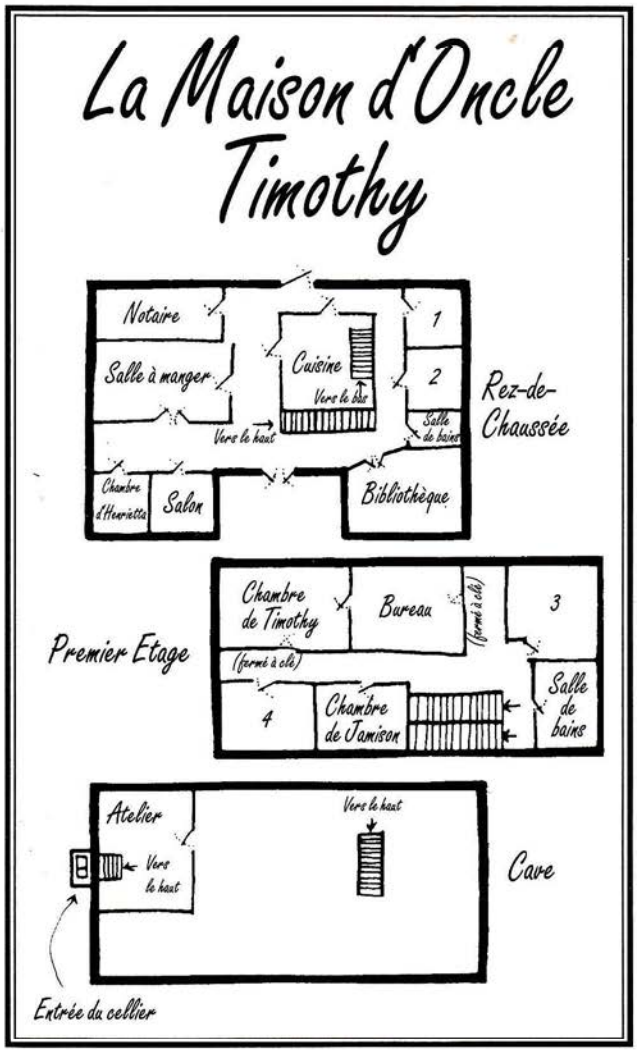
elle ne se rappelle de rien. Cette règle est valable pour tout ce qui est fait sous "influence".

C'est Jamison qui découvre le meurtre. Il réveille alors calmement les investigateurs et les met au courant de la situation. Henrietta reste endormie dans sa chambre... Voir le corps et la blessure béante dans la poitrine coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Le sol de la pièce est couvert de sang. Henrietta a marché dedans, et de fines empreintes féminines conduisent à la porte de derrière. La gouvernante est, bien entendu, la suspecte numéro 1, et bien que Jamison ne puisse croire à sa culpabilité, il est obligé d'admettre que les circonstances sont contre elle. Une fois réveillée, Henrietta, qui ne se souvient de rien, nie énergiquement. Une inspection attentive (nécessitant un jet réussi de Trouver Objet Caché) révèle pourtant des traces de sang sous ses ongles et dans ses cheveux.

Tout contact avec l'extérieur est impossible. Il n'y a pas de téléphone, Jamison ne sait pas conduire et n'est visiblement pas capable de descendre à pied les 15 km qui le conduiraient au village. Rappelons qu'un investigateur quittant la montagne perdrait sa part d'héritage. La propriété n'est pas visible de Hamton : même des fusées éclairantes ne seraient pas repérées.

Les investigateurs voudront probablement enfermer Henrietta. Conseillez-leur la cave, qui n'a pas de fenêtres par lesquelles elle pourrait s'échapper.



Phase Deux

L'oncle Timothy tente ensuite d'utiliser Jamison, et Henrietta si elle n'a pas été mise hors d'état de nuire, pour s'en prendre physiquement à un des investigateurs. Ils se servent pour ce faire des couteaux de cuisine mais, vu leur âge, ne devraient pas être trop dangereux. Ils attendent qu'un des visiteurs soit séparé du groupe (il est cependant peu probable qu'ils s'y attaquent à deux).

Les personnages peuvent soit les tuer, soit les maîtriser par un moyen quelconque. S'ils commettent l'erreur de les enfermer tous les deux dans la même pièce, l'oncle Timothy pousse bientôt les deux domestiques à s'entretuer, puis le survivant à s'échapper avec le cœur de sa victime. S'il ou elle y parvient, il/elle se cache dans les bois près de la distillerie et agresse sauvagement quiconque s'en approche.

Découvrir une seconde, une troisième ou une quatrième victime coûte 1/1D4 points de Santé Mentale à chaque fois.

Timothy peut animer tout cadavre à proximité de la propriété, ce qui inclut Turner (le notaire), Jamison et Henrietta (s'ils ont été tués), un éventuel investigateur mort... et huit autres corps, enterrés dans le jardin, ceux des victimes des expériences mystiques et des sacrifices du cher oncle. Les zombies ainsi animés attaquent tous les êtres vivants (y compris Henrietta et Jamison s'ils le sont encore) et les transportent à la distillerie pour jeter leurs cœurs dans la marmite de Timothy. Ajoutons qu'ils ne sont guère subtils et ne tentent même pas de prendre leurs victimes par surprise. Ce serait plutôt le genre à enfoncer les portes et à traverser les fenêtres... Ils n'assaillent cependant pas plus d'une personne à la fois.

Phase Trois

Timothy peut, une seule fois, invoquer un démon. Celui-ci attaque un investigateur isolé en défonçant directement une grande fenêtre et tente de le tuer et d'emporter son corps. Si l'individu concerné réussit un jet de Trouver Objet Caché, il remarque une ombre derrière la fenêtre et dispose d'une ou deux secondes pour se préparer, fuir ou essayer d'esquiver. Si les personnages ont décidé de rester groupés, le monstre arrive dans une pièce vide, à l'étage supérieur ou au rez-de-chaussée (en tous cas, le niveau inoccupé) et fait le plus de bruit possible dans l'espoir d'attirer une victime. La créature est liée par un sort qui l'oblige à ramener un cadavre. Tant qu'elle n'a pas obtenu satisfaction, elle reste dans la maison et cause d'innombrables problèmes aux investigateurs... Seule solution : la tuer ou s'en débarrasser, d'une manière ou d'une autre.

Si le démon se sent encerclé, il tente de fuir avec une proie vivante. Cette dernière ne peut l'empêcher de s'envoler, mais il lui est possible de le frapper. Si le monstre perd plus de la moitié de ses points de vie, il commence à perdre de l'altitude puis est obligé de lâcher sa prise... (4D6 points de dommages, à moins que le joueur ne réussisse un jet de Pouvoir x1. Dans ce cas, sa chute est stoppée par des branches d'arbres, et il ne souffre que de 2D6 points de dommages). Le démon, se sentant libéré de son obligation, disparaît dans la nuit.

S'il réussit à transporter sa victime à la distillerie, il essaie alors de l'achever. Si, comme c'est probable, il y parvient, il lui arrache le cœur et le place dans la marmite. Des investigateurs suivant le vol du démon peuvent repérer approximativement son lieu d'atterrissage, ce qui va les mener à la distillerie.

Phase Quatre

A la tombée de la nuit, Timothy entreprend de se reformer et rampe hors de sa marmite. Il parvient à la maison et y attaque un neveu (ou nièce) endormi : après s'être s'infiltré dans la chambre (un jet d'Ecouter réussi réveille le personnage) il tente de lui infliger son baiser mortel. Cet événement ne doit intervenir que comme bouquet final du scénario, au cas où les investigateurs ne réussiraient pas à résoudre le mystère. De plus amples détails sur l'oncle Timothy sont donnés dans le chapitre concernant la distillerie.

LA MAISON

La maison a été construite 250 ans plus tôt par un ancêtre de la famille, le père de Richard Duncan. Quand cette branche des Duncan a finalement disparu, la propriété est passée aux mains de cousins. Elle a été utilisée durant de nombreuses années par les Duncan successifs comme lieu de villégiature pour les vacances d'été. Timothy en était propriétaire depuis cinquante ans, et y résidait toute l'année. Pour ne pas vexer ses divers parents, il les invitait régulièrement pendant les vacances ; aussi, chaque investigateur se rappelle-t-il très bien son oncle Timmy (ainsi que ses cousins et cohéritiers, les autres investigateurs) qu'il voyait là durant ses séjours d'enfant. La demeure est un peu rustique, mais très spacieuse et richement meublée. Au fil des années, elle a été partiellement modernisée, et la cuisine est tout à fait récente : le fourneau fonctionne au gaz. Les pièces possèdent presque toutes une cheminée - c'est d'ailleurs la seule méthode de chauffage - et sont éclairées par de grandes fenêtres. La nuit, il faut se contenter de bougies et de lampes à pétrole.

Le Rez-de-Chaussée

Il ne contient aucun indice, à part les deux livres dans la bibliothèque. La cuisine renferme des lampes à pétrole inutilisées, ainsi que des couteaux et d'autres armes de fortune... parmi lesquelles figurent les nombreux tisonniers que l'on peut trouver dans toute la maison. Les chambres 1 et 2, de même que les 3 et 4 à l'étage, sont réservées aux invités. Le Gardien, à travers Jamison, les attribue comme il le désire.

La bibliothèque contient près de 1 500 livres. Les investigateurs devront réussir un jet de Trouver Objet Caché ou chercher pendant deux heures pour découvrir l'*Historique de la famille Duncan* (Aide de Jeu n° 1).

La bibliothèque contient aussi des reproductions de dessins ou de miniatures, ainsi que des photographies plus récentes (dont celles des investigateurs). Remarquer le livre d'anthropologie avec le marque-page (le seul qui en ait un, Aide de Jeu n° 2) nécessite aussi un jet de Trouver Objet Caché. Aucun de ces deux volumes ne comporte de difficultés particulières.

Texte indiqué par le marque-page dans *Les croyances des aborigènes*, de sir Alley Bridely. Publication Grande-Bretagne en 1895.

Les tribus australiennes du Sud ont un respect particulier pour la graisse humaine. Leurs chamans croient apparemment qu'elle sert de réceptacle à l'âme...

Aide de jeu n° 2

Extraits du Journal de Timothy Duncan

C'est grâce au livre secret de Richard Duncan que j'ai découvert le secret de la vie éternelle. Le procédé est drastique, mais je crois que le jeu en vaut bien la chandelle. La coopération des serviteurs me sera nécessaire...

J'ai découvert une drogue puissante que je vais faire boire à Jamison et Henrietta. De petites doses, administrées régulièrement, affaibliront leur volonté. Quand ils seront totalement sous l'influence de la drogue, ils ne pourront qu'obéir à mes ordres, que je leur transmettrai "de l'autre côté". J'ai déjà commencé à mettre en place l'équipement nécessaire pour la transformation. Le forgeron de Hamton s'est chargé des travaux les plus pénibles, mais il va falloir que je trouve quelqu'un pour s'occuper du gaz...

La cave est prête, et je sens que mon heure approche. J'ai soigneusement caché l'argent sous le plancher de l'atelier. Je laisserai ce journal dans mon bureau. Une fois la transformation effectuée, il me faudra faire vite ! A quoi servirait d'avoir gagné une nouvelle vie si c'est pour être arrêté après la lecture du testament, quand ils auront découvert ce qu'il y a dans la maison... Le poison est prêt. Jamison et Henrietta ont leurs instructions.

L'heure est venue...

Aide de jeu n° 3

Au-dessus de la cheminée, un fusil calibre 12 à double canon prend la poussière. Les munitions ainsi qu'un kit de nettoyage sont rangés dans le tiroir du bureau de l'oncle Timothy. Si un personnage utilise l'arme sans l'avoir correctement nettoyée, celle-ci explose, causant 1D8 points de dommages à l'utilisateur et 1D4 à tous ceux qui l'entourent. La nettoyer prend une heure.

Le Premier Etage

La chambre de Timothy et son bureau sont fermés à clé (mais pas la porte de communication entre les deux). Les clés sont entre les mains des exécuteurs testamentaires, qui sont à Battleboro, et si les investigateurs entreprennent d'enfoncer une porte, Jamison proteste vigoureusement. Il n'y a rien d'utile dans la chambre, mais dans le tiroir du bureau se trouvent les fameuses munitions de calibre 12 (un bon paquet), ainsi qu'un revolver de 38 chargé, 10 balles et le kit de nettoyage du fusil avec les instructions nécessaires.

Si le meuble est éloigné du mur, il révèle un panneau secret assez évident. Ce panneau est fermé grâce à un mécanisme qui nécessite un jet sous l'INTx3 ou un bond coup de pied pour être vaincu. Derrière se trouve le journal de l'oncle Timothy, rédigé en français. Un jet réussi de Lire le Français à chaque paragraphe, ainsi que quatre heures de concentration, permettent de déchiffrer ce manuscrit. Il en coûte aussi 1D6 points de Santé Mentale à l'investigateur.

La cachette contient aussi un vieux livre pré-élizabethain, *Esprits de l'Autre Monde*, écrit en 1621 par Alfonso Riccoletti. Il demande huit heures de lecture ainsi qu'un jet d'Anglais réussi pour être compris. Il ne contient rien qui puisse être d'une utilité immédiate, mais le lecteur y découvre le sort d'invocation et de lien (Aide de Jeu n° 4) que l'oncle Timothy peut utiliser contre eux. Il perd, en outre, 1D8 points de Santé Mentale.

Extraits du livre Secret de Richard Duncan

Ces méthodes atroces et terrifiantes nécessitent que le corps du sorcier rende jusqu'à sa dernière once de graisse. On se débarrasse alors des os restants. La graisse doit être conservée dans un récipient approprié et légèrement chauffée - surtout ne pas la cuire - jusqu'à ce que le nombre de cœurs requis soit obtenu. Sept est le chiffre que m'a révélé l'Arabe, mais certains parlent de six, voire de cinq. Les cœurs doivent être placés dans une marmite avec la graisse du sorcier. Le sort ne nécessite point d'autre préparation magique : si les signes ont été correctement dessinés sur le corps, si le sorcier a effectué le rituel de l'invocation le jour précédant son décès et si toute la graisse a été rassemblée, alors il aura gagné un nouveau corps et une nouvelle vie.

Dernière page

Ces imbéciles de villageois s'excitent de nouveau. Maudites soient leurs âmes ! La cave de la distillerie a été dégagée et l'équipement nécessaire est prêt. Le récipient, en cuivre, comme il se doit, n'est pas encore tout à fait fini... Il devrait l'être dans un ou deux jours. Je ne pense pas que les paysans soient prêts à attaquer. Ils savent que je ne suis pas sans protection.

Je crois que j'aurai le temps de mener mon plan à bien. Il me faudra forcément me reposer sur la loyauté de mes serviteurs entre les deux phases. Je soupçonne Eli, un des valets de chambre, de s'être rendu discrètement au bourg pour informer les habitants de ce que je prépare... Je le questionnerai à son retour.

La distillerie est à moins d'un kilomètre et demi au nord de la maison. Les villageois vont sûrement la découvrir. J'espère seulement que les domestiques feront le nécessaire pour qu'ils ne repèrent pas la cave.

Aide de jeu n° 5

La Cave

Une porte solide sépare la cuisine de la cave, qui est un très bon endroit où enfermer les divers zombies et autres serviteurs fous. On y trouve un atelier, des outils de jardin, des pinces et des instruments de forge. Une brève recherche permet d'y remarquer des copeaux de cuivre ainsi que des rivets inutilisés parsemant le sol.

On peut aussi y découvrir une cassette en métal, cachée derrière une pierre descellée. Le coffret contient 75 000 dollars en liquide et en actions au porteur.

Il ne peut être déniché que par un investigateur cherchant justement une pierre descellée et réussissant un jet de Trouver Objet Caché.

Le Grenier

Il est bien rempli mais ne recèle aucun indice. Avec un peu de chance, les personnages vont passer de longues heures inutiles à y fouiller caisses et vieux coffres...

LE TERRAIN

Juste derrière la maison se trouve une réserve à bois qui n'est qu'en partie occupée. Derrière, dans le terrain boueux, s'élève un belvédère ancien quelque peu décrépit, tandis que non loin de là, près de la lisière des bois sombres, on peut voir le vieux cimetière familial surmonté

Page 188 des Esprits de l'Autre Monde

... Ces esprits viennent plus facilement s'ils sont invoqués avec un petit tambour. Certains pensent qu'ils répondent aussi à une offrande de chair... Recouverts de glace et gelés par leur long voyage, en vérité je vous le dis, ils finissent par arriver. "In Nomine Satanis" doit être psalmodié par trois fois tandis que le tambour résonne. Les esprits seront plus portés à répondre à l'appel entre le temps des moissons et celui des premières gelées.

Aide de jeu n° 4

de son petit mausolée. C'est là que sont censés reposer les restes de l'oncle Timothy.

Nos héros ne découvrent rien d'intéressant dans le belvédère, mais quiconque s'assied sur le banc a 75% de chances de s'écorcher sur un clou rouillé. Un peu plus tard, le Gardien doit lui faire effectuer un jet de Résistance, en opposant sa CON au potentiel de Tétanos du clou (de 14). Si le personnage rate son jet, il remarque rapidement, autour de l'écorchure, des veines d'un rouge brillant : signe non équivoque d'empoisonnement du sang.

Le mausolée est fermé par une chaîne et une serrure que les investigateurs doivent briser (n'oubliez pas les pinces rangées dans l'atelier, à la cave). Une fois à l'intérieur, ils contemplent 18 cercueils glissés dans des niches murales, neuf de chaque côté, empilés par trois. A l'exception de celui de l'oncle Timothy, aucun n'est postérieur à 1843.

Les ouvrir et fouiller les cadavres coûte 1/1D3 points de Santé Mentale. Seules deux des bières présentent un intérêt : celle de l'oncle Timothy, qui ne contient que des os parfaitement nettoyés du plus petit morceau de chair, et celle de leur ancêtre Richard Duncan, le prétendu sorcier. Le corps de celui-ci serre entre des bras depuis longtemps décomposés le livre où il avait consigné tous les secrets appris en Arabie (Aide de Jeu n° 5).

Derrière le cimetière, un jet réussi de Trouver Objet Caché révèle les restes de l'ancien chemin pavé conduisant à la distillerie. C'est aussi de là que partent les pistes de Jamison et d'Henrietta, qui ont été presque totalement effacées par la pluie. Il faut que les investigateurs réussissent un jet de Suivre une Piste pour découvrir, après une courte marche, l'uniforme froissé, détrempé et taché de sang abandonné par la gouvernante. Quatre autres jets successifs réussis de Suivre une Piste les mènent ensuite jusqu'à la distillerie.

LA DISTILLERIE

Cela fait presqu'un siècle que la construction a été détruite dans un incendie. Elle est maintenant recouverte d'arbustes et de buissons, et il est difficile de la distinguer de la forêt qui l'entoure. D'ailleurs, à chaque fois qu'un investigateur rôde dans les bois, il a 10% de chances de tomber dessus... par hasard. A moins d'un jet réussi de Trouver Objet Caché, il ne remarque cependant rien de spécial et passe son chemin.

Par contre, la réussite met en évidence les restes des poutres brûlées et des fondations en pierre, et une recherche peu approfondie fait de même pour l'escalier, assez mal dissimulé sous un morceau de contreplaqué

EXTRAIT DE L'HISTORIQUE DE LA FAMILLE DUNCAN

Cet historique a été réalisé en 1921 par Eleanor Duncan et Anne Duncan Scott.

■ C'est en 1675 que Jedediah Duncan choisit de s'installer, avec sa famille, dans les montagnes du Vermont. Après avoir vendu sa part dans l'entreprise familiale de sidérurgie, Jedediah laissa le Massachussets derrière lui...

■ La construction de la maison des Harps fut terminée en 1877, et la famille abandonna celle que Jedediah avait louée à Hamton pour passer l'hiver à la propriété.

■ Après la mort prématurée de sa femme, Elizabeth, Jedediah éleva seul ses trois fils. L'un d'eux, Richard, partit comme marin et passa de nombreuses années en Orient avant de revenir dans le Vermont. La bière distillée sur ses terres fit aussi beaucoup pour la réputation de Jedediah.

■ Aucun document ne prouve que la famille Duncan ait été liée à la fameuse chasse aux sorcières de Salem, en 1692, mais il est possible qu'un Duncan ait été victime d'une malveillance. Richard Duncan, le fils de Jedediah, fut retrouvé par un valet de chambre, mort au pied de l'escalier. Peut-être y eut-il dispute, car la tradition familiale veut qu'un des serviteurs ait accusé le valet d'avoir tué Richard Duncan. Aucune preuve ne vient cependant étayer cette affirmation...

■ En 1825 mourut le dernier Duncan originaire du Vermont, et la propriété devint un lieu de villégiature estivale pour plusieurs générations de Duncan qui s'en partagaient la gestion. Beaucoup de membres de la famille se souviennent avec plaisir des longs étés de leur enfance, passés à courir dans l'air pur et à écouter au coin du feu les terrifiantes histoire du "fantôme de Richard Duncan, atrocement assassiné dans sa propre maison".

■ Après la mort d'Ona Duncan Cotwell, en 1879, la demeure du Vermont, qui était restée en copropriété durant de longues années, redevint la propriété d'une seule personne, Timothy Duncan, de Boston. Timothy s'installa bientôt complètement dans le Vermont. Il occupe depuis lors la maison tout au long de l'année, mais continue à honorer la tradition des vacances en famille à la maison des Harps... De nos jours, oncle Timothy, car tel est maintenant son surnom, est le plus aimable et le plus attentif des hôtes. Il affirme que c'est la présence des jeunes autour de lui qui lui donne la volonté de continuer.

Aide de jeu n° 1

camouflé par des branches. Le sol de la distillerie, en pierre, a résisté à l'incendie ainsi qu'au lent pourrissement du bâtiment.

Si le démon a ramené une victime à l'oncle Timothy, le contreplaqué n'est plus en place. En effet, le monstre ne s'est pas arrêté pour recouvrir les degrés, une fois son devoir accompli.

Le sol de la cave est sale, recouvert de branches et de feuilles. Des tôles, des outils rouillés et de vieilles barriques témoignent des activités de distillerie et de fabrication de savon qui y étaient pratiquées. Une odeur acide flotte sur le tout... Dans le coin le plus éloigné de l'entrée, perchée sur un grand fourneau à gaz, se trouve une marmite en cuivre aussi haute que large, de presqu'un mètre de diamètre. Elle est protégée par un couvercle... Les petites flammes bleues du fourneau en lèchent délicatement le fond. On peut entendre à l'intérieur quelque chose qui ressemble à un léger gargouillement...

L'oncle Timothy, en son état liquide fort peu ragoûtant, se dissimule dans cette cuve improvisée. Il est assez facile de le détruire : son corps à la consistance vaguement savonneuse brûle tout à fait complaisamment, il suffit pour cela de le répandre par terre et d'y mettre le feu. Les armes plus conventionnelles sont aussi efficaces. La méthode la plus simple consiste pourtant à monter le gaz. La chaleur finira par le faire bouillir, manière horrible mais psychologiquement satisfaisante de le tuer... Soyez sûrs, cependant, que la plupart des investigateurs ne résisteront pas à la tentation de jeter un coup d'œil à l'intérieur du récipient.

Quiconque soulève le couvercle prend aussitôt en plein visage la forte bouffée acide qui jaillit de la marmite. Au premier coup d'œil, celle-ci paraît ne contenir qu'un magma savonneux jaunâtre, à la surface agitée de quelques bulles et de frémissements paresseux. Soudain, le visage et les bras de l'oncle Timothy jaillissent de la matière informe.

"Viens faire un bisou à oncle Timmy !" articule-t-il en se jetant sur son trop curieux neveu (ou nièce). L'individu en question doit effectuer un jet de Santé Mentale et perdre 1/1D10 points. S'il rate son jet, il reste pétrifié et Timothy réussit automatiquement à l'attraper... et à l'embrasser goulûment sur la bouche. S'il le réussit, il a droit à un jet d'Esquiver pour essayer d'échapper à la terrible étreinte de son oncle... Si cette attaque échoue, Timothy se laisse glisser au sol et commence à ramper vers la personne la plus proche.

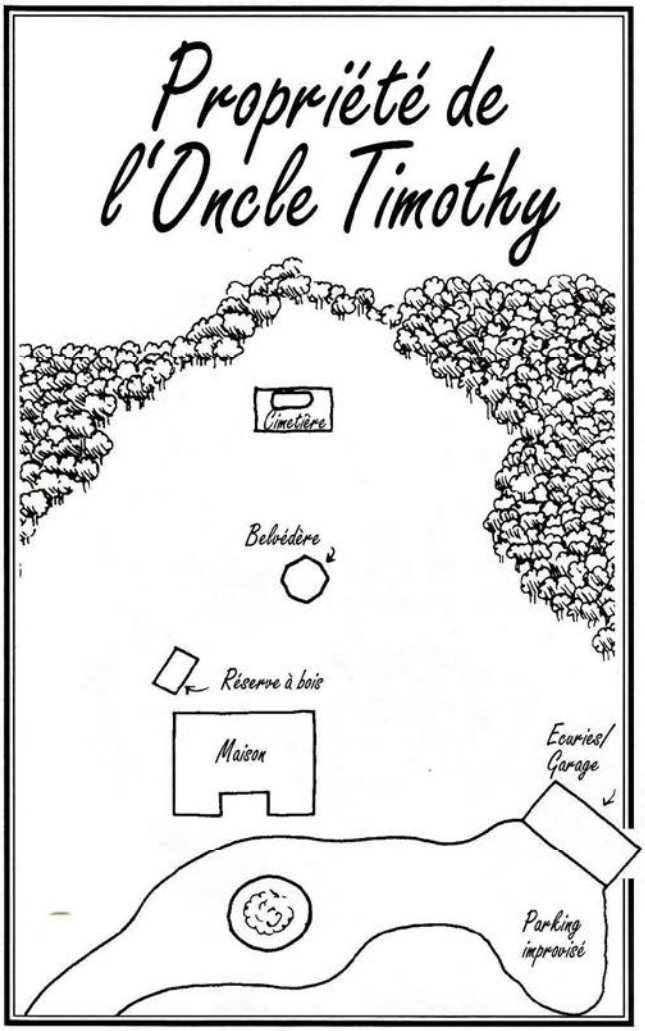
Il ne devrait pas être trop compliqué de le réduire en morceaux... Sauf que ces fameux morceaux continuent à avancer et à parler. Le seul moyen de détruire totalement l'oncle Timothy est alors de le ramasser, le jeter dans la marmite et le faire cuire jusqu'à ce qu'il en meure. Durant la cuisson, ses hurlements et ses injures résonnent longtemps aux oreilles des investigateurs. En effet, même s'ils l'ont réduit en bouillie, la chaleur le recompose partiellement... un fumet abominable s'élève du récipient, et Timothy tente une dernière fois de s'échapper. A moitié fondu, il se dresse au-dessus de la marmite... pour retomber misérablement sur le sol, où il finit de brûler dans une agonie atroce. Les spectateurs en perde 1/1D4 points de Santé Mentale...

Si les héritiers essayent de cuire l'oncle Timothy sans avoir auparavant soulevé le couvercle, que le Gardien n'hésite pas à le faire émerger, même partiellement, de manière à ce qu'ils le voient et n'échappent pas à leur dernier jet de Santé Mentale.

EPILOGUE

Maintenant que leur oncle Timothy est mort, les investigateurs survivants peuvent enfin se partager son argent. Ils regagnent d'ailleurs chacun 2D6 points de Santé Mentale. Seulement attention... Si ses livres n'ont pas été détruits, un ou plusieurs d'entre eux (sans doute ceux qui ont perdu le plus de Santé Mentale) vont peut-être, qui sait, vouloir les voler... pour recommencer en secret le processus.

Mais c'est une autre histoire...



LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

• Jamison, maître d'hôtel, 63 ans

FOR 11	CON 12	TAI 15	DEX 11	APP 16
INT 14	POU 5	EDU 14	SAN 25	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Couteau de cuisine 45%, dommages 1D6 +1D4.

Compétences : Bibliothèque 45%, Botanique 30%, Chimie 10%, Comptabilité 15%, Crédit 35%, Diagnostiquer une Maladie 35%, Discrétion 50%, Droit 25%, Ecouter 55%, Electricité 20%, Eloquence 45%, Histoire 60%, Pharmacologie 30%, Photographie 40%, Premiers Soins 40%, Psychologie 65%.

Expression favorite : "Monsieur a sonné ?"

Du plus loin que les investigateurs se souviennent, Jamison a toujours été le maître d'hôtel de l'oncle Timothy. On pourrait croire, en le voyant parfois oublier des détails importants, que son âge l'a enfin rattrapé et qu'il est en train de sombrer tout doucement dans la sénilité. On se tromperait : il ne s'agit en fait que de la conséquence du contrôle que Timothy maintient sur son esprit.

• Henrietta, gouvernante, 40 ans

FOR 10	CON 10	TAI 13	DEX 11	APP 11
INT 11	POU 4	EDU 8	SAN 21	PdV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Couteau de cuisine 35%, dommages 1D6.

Compétences : Baratin 5%, Chanter 45%, Conduire une Automobile 30%, Diagnostiquer une Maladie 25%, Discrétion 70%, Ecouter 55%, Marchandage 25%, Monter à Cheval 25%, Premiers Soins 40%, Psychologie 35%, Se Cacher 30%, Trouver Objet Caché 45%.

Expression favorite : "Monsieur a sonné ?"

Henrietta est au service de l'oncle Timothy depuis 10 ans. Sa volonté, comme celle de Jamison, est peu à peu sapée par le contrôle de son maître.

• Les Zombies

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	16	14	12	5	13	+1D4
2	17	16	13	8	15	+1D4
3	15	17	11	5	14	+1D4
4	15	15	10	8	13	+1D4
5	17	14	14	9	14	+1D4
6	14	15	12	7	14	+1D4
7	17	17	15	9	16	+1D4
8	14	14	15	7	15	+1D4

Armes : Poings 55%, dommages 1D3.
Corps à corps 45%, dommages spéciaux.

Perte de SAN : 1/1D6 au premier zombie, 1/1D3 pour les autres.

Les zombies ne cessent de nuire que s'ils sont détruits ou enfermés. Pour éviter toute future attaque, les corps doivent être réduits en morceaux (ou tout autre méthode aussi efficace). S'ils ont été placés dans la cave, ou dans une autre pièce fermée à clé, ils continuent à essayer d'atteindre leur but, et se cognent contre les murs et les portes en gémissant...

• Oncle Timothy, sorcier fou

FOR 12	CON 11	TAI 11	DEX 9	APP -
INT 16	POU 16	EDU 25	SAN 0	PdV 11

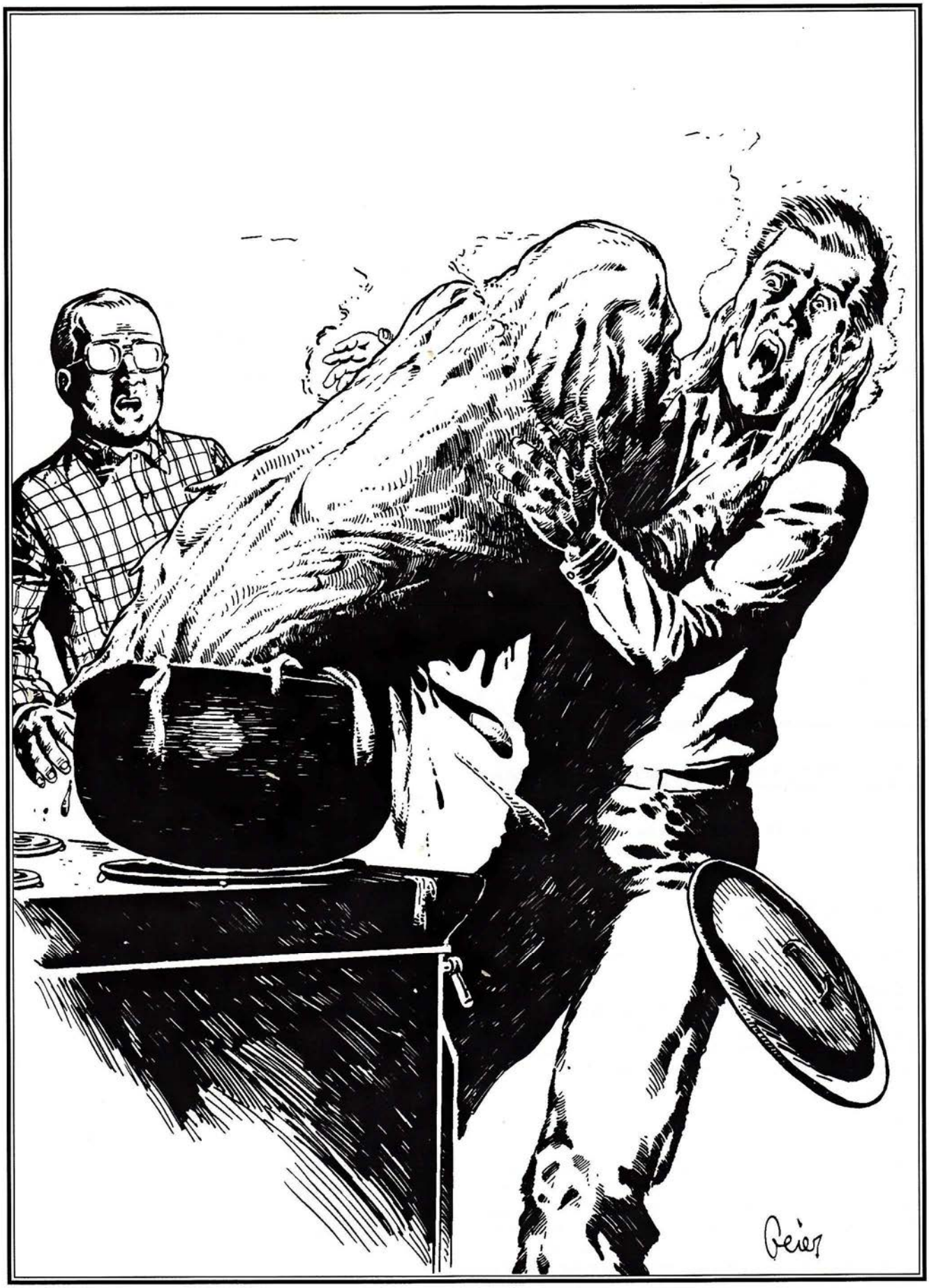
Bonus aux dommages : 0.

Armes : Toucher 65%, dommages 3D4.

Compétences : Anthropologie 40%, Archéologie 20%, Astronomie 40%, Bibliothèque 65%, Botanique 10%, Chimie 20%, Crédit 75%, Discrétion 70%, Ecouter 45%, Eloquence 25%, Français 75%, Histoire 50%, Latin 65%, Linguistique 25%, Occultisme 55%, Pharmacologie 10%, Trouver Objet Caché 45%.

Expression favorite : "Viens embrasser ton oncle Timmy !"

C'est un an après avoir découvert le secret de l'immortalité que Timothy a décidé de mettre en scène sa propre mort.



"Viens embrasser ton oncle Timmy !

En contrôlant les esprits de Jamison et d'Henrietta, oncle Timothy compte mener à bien le plan diabolique qu'il a mis au point contre ses héritiers...

Etre touché par Timothy revient à prendre une giclée d'acide en pleine figure. Les conséquences en sont sévères, et même la chirurgie esthétique ne pourra pas toujours réparer les dégâts. Si oncle Timothy réussit à tuer un investigateur, il lui perce la poitrine pour récupérer le cœur, abandonnant les restes rongés sur place. Trouver ces restes coûte 1/1D6 points de SAN.

Armure : Aucune.

Sorts : Invoquer/Contrôler un Démon, Créer un Zombi, Immortalité.

Perte de SAN : 1/1D10 (+1D4 en cas de baiser...).

- **Le Démon**

FOR 18	CON 10	TAI 17	DEX 14
INT 10	PdV 16		

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Griffes 35%, dommages 1D6+1D6.
Morsure 35%, dommages 1D6+1D6.

Le démon attaque au choix de deux coups de griffes ou d'une morsure. Si la morsure réussit, il reste attaché à sa victime, infligeant 2D6 points de dommages par round.

Compétences : Camouflage 45%, Discrétion 60%, Ecouter 45%, Esquiver 55% Grimper 60%, Se Cacher 50%, Suivre une Piste 75%, Trouver Objet Caché 45%.

Armure : 2 points de peau.

Notes : Ce démon d'une forme vaguement humanoïde, est couvert de fourrure et de verrues et dégouline d'un liquide répugnant. Sa tête rappelle un peu celle d'un être humain, mais avec un museau et des oreilles lupines. De gigantesques cornes s'élèvent de ses tempes pour se croiser derrière son crâne et entourer son cou. Une paire de larges ailes rappelant celles d'une chauve-souris jaillit de son dos.

Il a le pouvoir d'imiter la voix de tous ceux qu'il a entendu au moins une fois, mais ne peut cependant répéter les mots qui ont été prononcés, que de la manière exacte dont ils l'ont été.

Perte de SAN : 1/1D6.

LES INVESTIGATEURS

- **Harvey Duncan Allen, homme de loi véreux, 35 ans**

FOR 12	CON 10	TAI 10	DEX 9	APP 15
INT 16	POU 18	EDU 18	SAN 90	PdV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poings 35%, dommages 1D3.
Carabine calibre 30-06, dommages 2D6+3.

Compétences : Baratin 75%, Bibliothèque 35%, Camouflage 35%, Comptabilité 40%, Conduire une Automobile 30%, Crédit 35%, Discrétion 20%, Discussion 60%, Droit 45%, Eloquence 45%, Esquiver 25%, Grimper 45%, Marchandage 35%, Psychologie 45%, Se Cacher 30%, Suivre une Piste 40%, Trouver Objet Caché 45%, Zoologie 10%.

Expression favorite : "T'occupe pas de ce qui est écrit en tout petit en bas du contrat, ça n'a pas d'importance."

Harvey Duncan Allen, qui réside dans le Michigan, est un ex-avocat de 35 ans depuis peu passé agent immobilier. Récemment, il a vendu, sans savoir avec qui il traitait, 1 200 m² d'un superbe terrain marécageux de Floride à un célèbre gangster de Chicago, Benny Siegel. Le temps qu'Harvey réalise son erreur, il avait déjà investi - et perdu - l'argent, ce qui l'a mis en faillite. Selon une rumeur, le bandit mécontent aurait mis à prix la tête de l'ex-avocat... et Harvey craint de se retrouver un jour ou l'autre avec des semelles en béton. Il compte utiliser l'argent qu'il va hériter pour changer de nom et d'Etat. Son ex-femme et ses deux enfants n'auront qu'à se débrouiller...

Il a d'ailleurs eu la présence d'esprit d'apporter avec lui quelques brochures et plusieurs contrats en blanc, pensant qu'il arriverait, peut-être, à vendre des portions de son si magnifique terrain de front de mer en Floride à ses chers cousins, dont il ne surestime pas l'intelligence. Harvey est un chasseur expérimenté, et il aime comparer son approche de la clientèle avec celle dont il use dans la forêt, avec ses proies.

- **Sydney Duncan, médecin, 42ont ans**

FOR 12	CON 14	TAI 13	DEX 16	APP 14
INT 17	POU 13	EDU 24	SAN 65	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Anthropologie 10%, Bibliothèque 75%, Chimie 40%, Conduire une Automobile 30%, Crédit 55%, Diagnostiquer une Maladie 75%, Discussion

Deux Nouveaux Sorts

Invoquer/Contrôler un Démon

Ce sort permet à celui qui l'emploie de contacter et de maîtriser le même type de démon que celui décrit ci-dessus. Pendant le rituel, l'utilisateur dépense un point de POU et perd 1D10 points de SAN. Un petit tambour est indispensable pour la cérémonie, et certains démons exigent le sacrifice d'un être vivant.

Immortalité

Grâce à ce rituel, le sorcier peut prolonger sa vie indéfiniment. Pour ce faire, il doit préparer avant son décès une large marmite en cuivre où, une fois mort, il est placé et doucement réchauffé. La préparation du récipient coûte 5 points de POU et 1D20 de SAN. Une fois l'objet prêt, le magicien doit enchanter son propre corps, ce qui lui prend 8 points de POU et 1D20 de SAN. Il doit aussi s'assurer la complicité de celui qui s'occupera de mettre en place et chauffer son cadavre dans le récipient. Après 1D6 jours de cuisson, le mort est réduit à ses graisses essentielles. Il est alors nécessaire d'obtenir six cœurs humains et de les placer dans la marmite. Une fois le sixième cœur "passé à la casserole", le corps se reforme... L'utilisateur est alors immortel.

20%, Droit 25%, Ecouter 30%, Eloquence 25%, Histoire 45%, Marchandage 25%, Nager 25%, Pharmacologie 40%, Photographie 35%, Premiers Soins 90%, Soigner une Maladie 65%, Soigner un Empoisonnement 65%, Trouver Objet Caché 55%.

Expression favorite : "Allons, expliquez-moi ce qui ne va pas..."

Le docteur Sydney Duncan, médecin praticien, a une solide clientèle à Boston, une femme charmante et trois délicieux bambins. Qu'il veuille abandonner tout cela pour une blonde paraît incompréhensible, et pourtant... Sa maîtresse, Mindy, l'attend pendant l'aventure à l'auberge d'Hamton. Dès que Sydney aura touché sa part de l'héritage, ils fileront en douce à Mexico, abandonnant tout derrière eux.

Sydney Duncan est un homme raffiné et bon vivant, attaché à ses cigares et à son whisky. En tant que photographe amateur, il a amené son matériel avec lui. Il n'a rien contre ses cousins mais considère qu'il est le seul de la bande qui puisse se vanter d'une quelconque réussite personnelle.

• Elisabeth Duncan, dilettante, 35 ans

FOR 10	CON 11	TAI 9	DEX 15	APP 16
INT 15	POU 14	EDU 14	SAN 70	PdV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Derringer calibre 40 65%, dommages 1D10.

Compétences : Baratin 65%, Chanter 25%, Comptabilité 30%, Crédit 15%, Discrétion 30%, Droit 25%, Ecouter 55%, Marchandage 35%, Monter à Cheval 35%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 45%.

Expression favorite : "Vous êtes tous si mesquins !"

Elizabeth Duncan est connue pour avoir déjà dépensé deux fortunes, celles de ses parents et de son mari. Elle espère maintenant que l'oncle Timothy va lui en fournir une troisième... Son amant actuel, Roberto, l'attend chez elle à New York. Dès qu'elle aura mis la main sur l'argent, Roberto et elle partiront en croisière en Italie. Elizabeth est sarcastique, snob, a toujours été trop gâtée et méprise hautement ses cousins et cohéritiers... Elle sort ses cigarettes d'un étui élégamment orné et cache son Derringer à deux coups, calibre 40, dans son sac à main.

• Jack Duncan,
politicien stupide à tendance radicale, 22 ans

FOR 10	CON 9	TAI 11	DEX 12	APP 12
INT 11	POU 9	EDU 13	SAN 45	PdV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Bibliothèque 50%, Botanique 10%, Chanter 15%, Chimie 15%, Conduire une Automobile 40%, Crédit 25%, Discussion 40%, Ecouter 30%, Ecrire l'Anglais 65%, Eloquence 25%, Histoire 30%, Occultisme 35%, Premiers Soins 35%, Soigner une Maladie 15%.

Expression favorite : "Sale capitaliste !"

Jack Duncan a, il y a longtemps, abandonné ses études de médecine pour devenir un poète médiocre et un politicien radical-socialiste. A présent, il ne tolère plus qu'avec peine la présence de ses cousins capitalistes et avides d'argent - surtout celle d'Harvey et de Sydney, ces bourgeois gras et surpayés. Avec l'argent de l'oncle Timothy, Jack pourra enfin réaliser son rêve : éditer lui-même un journal socialiste politique et littéraire. La déjà maigre caisse du parti va bientôt être à sec, aussi doit-il faire quelque chose... et vite.

• Fiona Duncan, danseuse, 27 ans

FOR 9	CON 11	TAI 9	DEX 16	APP 17
INT 10	POU 16	EDU 12	SAN 80	PdV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Expression favorite : "Vous avez du feu ?"

Compétences : Baratin 65%, Chanter 45%, Conduire une Automobile 40%, Crédit 25%, Danse 65%, Discrétion 50%, Monter à Cheval 45%, Nager 55%, Occultisme 15%, Pickpocket 35%, Psychologie 35%, Poser 75%, Sauter 45%, Trouver Objet Caché 45%.

Fiona Duncan Holmes est danseuse et libre-penseuse. Elle a passé la majorité de sa vie d'adulte à vivre et à voyager en Europe. C'est, sans doute, la personnalité la plus "scandaleuse" de la famille Duncan. Habituée à une vie de champagne et de fêtes, elle a eu de nombreux amants et vient de se faire avorter.

Fiona fume de petits cigares effilés. Si elle arrive à mettre la main sur une importante somme d'argent, elle a décidé qu'elle ferait la fête comme jamais encore...

• Lord Jeffrey Duncan, dilettante, 31 ans

FOR 10	CON 12	TAI 16	DEX 10	APP 10
INT 16	POU 14	EDU 18	SAN 70	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Canne épée 55%, dommages 1D6+1+1D4.

Compétences : Anthropologie 20%, Archéologie 10%, Bibliothèque 45%, Botanique 20%, Camouflage 45%, Crédit 55%, Dessiner une Carte 30%, Droit 25%, Eloquence 25%, Histoire 60%, Marchandage 25%, Monter à Cheval 45%, Occultisme 25%.

Expression favorite : "Grands Dieux, mais qu'est-ce ?"

Lord Jeffrey Duncan est un anglais snob, qui hait les Américains. Comme il se trouvait aux U.S.A lors de la mort de Timothy, il a pu être présent à la lecture du testament. Il a désespérément besoin d'argent, car il doit payer un lourd arriéré d'impôt sur sa grande propriété écossaise.

Malgré les airs qu'il se donne, Jeffrey est complètement fauché. Il fume des cigarettes européennes coûteuses, qu'il range dans un élégant étui d'argent, un bel objet qu'il aime refermer d'un coup sec avec un léger "snap" irritant. Il a un faible pour le brandy de luxe.

Liés par le Sang

par Sam Shirley

Considérations Préliminaires

Dans cette aventure, les investigateurs incarnent des membres moyennement influents de la mafia new yorquaise des années 20. En conséquence, ils ont le soutien d'un syndicat organisé du crime. Ils peuvent se permettre d'agresser, de mutiler et de tuer sans se soucier, ou si peu, de la loi, à condition que leurs activités restent confinées dans le cercle des "affaires de famille". Le seul groupe représentant une menace réelle est l'organisation rivale qui commence à empiéter sur leur territoire.

Informations pour le Gardien

La Mafia Roumaine

C'est le comte Teppes qui est à la tête du syndicat du crime roumain, l'organisation qui menace celle de nos héros. Teppes, descendant direct d'une ancienne et noble lignée d'origine transylvanienne qui remonte aux débuts du XV° siècle, est un vampire de plusieurs centaines d'années. Il a su s'entourer d'un groupe d'assistants vampires moins puissants faisant preuve à son égard d'une loyauté... surnaturelle. Il espérait pouvoir étancher sa soif à New York, dans la vitalité légendaire de la bouillonnante cité...

Quand il a compris que le véritable pouvoir de la ville de cette époque était aux mains des syndicats criminels, il a décidé de créer sa propre organisation afin de l'opposer aux gangsters du cru. De la même manière que ses ancêtres avaient réussi à étendre sur la Wallachie féodale leur noire domination, Teppes compte prendre le contrôle de New York, et de là étendre son pouvoir sur tous les Etats-Unis. Il est donc prêt, par l'assassinat et la lutte de pouvoir, à détruire le syndicat de Schultz le Hollandais.

Le Syndicat de Schultz le Hollandais

- ***Schultz le Hollandais :*** C'est Schultz, dit le Hollandais, qui se cache derrière le trafic d'alcool (nous sommes en pleine prohibition) et la plupart des rackets de New York City. Schultz est un homme dur et un criminel sans pitié. Il dirige son organisation à coup de pot-de-vins et de tueries, achetant les complicités là ou il le peut et tuant là où il ne le peut pas.

- ***Gangsters typiques :*** Reportez-vous aux statistiques fournies à la fin du scénario.

- ***Officiels à la solde de Schultz :*** Un filet de corruption soutient et favorise les activités criminelles de l'organisation. Rien ne se passe à New York sans que Schultz en ait vent, et ses gangsters peuvent conduire ses affaires en toute tranquillité, sans crainte de représailles officielles.

- ***Joey et Frank Booker :*** Les infortunées victimes, Joey et Frank (voir plus loin dans ce scénario), formaient une équipe. Les deux hommes agissaient toujours ensemble - brisant les membres, extorquant les informations et "disciplinant" ceux qui ne respectaient pas leurs contrats ou interféraient avec les affaires du syndicat. La seule menace d'envoyer les Booker suffisait, la plupart du temps, à faire rentrer les gens dans le droit chemin. Leur dernière mission était d'abattre deux Roumains qui avaient distribué de l'alcool sur le territoire du Hollandais. Aujourd'hui, Joey et Frank gisent, morts, à la morgue du Watterson Memorial Hospital...

Les Ressources possibles des Investigateurs

- ***La police à portée de main :*** Le syndicat possède de nombreux contacts au sein même de la police, et les envoyés de Schultz peuvent donc avoir accès à toutes les informations détenues par celle-ci. Ces "agents doubles" préviendront aussi les investigateurs si une enquête est ouverte sur une quelconque activité criminelle qu'ils auraient commise pendant la durée de cette aventure.
  L'officier Braunlich est le contact principal des personnages. Ils peuvent le trouver au poste de police ou chez lui. Pour 10 à 20 dollars, il leur dit tout ce qu'ils ont envie de savoir.

- ***Les juges :*** Les juges et jurys payés par Schultz peuvent acquitter les investigateurs coupables d'un éventuel crime, si on en arrive à un procès. Cependant, le Hollandais n'utilise son influence que si le crime a été perpétré dans le cadre des affaires du syndicat.

■ ***La rue :*** Les informateurs du quartier laissent, peut-être, échapper des indices et des allusions sur les membres de la mafia roumaine : où ils vivent, qui dirige la famille, quel est leur but, etc. Ils peuvent aussi se lancer à la recherche d'informations plus précises pour le compte des personnages.

■ ***Les informateurs roumains :*** Les investigateurs essaieront, sans doute, d'extirper directement des informations à un membre de l'organisation rivale. La difficulté est-plus grande, mais les renseignements obtenus sont plus intéressants.

Informations pour les Investigateurs

Les personnages, au service de Schultz le Hollandais, s'occupent de trafic d'alcool. Ils ont accès aux rapports de police et aux renseignements fournis par leurs informateurs de quartier. L'organisation criminelle dont ils sont membres contrôle New York : le Hollandais a dans sa poche des juges, des sénateurs, et d'aucuns disent même le maire et le gouverneur. Répétons-le, la ville appartient à Schultz... Il n'est pas un crime qu'un gangster ne puisse commettre impunément, s'il le commet au service de Schultz le Hollandais.

Mais un nouveau groupe est en train d'essayer de s'implanter dans le terrain du syndicat. D'après diverses rumeurs, il serait originaire d'Europe de l'Est, quelque part près de la Mer Noire. Des hommes de Schultz ont déjà pris sur le fait certains de ces étrangers en train de passer de l'alcool par la frontière canadienne afin de venir le vendre à New York. Pour défendre le syndicat, les frères Booker ont abattu deux de ces concurrents, alors que ceux-ci étaient en train de convaincre un des commerçants locaux de se convertir à leur système de distribution. En guise de représailles, les Booker ont été massacrés à leur tour la nuit précédente d'une manière abominable, devant *O'Flannahan's*, un restaurant populaire de Brooklyn.

Ce matin-là, Schultz le Hollandais convoque les investigateurs dans le salon de coiffure *Floyd's*, à Brooklyn.

SCENARIO

Introduction pour les Investigateurs

L'aventure commence dans le salon de coiffure *Floyd's*. Schultz y a fait venir nos héros, pour une réunion improvisée. C'est la première fois que les investigateurs vont avoir l'occasion de lui parler... Dites-leur que c'est là leur chance d'impressionner Schultz par leur loyauté et leurs capacités, ce qui leur permettrait d'obtenir de l'avancement au sein de l'organisation.

Le Hollandais est étendu sur le fauteuil du coiffeur, le bout d'un cigare fumant dépassant des serviettes chaudes enroulées autour de son visage. Deux de ses assistants et gardes du corps sont assis non loin. L'un deux feuillette les pages sportives du journal, l'autre tient les visiteurs à l'œil. Schultz ne fait pas un geste laissant deviner qu'il a vu les personnages entrer dans l'établissement. Après quelques instants, il déclare cependant d'une voix légèrement étouffée : "J'ai un travail spécial pour vous." Pendant que le coiffeur lui retire ses serviettes, il explique de quoi il s'agit.

Il désire que les investigateurs découvrent ceux qui ont tué les Booker au restaurant de la Petite Italie et les fassent payer pour cette insulte. "Des hommes d'affaires respectables ne doivent pas être traités ainsi. Trouvez-moi ceux qui ont tué Joey et Frank, et rendez-leur la monnaie." Schultz conseille ensuite à ses interlocuteurs d'aller voir si leurs contacts dans le quartier ont des renseignements sur ces gangsters. S'ils en font la demande, il leur fournit tout équipement raisonnable, y compris des armes et même des explosifs. Les personnages doivent, toutefois, exposer un plan cohérent avant qu'il ne leur confie un tel potentiel destructeur.

Schultz leur ordonne de lui faire personnellement un rapport chaque matin, dans le salon de coiffure. Si les investigateurs arrivent à lui prouver que ce ne sont pas des gangsters ordinaires qui sont en cause mais d'abominables vampires suceurs de sang, il leur donne carte blanche pour

VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ?

Les vampires font partie des monstres classiques des films d'horreur. La première du genre, "Le Manoir du Diable", (1896, Star), avait pour "héros" une espèce de démon très proche du vampire, qui se transformait en chauve-souris et qui avait peur des croix.

Notre conception moderne du vampire est cependant fondée sur l'interprétation d'un unique acteur, Bela Lugosi. Celui-ci n'a interprété le fameux comte que deux fois (dans *Dracula* et dans *Abbot et Costello meets Frankenstein*), mais il a établi le look standard du vampire pour les décades qui ont suivi : aristocratique, élégant, subtilement maléfique quoique gardant un certain charme suranné. Hélas pour Lugosi, Dracula a ruiné sa carrière. Enfermé dans ce personnage, il ne s'est plus vu proposer un seul grand rôle après celui du comte. Il est mort en 1956 et a été enterré avec sa cape...

Quand les studios de la Hammer ont ressucité Dracula en 1959, ils ont décidé d'essayer une approche plus viscérale en montrant les meurtres à l'écran. Finies les ombres et les colonnes derrière lesquelles Lugosi traquait et tuait ses victimes... les spectateurs pouvaient à présent admirer les crocs du monstre plongeant dans le sang de ses proies grâce à la magnificence du technicolor.

La combinaison du vieux *Dracula* d'Universal et des films de la Hammer a donné naissance au vampire moderne, qui apparaît dans *Count Yorga* et s'affirme dans *Vampire, vous avez dit Vampire*, *Génération perdue* ou *Aux frontières de l'aube*. Les vampires d'aujourd'hui ont le style et le panache de Lugosi, mais ne cachent plus leurs activités hémivores. Ils satisfont ainsi les deux principales classes de spectateurs. Ceux qui veulent avoir peur, et ceux qui veulent être dégoûtés...

Voici un petit assortiment de films de vampires :

Nosferatu (1922, Prana films)
Dracula (1932, Universal)
Le Cauchemar de Dracula (1959, Hammer)
Dracula - Prince des Ténèbres (1965, Hammer)
Dracula Has Risen From the Grave (1968, Hammer)
Le Comte Yorga (1970, AIP)
Blacula (1972, AIP)
Nosferatu : Fantôme de la Nuit (1979, Werner Herzog Filproduktion/Gaumont)
Dracula (1979, Universal)
Vampire, vous avez dit Vampire ? (1985, Columbia)
Génération perdue (1987, Warner Brothers)
Aux frontières de l'aube (1987, DEG)

Des Vampires, oui, mais lesquels ?

On trouve dans la littérature moderne de nombreuses variétés de vampires, chaque auteur ajoutant au mythe sa touche personnelle pour les besoins de ses romans. Les vampires de *Liés par le sang* sont semblables à ceux de *L'Appel de Cthulhu*, nonobstant les quelques mises au point suivantes :

Les purs vampires ne peuvent pas sortir à la lumière du soleil. Une exposition directe leur cause 1D3 points de dommages (ils s'enflamment) par round.

Tous les vampires qui étaient sincèrement croyants pendant leur vie continuent à craindre, par respect, les symboles de leur ancienne foi. Par exemple, les vampires chrétiens évitent les croix, tandis que les juifs ont peur des étoiles de David. Toucher l'un d'eux avec l'objet approprié lui inflige une blessure psychosomatique. Si le contact dure plusieurs secondes, il cause 1D3 points de dommages et une marque de brûlure. L'eau bénite provoque 1D3 points de dommages par quart de litre. Les vampires du gang de Teppes sont affectés par la croix ainsi que par les autres symboles généralement liés au christianisme.

A cause de leurs pouvoirs de régénération, les vampires ne peuvent être détruits d'une manière habituelle. Pour en tuer un définitivement, il faut lui transpercer le cœur d'un pieu en bois, lui trancher la tête puis jeter ses restes dans de l'eau bénite... ce qui le détruit à jamais. Le vampire, naturellement, ne se laisse pas faire. En conséquence, le meilleur moment pour en tuer un est celui où il repose dans son cercueil.

éliminer entièrement l'organisation roumaine. "Ce que font ces gens est mauvais. C'est une offense à Dieu, à la nature et à la décence" affirme-t-il. "Je veux que vous me débarrassiez de ces enfants de salauds. Tuez-les tous, spécialement ce Teppes."

A ce niveau, le scénario dégénére en une orgie de violence, lançant le monde du crime organisé contre les pouvoirs du mal. Les investigateurs ont comme tâche personnelle d'éliminer les chefs des vampires. La police, impuissante à arrêter cette guerre des gangs, se tient prudemment à l'écart, essayant de limiter les zones des combats afin que les "civils" n'en pâtissent pas.

Le Père O'Rielly à la Rescousse

Le père James O'Rielly est l'oncle de Brian O'Rielly, un des investigateurs. C'est un homme plutôt mince, aux cheveux roux et au caractère irlandais qui, refusant de devenir gangster, a choisi la prêtrise... Il ne s'était jamais impliqué dans les affaires du syndicat jusqu'à ce qu'il entende parler de ces deux tueries étranges à la sortie du restaurant. Après la première rencontre des personnages avec un vampire, le père O'Rielly envoie chercher son neveu (ou un de ses collègues si Brian est mort) en lui demandant de passer le voir à l'église du Sacré Cœur de Brooklyn.

Pendant la réunion qui s'ensuit, il donne à ses visiteurs le manuscrit original du *Dracula* de Bram Stoker et leur fait un petit sermon sur la réalité du Mal. "Brian," déclare-t-il, "tu es le fils de mon frère, et je t'aime comme mon propre enfant. Il y a quelque chose qu'il faut que tu saches. Je n'ai encore jamais raconté cela à âme qui vive..."

Une nuit d'hiver de 1913, James et son frère aîné, Loel, le père de Brian, cambriolaient une belle propriété new yorquaise. Ils furent découverts alors qu'ils avaient déjà empoché quelques objets, dont ce fameux manuscrit. James bondit et réussit à s'enfuir, mais son frère ne le rejoignit jamais... Loel fut finalement retrouvé dans un parc proche, la gorge déchirée et le corps vidé de son sang. James entra au séminaire le lendemain, et ne parla jamais à la police de cette tentative de vol.

Depuis, la maison a été démolie. Un jet de Bibliothèque réussi au cadastre ou à tout autre endroit approprié révèle que l'endroit appartenait, en 1913, à un certain M. Drake.

Le père O'Rielly aide nos héros autant qu'il le peut, leur fournissant des croix (d'un modèle pas trop cher) et de petites quantités d'eau bénite. Avant de les leur remettre, il exige cependant de son neveu et des autres investigateurs qu'ils promettent de traiter ces symboles de la foi avec tout le respect qui leur est dû.

LES DIFFERENTS THEATRES DES OPERATIONS

O'Flannahan's

Les frères Booker ont trouvé la mort dans un restaurant-pub irlandais de Brooklyn, un lieu généralement apprécié des membres de l'organisation de Schultz. A sa tête se trouve Sean O'Flannahan, ivrogne à ses heures, qui a émigré au début du siècle aux U.S.A. avec son restaurant. Sean est toujours habillé d'un complet-cravate marron plus ou moins passé de mode. Ses seuls signes particuliers sont sa poignée de cheveux blonds et ses yeux verts et bouffis.

L'établissement ouvre à 11 heures pour le déjeuner et ne ferme que vers minuit. Dès que les investigateurs lui explique les raisons de leur présence, O'Flannahan fait de son mieux pour se rendre utile. Il leur fournit gratuitement le dîner et la bière, leur donnant, en outre, une de ses tables les plus discrètes, car il craint la colère du Hollandais au sujet du meurtre des Booker, et ne veut lui donner aucune raison de s'énerver un peu plus. Il n'a pas été témoin du crime, se souvient d'avoir vu les deux frères à leur table mais ne les a ensuite plus remarqués, jusqu'à ce que le garçon déboule de l'arrière du restaurant pour lui dire qu'il venait de découvrir deux cadavres.

Billy Trent, le garçon, travaille là tous les soirs. Il a 15 ans, et est extrêmement nerveux à l'idée de parler à de vrais gangsters. O'Flannahan le présente aux personnages s'ils le demandent. L'histoire de Trent est simple : il a beaucoup de travail et n'a pas prêté attention aux Bookers, mais il se rappelle avoir entendu Louise se plaindre qu'ils étaient partis sans payer juste avant qu'il aille porter les ordures dans la poubelle située à l'arrière du restaurant. "C'était horrible," raconte-t-il. "Dire que je m'activais dans la cuisine, à peine à cinq mètres, et que je n'ai rien entendu ! Je suis sorti avec mon paquet et ils étaient là, par terre. Quelqu'un les avait éventrés sur le tas d'ordures. Leurs intestins étaient tellement mélangés qu'on ne pouvait plus les reconnaître les uns des autres... Quand j'ai eu fini de vomir, je suis allé chercher M. O'Flannahan."

La pile de déchets est telle que la police l'a laissée la nuit précédente, plus étalée qu'à la normale. Les investigateurs qui réussissent un jet de Trouver Objet Caché remarquent qu'il n'y a aucune trace de sang. Pourtant, si les Booker sont bien morts de la manière dont Billy l'a racontée, du sang, il devrait y en avoir...

Louise Miffin, la serveuse qui s'est occupée des Booker, est absente, et personne au restaurant ne sait où elle habite ni comment la joindre. Si un des enquêteurs réussit un jet de Baratin pendant qu'il questionne le personnel, le

Le secret du père O'Rielly

Le Dracula de Bram Stoker

Cet original a été tapé à la machine sur une série de feuillets rassemblés par une reliure en cuir. Une lettre certifiée de l'hôtel des ventes de Sotheby, datée du 17 juin 1913, atteste de son authenticité. Le texte est taché, raturé et recouvert des corrections d'auteur, écrites d'une main tremblante comme si l'écrivain avait eu du mal à la contrôler. Lire entièrement le manuscrit prend quatre heures. Ceux qui ont lu la version publiée du roman (un jet réussi de Connaissance) peuvent constater des différences entre les deux versions.

L'original est plus proche du véritable appel au secours d'un homme traqué par des horreurs maléfiques que d'une oeuvre de fiction. Avant sa publication, l'éditeur en a changé le contenu pour l'amener à la version dont nous disposons aujourd'hui. Le texte explique que les vampires sont des créatures maléfiques qui se nourrissent des âmes des humains. Elles peuvent être détruites par un coup de pieu en bois dans le cœur ou par l'exposition au soleil. Le manuscrit ajoute que les vampires ont peur des symboles de la foi chrétienne, même si l'auteur ne peut que s'interroger sur les raisons de cette crainte.

barman affirme qu'en tous les cas, elle ne doit pas loger très loin, car il se souvient lui avoir entendu dire qu'elle n'est qu'à dix minutes à pied de son travail.

Retrouver Louise ne devrait pas être trop difficile si les personnages prennent la peine de sortir et d'aller interroger les commerçants du quartier. Si tout cela se déroule de jour et qu'ils s'adressent à l'épicier du coin, celui-ci leur indique l'adresse de Louise. De nuit, deux jets réussi, un de Chance et un de Baratin ou d'Eloquence sont nécessaires pour qu'ils tombent sur un passant capable de leur fournir le renseignement recherché. En outre, s'ils le désirent, il leur reste la possibilité de revenir le lendemain soir, quand Louise est de service.

La serveuse se souvient que les deux frères ont commandé des steaks-frites. Vers dix heures, alors qu'ils étaient en plein milieu de leur repas, ils se sont levés et dirigés vers la porte de derrière, négligeant de payer l'addition. A peine une minute plus tard, le garçon les découvrait sur le tas d'ordures. Louise pense qu'il se sont, peut-être, levés pour suivre deux autres hommes, lesquels s'étaient éclipsés par la porte de derrière quelques instants auparavant. Ces deux clients étaient eux aussi installés à une des tables de Louise et sont sortis sans payer... ce qui explique pourquoi elle s'en rappelle si bien.

Elle peut d'ailleurs les décrire. Ils portaient tous deux des costumes sombres d'une coupe européenne inhabituelle, sans doute la dernière mode française. Ils étaient grands, avaient les cheveux très noirs et la peau pâle, et parlaient avec un curieux accent qu'elle n'est pas parvenue à identifier mais qu'elle suppose français, ce qui irait avec leurs vêtements.

La Morgue du Watterson Memorial Hospital

Les Booker sont à la morgue, au sous-sol du Watterson Memorial Hospital, à Brooklyn. Il est de notoriété publique que les corps des victimes d'assassinats y sont transportés (pour les personnages, un jet de Connaissance réussi). En cas d'échec, un de leurs contacts dans la police peut leur fournir l'information.

Seul le personnel médical est normalement admis à l'intérieur de la morgue, mais un jet réussi de Baratin ou d'Eloquence devrait permettre aux investigateurs d'y pénétrer. Plotnik, le coroner de garde, s'oppose à leur présence mais s'avère prêt à se plier au moindre de leurs désirs s'ils en viennent aux menaces. Les premiers rapports d'autopsie sont rangés parmi les dossiers de l'hôpital. Pour les repérer, un enquêteur doit réussir un jet réussi de Bibliothèque ou charger Plotnik de les dénicher. Il est aussi possible de jeter un coup d'œil aux rapports de police, ce qui coûte les 10 $ du pot-de-vin habituel versé au contact...

Le rapport d'autopsie suggère que les deux corps ont été vidés de leur sang avant d'être éventrés et jetés sur le tas d'ordures. Les blessures ne contiennent pas la moindre trace de métal, ce qui tendrait à indiquer qu'elles n'ont pas été causées par une arme blanche finement aiguisée mais plutôt par quelque chose du genre griffes... sauf qu'il n'y a ni traces de dents ni le moindre morceau de chair dévoré pour corroborer la thèse de l'animal. Si un investigateur lisant le rapport réussit un jet d'INTx2, il s'aperçoit que le document est incomplet et a visiblement été écrit à la hâte : son auteur n'a pas rempli tous les papiers nécessaires. Cette négligence est étonnante, car l'enterrement des corps doit avoir lieu un peu plus tard dans la journée, apparemment avant qu'un examen plus complet n'ait pu être effectué. Le rapport a été signé par un certain docteur Brace. Si les personnages partent à sa recherche, on leur répond que le praticien s'est fait porter malade et qu'il est resté chez lui pour se remettre du choc de l'autopsie.

Les frères Booker gisent sur des tables, dans la morgue. Tout visiteur y jetant ne serait-ce qu'un coup d'œil doit réussir un jet de Santé Mentale ou perdre 1D3 points de SAN. Les cadavres sont d'un blanc de craie, presque translucides. Leur ventre n'est plus qu'une gigantesque plaie, où flotte un fouillis d'organes crevés et desséchés. Leur tête, presque entièrement séparée de leur corps, et n'est plus maintenue en place que par quelques tendons et muscles.

Pourtant, si quelqu'un réussit un jet de Trouver Objet Caché en étudiant un des corps, il peut découvrir plus horrible encore : ce ne sont pas là les yeux d'un mort... Dans le

La Malédiction de la Mort-Vie

Les frères Booker ne sont ni vivants ni morts. Ils sont devenus des vampires, des morts-vivants... Mais ils ont été tellement abîmés et sont si faibles qu'ils se trouvent hors d'état de faire quoi que ce soit. Les vampires qui les ont massacrés ont pris grand soin d'aspirer tout leur Pouvoir et tout leur sang, avant de leur donner un tout petit peu du leur afin de les empêcher de mourir. En conséquence, les Booker sont trop faibles pour utiliser leurs capacités vampiriques de régénération ou d'aspiration de Pouvoir. Si quelqu'un, pour on ne sait quelle raison, donnait à l'un d'eux du sang frais et un point de son Pouvoir, le frère concerné pourrait alors se transformer en brume et se régénérer. Il deviendrait ainsi un vampire totalement fonctionnel, esclave de la volonté de ceux qui l'ont tué.

Un coup de pieu dans le cœur, s'il était possible de retrouver le cœur dans le fouillis d'organes que sont maintenant les deux Booker, les tuerait d'une manière permanente. Brûler les "cadavres" aurait bien pour effet de les réduire en cendres, mais cela ne les tuerait pas véritablement : quelqu'un pourrait encore les reconstituer par un don de sang frais et de Pouvoir.

La malédiction de la Mort-Vie ne peut être utilisée que par des vampires. S'ils en ont l'opportunité, ceux-ci n'hésiteront pas à s'en servir sur un investigateur...

regard de Frank ou de Joe, du fond des profondeurs insondables de la folie et de l'horreur, l'investigateur peut voir une lueur d'intelligence lui répondre. Un jet de Santé Mentale (perte d'1D10 points de SAN en cas d'échec) s'avère nécessaire quand le curieux se rend compte que les yeux suivent tous ses mouvements dans la pièce...

Si les Booker ne sont pas détruits comme doivent l'être des vampires, ramenez-les hanter les investigateurs plus tard dans ce scénario, mais cette fois au service de Teppes. Faites d'abord courir des rumeurs dans le syndicat, racontant que les deux frères ont été aperçus récemment. Puis, pour finir, confrontez-les directement à nos héros.

Le Poste de Police

Les investigateurs auront peut être envie d'aller faire un tour à la police pour voir ce que celle-ci sait de toute l'affaire. Les autorités pensent qu'il s'agit d'une affaire liée à la guerre des gangs. Elles ne mènent qu'une enquête de routine dont elles ne supposent même pas qu'elle aboutira. Comme il a été dit plus haut, les visiteurs peuvent obtenir une copie du rapport d'autopsie grâce à un jet de Baratin réussi ou à 10 $ en espèces sonnantes et trébuchantes.

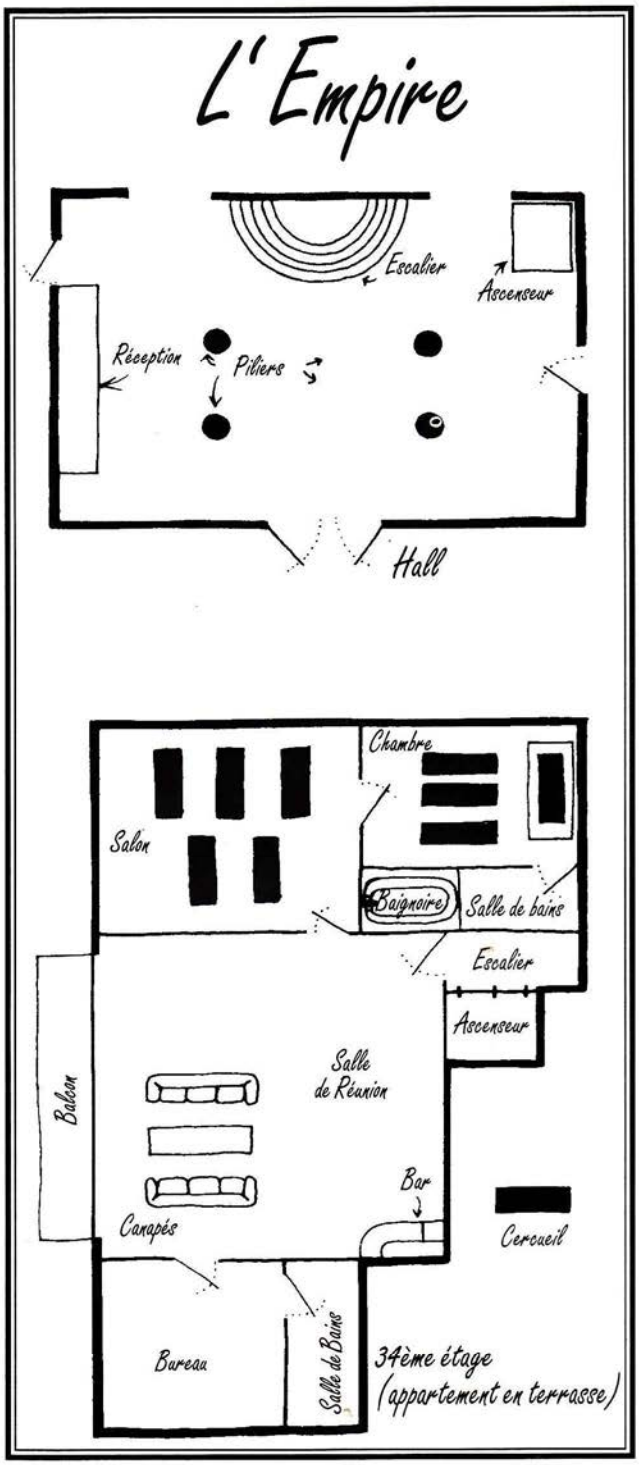
On murmure parmi les policiers qu'il y avait "quelque chose" dans les cadavres de particulièrement affreux. Les inspecteurs chargés de l'enquête ont pris plusieurs jours de congé, alors qu'ils devraient normalement être sur l'affaire, comme les informateurs des personnages peuvent le préciser.

Le rapport de police révèle qu'il n'y avait pas de sang sur les lieux du crime mais ne précise pas que les corps étaient "vivants".

La Rue

Les contacts du quartier peuvent fournir les informations suivantes :

- Le nouveau gang est dirigé par un nommé Rolanov Teppes.
- Teppes vit et travaille à l'hôtel *l'Empire*. Il n'en sort qu'accompagné par deux gardes du corps.
- Teppes a des loisirs culturels. Il fréquente l'opéra, le théâtre et dîne dans les meilleurs restaurants de la ville.
- Le nouveau gang est apparu à New York il y a à peu près quatre mois. En ce court laps de temps, ses membres ont conquis une partie non négligeable du territoire de Schultz le Hollandais.



L'Empire

Teppes et ses huit assistants vampires logent dans la plus belle suite de l'hôtel, au 34ème étage. Durant la journée, ils occupent des cercueils disposés dans deux des pièces. Ces messieurs passent souvent la nuit à l'hôtel, préparant leur conquête des organisations criminelles locales. Si les investigateurs venaient attaquer Teppes de nuit, ils auraient donc à affronter quatre de ses lieutenants vampires, plus deux gardes du corps humains.

Teppes est bien protégé, spécialement de jour, quand lui et ses séides dorment. Tous ses gorilles humains sont totalement sous sa domination et ne se soucient pas de ses petites habitudes, telles que ses préférences en matière de sommeil. Quelle que soit l'heure, il y au toujours deux gardes du corps humains dans le hall de l'hôtel. Ils essayent de passer inaperçus mais n'y arrivent pas vraiment : un investigateur cherchant des gardes les repère facilement.

Un autre veille à l'intérieur de la suite, près de l'ascenseur, d'un endroit où il peut aussi voir l'escalier. Il peut être alerté par le bruit de coups de feu ou d'explosions en provenance du hall car le son passe par le puits de l'ascenseur.

Deux derniers gorilles protègent la porte menant au salon. Richard Bradley, le lieutenant le plus proche de Teppes, se trouve en général dans la salle de réunion, où il

entretient ses relations d'affaires, ou dans son bureau. De nuit, il occupe sa propre suite, quelque part dans l'hôtel.

■ ***La salle de réunion :*** Teppes y reçoit ses relations d'affaires. Les larges divans permettent de s'asseoir confortablement. Du balcon, on a une vue splendide sur New York.

■ ***Le salon :*** Tous les meubles de cette pièce ont été retirés pour faire place à cinq larges cercueils élégamment décorés. De nuit, les bières sont vides, mais de jour, chacune recèle un serviteur vampire de Teppes endormi.

■ ***La chambre :*** La pièce ne contient plus, elle aussi, que des cercueils. Trois d'entre eux, semblables à ceux du salon, sont placés parallèlement les uns aux autres, près de la porte. Le quatrième, en noyer et aux garnitures d'or, posé sur une plate- forme de marbre, surplombe les autres. C'est celui de Teppes. Les investigateurs réussissant un jet d'Anthropologie ou d'Histoire reconnaisse le style baroque de cette bière, originaire sans doute d'Europe de l'Est et vieille de plus de sept cents ans...

■ ***Le bureau :*** Une grande table de travail, au centre de la pièce, fait face à l'entrée. Contre un mur sont entreposés les classeurs renfermant les dossiers de l'organisation criminelle de Teppes. Des petits bureaux, un divan, des téléphones, un téléscripteur et un téléimprimeur complètent l'ameublement.

Comment Vaincre les Vampires

Pour détruire la bande, il suffit de tuer Teppes. Il tient en effet sous son contrôle mental un véritable réseau composé de membres de la police et de l'organisation judiciaire. A sa mort, ceux-ci sont libérés de sa domination. Il est cependant nécessaire de détruire quelques-uns des vampires subalternes afin d'atteindre leur chef. De plus, une fois Teppes éliminé, il faut encore s'occuper des derniers morts-vivants, car certains d'entre eux désirent alors continuer l'entreprise criminelle. Mais, privés de l'expérience de Teppes et de son réseau, ils risquent de rencontrer de grandes difficultés.

Les investigateurs choisiront, peut-être, d'affronter Teppes de nuit, alors qu'il est sorti pour affaires ou pour chasser une proie. S'ils le suivent, ils s'aperçoivent que le vampire fréquente l'opéra et les premières théâtrales. Ils peuvent d'ailleurs décider de l'attaquer au moment où il va à une de ces soirées ou en revient : il leur faut dans ce cas vaincre deux gardes du corps vampires, sans compter Teppes lui-même.

La meilleure solution est sans doute de parvenir à s'infiltrer dans la suite, de jour, pour tuer Teppes dans son cercueil. Il y a bien sûr les cinq gorilles, qui sont bien armés, mais Teppes et ses acolytes morts-vivants sont sans défense jusqu'à la tombée de la nuit. Les personnages découvriront peut être une autre méthode efficace, comme par exemple coincer Teppes à l'extérieur jusqu'à ce que le soleil se lève.

L'Attaque d'un Investigateur

A un moment quelconque de l'aventure, quand Teppes a eu vent de leur existence, deux vampires attaquent un des enquêteurs et essayent d'en faire un des leurs. Servez-vous pour cette tâche des frères Bookcr, s'ils n'ont pas été détruits (utilisez les statistiques génériques des monstres données à la fin du scénario). En effet, pourquoi détruire le gang rival, se dit Teppes à juste titre, s'il est possible d'en prendre le contrôle par l'intérieur... Les assaillants attendent pour frapper que leur proie soit seule.

S'ils parviennent à immobiliser leur victime et à la vider de tous ses points de FOR, Teppes sort de l'ombre pour lui donner un peu de son sang, la transformant ainsi en un vampire sous son contrôle. L'ex-enquêteur est alors enterré dans un mausolée du cimetière de Pleasant Gardens, non loin de là. Le soir d'après, il se réveille dans son cercueil, assoiffé de sang. Il doit désormais rentrer dans son cercueil avant le jour... ou périr.

Annoncez au personnage la triste vérité... Il est devenu un vampire sous la domination mentale de Teppes. Il est totalement libre de ses actes, sauf pour ce qui lui a été expressément ordonné par Teppes. Le seul ordre que celui-ci lui a donné pour l'instant est de rejoindre ses camarades et de se mettre au courant de leurs projets. Un peu plus tard, Teppes apparaît à l'investigateur mort-vivant et lui ordonne de révéler ce qu'il a découvert. Réintroduisez le personnage dans le groupe sans trahir sa nouvelle condition.

S'il le désire, le Gardien peut utiliser cette méthode pour transformer tous les investigateurs en vampires. Ils ont alors le choix entre s'allier avec Teppes contre leur ancien patron, et tenter de le détruire malgré le contrôle mental qu'il exerce sur eux.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

• **Comte Rolanov Teppes, vampire**

FOR 33	CON 14	TAI 13	DEX12	APP 15
INT 15	POU 21	EDU16	SAN 0	PdV 14

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Toucher 85%, dommages 1D4+1D4. Aspire le POU à travers l'armure.

Morsure 70%, dommages 1D4+2D6. Aspire 1D6 points de FOR (sang).

Pistolet calibre 38 40%, dommages 1D10.

Compétences : Conduire une Automobile 25%, Crédit 40%, Discrétion 70%, Eloquence 35%, Histoire 50%, Occultisme 25%, Se Cacher 75%, Suivre une Piste 80%.

Expression favorite : "Je ne bois jamais... de vin !"

Le comte est toujours impeccablement vêtu, dans un style aristocratique européen. Comme il ne sort qu'après le crépuscule, il porte invariablement à la ville cravate blanche et queue-de-pie, mais chez lui, à l'hôtel, il préfère le confort d'une veste classique. Teppes est, en toute occasion, d'une extrême politesse, qu'il n'abandonne que quand il en est réduit à tuer personnellement une victime.

Il mène une vie nocturne intense, dînant dans les meilleurs restaurants de la ville, fréquentant l'opéra et les soirées d'ouverture de Broadway. Ses deux principaux assistants vampires, le solide Horrowitz (n° 8 de la liste donnée à la fin du scénario) et le souple et alerte Veldaman (n° 5), l'accompagnent en toutes circonstances.

Les vampires subalternes : Huit vampires plus jeunes, arrivés avec lui de Roumanie, sont au service du comte. Ils sont pour Teppes des lieutenants et hommes de main

qui l'aident à contrôler les différents éléments de son empire naissant. Ces inférieurs sont tous sous sa domination mentale. Bien que plusieurs d'entre eux aient envie de contrôler eux-mêmes l'organisation, leur chef parvient à les soumettre à sa volonté, ne leur laissant aucune opportunité de se retourner contre lui. Deux de ces séides au moins l'accompagnent toujours dans ses sorties nocturnes.

- **Les Vampires**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	20	9	9	13	10	9	+1D4
2	18	10	11	11	12	11	+1D4
3	22	7	15	7	13	11	+1D6
4	26	10	12	7	11	11	+1D6
5	16	6	8	9	17	11	0
6	19	10	10	9	13	11	+1D4
7	28	12	12	12	10	12	+2D6
8	32	9	16	11	16	13	+2D6

Armes : Toucher 65%, dommages 1D4+1D4 points de POU.

Morsure 75%, dommages 1D4+1D6 points de FOR (sang) par round.

Ces vampires méprisent l'usage, qu'ils trouvent inélégant, des armes à feu. De nouvelles recrues n'auraient, elles, aucun scrupule à les employer.

Serviteurs sous contrôle : Teppes utilise des serviteurs humains sous contrôle mental pour diriger scs affaires de jour, pendant que lui et ses vampires reposent dans leurs cercueils.

- **Richard Bradley, juriste, 39 ans**

FOR 13	CON 9	TAI 11	DEX 12	APP 12
INT 16	POU 10	EDU 20	SAN 10	PdV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poings 75%, dommages 1D3.
Pistolet calibre 38 50%, dommages 1D10.

Compétences : Baratin 50%, Conduire une Automobile 45%, Crédit 30%, Droit 65%, Eloquence 45%, Marchandage 60%.

Expression favorite : "Suivez-moi bien, les gars."

Bradley est le serviteur humain "numéro un" de Teppes. Il s'occupe des affaires du comte pendant la journée, laissant les problèmes les plus importants à son maître pour la nuit. Bradley sait que Teppes est un vampire, mais il est à la fois suffisamment sous contrôle et amoral pour que cela ne l'empêche pas de travailler sous ses ordres. Quand il n'est pas dehors pour affaires, Bradley est ou dans sa suite, ou dans celle de Teppes, à *L'Empire*.

Il est sujet à des moments de distraction, s'arrête parfois au milieu d'une phrase comme s'il était à l'écoute de quelque chose puis reprend soudain, mû par une nouvelle inspiration. Des investigateurs intelligents peuvent y reconnaître le signe de la domination mentale de Teppes.

Gangsters de base : Les gangsters humains au service de Teppes ne savent pas que leurs chefs sont des morts-vivants, même si certains suspectent qu'il se passe quelque chose d'anormal dans les hautes sphères. Le Gardien peut utiliser les caractéristiques de gangsters fournies ci-après.

Officiels contrôlés par Teppes : Les vampires utilisent une combinaison d'argent et de contrôle hypnotique pour acheter des juges et des policiers. Leur réseau n'est pas aussi étendu que celui du Hollandais, mais il l'est tout de même assez pour créer quelques ennuis aux personnages.

- **Les Gangsters**

Ces caractéristiques peuvent servir aussi bien pour les membres de l'organisation de Schultz le Hollandais que pour ceux de la famille roumaine.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	13	14	11	13	12	13	0
2	11	9	9	11	7	10	0
3	10	9	13	11	14	11	0
4	12	17	15	9	13	16	+1D4
5	7	11	9	11	13	10	-1D4
6	12	14	10	15	11	12	0
7	16	13	17	8	9	15	+1D6
8	13	8	13	9	15	11	+1D4

Armes : .45 automatique 55%, dommages 1D10+2.
Corps à corps 70%, dommages1D3.

LES INVESTIGATEURS

- **Brian O'Rielly, gangster, 26 ans**

FOR 13	CON 12	TAI 16	DEX 11	APP 14
INT 9	POU 10	EDU 10	SAN 50	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Corps à corps 75%, dommages 1D3+1D4.
Pistolet calibre 38 50%, dommages 1D10.

Compétences : Baratin 35%, Conduire une Automobile 25%, Ecouter 35%, Electricité 35%, Esquiver 50%, Lancer 40%, Mécanique 40%, Suivre une Piste 20%, Trouver Objet Caché 60%.

Expression favorite : "Ce n'est peut être pas grand-chose, mais c'est la seule famille qui me reste."

Après la mort de votre père, alors que vous étiez encore enfant, vous avez été élevé dans un orphelinat catholique. A 14 ans, vous vous en êtes enfui et avez commencé à vous lier avec le gang de Schultz le Hollandais. Employé d'abord comme garçon de course, vous travaillez maintenant directement sous les ordres de Schultz, l'aidant à protéger son territoire des intrus.

- **Toby Fullerman, avocat au service du gang, 34 ans**

FOR 9	CON 11	TAI 11	DEX 11	APP 12
INT 16	POU 15	EDU 18	SAN 70	PdV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Corps à corps 55%, dommages 1D3.
Automatique calibre 32 40%, dommages 1D8.

Compétences : Anthropologie 35%, Baratin 50%, Bibliothèque 65%, Conduire une Automobile 25%, Droit 50%, Ecouter 45%, Eloquence 60%, Esquiver 30%, Lancer 30%, Histoire 45%, Trouver Objet Caché 40%.

Expression favorite : "Ne vous inquiétez pas, je vais vous sortir de là en cinq minutes."

Après avoir obtenu votre diplôme à l'Université de Columbia, vous êtes revenu travailler dans l'affaire familiale... le gang. Depuis maintenant quatre ans, vous aidez Schultz le Hollandais à développer son organisation criminelle et à cacher ses revenus à l'IRS (l'administration des impôts).

• Harold Kupperton,
homme de main au service du gang, 31 ans

FOR 15	CON 14	TAI 15	DEX 11	APP 9
INT 11	POU 10	EDU 9	SAN 40	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Colt 45 55%, dommages 1D10+2.
Fusil calibre 30-06 75%, dommages 2D6+3.
Corps à corps 65%, dommages 1D3+1D4.

Compétences : Camouflage 40%, Conduire une Automobile 25%, Discrétion 45%, Ecouter 45%, Esquiver 40%, Lancer 60%, Premiers Soins 25%, Se Cacher 65%, Suivre une Piste 40%, Trouver Objet Caché 60%.

Expression favorite : "Bougez pas. Je m'occupe de ce mec !"

Après avoir servi un temps dans l'artillerie pendant la grande guerre, vous avez fini par vous retrouver à New York, à la recherche d'un emploi. En trouver un qui corresponde à vos talents a été difficile, mais vous avez finalement hérité de cette place dans l'organisation de Schultz le Hollandais. On vous y paye très cher pour vous habiller comme un dur et éliminer des abrutis.

• Thomas Ringschnidt,
homme d'affaires au service du gang, 35 ans

FOR 13	CON 9	TAI 10	DEX 16	APP 8
INT 14	POU 9	EDU 12	SAN 45	PdV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Corps à corps 75%, dommages 1D3+1D6.
8 automatique 50%, dommages 1D10.

Compétences: Baratin 25%, Chimie 40%, Comptabilité 40%, Conduire une Automobile 75%, Ecouter 55%, Esquiver 35%, Lancer 40%, Trouver Objet Caché 40%.

Expression favorite : "Ca ne fait partie du plan."

Vous êtes dans l'import : l'import d'alcool. Vous vous occupiez auparavant de la filière canadienne pour le gang de Schultz le Hollandais et travaillez maintenant, toujours pour Schultz, à prévoir et à superviser le trafic.

• Vito Carpesy, gangster, 24 ans

FOR 15	CON 12	TAI 19	DEX 11	APP 10
INT 9	POU 9	EDU 9	SAN 45	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Corps à corps 75%, dommages 1D3+1D6.
Coup de poing américain 35%, dommages 1D6+2D6.
Colt .45 40%, dommages 1D10 +2.

Compétences : Chanter 55%, Ecouter 35%, Esquiver 40%, Intimider 65%, Lancer 40%, Nager 35%, Trouver Objet Caché 35%.

Expression favorite : "Heu, je sais pas, qu'est c'que t'en penses, Vinny ?"

Vous et votre frère Vinny travaillez comme hommes de main pour le gang de Schultz le Hollandais. Vous brutalisez les commerçants afin qu'ils vous achètent de l'alcool, vous "disciplinez" les parieurs qui oublient de payer leurs dettes, vous brisez les rotules des rivaux, bref, vous vous occupez de tout le sale boulot.

Votre frère Vinny prend soin de vous depuis que quelqu'un, dans votre enfance, vous a laissé tomber une brique sur la tête, ce qui vous a rendu un peu... confus.

• Vinny Carpesy, gangster, 29 ans

FOR 10	CON 13	TAI 9	DEX 14	APP 15
INT 17	POU 16	EDU 12	SAN 80	PdV 11

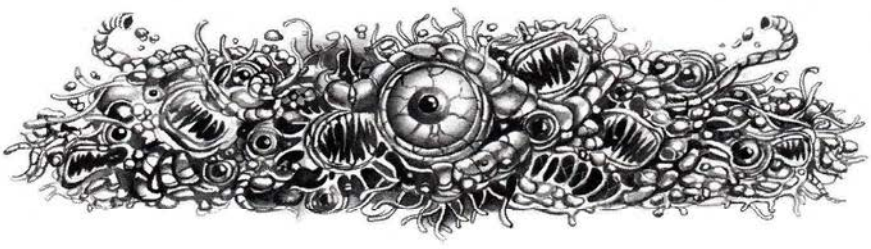
Bonus aux dommages : 0.

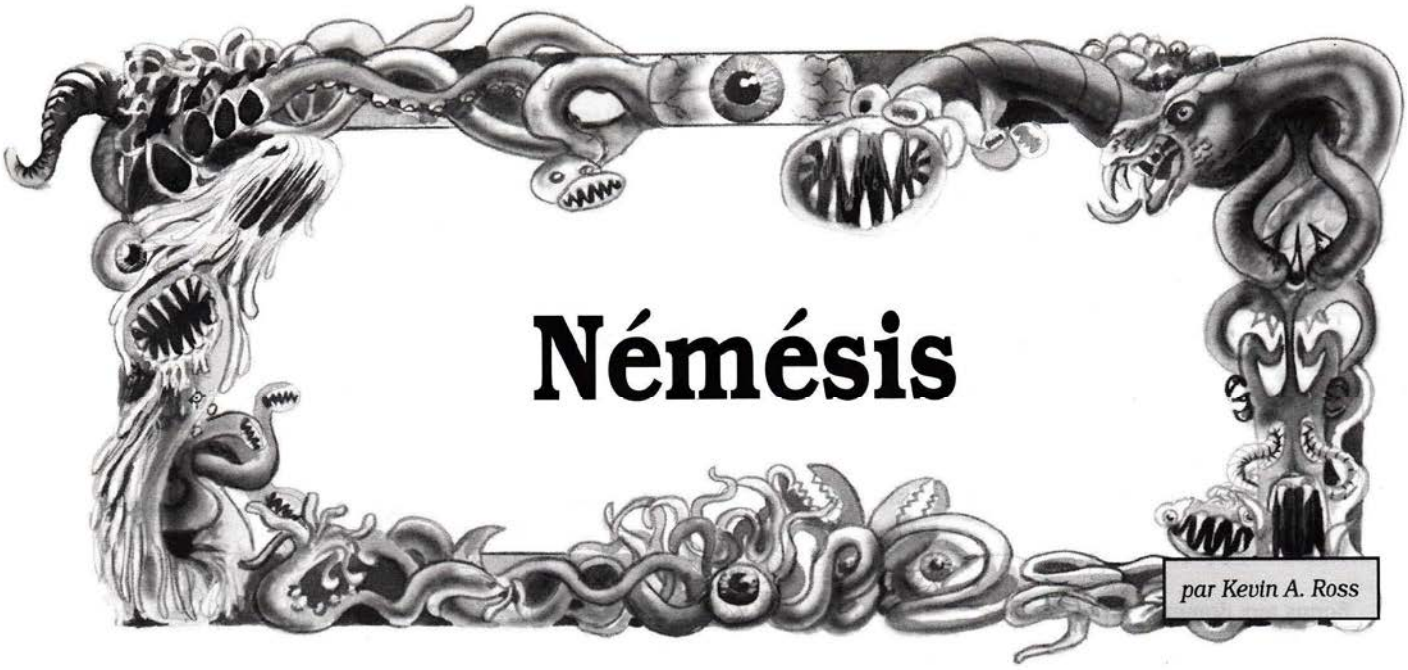
Armes : Couteau à cran d'arrêt 45%, dommages 1D4.
32 automatique 50%, dommages 1D8.

Compétences : Baratin 65%, Conduire une Automobile 25%, Crédit 35%, Ecouter 55%, Eloquence 35%, Esquiver 40%, Marchandage 35%, Premiers Soins 45%, Trouver Objet Caché 65%.

Expression favorite : "Le Hollandais n'apprécie pas du tout votre attitude."

Vous et votre frère Vito travaillez en équipe, brisant des rotules au service de Schultz le Hollandais. En fait, c'est Vito qui brise les rotules. Vous, vous vous occupez de réfléchir pour deux : Vito a pris un coup sur la tête quand il était petit, et il n'est plus tout à fait le même depuis.





Némésis

par Kevin A. Ross

Considérations Préliminaires

L'action de *Némésis* se déroule à New York, dans les années 20. Elle peut, cependant, être transférée sans problèmes dans une autre grande ville, et un Gardien expérimenté n'aura aucun mal à l'adapter à une époque différente.

Il s'agit là du cas classique du "fou théâtral". Il y a de cela des années, le méchant de l'histoire, Némésis, a été horriblement défiguré pendant un incendie, incendie qui a aussi causé la mort de son seul amour. Il est maintenant revenu hanter le théâtre, lieu où il lui a été fait tant de mal, pour tuer ceux qui en ont été la cause.

Informations pour le Gardien

Il y a sept ans, l'opprobe et la tragédie frappèrent la compagnie théâtrale d'Edward Charlton. La troupe, nombreuse, volait de succès en succès. Un de ses membres, Derek Lewton, pourtant marié, avait une liaison avec une jeune doublure de dix-sept ans, Julia Philbin. Certains de ses collègues (conduits par le tyrannique directeur de la compagnie, Alan Glover) le découvrirent et décidèrent de faire chanter Lewton. Julia Philbin surprit leur conversation. Accablée de honte et décidée à éviter le scandale qui les menaçait, elle et son amant, la jeune fille mit fin à ses jours. Après les funérailles, Lewton, fou de rage, affronta les autres acteurs de la troupe au *Théâtre d'Orphée*, où ils étaient en répétition. Une bagarre se déclencha. Un incendie s'ensuivit, qui devait causer la mort de quatre personnes : les comédiens Felix Magee et Martin Shelley, le machiniste John Hooper et, en apparence, l'adultère Derek Lewton. Le feu détruisit le théâtre, et les survivants de la Compagnie Charlton, divisés depuis longtemps par des querelles intestines, se séparèrent.

Sept ans plus tard, un certain nombre d'entre eux sont à nouveau réunis, pour la première représentation au *Théâtre d'Orphée* tout juste reconstruit. Mais depuis que les répétitions ont commencé, ces anciens compagnons se font assassiner d'une étrange manière... Deiter Granach, la première victime, a été tuée par sa collection de vieux livres qui s'est écroulée sur lui. Christine Leigh, la deuxième, a été abattue par des carreaux d'arbalète, curieusement ornés de pointes en forme de cœur. Aux funérailles de Miss Leigh, où le scénario commence, Owen Frazer vient d'être drogué avec une substance qui va le faire - littéralement - mourir de rire.

LE SYNDROME DU FOU THÉATRAL

Le terme de fou théâtral désigne un individu qui saccage ou assassine d'une manière spectaculaire, voire tapageuse. Poignarder quelqu'un, par exemple, n'est pas assez visuel pour notre fou théâtral... Non, il satisfait mieux son sens de l'esthétique en catapultant dans la rue une tête de licorne en bronze qui empale sa victime sur le mur d'un grand restaurant.

Le fou théâtral a souvent perdu la raison après avoir été hideusement défiguré, et, la plupart du temps, ses victimes sont les responsables de cet accident.

Le style fait l'essence du personnage. Tous ses actes doivent être bizarres et dotés d'une certaine classe. Le fou théâtral est, en général, vêtu d'un long manteau ou imperméable, d'une capuche ou d'un chapeau à larges bords, et d'un masque qui recouvre son hideux visage. Bien que ce genre de personnage soit moins utilisé de nos jours, il ne manque pas de charme.

Un petit assortiment de films de ce style :

Le Fantôme de l'Opéra (1925, Universal)
Le Fantôme de l'Opéra (1943, Universal)
Le Fantôme de l'Opéra (1962, Hammer)
L'abominable Dr Phibes (1971, AIP)
Dr Phibes Rises Again ! (1972 AIP)
Théâtre de Sang (1972, Cineman)
Le Fantôme de l'Opéra (1989, RCA/Columbia)
Batman (1989, Warner Brothers)
Darkman (1990, Universal)
NdT : Phantom of the Paradise de Brian de Palma.

De là, la police et les investigateurs vont être lancés sur les traces d'un insaisissable tueur fantômatique portant l'antique masque de la Tragédie du théâtre grec. Derrière ce masque se cache Derek Lewton, abominablement défiguré, qu'on croit mort depuis des années. En fait, il a échappé aux flammes, mais non sans de sérieuses blessures. Le cadavre calciné découvert dans les ruines du théâtre était celui d'un vagabond anonyme, qui s'était endormi dans les coulisses. Maintenant remis de ses blessures, Derek tue ceux qu'il tient pour responsables de la mort de Julia Philbin. Il s'est lui-même donné le nom de Némésis, d'après la déesse grecque de la vengeance. Son plan meurtrier implique d'ailleurs les Muses de la mythologie grecque.

Les Muses étaient les neuf belles déesses des arts qu'invoquaient les artistes et les poètes afin qu'elles leur donnent l'inspiration. Parce qu'ils les ont offensées par leur cruelles actions, Némésis a condamné à mort certains des membres de l'ancienne compagnie d'Edward Charlton. Chacune des victimes sera tuée selon un plan bien précis rappelant un des neuf arts classiques. Némésis laissera alors sur les lieux du crime un indice lié au nom de la Muse impliquée, en général, une forme du symbole personnel de celle-ci.

Némésis a encore cinq proies sur sa liste. Leur personnalité et les circonstances de leur futur décés sont décrites plus loin, dans la section *Les Victimes*. Némésis a pris pour cibles les gens qui étaient ou impliqués dans le chantage, ou présents au moment de l'incendie du*Théâtre d'Orphée*.

Aucune victime n'a été choisie pour Melpomène, la Muse de la Tragédie. Lewton pense, en effet, que cette dernière a déjà été servie, par la mort de Julia Philbin, par les morts de l'incendie - et par ses propres hideuses blessures.

Informations pour les Investigateurs

Christine Leigh, une amie des personnages, vient de mourir, et ils sont donc présents à ses funérailles. Pendant l'enterrement, un des invités est soudain pris d'une crise de fou rire inextinguible. Le malheureux finit par s'asphyxier et tombe dans la fosse ouverte où repose le cercueil de Christine. Quelques minutes plus tard, une couronne mortuaire et un masque de la Comédie du théâtre grec classique sont livrés sur les lieux. La couronne comporte une seule inscription : "Thalie". Les investigateurs peuvent, peut-être, aussi apercevoir la forme masquée et encapuchonnée de leur futur ennemi : Némésis.

Pour plus d'informations sur cette rencontre, reportez-vous à *Owen Frazer* dans la section *Les Victimes*.

Comment Faire Jouer cette Aventure

Némésis est différent de la plupart des scénarios classiques de *L'Appel de Cthulhu*. Les caractéristiques de certains des personnages principaux ne sont pas données... tout simplement parce que ceux-ci ne vivront pas assez longtemps pour que le Gardien ait besoin de les utiliser. Les enquêteurs ne sont pas censés empêcher ces meurtres : au contraire, les pauvres vont passer leur temps à en être les témoins impuissants. Ils doivent déterrer les détails d'un scandale vieux de sept ans puis rechercher vainement Némésis pour finir par participer à la grandiose bataille du final - dans la plus pure tradition des films dont cette histoire est inspirée.

Les investigateurs vont donc consacrer la plus grande partie de cette aventure à parler aux différents protagonistes, à chercher des indices et des rumeurs, à fouiller le théâtre, tout en assistant aux agissements criminels de Némésis sans pouvoir jamais lui mettre la main dessus... *Le Théâtre d'Orphée* sera le centre de la plupart de ces activités.

La suite de ce chapitre est réservée à quelques conseils sur les différents éléments du scénario.

Les Meurtres

Chacun des crimes (y compris ceux qui se sont déroulés avant même que ce récit commence) est décrit en détail dans le chapitre *Les Victimes*. Le Gardien n'est pas obligé de les faire intervenir dans l'ordre exact où ils sont décrits, quoique la chute de Glover doive se produire en dernier. Qu'il prenne cependant garde, s'il change l'ordre des assassinats, à bien y adapter les moments où la pièce est interrompue faute du personnel adéquat... L'intervalle entre les meurtres doit toujours être d'à peu près une journée.

Némésis

Les allées et venues de Némésis sont laissées à la discrétion du Gardien, mais un exemple d'apparition spectaculaire sur le lieu du crime lui est donné. D'autres idées lui viendront sans doute à l'esprit à la lecture des descriptions des protagonistes.

Informations

Un certain nombre de pistes sont proposées à l'intelligence des investigateurs. Voici les informations qu'ils peuvent obtenir, et les moyens à utiliser :

- ***Julia Philbin :*** Si les enquêteurs ont remarqué le mystérieux étranger encapuchonné posant des fleurs sur une tombe pendant les funérailles de Christine Leigh, ils vont peut-être avoir la curiosité de chercher qui il peut bien être. Il s'agit, vous le savez, de la jeune actrice de 17 ans qui s'est suicidée sept ans plus tôt. Ces informations peuvent être découvertes, tout simplement, dans les journaux de l'époque. Si les investigateurs interrogent le personnel actuel du *Théâtre d'Orphée*, (dont une bonne partie travaillait déjà là sept ans auparavant), faites-leur lancer 1D100 sous leur POUx2... S'ils réussissent, ils découvrent quelqu'un "qui en sait plus". Au cas où ils penseraient à s'adresser à un journaliste à scandale ou tout simplement à un critique dramatique, ceux-ci leur apprendraient également que Miss Philbin avait une liaison avec Derek Lewton.

- ***L'Incendie du Théâtre d'Orphée :*** Questionner le personnel ou éplucher les vieux journaux permet également de s'informer sur certaines circonstances de l'incendie. Le feu, dont l'origine demeure inexpliquée, s'est déclenché un soir, pendant une répétition, peu de temps après la mort de Julia Philbin. Parmi les présents se trouvaient Glover, Granach, Ellison, Leigh, Frazer, Russel, Powell, MacGinnis, Magee, Shelley, Lewton et un certain nombre de machinistes dont John Hooper. A l'exception de Lewton, Magee, Shelley et Hooper, tous ont pu échapper aux flammes... mais le théâtre a été entièrement détruit. Si un des investigateurs réussit un jet de POUx2, il arrive à tirer d'un des machinistes présents cette nuit-là que juste avant l'incendie, une dispute avait éclaté entre certains des acteurs.

■ ***Mythologie :*** Némésis est la déesse grecque de la vengeance. Les neuf plus célèbres Muses sont : Calliope (Poésie épique et Eloquence), Clio (Histoire), Erato (Poésie lyrique, surtout érotique), Euterpe (Musique), Melpomène (Tragédie), Polymnie (Mime, notamment), Terpsichore (Danse), Thalie (Comédie) et Uranie (Astronomie). Ces informations, ainsi que les symboles représentant chacune de ces muses (voir *Les Victimes*) peuvent être dénichés dans n'importe quelle bibliothèque, à moins qu'un investigateur (jet d'Histoire ou d'Occultisme réussi) ne les connaisse.

■ ***La tentative de chantage :*** De même que celle sur la liaison entre Lewton et Julia Philbin, cette rumeur est gardée assez secrète pour qu'il faille réussir un jet de POU sans modificateur afin de l'obtenir. Seul le personnel du théâtre (doublures, machinistes, etc.) a une chance d'être au courant. Celui (ou celle) que les visiteurs parviennent à faire parler révèle timidement que certains membres de la Compagnie Edward Charlton avaient découvert l'amour de Lewton et de Julia Philbin et voulaient faire chanter le jeune acteur. Mais Philbin, qui avait visiblement entendu parler du projet, s'est suicidé pour sauver Lewton...

■ ***Le fantôme du nouveau Théâtre :*** Ce renseignement peut être fourni par quiconque ayant participé à la reconstruction du *Théâtre d'Orphée*, ou par tout critique dramatique. De nombreux rapports ont été faits sur des vols dans les stocks du théâtre : matériel, costumes, argent... Certains ouvriers et machinistes affirment avoir vu et entendu, à différentes heures de la nuit et du jour, une mystérieuse forme se promener dans les couloirs du bâtiment... Ce "fantôme" a la réputation d'apparaître et de disparaître à volonté et de toujours échapper à ses poursuivants.

La Police

Les noms des inspecteurs s'occupant de l'enquête sur Némésis sont donnés dans le chapitre *Les Autorités*, ci-après. Le rôle principal de la police dans ce scénario est de protéger les acteurs de la troupe d'Edward Charlton... et de créer des problèmes aux investigateurs. Ce n'est que bien après le meurtre d'Owen Frazer qu'elle comprend le rapport entre les indices liés aux Muses laissés sur les lieux des crimes. Après la mort de Faye Russel, l'inspecteur O'Shea attribue un policier en civil comme garde du corps à chacun des membres de la production. La police fouille aussi occasionnellement *Le Théâtre d'Orphée*, mais sans parvenir à découvrir ou à arrêter Némésis.

La Pièce

Il s'agit d'une représentation du *Bosquet des Faunes*, une œuvre de Deiter Granach, plus ou moins inspirée de deux poèmes de Roger Ainsley (1799-1846). Charles G. MacGinnis dirige la pièce. Celle-ci conte l'histoire d'un poète solitaire (joué par Glover) perdu dans un bois sur une île grecque. L'artiste y rencontre, entre autres, des nymphes, des faunes, des fées, des centaures (Andrews, Powel, Russel, Frazer et beaucoup d'autres) avant de tomber amoureux d'une nymphe (Leigh). Mais une gorgone jalouse (Margaret Ellison) transforme le pauvre poète en pierre, et son amante désespérée décide de subir le même sort. Hélas, cette production n'éblouiera jamais les yeux du public... pour la simple raison qu'il va rapidement lui manquer la plupart de ses principaux interprètes. Après le meurtre de Willard Powell, la première sera retardée d'une semaine; elle sera encore repoussée de quinze jours après celui de Margaret Ellison... La mort de Charles MacGinnis lui portera le dernier coup, et les représentations seront définitivement annulées.

Interprètes et Techniciens

La distribution du *Bosquet des Faunes* est composée principalement des anciens et nouveaux membres de la Compagnie Edward Charlton, les plus récents arrivés étant relégués à jouer les doublures ou à interpréter des rôles secondaires. La plupart des techniciens travaillaient déjà au *Théâtre d'Orphée* avant qu'il ne parte en fumée. Tout le monde est très nerveux, et les prises de becs, les criailleries et même des disputes dégénérant en hurlements de part et d'autre sont fréquentes. Malgré cette mauvaise ambiance, les acteurs se soutiennent les uns les autres et n'aiment pas révéler leurs petits secrets.

Dernier Acte

La scène finale de *Némésis* se joue à l'intérieur du *Théâtre d'Orphée*. Quelques jours après l'humiliante confession du rôle qu'il a tenu dans les événements ayant mené à l'incendie (voir *Les Victimes*), Alan Glover échappe à la vigilante protection de la police, attrape un revolver et se dirige vers *Le Théâtre d'Orphée*. Là, Némésis et lui s'affrontent en un combat mortel, se poursuivant longuement dans les couloirs sombres du bâtiment... Les investigateurs ont la possibilité d'influer sur ce combat.

Glover a un atout en main : son arme... mais Némésis connaît les lieux comme sa poche, ce qui lui donne finalement l'avantage. La chasse promène les deux protagonistes d'un bout à l'autre du théâtre, et pendant que Glover n'abat que des ombres, le rire dément de Némésis, lançant des couteaux, faisant basculer des objets sur la scène, attirant l'acteur dans ses pièges, résonne à l'infini dans les innombrables corridors... A moins que les personnages ne l'aident à combattre Némésis, Glover, désespéré, les considère comme des ennemis.

Mais quel que soit le parti que nos héros choisissent - s'ils en choisissent un -, à la fin du combat, Glover et Lewton devraient tous deux trouver la mort. A moins, bien sûr, que le Gardien n'ait prévu un scénario appelé *Le Retour de Némésis*... Cette confrontation finale doit être extrêmement théâtrale. N'hésitez pas à tomber dans les clichés (un des protagonistes, agonisant, tue l'autre dans un dernier sursaut de volonté, par exemple...) A l'exception éventuelle des inefficaces inspecteur O'Shea et sergent Webber, la police n'arrive sur les lieux que lorsque tout est fini.

Alan Glover : PdV 14, DEX 12, Arme de poing 20% (Revolver calibre 38, dommages 1D10).

La Star

• Némésis (Derek Lewton),
acteur, érudit et fou dangereux, 34 ans

FOR 18	CON 20	TAI 15	DEX 16	APP 0
INT 17	POU 16	EDU 17	SAN 0	PdV 19

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Poings 65%, dommages 1D3+1D6.
Coup de pied 45%, dommages 1D6+1D6.
Couteau 46%, dommages 1D6+1D6.
Couteau lancé 60%, dommages 1D6+1D3.
Corde 65% (voir ci-dessous).
Pistolet 25%, dommages 1D10.
Arbalète 25%, dommages 1D8+1.

Compétences : Chimie 35%, Discrétion 85%, Ecouter 66%, Electricité 30%, Eloquence 85%, Esquiver 55%, Grimper 86%, Histoire 85%, Hypnotisme 85%, Lancer 45%, Mécanique 40%, Mythologie Grecque 20%, Premiers Soins 50%, Sauter 85%, Se Cacher 75%, Talents d'Acteur 86%, Trouver Objet Caché 70%.

Armure : Lewton porte une "protection maison", constituée d'une veste sur laquelle sont cousues de nombreuses plaques métalliques. L'ensemble le protège 50% du temps et, en cas de réussite de ce jet, divise les dommages par deux.

Perte de SAN : Un personnage apercevant le visage hideusement brûlé de Lewton perd 1/1D4+1 points de SAN.

Némésis utilise surtout son attaque de corde du haut des balustrades surplombant la scène du *Théâtre d'Orphée*. S'il réussit son coup, le nœud coulant qui termine son arme tombe juste autour du cou de sa victime, lui causant 1D4 points de dommages le premier round, puis chaque round suivant des dégats d'étranglement (équivalent à la noyade). Une personne "étranglée" voit tous ses pourcentages d'attaque réduits de moitié. Un jet réussi de Couteau permet de trancher la corde et délivre sa proie. Un investigateur sur ses gardes peut tenter un jet d'Esquiver pour éviter l'attaque. Si Némésis veut tuer rapidement quelqu'un d'"étranglé", il peut attacher la corde à un objet lourd et la faire passer par-dessus des poutres du plafond ou la lancer derrière un décor... pendant ainsi le malheureux haut et court ! Ceci inflige 2D6 points de dommages immédiatement et 1D8 par strangulation (automatiquement) chaque round suivant. La corde est une des armes favorites de Némésis.

Expression favorite : "Ils étaient huit à la tuer, ils seront huit à mourir ! Huit fois huit ! Huit âmes en échange d'une seule ! Ils étaient huit à la tuer, ils seront huit à mourir !"

Quand il a rejoint, jadis, la Compagnie Edward Charlton, Derek Lewton était un jeune et bel acteur, sensible, au talent prometteur. Cultivé, intelligent, nourri des auteurs classiques de Shakespeare à Euripide, il avait tout pour faire une grande carrière... La mort de Julia Philbin, l'incendie du *Théâtre d'Orphée* et les affreuses blessures qui en résultèrent le conduisirent à la folie. Maintenant, Lewton veut se venger de ceux qu'il tient pour responsables de tout ce gâchis... Il a monté une série de plans mortels ingénieux utilisant les Muses comme thème. C'est en passant par les égouts et par des passages non connus du public, sous le tout nouvellement reconstruit *Théâtre d'Orphée*, qu'il a pu se procurer l'argent et le matériel nécessaires à ses desseins.

Lewton est toujours entièrement vêtu de noir : pantalon, chemise, gants et chapeau mou. Il parfait son accoutrement avec une perruque noire et un masque de la Tragédie grecque, en bronze, représentant un visage effrayant aux yeux douloureux et à la bouche incurvée vers le bas en signe de désespoir. S'il perd un de ces accessoires, il peut aussitôt le remplacer grâce aux réserves qu'il a volées. Némésis porte toujours sur lui une série de larges couteaux (1D6 points de dommages), et il lui arrive (rarement) d'avoir un revolver calibre 38 ou l'arbalète avec laquelle il a tué Christine Leigh. Il a plusieurs repaires, dans les égouts, des ruelles proches ou des immeubles abandonnés. Si on lui demande qui il est, il répond : "Je suis Némésis !" et si quelqu'un lui donne son véritable nom, Derek Lewton, il s'écrie : "Lewton est mort ! Appellez-moi... Némésis !"

Le seul objectif de Némésis est de mener à bien sa vengeance, mais si quiconque interfère de manière répétée avec ses plans, il se décide à rendre les coups. Ces mesures de rétorsion peuvent aller du couteau manquant de justesse sa cible, pour une légère offense, au projecteur jeté sur l'impudent qui aurait osé lui tirer dessus. Afin de mener à bien ses combats à l'intérieur du *Théâtre d'Orphée*, un certain nombre d'objets - projecteurs, décors suspendus, sacs de sable - lui sont nécessaires; il peut, en effet, les laisser choir sur des victimes impuissantes du haut des balustrades. Il lui arrive aussi de s'engager dans des luttes spectaculaires en s'accrochant aux cordes, de lancer des couteaux ou d'utiliser les trappes cachées dans le plancher de la scène pour y faire tomber ses proies. Némésis utilise ensuite son excellente connaissance des lieux pour échapper aux poursuites. La description du *Théâtre d'Orphée* fournie ci-après devrait démontrer au Gardien comment Némésis peut utiliser le bâtiment à son avantage.

Il dissimule toujours son visage derrière le masque de la Tragédie. A un moment particulièrement dramatique, toutefois, Lewton peut décider de le révéler, peut-être dans l'espoir de créer chez ses adversaires un choc qui lui permettrait de s'enfuir (tout personnage ratant un jet de SAN au moment où Némésis dévoile sa face reste figé d'horreur tandis que Lewton s'échappe). Ses traits semblent fondus, distordus, et sa peau est à vif. Sous ses gants, ses mains, tout comme le reste de son corps, sont dans le même état.

Les apparitions de Némésis sur la scène des meurtres sont décrites dans la section *Les Victimes*. Le Gardien doit veiller à la fréquence de ses autres allées et venues de manière à faire monter la tension au fur et à mesure de l'avancée de l'enquête. Il peut tout à fait organiser de "fausses" apparitions... un mannequin à l'image de Némésis, son reflet dans un miroir... En prêtant ses habits à des clochards qu'il a comme complices, Lewton peut aussi attirer l'attention des investigateurs dans la mauvaise direction... et parfois, quelques instants de confusion suffisent pour qu'un malheureux connaisse un sort atroce. Quelles que soient les circonstances de ses apparitions, Némésis doit être joué aussi mélodramatiquement que possible. Il est, après tout, un acteur... et, de son rire maléfique, il se moque sans relâche de ses poursuivants.

■ ***Les complices miséreux de Némésis :*** Après l'incendie, Lewton a survécu dans la rue, où il a rencontré bon nombre de vagabonds, de clochards et d'ivrognes. C'est d'ailleurs un vagabond qui a péri dans l'incendie du théâtre, et dont le cadavre a été pris pour le sien. Ces malheureux lui servent de messagers, d'espions et de diversions... et s'occupent des petites tâches quotidiennes (faire des achats, par exemple) que Lewton ne peut plus accomplir depuis qu'il a été défiguré. Il peut aussi les pousser à des actes plus dangereux, voire illégaux, comme se déguiser en Némésis pour distraire la police, entraver les poursuites, etc.

Ces sans-logis ne sont cependant pas des foudres de guerre et ne portent, la plupart du temps, pas d'arme. Mais ils se refusent à trahir Némésis, qui les loge, les habille, les nourrit et, surtout, les fait boire avec l'argent qu'il vole au théâtre. S'ils venaient tout de même à parler, ils ne seraient pas d'une grande utilité car aucun d'entre eux ne connaît la totalité des repaires de leur bienfaiteur. Ils n'ont pas la moindre idée de ce que peut être sa véritable identité... et s'en moquent royalement.

LES VICTIMES

Dans ce chapitre vont vous être décrites les victimes de Lewton, y compris celles qui ont été tuées avant le début du scénario. Vous y trouverez leur portrait, la manière dont elles ont été éliminées et quelques précisions sur les Muses liées aux meurtres. Les trois premières, dont le nom est souligné, sont celles pour lesquelles les investigateurs ne peuvent plus rien...

Deiter Granach : Clio (Histoire)

Deiter Granach était un auteur dramatique (et un acteur de second ordre) âgé de 53 ans. C'était un des membres fondateurs de la troupe d'Edward Charlton, ainsi qu'un ami et contemporain de Charlton lui-même. Granach, petit homme joufflu, avait été très affecté par la mort de sa femme survenue quelques années plus tôt et, depuis, était toujours un peu "ailleurs". Ayant toujours été amoureux des livres, il s'était, après ce triste événement, de plus en plus consacré à l'élaboration de sa bibliothèque.

Granach a été tué à peu près une semaine avant que le scénario ne commence. Un serviteur a découvert son corps écrasé, dans sa bibliothèque, sous plusieurs pans d'étagères qu'on lui avait entassés dessus comme des dominos. La police a déduit des empreintes de pas que l'assassin avait bondi d'étagère en étagère jusqu'à ce que Granach soit complètement emprisonné, puis avait tout simplement fini le travail en sautant sur le tas jusqu'à ce que le malheureux soit écrasé. Une couronne de lauriers ainsi qu'un parchemin portant le mot "Clio" ont été retrouvés près du cadavre.

Clio est la Muse de l'Histoire, et ses symboles sont la couronne de lauriers et le parchemin.

Christine Leigh :
Erato, (Poésie lyrique, notamment érotique)

Christine Leigh avait 34 ans, était très jolie et menait une bonne petite carrière d'actrice de théâtre et de chanteuse. Elle jouait principalement des rôles secondaires, et la richesse de sa vie amoureuse était devenue légendaire, à tel point qu'elle avait souvent été forcée de se défendre contre les attaques mesquines (quoique justifiées) des journaux à scandale. Amicale, intelligente et séduisante, Christine ne pardonnait jamais à ceux qui l'avait offensée... et était aussi prompte à révéler les histoires intimes des autres que ceux-ci les siennes.

Elle a été abattue de plusieurs carreaux d'arbalète, deux nuits avant le début de ce scénario. L'assassin a tiré dans l'épaule gauche, l'estomac et le cœur. La jeune femme, qui rentrait d'un rendez-vous tardif, a été tuée devant son immeuble... Les pointes des carreaux, détail étrange, étaient sculptées en forme de cœur... Et épinglée sur le chemisier de Christine se trouvait une petite broche imitant une lyre sur laquelle était gravé "Erato".

Erato, Muse de la poésie érotique, a pour symbole la lyre.

Owen Frazer : Thalie (Comédie)

Owen Frazer, un acteur de 39 ans, est calme, réservé et pourvu d'une épouse acariâtre... ce qui explique pourquoi il boit un peu plus d'alcool qu'il n'est communément admis. Frazer reste la plupart du temps dans son coin et, bien que compétent pour son travail, est en général considéré comme quelqu'un de timide. Il est petit et a souvent l'air triste.

Sa mort survient pendant l'enterrement de Christine Leigh, devant le nez des investigateurs. Parmi les personnes présentes à ces funérailles figurent aussi Willard Powell, Margaret Ellison, Charles G. MacGinnis, Alan Glover, Vance Conway, Carlton Andrews, l'inspecteur Peter O'Shea et le sergent Rupert Webb. Ces gens sont décrits dans la suite du scénario.

Tout invité réussissant un jet de Trouver Objet Caché remarque la forme sombre encapuchonnée qui dépose des fleurs sur une tombe, à une certaine distance de celle de Christine Leigh. La silhouette ne s'arrête que brièvement avant de se diriger vers la sortie du cimetière. Si un investigateur s'avise de la suivre, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché lui révèle que, sous la capuche, le visage est dissimulé par un masque de la Tragédie tels ceux utilisés dans les anciens amphithéâtres grecs. Cette ombre est, bien entendu, Némésis, lequel prend la fuite dans une voiture volée qui l'attendait. La tombe qu'il a visitée est celle de Julia Philbin, la jeune actrice qui s'est suicidée sept ans auparavant.

L'agonie de Frazer commence au moment où le prêtre entame la lecture de la messe pour Christine Leigh. L'acteur a une première série de petits rires nerveux, qui lui attire un violent coup de coude de sa mégère de femme. Le choc le fait taire pour un moment, et l'attention de l'assistance se reporte sur le sermon. Mais, quelques instants plus tard, Frazer se met à hurler de rire. Incapable de se contrôler, il ne parvient même plus à reprendre son souffle. Titubant, hoquetant, il finit par s'écrouler sur le cercueil de Christine, qui sous le poids glisse prématurément vers la fosse... emmenant Frazer avec lui. Frazer continue à rire, à tousser, et s'étouffe bientôt avec son propre sang. Quoi qu'on entreprenne pour le sauver, il va littéralement mourir de rire... Tous les témoins de cet étrange décès perdent 0/1D3 points de SAN. Quelques minutes après cette mort, un fleuriste local livre une grande couronne de fleurs, à laquelle sont attachés une bannière portant le mot "Thalie" et un masque de Comédie semblable à ceux utilisés dans les amphithéâtres de la Grèce antique.

Se renseigner auprès du fleuriste ne donne guère de résultats : la couronne a été commandée par une vieille femme sale qui a payé en liquide et n'a pas laissé de nom. L'enquête de police révèle que l'attaque de Frazer a été causée par une drogue mystérieuse mêlée au whisky de la flasque qu'il portait toujours sur lui... puis que le whisky incriminé sortait d'une carafe de la maison des époux Frazer.

Thalie étant la Muse de la Comédie, son symbole est le masque de la Comédie.

Faye Russel : Terpsichore (Danse)

Faye Russel est une très belle célibataire de 29 ans, aux cheveux auburn, avenante et à l'allure athlétique. C'est une actrice accomplie mais une femme peu intelligente. Il y a sept ans, au moment du scandale, elle était doublure dans la compagnie. Elle commence juste à se faire attribuer quelques grands rôles, et jusque-là, les critiques n'ont pas

été enthousiastes... Faye est très amicale; elle pourrait même être plus qu'amicale avec un investigateur attractif.

Le meurtre de Faye se déroule en coulisse, au théâtre, dans le vestiaire qu'elle partage avec quelques autres actrices ou doublures. Faye est alors seule dans la pièce, bien qu'il puisse y avoir du monde dans le couloir ou sur le pas de la porte. La jeune femme signale d'un air dégoûté que le tapis est mouillé. Mais avant que qui que ce soit puisse répondre, il y a un léger sifflement et un petit bruit sec. Faye commence à tressauter et à trembler, les cheveux dressés sur la tête, pendant qu'une odeur d'ozone se répand dans l'atmosphère. Toute personne entrant dans le vestiaire et mettant le pied sur le tapis fumant est, elle aussi, électrocutée - prenant 1D6 points de dommages le premier round, 2D6 le second, 3D6 le troisième... et ainsi de suite jusqu'à être réduite en cendre, à moins que quelqu'un pense à trouver les plombs et à couper le courant dans tout l'établissement. Malheureusement, ceci ne peut intervenir à temps pour sauver la malheureuse Faye Russel, qui accomplit une danse frénétique et saccadée jusqu'à la carbonisation complète. Tout témoin de sa mort atroce perd 1/1D6 points de SAN. Une fois l'électricité coupée et les débuts d'incendie éteints, les investigateurs découvrent sous le tapis plusieurs câbles dénudés... et sur la coiffeuse de Faye une petite broche en forme de lyre, au dos de laquelle se trouve gravé "Terpsichore". Soudain, au-dessus de la scène résonne un rire menacant... et là, sur une des passerelles, apparaît la forme encapuchonnée de Némésis ! La silhouette reste immobile, même si quelqu'un grimpe vers elle... et s'avère n'être qu'un mannequin ressemblant à l'assassin. Némésis triomphe encore...

Terpsichore est la muse de la danse et la lyre est son symbole

Willard Powell : Polymnie (Mime)

Willard Powell, 37 ans, cultive des allures de jeune premier romantique mais est plus un dilettante qu'un acteur de métier. Il s'est associé à Vance Conway pour racheter et reconstruire *Le Théâtre d'Orphée*. Powell est bel homme, riche et énergique bien que trop occupé par ses affaires, ses investissements et ses œuvres de charité pour avoir le temps de s'intéresser aux femmes. Il est toujours pressé, et quand les investigateurs veulent s'entretenir avec lui, ils le trouvent en train de téléphoner, d'envoyer des messages ou d'organiser des réunions. Powell est d'un abord franc et amical mais reste avant tout un homme d'affaires. Il y a sept ans, il était déjà membre de la Compagnie Charlton, ayant réussi à se faire accepter dans la troupe grâce à une donation.

Sa mort survient à son travail, dans un grand immeuble en centre-ville. Trois semaines auparavant, des vandales ont réussi à pénétrer dans son bureau, pillant la pièce, brisant les fenêtres et les meubles, faisant des trous dans les murs puis laissant l'endroit dans un état lamentable. Depuis cet incident, Powell emploie des ouvriers nuit et jour pour le reconstruire. Au moment du meurtre, les travaux sont presque terminés. Powell est en train de parler à quelqu'un - une de ses secrétaires, un de ses associés, un policier, un des investigateurs - et entre dans son bureau pour prendre un papier. Soudain, un bruit sourd... Une lourde plaque de verre incassable coulisse devant la porte de la pièce, bloquant Powell à l'intérieur. Quelques secondes plus tard, alors que l'homme d'affaires frappe sans succès sur la vitre, une fumée jaunâtre commence à sortir de sous sa table de travail et à se répandre dans la salle. Powell s'étouffe, hurle et se met cogner sur les portes

Une visite de l'assommeur

et les fenêtres... mais la plaque de verre amortit les sons et les râles d'agonie... Après quelques minutes, le malheureux s'écroule, mort. Toute personne ayant assisté à son décès perd 1/1D3 points de SAN. Une forme sombre apparaît quelques instants à la fenêtre d'un immeuble de l'autre côté de la rue... puis le store est descendu. On y a inscrit "Polymnie". Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet d'identifier la silhouette comme celle de Némésis, que les investigateurs (s'ils sont sur les lieux) peuvent toujours essayer de poursuivre...

L'enquête révèle que des ouvriers inconnus ont travaillé sur les fenêtres et l'encadrement de la porte. Le récipient contenant le gaz mortel est retrouvé sous le bureau de Powell.

Polymnie est la Muse du Mime, et son symbole est le voile (d'ailleurs un store n'est-il pas une sorte de voile ?)

Margaret Ellison : Euterpe (Musique)

A 43 ans, Margaret Ellison est encore une beauté. Il y a cinq ans, elle a épousé un riche cadre employé de banque, Dean Capp. Depuis, Margaret (et non Maggie, comme on l'appelle dans le milieu du théâtre) s'est élevée lentement mais sûrement sur l'échelle sociale. C'est une femme froide, désagréable et méprisante avec ceux qui ne sont pas de son rang. Elle fume beaucoup (elle possède un fume-cigarette original) et sort rarement sans ses bijoux - bagues, bracelets, boucles d'oreilles, colliers, etc. Elle se considère donc comme un membre de la haute société, est totalement dévouée à son mari et n'arrête pas de répéter combien le cher homme est intelligent et sa carrière éclatante.

Le Gardien peut faire intervenir la mort de Margaret Ellison où il le désire. L'ex-actrice pourrait être en train de parler aux investigateurs, d'un air hautain, à son habitude... D'un geste qui lui est habituel, elle place tranquillement une cigarette dans son fume-cigarette ornementé... Quand, quelques secondes plus tard, un craquement sourd se fait entendre avant qu'elle s'écroule sur le sol. Son fume-cigarette s'est brisé et du sang sort de sa bouche. L'extrémité que Margaret avait glissée dans sa bouche lui a traversé le palais et lui est rentrée dans le cerveau, la tuant sur le coup. Etre témoin de cette horrible scène coûte 0/1D3 points de SAN. Sur les restes du fume-cigarette, une très fine inscription, presque indécelable : "Euterpe".

Il s'avère, après enquête, que cet objet n'appartenait pas à Margaret Ellison. Il avait été piégé... et contenait une pointe qui devait être éjectée par un mécanisme se déclenchant à la chaleur.

Euterpe est la Muse de la Musique, son instrument préféré est la flûte. C'est aussi son symbole.

Charles G. MacGinnis : Uranie (Astronomie)

Du haut de ses 48 ans, Charles G. MacGinnis est un des membres les plus âgés de la Compagnie Edward Charlton. C'est un ancien acteur, et c'est lui qui dirige la compagnie pour *Le Bosquet des Faunes*. MacGinnis est grand, musclé, marié et père de deux adolescents. Il ne sort jamais sans un carnet, un script ou un dossier, qu'il consulte fréquemment. La production occupe sans cesse ses pensées, et il paraît toujours ailleurs durant les conversations... Il pense à sa pièce. MacGinnis est un directeur exigeant, qui demande sans cesse plus à ses acteurs, et il a peu de temps à perdre à répondre aux questions des investigateurs.

Son assassinat se déroule au *Théâtre d'Orphée*, entre deux répétitions. Il est occupé à régler mille petits détails de mise en scène et essaye en même temps de soutenir une conversation cohérente, de hurler des ordres, de prendre des notes et de compulser son script. A un moment particulièrement critique de la discussion, il y a une légère vibration de l'air... Un énorme décor de métal, en forme de croissant de lune, se décroche des cintres où il était attaché et, dans un magnifique mouvement incurvé, empale MacGinnis en l'arrachant à la scène. Le sang gicle de tout côté. Les témoins du meurtre perdent 1/1D4+1 points de SAN. L'astre ensanglanté et le cadavre qui y est attaché continuent sur leur lancée, tandis qu'un éclat de rire atroce jaillit des passerelles.

Tous ceux qui ratent leur jet de SAN ou qui se retournent pour apercevoir la source du ricanement doivent faire un jet d'Esquiver, car la lune poursuivant son mouvement de balancier, revient balayer la scène. En cas d'insuccès, le personnage qui a la plus grande marge d'échec est frappé par l'autre pointe du croissant et prend 2D8 points de dommages. S'il a échoué de manière critique, il est empalé et emporté par le décor jusqu'à ce que quelqu'un le délivre. A la source du rire, il y a - bien sûr -Némésis. McGinnis mort, Némésis lance sur la scène ou sur un de ses éventuels poursuivants un petit globe sur lequel est écrit "Uranie, puis fuit par les passerelles, le grenier, le toit si nécessaire. C'est pour les investigateurs une excellente occasion de tenter de suivre sa piste, mais tout le théâtre est en émoi... Machinistes et doublures, qui courent en tout sens, peuvent aussi bien ralentir les personnages que leur indiquer la direction prise par Némésis.

Uranie est la Muse de l'Astronomie. Son symbole est le globe.

Alan Glover : Calliope (Poésie épique/Eloquence)

Alan Glover est un des principaux acteurs de la troupe et un contemporain (comme MacGinnis) d'Edward Charlton. Quand celui-ci est mort, Glover a eu assez de chance - et d'influence - pour se faire nommer à la tête de la compagnie. C'est à la fois un brillant acteur et un homme d'affaires efficace. Il est grand, bien de sa personne, toujours habillé avec goût, et doté sur scène d'une présence et d'une voix remarquables. Sa femme est à l'opposé de celle d'Owen Frazer. Il faut dire qu'Alan Glover est aussi tyrannique chez lui qu'à l'extérieur. Son épouse, Barbara, est jolie mais totalement écrasée par sa personnalité envahissante. Glover s'est toujours considéré comme un homme à femmes et a eu de nombreuses maîtresses. En fait, il avait même tenté sa chance avec Julia Philbin, il y a de cela sept ans... C'est à cause de son refus qu'il avait menacé la jeune fille de révéler sa liaison avec Derek Lewton, lequel était déjà marié. Cette discussion avait été le point de départ de la tragédie qui devait coûter la vie à tant de membres de la Compagnie Edward Charlton.

Dans ses conversations avec les investigateurs ou la police, Glover apparaît d'abord comme un homme sans inquiétude... Il ne craint pas le meurtrier et est persuadé qu'on mettra rapidement la main dessus. Au fur et à mesure des meurtres, cependant, sa conduite évolue... Il devient plus agressif, plus nerveux... furieux que justice ne soit pas encore faite. Il finit par exiger - et obtenir - la protection de la police pour lui et les autres membres de la troupe.

Némésis n'a, cependant, pas l'intention de tuer Glover... Trois jours avant le discours que celui-ci doit prononcer à un dîner de charité, il est kidnappé. Les circonstances du rapt sont les suivantes : les investigateurs sont non loin de là (ils viennent peut-être de terminer une conversation avec

lui), quand Glover entre, sans doute sous bonne escorte, dans une voiture qui l'attendait. Au moment où l'automobile s'éloigne, les investigateurs entendent un gémissement s'élever d'une rue voisine... où ils découvrent Rupert Webber (voir plus loin), à moitié assommé. Webber est le policier attaché à la sécurité de Glover cette nuit-là ! Toute poursuite est vaine; la voiture disparaît dans la nuit.

Un miséreux (un complice de Némésis) est au volant. Il a pour mission de conduire Glover jusqu'à lui. Là, Lewton se rend maître d'Alan et fait appel à l'hypnotisme pour laisser une suggestion au fond de son inconscient. Une fois activée, elle forcera Glover à tout avouer sur la tentative de chantage, le suicide de Julia Philbin et l'incendie de *Théâtre d'Orphée*. Pendant ce temps, la police recherche vainement Glover et Némésis. Deux jours après l'enlèvement, ce dernier permet à son prisonnier de s'échapper. Celui-ci ne sait rien de la suggestion post-hypnotique et ne se doute pas que Némésis l'a laissé partir volontairement... Tout ce qu'il sait, c'est qu'il a été séquestré par Derek Lewton (qui se fait appeler Némésis) et par quelques clochards dans un immeuble désaffecté. Il n'a pas vu le visage de Lewton, mais il a reconnu sa voix à travers le masque.

Persuadé d'avoir déjoué les plans de Némésis, le vaniteux Glover insiste pour participer au dîner de charité prévu le lendemain de son retour. Ce qu'il fait, sous protection renforcée de la police... L'inspecteur O'Shea et le sergent Weber sont présents, avec une douzaine de leurs hommes en civil disséminés parmi les invités. Quelques politiciens, financiers et autres personnages importants, déclament d'ennuyeux discours et offrent des dons aux fondations artistiques du coin.

Juste avant le tour de Glover, un messager arrive. Après inspection de la police, qui voit mais ne lit pas le papier destiné à Glover, celui-ci entre en sa possession : "Calliope exige votre soumission", la phrase qui provoque le déclenchement de la suggestion, illustrée du dessin d'une tablette et d'un stylet. Puis l'acteur monte sur le podium, et raconte à tous ces membres de la haute société la véritable histoire des tragédies survenues sept années auparavant... la liaison de Lewton avec Julia Philbin, sa propre tentative de séduction de la jeune fille, l'amorce de chantage, le suicide de Julia puis, au *Théâtre d'Orphée*, la violente dispute intervenue entre Lewton et des collègues de la troupe, dispute qui a engendré l'incendie du théâtre et les morts subséquentes de Magee, Shelley, Hooper et un vagabond inconnu (Lewton lui a, en effet, révélé la vérité sur les victimes du sinistre).

L'assistance, médusée, réagit à voix basse pendant le discours de Glover. En croisant le regard des invités, une fois son discours terminé, l'orateur comprend que sa réputation est ruinée... Il est trop choqué par ce qu'il vient de faire pour tenter de sauver la face, et un silence glacial s'abat sur la foule tandis qu'il se fraye un chemin pour sortir, suivi par les policiers ébahis.

Glover s'enferme alors chez lui pendant deux ou trois jours, toujours sous la protection de la police. Les journaux à scandale s'emparent aussitôt de l'histoire, détruisant encore d'avantage son nom et sa carrière. Enfin, fou de rage, Glover s'empare d'un revolver calibre 38 et se dirige vers *Le Théâtre d'Orphée*, décidé à en terminer une fois pour toutes avec Derek Lewton.

(Alan Glover : PdV 14, DEX 12, Arme de Poing 20%, Revolver calibre 38, dommages 1D10).

Calliope est la Muse de la Poésie épique et de l'Eloquence. Ses symboles sont la tablette et le stylet.

Les Autorités

Deux hommes sont chargés de l'enquête sur "le cas Némésis", Peter O'Shea et Rupert Webber. Ils sont secondés par plusieurs policiers en civil et peuvent faire appel à d'autres inspecteurs s'ils le désirent. Leurs subordonnés en civil, sous la supervision d'O'Shea, sont utilisés pour protéger les membres de la Compagnie d'Edward Charlton après la mort d'Owen Frazer. Ils ne devraient que gêner la progression des investigateurs... à moins que ceux-ci ne portent des armes, auquel cas ils sont emmenés au poste pour interrogatoire.

■ ***Inspecteur Peter O'Shea :*** A 40 ans, avec sa silhouette légèrement enrobée, Peter O'Shea a tout du flic classique. Il fume la pipe, spécialement dans les enquêtes un tantinet compliquées. C'est un homme à l'air sévère, qui n'apprécie pas outre mesure de voir des amateurs se mêler de ce qui ne les regarde pas. Si nos héros le gênent dans ses actions, il les fait arrêter, mais s'ils s'avèrent utiles, (et ne se mettent pas sur son chemin), il tend une oreille à leurs conseils.

■ ***Sergent Rupert Webber :*** Webber est un bel homme d'une trentaine d'années, grand et maigre, avec une voix haut perchée. En tant que policier, il est d'une incapacité désastreuse... Il passe son temps à trébucher, à mélanger dossiers et indices et à confondre noms et dates. Bref, il n'est pas très attentif, et O'Shea lui répéter cent fois tous ses ordres. En résumé, Webber est là pour créer une distraction comique, et les investigateurs ne devraient pas avoir de problèmes pour s'en débarrasser.

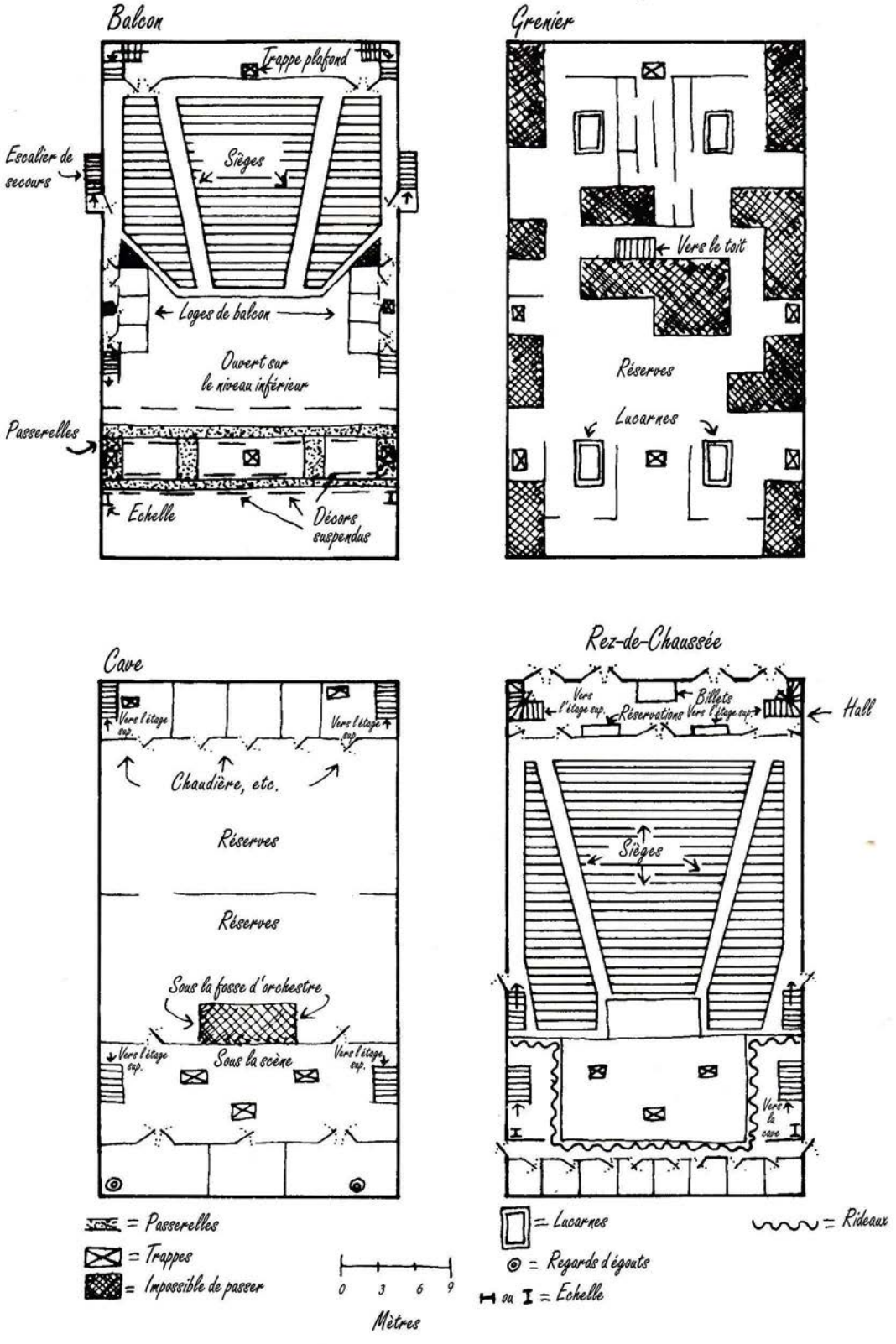
Les Personnages Secondaires

Utilisez-les pour meubler le scénario : Conway et Andrews sont de parfaites victimes potentielles pour Némésis, et si les investigateurs commencent à fouiller dans les événements survenus sept ans auparavant, il auront peut-être envie d'avoir une conversation avec la "veuve" de Lewton.

■ ***Vance Conway :*** Vance Conway est le copropriétaire du *Théâtre d'Orphée* (l'autre copropriétaire étant Willard Powell). C'est un séduisant célibataire, débonnaire et sportif. C'est également un coureur de jupons invétéré, presque aussi apprécié des femmes qu'Alan Glover. Conway supervise la production du *Bosquet des Faunes*, s'occupant de l'aspect financier de la pièce. Il y a sept ans, il était technicien au *Théâtre d'Orphée*... mais, comme il n'avait pas eu connaissance du projet de chantage de Glover, Lewton/Némésis ne l'a pas condamné à mort. Cela n'empêche pas Conway d'être protégé par la police, de même que tous les membres importants de la compagnie. Il n'hésite pas à tenter de séduire les investigatrices...

■ ***Carlton Andrews :*** Carlton Andrews, 41 ans, est un acteur accompli. Il est marié et particulièrement odieux. Il ne boit pas, ne fume pas, ne fait pas la fête... et désapprouve hautement ceux qui n'ont pas la même conduite que lui. Si quelqu'un fume en sa présence, il insiste pour que le malotru éteigne immédiatement l'objet du délit. Le comédien est connu pour les longues tirades moralisantes qu'il débite sur ses collègues, qualifiant leur manière de vivre d'abominable et d'immorale. Vous imaginez bien qu'il n'est pas vraiment populaire dans la

Le Théâtre d'Orphée



troupe... Sept ans auparavant, cependant, son éthique lui avait évité d'être mêlé au chantage, ce qui ne l'empêche pas d'être, lui aussi, sous la protection de la police.

■ ***Rainey Lewton :*** Rainey, 32 ans, s'est remariée après la "mort" de Lewton, intervenue il y a sept ans. C'est une femme tout à fait quelconque qui parle avec un froid détachement du "décès" de son premier époux. Elle ignore qu'il est toujours vivant et qu'il tue les membres de son ancienne compagnie, mais a appris qu'il avait eu une liaision avec Julia Philbin et se doute que l'incendie du théâtre était lié au suicide de la jeune fille.

Le Théâtre d'Orphée

■ ***Personnel :*** Plus d'une cinquantaine de personnes travaillent au *Théâtre d'Orphée* : acteurs, doublures, techniciens, maquilleuses, costumiers, ouvreuses et souffleurs.

■ ***Cave :*** Accessible par les escaliers qui partent du vestibule et des deux côtés de la scène, la cave est un endroit sombre rempli à ras-bords de décors, de costumes et de divers accessoires. A l'ouest se trouvent les pièces de la chaudière et de la maintenance; à l'est, trois trappes qui peuvent être manœuvrées par en dessous : une chute inopinée cause 1D6-1 points de dommages. Les fusibles du théâtre se trouvent sous la scène. Des regards à l'est et à l'ouest donnent directement dans les égouts. Seul le personnel appartenant à l'établissement est autorisé à descendre à cet étage.

■ ***Rez-de-Chaussée/Sièges/Scène :*** Les guichets de vente et de réservation se trouvent dans le hall, ainsi que les escaliers menant en haut aux balcons et en bas à la cave (laquelle n'est pas ouverte au public). Les rangées de sièges s'étalent d'ouest en est, descendant jusqu'à la scène. Le théâtre peut accueillir autour de 500 spectateurs. Près des sièges s'ouvrent les sorties de secours, et les volées de marches conduisent aux loges. Devant la scène, la fosse d'orchestre est profonde d'à peu près deux mètres. La scène est entourée de rideaux, surélevée de 1m20 et contient trois trappes. Au nord et au sud des planches se trouvent les cordes et les câbles qui contrôlent décors et projecteurs. Des échelles conduisent aux passerelles qui surplombent la scène et un escalier descend à la cave. Les loges et les sorties des artistes se situent tout à fait à l'est. Cette partie est normalement interdite au public, mais il arrive que des journalistes y soient admis.

■ ***Balcons/Loges/Passerelles :*** Un des couloirs ouest donne sur des escaliers qui redescendent vers le hall et sur une trappe. menant au grenier. Au balcon, les sièges s'étagent également d'est en ouest, descendant lentement vers la scène. Des sorties de secours ouvrent sur des escaliers d'incendie placés le long de l'immeuble. La rangée de sièges la plus basse du balcon, ainsi que les loges, sont à 7 mètres du sol. A 10 mètres au-dessus de la scène courent des passerelles, et parallèlement à ces passerelles des poutres légères en métal auquelles sont accrochés les décors et les projecteurs. Tout cela est relié à une série de cordes, de câbles, de poulies et de treuils qui peuvent être manipulés de la scène ou des passerelles. Des trappes au-dessus des passerelles et dans les couloirs qui mènent aux loges donnent directement sur le grenier.
Des objets lancés du haut des passerelles infligent les dommages suivants : un sac de sable 1D4 (risque d'être assommé, voir règles dans *Cthulhu by Gaslight*), un petit décor suspendu 2D3 (Némésis peut s'en servir comme avertissement), un décor de taille moyenne 2D6 (si Némésis veut estropier un adversaire), un décor de grande taille 2D10 (si Némésis veut tuer), des projecteurs 2D4 ou 2D6.

■ ***Grenier/Réserves :*** Ce niveau est normalement fermé au public. C'est un lieu sombre et poussiéreux, bourré de caisses, de boîtes, de conduits et de tuyaux. La hauteur de plafond varie de 1m50 à 2 mètres. Les endroits noircis sur le plan doivent être contournés, car ils sont occupés par des conduits, de la machinerie ou des colonnes de soutien. Plusieurs trappes dans le sol donnent à l'étage des balcons, et quatre lucarnes au plafond ainsi qu'un escalier étroit permettent d'accéder au toit (ces accès sont en temps normal fermés à clé).

Punitions et Récompenses

Si le Gardien est d'accord, chaque meurtre (postérieur à celui d'Owen Frazer) évité grâce aux investigateurs leur fait gagner 1D4 points de SAN. Tuer ou capturer Némésis leur en rapporte 1D6, mais cette récompense ne leur est pas accordée si le haut fait est dû à Alan Glover ou à la police. Si les personnages découvrent le rôle joué par Alan Glover avant que la machination de Némésis ne le mette en lumière, accordez-leur 1D3 points de SAN supplémentaires.

LES INVESTIGATEURS

• Vincent Debunke, critique dramatique, 42 ans

FOR 9	CON 10	TAI 14	DEX 9	APP 10
INT 16	POU 14	EDU 16	SAN 70	PdV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Anglais 90%, Bibliothèque 45%, Connaissance de l'Art Dramatique 70%, Crédit 45%, Discussion 65%, Ecouter 55%, Eloquence 45%, Esquiver 18%, Histoire 55%, Italien 30%, Marchandage 20%, Psychologie 55%, Trouver Objet Caché 40%.

Expression favorite : "Une performance désastreuse."

Vincent Debunke est un critique dramatique distingué. Il vit à New York et sa culture théâtrale s'étend sur des domaines aussi variés que le drame, les comédies musicales et l'opéra. Vincent est très intelligent, un tout petit peu trop enveloppé, et très respecté dans les milieux du spectacle de la ville.

• Félicia Devon, actrice, 24 ans

FOR 9	CON 10	TAI 11	DEX 15	APP 12
INT 15	POU11	EDU 17	SAN 60	PdV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Baratin 20%, Chanter 45%, Comptabilité 25%, Connaissance de l'Art Dramatique 75%, Crédit 30%, Discussion 15%, Ecouter 40%, Eloquence 20%, Esquiver 35%, Français 60%, Grimper 45%, Histoire 40%, Lancer 35%, Marchandage 20%, Nager 35%, Occultisme 20%, Premiers Soins 35%, Psychanalyse 5%, Psychologie 25%, Sauter 35%, Trouver Objet Caché 30%.

Expression Favorite : "Je ne peux pas travailler dans ces conditions."

Felicia Devon, jeune et charmante actrice, joue le rôle d'une des nymphes les moins importantes dans *Le Bosquet des Faunes*. Miss Devon a beaucoup de talent et connaît bien son métier. C'est aussi une jeune femme solide, qui joue beaucoup au tennis et fait de la natation régulièrement.

• Stephen Keslo, reporter, 43 ans

FOR 11	CON 12	TAI 13	DEX 12	APP 13
INT 13	POU 11	EDU 14	SAN 55	PdV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poings 60%, dommages 1D3.

Compétences : Anglais 85%, Baratin 80%, Bibliothèque 40%; Ecouter 45%, Conduire une Automobile 30%, Discuter 40%, Droit 50%, Eloquence 65%, Esquiver 24%, Histoire 30%, Marchandage 15%, Occultisme 10%, Photographie 20%, Psychologie 30%, Se Cacher 15%, Trouver Objet Caché 35%.

Expression favorite : "Je vous le dis comme je l'ai entendu."

Stephen Keslo est un journaliste grisonnant spécialisé dans les histoires criminelles, qui travaille pour un petit journal new-yorkais. Il est plutôt bien de sa personne, presque aussi persuasif à l'oral qu'à l'écrit et a un goût prononcé pour les histoires à sensation.

• Peter Leigh, historien, 31 ans

FOR 8	CON 10	TAI 14	DEX 9	APP 13
INT 17	POU 13	EDU 18	SAN 65	PdV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Anthropologie 45%, Archéologie 15%, Bibliothèque 85%, Connaissance de l'Art Dramatique 30%, Crédit 20%, Dessiner une Carte 35%, Droit 30%, Esquiver 18%, Histoire 90%, Lancer 35%, Linguistique 15%, Lire et Ecrire l'Anglais 90%, Lire et Ecrire l'Espagnol 75%, Marchandage 20%, Occultisme 65%, Parler Espagnol 75%.

Expression favorite : "Je veux trouver le salopard qui a fait ça."

Peter est le frère de Christine Leigh, la seconde victime de Némésis. Il est venu de Boston pour les funérailles de sa sœur. Leigh est un historien spécialisé dans l'histoire espagnole et parle cette langue couramment. Il était proche de sa sœur et partageait son intérêt pour le théâtre.

• Neil Lotus, détective privé, 35 ans

FOR 13	CON 11	TAI 14	DEX 12	APP 12
INT 13	POU 11	EDU 13	SAN 55	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Revolver calibre 38 65%, dommages 1D10.
Poings 70%, dommages 1D3+1D4.

Compétences : Baratin 50%, Comptabilité 30%, Conduire une Automobile 45%, Crédit 20%, Discrétion 40%, Droit 30%, Ecouter 45%, Esquiver 24%, Lire et Ecrire l'Anglais 65%, Photographie 40%, Psychologie 15%, Se Cacher 45%, Trouver Objet Caché 55%.

Expression favorite : "Il y a des milliers d'histoires dans cette ville, pourquoi est-ce que je me retrouve toujours avec celles qui puent ?"

Neil "Blackie" Lotus est un détective aguerri qui a été engagé par la famille de Deiter Granach pour enquêter sur le meurtre de l'écrivain. Son aspect (et ses prix) sont plutôt miteux, mais cela n'empêche pas Lotus d'avoir un certain charme, avec son air de dur à cuire. Il ne paraît pas du tout à sa place dans ce milieu "artistique" où il a été envoyé.

• Robert Anton Sullivan, acteur, 26 ans

FOR 11	CON 11	TAI 14	DEX 10	APP 10
INT 13	POU 13	EDU 16	SAN 65	PdV 13

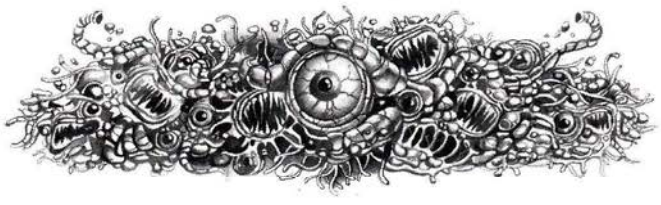
Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Fleuret 55%, dommages 1D10.
Poings 70%, dommages 1D6+1D4.

Compétences : Anglais 85%, Bibliothèque 40%, Connaissance de l'Art Dramatique 80%, Crédit 50%, Ecouter 40%, Eloquence 55%, Esquiver 20%, Grec 45%, Histoire 65%, Latin 25%, Psychanalyse 5%, Psychologie 40%, Trouver Objet Caché 30%.

Expression favorite : "Je ne faisais que... jouer !"

Robert Anton Sullivan est un jeune acteur bourré de talent et extrêmement prometteur... Le problème est qu'il est un peu trop conscient de ce fait. Son succès rapide lui a rapporté beaucoup d'argent et lui est un peu monté à la tête... Sullivan est bel homme, sportif (il étudie l'escrime) et cultivé. Il joue un des rôles importants (un satyre) du *Bosquet des Faunes*.



Le Continent Perdu

par Gregory Detwiler et John B. Monroe

Considérations Préliminaires

Le Continent Perdu raconte l'histoire d'un groupe d'explorateurs qui, en 1932, découvrent une vallée pleine de dinosaures géants ressemblant comme par hasard à des iguanes couverts de "maquillage" en caoutchouc. Le but de ce scénario est de reconstituer l'atmosphère des films du genre *Continent Perdu*, dans lesquels tous les dinosaures sont des mangeurs d'hommes et où il y a toujours de pulpeuses filles des cavernes à secourir.

Informations pour les Investigateurs

Un scientifique renommé vient de disparaître alors qu'il travaillait sur une étrange théorie. Le professeur Philip Xavier Claymont, de l'Institut Smithsonian, est un paléontologiste connu et un passionné d'histoire, ce qui est d'ailleurs la cause de tous ses problèmes... Il lisait le compte-rendu des voyages au Brésil de Roger Johnson, un explorateur américain du XIX° siècle, quand il découvrit une allusion obscure à "une sorte de dragon avec deux cornes massives sortant d'une crête osseuse au-dessus des yeux". Le paléontologiste se rendit compte aussitôt que la description convenait à un membre de la famille des Cératopiens. Johnson avait-il rencontré un dinosaure ?

Claymont utilisa ses économies pour financer un voyage dans les jungles d'Amérique du Sud, où la rencontre avec la bête mystérieuse avait eu lieu. Il ne parla de son départ qu'à quelques amis proches, et personne ne pensa à le mentionner aux autorités de l'Institut avant qu'il ne soit trop tard.

Une expédition de secours fut hâtivement formée, composée de deux scientifiques du Smithsonian, Ben Hollings et Andrew Tyler. Les choses tournèrent mal dès le début : les deux savants n'avaient pas dépassé Quito qu'ils apprirent qu'il y avait eu un remaniement à l'Institut. Des restrictions

DINO-RAMA

Bien que les dinosaures ne soient pas vraiment des vedettes classiques de films d'horreur, leurs apparitions dans les navets de science-fiction sont trop nombreuses pour être ignorées.

Dans la plupart des mauvais films du genre, tous les dinosaures sont carnivores, même les brontosaures et les trachodons. Une des scènes les plus mémorables de *King Kong* nous montre un brontosaure pourchassant un des visiteurs de l'île à travers la jungle, puis en haut d'un arbre, avant de finalement le dévorer.

Dans les premiers films de ce type, les monstres étaient animés "image par image", les mouvements décomposés de même. Une scène ne durant que quelques secondes à l'écran nécessitait des heures de tournage.

Un jour, quelqu'un décida qu'il serait peut-être plus simple de filmer de véritables lézards déguisés grâce à du plastique que d'utiliser ce procédé. Dans des œuvres plus récentes, on a donc pu voir des bébés alligators jouant les tyrannosaures, des iguanes prétendument dimétrodons et des caméléons tenant le rôle de tricératops.

Les scénarios de la plupart de ces films suivent le même principe : un groupe d'explorateurs découvre une vallée/plateau/pays souterrain quelque part en Amazonie/Arctique/Afrique où, au fil du temps, des dinosaures et des hommes des cavernes ont atterri. Les visiteurs une fois sur place découvrent que l'évolution s'y est arrêtée il y a 10 millions d'années. Ils y font la connaissance de quelques hommes préhistoriques puis, avant qu'ils puissent revenir à la civilisation, un volcan entre en éruption.

Voici quelques films de dinosaures qui pourront éventuellement vous amuser :

Le Monde perdu (1925, First National)
King Kong (1933, RKO)
When Dinosaurs Ruled the Earth (1946, Warner Brothers)
Beast From 20000 Fathoms (1953, Warner Brothers)
Voyage au centre de la Terre (1959, 20th Century Fox)
The Valley of Gwangi (1969, Warner Brothers)
Le Monde perdu (1960, 20th Century Fox)

budgetaires les laissaient réduits à leurs seuls moyens financiers... largement insuffisants.

Alors qu'ils discutaient des problèmes de l'expédition dans une des meilleures cantinas du coin, trois personnages firent leur apparition. Les deux premiers voyageaient ensemble : un Européen bronzé et aux mèches couleur sable et un Mexicain aux cheveux noirs et à la peau mate. Ils se révélèrent être sir Reginald Carter-Smythe, major à la retraite, et Ricardo Hernandez. Les deux amis avaient de l'argent et une bonne expérience de chasseurs en Amazonie. Le troisième homme était un albinos barbu, Ralph Detweiler. Ecrivain fauché travaillant pour des pulps, Ralph étudiait les légendes du folklore local pour une nouvelle série d'histoires commandées par le magazine *Strange Stories*. Ils firent tous les trois part de leur intérêt pour l'expédition et proposèrent de prendre à leur charge les frais qu'elle exigeait par amour de la connaissance et goût de l'aventure, pour la renommée et une place au Club des Explorateurs.

Alors qu'il achetait de l'équipement, le professeur Tyler fut accosté par une jolie blonde en détresse. Abandonnée en Equateur par son ex-petit ami, la malheureuse sans défense ne pouvait décemment pas rester là. Comme elle refusait catégoriquement de retourner dans son étouffante famille de Beacon Hill, il n'y avait pas d'autre solution que de l'emmener. Gwen Montague sembla d'ailleurs ravie de participer à l'expédition, qu'elle considéra comme des vacances un peu inhabituelles. Ben Hollings, qui avait déjà remarqué le phénomène lors de ses voyages antérieurs, ne put s'empêcher de grommeler : "Pourquoi mes expéditions attirent-elles toujours tous les excentriques du coin ?"

Informations pour le Gardien

Le professeur Claymont a réussi à atteindre l'endroit décrit par Johnson et à pénétrer dans une vallée formée par un affluent de l'Amazone. Toutes sortes d'humains et d'animaux de différentes époques de la préhistoire ont atterri dans cette vallée et s'y sont installés, formant un mélange de dinosaures, d'hommes-singes et d'hommes des cavernes. Réussissant par pure chance à survivre à toutes ces terreurs préhistoriques, Clayton a trouvé un fragile refuge dans la caverne du clan baraï.

Les Baraï, bien qu'amicaux, sont opposés aux hommes-singes du coin, qui exigent continuellement des sacrifices pour leur dieu, Kallaboloum "Celui qui fait trembler la terre et qui vit sous la montagne".

Après s'être battus pour se frayer un chemin dans une nature sauvage infestée de dinosaures, les investigateurs arrivent donc en plein milieu d'une guerre tribale.

L'ARRIVÉE

Pour parvenir à pénétrer dans la vallée, ils doivent remonter l'Amazone sur un bateau à vapeur, puis suivre un affluent moins connu.

Le petit groupe atteint l'entrée de la vallée vers la fin de l'automne, après des mois de voyage. Les guides indigènes, quoiqu'efficaces, font parfois des remarques obscures sur "el Rio de los Dragones" (le Fleuve des Dragons) et "el Valle de los Diablos" (la Vallée des Démons). Une nuit, la moitié des porteurs abandonnent le campement.

Les conserves commencent à se faire rares, les provisions de l'expédition étant maintenant constituées de viande séchée, de gâteaux secs, de viande fraîche de sanglier ou de poisson pêché dans le cours d'eau.

• **Guides Indiens**
(caractéristiques valables pour tous)

FOR 14	CON 14	TAI 12	DEX 12	APP 9
INT 12	POU 9	EDU 5	SAN 40	PdV 10

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Machette 50%, dommages 1D8.
Hachette 45%, dommages 1D6+1.
Poignard (couteau de combat) 50%, dommages 1D4+2.

Compétences : Anglais 15%, Anthropologie 10%, Botanique 35%, Chanter 20%, Dessiner une Carte 50%, Ecouter 25%, Espagnol 55%, Esquiver 45%, Grimper 60%, Jouer d'un Instrument 45%, Lancer 45%, Marchandage 60%, Occultisme 10%, Portugais 60%, Premiers Soins 35%, Sauter 20%, Suivre une Piste 65%, Trouver Objet Caché 40%, Zoologie 35%.

Une aura d'étrangeté presque tangible flotte dès l'entrée de la vallée. Les Indiens, superstitieux, la ressentent particulièrement. Si les investigateurs veulent garder les deux douzaines d'indigènes à leur service, ils doivent réussir un jet de Baratin, de Discussion ou d'Eloquence.

A l'entrée de la vallée, la rivière s'installe dans une large plaine parsemée non pas d'herbe mais de petits massifs broussailleux. A l'est, sur plusieurs kilomètres, s'étalent de grandes forêts de conifères, cornouillers et magnolias. Derrière la plus proche se dresse une chaîne de montagnes, et une longue et minutieuse inspection aux jumelles révèle des colonnes de fumée s'élevant de plusieurs sommets. Le cours d'eau qui traverse plaines et jungle, semble se perdre au pied des montagnes. Un jet réussi de Géologie apprend aux investigateurs que les fumées ne peuvent être attribuées à un volcan : leur taille réduite suggère plutôt une origine humaine. Les guides rapportent que les plaines s'étendent vers le sud et le nord pour s'achever au pied de ces mêmes montagnes.

Le groupe peut continuer quelque temps à descendre la rivière, mais les explorateurs sont rapidement obligés d'abandonner leurs canoës, comme c'est expliqué ci-après.

VERS LES MONTAGNES

Voici quelques rencontres que l'expédition peut faire durant son voyage vers les montagnes :

Bronto-Terreur !

Les aventuriers descendent la rivière. Tout est calme. Peut-être Gwendolyn fredonne-t-elle une chanson, les guides l'accompagnant avec flûtes et tambours. Soudain, l'eau se met à bouillonner. Gwendolyn et les Indiens hurlent de terreur, et l'énorme tête d'un brontosaure furieux transperce la surface de l'eau, renversant une embarcation. L'équipage du canoë se débat à la surface, quand l'animal baisse la tête et dévore d'une seule bouchée deux indigènes !

Brontosaur

Description : Le brontosaure a une petite tête attachée à un long cou, un large corps éléphantesque et une queue pouvant servir de fouet. Mais si le Gardien le désire, il peut aussi ressembler à un gros monstre de caoutchouc...

Tyrannosaure et tricératops engagés dans un combat à mort.

FOR 64 CON 39 TAI 81 DEX 4 INT 3
POU 14 PdV 60

Armure : 14 points de peau.

Déplacement : 5.

Armes : Queue 65%, dommages 7D6.
Piétinement 75%, dommages 14D6.
Morsure 85%, peut gober jusqu'à 20 points de TAI à la fois.

Si l'expédition met le cap sur la rive pour éviter la bête, le dinosaure en rage se lance à sa poursuite, écrasant tout ce sur quoi il peut mettre les pattes. Puis, après avoir dévoré quelques guides, il repart dans la rivière.

Dino-Combat

Alors que les explorateurs avancent péniblement à travers la jungle, ils entendent un fracas épouvantable accompagné d'horribles grognements. Quelques instants plus tard, ils aperçoivent deux gigantesques lézards engagés dans un combat mortel. Un jet réussi de Paléontologie permet de les identifier comme étant un tyrannosaure et un tricératops, bien qu'à vrai dire ils ressemblent surtout à un bébé alligator et à un caméléon doté de cornes.

Le tricératops paraît assez peu intéressé par son adversaire, ses yeux, dont la rotation est indépendante, se fixant en divers endroits. D'un seul coup, tout s'accélère : le tricératops est mort et le tyrannosaure, dressé sur sa poitrine, hurle son triomphe.

Le tyrannosaure est trop occupé par son repas pour s'en prendre aux humains. Ceux-ci peuvent passer sans encombre s'ils évitent d'attaquer le terrible lézard.

Avalanche !

Les explorateurs traversent une gorge profonde. Soudain, le sol se met à vibrer et de petits rochers commencent à tomber sur leurs casques coloniaux. C'est le moment de faire des jets de Chance... un échec signifiant que le personnage prend 2D6 de dommages, une réussite qu'il s'en sort sans une égratignure.

Bog-O-Rama

Alors que les aventuriers suivent la rivière, ils pénètrent dans une zone marécageuse. Le groupe doit avancer lentement, pousser les arbres morts devant les bateaux, dégager l'équipement pris dans la végétation et écraser des libellules de 60 cm. De temps en temps, un de ses membres croit apercevoir au loin une forme humanoïde. Ce sont des chasseurs du clan des hommes-singes. Cela fait quelque temps qu'ils observent les visiteurs et ils sont très intéressés par leurs faits et gestes. S'ils sont attaqués, ces primitifs fuient à travers bois mais n'en continuent pas moins à suivre les étrangers.

LES MONTAGNES

Quand les investigateurs atteignent les montagnes, ils se trouvent face à plusieurs sentiers étroits qui grimpent vers les sommets, juste assez larges pour laisser passer une personne. Les bateaux doivent être amarrés et laissés près de la rivière. Toutes les pistes finissent par converger en une sente légèrement plus large conduisant aux cavernes du clan baraï.

A mi-chemin du territoire du clan, les explorateurs entendent soudain un hurlement féminin accompagné de cris rauques. Se précipitant dans la direction d'où proviennent les bruits, ils découvrent une forme humaine tapie derrière un amas de rochers alors qu'au-dessus d'elle, un énorme ptéranodon tente de l'atteindre. Il est évident que la fugitive ne pourra éternellement échapper à la bête...

Si le groupe hésite à foncer à la rescousse, la fille bondit sur ses pieds pour essayer d'atteindre la protection d'un plus grand amas rocheux... Elle se révèle alors être une superbe jeune femme aux longs cheveux noirs vêtue d'un bikini en peau de bête. Si les aventuriers hésitent encore, faites apparaître une vieille femme hurlant de terreur, criant en portugais que l'autre est sa fille et suppliant les étrangers de la sauver.

Si ses ailes sont abîmées, le ptéranodon attaque à pied (considérez qu'il faut pour cela lui enlever le tiers de ses points de vie), ce qui le rend fou de douleur...

Ptéranodon

Description : Le ptéranodon est un membre de l'ordre des ptérosauriens, qui sont des créatures volantes. Ses ailes sont larges, sa queue relativement courte, et son long bec dépourvu de dents est contrebalancé par une crête imposante qui s'étend sur l'arrière du crâne. Ses jambes sont tout juste assez grandes pour lui permettre de se mouvoir par terre, mais elles peuvent lui servir à attraper ses victimes et à les emmener loin du sol.

FOR 25 CON 21 TAI 24 DEX 16 INT 3
POU 9 PdV 23

Bonus aux dommages : +2D6.

Attaques : Morsure 42%, dommages1D8+2D6.
Coup d'aile 100%, dommages 3D6, assomment uniquement.
Enlèvement (dans ses serres) 30%, spécial.
Griffes 30%, dommages1D6+2D6.

La jeune sauvage se précipite vers ses sauveurs et, dans un élan de gratitude, enlace l'un d'entre eux (le major Carter-Smythe, s'il est encore vivant). Immédiatement après, cependant, elle embrasse le groupe du regard et recule en poussant un cri étonné. Toutes les tentatives de conversation restent vaines, jusqu'à ce que quelqu'un ait l'idée d'essayer le portugais. La belle commence alors à se calmer et à répondre. Elle s'appelle Oona et est la fille de Taran, le chef du clan baraï. La vue d'un des guides la rassure encore plus, si besoin est : la tribu a souvent eu des contacts avec les indigènes. Après les présentations et les explications préliminaires, Oona (avec sa mère, Rhelaï, si le Gardien l'a utilisée pendant l'attaque), conduit les explorateurs jusqu'aux cavernes du clan baraï.

Les Cavernes de la Tribu

A l'approche de l'expédition, plusieurs douzaines d'hommes habillés de peaux de bêtes et armés de gourdins, de lances et de haches de pierre, foncent sur le sentier... mais Oona, les mains levées, les arrête d'un geste. Une fois qu'elle leur a donné quelques explications, les

membres de la tribu accueillent joyeusement les étrangers. Ceux-ci établissent leur campement dans une grande clairière, protégée sur trois côtés par des pentes montagneuses. C'est là que sont nichées les grottes où réside le clan baraï. Taran, le chef du clan, y accueille les sauveteurs de sa fille.

A ses côtés, quelqu'un d'autre les attend... Philip Xavier Claymont, qui partage depuis plusieurs mois la vie du clan. Après avoir surmonté les premiers problèmes de compréhension, le professeur a appris son langage. Il est meilleur interprète que les explorateurs qui, eux, ne peuvent comprendre que l'équivalent indien du langage baraï. Langage d'ailleurs assez simple : un jet réussi de Linguistique signifie que la personne concernée est capable de l'appréhender assez vite pour pouvoir tenir, au bout d'une semaine, une conversation intelligible avec un des hommes des cavernes. Le petit groupe devient rapidement très populaire : non seulement grâce au sauvetage d'Oona, mais aussi aux petites merveilles technologiques que les investigateurs ont, sans doute, amené avec eux (fusils, boîtes de conserve, peut-être même une radio en état de fonctionner...).

Une fois la question du langage réglée, Taran parle aux investigateurs d'un problème important. A l'ouest, dans une autre série de cavernes, qui n'est séparée de celle-ci que par une large plaine, vit la tribu des hommes-singes. Ceux-ci n'osaient pas, auparavant, s'attaquer à leurs voisins humains... mais, depuis quelque temps, leur audace a grandi, et il semble qu'ils soient en train de préparer un assaut général du camp baraï. Ils n'ont pas de chef, paraissent assez mal organisés, mais affirment être inspirés par leur dieu, Kalaboloum, qui préfère les hommes-bêtes aux humains.

Taran raconte à ses auditeurs d'abominables histoires de rapts commis par les hommes-singes. Les victimes des raids leur servent d'épouses, de matière première pour les sacrifices humains... ou pire. Claymont abonde dans son sens. Il menace même Hollings et Tyler, au cas où ils refuseraient leur aide, de faire connaître leur lâcheté dans tous les recoins de l'Institut.

Quelques instants après que les personnages ont accepté d'aider le clan, des sentinelles préviennent le petit groupe qu'une délégation de trois hommes-singes approche. Ceux-ci sont venus exiger (en un baraï approximatif) que la tribu fasse des sacrifices humains réguliers à Kalaboloum, sous peine d'être entièrement détruite. Ces créatures difformes, d'un blanc grisâtre, se lancent alors dans une étrange cérémonie. L'une d'elles avance d'un pas lourd vers les hommes des cavernes, les bras tendus, prête à attraper quiconque se trouve sur son chemin afin de le sacrifier... à moins que les Baraï ne reprennent leurs esprits.

C'est l'occasion rêvée pour les investigateurs de prouver leur soutien aux Baraï, en flanquant une bonne beigne à l'homme-singe. Cet acte de courage impressionne autant les hommes-bêtes que les Baraï. Les premiers reculent, jurant que la vengeance de Kalaboloum sera terrible, tandis que les seconds lèvent leurs gourdins et leurs lances dans un cri puissant... C'est la guerre.

LE COMBAT

Une étroite vallée lie le territoire des Baraï à la plaine et sépare leurs montagnes de celles des hommes-bêtes. Le chemin qu'emprunte l'ennemi est donc évident. Taran et Claymont, qui commandent les plus importants contingents baraï (deux douzaines de guerriers chacun), ont autant leur mot à dire sur les plans de bataille que n'importe quel joueur. La tribu avait déjà décidé de bloquer l'entrée de la vallée avec des arbres morts et des rochers, et d'attendre les hommes-bêtes derrière ce mur. Ce plan, toujours d'autorité, est rendu plus efficace encore par la puissance de feu des investigateurs.

Les Baraï construisent donc un barrage fait de troncs sur une hauteur de deux mètres, avec assez de choses entassées dessous pour constituer une sorte de parapet de 60 cm de haut. Les défenseurs peuvent y repérer l'arrivée des hommes-singes à des kilomètres de distance, ce qui donne aux investigateurs possédant une arme à feu longue portée un atout de plus (ils feraient d'ailleurs mieux de n'utiliser que leurs calibres 30-06 et de garder les balles à éléphants pour le voyage de retour et ses dinosaures). Comme ils ne voient pas la relation entre les coups de feu et les hommes qui tombent, les assaillants continuent à avancer sans se décourager, se ruant sur la frêle muraille. Mais l'avantage de la position et l'armement supérieur doivent permettre aux défenseurs de tenir bon.

Les hommes-singes, comprenant alors qu'ils sont en train de perdre, commencent à fuir. Si Taran ne parvient pas à établir une trêve, ses guerriers surexcités par la victoire bondissent de derrière le mur pour s'amuser un peu, pour chasser et tuer les survivants à travers la plaine. Les investigateurs qui se lancent, eux aussi, dans la danse s'aperçoivent rapidement que de tels amusements risquent de leur coûter cher.

Avant que le dernier homme-singe ne soit tué, les poursuivants se sont, en effet, avancés au beau milieu de la plaine. C'est ce moment-là que choisit une des montagnes du territoire des hommes-bêtes pour révéler son identité de volcan en bonne et due forme, en crachant dans un grondement de tonnerre un flot de fumée et de lave. Au contact de la matière en fusion, la forêt prend feu, et les dinosaures qui l'habitaient, mus par une terreur aveugle, se précipitent dans la plaine. Si les investigateurs courent se réfugier en territoire baraï aussitôt que la nature du danger devient évidente, ils gagnent de justesse une effroyable course contre la mort et atteignent juste à temps la protection des montagnes.

S'ils commettent l'erreur de s'arrêter et de tirer sur les monstres, ne serait-ce que pendant quelques instants, ils sont écrasés dans la poussière. Cependant, s'ils ont pris une bonne avance, rendez donc les choses plus intéressantes en faisant trébucher Oona (qui, en tant que fille du chef, a l'obligation de participer aux combats) juste sur le chemin de la horde menaçante. Quelqu'un, si possible le major, devrait s'arrêter pour la sauver... prenant ainsi un risque considérable.

Les dinosaures traversent la vallée, pour se retrouver finalement piégés dans une impasse rocheuse... Ils s'y écraseront jusqu'à ce que le danger passe.

Epilogue

Le clan baraï est sauvé, et les membres de l'expédition sont maintenant des héros. Oona, reconnaissante, épouse le major Carter-Smythe, dans sa tribu ou après que celui-ci l'a amenée à la civilisation. Si vous le désirez, transformez cet événement en double mariage : il suffit que Gwen Montague tombe éperdument amoureuse du professeur Tyler et renonce à son attitude d'enfant gâtée. Tout personnage survivant gagne 1D10 points de SAN pour avoir sauvé les

Baraï. Le professeur Claymont, quant à lui, décide qu'il a passé assez de temps dans le coin - du moins pour l'instant - et prend avec plaisir le chemin du retour en compagnie de ses collègues.

Malheureusement, les bateaux de l'expédition, qui avaient été laissés près de la rivière, ont été détruits par des ankylosaures furieux. Plus de sortie possible. Claymont utilise alors le restant de bois des embarcations détruites pour y attacher un œuf de brontosaure, trouvé non loin. Et pendant que le générique de fin retentit, un énorme œuf, emporté par le courant, descend l'Amazone, emportant les derniers membres de l'expédition...

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

• Pr. Philip Xavier Claymont, paléontologiste, 42 ans

FOR 8	CON 8	TAI 11	DEX 7	APP 6
INT 17	POU 11	EDU 18	SAN 55	PdV 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Fusil à pompe calibre 12 (BD) 30%, dommages 4D6/2D6/1D6.
32 automatique 35%, dommages 1D8.

Compétences : Allemand 60%, Anthropologie 40%, Archéologie 45%, Bibliothèque 70%, Botanique 45%, Comptabilité 40%, Conduire une Automobile 30%, Crédit 50%, Dessiner une Carte 55%, Diagnostiquer une Maladie 30%, Discussion 45%, Géologie 65% (et 90% en Paléontologie), Grimper 30%, Histoire 50%, Latin 60%, Linguistique 40%, Marchandage 30%, Monter à Cheval 35%, Nager 20%, Parler Baraï 60%, Premiers Soins 55%, Psychanalyse 50%, Psychologie 45%, Russe 40%, Soigner un Empoisonnement 35%, Soigner une Maladie 20%, Trouver Objet Caché 70%, Zoologie 50%.

Expression favorite : "C'est une découverte essentielle !"

Presque aussi féru d'histoire que de paléontologie, Claymont lisait un ouvrage sur les voyages de Johnson quand il y découvrit des allusions à "une sorte de dragon cornu". Comparant la description à ce qu'il savait des cératopiens, l'excellent professeur en tira les conclusions qui s'imposaient, et fit ses bagages pour l'Amazonie. Ses cheveux sont gris avant l'âge et il porte barbiche.

• Taran, chef du clan baraï, 50 ans

FOR 18	CON 17	TAI 14	DEX 14	APP 11
INT 10	POU 13	EDU 6	SAN 65	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Lance 90%, dommages 1D8+1D6+1D2.
Lance jetée 90%, dommages 1D8+1D3.
Hache de bois 50%, dommages 1D8+2+1D4.
Gourdin 70%, dommages 1D8+1D4.
Couteau de pierre 70%, dommages 1D4+1D4.

Compétences : Botanique 60%, Camouflage 70%, Chanter 30%, Discrétion 80%, Ecouter 45%, Esquiver 80%, Grimper 60%, Lancer 80%, Nager 50%, Parler Baraï, 100%, Parler Portugais 35%, Premiers Soins 60%, Sauter 60%, Se Cacher 70%, Soigner une Maladie 40%, Soigner un Empoisonnement 40%, Suivre une Piste 85%, Trouver Objet Caché 90%, Zoologie 75%.

Expression favorite : "Oola boola kong !"

Taran est le meilleur chasseur du clan baraï : c'est d'ailleurs pour cela qu'il est le chef. Taran et sa fille sont les seuls de la tribu à avoir appris une langue du monde extérieur afin de pouvoir communiquer avec les rares visiteurs. Une fois remis de sa surprise, Taran tente d'utiliser les investigateurs pour qu'ils l'aident à détruire ses voisins les hommes-singes.

• Oona, fille du chef, 23 ans

FOR 9	CON 11	TAI 9	DEX 11	APP 18
INT 12	POU 15	EDU 6	SAN 75	PdV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Lance 40%, dommages 1D8+1.
Lance jetée 40%, dommages 1D8+1.
Gourdin 30%, dommages 1D8.
Petit gourdin 60%, dommages 1D6.
Couteau de pierre 50%, dommages 1D4.

Compétences : Baraï 100%, Botanique 80%, Camouflage 50%, Chanter 50%, Discrétion 70%, Ecouter 45%, Esquiver 60%, Grimper 70%, Lancer 50%, Nager 70%, Parler Portugais 50%, Premiers Soins 80%, Sauter 50%, Se Cacher 50%, Soigner un Empoisonnement 60%, Soigner une Maladie 60%, Suivre une Piste 50%, Trouver Objet Caché 90%, Zoologie 65%.

Expression favorite : "Oota goota, oum pouloupoulou."

Contrairement à son chasseur de père, Oona est spécialisée dans les aspects moins physiques de la vie tribale (soigner, chercher des herbes, s'occuper des visiteurs, etc.). Ses longs cheveux noirs lui tombent jusqu'à la taille (tous les membres du clan baraï ont les cheveux noirs), sa silhouette est fine et élancée... Oona est d'une beauté frappante. Plus "nature" que "civilisée", elle s'entend très bien avec le major.

• Membres du clan baraï

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	15	12	13	15	15	13	+1D4
2	14	11	14	16	14	13	+1D4
3	12	13	13	15	15	13	+1D4
4	12	16	13	15	16	15	+1D4
5	16	14	14	14	16	14	+1D4
6	18	15	13	15	15	14	+1D4
7	17	13	11	13	15	12	+1D4
8	12	11	13	15	15	12	+1D4

Armes : Lance 75%, dommages 1D8+1D6.
Lance jetée 75%, dommages 1D8+1D2.
Hache de bois 45%, dommages 1D8+2.
Gourdin 60%, dommages 1D8.
Couteau de pierre 55%, dommages 1D4.

Compétences : Baraï 80%, Botanique 50%, Camouflage 60%, Chanter 25%, Discrétion 65%, Ecouter 30%, Esquiver 70%, Grimper 55%, Lancer 70%, Nager 40%, Premiers Soins 45%, Sauter 45%, Se Cacher 60%, Soigner un Empoisonnement 30%, Soigner une Maladie 30%, Suivre une Piste 75%, Trouver Objet Caché 75%, Zoologie 65%.

• **Membres de la Tribu des Hommes-Singes**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	24	10	16	17	14	13	+1D6
2	23	9	17	18	13	13	+1D6
3	20	11	16	17	14	14	+1D6
4	20	14	16	17	15	15	+1D6
5	21	12	15	16	15	14	+1D6
6	22	13	16	17	14	15	+1D6
7	22	11	14	15	14	13	+1D6
8	20	9	17	17	14	13	+1D6

Armes : Gros gourdin 60%, dommages 1D10.
Grosse pierre (frapper ou lancer) 50%, dommages1D8.

Perte de SAN : 1D4 (la première fois seulement).

La race des hommes-singes est tout à fait primitive, à peine plus avancée que celle des vrais singes. Des milliers d'années d'évolution lui ont à peine donné quelques reflets de civilisation.

LES INVESTIGATEURS

• **Sir Reginald Carter-Smythe, major à la retraite, 47 ans**

FOR 17	CON 15	TAI 11	DEX 10	APP 12
INT 10	POU 16	EDU 13	SAN 80	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Fusil à éléphant à deux canons 70%, dommages 2D8+4.
Fusil .30-06 70%, dommages 2D6+3.
Fusil à pompe calibre 12 (BD) 60%, dommages 4D6/2D6/1D6.
Revolver .32 50%, dommages 1D8.
Sabre 60%, dommages 1D8+1+1D4.
Dague 45%, dommages 1D4+2+1D4.
Poings 60%, dommages 1D3+1D4.

Compétences : Camouflage 70%, Crédit 30%, Dessiner une Carte 30%, Discrétion 60%, Ecouter 50%, Esquiver 50%, Français 40%, Histoire 45%, Linguistique 45%, Marchandage 40%, Monter à Cheval 65%, Nager 40%, Parler Portugais 34%, Premiers Soins 40%, Se Cacher 60%, Suivre une Piste 80%, Trouver Objet Caché 50%, Zoologie 55%.

Expression favorite : "Ahem, oui, très amusant, vraiment, n'est ce pas ?"

Sir Reginald, qui préfère se faire appeler major, est un vétéran des colonies amené à prendre une retraite anticipée après un scandale obscur impliquant une femme (nul ne connait exactement les détails de cette histoire). Reginald a les cheveux blonds et une moustache relativement épaisse, aime la chasse et connaît bien le territoire que doit traverser l'expédition pour arriver à son but. Sa motivation principale est de redorer son blason en participant à une découverte importante, qui lui permettrait d'obtenir une place au club des Explorateurs.

• **Ricardo Hernandez, 45 ans**

FOR 12	CON 12	TAI 10	DEX 14	APP 16
INT 9	POU 18	EDU 9	SAN 90	PdV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Fusil à éléphant à deux canons 60%, dommages 2D8+4.
Fusil .30-06 70%, dommages 2D6+3.
Fusil à pompe calibre 12 (BD) 50%, dommages 4D6/2D6/1D6.
Revolver .32 40%, dommages 1D8.
Dague (couteau de combat) 55%, dommages 1D4+2.
Poings 45%, dommages 1D3.

Compétences : Anglais 40%, Anthropologie 20%, Botanique 25%, Camouflage 76%, Dessiner une Carte 40%, Discrétion 40%, Ecouter 65%, Esquiver 60%, Grimper 45%, Lancer 30%, Linguistique 50%, Marchandage 60%, Monter à Cheval 65%, Nager 35%, Occultisme 30%, Parler Portugais 40%, Premiers Soins 55%, Sauter 45%, Se Cacher 70%, Soigner une Maladie 35%, Soigner un Empoisonnement 40%, Suivre une Piste 70%, Trouver Objet Caché 55%, Zoologie 45%.

Expression favorite : "L'un de nous devrait faire le tour pour créer une diversion."

Ricardo Hernandez est un homme au regard dur, à l'air expérimenté. Il a souvent monté des expéditions en compagnie du major. Tous deux ont été des camarades de chasse et des amis très proches, et quand Reginald a été obligé de prendre sa retraite, Ricardo l'a accompagné à la découverte des mystères de ce monde. C'est aussi le meilleur gardien de la bonne entente entre les membres de l'expédition : dès qu'une dispute éclate, il s'installe au milieu des participants et commence à aiguiser son couteau.

• **Professeur Benjamin, "Big Ben" Hollings, géologue, 33 ans**

FOR 8	CON 10	TAI 9	DEX 9	APP 8
INT 14	POU 10	EDU 18	SAN 50	PdV 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Fusil .30-06 40%, dommages 2D6+3.
Fusil à pompe calibre 12 (BD) 50%, dommages 4D6/2D6/1D6.
Revolver .32 60%, dommages 1D8.
Couteau de poche 30%, dommages 1D3.

Compétences : Archéologie 30%, Bibliothèque 70%, Botanique 30%, Comptabilité 40%, Conduire une Automobile 55%, Crédit 70%, Dessiner une Carte 50%, Discussion 50%, Géologie 75%, Histoire 45%, Monter à Cheval 20%, Nager 25%, Occultisme 40%, Parler Allemand 40%, Parler Français 50%, Photographie 40%, Premiers Soins 30%, Trouver Objet Caché 45%, Zoologie 60%.

Expression favorite : "Hé, les gars, attendez !"

Officiellement à la tête de l'expédition, Hollings est rapidement ignoré au profit du major quand les ennuis commencent. Seul son quasi monopole des connaissances sur les dinosaures l'empêche d'être relégué définitivement au second plan. Ses rares talents d'extérieur proviennent d'un effort conscient de sa part pour tenter de se rapprocher de la norme. Hollings est rasé de près. Ses cheveux sont noirs.

• **Professeur Andrew Tyler, zoologue, 32 ans**

FOR 8	CON 10	TAI 9	DEX 9	APP 8
INT 14	POU 10	EDU 18	SAN 50	PdV 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Fusil .30-06 40%, dommages 2D6+3.
Fusil à pompe calibre 12 (BD) 55%, dommages 4D6/2D6/1D6.
Revolver .32 50%, dommages 1D8.
Couteau de chasse (style couteau de boucher) 40%, dommages 1D6.
Poings 30%, dommages 1D3.

Compétences : Anthropologie 40%, Baratin 35%, Bibliothèque 55%, Botanique 50%, Chimie 20%, Comptabilité 30%, Conduire une Automobile 25%, Crédit 60%, Dessiner une Carte 35%, Diagnostiquer une Maladie 30%, Discrétion 40%, Droit 20%, Espagnol 50%, Esquiver 35%, Géologie 30%, Histoire 43%, Lancer 35%, Parler Français 30%, Photographie 45%, Premiers Soins 50%, Se Cacher 40%, Soigner une Maladie 35%, Soigner un Empoisonnement 30%, Suivre une Piste 60%, Trouver Objet Caché 40%, Zoologie 75%.

Expression favorite : "Ne tirez pas ! C'est juste un alligator un peu perdu..."

La voix douce, les cheveux châtain foncé, fraîchement rasé, Tyler préfère la compagnie des animaux à celle de la plupart des humains. Il a cependant un point faible : les femmes. Et c'est à cause de cette faiblesse que l'expédition a acquis son membre le moins expérimenté (voir plus loin). Tyler n'apprécie pas outre mesure les références constantes du major à ses triomphes de chasse.

• Ralph Detweiler, écrivain de pulps, 37 ans

FOR 9	CON 10	TAI 8	DEX 12	APP 7
INT 15	POU 12	EDU 14	SAN 90	PdV 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Fusil à pompe calibre 12 (BD) 30%, dommages 4D6/2D6/1D6.
Revolver .32 20%, dommages 1D8.
Dague (couteau de combat) 25%, dommages 1D4+2.

Compétences : Anthropologie 40%, Archéologie 25%, Astronomie 35%, Baratin 50%, Bibliothèque 45%, Botanique 40%, Géologie 35%, Histoire 60%, Lancer 25%, Marchandage 45%, Nager 35%, Occultisme 30%, Photographie 50%, Premiers Soins 55%, Se Cacher 50%, Soigner un Empoisonnement 30%, Zoologie 40%.

Expression favorite : "Peut-être que si on reste sans bouger, il ne chargera pas..."

Ralph Detweiler est la bête noire d'une riche famille marchande de Rotterdam, spécialisée dans l'industrie navale. Rejeté par ses parents, il dépense le peu d'argent qui lui reste à rechercher des légendes folkloriques qu'il pourrait transformer en histoires vendables. Malheureusement, il a la détestable habitude de se prendre un peu trop souvent pour le héros principal de ses nouvelles... Ralph est un albinos aux cheveux blancs et aux yeux roses. Il compte utiliser l'expédition comme inspiration pour une série de romans dans le genre du *Continent perdu* de Doyle ou de *Pellucidar* de Burroughs.

• Gwendolyn Montague, demoiselle en détresse, 24 ans

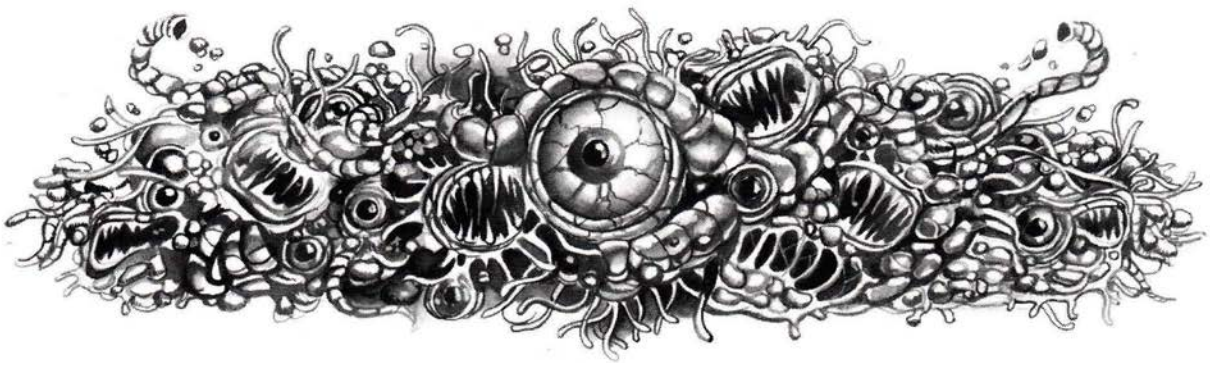
FOR 7	CON 8	TAI 8	DEX 12	APP 16
INT 10	POU 11	EDU 12	SAN 55	PdV 8

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Fusil à pompe calibre 12 (BD) 30%, dommages 4D6/2D6/1D6.
Revolver .32 40%, dommages 1D8.
Couteau de poche 25%, dommages 1D3-1D4.

Compétences : Astronomie 25%, Baratin 60%, Chanter 35%, Conduire une Automobile 45%, Crédit 0%, Discrétion 35%, Discussion 35%, Droit 30%, Ecouter 50%, Esquiver 35%, Grimper 30%, Histoire 25%, Lancer 30%, Marchandage 40%, Monter à Cheval 40%, Nager 50%, Occultisme 30%, Parler Espagnol 35%, Parler Francais 35%, Photographie 35%, Pickpocket 30%, Piloter un Avion 30%, Premiers Soins 30%, Psychanalyse 50%, Psychologie 50%, Sauter 25%, Se Cacher 40%, Trouver Objet Caché 30%.

Gwen est issue d'une famille bostonnienne aisée, mais y est en disgrâce depuis ses voyages en Amérique du Sud avec un jeune homme peu apprécié de ses parents. Le dit jeune homme l'a abandonnée à Equateur, et Gwen préfère vivre de menus larcins plutôt que de rentrer humiliée chez elle.



La Fiancée de la Momie

par John Scott Clegg et John B. Monroe

Considérations Préliminaires

Il était une fois, dans l'ancienne Egypte, une princesse de sang royal dont la méchanceté et la perversité étaient légendaires. Elle s'appellait Bintanaseth, était une sorcière puissante et avait un tel amour pour le pouvoir que son propre père dut l'enterrer vivante après que toutes ses tentatives pour la tuer eurent échoué.

Imrahotep, grand prêtre de Râ à l'époque de Bintanaseth, était désespérément épris d'elle, déchiré entre sa beauté et la connaissance qu'il avait de sa véritable nature. Quand la jeune femme fut enterrée, il lui fallut bien admettre que c'était pour le mieux, mais son cœur était brisé et il commença à perdre ses forces. A deux doigts de la mort, il avoua son amour au pharaon qui, furieux, le condamna au même sort que sa fille.

Imrahotep connaissait de nombreuses techniques de magie. Utilisant des sortilèges contenus dans le parchemin de Thoth, il réussit à atteindre un état d'immortalité et attendit que quelqu'un veuille bien réouvrir sa tombe.

Durant la première moitié du XX° siècle, on découvrit la pyramide d'Imrahotep, et le grand prêtre de Râ fut libre à nouveau. Peu de temps après, ce fut au tour du tombeau de la princesse Bintanaseth. Quand Sharrkan, prêtre de Seth, apprit la nouvelle, il commença à mettre au point un plan pour réveiller la sorcière et pour, avec son aide, délivrer l'Egypte de l'oppression étrangère.

Informations pour le Gardien

En 1913, une expédition à but archéologique en Egypte découvrit la tombe d'Imrahotep, prêtre de Râ et protagoniste dans l'affaire de Bintanaseth. Imrahotep fut réveillé par un des étudiants de l'expédition qui traduisit sans faire attention les passages appropriés du Parchemin de Thoth en présence de la momie.

Après avoir tué le jeune homme, celle-ci s'empara du parchemin et s'enfuit dans la nuit. Des fanatiques de Seth, qui s'étaient introduits parmi les ouvriers égyptiens, profitèrent de la confusion de la Seconde Guerre mondiale pour voler la plupart des objets que recelait la tombe. La récit de l'enterrement de Bintanaseth faisait partie de ces larçins.

Nous sommes à présent en 1935, et des savants envoyés par l'Université d'Edimbourg viennent de découvrir la pyramide inviolée de la princesse Bintanaseth. Les archéologues

LES MOMIES

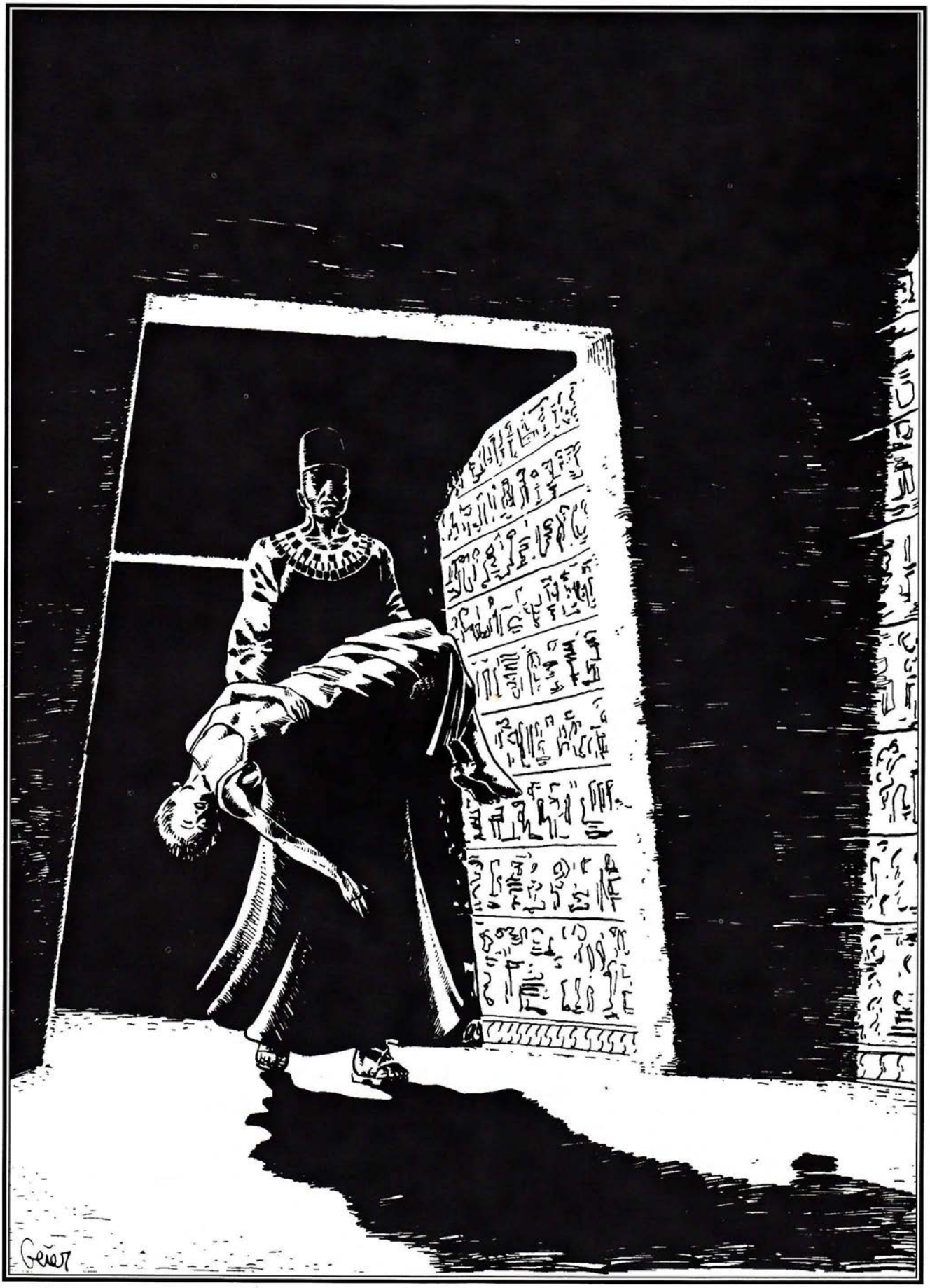
En sortant *La Momie*, en 1932, avec Boris Karloff dans le rôle principal, les studios Universal lançaient le quatrième de leurs six* monstres, tous condamnés à devenir des classiques. *La Momie* était un bon intermédiaire entre *Dracula* et *Frankenstein*. A Ardeth-Bey, le public découvrit un personnage qui avait le charme et l'aura mystique du comte, tout en étant aussi sombre et tragique que le monstre.

En 1940, Universal entama son long cycle de films de momies avec *La Main de la Momie*. Dans les trois suites directes, Kharis, momie de son état, découvre en se baladant autour du monde des femmes qui sont la réincarnation de l'ancien amour de sa vie, et en profite pour tuer tous ceux qui se mettent en travers de son chemin.

Voici quelques films de momies qui pourront être une bonne source d'inspiration pour le Gardien :

La Momie (1932, Universal)
The Mummy's Hand (1940, Universal)
The Mummy's Tomb (1942, Universal)
The Mummy's Ghost (1944, Universal)
La Malédiction de la Momie (1945, Universal)
La Malédiction des Pharaons (1959, Hammer)
Wrestling Women Vs. The Aztec Mummy (1964, production inconnue, disponible chez Rhino Video)

* Les six monstres classiques des studios Universal sont : le Fantôme de l'Opéra, Dracula, le Monstre de Frankenstein, la Momie, le Loup-Garou et la Créature du lagon noir.



Imrahotep sauve Miss McCoy.

se préparent à l'ouvrir, mais les risques sont plus importants qu'ils ne le pensent : des adorateurs de Seth se sont joints à l'expédition dans le but de trouver Bintanaseth et de la faire revivre.

Or, il se trouve qu'un des membres de l'équipe, Miss Miranda McCoy, a trait pour trait le visage de l'ancienne sorcière. Cette ressemblance entre Miranda et Bintanaseth va tout suite frapper Imrahotep. Les autres ne la décèlent qu'une fois le tombeau, quand ils atteignent la section *L'Ouverture de la Bouche*.

Si les investigateurs ne la remarquent pas, laissez-les dans l'ignorance. Sharrkan et Al-Ghazban, deux sorciers jouant le rôle d'ouvriers, l'ont quant à eux notée tout de suite.

Informations pour les Investigateurs

En 1935, l'expédition archéologique de l'Université d'Edimbourg est sur le point de faire en Egypte une découverte majeure. L'événement aura un retentissement historique, mais l'Université ne veut pas d'annonce prématurée. Miranda McCoy, la sœur du chef de l'expédition, le professeur Chadwick McCoy, est chargée des relations avec la presse. Sur le chantier des fouilles sont donc réunis les joueurs, Sharrkan le contremaître, Al-Ghazban le cuisinier et quarante ouvriers indigènes. Au matin du troisième jour, Hajj Hasan, un représentant du Département égyptien des Antiquités, se joint à eux.

LE CHANTIER

Le chantier s'étend sur le côté ouest d'un petit canyon qui s'enfonce profondément à l'intérieur du désert égyptien.

Trois larges tentes sont prévues pour les personnages. Chacune contient deux lits de camp, quatre couvertures, une chaise et une petite table pliantes, une lanterne et leurs effets personnels.

Dans une autre grande tente sont installés le cuisinier et les provisions. Il y a à boire et à manger pour un mois, un fourneau, une douzaine de couteaux de cuisine (1D6 de dommages, 4PdV), deux lanternes, plusieurs grosses boîtes d'allumettes, le lit de l'occupant et des couvertures.

Sharrkan, le contremaître, a sa petite tente personnelle. Elle renferme un lit de camp, deux couvertures, une chaise et une table pliantes et une lanterne.

Les ouvriers se partagent quatre grandes tentes. Chacun d'entre eux possède un matelas de paille et une couverture.

Le matériel est stocké dans une tente de moyennes dimensions. Elle contient 30 pelles, 20 pics, 100 paniers (pour transporter la terre), 2 massues, un ciseau à froid, une douzaine de planches, un marteau, une scie, un sac de clous, 5 leviers, 20 lanternes et 80 litres de pétrole pour les lampes. On y trouve aussi une douzaine de papyrus.

Une grande table et six chaises pliantes sont installées dans la dernière grande tente. Les objets découverts y sont examinés puis catalogués. Le nécessaire photographique et de développement y est entreposé.

La petite tente de Hajj Hasan contient un feuillet de papyrus et des couvertures.

SCENARIO

La Malédiction de la Momie

L'histoire commence à l'arrivée de Miss McCoy et de son fiancé, Martin Westwood. Ceux-ci sont accueillis par le professeur McCoy (le frère de Miranda, un investigateur lui aussi). Faites expliquer par le joueur incarnant Chadwick que la tombe est presque prête à être ouverte, mais que la première chose à faire... est de déjeuner.

Le cuisinier, Al-Ghazban, a préparé pour les étrangers un délicieux repas traditionnel égyptien. Les ouvriers, eux, mangent du pain et une sorte de ragoût sans odeur. La discussion entre les personnages tourne, sans doute, autour du temps et des travaux entrepris sur le site, quand soudain, à la table des autochtones, s'élève un cri à glacer le sang. Il est suivi d'un bruit de chute, et un des hommes s'écroule sur la table, un gigantesque scorpion noir rampant sur son dos. Un de ses compagnons parvient à écraser l'animal d'un coup d'écuelle...

Un jet réussi de Zoologie permet aux investigateurs de déterminer que le scorpion appartient à une espèce commune dans la région... mais que ce spécimen précis est anormalement gros, le dard en particulier atteignant des dimensions frappantes. Si tout le monde rate son jet de Zoologie, un des ouvriers peut leur fournir cette information.

Après la mort de leur compatriote, les ouvriers commencent à échanger à voix basse des allusions à "la malédiction du tombeau". (Quatre d'entre eux disparaissent pendant la nuit, emportant leur équipement.)

Les esprits une fois calmés, la pyramide est ouverte.

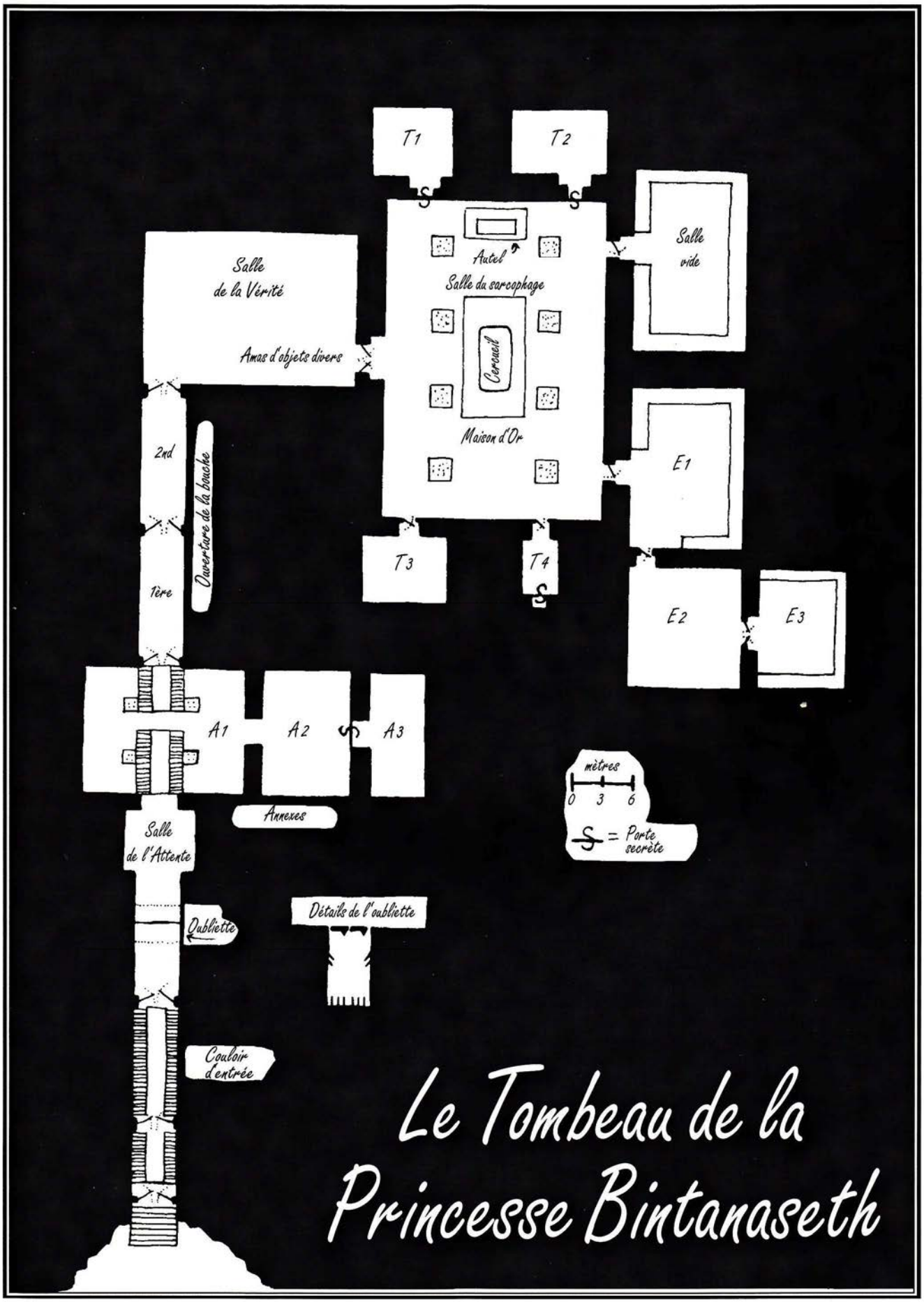
Pendant les deux jours qui suivent, les personnages examinent soigneusement l'intérieur du tombeau. Leur avance est lente. Pas question de courir d'une pièce à l'autre : tout doit être photographié, catalogué, protégé des voleurs et des éléments. Reportez-vous à la section *La Tombe de la princesse Bintanaseth* pour plus d'informations sur les lieux et leur contenu.

La malédiction se manifeste deux fois pendant l'inventaire des trésors : la première lorsqu'un cobra s'introduit dans une des tentes et tue un autre ouvrier, et la deuxième quand une portion du plafond de la sépulture s'effondrent, écrasant sous son poids quatre des travailleurs égyptiens.

"Il a dit qu'il allait faire une petite promenade !"

Au troisième jour de fouilles, Hajj Hasan, c'est-à-dire Imrahotep dans son nouveau rôle, fait son apparition sur le site. Avec un jet réussi de Trouver Objet Caché, un investigateur peut remarquer qu'il porte une bague étrange, en or massif, ornée de deux ankhs entrecroisés. Les personnages le connaissent de réputation (pour plus d'informations à son sujet, se reporter à ses caractéristiques à la fin du scénario). Dès son arrivée, Hajj demande à parler en privé au professeur McCoy, auquel il explique avec passion que la sépulture est maudite, qu'elle doit être refermée et oubliée pour l'éternité. McCoy, qui sait qu'il s'agit de la découverte archéologique la plus importante depuis l'ouverture de la pyramide de Toutankhamon, il y a de cela 12 ans, devrait rejeter cette requête officieuse.

Si son argumentation pressante ne convainc pas les personnages, Hajj Hasan essaie de désorganiser les fouilles en harcelant les travailleurs égyptiens, jouant sur leurs superstitions et leur rappelant le triste sort subi par ceux qui avaient profané la tombe de Toutankhamon. S'il échoue encore, il utilise Karim (la momie) pour tuer un ou deux ouvriers sous les yeux leurs compagnons. Karim n'élimine que des fanatiques liés à Sharrkan.


T1
T2
Salle vide
Autel
Salle du sarcophage
Salle de la Vérité
Cercueil
Amas d'objets divers
Maison d'Or
2nd
Ouverture de la bouche
E1
1ère
T3
T4
E2
E3
A1
A2
A3
mètres
0 3 6
= Porte secrète
Annexes
Salle de l'Attente
Détails de l'oubliette
Oubliette
Couloir d'entrée
Le Tombeau de la Princesse Bintanaseth

Une Mort Dorée

La "Maison d'Or" atteinte (voir plus bas *La Tombe de la princesse Bintanaseth*), Sharrkan et Al-Ghazban mettent leur plan à exécution. Ils commencent par utiliser leur momie pour abattre le garde de faction pendant la nuit, puis assassinent d'autres ouvriers pour semer la panique et faire fuir l'expédition. Sharrkan préfère en effet éviter de tuer des Européens pour ne pas s'attirer d'ennuis, et ne se sert de la momie que quand c'est nécessaire.

Il envoie ensuite le monstre capturer Miranda McCoy, pour l'amener de nuit à la Maison d'Or : il compte utiliser les sorts *Invoquer un Fantôme* (pour rappeler l'esprit de la princesse Bintanaseth), puis *Transfert de l'Ame* (pour l'incarner dans le corps de Miranda McCoy).

Ne me quitte pas

Alors que Sharrkan se prépare à invoquer l'esprit de la princesse, Imrahotep prévient les investigateurs de ce qui se trame et les conduit à l'intérieur du tombeau, pour sauver Miranda et détruire Bintanaseth. Il leur explique que la seule manière de s'assurer que Bintanaseth ne foulera jamais plus du pied la surface de la terre est de détruire sa momie et de tuer Sharrkan avant que celui-ci n'utilise le sortilège *Transfert de l'Ame* sur Miranda.

Plus facile à dire qu'à faire : une momie, animée par Sharrkan, garde maintenant la porte qui relie la Salle de la Vérité à la Maison d'Or. Les arrivants ne parviennent à l'éliminer que pour voir l'esprit de la sorcière se matérialiser au-dessus de son sarcophage. Hasan leur crie d'arracher Miss McCoy de l'autel et se précipite, la torche à la main, pour mettre le feu à la momie de Bintanaseth. Sharrkan et Al-Ghazban utilisent tous leurs sortilèges pour tenter de tuer les intrus.

Dans un final superbe, Hasan affronte Sharrkan en combat singulier. Au moment où il hurle aux investigateurs de sortir, un grondement sourd se fait entendre. Quelques secondes plus tard, le sol du tombeau se met à trembler et des morceaux de rocher se détachent du plafond pour s'écraser au sol (un jet de Chance pour les éviter... ou 1D6 points de dommages). Alors que les personnages se ruent à l'air libre, une explosion résonne derrière eux et la pyramide commence à s'écrouler lentement... A la seconde où ils atteignent l'extérieur, un grand craquement retentit. Un nuage de poussière s'exhale de l'entrée du monument : le tombeau de la princesse Bintanaseth est fermé à jamais.

LE TOMBEAU DE LA PRINCESSE BINTANASETH

Après l'ouverture de la sépulture, les investigateurs doivent réussir un certain nombre de jets d'Archéologie ou d'Egyptologie pour identifier correctement les nombreux bas-reliefs, sceaux et inscriptions qu'ils découvrent. Toutes les portes pivotent vers l'extérieur du tombeau : celles qui sont bloquées par des éboulements sont donc visiblement impossibles à ouvrir.

Les rochers et divers débris qui recouvraient le nord du canyon ont été dégagés pour révéler sept marches de pierre, directement taillées dans le roc. Cet escalier mène à deux massifs battants de bois sur lesquels les sept Sceaux du Chacal sont encore intacts. Les portes sont fermées par deux lourdes chevilles de bronze, scellées, qu'on peut facilement retirer de l'extérieur.

Une inscription sur la pierre, très abîmée, a été soigneusement nettoyée par le professeur McCoy. Elle révèle le nom de Bintanaseth, dont d'autres hiéroglyphes non loin indiquent la naissance royale. Ces écritures maudissent les éventuels pilleurs de sépulture, au nom de tous les dieux de l'Egypte... dans la liste desquels Seth n'est pas mentionné.

Une fois passées les premières portes, les personnages trouvent le couloir d'entrée bloqué par des gravats. Il faut aux ouvriers une journée entière de travail pour le dégager. Le passage, composé d'une rampe centrale encadrée de deux escaliers, descend doucement. Le plafond, peint en bleu marine, est constellé d'étoiles dorées, preuve indiscutable qu'il s'agit bien là d'un tombeau. Le corridor se termine devant une autre double-porte, ornée du sceau du grand prêtre de Râ. (Si les joueurs ont remarqué le motif de la bague d'Hasan, ils peuvent noter, grâce un jet d'Idée réussi, qu'il est identique à celui du sceau.) Un cobra peut attaquer un ouvrier à ce moment-là.

Les secondes portes une fois ouvertes, les investigateurs tombent sur un deuxième couloir, lui aussi éboulé. Les ouvriers ont besoin de deux jours pour tout dégager. Ce passage, qui descend lui aussi, est en tout point semblable au premier : la rampe centrale entourée de deux escaliers, le plafond bleu marine parsemé d'étoiles dorées. La troisième série de portes est également ornée du sceau du grand prêtre de Râ.

Au-delà, le corridor est - enfin - dégagé. Un piège y attend les investigateurs à mi-chemin. Il s'agit d'une oubliette camouflée de quatre mètres de profondeur, qui sert bien sûr à empêcher quiconque d'entrer ou de sortir, mais aussi à capter l'humidité qui pourrait s'introduire à l'intérieur de la sépulture.

Un des ouvriers risque d'en découvrir l'existence de la manière la plus radicale possible, c'est-à-dire en tombant dedans, si les personnages ne contredisent pas les ordres donnés par Sharrkan. Au Gardien de décider si une chute s'avère mortelle, mais il est sûr que les constructeurs initiaux l'entendaient ainsi. Des pieux sur les parois de la fosse empêchent le malheureux d'en ressortir.

Le couloir débouche dans la Salle de l'Attente. Les murs sont couverts de bas-reliefs dont les sujets sont classiques, mais certaines images clés ont été enlevées au ciseau, notamment toutes les représentations de Bintanaseth. La Salle de l'Attente donne sur l'annexe n° 1 (A1 sur le plan). Une rampe centrale entourée de deux escaliers s'enfonce dans les profondeurs du tombeau.

L'annexe n° 1, qui devrait être remplie d'objets divers et de trésors, est vide. Un passage la relie à l'annexe n° 2 (A2 sur le plan), vide elle aussi. Un panneau secret, dissimulé dans les bas-reliefs, s'ouvre sur l'annexe n° 3 (deux jets réussis, un de Trouver Objet Caché et un d'Idée, pour découvrir puis faire glisser le panneau). Une rampe centrale entourée de deux escaliers descend à une quatrième double-porte, ornée du sceau du grand prêtre de Râ. Un autre cobra, peut-être ?

L'annexe n° 3 a les murs nus, mais contient de très beaux meubles, de magnifiques vêtements (Taille 8), du matériel de maquillage et divers articles féminins. Des semaines de travail seront nécessaires pour tout cataloguer. Le professeur McCoy ne s'y mettra que quand la salle principale aura été découverte : jusque-là, l'annexe restera fermée.

Après la quatrième série de portes, les investigateurs entrent dans le couloir dit de "la première Ouverture de la Bouche". Avec un jet réussi de Trouver Objet Caché, ils

peuvent repérer un portrait intact de Bintanaseth. Le passage les amène ensuite devant une cinquième série de portes, qui ne sont pas scellées mais fermées par une cheville de bronze qu'on peut facilement retirer de l'extérieur.

Ces battants ouvrent sur le couloir dit de "la seconde Ouverture de la Bouche" puis débouche sur une sixième série de portes, non scellées mais fermées par une cheville de bronze, comme eux.

Ces portes donnent dans la Salle de la Vérité. Là aussi, les bas-reliefs ont été abîmés, mais on peut découvrir une représentation intacte de Bintanaseth (grâce à la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché). Un second jet de même nature révèle une série de hiéroglyphes dont la traduction donne en substance : *"Bntnsth" revivra et le monde tremblera.* A droite de l'entrée se trouve une grosse pile de meubles, de coffres, de pierres et d'objets en or. Il faudra des mois pour tout cataloguer, mais le fait que ces choses aient été jetées en tas est très étrange. La plupart des objets en or devraient d'ailleurs être dans la Maison d'Or, avec le sarcophage. Derrière la pile, une fois qu'une partie de cet amas a été déménagée, une septième double-porte apparaît. Les battants ont été condamnés et cloués, et le sceau du grand prêtre de Râ y a été apposé. Ils sont assez difficiles à ouvrir.

Ces septièmes portes donnent dans la Maison d'Or encore appelée Salle de la Sépulture, la plus grande pièce du tombeau. C'est là que les investigateurs trouvent le sarcophage de la princesse et un autel, tous deux surélevés sur de petites plates-formes. Huit piliers de pierre soutiennent le plafond. 100 points de Force sont nécessaires pour soulever sans risque le couvercle du sarcophage... A l'intérieur repose un cercueil en or, sur lequel est sculpté le visage de Bintanaseth. La bière est entourée de lourdes chaînes en bronze, et il faut des heures de travail à la massue et au ciseau à froid pour en avoir raison. La momie de Bintanaseth y gît.

Un panneau secret, dissimulé dans les bas-reliefs, s'ouvre sur T1 après deux jets réussis, un de Trouver Objet Caché puis un d'Idée. il y a là l'or et les joyaux dont Bintanaseth a besoin pour construire sa nouvelle puissance. L'or est en barres et les pierres ne sont pas taillées.

Un autre panneau secret, caché lui aussi dans les bas-reliefs, mène en T2 (même processus pour pouvoir le faire coulisser). La pièce contient l'armure en or de Bintanaseth ainsi que son glaive en cuivre. L'armure, prête à être enfilée, confère 5 points de protection. Elle est faite sur mesures et seules Bintanaseth ou sa jumelle pourraient s'y glisser.

La porte nord-est de la Maison d'Or donne sur une salle vide.

La porte sud-est ouvre en E1, qui mène en E2 et E3. C'est dans ces trois pièces que s'est réalisé l'embaumement. De larges jarres en pierre posées sur une étagère renferment les ingrédients du liquide nécessaire (tous sauf l'eau). Outils et bandages sont à portée de main. Les bas-reliefs des murs fournissent les instructions à suivre.

La porte sud-ouest donne en T3. Il s'y trouve les restes d'une vaste bibliothèque de papyrus brûlés, de tablettes brisées et d'autres débris similaires. L'étendue des dégâts brise le coeur du professeur McCoy.

Le battant sud-est donne en T4. Cette pièce est décorée de curieux bas-reliefs apparemment dénués de sens. Il faut réussir deux jets, un de Trouver Objet Caché et un d'Idée pour ouvrir la porte secrète du mur sud. Derrière, il y a... un placard vide.

EPILOGUE

Un homme de grande taille, en costume blanc impeccable et chapeau mou, marche dans les ruelles du Caire. Il semble chercher quelqu'un à travers la foule des passants et des pickpockets. Derrière une porte cochère, un petit garçon lui fait signe. "Effendi," murmure-t-il, "j'ai trouvé quelque chose qui peut t'intéresser."

L'homme pénètre dans une courette, relevant son chapeau de quelques centimètres pour bénéficier de la maigre clarté qui y règne. Le gamin apporte une petite boîte en bois et l'ouvre, révélant un paquet de linges entremêlés.

Le promeneur écarte doucement les haillons. Alors apparaît une main décharnée, la peau dure comme du cuir, portant à un doigt une bague ornée de deux ankhs entrecroisés.

Soudain, la main frémit et se referme. L'enfant s'enfuit dans un hurlement. L'homme, avec précautions, referme les linges. Heureux de sa découverte, la boîte sous le bras, il disparaît dans les rues de la ville.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

• **Imrahotep, alias Hajj Hasan**

FOR 24	CON 26	TAI 12	DEX 12	APP 10
INT 17	POU 18	EDU 18	SAN 20	PdV 19

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Revolver calibre 38 30%, dommages1D10.
Gourdin 40%, dommages 1D6+1D6.
Poings 30%, dommages 1D3+1D6.
Couteau 50%, dommages 1D4+2+1D6.

Armure : 2 points de peau.

Sorts : Tous ceux du parchemin de Thoth.

Compétences : Anglais 60%, Arabe 30%, Discrétion 60%, Ecouter 85%, Lire les Hiéroglyphes 95%, Parler Egyptien Ancien 95%, Se Cacher 45%, Trouver Objet Caché 65%.

Equipement : Une torche électrique, un couteau, un revolver calibre 38, des munitions, une amulette magique en or avec un diamant en son centre contenant 200 points de Magie, une bourse contenant une dose de Poussière d'Anubis, une chevalière portant le sceau du grand prêtre de Râ (deux ankhs entrecroisés), l'original du Parchemin de Thoth.

Expression favorite : "Il faut tout faire pour empêcher le mal qu'incarne Bintanaseth d'être libéré."

Depuis 1920, Hajj Hasan représente le Département égyptien des Antiquités. C'est sa connaissance étonnante de l'Egypte ancienne qui lui a permis d'atteindre rapidement sa position actuelle. Le professeur McDowell, qui a étudié scrupuleusement ses références, s'est aperçu que les autres égyptologues ainsi que ses collègues du Département n'avaient que des compliments à en faire.

Après avoir été réveillé en 1913, Imrahotep s'est emparé du Parchemin de Thoth et l'a utilisé pour parfaire sa "restauration". Son aspect est celui d'un vieil homme, mais il a conservé la force surnaturelle de la momie. Son

rétablissement étant complet, Imrahotep régagne ses points de Magie de la manière habituelle et peut donc les utiliser quand le besoin s'en fait sentir. Une fois son corps rendu à son état initial, il a appris l'arabe et l'anglais. Travaillant comme guide et comme contremaître sur des sites archéologiques, il a réussi à économiser assez d'argent pour aller jusqu'en Angleterre, où il a étudié à Oxford et à l'Université d'Edimbourg. Il est revenu en Egypte en 1919. Son but est de détruire Bintanaseth pour toujours et de ressusciter son vieil ami Karim qui l'aidera à remplir sa tâche.

• Karim, momie

FO 36	CON 24	TAI 15	DEX 10	APP 3
INT 6	POU 14	PdV 20		

Bonus aux dommages : +2D6.

Déplacement : 6.

Armes : Poings 75%, dommages 1D3+2D6.
Agripper violemment 65%, dommages spéciaux.

Armure : 2 points de peau.

Compétences : Comprendre les Ordres d'Imrahotep 75%, Discrétion 50%, Ecouter 80%, Se Cacher 35%, Trouver Objet Caché 45%.

Perte de SAN : 0/1D8.

Equipement : Aucun.

Expression favorite : "Aaargh !"

Avant de devenir momie, Karim était capitaine dans l'armée égyptienne. C'était un homme bon et généreux et un ami personnel d'Imrahotep.

Il connaissait les pouvoirs maléfiques de Bintanaseth, et quand le père de celle-ci ordonna sa destruction, Karim se porta volontaire pour devenir son éternel geôlier. Il fut alors transformé en une momie vivante qui s'éveillera au moment où la porte de la Salle de la Vérité sera ouverte.

• Sharrkan, contremaître et grand prêtre de Seth

FOR 15	CON 12	TAI 12	DEX 15	APP 14
INT 15	POU 16	EDU 14	SAN 15	PdV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Gourdin 40%, dommages 1D6+1D4.
Poings 50%, dommages 1D3+1D4.
Couteau 60%, dommages 1D4+2+1D4.

Sorts : Animer une Momie*, Poussière Enchantée d'Anubis,* Lumière de Râ*, Guérison, Portail Magique, Sacrifice*, Transfert de l'Ame*, Invoquer un Fantôme.

Compétences : Anglais 55%, Arabe 70%, Discrétion 40%, Ecouter 40%, Lire les Hiéroglyphes 15%, Parler l'Egyptien Ancien 15%, Se Cacher 25%, Trouver Objet Caché 65%.

Expression favorite : "Bientôt, je régnerai sur l'Egypte !"

Le but de la vie de Sharrkan est de faire revivre la momie de Bintanaseth. Avec son sens du commandement et la magie de la princesse, il fera renaître l'ancienne puissance égyptienne, et tuera - ou fera tuer - tous ceux qui se dresseront sur son chemin.

Sharrkan s'occupe des travailleurs indigènes, dont 12 font partie de son culte. Le récit de l'enterrement de Bintanaseth ainsi qu'une copie du Parchemin de Thoth sont cachés sous ses couvertures.

La plus grande partie de l'équipement de Sharrkan se trouve dans sa tente : il est composé d'un couteau, d'une lanterne, d'une amulette contenant 20 points de Magie (qu'il porte toujours sur lui), de deux sachets contenant chacun une dose de Poussière d'Anubis et d'une mauvaise copie du parchemin de Thoth.

• Momie de Sharrkan

FOR 22	CON 17	TAI 11	DEX 7
INT 4	PdV 14		

Bonus aux dommages : +1D6.

Déplacement : 6.

Armure : 3 points de peau et de bandelettes.

Armes : Poings 70%, dommages 1D3+1D6.

Compétences : Comprendre l'Arabe 20%, Discrétion 50%, Se Cacher 40%.

Expression favorite : "Aargh !"

Perte de SAN : 1/1D8.

Arrachée à une tombe oubliée, cette momie est entièrement sous le contrôle de Sharrkan et n'obéit qu'à lui.

• Al-Ghazban, homme de main de Sharrkan et cuisinier de l'expédition

FOR 16	CON 14	TAI 10	DEX 12	APP 8
INT 10	POU 11	EDU 12	SAN 20	PdV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Gourdin 50%, dommages 1D6+1D4.
Poings 70%, dommages 1D3+1D4.
Couteau : 60%, dommages 1D4+2+1D4.

Sorts : Animer une Momie*, Invoquer un Fantôme.

Compétences : Anglais 35%, Arabe 60%, Discrétion 70%, Ecouter 70%, Se Cacher 55%, Trouver Objet Caché 45%.

Equipement : Sont cachés dans la tente d'Al-Ghazban cinq couteaux, un sachet contenant une dose de Poudre d'Anubis, une lanterne et une traduction arabe de la mauvaise copie du Parchemin de Thoth que possède Sharrkan (celui-ci sait qu'Al-Ghazban a cette copie en sa possession).

Al-Ghazban est un homme violent et coléreux, mais aussi un très bon cuisinier. Son travail est d'informer Sharrkan de ce qui se trame autour de lui. Bien entendu, il régnera sur l'Egypte avec son chef...

TROIS OBJETS MAGIQUES

Le Parchemin de Thoth

Ce parchemin, en papyrus ancien, est un fragment du Livre de Thoth et contient les sorts suivants : Animer une Momie*, Poussière Enchantée d'Anubis,* Lumière de Râ*, Guérison, Redonner la Vie*, Sacrifice*, Transfert de l'Ame* et Invoquer un Fantôme.

* Nouveaux Sorts.

- **Animer une Momie :** Ce sortilège est utilisé pour créer le type de momie décrit dans les règles de base de *L'Appel de Cthulhu*. La momie double sa FOR originale, multiplie sa CON par 1,5 et ôte 1/3 à sa DEX. Elle ne peut se déplacer que de 6 m par round. Elle garde les connaissances et les sorts appris dans sa vie. Elle ne peut cependant pas récupérer ses points de Magie. Le cerveau a été retiré lors de la préparation mais pour les besoins du jeu, nous considérerons que cela n'a aucun effet sur son intelligence ou ses connaissances - c'est l'esprit, piégé dans le corps momifié, qui détient les informations.
  Le sort ne peut être jeté que sur un corps momifié selon les règles. Il en coûte un point de POU et 1D10 points de SAN.

- **Poussière Enchantée d'Annubis :** Ce sort permet de créer une poignée de poussière anti-morts-vivants. Chaque point de POU que le sorcier sacrifie en créant la poussière donne à celle-ci 1D6 de Puissance. Tout Mort-Vivant attaqué par cette substance doit résister à sa Puissance avec son POU. Si le monstre échoue, il est aussitôt détruit. 1D3+2 doses de poudre sont créées à chaque sort. Dans *L'Appel de Cthulhu*, une créature est considérée comme morte-vivante si elle a vécu, qu'elle est morte et qu'elle a été ranimée physiquement par des moyens magiques. Les momies, les zombies et les vampires sont des Morts-Vivants. Les fantômes, les spectres et les goules n'en sont pas.

- **Lumière de Râ :** Ce sort fait naître un flash de lumière aveuglant, souvent mortel pour les êtres incorporels tels que fantômes et spectres. Pour chaque point de POU utilisé au moment du lancement du sort, 25 points de dommages sont infligés à toutes les créatures immatérielles dans un rayon de 10 mètres. La lumière jaillit du magicien, aveuglant tous ceux qui ne se sont pas caché les yeux ou détourné le regard. Ces imprudents doivent jeter 1D100. S'ils obtiennent entre 96-100, les malheureux restent aveugles à vie. Si le résultat est supérieur à leur CONx5, ils sont aveuglés pendant approximativement une heure. S'il est compris entre leur CONx1 et leur CONx5, ce délai n'est plus que de 1D6 minutes, et s'ils ont fait moins que leur CONx1, de 1D6 rounds. Le Gardien peut réduire encore ce temps si les investigateurs ont pris des précautions efficaces contre la lumière.

- **Redonner la Vie :** Ce sortilège coûte 100 points de Magie, 10 de POU et 1D3 de SAN. La cible doit en être une momie en bon état, étendue sur une natte de papyrus, le Disque d'Or de Hathor glissé sous la tête. Le sort lancé, la momie commence immédiatement à reprendre vie, à la vitesse d'un point par caractéristique et par minute. Pendant toute la durée du processus, le sorcier doit avoir la main gauche placée sur la poitrine découverte du Mort-Vivant et la main droite relevée de façon à former un angle droit avec cette dernière. Il doit garder cette position jusqu'à ce que le dernier point de la dernière caractéristique soit rendu à la momie, qui revient alors à la vie. Si le processus est interrompu, le sort doit être entièrement recommencé.

- **Sacrifice :** Ce sortilège est utilisé pour tuer de manière rituelle une victime, afin de fournir des points de Magie ou de POU au lanceur du sort ou à une déité en l'honneur de laquelle le don est effectué. Il nécessite en général un long cérémonial et des objets spécifiques, tels qu'une dague sacrificielle.
  Le sort coûte un point de Magie et ne peut être lancé que sur une cible à la fois. Si le sorcier veut récuperer les points de Magie personnellement, ceux-ci lui sont aussitôt acquis. Cependant, si le total obtenu dépasse son POU, le surplus doit être dépensé dans les 24 heures ou être perdu. Le total de ces points ne peut de toute manière jamais excéder le double de son POU. Si l'enchanteur a des points de Magie mais pas de POU normal (s'il s'agit, par exemple, d'une momie ou d'un vampire), il ne perd pas son surplus de points mais ne peut quand même pas en obtenir plus que son POUx2. Si le lanceur prend à la victime des points de POU, il lui faut les utiliser immédiatement en lançant aussitôt un sortilège qui en dépense.
  Le nombre de points de Magie ou de points de POU gagnés grâce à ce sort dépend de la nature du sacrifice. Le principe est que plus la victime aurait pu générer de force vitale dans le futur, plus le sorcier reçoit d'énergie. Voici quelques exemples : un enfant ou une vierge fournissent leur POU en points de Magie ou 2 points de POU; une jeune femme non vierge ou un jeune homme la moitié de leur points de POU en points de Magie ou un point de POU; des humains plus âgés le quart de leur POU en points de Magie... et pas de POU.
  Les déités obtiennent leurs points de Magie de la même manière. C'est pourquoi elles exigent en général des sacrifices qui leur fournissent beaucoup d'énergie vitale.
  Le coût en SAN de ce sortilège est de 1D10 points.

- **Transfert de l'Ame :** Ce sort maléfique arrache l'âme d'un corps pour la placer dans un autre, redonnant la vie à ce nouveau réceptacle.
  Il coûte 10 points de Magie et 1D20 de SAN. Le sorcier place sa main gauche sur la poitrine du corps contenant l'âme qui va être transférée et sa main droite sur la "cible". Un assistant doit alors étouffer cette dernière pour faire de la place à la nouvelle âme... La cible obtient l'INT et le POU de l'âme transférée, mais ses autres caractéristiques ne varient pas. Etre témoin de ce rituel coûte 1 point de SAN. Il est possible de transférer une âme dans un corps déjà mort (et non étouffé pendant le rituel), à condition d'avoir d'abord soigné ses éventuels dommages physiques.

Le Disque d'Or de Hathor

Cet objet d'une grande puissance est un disque d'or pur. Sur une de ses faces est gravée une vache, sur l'autre un taureau, tous deux entourés de hiéroglyphes expliquant la nature du disque. Le Disque d'Or de Hathor est indispensable pour lancer le sort "Redonner la vie".

C'est Sharrkan qui l'a actuellement en sa possession.

L'Amulette d'Isis

L'amulette est une statuette en bronze représentant Isis. Celle-ci tient un ankh dans la main droite et un bâton dans la gauche. Ce puissant talisman protège son possesseur contre toutes les formes de magie à condition qu'il la porte à même la peau. L'Amulette d'Isis n'offre aucune protection contre les dommages physiques, et ne peut être utilisée pour préserver des objets inanimés.

Elle peut, par exemple, être offerte à Miranda par le professeur Chisholm, à condition bien sûr que le joueur incarnant Margaret soit d'accord.

• **Les ouvriers égyptiens**

Les ouvriers sont tous à peu près semblables. Il est à noter que ceux qui appartiennent au culte de Seth arrêtent de combattre dès qu'ils sont blessés.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	12	13	13	12	14	13	+1D4
2	13	12	13	14	12	13	+1D4
3	14	13	12	12	12	13	+1D4
4	12	13	11	12	12	12	0
5	12	14	11	13	13	13	0
6	13	12	12	15	14	12	+1D4
7	14	11	12	13	11	12	+1D4
8	10	10	12	10	11	11	0
9	11	14	13	16	11	14	0
10	12	15	14	12	12	15	+1D4

Armes : Couteau 30%, dommages 1D4+2.

• **Princesse Bintanaseth, fantôme**

INT 16 POU 18

Compétences : Ecouter 65%, Lire les Hiéroglyphes 95%, Parler l'Egyptien Ancien 95%, Se Cacher 55%.

Armes* : Gourdin 45%, dommages 1D6.
Poings 30%, dommages1D3.
Couteau 40%, dommages1D4.

* Les compétences de combat de Bintanaseth ne sont applicables qu'une fois son âme transférée dans le corps de Miranda McCoy.

LES INVESTIGATEURS

• **Francis "Boum-Boum" Carpenter, chauffeur, 35 ans**

FOR 18	CON 16	TAI 14	DEX 16	APP 14
INT 12	POU 13	EDU 10	SAN 65	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 90%, dommages 1D3+1D4.
Coup de tête 47%, dommmages 1D4+1D4.
Coup de pied 34%, dommages 1D6+1D4.
Clef à molettes 62%, dommages 1D8+1D4.

Compétences : Anglais 50%, Baratin 47%, Conduire une Automobile 95%, Dessiner une Carte 46%, Discrétion 35%, Esquiver 43%, Grimper 67%, Mécanique 74%, Nager 47%, Premiers soins 47%, Se Cacher 18%, Trouver Objet Caché 64%.

Expression favorite : "Je peux faire quelque chose pour vous, Miss Chisholm ?"

Ancien boxeur, Boum-Boum Carpenter est le chauffeur de Miss McDowell. S'il y a bien une chose qu'il déteste, c'est qu'on l'appelle Francis. Ses deux caractéristiques principales sont sa haine des armes et son amour des femmes. Il est désespérément épris de Margaret Chisholm et s'arrange pour toujours garder un œil sur elle. Carpenter est un excellent mécanicien et s'occupe des problèmes de transports de toute l'expédition.

Boum-Boum Carpenter était avec les docteurs McDowell et O'Keaf quand ce dernier a été tué d'un coup de pistolet dans une féroce bataille contre les Egyptiens. Depuis, il hait les armes à feu et n'en utiliserait une pour rien au monde. Carpenter est habillé d'un uniforme de chauffeur gris et d'une casquette assortie. Il porte toujours sur lui une lourde clef à molettes et un chiffon à reluire. Sa trousse à outils est dans une large valise, à l'intérieur du camion du professeur McDowell. On y trouve aussi une lampe torche, une paire de jumelles et une série de cartes.

• **Professeur Margaret Chislom, docteur en psychologie, 32 ans**

FOR 10	CON 10	TAI 8	DEX 18	APP 15
INT 17	POU 16	EDU 18	SAN 80	PdV 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poings 50%, dommages 1D3.

Compétences : Anthropologie 20%, Arabe 30%, Archéologie 70%, Baratin 15%, Bibliothèque 50%, Egyptologie 70%, Eloquence 30%, Histoire 40%, Latin 10%, Lire les Hiéroglyphes 40%, Occultisme 40%, Photographie 35%, Psychologie 70%.

Expression favorite : "Il y a tant de choses à apprendre ici..."

Miss Chisholm est une égyptologue talentueuse bien qu'elle possède un diplôme de psychologie. L'Université a décidé de l'adjoindre à l'expédition, pensant que sa connaissance des hiéroglyphes y serait très utile. Ne voulant pas mettre en péril sa place, Margaret s'est décidée à contrecœur. Elle est terrifiée par l'Afrique, et n'ira nulle part non accompagnée.

Elle est aussi le seul être vivant qui ait entendu son cousin, Adam Chisholm, raconter ses étranges expériences sur le continent noir - mais ceci est une autre histoire. Sa tente est voisine de celle du professeur MacCoy. Elle trouve les attentions de Carpenter amusantes, et va même jusqu'à modifier légèrement son attitude habituelle pour être gentille avec lui. Margaret porte un casque colonial, de solides vêtements kaki et de hautes bottes en cuir. Elle a toujours sur elle crayon, carnet de notes, loupe, pinceau et truelle, et porte au cou l'Amulette d'Isis, qu'elle a trouvé lors de ses premières fouilles, il y a quelques années.

• **Professeur Chadwick McCoy, 40 ans**

FOR 14	CON 16	TAI 12	DEX 14	APP 13
INT 14	POU 13	EDU 18	SAN 65	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 50%, dommages 1D3+1D4.
Fusil à pompe 55%, dommages 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Arabe 10%, Archéologie 65%, Bibliothèque 45%, Chimie 35%, Conduire une Automobile 30%, Dessiner une Carte 30%, Discussion 35%, Ecouter 50%, Egyptologie 85%, Electricité 20%, Géologie 10%, Histoire 30%, Lire les Hiéroglyphes 45%, Mécanique 30%, Trouver Objet Caché 60%.

Expression favorite : "Surtout, ne touchez à rien - est-ce que vous vous rendez compte de l'importance de ce que nous venons de découvrir ?"

Professeur d'archéologie et d'égyptologie à l'Université d'Edimbourg, le professeur McCoy dirige l'expédition. Il compte bien faire une découverte majeure pendant la saison et refuse de quitter l'Egypte tant qu'il n'a pas réussi. Il porte un casque colonial, de solides habits kaki et de hautes bottes en cuir. Il a, en général, sur lui un crayon, un carnet de notes, une loupe, un pinceau et une truelle, et dans sa tente un fusil à pompe, avec 20 cartouches.

• Miranda McCoy, 28 ans

FOR 12	CON 14	TAI 8	DEX 11	APP 16
INT 16	POU 15	EDU 14	SAN 75	PdV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Allemand 50%, Arabe 30%, Archéologie 15%, Bibliothèque 45%, Discrétion 25%, Ecouter 45%, Grimper 55%, Histoire 45%, Marchandage 40%, Occultisme 45%, Premiers Soins 55%, Zoologie 75%.

Expression favorite : "Oh, Martin, tu es merveilleux."

Miss McCoy est un auteur indépendant et une collaboratrice régulière de *Strange Stories*. Elle a sauté sur l'occasion d'accompagner son frère, Chad, dans cette expédition organisée par l'Université d'Edimbourg. Miranda porte des vêtements bleu-marine et un chapeau mou gris. Dans sa tente, une malle en fer contient 10 crayons, 3 carnets de notes, un réveil, un couteau de poche, un exemplaire du journal du *Nouveau médecin de famille américain* (publié en 1900), le dernier *Strange Stories*, dans lequel a été publiée une de ses nouvelles (*Le roi des morts*), une lampe torche, trois piles neuves prévues pour cette dernière et deux séries d'habits de rechange (où sont cachés 120 $). Elle a toujours sur elle un couteau de poche et une boîte de 20 allumettes.

• Docteur John R. McDowell, 54 ans

FOR 12	CON 15	TAI 13	INT 16	POU 13
DEX 12	APP 13	EDU 20	SAN 65	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 50%, dommages 1D3+1D4.
Couteau 70%, dommages 1D6+1D4.
Revolver calibre 38 50%, dommages 1D10.
Canne 36%, dommages 1D6+1D4.

Compétences : Arabe 35%, Baratin 50%, Bibliothèque 30%, Chimie 25%, Conduire une Automobile 45%, Crédit 35%, Diagnostiquer une Maladie 80%, Discrétion 30%, Discussion 20%, Ecouter 50%, Egyptologie 85%, Grimper 60%, Latin 80%, Lire les Hiéroglyphes 75%, Pharmacologie 15%, Premiers Soins 72%, Se Cacher 30%, Soigner une Maladie 85%, Soigner un Empoisonnement 15%, Trouver Objet Caché 35%.

Expression favorite : "Ne vous inquiétez pas, cela ne vous fera absolument pas mal."

Ami personnel du professeur McCoy, John sert de médecin à l'expédition. Cela fait cinq ans qu'il s'est retiré de la vie professionnelle, après que son collègue, le docteur Patrick O'Keaf, s'est fait abattre par des bandits. John s'appuie sur une canne, et a toujours sur lui une montre à gousset, des allumettes, un couteau de poche, un carnet de notes et des crayons. Sa trousse contient ses instruments, des bandages et des médicaments. Dans sa valise se trouvent des habits de rechange, un roman, 200 $, une torche électrique, trois piles neuves et un imperméable. Sa Ford A est à portée, près du chantier des fouilles.

• Martin Westwood, 32 ans

FOR 10	CON 12	TAI 12	DEX 15	APP 14
INT 15	POU 15	EDU 14	SAN 75	PdV 12

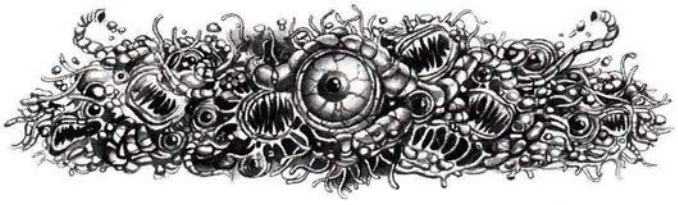
Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poings 55%, dommages 1D3.
Revolver calibre 38 65%, dommages 1D10.

Compétences : Chimie 45%, Conduire une Automobile 55%, Crédit 35%, Discrétion 40%, Eloquence 25%, Esquiver 43%, Grimper 65%, Lancer 35%, Latin 10%, Monter à Cheval 20%, Piloter un Avion 70%, Premiers Soins 50%, Suivre une Piste 20%, Soigner un Empoisonnement 65%, Trouver Objet Caché 40%.

Expression favorite : "Où est Miranda ?"

Martin a été pilote pendant six ans dans l'Armée de l'Air américaine. Fou amoureux de Miranda McCoy, il a suivi sa fiancée en Egypte. Martin porte toujours - sauf sous un climat vraiment chaud - chapeau mou, gants et imperméable. Il arbore fièrement sa ceinture de cartouches (36 chargeurs de .38) et son holster de l'Armée américaine, holster qui contient un revolver calibre 38. Il a dans ses poches une lampe torche, une petite loupe et une boîte d'allumettes. Un couteau de poche est caché dans le talon de sa botte droite, un autre dans la poche de son pantalon. Martin est titulaire d'un permis de conduire, d'une licence de pilote et d'un permis de port d'armes new-yorkais pour son calibre 38. C'est lui qui a conduit le camion de l'expédition jusqu'à son site actuel.



La Fabricante de Poupées

par Geoff Gillan

Considérations Préliminaires

La Fabricante de Poupées raconte l'histoire d'une armée vivante de poupées, marionnettes, mannequins et pantins en cire qui se font une petite sortie-massacre. L'aspect le plus terrifiant de ces créatures, c'est leur implacabilité. Rien ne peut les arrêter, hormis leur complète destruction. Le Gardien ne doit pas avoir peur de donner à ces abominations des membres rigides et des visages figés - l'aspect intensément robotique de ces monstres fait partie de leur charme.

Les investigateurs incarnent des amuseurs de théâtre, acteurs de vaudeville et héritiers de la grande tradition anglaise du music hall. Mais comme nous sommes à Londres, pendant la grande dépression, leur vie n'est pas en ce moment des plus roses. Le Gardien trouvera sans doute bon de faire flotter un sentiment général de misérabilisme sur l'ensemble du scénario.

Informations pour le Gardien

Il y a de nombreuses nuits, une Chose tomba du ciel. Elle n'était qu'un minuscule fragment d'un tout beaucoup plus gros, une hideuse monstruosité qui vit au-delà des mondes humains. Ce morceau, de la taille d'une petite pierre, d'un vert lépreux sillonné de veines argentées, fut pris pour une sorte de météorite. Un des scientifiques envoyés dans la vallée du pays de Galles où il était tombé pour l'étudier le rapporta avec lui. Les tests ne révélèrent rien : la Chose, d'origine extraterrestre, était composée d'une matière rocheuse inconnue. Le scientifique, le professeur Grescham, avait une femme qui fabriquait des poupées.

Bien que la Chose ne soit qu'une partie... d'autre chose, elle a quand même une étrange forme de conscience. Elle n'avait qu'une seule idée, redevenir complète, et pour cela elle avait besoin d'aide. Seule dans la maison avec elle, travaillant des heures durant sur ses poupées, Doreen Gres-

LES POUPÉES TUEUSES

La poupée tueuse est un des monstres les plus rares du film d'horreur. Ces abominables petites choses n'ont réussi à se frayer un chemin que dans quelques rares "classiques", mais ceux-ci sont parmi les plus terrifiants.

D'un point de vue psychologique, les poupées sont partie des créatures les plus horrifiantes de ces films, car chacun d'entre nous a adoré étant petit l'une d'elles ou un jouet similaire. Nous passions la plupart des heures de la journée à jouer amoureusement avec, et nous l'emmenions où que nous allions. Mais quand le soleil se noyait derrière l'horizon et que le moment du coucher approchait, la poupée devenait aussi menaçante que les arbres qui cognaient à la fenêtre, ou la pile de vêtements sales à forme bizarre de l'autre côté de la pièce.

Quand la nuit tombait, nous savions tous qu'elle conspirait avec les monstres tapis dans les placards et les choses qui vivent sous le lit, et nous l'abandonnions alors jusqu'au lendemain matin, où nous reprenions notre jeu.

Dans notre enfance, la poupée était le symbole de notre autorité. Papa et maman pouvaient nous obliger à faire nos devoirs, à ranger notre chambre ou (pire que tout) à lire un livre au lieu de regarder la télévision, mais nous avions le contrôle le plus total sur la petite poupée. Nous pouvions la lancer sur le toit, lui infliger des opérations chirurgicales tordues, voire la faire attaquer par le chien.

C'est pourquoi les films de poupées tueuses marchent si bien. Ils nous arrachent l'objet que nous maîtrisions si bien, lui jettent un appât et l'envoient prendre sa revanche...

Quelques films de poupées tueuses qui pourront peut-être vous amuser :

Magic (1978, Joseph E. Levine)
Dolls (1987, Empire)
Child's Play (1988, MGM)

Un Londres de Cinéma

Ce scénario a pour cadre Londres en 1938... Mais il s'agit plus d'un Londres de cinéma que du Londres réel. Aucun nom de quartier ou de banlieue n'est donné : le Gardien devra utiliser des termes plus généraux, tels que "le port", "le quartier pauvre de la ville", "le quartier des affaires", etc. Un film est, par nature, bidimensionnel... Dans ce Londres, les clichés succéderont aux clichés, et le Gardien fera alterner les cris rauques des dockers avec les cloches de Big-Ben dans des rues noyées par le fog. La guerre imminente est présente dans tous les esprits, comme si la population était sûre qu'elle allait arriver... ce qui n'était sûrement pas le cas, historiquement parlant. Les Gardiens intéressés peuvent se repasser quelques productions préhollywoodiennes d'Hitchcock, particulièrement Les 39 Marches et Agent Secret, où ils trouveront un bon exemple de la vision cinématographique du Londres des années trente.

cham était une proie facile. Lentement mais sûrement, la Chose dévora son esprit. Puis, quand Doreen fut complètement en son pouvoir, elle lui fit tuer son mari. Sa mort rendit l'entité plus puissante encore. D'autres meurtres suivirent : Doreen fut obligée de déménager fréquemment et de changer d'identité à chaque fois. La chose grandissait, mais restait incomplète.

Un jour, durant un de ses voyages, Doreen en cassa involontairement un petit fragment qui alla se nicher à l'intérieur d'une de ses poupées. La poupée prit vie... Doreen essaya de l'envoyer tuer à sa place, et le pantin assassina un homme dans une allée déserte. Le morceau qu'elle avait cassé repoussa alors - mais différemment. Cette fois, il y avait une sorte d'organe... La créature pressentit là un moyen de redevenir complète.

Doreen s'installa à Londres, loua une maison pour y installer toutes ses poupées et se mit à en fabriquer de nouvelles, plaçant de petits bouts de la Chose dans chacune d'entre elles. Ces fragments adhérèrent aux poupées au point qu'il était impossible de les en retirer. Les poupées, pantins et mannequins ainsi créés obéissent aux ordres de Doreen et possèdent même une certaine intelligence limitée. Il savent tuer et survivre... La plus grande réussite de Doreen est une espèce de gigantesque marionnette qu'elle a baptisée "Mister Mysterioso". Mysterioso parle et bouge d'une manière totalement humaine... et en l'utilisant comme intermédiaire, sa maîtresse contacta une boutique de jouets dans l'intention de lui faire distribuer sa "ligne" de poupées.

La propriétaire de la boutique, une certaine Pénélope MacCauley, trouva les jouets "étranges" et refusa de les prendre. Mysterioso, qui avait réussi a devenir une sorte de petite célébrité théâtrale, organisa alors une vente de charité avec tracts et démonstrations pour promouvoir les créations de Doreen. L'organisation de cette fête engloutit les dernières économies du professeur... Les investigateurs, en tant que professionnels du spectacle, furent engagés pour apparaître dans ce qui prend maintenant la forme d'un gala avec de nombreuses attractions.

Le spectacle commence...

Informations pour les Investigateurs

Un ami commun, Herbert Whippet, un "escape artist"* leur a donné rendez-vous à tous au café L'Elite, un établissement peu recommandable, sis dans le quartier pauvre de la ville. Herbert, réputé pour avoir toujours les oreilles qui traînent là où il le faut, est un homme sympathique, maigre et musclé, persuadé du talent des investigateurs. C'est donc en toute amitié qu'il leur a demandé de venir le voir, laissant chez chacun d'entre eux un petit mot.

* Note du Traducteur : Le terme "escape artist" n'a pas d'équivalent correct en français. Moitié illusionniste, moitié cascadeur, l'escape artist a pour spécialité de s'extraire en un temps record de pièges extrêmement compliqués, et même parfois (du moins en apparence) mortels. De l'avis de tous, le plus grand artiste de cette profession est le célèbre Harry Houdini.

LE SCENARIO

L'Elite

Herbert Whippet arrive vers quatorze heures, sautillant de joie, heureux de pouvoir partager sa chance avec ses amis. Whippet paraît toujours à première vue un peu minable dans ses vêtements élimés, mais l'étincelle qui brille dans ses yeux rattrape tout... Il distribue une série d'affiches aux personnages et commande à boire pour tous, offrant même d'inviter ses camarades à déjeuner. Les affiches annoncent un spectacle pour le lendemain soir, le "Gala Exceptionnel" : Danse, Magie, Comédie, Musique ! Le gala se donne au Théâtre du Palais, au cœur du quartier des spectacles.

"C'est l'occasion du siècle ! J'ai parlé de vous au directeur des animations. Tout ce que vous avez à faire est de vous habiller correctement et de vous présenter là-bas dans une heure. C'est exactement le genre de publicité dont nous avons tous besoin, sans compter les sous que ça va nous rapporter !" Whippet, rayonnant, attend les remerciements et les exclamations des investigateurs. Si ceux-ci ne montrent pas assez leur joie, il se renfrogne... Dans le cas contraire, il se rengorge et ajoute : " Parfois, je m'étonne moi-même." Puis il pointe un index paternel vers ses amis. "Ne soyez pas en retard, sinon c'est fichu. Le type que vous devez voir est un certain Hodgekiss, le directeur. Dites- lui que vous venez de ma part. "

Les Variétés

Les animations proposées dans ce genre de gala sont caractéristiques de ce qui était apprécié par les Britanniques depuis l'institution de la censure au XVIII° siècle. Le spectacle était divisé en une série de petits numéros conduits chacun par un artiste. Ces numéros de magie, comédie, danse, musique ou mélange de ces éléments, n'étaient pas liés entre eux... Les investigateurs travaillent tous dans un de ces divers domaines. Les performances étaient très rarement originales : une partie de leur succès venait de ce que les spectateurs savaient déjà ce qui allait arriver et prenaient un grand plaisir à ne pas solliciter leurs capacités intellectuelles... un peu comme la majorité des téléspectateurs aujourd'hui.

Le Gardien peut simuler les animations réalisées par les joueurs de deux manières. Ou il prend en compte les résultats des jets de dés (sous les talents concernés) pour déterminer les réactions du public, ou, s'il a des joueurs plus créatifs, il leur fait imaginer et décrire ce qu'ils exécutent. Cet intermède ne doit cependant pas être trop complexe, pour ne pas interférer avec le déroulement de la partie... Que chaque Gardien agisse donc selon son goût.

Quand les personnages ont passé leurs commandes, il se lève, paie l'addition et s'en va, leur expliquant qu'ils se reverront sûrement le soir même. Les investigateurs vont maintenant se diriger vers le théâtre...

Le Directeur

Bertram Hodgekiss, le directeur des animations, est un gros victorien emporté, qui se lance sans arrêt dans de grands discours sur la gloire du théâtre. Une fois que les investigateurs se sont présentés, il les examine méticuleusement du regard, leur pose d'un ton brusque une ou deux questions sur leur spectacle puis leur demande si aucun d'eux ne fait sur scène quelque chose "d'osé". "Je ne veux rien de tel", répète-t-il à plusieurs reprises. "Il s'agit d'un spectacle familial". Il a cependant confiance en Whipper, qui s'est porté garant de leur professionalisme.

Un jet réussi de Psychologie révèle aux personnages qu'Hodgekiss paraît nerveux et qu'il a l'air de très peu se soucier du talent de ceux qu'il engage, à partir du moment où ils lui ont été recommandés. Quelques interrogations habiles permettent d'apprendre qu'il occupe virtuellement la place de producteur du spectacle, car les véritables producteurs désirent rester dans l'ombre et ne travaillent que par l'intermédiaire d'un agent. Hodgekiss ne sait même pas, en fait, de qui il s'agit... Après ce petit discours, il revient à des détails plus techniques.

Chaque artiste dispose de quinze minutes pour faire son numéro et sortir de scène. Si l'un d'entre eux a besoin d'un jeu de lumières ou de scène, il doit le signaler à Hodgekiss afin que celui-ci prévienne les techniciens. Tout ceci doit être préparé à l'avance...

Les Gardiens sadiques n'hésiteront pas à faire retomber sur la prestation des joueurs les conséquences de leurs éventuels oublis ! Si le magicien, par exemple, n'a pas dit expressément qu'il désire que les lumières baissent au moment où il fait disparaître un faux décor, tous ses gestes seront illuminés plein pot par les projecteurs...

Hodgekiss serre la main des investigateurs, leur déclarant qu'il croit pouvoir compter sur eux pour donner un spectacle magnifique, puis les met poliment dehors en continuant à les complimenter.

Le Merveilleux Monsieur Mysterioso

Alors que les personnages sont en train de sortir, une silhouette élégante, portant masque et cape, passe devant leur petit groupe en leur adressant un bref signe de tête. Tout essai de conversation est vain : Mysterioso coupe court aux salutations par une réponse très sèche, et claque la porte derrière lui en rentrant dans le bureau. Hodgekiss s'excuse rapidement auprès des joueurs puis le suit servilement.

Patienter jusqu'à la sortie de Mysterioso ne les avance guère : au bout de quarante minutes de conversation, le mystérieux "individu" sort de la pièce comme une flèche et disparaît dans le brouhaha des coulisses, sans qu'il soit possible ni d'entamer la conversation ni de le suivre.

Hodgekiss s'énerve dès que les investigateurs l'interrogent à ce sujet. Il leur faut beaucoup de ténacité, ou un jet réussi de Baratin ou de Discussion, pour parvenir à lui arracher quelque chose d'intéressant : "Oui, il travaille pour les producteurs. C'est tout ce que je sais de lui... et d'eux, à vrai dire." Hodgekiss s'éloigne ensuite à grands pas, grommelant des paroles indistinctes mais sans aucun doute peu flatteuses pour les importuns.

En Attendant...

Les personnages ont une nuit et une matinée à tuer avant de faire leurs numéros. Le Gardien peut, s'il désire garder un rythme rapide, résumer ces quelques heures en deux phrases. S'il décide de jouer plus "rôleplaying", il peut envoyer les investigateurs passer des auditions ou acheter des décors neufs pour leurs spectacles.

Le Grand Jour

Quand les artistes arrivent au théâtre le lendemain, l'excitation est à son comble. Les vestiaires sont bourrés, et tout le monde - techniciens, machinistes, acteurs et même quelques personnes totalement inutiles - court dans tous les sens pour les derniers préparatifs. Il reste encore à nos héros quelques heures pour perfectionner et répéter leurs numéros...

Dès leur arrivée, les investigateurs voient Mister Mysterioso, sortir d'une des loges principales, une grande poupée articulée dans les bras : le modèle "mignonne petite fille blonde", habillée à l'ancienne, avec de beaux cheveux bouclés. Mysterioso hèle un machiniste et commence à lui parler. Les investigateurs peuvent tenter d'écouter... mais attention, s'ils ratent leur jet de Discrétion, Mysterioso s'aperçoit de la manœuvre, leur lance un coup d'œil glacial et s'éloigne avant de reprendre sa conversation.

Voici, s'ils ont la chance de l'entendre, ce que Mysterioso est en train de dire : "Offrez cette poupée à lady Marsden, avec mes compliments. Faites-le juste au début de mon numéro." Sur ce, l'homme se perd dans les coulisses.

Des personnages curieux peuvent constater qu'il se dirige vers une des entrées de la scène, où il s'occupe de superviser la manière dont poupées et mannequins vont être amenés pendant le spectacle. A ce moment, des machinistes en smoking commencent à distribuer des tracts aux spectateurs et au personnel. Ces tracts vantent les qualités des jouets Mysterioso. Les commandes sont à adresser chez Carruthers et Smedley, qui peuvent founir des catalogues sur simple demande. Grâce à un jet réussi d'Idée, les investigateurs comprennent que le gala tout entier n'est destiné qu'à assurer la promotion des jouets et de Mysterioso lui-même.

La Curiosité est un Vilain Défaut

C'est le moment que choisit Herbert pour faire son apparition, dépêché par Hodgekiss, afin d'expliquer à ses amis leur ordre d'apparition sur scène. Herbert est surexcité... plus que d'habitude, peut-être, peuvent se dire les investigateurs s'ils réussissent un jet de Psychologie. Il détient le récapitualtif du spectacle et nos artistes se rendent vite compte qu'ils ont décroché les créneaux les plus intéressants : vers la fin du gala, juste avant l'apogée que constitue le numéro de "Mister Mysterioso".

Voici le déroulement de la fin de la soirée (comprenant le numéro prévu juste avant celui du premier investigateur) :

- Bingo et ses Incroyables Caniches Apprivoisés (PNJ)
- La Danseuse
- Le Comique
- Le Magicien
- Le Voyant
- L'Homme qui n'oublie rien
- Le Ventriloque
- Mister Mysterioso (PNJ)

Une fois les derniers détails réglés, Herbert se met à parler du sujet qui lui tient véritablement à cœur : le coffre de Mysterioso. Herbert l'a aperçu quand il a été livré dans la loge de son propriétaire et ferait n'importe quoi pour pouvoir l'examiner de plus près.

"Incroyable. Jamais vu un truc pareil. Même moi, je n'ai pas remarqué les charnières, pour vous dire ! Ça a l'air d'être tout d'un bloc... sauf que c'est forcément quand même un coffre, parce qu'ils ont déplacé quelque chose à l'intérieur quand ils l'ont posé. Si je pouvais voir comment ça marche et apprendre à m'en échapper, je ferais mieux qu'Houdini."

Quels que soient les conseils que lui donnent les personnages, Harry restera inflexible : il veut absolument aller étudier ce coffre fascinant pour tenter d'en faire une copie. Il annonce donc aux investigateurs qu'il va aller y jeter un coup d'œil, profitant de ce que Mysterioso est sur scène en train de surveiller l'arrivée de ses poupées. "Est-ce que quelqu'un veut venir avec moi ?" demande-t-il, piaffant d'impatience. "Et si l'un de vous pouvait monter la garde..." Les personnages peuvent donc ou accompagner Herbert, ou se désintéresser de la question. Dans ce dernier cas, le Gardien peut tout de même leur faire entendre ce qui va se passer... Le texte qui suit suppose cependant que l'un d'entre eux au moins suit Herbert dans la loge de Mysterioso.

Le Coffre Mystérieux

Pendant que Mysterioso continue à travailler près de la scène, Herbert pénètre discrètement dans sa loge, après avoir prié l'un de ses amis de monter la garde. La porte n'est pas fermée à clé. La loge est remplie de fleurs et de champagne - Mysterioso est traité en Star - et un petit salon est prévu pour les invités. Il y a aussi, bien sûr, l'inévitable miroir encadré d'ampoules.

Dans un coin de la pièce se trouve un coffre immense (deux mètres sur un mètre sur un mètre). Il est orné de symboles et de motifs étranges, qui paraissent bouger dès qu'on en détourne les yeux, d'une manière tout à fait dérangeante. Herbert se dirige vers le meuble et en fait le tour, admiratif. Il n'y a en effet pas de joints, de boutons ou d'interstices apparents. La chose paraît taillée d'un bloc. "Fascinant," murmure Herbert. "Quel superbe travail..." Sans écouter les éventuels avertissements de nos héros, il commence à passer les mains sur les bords du coffre, cherchant un mécanisme.

La boîte est, en fait, un Portail lié directement à la Chose qui attend chez Doreen. Quand celle-ci sent un humain à proximité pendant un certain temps, elle l'attire à travers pour le sacrifier.

Tandis que le curieux continue son examen, la réussite d'un jet d'Ecouter permet d'entendre un grognement s'élever à l'intérieur du coffre. Herbert ne le perçoit pas et rien ne peut le convaincre d'arrêter son observation car il est persuadé d'avoir découvert quelque chose. Le son est étouffé et répugnant. Un round après l'avoir émis, la boîte s'ouvre. Mais pas dans le sens où on l'admet habituellement : elle se déplie en se dilatant, puis se replie sur elle-même en emportant Herbert avec elle. Ses cris sont soudainement assourdis, comme si on lui écrasait un oreiller sur la bouche.

La perte de Santé Mentale due à cette vision est de 1/1D4 points. Et ainsi disparaît Herbert, qui ne laisse derrière lui qu'un coffre fermé, à priori inoffensif (ce qu'il est d'ailleurs pour les 12 prochaines heures). Les investigateurs qui agrippent leur ami pour le tirer de là ont les mains prises alors que le Portail se replie. Ils doivent réussir un jet de DEXx5 sous peine de voir leurs doigts arrachés, d'encaisser 1D6 points de dommages et une perte de 1/1D3 points de SAN. Aucune Force ne peut tirer Herbert du piège.

Après le Désastre

Hodgekiss et Mysterioso se présentent sur le pas de la porte 10 rounds après cet "enlèvement". Hodgekiss a été attiré par le bruit, Mysterioso par un lien mental qu'il a avec la malle. Ce dernier se montre particulièrement choqué par cette violation de domicile. Hodgekiss également, qui est très sceptique quant aux déclarations des personnages s'ils affirment que le coffre vient d'avaler Herbert. Il soutient même Mysterioso qui - si nos héros lui demande d'ouvrir la boîte - prétend avoir le droit de ne pas le faire. Au cas où l'un d'eux réussit un jet de Discussion, Mysterioso hausse les épaules et soulève un couvercle, comme s'il était évident qu'il se trouvait là depuis le début.

A l'intérieur de la malle se trouvent tous les accessoires du magicien et une poupée de ventriloque, un clown hideux au maquillage du plus mauvais goût et au rictus distordu. Rien d'autre. Hodgekiss crie aux artistes de se préparer pour entrer en scène car le spectacle va commencer. D'après lui, Herbert s'est probablement sauvé quelque part pour se saouler. Hodgekiss jure alors que si Herbert n'assure pas sa prestation, il s'assurera personnellement qu'il ne trouve plus jamais de travail à Londres, puis il sort de la pièce.

Le Dilemme des Investigateurs

Si le coffre n'a pas été ouvert, les investigateurs doivent trouver un moyen de regarder à l'intérieur. S'ils le font durant les 12 prochaines heures ou en présence de Mysterioso, le meuble est parfaitement normal et son contenu est identique à celui décrit ci-dessus. Après cette période, il est à nouveau prêt à dévorer une victime comme il a dévoré Herbert.

Approcher la malle une fois Mysterioso sur ses gardes se révèle plutôt difficile, et il serait bon que les Gardiens ne récompensent que les plans les plus ingénieux des joueurs. Parmi les obstacles possibles, pensez donc aux machinistes qui peuvent interrompre les personnages dans leur progression, au déplacement du coffre à la requête de Mysterioso, et bien sûr au fait que le coffre finira fatalement sur scène durant le numéro de son propriétaire. Il est certain que les investigateurs eux-mêmes devraient être plutôt occupés à ce moment-là, puisque leurs propres prestations précèdent immédiatement celle de Mysterioso.

La Fouille du Théâtre

Les personnages peuvent penser que le corps d'Herbert est quelque part dans le théâtre. Ce pis-aller les amusera jusqu'à ce que le rideau se lève sur leurs numéros. S'ils sont rapides et cherchent autour des loges, ils trouvent une vieille brochure, déchirée et piétinée, vantant MacCauley's Toys en tant que distributeur des accessoires de Mysterioso et donnant son adresse dans le quartier commercial. Certains Gardiens désireront peut-être leur fournir cet indice s'ils choisissent de fouiller la loge de Mysterioso, avant ou après la disparition d'Herbert. A part ceci, le théâtre ne livre rien d'intéressant.

La Sortie des Artistes

Les investigateurs ont maintenant à assurer leur propre spectacle. Les Gardiens doivent bien rappeler aux joueurs que leurs personnages ont une responsabilité dans ce gala et que leur absence sur scène ruinerait probablement leur carrière. S'ils décident néanmoins de continuer l'enquête au lieu d'affronter les feux de la rampe, ils en apprennent les conséquences quand Hodgekiss les trouve et les avertit que ni Herbert ni eux ne joueront plus jamais à Londres, tout en vantant Mister Mysterioso.

Mister Mysterioso

Lorsque tous les artistes ont terminé leur numéro, c'est au tour de Mister Mysterioso de monter sur scène. Il est déjà dans les coulisses, et, bizarrement, se cogne contre le ventriloque quand ce dernier arrive, lui faisant lâcher sa marionnette. Mysterioso marmonne quelques excuses, ramasse le pantin et le lance à son propriétaire, en s'élançant sur les planches comme un homme qui a peur de rater un train. En bon prestidigitateur, il a glissé un fragment de la Chose de l'espace dans la poupée. Pour en connaître les conséquences, reportez-vous à l'encadré ci-dessous, La Descente aux Enfers.

Sur scène, Mysterioso est égal à lui-même : il salue la foule d'une longue révérence, se tourne vers le coffre à gauche de la scène et salue lady Marsden alors qu'une aide apparaît. L'aide donne la "mignonne petite fille blonde" à lady Marsden et à sa fillette, Clara, qui la remercient. L'enfant est ravie.

Mysterioso débute son numéro. Il est indéniablement bon, jouant sans aucun effort et avec un talent peu commun. Les tours standard, qu'il s'agisse de cartes ou de manipulation, ne semblent même pas requérir son attention. Puis il attaque des tours plus complexes, des illusions qu'il crée sans l'aide d'assistants. Il sort enfin le pantin du clown de la malle. Un bon jet de Connaissance peut faire penser aux joueurs qu'il est téméraire de la part d'un artiste qui succède à un ventriloque professionel de s'essayer aussi à un numéro du genre...

Leurs craintes sont vaines. La marionnette semble douée d'une vie propre... Après une série de remarques acides sur le public, elle émet un petit couinement désagréable... Certains spectateurs resteront d'ailleurs persuadés d'avoir vu la lèvre inférieure du pantin esquiver une moue méprisante... Le clou du spectacle est quand même le moment où la poupée paraît s'échapper des bras du magicien pour se mettre à courir en tout sens sur la scène, puis donne un coup de pied dans le menton de Mysterioso avant de regagner sa boîte. Celui-ci fait ensuite semblant de tenter de l'en extraire, à la grande joie de toute l'assistance.

Il revient enfin à des tours plus conventionnels, faisant apparaître lapins et pigeons, puis s'incline devant l'assemblée... particulièrement, d'ailleurs, dans la direction de la loge de lady Marsden.

LES ACTIONS DES INVESTIGATEURS

L'étrange Mysterioso et son encore plus étrange coffre disparaissent aussitôt après leur numéro. Les investigateurs ont donc à leur disposition un certain nombre de pistes... dont les plus évidentes sont détaillées ci-dessous.

Les Jouets de chez MacCauley

S'ils ont découvert la vieille brochure, les enquêteurs peuvent, peut-être, désirer visiter la boutique de jouets de MacCauley, une petite échoppe agréable située dans le quartier des affaires. D'innombrables regards de verres suivent tous leurs mouvements depuis les étagères pendant qu'ils arpentent les rayons, en attendant d'être servis. La propriétaire finit par interrompre son époussetage pour jeter un coup d'œil vers eux et leur demander si elle peut leur être d'une aide quelconque. Elle s'appelle Pénélope

LA DESCENTE AUX ENFERS

A partir du moment où la marionnette du ventriloque est elle-aussi "dotée" d'un éclat de la Chose, elle gagne certains nouveaux pouvoirs. Mysterioso suit en effet ses ordres, qui sont de créer le plus de désordre possible. Il glisse donc le fragment maléfique dans le pantin dès qu'il le peut... en coulisses si possible, et de toute manière avant que le ventriloque ne quitte le théâtre.

Le malheureux va donc subir au fur et à mesure du scénario les effets de la nouvelle puissance de sa poupée, effets qui peuvent aller jusqu'à sa complète domination par son ancienne marionnette. Tout cela va évidemment nécessiter que le Gardien et le joueur incarnant le ventriloque travaillent main dans la main... Le Gardien doit d'ailleurs choisir un de ses meilleurs joueurs pour ce rôle.

La manifestation des nouveaux pouvoirs de la marionnette se déroule en trois stades :

- 1- Le pantin exerce son influence pour que son "maître" ait une attitude de plus en plus protectrice à son sujet et ne supporte que rarement de s'éloigner de lui.

- 2- Le pantin commence à parler - au sens littéral du terme - à l'investigateur. Il ne le fait que quand celui-ci ne regarde pas dans sa direction, de manière à ce que le personnage croie penser tout haut... La voix l'incitera à servir les "intérêts" de sa marionnette : c'est-à-dire à protéger l'éclat caché en son sein et à favoriser les plans de sa maîtresse.

- 3- Le pantin se met à parler et à agir ouvertement. Les témoins ont l'impression que le ventriloque est en train de faire un gag un peu poussé... La marionnette finit cependant par rejeter complètement son propriétaire pour discourir et se déplacer selon son bon plaisir... puis tenter d'assassiner les investigateurs.

Au début de ce processus, le joueur ventriloque doit faire un jet de POUx5, et ce, toutes les 24 heures. Au premier jet raté, le pantin passe au stade 1; à l'échec suivant, au stade 2; etc. Si la poupée est détruite alors qu'elle tenait le personnage en son pouvoir, le pauvre perd 1D3/1D10 points de SAN (il avait atteint un état proche de la symbiose avec la créature). Déchiqueter la marionnette pour enlever l'éclat provoque le même genre de traumatisme.

MacCauley, se montre amicale mais a l'air d'être tout le temps dans la lune. Elle se souvient très bien de Mysterioso et de ses jouets : l'artiste lui avait demandé si elle serait d'accord pour distribuer une ligne de pantins et de poupées produite par son entreprise. Il avait déclaré que son associé était artisan et que ni l'un ni l'autre n'avaient le temps de s'occuper de la vente proprement dite... ce qui expliquait pourquoi ils étaient à la recherche de quelqu'un qui puisse le faire pour eux. L'accord avait l'air intéressant, aussi Pénélope l'avait-elle accepté. Mysterioso et elle avaient alors commencé à imprimer des brochures publicitaires. Cependant, en voyant les jouets, Pénélope avait ressenti une certaine impression de malaise.

"Il étaient... ils avaient quelque chose d'étrange, d'un peu dérangeant. Ils me mettaient réellement mal à l'aise... Après les avoir installés dans ma boutique, je me suis aperçue que de moins en moins de gens y entraient. Un monsieur en a acheté un, mais il m'a téléphoné un peu plus tard pour me demander s'il pouvait l'échanger. J'ai bien entendu accepté... Pourtant, il n'est jamais revenu."

Pénélope avait finalement retiré les jouets de sa boutique et dit à Mysterioso qu'elle préférait annuler leur contrat. L'artiste n'avait pas eu l'air interessé par l'argent mais plutôt par le nombre de jouets vendus. Il avait tenté de la faire revenir sur sa décision, mais elle avait tenu bon. Depuis, elle n'a plus entendu parler de lui...

Elle ne sait rien des autres relations professionnelles de Mysterioso mais souhaite bonne chance aux investigateurs. Attention, miss MacCauley n'est d'aucune aide à nos héros s'ils se montrent impolis ou aggressifs (ce qu'ils risquent de faire s'ils soupçonnent, par exemple, un accord entre elle et Mysterioso). Elle n'hésite pas, au cas où ils exagèreraient, à les mettre dehors et à appeler la police s'ils n'obtempèrent pas.

Les Agents de Mysterioso

Remonter la piste des brochures publicitaires amène les personnages dans les bureaux de Carruthers et Smedley, agents, au troisième étage d'un immeuble du coin le moins riche du quartier des affaires. Carruthers est là si les investigateurs demandent à le voir. C'est une espèce de masse de graisse sur pattes souriante, dotée du panache et du bon goût d'un représentant à la retraite. Il est impoli avec tous ceux dont il ne pense pas pouvoir tirer de l'argent... Si nos héros l'intéressent, il les invite à passer dans son bureau, où des tortillons de papier tue-mouches dégoulinant du plafond voisinent avec des posters abîmés à thèmes théâtraux. Si les investigateurs lui proposent de devenir leur agent, Carruthers accepte tout de suite, car il a désespérément besoin de clients. Après un pot-de-vin convenable (ou quelque chose du même genre), il leur donne les informations qui les intéressent.

Mysterioso intrigue beaucoup Carruthers. Ce dernier pense d'ailleurs que le mystère (le mot est bien trouvé) que l'artiste fait planer autour de sa personne est un style qu'il cultive. Cela ne gêne pas son agent... qui regrette cependant que Mysterioso n'accepte pas plus de galas publicitaires. Mais comme le magicien est très demandé, le gros homme ne se plaint pas trop. Il avoue que le rôle d'intermédiaire dans la vente de jouets ne lui est pas habituel, mais que Mysterioso rend l'activité profitable en le faisant profiter des bénéfices.

Carruthers reçoit des ordres précis en ce qui concerne la marchandise et envoie toute la documentation dans un hangar sur le port. Contre un peu d'argent, il accepte de donner l'adresse à ses visiteurs... Il garde des copies des bons de commande, pour éviter de se faire avoir par son client, mais dès qu'il a pointé la marchandise adresse toute la paperasserie au hangar. Il ne connaît personne là-bas, ne s'y est jamais rendu et se porte très bien comme ça.

Après les avoir harcelés, afin d'obtenir leur press-book, des photos et un bref résumé de leur carrière, Carruthers laisse partir les investigateurs. Si nos héros se montrent menaçants ou trop exigeants, il leur propose de les emmener à l'usine (dont le hangar fait partie) puis leur fausse compagnie, persuadé que ce sont d'affreux gangsters ! Il se cache alors pendant trois semaines.

Des bons de commande vierges, ainsi que l'adresse de la fabrique, occupent le tiroir du haut de son bureau. Ils font simplement mention du nombre et de la nature des objets livrés depuis le début du "complot". Vous trouverez plus de détails sur ce point dans la section Le Hangar, ci-dessous.

Les Journaux

A l'aide de jets réussis de Bibliothèque, les investigateurs découvrent deux articles en rapport avec l'affaire.

Le Public outragé

Une vitrine se fait interdire

La vitrine du grand magasin Sadler Bros. est restée vide ce matin après que son contenu en a été retiré suite aux plaintes du public. La population, outragée a déclaré que les mannequins avaient été installés dans des poses obscènes et menaçantes.

Le directeur de Sadler Bros., monsieur Montague, a affirmé que les plaintes n'étaient en aucun cas fondées car les plusieurs témoins ont prétendu que les mannequins avaient changé de position à quelques minutes d'intervalle. Tous ces témoignages semblent se contredire puisque les dits mannequins n'ayant pas été touchés le matin en question, il ne pouvait pas même s'agir d'une mauvaise farce.

D'après Monsieur Montague, "Ce tapage n'est qu'une des manifestations de l'hystérie collective due au climat politique actuel de l'Europe."

Dans l'intérêt de tous, les mannequins incriminés ont été retirés de la vitrine. Ils seront remplacés par une nouvelle décoration pour l'instant à l'étude

Le second article, plus court, mentionne à peine une nouvelle exposition au Musée de cire de Madame Montage. Cette exposition, Les Horreurs d'Hollywood, met en vedette 3 sculptures de cire tirées des célèbres films Frankenstein, Dracula et La Momie.

"C'est la première fois que les mannequins du Musée Montage ont été commandés à l'extérieur au lieu d'être fabriqués sur place. La qualité de ceux-ci était telle que la direction n'a pu résister. L'exposition ouvre demain."

Aide de jeu n° 1

La Poupée de Lady Marsden

Il est possible que les personnages se précipitent chez lady Marsden pour examiner la poupée offerte à sa fille par

Mysterioso. Cette rencontre est normalement prévue pour le dénouement... mais si les joueurs insistent, le Gardien peut décider de la mener jouer avant le final. Tous les détails nécessaires sont donnés à la fin du scénario, dans le chapitre A la Rescousse de Lady Marden.

LE HANGAR

Dès que les enquêteurs sont au courant de l'existence du hangar, il est à peu près sûr qu'ils s'y précipitent. Il n'ont pas besoin de s'introduire par effraction, car Mysterioso, avec toutes ses occupations, n'a pas eu le temps de s'y rendre.

Les Alentours

Il n'y a personne sur place pour répondre aux questions des investigateurs... Mais le coin est si animé qu'il est à peu près impossible de rentrer illégalement dans le bâtiment sans attirer l'attention, du moins de jour. Imposez donc des malus importants si les personnages s'y essayent. Le hangar s'élève sur les docks, dans un quartier extrêmement commerçant où les passants sont nombreux. Si nos héros réussissent à monter un plan intelligent, laissez-les faire... Mais la nuit, bien évidemment, leur sera beaucoup plus favorable.

L'Effraction

Une enquête dans le quartier ne donne rien. Quelques personnes travaillant sur les docks et dans les entrepôts voisins ont bien vu une étrange silhouette (Mysterioso) aller et venir, ainsi que des marchandises entrer et sortir, mais à part cela, les gens du coin n'ont eu aucun contact avec les propriétaires du nouveau hangar. Celui-ci est fermé à clé et paraît désert.

La nuit venue, le fog envahit les rues, entourant les trois étages du bâtiment. Celui-ci possède deux entrées et six fenêtres (deux sur chacun des côtés, une devant et une derrière), toutes de taille importante. Celles du côté droit donnent sur un bureau. Elles sont toutes à 6 mètres du sol.

La porte de devant est cadenassée et fermée avec une serrure Yale de FO 19. L'issue de derrière sert pour les livraisons par bateau : la plaque d'amarrage, de 4 mètres sur 7, est fermée par une lourde porte qui produit un grand bruit de ferraille en s'ouvrant (25% de risques d'attirer un agent qui fait une ronde) et est dotée d'un lourd cadenas (FO 25).

L'Intérieur du Hangar

L'intérieur du hangar est sombre et sinistre. Sur le sol s'étalent d'innombrables caisses. Un peu plus loin, en haut d'une volée de solides marches en bois se trouve un bureau dans une cage en verre, d'à peu près 5 mètres au-dessus du niveau du sol. Dans les caisses et même entre elles, il y a des centaines de mannequins, pantins et poupées - tous observant les investigateurs de leurs yeux morts luisant d'une lumière étrange dans la faible clarté des lampes de poches.

Fouiller les boîtes et le stock ne donne rien... à moins qu'un des personnages ne brise une des poupées. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet alors de repérer l'éclat de la Chose parmi les débris... et les créatures se lancent à l'attaque.

Le Ciel Nous Tombe sur la Tête !

Tous les rapports provenant de la vallée de Llanmorgan font mention d'une "météorite" qui serait tombée des étoiles. L'objet, de la taille d'un ballon de rugby, est verdâtre et strié de veines argentées. Le professeur Grescham, un expert londonien, l'a ramené à l'Université de Londres afin de l'étudier. Il pense que la chose est en sommeil et qu'elle ne présente aucun danger, quoique son origine soit évidemment extra-terrestre.

- Cardiff Daily news, 5 août 1936

Aide de jeu n° 2

Le Bureau

On y trouve des vieilles chaises abîmées, une grande table rayée et quelques grandes armoires. Des jets de Trouver Objet Caché réussis sont requis pour repérer les objets suivants :

- ***Objet n° 1 :*** Un éclat de la Chose, verdâtre et parcouru de veines argentées. Il est coincé entre deux lames du parquet.

- ***Objet n° 2 :*** Une coupure extraite du Cardiff Daily News, daté du 5 août 1936.

Les joueurs qui remonteront cette piste jusqu'à l'Université de Londres apprennent que Grescham est mort dans de mystérieuses circonstances, peu après cette découverte, et que sa femme a disparu... La météorite semble s'être évanouie avec elle et n'a pas été retrouvée depuis.

- ***Objet n° 3 :*** Une facture sur laquelle sont détaillées les trois livraisons faites dans les dernières 48 heures.

  - 3 mannequins au grand magasin Sadler Bros.
  - 12 soldats de plomb à M. Edgar Hampton, dans l'ouest de Londres.
  - 6 marionnettes au Petit Groupe Théâtral.
  - 3 statues de cire au musée de cire de Mme Montage (chambre des horreurs).

Pendant la Fouille

Tandis que les investigateurs fouillent le hangar, les créatures se réveillent doucement. Dix minutes environ après l'arrivée des intrus, elles se mettent en rang, sortant de leurs caisses et marchant sur les visiteurs, avec la ferme intention de les faire disparaître de la surface de la Terre. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de détecter les mouvements préparatoires... Au moindre dommage causé à l'un d'entre eux, tous les petits monstres attaquent.

L'ATTAQUE

Les poupées s'acharnent sur les personnages juqu'à ce qu'ils trouvent un moyen de les arrêter. Les joueurs devraient rapidement se rendre compte que combattre ne les mènera à rien, si ce n'est à une mort rapide.

Reportez-vous à la section des PNJ où sont décrites les différentes manières de se débarrasser des mannequins et

pantins. Incendier le hangar est la plus évidente : le feu détruira la plupart des créatures, mais les investigateurs feraient mieux de quitter les lieux très vite s'ils ne veulent pas être accusés d'incendie volontaire.

S'ils se sauvent, 1D10 de ces monstres, tous des mannequins sans visage, les traquent pendant le reste du scénario. Les autres réintègrent le bâtiment pour attendre la suite des événements. Le Gardien peut mener la poursuite de deux manières différentes : ou les enquêteurs s'aperçoivent tout de suite qu'ils sont filés et tentent de se débarrasser de leurs suiveurs, ou ils ne se rendent compte de rien... et le Gardien peut lancer des attaques surprises pour les réveiller si l'aventure traîne en longueur ou s'ils sont un peu lents à réagir.

LES CONSEQUENCES DE L'ATTAQUE ET L'ENQUETE

Les joueurs devraient maintenant avoir compris la menace que représentent ces délicieuses petites choses. Ils ont en main tous les éléments nécessaires à leur neutralisation. Si les investigateurs n'ont pas réglé le problème du hangar, ils vont peut-être y retourner avant de passer à la suite. Sinon, se rendre aux adresses mentionnées sur les factures sera sans doute leur premier réflexe : l'ordre importe peu, mais les événements du "Musée de Cire" seraient plus spectaculaires à la fin de l'enquête. Voici les détails de chacune de ces visites :

Sadler Bros.

Les mannequins ont été retirés des vitrines et rangés au sous-sol fermé à clé et rempli d'un bric-à-brac assez incroyable. On y trouve un petit bureau destiné aux employés de maintenance (un de ces employés, tué par les monstres est maintenant caché dans un large coffre glissé sous le matériel d'emballage).

Les mannequins sont de taille humaine. Si les investigateurs vont à Sadler Bros. de jour, après avoir lu les articles de journaux, ils peuvent essayer de se faire passer pour des envoyés de la société qui a fourni les poupées, venus rembourser le magasin et récupérer leur marchandise. Montague, le directeur de Sadler, se montre alors totalement coopératif. Il leur parle des étranges réactions de certains clients et de leurs curieuses "visions"... Il ne croit d'ailleurs à aucune de ces balivernes et met tout cela sur le compte du contexte politique.

Si les personnages donnent à Montague une raison de se méfier d'eux, il ne leur est d'aucune aide. Nos héros doivent donc découvrir un moyen de lui être utile, car il ne lève pas le petit doigt s'il n'y voit pas un intérêt direct, soit pour lui, soit pour le magasin. Dans ses éventuelles conversations avec eux, Montague fait, en passant, allusion à son

"A mon tour de tirer les ficelles !"

employé disparu... qui, déclare-t-il, est sans doute en train de cuver son vin quelque part.

Au cas où les investigateurs attendent la nuit pour s'introduire, illégalement, dans les locaux, utilisez pour les portes les mêmes caractéristiques que celles de l'entrée principale du hangar. Sadler Bros. comporte six étages, et le Gardien peut s'amuser à faire subir aux intrus tous les petits ennuis "classiques" des grands magasins (ramasser un baril de balles de tennis renversé par erreur, accrocher ses vêtements aux mains tendues des mannequins de l'étage "mode", etc.). S'ils n'ont pas lu les articles concernant l'affaire, ils ne savent pas quel genre de mannequins chercher... ce qui leur coûte l'effort supplémentaire de localiser leurs ennemis avant d'entreprendre de les détruire.

Les créatures peuvent attaquer dès le premier bruit anormal causé par les investigateurs : on peut considérer qu'il y a 50% de chances qu'elles attendent d'être découvertes et 50 qu'elles viennent à la rencontre de nos héros. Si la recherche se fait de jour, les mannequins patientent jusqu'à ce que les personnagess se retrouvent seuls au sous-sol. Si cela tarde trop, elles attaquent quand-même et tentent de tuer tous les témoins.

M. Edgar Hampton

E. Hampton est un gentleman d'un certain âge, et sa collection de soldats de plomb est la fierté de ses vieux jours. Tous ces trésors sont exposés à l'arrière de son pavillon, dans une verrière où s'étalent d'innombrables rayons de silhouettes en plomb et de modèles réduits mis en valeur par de magnifiques et minutieux dioramas. Les douze nouvelles acquisitions d'Edgar font partie de l'arrangement et ont trouvé leur place autour d'une volumineuse maquette de canon. Ces soldats d'une trentaine de centimètres, sont plus grands que la plupart des autres modèles de la collection, mais la finesse de leurs détails en fait des pièces d'une grande beauté - comme Edgar le dit d'ailleurs avec bonheur à tous ceux qui font mine de s'intéresser à la chose -, beauté qui a poussé le vieil homme à les acheter sans hésiter un instant. Leur costume, blanc et rouge vif, date de l'époque napoléonienne.

Edgar se montre d'une amabilité extrême avec toute personne qu'il sent prête à porter un œil attentif sur sa collection. Après avoir offert avec grâce un thé fade et quelques biscuits à l'aspect peu recommandable, il s'empresse de faire le détail de ses armées... "Toutes les grandes batailles terrestres de l'armée britannique sont représentées !"... Si les investigateurs se conduisent d'une manière menaçante ou qu'il juge suspicieuse, Edgar pense aussitôt avoir affaire à des inspecteurs du fisc. Pour des raisons nébuleuses sorties de son imagination, le vieil homme vit, en effet, dans la terreur du fisc et est intimement persuadé que les collecteurs d'impôts n'ont dans l'idée que de saisir sa collection.

Les personnages ont donc intérêt à trouver une bonne raison pour retirer ses soldats bien-aimés à ce passionné. Les créatures demeurent totalement inertes durant leur visite, quels que soient les efforts déployés pour les faire réagir. Les figurines n'en sont pas moins animées : elles ont été, comme les autres, "truffées" avec un morceau de la Chose... mais elles attendent pour se mettre en branle que les investigateurs soient partis. Elles attaquent cependant si elles se sentent en danger. Quoique de petite taille, les baïonnettes qu'elles portent sont aiguisées et coupantes... et les maléfiques créatures n'hésitent pas à les enfoncer dans les chairs de nos héros. Si les personnages se sont introduits de nuit dans la maison, le bruit a 50% de chances de réveiller Edgar, qui a le sommeil léger. Pensant qu'il s'agit de cambrioleurs ou, pire, de collecteurs d'impôts, il réagit à grands coups de son vieux et fidèle fusil à éléphant.

Le Petit Groupe Théatral

Ce théâtre de marionnettes est installé dans un vieux bâtiment proche de la Tamise. Son directeur, Alicia Bridges, vit sur place. Le groupe vient d'acquérir six nouvelles marionnettes : un couple de polichinelles, un chien, un policier, un voleur et un paysan. Elles n'ont été utilisées qu'une seule fois, et comme elles ne réagissaient pas correctement aux ficelles, elles ont été mises au rancart. Elles sont, pour l'instant, rangées en coulisses où elles attendent d'être retournées à l'envoyeur contre remboursement.

Si les investigateurs s'intéressent au problème de nuit, ils ne découvrent les pantins qu'après une fouille très méticuleuse... dans les coulisses donc, pendus par leurs ficelles à l'intérieur d'un placard. Quand les petites choses attaquent, ces mêmes ficelles traînent derrière elles en faisant un bruit étouffé et sinistre.

Le Gardien n'a qu'à s'inspirer d'un théâtre connu (en plus réduit) pour décrire le bâtiment. Alicia vit dans un petit appartement en face du théâtre, relié à la sortie des artistes par une ruelle mal éclairée. Si les enquêteurs pénètrent illégalement dans l'établissement, il y a peu de chances qu'elle les entende... à moins qu'ils ne fassent vraiment un fracas invraisemblable. Alicia est assez peureuse et appellera la police avant de se décider à aller voir ce qui se passe.

Si les investigateurs désirent assister à une des séances de marionnettes, aucun problème... Il y a trois spectacles par jour, qui durent une cinquantaine de minutes, prévus à 14, 16 et 19 heures.

Les thèmes en sont classiques, inspirés des histoires traditionnelles de Polichinelle ou des habituels contes de fées. Alicia est aimable et même amicale avec nos héros s'ils entament la conversation. Elle se sent cependant protectrice envers sa troupe et réagit très négativement si elle a l'impression que ses interlocuteurs en veulent à ses amis et employés.

Alicia est convaincue que les nouvelles marionnettes sont défectueuses, et ajoute même qu'elles suscitent une impression désagréable qu'elle n'arrive pas à définir exactement. Elle a d'ailleurs envoyé la veille quelqu'un afin de les rapporter au hangar... mais le jeune garçon, employé comme coursier pour l'occasion, n'a trouvé personne sur place et a paniqué en entendant, selon sa propre expression, "des bruits bizarres". Si les investigateurs se proposent pour restituer les pantins à leur fabricant, Alicia accepte avec soulagement... à condition, bien sûr, qu'ils lui promettent de la faire convenablement dédommager. Le théâtre a en effet des problèmes d'argent chroniques.

Les marionnettes attendent de préférence pour attaquer d'avoir été décrochées de leur placard... Choisissez d'après les actions des personnages le moment le plus spectaculaire pour qu'elles renaissent à la vie.

Le Musée de Cire

Que nos héros pénètrent dans le musée de jour ou de nuit importe peu : depuis la livraison des nouvelles statues

de cire, des incidents tragiques ont eu lieu, et l'établissement a été fermé au public. Ces statues elles-mêmes sont d'ailleurs terrifiantes.

La police enquête sur cette étrange histoire, et le musée ne doit être réouvert que quand les autorités seront sûres que son contenu peut être décemment présenté au public. Les employés ont affirmé avoir vu des mannequins bouger, ce que tout le monde attribue à une sorte d'hystérie collective. Tout cela doit être raconté aux investigateurs par le constable Parkins, qui est de garde devant l'entrée afin de protéger les lieux contre les mystérieuses créatures de la nuit...

Le musée ne possède pas d'issu réservée aux artistes, et l'arrière du bâtiment ne comporte que des fenêtres. Un policier y fait le guet jour et nuit. Les personnages doivent se montrer particulièrement malins et entreprenants pour pouvoir s'introduire dans l'immeuble sans se faire repérer par la police... Au Gardien de décider des réactions du planton, sans oublier de s'inspirer des policiers de cinéma qui sont, pour le plupart, très stupides... heureusement pour les intrus. Le bâtiment est occupé par un rez-de-chaussée, composé de quatre sections, et par un long sous-sol étroit.

En façade, dans l'entrée, se trouve la caisse près de laquelle se dressent un couple et un enfant de cire, tous trois en tenue de soirée. Depuis la fermeture du musée, même de jour, l'endroit est sombre et sinistre. Deux portes mènent respectivement au sous-sol (un solide battant en fer, fermé à clé, de FOR 18) et dans les salles où sont exposées les statues. Il n'y a pas de fenêtres donnant sur l'extérieur que l'entrée... toutes les autres ont été barrées pour recréer une atmosphère artificielle et renfermée, afin de mettre en valeur les œuvres de cire. Les investigateurs doivent donc arpenter l'exposition dans l'ordre prévu, à moins qu'ils ne descendent au sous-sol pour remonter ensuite directement dans la dernière salle... Voici la description des lieux :

- ***Salle n° 1 :*** La salle historique. Les "tableaux" composés par les statues grandeur nature reproduisent des scènes connues de l'histoire. Nelson, Henry VIII, Elizabeth Ier, Napoléon, Cléopâtre... Si nos héros n'ont pas lu les articles de journaux, là encore ils ne peuvent pas savoir quels sont les mannequins maléfiques... Jouez sur leurs nerfs, décrivez-leur une petite lueur au fond des yeux de Napoléon ou faites-leur croire qu'Henry VIII vient juste de bouger... Cette pièce mène directement à la salle n° 2.

- ***Salle n° 2 :*** La salle des personnages célèbres. On y trouve les stars du cinéma ou de la chanson : Clark Gable et Carole Lombard, Greta Garbo et Charlie Chaplin y côtoient quelques curiosités typiquement anglaises telles qu'un Pearly King (un chanteur cockney de music-hall, habillé d'un costume sombre recouvert de perles) ou un orchestre de cabaret.

- ***Salle n° 3 :*** La salle de la curiosité de la semaine. Son décor change régulièrement. Le thème du moment est intitulé Guerriers et des Barbares : les menaçantes silhouettes armées de puissants Vikings y entourent le roi Arthur, Lancelot du Lac, Gauvain, ou alors Médée dans son chariot tiré par des chimères. Tout cela doit être très inquiétant, et les armes des statues paraître étrangement brillantes et aiguisées... Sur des jets de DEX ratés, n'hésitez pas : les vêtements des investigateurs se prennent aux pointes des épées des soldats.

- ***Salle n° 4 :*** La salle des horreurs. On y trouve aussi bien des personnages "historiques" tels que Jack l'Eventreur que des monstres imaginaires comme notre bon vieux Frankenstein, Dracula ou la célèbre momie. Ce sont d'ailleurs ces trois dernières statues que nos héros recherchent...

Un jet réussi de Trouver Objet Caché et ils tombent sur une assez désagréable découverte : dans un coin de la pièce se trouve un grand sac à peu près vide, au fond duquel on peut encore ramasser quelques éclats argentés de la Chose... Le sac était visiblement rempli à ras bords jusque récemment, et les personnages peuvent en déduire que Mysterioso est passé par là, avant eux... sans doute pour "truffer" les statues du musée avec ces éclats maléfiques. Alors, comme pour confirmer leurs déductions, celles-ci se mettent à attaquer. Mais pas seulement celles de la salle des horreurs... toutes les statues du musée. Il y en a environ quarante.

Il existe deux moyens de sortir de là : repasser par les salles d'exposition ou découvrir l'étroite ouverture (un jet réussi de Trouver Objet Caché) qui mène à une volée de marches étroites descendant au sous-sol.

Pour regagner l'extérieur, les investigateurs doivent le traverser puis remonter par l'escalier qui donne sur la porte métallique (fermée) de l'entrée.

- ***Le sous-sol :*** Il sert d'atelier, et c'est là que la plupart des statues de cire - du moins celles qui ne sont pas achetées à l'extérieur - sont créées. On y trouve de larges containers de cire et des bidons de paraffine, ainsi qu'un grand nombre de prototypes de torses, têtes et membres. Ces ébauches n'ont heureusement pas été "truffées" par Mysterioso, ce qui ne les empêche pas d'avoir un aspect étrange et un peu effrayant dans la pénombre. Tout ceci ne demande, bien entendu, qu'à s'enflammer, ce qui devrait donner des idées à nos héros. N'oubliez pas cependant que les statues continuent à attaquer jusqu'à ce qu'elles soient complètement fondues, et que la cire brûlante cause des dommages supplémentaires.

MYSTERIOSO AGIT ENFIN !

C'est au dernier endroit visité par les investigateurs que frappe Mysterioso. Il laisse son fameux coffre (celui qui est en réalité une porte dimensionnelle) juste à l'extérieur de l'immeuble, quel qu'il soit, en espérant que les personnages s y plongent sans le faire exprès.

Il attaque physiquement au moment où nos héros auront découvrent le meuble. Si cette agression échoue, il s'enfuit jusqu'à la résidence de Doreen, espérant que le pouvoir de la Chose sera suffisant pour détruire ses adversaires.

Si les personnages réussissent à le tuer, il faut leur faire découvrir où est cachée l'abomination d'une manière, disons, plus surnaturelle. Au moment où le corps de Mysterioso est détruit, l'éclat très volumineux qui y était caché cherche à "prendre contact" avec quelque chose... ou quelqu'un. Ce quelqu'un va être l'investigateur doté du POU le plus élevé... Le lien créé permet à ce petit chanceux de voir à travers les yeux d'Herbert Whippet qui, rappelons-le, est à l'intérieur même de la Chose. Le malheureux est mourant,

mais dans son agonie parvient quand même à appeler son ami à l'aide... Cet appel imprime alors dans l'esprit de l'investigateur concerné une image indélébile de la prison d'Herbert. La Chose, se rendant soudain compte qu'elle a établi un contact avec un être vivant, tente d'en prendre le contrôle.

Ce contact initial va déjà coûter à notre veinard 1D3/1D6 points de SAN. Pour le second - si l'investigateur n'est pas déjà fou - il doit effectuer un jet sur la table de résistance pour résister au POU de la créature. Il s'agit seulement d'un éclat dont le POU est assez faible (7), mais si le personnage est contrôlé, il se retourne contre ses anciens amis.

S'il devient fou mais échappe au contrôle de la Chose, il peut quand même, après un jet réussi d'Idée, expliquer d'une manière compréhensible, quoique confuse, la vision qu'il a eue de la prison d'Herbert.

LE PALAIS DE DOREEN

La bataille qui va se dérouler au rez-de-chaussée du "palais" est sensiblement la même, que Mysterioso ait été vaincu ou non.

Le Cadre

- ***Le Rez-de-Chaussée :*** On y trouve l'atelier de Doreen, rempli des poupées, pantins et marionnettes bien caractéristiques, créés par elle dans un style que les investigateurs commencent à connaître. Le coin où Doreen travaille, assez exigu, est envahi d'étagères. Il y a dix rayonnages principaux au fond de la pièce qui croulent sous les jouets... lesquels se précipitent sur les intrus au moment où ils entrent. La tactique logique est alors de gagner l'escalier, qu'on peut atteindre directement du hall d'entrée. Ce hall assez étroit mène ensuite à la porte arrière du bâtiment qui, comme la porte d'entrée d'ailleurs, n'est pas fermée à clef.

- ***L'étage :*** Il est composé d'une seule petite chambre. C'est là que Doreen a usé ses journées, esclave de la volonté de la Chose, créant de plus en plus de monstres et se nourrissant juste assez pour être capable de continuer son travail. Il y fait sombre... La pièce est presqu'entièrement occupée par la forme massive de la Chose, qui est maintenant de TAI 35. L'abomination a stocké l'énergie fournie par les meurtres perpétrés par ses "enfants-créatures" et se prépare pour un ténébreux rituel qui, croit-elle, va lui rendre son état initial. Doreen doit lui servir d'intermédiaire pour l'accomplir. Dès qu'elle sent les mouvements au rez-de-chaussée, la Chose entame le rituel, et Doreen commence à balbutier les mots étranges de ce chant inhumain.

Le Rituel et ses Conséquences

Ce sortilège arrache la dernière parcelle de vie qui demeurait dans le corps du pauvre Herbert Whippet. Les investigateurs témoins du sort atroce de leur ami perdent 1/1D6 points de SAN. Le rituel, une fois commencé, ne peut être stoppé que par l'inconscience ou la mort de Doreen.

Si nos héros parviennent à l'interrompre, le pouvoir accumulé se retourne contre la Chose qu'il détruit en mille éclats, ne laissant d'elle qu'un morceau aussi petit qu'à sa découverte par le mari de Doreen, il y a des mois de cela. La Chose, ainsi réduite, est encore consciente mais son POU n'est plus assez élevé pour qu'elle puisse lancer une attaque contre eux. Les pantins et autres "truffés" continuent cependant à agir, chacun de ces éclats n'étant qu'une version plus petite de l'abomination elle-même. Doreen est encore liée à la créature inhumaine, mais il suffit de l'en éloigner et de la soigner (Psychanalyse) correctement pour qu'elle retrouve son état normal.

Si le rituel est mené à bien, les projets de l'entité sont quand même voués à l'échec. Elle ne peut, en effet, redevenir entière... elle n'est qu'un fragment toujours plus volumineux de ce qu'elle a été. Le sortilège double sa taille (70), ce qui brise tout l'étage supérieur, mais son POU est temporairement réduit à zéro... du moins jusqu'à ce que ses fidèles marionnettes en tout genre tuent d'autres victimes.

Dans sa rage, la Chose essaye d'utiliser les pouvoirs dont elle disposait lorsqu'elle était entière... ce qui la détruit, et ses pantins avec elle. Cependant, contrairement aux apparences, cette autodestruction est catastrophique pour les investigateurs pris dans l'explosion : celle-ci inflige 10D6 de dommages à tous les êtres qui se trouvent à l'intérieur et à l'extérieur de l'immeuble, dans un rayon de 400 mètres.

L'Attaque des Poupées

Si Doreen et le rituel sont interrompus à temps, la première poupée à attaquer les personnages est une copie conforme de la "mignonne petite fille blonde", le jouet offert par Mysterioso à la fille de lady Marsden. Il contient le dernier éclat encore dans la nature - du moins si les investigateurs ne s'en sont pas occupés auparavant. Il va donc falloir le détruire avant qu'il ne tue, ce qui permettrait à la Chose de se reconstituer. Voir le chapitre Le Final pour les détails du nettoyage à faire une fois que les dernières poupées ont été détruites.

L'Horreur chez Lady Marsden

Les investigateurs ont de la chance : la famille Marsden est en voyage, et la poupée a été laissée à la maison. Le maître d'hôtel se souvient d'ailleurs très bien de cet "abandon" : la petite fille en était venue à haïr le jouet, auquel elle reprochait - avec raison - le meurtre de son chien. Si les investigateurs arrivent à convaincre le domestique que la poupée est une menace, il les conduit à la chambre de l'enfant, où gît le cadeau... Il faut dire que le serviteur n'aime, lui non plus, pas beaucoup cet étrange jouet et qu'il est ravi de pouvoir s'en débarrasser.

La demeure est une grande villa de plusieurs étages, d'un style gothique victorien. Prenez pour principe qu'il existe une grande pièce dédiée à chacune des activités habituelles des familles bourgeoises de l'époque : une salle à manger, un fumoir, une bibliothèque, etc., sans compter un grand nombre de chambres et une immense cuisine. La poupée s'y est réfugiée dès qu'elle a compris que les investigateurs sont là pour (passez-nous l'expression) lui faire la peau.

Le Dernier Combat

A peine sent-elle les investigateurs s'introduire dans la maison que la créature se glisse hors de la chambre et se met à descendre l'escalier. Cela lui prend quelques minutes, et si nos héros sont assez rapides, ils ont le temps de l'apercevoir se glisser dans la cuisine. La petite horreur

est extrêmement vive. Comme celui de Mysterio, l'éclat qu'elle porte en elle est volumineux et lui permet d'être agile.

Pourquoi la charmante créature est-elle venue se réfugier dans la cuisine ? Parce qu'on y trouve des armes... Aussitôt entrée, la poupée a attrapé un grand couteau et s'est cachée sous un banc.

Elle lance le couteau sur le premier personnage à passer le pas de la porte, puis se relève, fait tomber devant elle le tiroir de la table de la cuisine, saisit un autre couteau et se jette sous une table. Si le Gardien est d'humeur et si les joueurs sont assez incompétents, ce jeu du chat et de souris peut se poursuivre dans toute la maison... La poupée utilise sa petite taille pour monter des embuscades éclairs et sa rapidité pour disparaître aussitôt son coup porté. Ses adversaires ne parviennent à lui infliger qu'une attaque avant qu'elle ne glisse hors de leur portée.

Jouez bien sur l'horreur inhérente au fait de combattre quelque chose de petit, de rapide, d'intensément maléfique... armé avec un énorme couteau. Si la poupée s'échappe, les investigateurs doivent comprendre que, tôt ou tard, elle tuera... et que la Chose, quoi qu'ils en aient fait, se remettra à croître. A la fin du scénario, leur récompense en points de SAN doit en tenir compte et donc être réduite.

LE FINAL

Une fois nos héros débarrassés des poupées et de la Chose il leur faut encore résoudre le problème des éclats... Il est hélas évident que ces morceaux feront tout pour se régénérer si on leur en laisse la possibilité. Le Gardien doit bien s'assurer que les investigateurs ramassent tous les petits bouts traînant dans les coins, en effectuant lui-même les jets de Trouver Objet Caché. Ces fragments ne brûlent pas... Les jeter au fond de la Tamise ou les enterrer très profond sont deux des solutions possibles. Au Gardien de juger si les mesures prises sont assez efficaces pour éviter à jamais un retour...

Détruire la Chose et les poupées en gardant Doreen en vie rapporte 1D20 points de SAN. Enlever 1D4 par "ratage" : avoir tué Doreen, avoir laissé des éclats ou des poupées en activité ou ne pas avoir récupéré et détruit la boîte de Mysterioso.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

- **La Chose d'outre-espace**

TAI 35 POU 19 INT 14

Les éclats de la Chose ont chacun une TAI et un POU de 1; ils sont en sommeil, à moins d'être placés à l'intérieur de quelque chose et ont tous la même intelligence. A chaque fois que les pantins tuent 10 personnes, la TAI de l'entité-mère augmente de 1 point. L'entité-mère n'a pas de PdV et ne peut être détruite que par les moyens décrits dans le scénario.

Les Mannequins, Poupées, Pantins et Marionnettes

Ce sont les êtres animés créés par les éclats de la Chose. Quand un éclat est introduit dans un objet, il commence à produire des fibres nerveuses et à l'investir. Quand, suffisamment de terminaisons nerveuses sont en place, le fragment peut contrôler les mouvements de son réceptacle. Les éclats ne peuvent diriger que des objets creux ou conçus dans un matériau résilient, que ce soit du bois ou de la cire, et ne peuvent animer que des mécanismes simples (pas des automobiles ou des bateaux, par exemple).

Les enfants de l'entité-mère sont répartis en 3 groupes : les petits, les moyens et le grands. Chaque membre séparé du corps principal cesse immédiatement d'être contrôlé, mais les créatures n'ont pas à se soucier des risques d'inconscience dus à une perte de Points de Vie. Elles continuent à attaquer jusqu'à ce que leurs Points de Vie atteignent 0. A l'exception de Mysterioso et de la "mignonne petite fille blonde", elles n'utilisent une arme que si elles en ont une à la main. Sinon, elles se servent de leurs poings... et Dieu sait qu'elles savent comment faire. Si elles réussissent deux attaques puis une de lutte, elles peuvent arracher un membre à un investigateur, doublant les dommages à cause du choc et de la perte de sang.

Les Gardiens doivent se souvenir que certains mannequins causent plus de dégâts que d'autres, à cause de leur matériau de construction. La cire brûle très rapidement, alors que les pantins de bois résistent plus longtemps.

Les Enfants de l'Entité-Mère

- **Grands**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV**	*Bonus aux dommages*
1	15	11	15	15	5	13	+1D4
2	17	16	18	12	2	17	+1D6
3	13	16	14	15	3	15	+1D4
4	15	11	13	13	2	14	+1D4
5	16	16	15	14	7	16	+1D4
6	12	15	18	15	3	15	+1D4
7	10	12	14	13	6	13	+1D4
8	13	11	15	12	6	13	+1D4
9	14	14	15	13	6	15	+1D4
10	15	14	14	15	3	14	+1D4

Déplacement : 8.

- **Moyens**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV**	*Bonus aux dommages*
1	12	12	4	18	5	8	1D4
2	11	9	7	17	2	9	0
3	13	13	5	18	3	9	0
4	13	10	6	16	4	10	0
5	13	9	5	16	7	9	0
6	14	10	5	14	3	10	0
7	14	13	6	17	5	10	0
8	13	15	8	16	6	11	0
9	14	15	5	17	6	10	0
10	11	12	4	16	5	8	-1D4

Déplacement : 6.

- **Petits**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV**	*Bonus aux dommages*
1	1	7	1	18	5	4	-1D6
2	2	3	1	15	6	2	-1D6
3	4	9	1	18	5	5	-1D6

4	3	5	1	14	6	3	-1D6
5	3	6	1	15	7	4	-1D6
6	4	6	1	18	8	4	-1D6
7	2	7	1	16	9	4	-1D6
8	3	8	1	15	5	5	-1D6
9	3	8	1	16	6	5	-1D6
10	4	9	1	18	8	6	-1D6

Déplacement : 4.

Armes : Frapper 30%, dommages 1D6.
Arme 35%, dommages selon la nature de l'arme.
Attraper 30%, dommages spéciaux.

Compétences : Discrétion 35%, Se Cacher 40%, Suivre une Piste 10%.

* Ces points doivent être réduits à 0 pour que la créature soit entièrement détruite. Les armes infligent des dommages normaux.

• Mister Mysterioso

FOR 14	CON 14	TAI 16	DEX 20	APP18
INT 14	POU 11	EDU -	PdV 15	

Bonus aux dommages : +1D4.

Déplacement : 10.

Armes : Poings 65%, dommages 1D3+1D4.
Pieds 55%, dommages 1D6+1D4.

Compétences : Discrétion 60%, Ecouter 45%, Esquiver 60%, Grimper 60%, Sauter 55%, Se Cacher 80%, Trouver Objet Caché 55%.

Mister Mysterioso possède le plus grand éclat de la Chose que Doreen ait jamais placé au sein d'une de ses créatures. Le contrôle de ses mouvements est donc quasi parfait.

• La poupée de la petite fille

FOR 8	CON 6	TAI 3	DEX 16	APP 8
INT 14	POU 11	EDU -	PdV 5	

Bonus aux dommages : -1D4.

Déplacement : 5.

Armes : Couteau de cuisine 65%, dommages 1D6-1D4.
Mordre 65%, dommages 1D6-1D4.

Compétences : Discrétion 80%, Esquiver 75%, Grimper 85%, Lancer 65%, Sauter 65%, Se Cacher 80%, Trouver Objet Caché 45%.

• Dorent Grescham

FOR 9	CON 6	TAI 10	DEX 18	APP 10
INT 14	POU 3	EDU 13	SAN 0	PdV 8

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Créer des poupées 90%, Esquiver 27%, Servir l'Entité 86%.

Doreen n'a pas de stratégie défensive et n'est même pas capable de penser par elle-même. Elle n'est plus qu'un instrument de la créature.

LES INVESTIGATEURS

• Humphrey Astridge, prestidigitateur, 47 ans

FOR 10	CON 15	TAI 12	DEX 16	APP 14
INT 14	POU 10	EDU 13	SAN 50	PdV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poings 50%, dommages 1D3.
Canne épée, 40%, dommages 1D6.

Compétences : Baratin 25%, Crédit 25%, Ecouter 40%, Eloquence 50%, Marchandage 20%, Mécanique 40%, Occultisme 15%, Pickpocket 70%, Se Cacher 25%, Trouver Objet Caché 35%.

Expression Favorite : "Ala-Kazam !"

L'Incroyable Astridge est un prestidigitateur fauché. Agé de 47 ans, il commence à se demander s'il a bien choisi sa carrière...
Il n'a jamais vraiment connu de moments de gloire, les petits contrats succédant aux petits contrats. Participer au gala est donc une bonne occasion pour lui d'acquérir un peu de célébrité.

• Carla Hoover, danseuse, 20 ans

FOR 7	CON 10	TAI 11	DEX 15	APP 17
INT 13	POU 11	EDU 14	SAN 55	PdV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Pieds 50%, dommages 1D6.

Compétences : Baratin 35%, Camouflage 40%, Chanter 35%, Crédit 35%, Danser 70%, Esquiver 55%, Parler Français 25%, Photographie 15%, Se Cacher 35%.

Expression Favorite : "Ça paye..."

Carla est une jeune danseuse qui a trouvé moyen d'arrondir ses fins de mois en participant à des spectacles moins classiques que ceux qu'elle donne habituellement. Elle n'est pas dans le métier depuis assez longtemps pour être blasée, et le gala est pour elle une occasion de se trouver un riche protecteur afin de pouvoir ensuite danser dans des établissements plus respectables.

• Bernard Beeton, ventriloque, 32 ans

FOR 13	CON 9	TAI 15	DEX 12	APP 10
INT 16	POU 11	EDU 15	SAN 55	PdV 12

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Massue (sa marionnette) 40%, dommages 1D8+1D4.

Compétences : Baratin 25%, Chanter 20%, Contrôler les Mouvements de sa Marionnette 80%, Ecouter 55%, Lancer 25%, Marchandage 15%, Mécanique 30%, Se Cacher 25%, Ventriloquie* 90%.

* Pour une description plus complète de ce talent, se reporter au scénario suivant : Les shamans nazis miniatures venus de la nuit des temps.

Expression Favorite : "Nous ne pensons pas que c'est une si bonne idée que ça... Qu'est-ce que tu en dis, Chuckles ? Tout à fait d'accord, patron."

Bernard est ventriloque et pense que le succès est pour bientôt. C'est un grand réveur de 32 ans, qui est toujours sur le point de décrocher "le" contrat qui lui apportera gloire et richesse... Il est en ce moment persuadé que le gala peut lui apporter beaucoup au point de vue carrière et rien ne le fera changer d'avis. Beeton a l'énervante habitude de parler à Chuckles, sa marionnette, comme si elle était vivante.

• Buster Bandy, comique, 32 ans

FOR 9	CON 12	TAI 17	DEX 13	APP 11
INT 14	POU 13	EDU 16	SAN 65	PdV 15

Bonus aux dommages : + 1D4.

Armes : Blagues 10%... On réussit un jet de SAN ou on reste médusé pendant 1D3 rounds.

Compétences : Baratin 65%, Conduire une Automobile 45%, Discrétion 50%, Lancer 55%, Marchandage 65%, Psychologie 45%, Raconter des Blagues 10%, Trouver Objet Caché 60%.

Expression Favorite : "Attendez... C'est pas exactement ça..."

Buster est un comique lourdingue qui est loin d'être aussi drôle qu'il se l'imagine. Il pense être très bon et croit que son manque de succès est dû à la malchance... alors qu'il provient, tout simplement, de son manque de talent.

• Wanda Stardust, médium, 39 ans

FOR 12	CON 11	TAI 13	DEX 11	APP 10
INT 15	POU 17	EDU 13	SAN 85	PdV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 65%, dommages 1D3+1D4.

Compétences : Astrologie 45%, Baratin 40%, Eloquence 55%, Parler Français 50%, Premiers Soins 40%, Psychologie 85%, Trouver Objet Caché 65%.

Expression Favorite : "Je sens une grave distorsion dans l'autre monde..."

Wanda est une médium aux pouvoirs assez limités. Elle est, en fait, plus proche de la prestidigitatrice... Quoiqu'un peu écervelée, elle croit réellement aux pouvoirs parapsychiques et travaille dur pour essayer d'avancer dans sa profession... ne serait-ce que dans l'espoir de prouver aux sceptiques qui l'entourent la vérité de ses dires.

• Gus Gorman, homme-mémoire, 47 ans

FOR 15	CON 12	TAI 12	DEX 10	APP 13
INT 16	POU 13	EDU 19	SAN 65	PdV 12

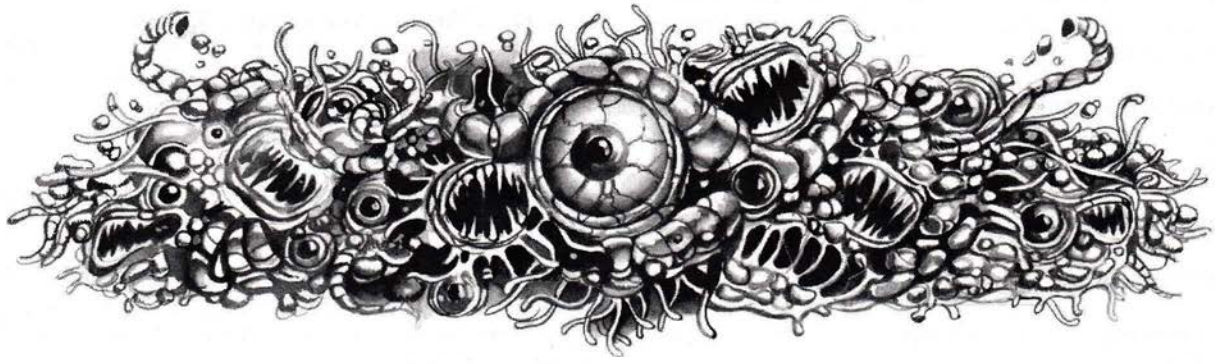
Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 75%, dommages 1D3+1D4.
Pieds 55%, dommages 1D6+1D4.

Compétences : Baratin 45%, Bibliothèque 50%, Bluffer les Spectateurs 80%, Botanique 20%, Comptabilité 25%, Eloquence 35%, Histoire 65%, Quizz 87%.

Expression Favorite : "Eh, vous savez quoi ?"

Gus Gorman est un véritable chevalier des Quizz, une encyclopédie humaine, bien que sa mémoire réellement fantastique lui serve surtout à stocker des informations sur le sport, les spectacles et autres détails ponctuels sans grand intérêt... et non à élargir sa culture. C'est un homme trapu, honnête, qui aime faire étalage de ses connaissances, sur scène ou ailleurs.



Les Chamans Nazis
miniatures venues de la nuit des temps

par Barbara Manui et Chris Adams

INTRODUCTION

Considérations Préliminaires

Du point de vue du Gardien des Arcanes, Les chamans nazis miniatures venues de la nuit des temps est sûrement l'aventure la plus difficile à maîtriser de ce recueil. Les changements d'époques, quoique cinématographiques à l'extrême, ajoutent à la confusion ambiante. Afin que le Gardien conserve suffisamment de SAN, les différentes phases du scénario sont résumées ci-dessous :

- ***Le raid de nuit :*** Les investigateurs principaux qui agissent dans cet épisode sont Max Johnson, Jack Lance et Sam Jensen. Les autres joueurs peuvent incarner des brutes anonymes qui, bien que capables de participer à la résolution de l'action et de faire preuve d'héroïsme, doivent être plus facilement sacrifiables que les personnages cités ci-dessus. Le Gardien doit faire tout son possible pour que Max, Jack et Sam ne se fassent pas tuer durant cette attaque.

- ***Halloween chez Klaus :*** Dans cette phase du jeu, le Gardien prend le joueur de Scotty Jensen à part afin de le mettre au courant de la situation exacte. Ainsi, les autres ne devraient avoir aucune raison de suspecter Klaus ni de croire les pleurnicheries de Scotty.

- ***Le dîner de Thanksgiving :*** A partir de ce moment précis, tous les investigateurs sont impliqués dans le scénario.

Informations pour le Gardien

Les archives archéologiques nous indiquent qu'à la fin du Pléistocène, il y a environ 250 000 ans, plusieurs races hominidées existaient sur le continent qui, plus tard, serait appelé l'Europe. Que l'homme moderne descende de l'une ou de plusieurs d'entre elles reste un vaste sujet de débat. Néanmoins, les résidus culturels laissés par ces hommes préhistoriques prouvent, sans l'ombre d'un doute, qu'ils étaient intelligents.

Leur religion, dont nous pouvons nous faire une idée grâce à leur art primitif et aux sépultures qu'ils ont laissées derrière eux, semble avoir été centrée sur la magie et le symbolisme. Bien que nous ne puissions établir la signification précise des fleurs éparpillées dans les tombes ou celle des peintures sur les murs des huttes, l'impact de ces images sur notre esprit correspond probablement à leur but initial. Notre connaissance de ce monde primitif est loin d'être complète, et certains facteurs nous échappent encore totalement.

Ce scénario suppose l'existence d'une autre race, d'anciennes hominidées ayant eu une franche prédisposition pour le Mal. Ces petites créatures malformées, adoratrices de dieux inhumains et cruels, ne vivaient que par la violence, le cannibalisme et le pillage. Elles s'éteignirent, ou furent tuées par les ancêtres de la race humaine, bien avant que la civilisation ne s'installe en Europe.

Néanmoins, l'une d'elles réussit à survivre. Elle était chaman dans sa tribu et se plaça en animation suspendue afin d'échapper à la mort. Elle reposa ainsi durant des millénaires, jusqu'en 1938, époque où elle fut découverte et ranimée par les envoyés d'Adolf Hitler. Les nazis l'utilisèrent alors pour leur propre compte, étudiant ses dons étranges et la forçant à user de son savoir millénaire afin de saper la résistance des forces alliées.

Le chaman ne resta pas inactif. Il supporta pendant des années d'être traité en animal de laboratoire, afin de se familiariser suffisamment avec l'époque présente pour commencer à recréer son peuple en se servant de sortilèges venus du fin fond des âges. Sa première tentative pour échapper aux nazis échoua, et tous ses frères furent tués. Il espère à présent découvrir un endroit plus sûr, éloigné de la civilisation humaine. Le destin le place entre les mains d'un citoyen américain bien intentionné, Boris Hall, durant le scénario.

Le lever de rideau se déroule au cœur des combats de la Seconde Guerre mondiale, dans les Ardennes, peu de temps avant la dernière offensive d'Hitler, la bataille des Ardennes, en décembre 1944; puis l'aventure transporte les personnages à l'automne 1947, dans un sympathique quartier de la banlieue de Chicago, Finetown.

Les investigateurs suivants participent à la première bataille : Max Johnson, Jack Lance et Sam Jensen. Le Gardien doit fournir aux autres joueurs un soldat, (ces soldats figurent à la fin du scénario) qu'ils vont incarner dans cet épisode. Chacun d'eux est équipé de la façon suivante :

- Fusil M1, dommages 2D6+3 (portée 100 mètres, 1/round)
- 150 cartouches
- Poignard, dommages 1D4+2
- 3 grenades, dommages 3D6 (rayon 3 mètres, 1/2 rounds)
- L'uniforme offre une protection de 1.

Notez bien que si l'un des "soldats investigateurs" meurt durant cette phase du scénario, le joueur qui l'incarnait doit tirer un autre personnage afin de poursuivre l'aventure. Notez également que les combats qui suivent doivent se résoudre en faveur des forces américaines et que Boris Hall doit survivre pour trouver Klaus. Sinon, il n'y a plus d'aventure !

RAID DE NUIT (début décembre 1944)

Préparation

Le Gardien doit donner aux "soldats-investigateurs" leur mission : découvrir et détruire un petit complexe nazi, qui se trouve pas très loin derrière les lignes allemandes, avant que ses occupants n'aient une chance de l'évacuer. Peu d'informations sont disponibles sur la cible, mais les renseignements pensent qu'il s'agit d'un laboratoire de recherche. Il faut récupérer le plus de documents possible.

L'escouade des joueurs (10 soldats en tout) a traversé les lignes ennemies et est postée en embuscade près du complexe. La cible est une petite ferme en pierre, quelconque, si ce n'est le remue-ménage de l'évacuation nocturne. Des jets réussis de Trouver Objet Caché et de Chance sont nécessaires pour déterminer le nombre exact de gardes et d'employés occupés à charger des caisses vierges de tout marquage dans deux camions : 4 hommes en civil, 3 soldats SS et 12 de l'armée régulière allemande. Si tous les investigateurs ratent les deux jets, le Gardien doit leur expliquer qu'ils ne voient que quelques civils et 3 soldats (deux au volant des camions, les autres à l'intérieur, donc invisibles).

La réussite d'un jet d'Ecouter et d'un jet d'Allemand permet d'entendre le commandant SS hurler : "Je n'en écouterai pas plus, Dr Schelling ! Ça retournera à Berlin vivant !"

L'Attaque de la Ferme

Les G.I.s attaquent par surprise et bénéficient d'un round de combat sans résistance ennemie. En supposant que les investigateurs aient découvert le nombre exact de leurs adversaires, Sarge donne l'ordre d'ouvrir le feu lorsque la plupart de ceux-ci sont à découvert à l'extérieur. Les seuls Allemands encore à l'intérieur sont : un civil, le commandant SS et un soldat. Ils ont l'avantage de la couverture, ce qui leur donne une protection de 5 s'ils tirent à travers une fenêtre ou une porte, et une protection de 10 s'ils restent cachés. Ces avantages disparaissent dès que les Américains investissent le bâtiment. Un seul Allemand peut tirer de chaque porte ou de chaque fenêtre par round. Ces ouvertures peuvent supporter une attaque de FOR 20 en un seul round, mais n'ont que 7 PdV quand il s'agit des dégâts infligés par des grenades. Les murs extérieurs ont 25 PdV pour 3 mètres.

Les camions offrent une protection de 6 aux hommes qui sont à l'intérieur ou qui se cachent derrière; il faut un round pour entrer dedans ou les quitter, et deux rounds pour les faire démarrer. Ces véhicules sont équivalents aux camions de 6 tonnes (reportez-vous aux règles sur la poursuite automobile dans le livre de règles). L'un est vide, l'autre contient le but même de la mission : des papiers à en-tête Höchtse Geheimlichkeit ("Top Secret" en allemand). Un jet réussi d'Allemand permet à un soldat feuilletant ces documents de comprendre que la ferme était le théâtre d'expériences biologiques.

Jusqu'à ce qu'ils chargent, les G.I.s sont dissimulés dans des branchages, ce qui ajoute 30% au résultat des jets de tirs des Allemands pour les toucher.

Ordre des actions suivant la DEX :

LES GREMLINS

L'idée des gremlins est apparue assez tard dans les productions cinématographiques, bien qu'on puisse en voir dans des dessins animés des années 40 comme, par exemple, Les Gremlins du Kremlins, produit par la Warner Brothers. En raison de problèmes techniques, ces créatures ne sont passées dans les films qu'au cours de cette dernière décennie. Les producteurs des années 40 n'avaient aucun moyen de créer une horde hurlante de petits démons verdâtres et vomissants comme les actuels magiciens des effets spéciaux de Chris Walas et Carl Buechler.

Les gremlins eux-mêmes ont été inventés durant la Seconde Guerre mondiale : c'étaient les boucs émissaires des problèmes techniques dans l'aviation. Si un appareil avait le moindre problème, surtout si on n'y trouvait aucune cause logique, le pilote ou le mécanicien invoquait le plus souvent "les gremlins dans le moteur".

La plupart des films cités ci-dessous doivent leur succès au premier de la liste, Gremlins. Le thème commun de toutes ces œuvres semble être qu'une personne se retrouve dépositaire d'une grande puissance ou d'un grand secret, et qu'elle est prévenue des vagues problèmes que cela pourrait occasionner si certaines instructions n'étaient pas respectées. Bien sûr, celles-ci sont ignorées ou accidentellement oubliées et, très vite, les gremlins se déchaînent sur un monde qui n'en demandait pas tant.

Les meilleurs films sont :

Gremlins (1984, Warner Bros.)
Ghoulies (1984, Empire)
Critters (1986, New Line)
Critters 2 (1989, New Line)
Gremlins 2 (1990, Warner Bros.)

■ Round de surprise : Sarge 14, Boris 14, Sam et Max 13, G.I.s 13.

■ Rounds suivants (notez bien que les Mausers allemands ne tirent qu'une fois tous les deux rounds) : SS 15, Sarge 14, Boris 14, Sam et Max 13, G.I.s 13, Allemands 12, (civils 10).

• Soldat américain de base

FOR 14	CON 15	TAI 14	DEX 13	APP 9
INT 12	POU 10	EDU 12	SAN 45	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Pistolet 30%, dommages 1D8.
Garand M1 40%, dommages 2D6+3.
Poignard 45%, dommages 1D4+1D4+2.

Compétences : Allemand 55%, Camouflage 45%, Discrétion 50%, Ecouter 50%, Esquiver 45%, Premiers Soins 55%, Sauter 65%, Se Cacher 55%, Suivre une Piste 40%, Trouver Objet Caché 65%.

• Soldats allemands réguliers

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	16	12	14	14	15	13	+1D4
2	18	17	17	11	12	17	+1D6
3	15	14	15	14	13	15	+1D4
4	16	10	12	12	12	11	+1D4
5	16	15	15	13	17	15	+1D4
6	15	15	15	14	13	15	+1D4
7	14	12	12	12	10	12	+1D4
8	13	13	13	11	16	13	+1D4
9	14	14	15	12	16	15	+1D4
10	15	14	14	14	13	14	+1D4
11	14	13	12	18	12	13	+1D4
12	14	12	14	14	15	13	+1D4

Armes : Mauser 98K 40%, dommages 2D6+3 (portée 100 mètres, 1/2 rounds).
Poignard 45%, dommages 1D4+1D4+2.
Lancer de grenade 55%, dommages 3D6 (rayon 3 mètres, 1/2 rounds).

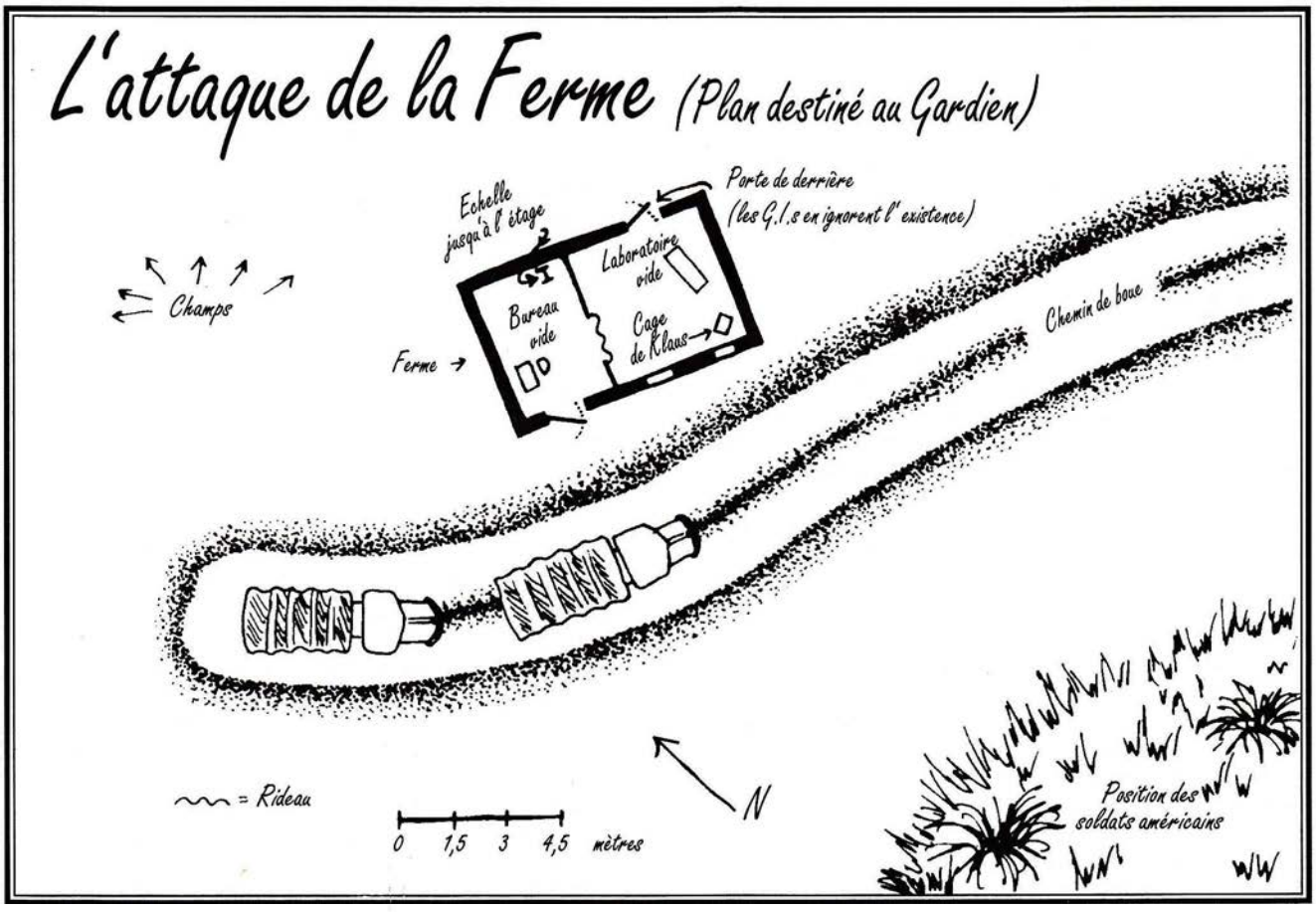
Compétences : Allemand 70%, Anglais 3%, Camouflage 50%, Discrétion 40%, Ecouter 45%, Esquiver 35%, Grimper 65%, Lancer 55%, Premiers Soins 50%, Psychologie 20%, Sauter 80%, Se Cacher 70%, Suivre une Piste 40%, Trouver Objet Caché 60%.

• Soldats SS

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	16	16	17	15	14	17	+1D6
2	17	18	16	15	15	17	+1D6

Armes : Mauser 98K 65%, dommages 2D6+3 (portée 100 mètres, 1/2 rounds).
Poignard 80%, dommages 1D6+1D4+2.

Compétences : Allemand 80%, Anglais 9%, Camouflage 70%, Discrétion 65%, Ecouter 75%, Esquiver 65%, Grimper 85%, Lancer 75%, Premiers Soins 70%, Psychologie 40%, Sauter 60%, Se Cacher 60%, Suivre une Piste 70%, Trouver Objet Caché 80%.



• **Officier SS**

FOR 17	CON 18	TAI 16	DEX 15	APP 15
INT 15	POU 17	EDU 16	SAN 5	PdV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Mauser calibre 30 90%, dommages 1D10 (portée 25 mètres, 2 coups/rounds).
Mauser 98K 65%, dommages 2D6+3 (portée 100 mètres, 1/2 rounds).
Poignard 80%, dommages 1D6+1D4+2.

Compétences : Anglais 35%, Camouflage 70%, Discrétion 75%, Ecouter 85%, Esquiver 75%, Grimper 85%, Lancer 80%, Premiers Soins 70%, Psychologie 60%, Sauter 75%, Se Cacher 90%, Suivre une Piste 80%, Trouver Objet Caché 90%.

• **Scientifiques Civils, incluant le Dr Schelling (n° 2)**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	10	9	12	15	16	11	0
2	11	12	12	11	12	12	0
3	12	11	11	11	13	11	0
4	10	10	12	12	12	11	0

Ils sont tous sans armes, mais peuvent essayer de combattre si le Gardien le désire. Ils possèdent les chances de base d'utiliser avec succès une arme qu'ils récupéreraient dans la mêlée.

L'officier SS préfère tuer le Dr Schelling plutôt que de laisser ses connaissances tomber aux mains des Alliés. Il tente de fuir à travers les champs enneigés vers le nord, avec la cage de Klaus, mais s'il est encerclé, il essaie de tuer Klaus. Le petit monstre évite ce désagrément en Annulant l'arme du gradé ou en lui Flétrissant le bras, etc. Si vous voulez obtenir l'effet le plus dramatique, arrangez-vous pour que certains investigateurs assistent à la douleur de l'officier, mais sans leur laisser la possibilité de voir l'expression de pur bonheur sur le visage de Klaus, accroupi au fond de la caisse. Etre témoin du Flétrissement coûte 1D6 points de SAN. Un G.I. bien intentionné met définitivement fin aux problèmes du nazi.

La Victoire

En regardant dans la caisse, les Américains découvrent un malheureux ratatiné à la peau brune, ressemblant à un croisement entre un singe sans queue et un jeune garçon. La perte de Santé Mentale due à sa vision est de 0/1 point. L'être est nu, secoué de sanglots, il est misérable et fait pitié. Des jets réussis de Psychologie et de Premiers Soins confirment qu'il a été torturé pendant un certain temps. Aucun des prisonniers allemands ne révèle ce qu'est la créature ni ce qu'elle peut faire.

Boris Hall (qui a automatiquement survécu au combat) se prend instantanément d'affection pour la "pauvre petite chose", affirmant que ce doit être un garçonnet que les nazis ont brutalement torturé. Le gamin, qui parle allemand, confirme cette théorie. Preuve supplémentaire, un tas de petits os carbonisés découvert derrière la maison, visiblement les restes d'une douzaine d'enfants. La perte de Santé Mentale due à cette trouvaille est de 1/1D6 points : la vérité au sujet des camps d'extermination n'est pas encore connue, et leur existence ne sera pas évoquée - ou presque - avant les procès de Nuremberg.

Des soldats de l'Illinois libèrent un sujet d'expérimentations nazies

BRUXELLES, 13 déc. Le première classe Boris Hall, de Finetown, Illinois, a été décoré de la Médaille de la Bravoure après avoir fait preuve d'un courage exemplaire durant l'assaut sur Namur, et pour avoir sauvé la vie d'un jeune garçon que des officiers SS essayaient de tuer.

Le garçon, qui à l'heure actuelle n'a pas encore pu être identifié, a été atrocement mutilé durant une expérience inconnue. Si le première classe Hall n'avait pas fait preuve d'initiative, l'enfant aurait rejoint les rangs des victimes de la cruauté nazie. Mais il semble que le destin ait offert un superbe cadeau de Noël à "Klaus", ainsi que l'a surnommé Hall.

Ce courageux soldat a annoncé son intention d'adopter Klaus si ses véritables parents ne peuvent être retrouvés. Même si nos vaillants G.I.s ne sont pas sur le sol américain pour fêter Noël, Klaus aura une chance de voir un jour fleurir la paix sur-Terre.

- Chicago Herald, 15 décembre 1944

Aide de jeu n° 1

Boris nomme le petit Klaus, d'après Santa Klaus. Une fois leur objectif atteint, les soldats ramènent Klaus sain et sauf avec eux. Pour conclure cette phase du jeu, présentez l'aide de jeu n° 2, et annoncez aux joueurs qu'ils sont désormais en 1947.

Les investigateurs attendant des nouvelles aux USA remarquent l'article ci-dessus dans leur journal local.

HALLOWEEN CHEZ KLAUS

Dans ce chapitre, la caverne secrète de Klaus est visitée pour la première fois. Le Gardien ne doit pas révéler son existence aux adultes avant la fin du scénario, même si certains des enfants disparaissent mystérieusement durant la nuit de Halloween.

Tandis que les autres joueurs font la connaissance de leurs nouveaux investigateurs en pillant toutes les chips et les boissons gazeuses, le Gardien prendra celui qui incarne le petit Scotty Jensen à part pour lui résumer rapidement la scène.

Scotty Jensen et quatre de ses amis vont sacrifier à l'amusante coutume américaine d'Halloween dans Finetown : à la nuit, ils se déguisent et partent sonner aux portes de toutes les maisons du voisinage, en demandant des bonbons et autres sucreries et en menaçant les propriétaires des pires bêtises. Cette coutume n'a aucun équivalent en France.

Nous sommes dans la nuit du vendredi et il n'y a pas d'école le lendemain ! Les adultes ne s'occupaient que rarement des promeneurs d'Halloween avant les années 60.

Le Gardien informera le joueur incarnant Scotty qu'il a un camarade de classe, "Klaus la souris", un gamin affreux sans aucun copain, qui met le souk dans l'école et ne parle même pas anglais couramment. Il ne sort jamais pour Halloween. Cette année, alors que Scotty et ses amis descendent la nouvelle rue sans éclairage qui est en construction à l'ouest de la ville, ils aperçoivent, dans l'obscurité, un gamin rampant entre les maisons. Un jet réussi de Trouver Objet Caché révèle Klaus, maquillé comme "une espèce de cinglé d'Indien".

Klaus chuchote aux jeunes arrivants qu'il peut les emmener voir un vrai fantôme. S'ils se moquent de lui, il utilise ses talents de ventriloque pour produire des sons étranges,

quelque part au-dessus de leur tête. "Il retourne dans sa tombe ! Vite !" les presse-t-il. Un jet de Psychologie réussi démontre que Klaus est réellement nerveux. Il se lancera alors à la poursuite du "son" en descendant la colline située derrière les habitations. Tous les PNJ se jettent à sa poursuite, submergés par la curiosité ; si Scotty ne les suit pas, les investigateurs n'apprennent rien sinon que le petit Timmy McAdoo n'est pas rentré chez lui. Les autres enfants ont pris peur au moment de pénétrer dans la caverne...

La lune éclaire les champs et l'on aperçoit au loin la douce luminosité de Chicago. S'il décide de se joindre à Klaus, il faut 3 jets réussis de Suivre une Piste au jeune investigateur pour retrouver son chemin jusqu'à la ville (ou un jet d'Idée et deux de Chance). En supposant bien sûr qu'il retourne sur ses pas ou qu'il survive à ce qui l'attend dans la grotte. Klaus fait bien attention à ne pas semer ses nouveaux camarades : la Ventriloquie les garde sur ses traces et, si nécessaire, les effraie suffisamment pour qu'ils n'aient pas envie de rebrousser chemin.

Quand et si Klaus s'énerve contre un retardataire, il lui hurle dessus de telle façon que celui-ci perd 0/1 point de SAN. Un jet réussi de Psychologie à ce moment montre que Klaus est complètement fou ; un de Trouver Objet Caché que ses dents ont été aiguisées récemment et qu'elles saignent. La perte de SAN conséquente est de 1D2 points.

Si les enfants paniquent et se dispersent, Klaus attrape le petit Timmy, lui brise la nuque et le traîne jusqu'à son repaire afin de célébrer comme il se doit la réincarnation du Koboltvolk. Chaque gamin apercevant la tête dodelinante de Timmy perd 1D6 points de SAN supplémentaires.

Si le jeune et hardi investigateur accompagne Klaus jusqu'à sa caverne, celui-ci allume des chandelles qui éclairent faiblement de superbes peintures murales - des peintures que Klaus a réalisées lui-même et qui représentent des mammouths laineux, des tanks Panzer et d'anciens rites innommables. Chacune des victimes de Klaus doit réussir un jet d'Esquive ou se retrouver prisonnière au fond d'un trou creusé à l'entrée de la caverne et dissimulé par des branchages.

Le premier des enfants à pénétrer dans la caverne (l'un des PNJs) tombe dans le piège que les suivants peuvent éviter à l'aide d'un jet de DEXx3. Klaus essaie de pousser ces derniers (FOR contre FOR) dans le trou, profond de 6 mètres (dommages dus à la chute 2D6, jets de Sauter à +50% en raison de l'étroitesse des lieux). Les gamins qui ont échappé au piège doivent alors retrouver leur chemin pour rentrer chez eux; les autres réussir quatre jets consécutifs de Grimper pour sortir du piège et s'échapper.

Klaus va les canarder de pierres (dommages 1D4) durant quelques minutes, mais se fatigue rapidement de ce jeu et préfère ressusciter un vieux copain. Plus on est de fous... Les malheureux prisonniers au fond trou entendent ses terribles invocations, sentent le vent se lever et, soudain, perçoivent nettement une seconde voix qui discute avec Klaus (perte de SAN : 1D3 points). A moins qu'ils ne soient extrêmement chanceux pour réussir à grimper hors du puits et battre Klaus (maintenant armé d'un couteau), ils sont lapidés à mort puis dévorés. Le piège est ensuite comblé et soigneusement camouflé. Klaus et son nouvel apprenti partagent alors les sucreries avant de les cacher pour plus tard.

Les recherches menées par les autorités afin de retrouver les enfants (et la caverne, si son existence a été portée à la connaissance de la police) ne mènent à rien. Boris Hall peut rendre compte des activités de son fils. Celui-ci s'est couché

"Un pour toi, un pour moi..."

très tôt la nuit d'Halloween et ne s'est pas levé avant 8 heures du matin. Ses dents ne semblent pas particulièrement aiguisées et il éprouve une telle difficulté à s'exprimer qu'il semble presque incapable de comprendre l'anglais dans lequel on lui parle.

Scotty découvre rapidement que les "grands" ne le croient pas ; les joueurs incarnant des investigateurs adultes doivent décider comment ils considèrent ces rumeurs.

Klaus commence à Réincarner les hominidés le mois suivant. De temps en temps, l'un d'eux se fait passer pour lui à l'école ou chez Boris, afin de lui laisser le temps d'entraîner les autres à devenir une nouvelle race supérieure. Une enquête sur les faits et gestes de Klaus est tout à fait possible mais s'éloigne du présent scénario.

LE DINER DE THANKSGIVING, 1947 (jeudi 27 novembre)

Cette année, nous n'oublierons personne

Le Gardien informe ses joueurs que Boris Hall a invité plusieurs de ses anciens amis pour Thanksgiving, surtout ceux qui n'ont pas de famille avec qui passer les fêtes. Sheila Cartwright s'est offerte pour cuisiner le repas, et les anciens compagnons d'armes de Boris s'apprêtent à se remémorer leurs récents actes de bravoure. Scotty Jensen est présent, avec son oncle Sam Jensen.

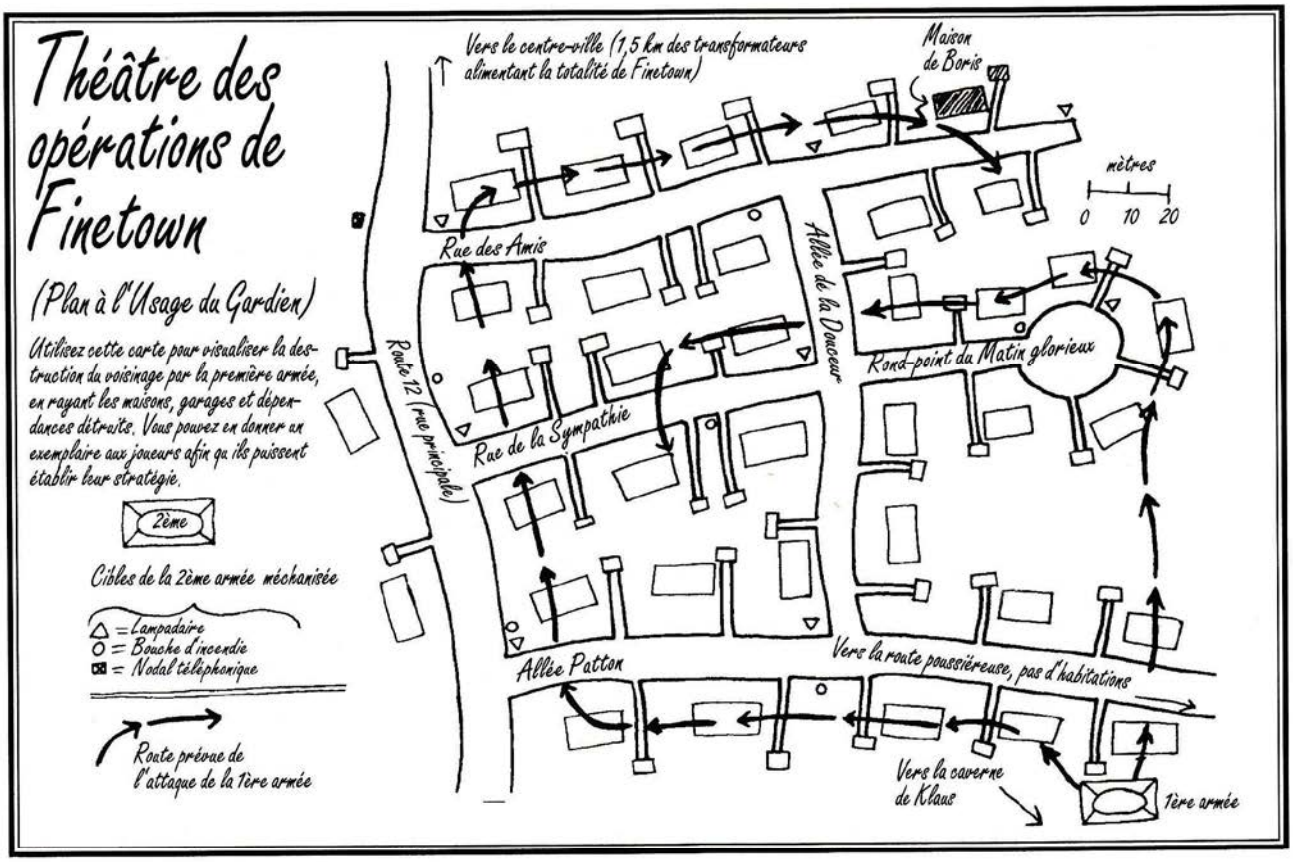
Alors que les invités se présentent et discutent des derniers événements sportifs dans le salon, Sheila tombe nez-à-nez avec Klaus dans la cuisine. Si elle rate son jet d'Idée (pour comprendre que cette chose ridée dans des vêtements trop grands pour elle est le pupille de Boris), le cri qu'elle pousse est audible dans toute la maison. Klaus lui offre un tas de fleurs sauvages qu'il a cueillies lui-même, puis reste dans la cuisine, son but étant de verser une drogue (Force 15) dans la purée dès que Sheila a le dos tourné. La jeune femme peut réussir un jet de Trouver Objet Cacher afin de repérer la fiole qu'il transporte, mais le temps qu'elle l'aperçoive, elle sera vide.

A tout moment durant la soirée, la réussite d'un jet de Psychologie montre que Klaus est particulièrement joueur ce soir. Il parle beaucoup et, au fur et à mesure qu'approche le dîner, devient de plus en plus crispant, renversant les choses sur son passage, éteignant le cigare de Sarge avec un pistolet à eau, etc.

Les conversations d'avant le dîner tournent autour des récentes disparitions d'Halloween. Boris rappelle que Klaus n'a jamais apprécié cette coutume et qu'il est parti se coucher tôt ce soir-là. Klaus agit bizarrement - parfois il comprend ce que dit son tuteur, parfois non. Boris a même l'impression que son fils change de tête suivant l'éclairage. Il refuse néanmoins d'approfondir le sujet ; élever Klaus l'a beaucoup fatigué.

Klaus se calme dès que le repas est servi. Boris bénit les mets et tout le monde commence à s'empiffrer joyeusement. Klaus mange délicatement, observant chacun des convives se servir largement de purée. La réussite d'un jet de Chance est nécessaire pour remarquer ceci avant d'avoir avalé trop de drogue. Ceux qui réussissent leur jet ont juste absorbé une drogue de Force 4 ; ceux qui le ratent doivent résister à une Force de 10. Dès que quelqu'un demande à Klaus pourquoi il regarde tout de cette façon, il se penche sur la

Klaus en reprend.



table, ouvre grand la bouche, révélant des dents aiguisées, et arrache d'un coup de crocs un énorme morceau de dinde. La scène est grotesque, et tous, sauf Boris, doivent lutter pour ne pas perdre 0/1 point de SAN. Boris corrige calmement son fils, et un jet réussi de Psychologie indique que Boris commence à s'habituer à de telles démonstrations, si effrayantes soient-elles.

Klaus continue à dévorer bestialement la volaille alors même que les convives commencent à ressentir les effets de la drogue. Un échec sur la table de résistance signifie que la victime tombe dans l'inconscience pour 1D6 heures ; un jet de Soigner un Empoisonnement n'est efficace que dans les dix minutes suivant l'ingestion de la purée. Ceux qui résistent voient toutes leurs caractéristiques souffrir d'un malus de 10%.

Klaus s'empare alors du couteau à découper et s'occupe personnellement de tous les gens encore conscients (perte de 1D6 points de SAN si l'on est témoin de la mort d'un ami proche). Si Klaus a le dessous ou si les investigateurs sortent des armes à feu, il s'enfuit à l'extérieur en hurlant d'un rire monstrueux. Au cas où des personnages inconscients seraient laissés sans protection, une douzaine des amis réincarnés de Klaus les transportent jusqu'à la caverne, où ils préparent leur propre Thanksgiving.

De quel bois sont faits les Klaus

Les survivants du dîner voudront peut-être examiner la chambre de Klaus qui se trouve au premier étage. Celle de Boris est bien rangée et n'offre aucun intérêt. Celle de Klaus, de l'autre côté du couloir, est beaucoup moins bien tenue ; la décoration convient à un enfant de dix ans montrant un intérêt particulier pour les jouets mécaniques. Un investigateur qui se décide à jouer avec l'un de ces jouets remarque qu'il ne marche pas (le camion ne roule pas, le train déraille, les jouets à ressort tourbillonnent mais n'avancent pas, etc.). En fait, tous sont mystérieusement disloqués. Un jet réussi de Trouver Objet Caché fait découvrir au personnage chanceux 3 souris machouillées. Un jet réussi de Zoologie apporte la preuve que l'une des souris est en réalité une chauve-souris et un d'Idée permet de faire le rapprochement entre ces trois bestioles machouillées et les histoires des enfants sur la caverne de Klaus.

Sur la Piste de Klaus

Les jets de Suivre une Piste souffrent d'un malus de 20% durant la recherche nocturne de Klaus et de ses cousins dans les champs de l'Illinois. Trois réussites sont nécessaires pour repérer la grotte de Klaus, chaque jet tenté faisant perdre 20 minutes aux investigateurs. Le jet de Suivre une Piste, effectué le plus près de la maison de Boris, indique qu'une douzaine au moins de gamins de la taille de Klaus ont couru pieds nus dans les environs.

BLITZKRIEG

Aujourd'hui Finetown, demain Chicago

Durant tout ce temps, Klaus a fait retraite dans sa caverne et, de là, ordonne enfin sa guerre contre la race humaine. Il harrangue ses troupes jusqu'à les plonger dans une folie meurtrière avec un discours bruyant et agressif, puis les envoie détruire la confortable banlieue. L'objectif de la soirée est le quartier de Boris, approximativement 36 maisons. Les koboltvolk sont divisés en trois "armées". La Première Armée est composée de 24 hominidés et forme le gros de la troupe. La Seconde Armée Mécanisée est constituée

de 5 hominidés à bicyclettes chargés de la reconnaissance, des communications avec le Q.G. et de l'Annulation des armes humaines, des transformateurs électriques, des téléphones, etc. avant une attaque. Ils servent aussi à récupérer les soldats qui se font tuer pour les ramener au Q.G. où ils sont réincarnés. La Troisième Armée (l'Elite), avec ses 5 membres, protège la caverne; elle est armée de couteaux.

Tandis que les envahisseurs approchent de la petite ville qui ne se doute de rien, des investigateurs alertes peuvent entendre un rythme tribal et des chants venant d'assez loin. La Première Armée se sépare en deux divisions d'une douzaine d'éléments chacune, qui prennent d'assaut les maisons du voisinage et tuant tous leurs occupants. Il ne faut pas longtemps aux anciens G.I.s pour localiser les cris des civils dans la nuit glacée. Au moins, les lampadaires éteints indiquent où ont eu lieu les premières agressions.

Les personnages, tout citoyen désireux de fuir et la police quand elle arrive sur les lieux découvrent leurs automobiles Annulées, ou plus simplement hors service.

La première rencontre de nos héros avec les forces ennemies dans Finetown se fait lorsqu'ils repèrent un soldat de l'unité de reconnaissance sur son vélo. S'il est attaqué, il actionne la sonnette du guidon pour lancer un signal à ses comparses. Les koboltvolk, trop malins pour combattre à découvert, tentent alors d'attirer l'adversaire dans les bâtiments en prenant des femmes et des enfants en otages. La police peut être prévenue, mais il faut réussir un jet de Chance pour trouver un téléphone en état de fonctionnement dans un rayon d'un kilomètre.

Une fois le gros de la troupe ennemie repéré, un jet d'Idée révèle aux soldats expérimentés que ce n'est visiblement pas un travail pour la police.

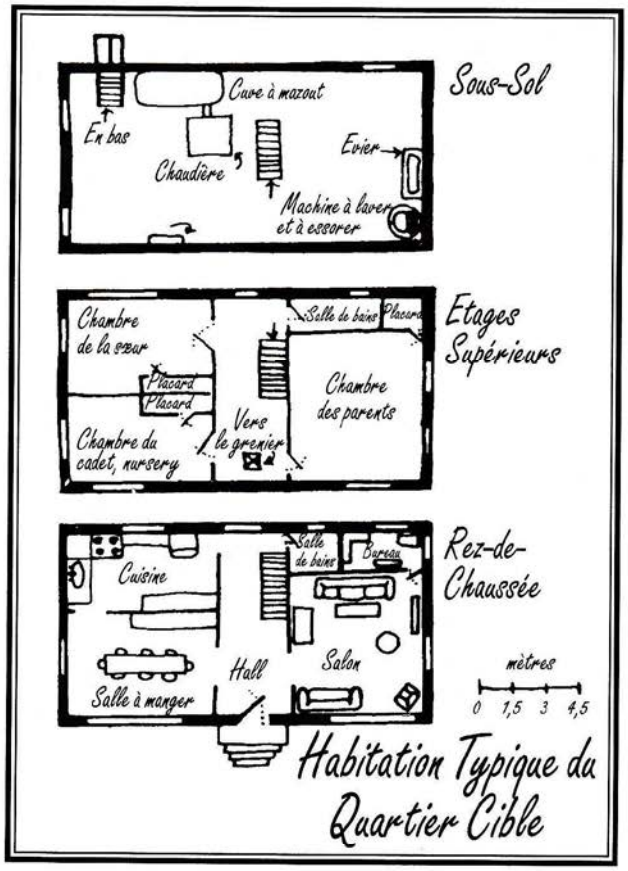
Combat de Rue

On peut supposer que les civils vont se faire tuer assez rapidement ; toutes les maisons où les monstres ont déjà rempli leur office sont jonchées de cadavres encore chauds et de repas de Thanksgiving gâchés. A moins d'être arrêtée rapidement, la totalité de la Première Armée s'arme avec les plus beaux couteaux à découper en argent.

A leur top, les soldats de la Première Armée nettoient deux foyers toutes les dix minutes, il reste donc 3 heures aux investigateurs pour éliminer l'ennemi. Les koboltvolk courent plus vite que les humains, si bien qu'ils ne peuvent être interceptés que lorsqu'ils sont en train d'attaquer une maison. Une fois à l'intérieur, les personnages trouvent 75% des forces ennemies en train de tuer les habitants dans la salle à manger, et les 25% restants dispersés dans le pavillon. Chaque division de 12 créatures reste unie jusqu'à ce que tous ses soldats soient tués; une division peut bien sûr changer de maison. La Seconde Armée Mécanisée passe en trombe dans les rues au 16ème Déplacement mais doit abandonner ses bicyclettes si elle sort des routes, même pour faire son rapport au Q.G. Des renforts réincarnés arrivent un à un et peuvent prendre l'adversaire par surprise entre deux bâtiments.

Les créatures attaquent principalement en griffant et en mordant, et trois d'entre elles peuvent tout à fait assaillir en même temps un être humain. Néanmoins, elles sont terriblement intelligentes et préfèrent une farce mortelle à un coup direct. Voici quelques-unes de leurs tactiques :

- L'annonce : A l'intérieur d'une maison soi-disant déserte, une voix déclame à la radio (Ventriloquie) avec un charmant accent allemand le discours suivant : "Fotre attention, citoyens te Finetown ! C'est fotre maire qui fous parle ! Che dois fous préfenir d'une infasion à grande échelle des koboltvolk. Fous n'afez aucune chance contre ces petits êres si intelligents, alors déposez tout de suite fos armes et rendez-fous !" Un premier jet d'Idée réussi rappelle aux joueurs que le maire de Finetown à un très fort accent du sud, un second que l'électricité est coupée dans toute l'habitation. Si les investigateurs hésitent, ne serait-ce que quelques secondes, les koboltvolk bénéficient d'un round d'action sans réaction adverse.



- Le coup du monte-plat : Un personnage, attiré par des appels au secours, se penche pour regarder dans la cage du monte-plats. Il termine sa carrière la tête écrabouillée par un monte-plats en chute libre (jet d'Esquiver pour l'éviter, dommages 3D6).

- Le revenant : Une de ces affreuses petites choses remuantes se couvre de farine et apparaît devant l'ennemi en hurlant qu'elle est un fantôme, alors que ses compagnons d'armes font semblant d'être effrayés et prennent la fuite. En fait, ils contournent nos héros pour les prendre à revers.

- La descente à la cave : Une créature combattant vaillament (en lançant tout ce qui lui tombe sous la main dans la cuisine par exemple) fait retraite au sous-sol. L'investigateur lancé à sa poursuite se retrouve dans une cave remplie de mazout (un jet réussi de Trouver Objet Caché peut détecter l'odeur). Un courageux Koboltmann s'immole alors par le feu pour le bien de sa race. De toutes façons, il reviendra. Dommages 10D6.

- La ficelle dans l'escalier : Détection par Trouver Objet Caché + Esquiver pour l'éviter. Un grand classique. Dommages 1D6+1.

■ On se rend ! : Une division se rend aux investigateurs. Les petites pestes déposent leurs couteaux à découper et, dès qu'elles se sont assises sur la route les mains sur la tête, la seconde division, dissimulée tout près de là, attaque. C'est une belle occasion pour une distribution gratuite de marrons en extérieur.

Le Gardien peut autoriser les joueurs dont les héros sont tombés au front à incarner les policiers, qui arrivent en retard sur le lieu des exactions des koboltvolk, ou les faire intervenir comme renforts. Bien sûr, la police ne connaît pas les créatures qu'elle combat et peut même ennuyer les personnages : qui sont donc ces malades qui tirent sur des enfants ? Néanmoins, après avoir assisté à quelques atrocités perpétrées par les koboltvolk, elle n'aura plus aucun doute : Finetown est la proie des nazis miniatures !

• **La Police de Finetown (flic banal)**

FOR 14	CON 14	TAI 14	DEX 10	APP 12
INT 10	POU 12	EDU 12	SAN 45	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 60%, dommages 1D3+1D4.
Matraque de police 55%, dommages 1D6+1D4.
Revolver calibre 45 50%, dommages 1D10+2.

La Caverne

Après que les joueurs ont poursuivi les créatures à travers quelques maisons, un jet réussi de Trouver Objet Caché leur permet de repérer la Seconde Armée Mécanisée nettoyant le champ de bataille des corps des koboltvolk tués et les empilant dans les paniers sur les vélos. Si les investigateurs suivent directement les ramasseurs de cadavres, en supposant qu'ils réussissent par la même occasion un jet de Se Cacher chacun, un simple jet de Suivre une Piste les conduit directement à la caverne de Klaus. Ils doivent tuer tous les gardes du corps pour atteindre ce dernier, et l'horrible petit chaman en profite pour lancer des sorts. Il est aussi armé d'une grenade, que Boris lui a ramenée comme souvenir.

Une fois Klaus tué, les investigateurs peuvent, s'ils le désirent, inspecter sa grotte et découvrir le fin mot de l'histoire. Comme beaucoup de ses contemporains, Klaus croyait que les murs des cavernes sont les seuls endroits où l'on peut se confesser à ses dieux. Toute sa saga est dessinée là : ses chasses, ses adorations des dieux sombres, sa capture par les nazis... Il faut réussir un jet d'Archéologie et un d'Idée pour comprendre réellement le sens de ces peintures, et dans ce cas, la perte de SAN est de 1/1D4 + 1 points.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

• **Klaus, Führer der Koboltvolk et chaman hominidé du Pléistocène**

FOR 15	CON 22	TAI 6	DEX 18	APPA 5
INT 16	POU 19	EDU 10	SAN 0	PdV 14

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Morsure 40%, dommages 1D6.
Griffes 60%, dommages 1D2.
Lancer Grenade 25%, dommages 2D6+3.
Arme de poing 35%, dommages 1D8.

Sorts : Hibernation*, Annuler un Objet*, Flétrissement, Réincarnation des Hominidés* plus quelques-uns des sorts primordiaux

Compétences : Camouflage 80%, Conduire une Automobile 20%, Conduire un Engin Lourd 5%, Conduire un Tank 15%, Discrétion 103%, Ecouter 85%, Electricité 40%, Esquiver 87%, Grimper 90%, Lancer 55%, Lire/Ecrire l'Allemand 50%, Lire/Ecrire l'Anglais 60%, Mécanique 50%, Nager 35%, Physique 10%, Pickpocket 75%, Piloter un Avion 40%, Psychologie 30%, Sauter 98%, Se Cacher 104%, Suivre une Piste 76%, Trouver Objet Caché 70%, Ventriloquie 60%**.

Perte de SAN : 0/1. La perte est de 0/1D2 si Klaus a eu le temps de se parer de ses terrifiantes peintures de guerre.

* Nouveau sort
** Nouvelle compétence

• **Les Guerriers Koboltvolk (à réutiliser si nécessaire)**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	12	22	4	19	15	13	-1D4
2	11	19	7	16	12	13	0
3	13	18	5	19	13	12	0
4	13	20	6	17	14	13	0
5	13	19	5	18	17	12	0
6	14	20	5	19	13	13	0
7	14	17	6	17	10	12	0
8	13	18	8	16	16	13	0
9	14	19	5	17	16	12	0
10	11	19	4	19	13	12	-1D4

Armes : Morsure 50%, dommages 1D6.
Griffes 60%, dommages 1D6.
Massue 50%, dommages 1D8.

Compétences : Camouflage 50%, Discrétion 50%, Ecouter 50%, Esquiver 40%, Grimper 70%, Lancer 50%, Nager 40%, Parler l'Anglais 20%, Picpocket 50%, Sauter 85%, Se Cacher 60%, Suivre une Piste 50%, Ventriloquie 60%**.

Sorts : Annuler un Objet*.

• Boris Hall, soldat de première classe, 28 ans

FOR 15	CON 13	TAI 15	DEX 14	APP 13
INT 16	POU 10	EDU 16	SAN 50	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Arme de poing 55%, dommages 1D8.
Garand M1 75%, dommages 2D6+3.
Poignard 60%, dommages 1D4+1D4+2.

Compétences : Allemand 56%, Baratin 17%, Camouflage 53%, Dessiner une Carte 46%, Diagnostiquer une Maladie 31%, Discrétion 52%, Ecouter 61%, Electricité 73%, Esquiver 55%, Français 62%, Grimper 65%, Lancer 55%, Mécanique 82%, Physique 29%, Premiers Soins 65%, Psychologie 12%, Sauter 88%, Se Cacher 80%, Soigner un Empoisonnement 28%, Suivre une Piste 49%, Trouver Objet Caché 73%.

Expression favorite : "Bon, Klaus, ça commence à bien faire."

Boris est un physicien amateur. Il a été interrogé sur ses compétences scientifiques par les renseignements militaires lors de son incorporation, mais a néanmoins été envoyé sur le front. Durant la guerre, il a reçu 2 décorations pour héroïsme. Boris possède un pavillon à Finetown, un quartier de la banlieue de Chicago. En 1944, il a adopté un fils malformé, dont le nom est Klaus, que les investigateurs ont déjà vu au moins une fois avant le dîner de Thanksgiving.

LES INVESTIGATEURS

• Max Johnson, soldat de l'armée américaine, 25 ans

FOR 15	CON 17	TAI 17	DEX 13	APP 12
INT 12	POU 15	EDU 14	SAN 61	PdV 17

Nouvelle Compétence

Ventriloquie

Capacité à projeter sa voix afin qu'elle semble provenir d'un lieu différent de celui occupé par l'orateur. Un jet réussi signifie que la voix est bien perçue là où elle devait l'être; un échec qu'elle provient d'un endroit beaucoup plus proche de l'orateur. Un résultat de 95-00 permet de localiser automatiquement l'orateur. Même si le jet est réussi, les personnes qui écoutent ont droit à un jet d'Idée pour déceler l'utilisation de la Ventriloquie : la réussite d'un jet d'Ecouter permet ensuite de localiser l'orateur.

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Arme de poing 50%, dommages 2D6+3.
Poignard 60%, dommages 1D4+1D4+2.

Compétences : Allemand 48%, Baratin 27%, Camouflage 73%, Dessiner une Carte 40%, Diagnostiquer une Maladie 20%, Discrétion 40%, Ecouter 69%, Electricité 46%, Esquiver 31%, Grimper 65%, Lancer 65%, Mécanique 52%, Premiers Soins 70%, Psychologie 15%, Sauter 90%, Se Cacher 81%, Soigner Empoisonnement 20%, Suivre une Piste 53%, Trouver Objet Caché 82%.

Expression favorite : "Hé, Klaus, lâche mon doigt !"

Max est le meilleur copain d'armée de Boris Hall. Il se rappelle avec enthousiasme tous les actes de bravoure de Boris, et a même quelques petits souvenirs de son cru. Tous deux sont d'accord pour admettre qu'oublier le traumatisme du petit Klaus et ne pas le mentionner l'aidera à mener une vie normale aux Etats-Unis. Max ne comprend pas bien pourquoi Klaus ne grandit pas, et il le dira durant le dîner de Thanksgiving.

• Jack "Sarge" Lance, sergent dans l'armée américaine, 35 ans

FOR 17	CON 17	TAI 16	DEX 14	APP 8
INT 11	POU 14	EDU 12	SAN 52	PdV 17

NOUVEAUX SORTS

Hibernation

Ce sort permet de ralentir le métabolisme de tout être vivant doté d'un cœur et de le maintenir en vie sur de très longues périodes de temps. La cible du sort tombe instantanément en sommeil profond et rêve sans fin. Pour une dépense d'un point de Magie, le sommeil dure 1 an ; pour deux points, 10 ans; pour 3 points, 100 ans et ainsi de suite.

Néanmoins, malgré cela, la cible conserve certains moyens de perception. Si un danger évident se présente, elle se réveille sur un jet de Chance réussi, mais le sort est brisé.

L'Hibernation ne peut être lancée que sur des êtres consentants.

Annuler un Objet

Ce sort provoque automatiquement une panne dans n'importe quel objet mécanique, quel que soit son niveau de complexité. Il fonctionne aussi bien sur un mortier que sur un microprocesseur. Les outils simplistes comme les marteaux se tordent, s'alourdissent ou se désagrègent. Le sorcier doit être de la même race que Klaus, et il ne lui faut qu'un point de Magie et 30 secondes pour lancer ce sortilège. La cible doit être en vue et il ne peut pas accomplir d'autres actions durant ces 30 secondes. Une arme à feu qui se fait Annuler s'enraye automatiquement et explose sur un jet de 95 ou plus sur 1D100, infligeant au passage ses dommages maximum. Une analyse poussée d'un objet Annulé montre qu'il projette des rayonnements magnétiques erratiques très peu usuels. Annuler un Objet s'efface de lui-même en 1D10x100 jours.

Réincarnation des Hominidés

Ce sort permet de recréer de mémoire un ami ou un compagnon disparu. Le Réincarné possède toutes les particularités de l'original, ou presque. Le lanceur du sortilège doit se concentrer sans interruption sur l'image de son compagnon durant 1D10+20 minutes pour le "Réincarner". Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par jour, à moins que 40% au moins du corps de la cible ne soient disponibles; dans ce cas, on peut en user à volonté. Il coûte à un chaman hominidé un malheureux point de Magie. Par contre, dans le cas où un humain à réussi à l'apprendre, il lui ôte 5 points de POU et n'accorde aucune garantie quand à son issue.

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Arme de poing 50%, dommages 1D8.
Garand M1 83%, dommages 2D6+3.
Poignard 65%, dommages 1D4+1D4+2.

Compétences : Allemand 32%, Baratin 46%, Camouflage 82%, Dessiner une Carte 56%, Diagnostiquer une Maladie 30%, Discrétion 57%, Ecouter 76%, Electricité 36%, Esquiver 67%, Français 45%, Grimper 74%, Lancer 69%, Mécanique 57%, Premiers Soins 72%, Psychologie 65%, Sauter 88%, Se Cacher 80%, Soigner un Empoisonnement 27%, Suivre une Piste 71%, Trouver Objet Caché 85%.

Expression favorite : "Vous vous adaptez, vous improvisez, vous gagnez."

"Sarge" - rien à rajouter. Dur comme l'acier, acceptant de réduire son uniforme en lambeaux pour sauver la démocratie, fumant le cigare, hurlant quand il s'agit de se faire entendre et plus silencieux qu'une panthère quand il chasse le boche, etc. Sarge est encore dans l'armée en 1947. Il apporte même de petits cadeaux kaki au dîner de Thanksgiving. Ces présents comprennent 4 revolvers calibre 32 (dommages 1D8, 6 balles), plus deux grenades pour son usage personnel.

• Sam Jensen, soldat dans l'armée américaine, 29 ans

FOR 15	CON 14	TAI 12	DEX 13	APP 14
INT 14	POU 15	EDU 13	SAN 64	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Arme de poing 45%, dommages 1D8.
Garand M1 60%, dommages 2D6+3.
Poignard 60%, dommages 1D4+1D4+2.

Compétences : Allemand 45%, Camouflage 60%, Conduire une Automobile 45%, Dessiner une Carte 50%, Discrétion 50%, Discussion 50%, Ecouter 60%, Esquiver 45%, Français 35%, Grimper 60%, Histoire 40%, Marchandage 40%, Premiers Soins 50%, Psychologie 45%, Se Cacher 50%, Trouver Objet Caché 35%.

Expression favorite : "Et si ça ne marche pas ?"

Sam fait office de mère prudence dans le groupe. Quand ils étaient dans les tranchées, c'était toujours lui qui pensait à tout quelques secondes avant de charger les mitrailleuses nazies. Quelques mois après son retour du front, son frère et sa femme ont été tués dans un accident de voiture. Sam a recueilli leur fils, Scotty, et le traite comme s'il s'agissait du sien.

• Scotty Jensen, gamin, 11 ans

FOR 8	CON 12	TAI 9	DEX 15	APP 12
INT 14	POU 13	EDU 6	SAN 65	PdV 10

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Poings 45%, dommages 1D3-1D4.
Pieds 35%, dommages 1D6-1D4.
Batte de base-ball 55%, dommages 1D8-1D4.

Compétences : Baratin 45%, Camouflage 45%, Discrétion 55%, Esquiver 55%, Grimper 50%, Histoire 35%, Lancer 45%, Mécanique 40%, Nager 35%, Psychologie 45%, Se Cacher 55%, Trouver Objet Caché 55%.

Expression favorite : "Chouettos !"

Scotty a vécu à Finetown toute sa vie. Ses parents sont morts dans un accident de voiture il y a environ un an. Depuis, son oncle Sam Jensen l'a adopté. Scotty possède la plus impressionnante collection de dinosaures en plastique du quartier.

• Sheila Cartwright, fiancée, 26 ans

FOR 11	CON 13	TAI 9	DEX 13	APP 16
INT 15	POU 14	EDU 16	SAN 70	PdV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poignard 25%, dommages 1D4.
Talons aiguilles 10%, dommages 1D2.

Compétences : Anthropologie 25%, Archéologie 25%, Bibliothèque 62%, Crédit 60%, Discrétion 18%, Ecouter 32%, Esquiver 28%, Grimper 45%, Premiers Soins 40%, Psychologie 28%, Sauter 43%, Se Cacher 30%, Trouver Objet Caché 38%.

Expression favorite : "Oh, comme c'est charmant !"

Sheila est une belle New Yorkaise qui, à une époque, est sortie avec Boris. Elle a refusé sa proposition de mariage avant la guerre, estimant que Boris n'avait que peu de chances d'en revenir riche. En 1947, de retour à Chicago, son statut de femme ne lui a pas permis de trouver du travail. Préparer le dîner de Thanksgiving pour Boris et les amis de son ancien peloton n'est peut-être pas une si mauvaise idée. Sheila est en train de repenser à la demande en mariage de Boris car elle ne peut pas s'en sortir seule dans les Etats-Unis d'après-guerre.

• Peter MacPherson, journaliste et homme d'esprit, 30 ans

FOR 9	CON 7	TAI 10	DEX 17	APP 14
INT 17	POU 16	EDU 21	SAN 80	PdV 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poignard 60%, dommages 1D4.

Compétences : Bibliothèque 76%, Crédit 65%, Discrétion 43%, Discussion 70%, Ecouter 42%, Electricité 20%, Eloquence 66%, Esquiver 34%, Grimper 43%, Histoire 85%, Ironie 88%, Occultisme 41%, Pharmacologie 22%, Physique 10%, Psychologie 58%, Sauter 30%, Se Cacher 52%, Trouver Objet Caché 43%.

Expression favorite : "Là n'est pas le problème."

MacPherson est journaliste, mais ses romans satyriques ont été applaudis à juste titre comme des merveilles de critiques culturelles. MacPherson et Boris se connaissent depuis longtemps; ils ont tenté les mêmes classes préparatoires avant la guerre. "Les physiciens servent-ils de cobayes dans leurs expériences les plus dangereuses, comme le font les biologistes ?" est la question qu'il a posé des années avant la bombe atomique. Boris n'a jamais montré de signes avant-coureurs de communisme, mais MacPherson le charrie toujours à propos de son nom.

Lune de Miel en Enfer

par Marcus L. Rowland

Considérations Préliminaires

Nous sommes en 1940, et les joueurs incarnent de sympathiques couples de jeunes mariés qui partagent un bateau pour passer un agréable voyage de noces dans les Everglades, en Floride.

Tout au long de l'aventure, essayez autant que possible de souligner l'atmosphère des Everglades en milieu d'été, leur chaleur lourde, les rides étranges qui se forment entre les bulles de la surface, l'odeur de l'humidité pourrissant tout... Décrivez également la faune et la flore en vous reportant au chapitre correspondant.

Dès que l'horreur aura commencé, maintenez la pression; des investigateurs en fuite plongeront à quatre pattes dans la boue pour en émerger couverts de fange et de sangsues, en admettant qu'ils en émergent. Leurs vêtements seront trempés de sueur, sans parler des armes qui, mal entretenues, rouilleront ou se boucheront sans raison...

Informations pour le Gardien

Le docteur John Pellew a passé la majeure partie de sa vie adulte sur une petite île, occupant ses longues soirées à des recherches sur un sérum de régénération nerveuse. Malheureusement, la solitude et une série de tragédies ont eu raison de sa santé mentale.

Ses enfants moururent carbonisés dans un incendie, il y a dix ans. Du coup, sa femme se mit au spiritisme pour oublier, puis fut assassinée cinq ans plus tard par Peter Baxter, le fils illégitime de sa cousine qui voulait hériter de la fortune familiale. Peter égorgea ensuite le père de John et quelques invités, en passant. Les erreurs qu'il commit permirent de le repérer, mais l'affreux personnage fut avalé par des alligators en tentant de fuir dans les marais. Un an plus plus tard, la secrétaire de Pellew le persuada de l'épouser. La malheureuse s'éteignit, hélas, il y a trois ans, en accouchant d'un enfant mort-né.

Cette série noire acheva d'effilocher les derniers liens que Pellew conservait avec la raison. Négligeant les assauts d'un univers impitoyable, apparemment décidé à le punir de ses efforts pour améliorer le sort de la race humaine, il poursuivit ses expérimentations sans relâche.

L'île étant isolée, et il y installa de quoi accueillir d'éventuels visiteurs, qui lui serviraient par la suite de cobayes grandeur nature.

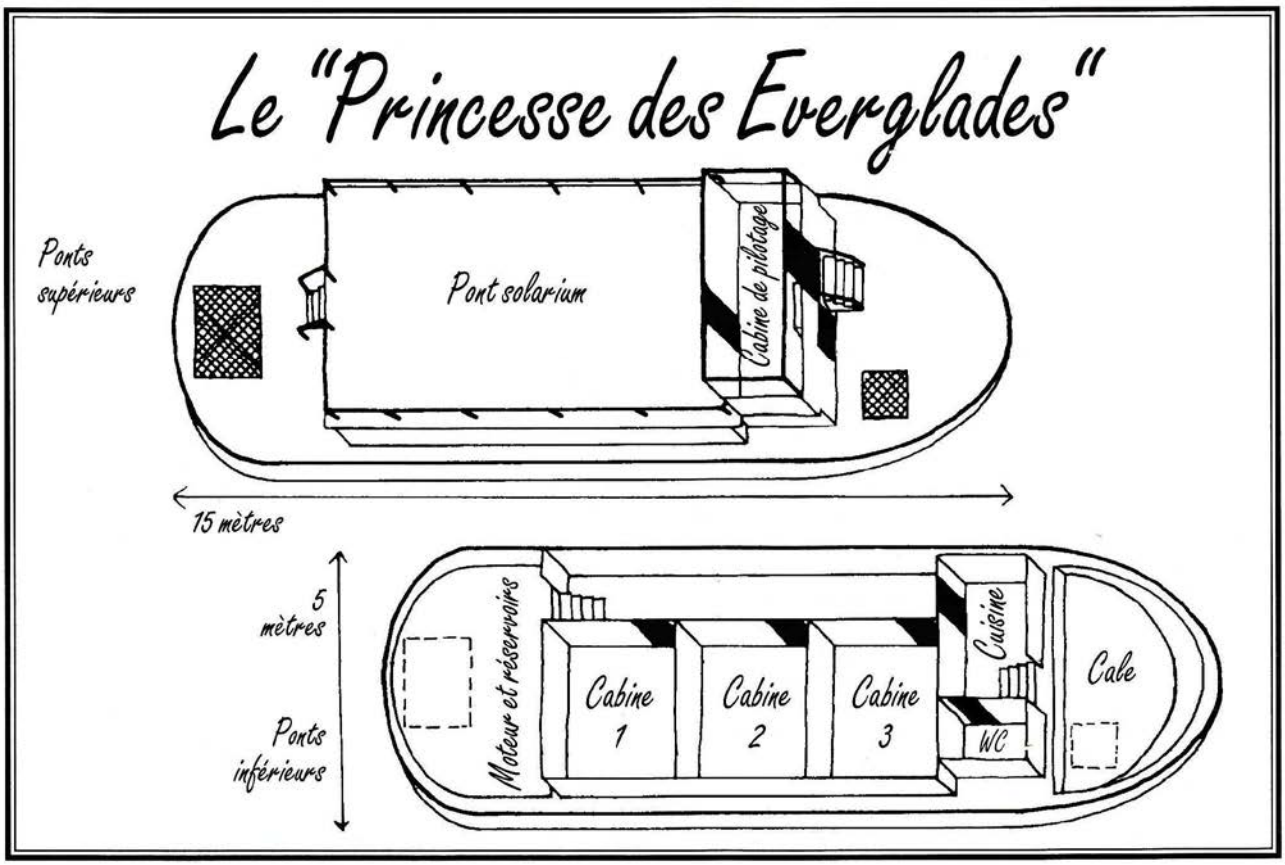
LES SAVANTS FOUS

Depuis la première version (1931) de *Frankenstein*, dans laquelle Colin Clive était, comme dans le vieux mythe de l'échelle de Jacob, la première victime de son propre orgueil, les savants fous font partie des clichés les plus appréciés des films d'horreur. Les signes caractéristiques du bon savant fou sont : sa dévotion fanatique à son travail, dévotion qui le plonge rapidement dans la folie et lui fait oublier la valeur de la vie humaine ; ses fréquents accès de dépression ou de colère ; son rire ou son sourire démoniaque ; et, bien sûr, son éternelle blouse de laboratoire.

Les films de savants fous sont souvent extrêmement macabres. Il s'agit, en général, d'une histoire de procédé miracle qui changerait le corps humain afin de l'améliorer. Que ce procédé nécessite l'utilisation de morceaux de cadavres encore frais ou d'ordinateurs et de lasers complexes n'a aucune importance... De toute manière, tout ce que fait le scientifique va horriblement mal tourner, et les résultats sont dégoûtants juste comme on aime.

Quelques films de savants fous :

Frankenstein (1931, Universal)
The island of Lost Souls (1933, Paramount)
La Fiancée de Frankenstein (1935, Universal)
Dr Cyclops (1939, Paramount)
La Mouche noire (1958, 20th Century Fox)
The Brain That Wouldn't Die (1963, American International)
Frankenstein must be destroyed (1970, Hammer)
Au-delà du réel (1981, Warner Brothers)
Dr. Butcher M.D. (1982, Aquarius)
Re-Animator (1986, Empire)
From Beyond (1987, Empire)
La Mouche (1987, 20th Century Fox)



Pendant ce temps, quelque chose se tramait dans les marais... En effet, avant sa mort bien méritée, Peter Baxter s'intéressait de près au travaux du docteur Pellew. Pensant que cela le rendrait invulnérable, il s'était injecté une forte dose de sérum de régénération. Mais cette substance, si elle permet effectivement aux cellules nerveuses de se régénérer et accélère la guérison, n'en est pas pour autant un médicament miracle car elle possède de sérieux effets secondaires. Au moment où Baxter mourut, les tissus saturés de sérum, son corps fut dévoré par des alligators. Durant les cinq dernières années, le produit a infiltré l'organisme de ces animaux, transformant lentement leurs cerveaux jusqu'à ce qu'ils atteignent une intelligence pseudo-humaine qui s'est mêlée à leur instinct de tueurs. L'attaque est pour bientôt...

Les investigateurs n'en savent évidemment rien. Mais ils vont prendre le mauvais bras d'eau...

Informations pour les Investigateurs

Vous vous êtes rencontrés par hasard dans le même hôtel sur Miami Beach, et avez franchement sympathisé lorsque vous avez découvert que vous vous étiez tous mariés le même jour ! Malheureusement, les choses se sont gâtées quand la police sanitaire a fait une descente dans l'établissement, ce qui a eu pour effet d'envoyer la direction et le reste du personnel en prison. Il aurait évidemment été possible de garder vos chambres, mais vous avez refusé de payer un prix exorbitant pour un service inexistant. Comme tous les hôtels de la région sont bondés, vous avez mis vos finances en commun pour louer un petit bateau afin d'aller pêcher dans les Everglades.

Alors que le *Princesse des Everglades* se détache lentement de l'embarcadère, vous vous dites que vous allez sûrement passer des vacances inoubliables...

Le Princesse des Everglades

C'est une ancienne péniche aménagée et munie d'un petit moteur diesel ; sa vitesse de croisière est de 2 à 3 nœuds. Les cabines, quoique meublées chichement, restent confortables. Le moteur fournit l'électricité, et possède une batterie qui permet d'avoir une heure ou deux de lumière quand il n'est pas en service. Le système n'étant pas conçu pour supporter de gros appareils, les passagers cuisinent sur un poêle à mazout. Le toit de l'habitacle forme un solarium, avec chaises longues et tables basses, qui peut être recouvert d'une toile en cas de pluie. Les autres parties du pont, de taille réduite, sont encombrées d'écoutilles et de matériel.

Deux fusils de chasse calibre 20 et cinquante cartouches sont rangés dans un placard de la cabine de pilotage. Une hache de pompier est pendue à la cloison de la cuisine qui contient, également, un assortiment de couteaux bien aiguisés.

Le bateau emporte un équipement varié dont : 4 lanternes à huile, deux torches électriques, de nombreux rouleaux de corde, du matériel de pêche, un électrophone 78 tours avec sa pile de disques de jazz et des Andrews Sisters, et une gaffe.

Un Zodiac à quatre places est arrimé à l'arrière. Cinq à six personnes peuvent s'y serrer, si les deux dernières s'asseyent entre les bancs des rameurs... l'embarcation devenant alors désagréablement instable.

Les Everglades

Imaginez un fleuve de 80 kilomètres de large, d'une profondeur de quelques mètres à quelques centimètres, divisé en un complexe labyrinthe composé de bras, d'îles et de

marais. Voilà les Everglades. Le fait qu'il y ait littéralement des milliers d'îles leur permet d'héberger de nombreux spécimens de faune et de flore qu'on ne trouve nulle part ailleurs.

Des cyprès poussent directement dans l'eau, laissant sortir des racines de respiration semblables à des périscopes, des guirlandes de lichens recouvrant leurs branches comme des perruques. Des lianes dantesques enserrent arbres et buissons. Des troncs d'arbres dérivent... ouvrant parfois une bouche caverneuse et esquivant l'embarcation. Des serpents et divers amphibiens s'ébattent dans l'eau puis s'aggripent aux arbres, d'où ils regardant flamands et pélicans passer en planant. Les plantes carnivores hypnotisent d'énormes moustiques qu'elles guident jusque dans leurs mâchoires mortelles, bien que parfois délaissées des esthètes qui préfèrent offrir leur misérable vie aux superbes orchidées.

Les insectes sont partout. De la libellule gigantesque au nuage de moucherons irritants, en passant par des escadrilles de moustiques sans cesse renouvelées. Les lits sont infestés de lézards et de fourmis, les lumières assiégées de papillons de nuit, alors que des chauves-souris passent entre les arbres et que sur chaque îlot dépassé par le bateau, des yeux luisants paraissent dévisager les intrus.

Dans les années 40, les Everglades ont été explorées et on est en train d'en assécher certaines portions. La vie sauvage est florissante, les alligators sont communs, quoique se raréfiant autour des canaux principaux. Quelques crocodiles et lamantins sont les seuls autres animaux de grande taille.

Des maisons et des fermes ont été construites sur les îles les plus spacieuses, ainsi que des villages dans les zones drainées, mais la majorité de la région demeure inhabitée.

DANS LES ILES

Honest Al a offert une carte aux investigateurs, mais les a bien prévenus que beaucoup des petits canaux n'y sont pas représentés, car leur tracé évolue à chaque inondation. Sont par contre indiqués les meilleurs endroits pour pêcher, les emplacements de quelques vieux campements indiens et les rares fermes qui vendent du lait et de la nourriture. Tout cela est noyé dans des centaines d'îles minuscules et de canaux torturés. La plupart des "touristes" naviguent avec des bateaux à fond plat, comme le *Princesse des Everglades*.

Celui-ci avance bien, et le paysage est merveilleux. De temps en temps, la petite péniche croise un îlot de civilisation : ferme, pêcheurs, voire un autre bateau.

Il faut que le *Princesse* visite au moins une des îles/fermes. Si les tourtereaux ne veulent pas s'arrêter, donnez-leur une bonne raison de le faire : ils découvrent qu'ils n'ont plus de bière, plus de pain, plus d'allumettes ou tout autre chose indispensable de la vie courante.

La ferme à laquelle les investigateurs sont contraints de s'adresser est tenue par la famille Clancy. Les Clancy possèdent un bon stock de matériel de base (et de véritables affaires pour les copains), qu'ils cèdent à des prix honorables. C'est Isobel Clancy qui s'occupe des relations publiques. Isobel est une vieille dame absolument délicieuse, capable de bavarder de tout et de rien durant des heures, véritable fontaine d'informations, pas fiables le moins du monde, sur la géographie, les centres d'intérêt de la région, etc. Une fois qu'elle a pris connaissance de la destination approximative des voyageurs, Mme Clancy rajoute une ferme et trois camps indiens sur leur plan, avec en prime un conseil : "Restez sur les canaux principaux, car il se passe parfois des choses bizarres dans les endroits retirés. Il n'y a pas plus de cinq ans, une véritable vague de meurtres s'est abattue sur l'une de ces petites îles".

Si les personnages l'interrogent plus avant à ce sujet, Isobel en dit un peu plus : le meurtrier se nommait Alex Phillips ("ou peut-être était-ce Philpott ?") et a tué une femme et deux ou trois hommes. Elle raconte qu'il est mort dans les marais, mais ne révèle pas les détails horribles à de simples touristes, ne donne pas le nom de la famille impliquée et n'indique pas non plus où se trouve l'île concernée. Son prétexte : "Ce n'est pas chrétien d'importuner des gens qui ont connu une telle tragédie". Elle ajoute cependant que "Un être mort d'une telle manière ne doit pas reposer en paix. Personnellement, je n'irais pas traîner là-bas de nuit...".

Son mari acquiesce, crache et affirme que "C'était p'têt un meurtrier, mais personne mérite une mort pareille...". Aucun des deux époux n'accepte de fournir plus de détails ou de décrire comment le fameux meurtrier a trouvé la mort.

Où que nos jeunes couples fassent escale, dans les Everglades bien sûr, l'histoire est identique, à quelques variations près. Tout ce qu'il est possible de découvrir est que quelqu'un a tué plusieurs personnes et qu'il est ensuite mort dans les marais. Les gens du coin ajoutent souvent que "c'était une affreuse manière de mourir", mais refusent d'expliquer ce qu'ils veulent dire par là. Quant à la localisation de l'île, elle reste extrêmement vague, tous s'accordant à affirmer que "personne ne devrait avoir envie d'aller là-bas".

Si les personnages décident de rechercher activement l'îlot, donnez-leur des indices plus précis, comme "20 ou 25 kilomètres vers le nord-est...", pour les encourager. Par contre, s'ils tentent d'éviter l'endroit maudit, restez imprécis et contradictoire.

Avant le coucher du soleil, l'équipe n'a le temps de visiter que deux ou trois des îles conseillées par Mme Clancy, chacune d'elles se trouvant séparée des autres par deux ou trois heures de navigation... sans compter le temps passé à terre. Mais vous pouvez également laisser à vos joueurs plus de temps pour agir en faisant passer quelques jours avant qu'ils n'apprennent l'essentiel sur les meurtres. La rencontre avec la police d'Etat (ci-dessous) n'intervient alors, que quand vous êtes prêt.

Et ma compétence de Bibliothèque, j'en fais quoi ?

Il n'y a *pas* de bibliothèques dans les Everglades, et même si les investigateurs tentent d'en apprendre plus par le biais d'anciens journaux, ils restent bredouilles. En effet, l'assassin ayant péri peu de temps après ses victimes, nul n'a voulu faire de publicité inutile...

La famille était déjà assez traumatisée comme ça. Par-dessus le marché, une fusillade entre gangs à Miami a fait les gros titres le même jour, aussi les quelques paragraphes consacrés au massacre Pellew, quelque part en quatrième page, sont-ils très difficiles à dénicher.

Les Sites Indiens

Ces îles portent juste d'anciens campements indiens : des restes de huttes et de feux abandonnés par les Séminoles lors de leur retraite devant l'avancée de l'homme blanc. Une recherche peut mener à la découverte de vieilles pointes de flèches et autres reliques, mais rien dans toutes ces trouvailles n'a une quelconque valeur.

Lors de l'exploration de ces endroits, nos tourtereaux devraient se heurter à d'autres touristes, que vous pouvez jouer sympatiques ou sinistres, comme vous préférez. Ils n'ont, de toute façon, aucune influence sur le déroulement de l'aventure.

La Police d'Etat

En fin d'après-midi, le *Princesse des Everglades* contourne une chicane dans un bras d'eau, pour se retrouver face à face avec une puissante vedette portant l'insigne de la police d'Etat. Les officiels ratissent le marais à l'aide de perches et de filets, et dès que le *Princesse des Everglades* apparaît, ils hèlent ses occupants pour leur demander s'ils n'ont pas vu une petite fille en robe verte, appelée Mary O'Toole. Mary a disparu d'une des fermes en amont, et ses parents craignent qu'elle ne se soit noyée. Mais personne sur le bateau ne l'a aperçue.

A moins que les investigateurs ne fasse quelque chose d'exceptionnellement stupide, ils sont autorisés à circuler aussitôt après l'avoir dit. Il est fort possible, par contre, qu'ils posent quelques questions sur les meurtres dont on leur a rebattu les oreilles. Naturellement, le lieutenant O'Grady pourrait tout simplement répondre à ces questions... mais il est d'un naturel méfiant et veut d'abord savoir pourquoi les jeunes mariés s'intéressent à l'affaire. Si nos gentils couples trouvent une excuse valable (et ils ont intérêt à en trouver une...), O'Grady leur raconte en détail les malheurs de Pellew et leur montre son île sur leur carte. Il déclare que Peter Baxter s'est noyé et ne fait pas allusion aux alligators, à moins que ses interlocuteurs ne soient extrêmement persuasifs.

Il est trop tard ce jour-là pour rallier l'île Pellew, qui se trouve à plusieurs kilomètres mais tout de même - le hasard fait bien les choses - pratiquement sur la route que comptaient prendre nos voyageurs.

Le lieutenant termine la conversation en mettant les personnages en garde : un orage se prépare. Un grain sévit sur la côte et semble se diriger vers l'intérieur des terres. O'Grady conseille à l'équipe de solidement arrimer le bateau à une île avant la tombée du crépuscule, de débarrasser le pont de tout le matériel, et de vérifier soigneusement portes et hublots.

UNE NUIT SOMBRE ET ORAGEUSE

Tandis que l'après-midi laisse place à la chaleur humide de la nuit, une épaisse couverture nuageuse se répand par l'ouest sur les Everglades. Quelques roulements de tonnerre se font entendre. La pluie n'est cependant toujours pas là, et le baromètre dans la cabine - qui indique déjà l'arrivée imminente d'une tempête - ne cesse de chuter.

L'orage arrive peu après le coucher du soleil, en un épais rideau de pluie et de vent qui se précipite vers le bateau. Si les investigateurs n'ont pas suivi les conseils d'O'Grady, le matériel du pont solarium commence à s'envoler, la toile fait voile et la péniche se met à dériver... même si elle avait été soigneusement arrimée à une île, car les cordages ont cassé sous la force du vent. Le moteur permet de revenir en sécurité, mais le temps d'arriver à la rive, la plupart des meubles sont perdus. Par contre, si nos héros ont écouté le lieutenant, le bateau est violemment secoué mais ne bouge pas d'un pouce.

La tempête dure des heures, réduisant la visibilité à moins de deux mètres et rendant les conversations difficiles. La petite équipe ne peut pas faire grand-chose, à part vérifier périodiquement les amarres. A moins qu'elle ne laisse tourner le moteur (ce qui suppose que quelqu'un reste en permanence dans la cabine de pilotage pour en contrôler le régime), la batterie rend l'âme au bout de deux heures. Passé ce délai, les seules sources de lumière sont les lanternes et les éclairs...

Au plus fort de l'orage, le bâtiment est attaqué par quatre alligators mutants qui déchiquètent les amarres, montent à bord et tentent de pénétrer dans les cabines. Essayez de rendre cette agression la plus terrifiante possible... sans lumière et avec une visibilité réduite, la première vision des créatures pourrait être un flash très court dû à un éclair. Les animaux s'obstinent jusqu'à ce qu'au moins deux d'entre eux soient tués et se replient alors, emportant entre leurs mâchoires tout ce qu'ils ont trouvé de comestible. Ils ne gardent pas de prisonnier vivant car les cadavres sont plus faciles à traîner. Ces charmantes bestioles essaient aussi de mettre le feu au bateau, en renversant le poêle ou en brisant des lanternes. Contrairement à la plupart des animaux, les alligators mutants ne craignent pas les flammes, bien que celles-ci les affectent normalement.

- **Les Alligators Mutants**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	18	12	14	6	7	13	+1D4
2	19	13	13	6	6	13	+1D4
3	16	12	13	7	7	13	+1D4
4	17	12	10	5	7	11	+1D4

Armes : Morsure 60%, dommages 1D8.
Griffes 45%, dommages 1D6.

Compétences : Discrétion 60%, Ecouter 45%, Se Cacher 60%, Trouver Objet Caché 40%.

Armure : 4 points de peau.

Déplacement : 6/8 dans l'eau.

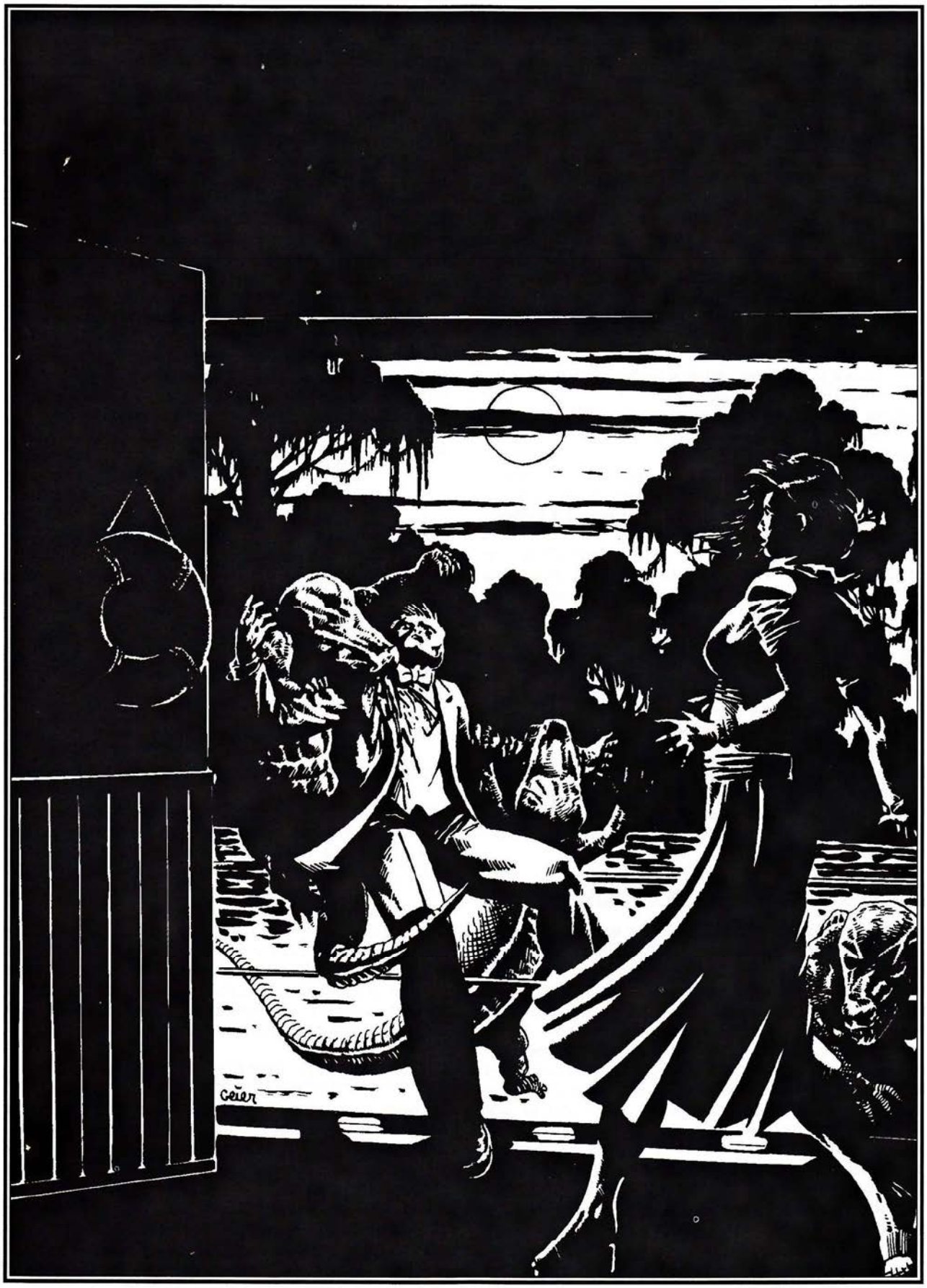
Ce combat devrait se terminer avec le bateau en feu dérivant dans l'orage, et de préférence avec tous les investigateurs survivants quelque peu abîmés. D'une manière ou d'une autre, les réservoirs de gas-oil prennent feu... Ils n'explosent pas, mais la chaleur dégagée met le moteur hors d'usage.

Le mieux serait que chaque personnage ait au moins été blessé en luttant contre le feu, et qu'un cadavre d'alligator soit resté à bord. Le temps que l'incendie soit maîtrisé, la péniche se perd dans les marais, prenant l'eau. Toutes les énergies ne peuvent être consacrées qu'à soigner les blessés ou à faire quelques réparations d'urgence...

L'ILE DU DOCTEUR PELLEW

L'orage ne se calme qu'à l'aube. Le soleil illumine alors une maison à quelques centaines de mètres des naufragés. Après quelques efforts, ils peuvent, en se servant des rames du Zodiac, amener le *Princesse des Everglades* jusqu'à un embarcadère branlant.

Une boîte aux lettres plantée au bout de la jetée annonce qu'ils se trouvent chez le Dr John Pellew, Médecin. Au moment où le bateau accoste, un homme se dirige vers lui, puis constate l'état du groupe... "Qu'est-ce qui s'est passé ? Vous avez été frappés par un éclair ? Vous feriez bien de venir à l'intérieur, j'ai quelques bandages et des antiseptiques."



L'attaque des alligators tueurs

Pellew n'attendait pas de visiteurs mais ne peut résister à l'envie de se procurer de nouveaux cobayes. Son plan est simple : découvrir ce que les investigateurs font là, vérifier qu'ils n'ont parlé à personne de leur visite et les traiter au sérum de régénération (en l'associant dans la nourriture ou dans des médicaments). Il attendra ensuite les premiers effets secondaires, puis les emprisonnera afin de poursuivre ses expérimentations.

L'Ile Pellew

L'île est constituée d'un petit bloc de terre entouré de sables mouvants, dont le contour change un peu à chaque inondation. Elle est ravitaillée une fois par semaine par un bateau qui ne repasse que dans quatre jours. Un des secteurs de la partie nord a été déboisé, mais le reste des lieux est couvert d'un inextricable et impénétrable fouillis végétal. Les seuls points intéressants sont la maison elle-même, une hutte contenant un groupe électrogène qui fournit l'électricité à usage domestique, et les tombes du père de Pellew (Tom Pelew), de sa première et de sa seconde femme (Norma et Barbara Pellew), et des enfants de son premier mariage. Toutes sont entretenues avec amour.

Une piste a été taillée à travers les arbres au sud de la maison; un embranchement mal dégagé mène à l'ancien terrain de jeu des enfants où tobbogans et balançoires sont couverts de lierre et de lianes, et rongés par les termites. L'autre conduit à la décharge, où boîtes de conserve, bouteilles et papiers gras s'accumulent depuis des années. Des insectes, des rats et autres rongeurs y ont élu domicile. Ils ne cèdent pas facilement le passage aux investigateurs. Attention aux morsures et au griffures !

Sur un jet réussi de Trouver Objet Caché, on peut découvrir, roulée en boule sous quelques jours d'ordures, une robe d'enfant verte. De nombreux corps humains y sont aussi enterrés, mais il faut creuser de longues heures pour les repérer... et les dégager.

Derrière cette montagne de détritus, un autre jet de Trouver Objet Caché révèle un étroit passage entre les arbres menant à une autre piste. Celle-ci va jusqu'à une petite baie, dont l'entrée est dissimulée par un mur de ronces et de lianes.

Un hors-bord à deux places dont Pellew a les clés est attaché à un piquet sur la rive.

La Maison

Pellew vit dans un vieux manoir, bâti par des abolitionnistes au milieu du 19° sciècle, qui fut même pendant un temps le Q.G d'un de leurs réseaux souterrains de résistance. La résidence a été en partie restaurée il y a quatre ans, le principal changement étant la construction de deux laboratoires munis de verrières.

Le docteur Pellew, son cousin Avril Baxter et le majordome Sylvester Potter en sont désormais les seuls occupants. Les domestiques étaient auparavant beaucoup plus nombreux, mais Pellew les a congédié quand il a jugé qu'ils risquaient d'interférer avec ses expérimentations. Si on le questionne à ce sujet, il répond que ses anciens serviteurs sont maintenant à la retraite et qu'il est très difficile de nos jours de trouver du personnel pour une maison si isolée.

Le Rez-de-Chaussée

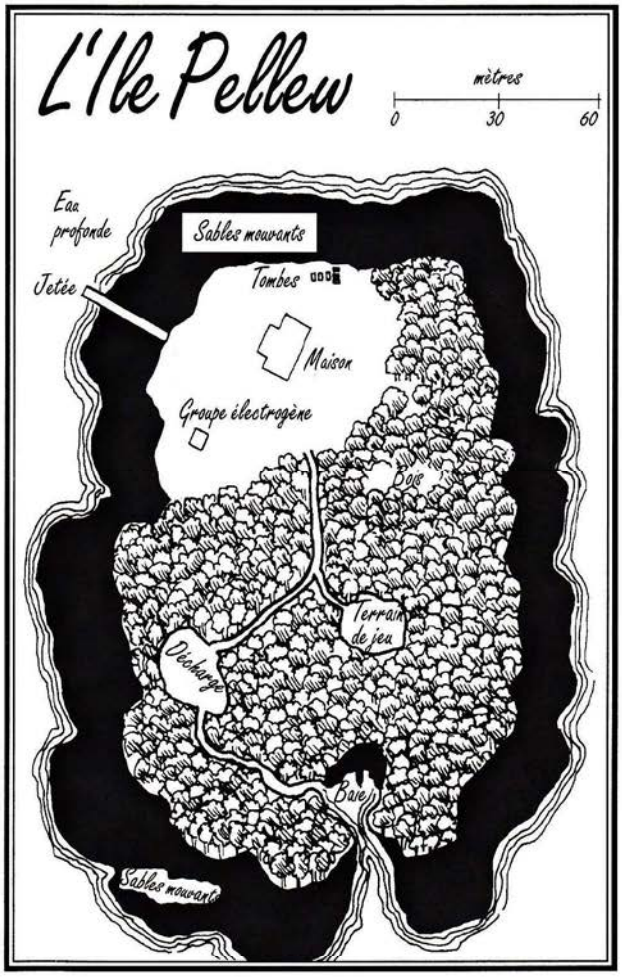
Les visiteurs entrent par une véranda qui fait office de petite serre et contient des espèces locales rares : minuscules orchidées, plantes carnivores géantes et autres végétaux exotiques. Deux placards renferment des vêtements de pluie et du matériel de pêche.

Le hall central fait deux étages de haut, et ses murs sont entièrement recouverts de panneaux de chêne sombre. Au rez-de-chaussée, le sol est carrelé. Celui de la galerie qui l'entoure, au niveau supérieur, est recouvert de tapis. L'ensemble est éclairé par une verrière et un chandelier électrique dont la plupart des ampoules sont grillées... L'atmosphère y est à la fois glauque et impressionnante. Sous les escaliers se trouvent deux portes. L'une, fermée, mène à la cave, l'autre ouvre sur un placard à balais.

Une porte secrète dans le hall dissimule un ancien passage secret datant du temps des abolitionnistes. Large de 60 cm, il donne sur une échelle qui conduisait, il y a un siècle, à une série de pièces secrètes. Depuis la restauration, elle débouche dans le laboratoire, pour lequel existe une autre entrée, dans la salle à manger, bloquée par un piano. Des jets de Trouver Objet Caché permettrent de découvrir ces portes, à condition que les joueurs aient précisé qu'ils les cherchaient. Il est impossible, à moins de mesurer les pièces très soigneusement, de remarquer que les dimensions extérieures et intérieures du manoir ne correspondent pas tout à fait.

La salle à manger, le salon et la cuisine ne cachent rien de particulier - si ce n'est, au salon, dans un des nombreux placards verrouillés, deux fusils calibre 12 et une carabine .22.

Le bureau de Pellew contient des centaines de livres en de nombreuses langues, la plupart sur la biochimie, la zoologie, la botanique et la médecine. Les titres sont souvent



très spécialisés. Exemple: *Pathologie neurale*, *Histologie des tissus mésodermaux*, ou encore *Rapport du quatrième colloque Herbert West de neurochimie*. Sur sa table de travail sont également étalés des papiers couverts de formules et de dessins de réseaux synaptiques.

Bien que Pellew ne pratique pas la médecine, il conserve une sacoche de médecin et une trousse de premiers secours dans son bureau. Un des flacons, pourtant étiqueté comme antiseptique, est rempli d'un liquide ambré qui n'est autre que son sérum de régénération. Le sac renferme également une seringue hypodermique, des aiguilles et une bouteille de 10cc d'un puissant anesthésique, présenté comme un "Antivenin. Dose 1cc".

Chaque dose, l'équivalent d'un poison de PUI 20, endort la victime pour 25 - CON minutes après 1D3 tours. Si la CON du personnage n'est pas dépassée, il se sent tout de même un peu dans les vapes pendant 25-CON minutes, sa FOR et sa DEX sont divisées par deux. Une dose plus importante est mortelle.

Le Sérum de Régénération

Ce produit accélère la réparation des nerfs, qu'il soit directement appliqué sur la plaie ou injecté. Il fonctionne également par ingestion, mélangé à de la menthe, par exemple, mais au prix de doses bien plus élevées. 5cc font passer le rythme de guérison de 1 PdV par semaine à 1D2 PdV par heure pour environ 24 heures.

Malheureusement, quiconque est traité avec ce produit souffre d'une forte fièvre CON+1D3 heures plus tard, premier signe des changements neuraux incontrôlés. Sa DEX et sa FOR tombent à 1/3 de la normale, pour 1D6+6 heures, et il est la proie de malaises, douleurs et nausées intenses.

Les victimes doivent résister à un poison de PUI 12. En cas d'échec, elles doivent effectuer un jet sur la table des séquelles et faire un jet de SAN (1/1D6). Le cycle maladie/récupération possible se répète toutes les 1D6+6 heures, jusqu'à ce que le poison soit vaincu. Les effets des malaises sont permanents : le sérum provoque une croissance anarchique des cellules nerveuses et du cerveau, ce qui dégrade les capacités physiques et mentales. Même l'APP peut être affectée, dans le cas d'une paralysie faciale par exemple.

Celui qui résiste avec un jet de 01 à 05 durant la première crise, voit une de ses caractéristiques augmenter de 1. Pour déterminer laquelle, faites des jets sur la table des séquelles jusqu'à ce que vous arriviez à un résultat compris entre 21 et 85. Cette transformation, horriblement douloureuse, coûte 1/1D6 points des SAN.

Peter Baxter, dans son ignorance, prit l'équivalent de plusieurs centaines de doses juste avant sa mort, et il resta donc suffisamment de produit dans ses tissus pour que ses cellules nerveuses se développent à nouveau dans les circonstances les moins favorables...

Un coffre-fort mural contient un pistolet automatique .32 (que Pellew empoche s'il se sent menacé par le groupe) et le travail de toute une vie, le manuscrit d'un livre nommé *Régénération des tissus nerveux*. La première partie est typographiée. Elle commence par un long chapitre sur la biochimie et la structure des cellules nerveuses, puis couvre nombre d'expériences sur les amphibiens, les reptiles et autres.

La deuxième partie, rédigée à la main, décrit une série d'expériences dans lesquelles ont été tentées des greffes de membres humains sur des animaux, ainsi qu'une description des effets de divers composants chimiques sur la restauration des fibres nerveuses. Si cet ouvrage est lu par quelqu'un réussissant un jet de Lire l'Anglais, de Zoologie ou de Pharmacologie, le veinard réalise qu'il a fallu amputer pas mal de gens pour parvenir à ces résultats, et que tous sont morts...

Déchiffrer l'intégralité de ce manuscrit prend plusieurs heures et coûte 0/1D3 points de SAN. Les procédures décrites sont suffisamment complexes pour qu'aucun profane ne puisse reproduire le sérum et pour qu'aucun spécialiste de la santé ne soit assez inconscient pour l'utiliser.

Le Premier Etage

La moitié de la surface de ce niveau est occupée par les chambres de la famille, une chambre d'amis, les quartiers nécessaires à trois domestiques, et deux salles de bains. Les pièces inoccupées sont poussiéreuses mais raisonnablement confortables. Le reste de l'étage contient deux grands laboratoires modernes bien équipés. Toute personne ayant des connaissances scientifiques peut se rendre compte que le prix de tout ce matériel se chiffre en dizaines de milliers de dollars.

Le premier laboratoire est principalement utilisé pour les expériences de biologie. Il est équipé d'aquariums, de cages, de deux puissants microscopes Zeiss, d'appareils photo et d'un vaste échantillon de plantes et d'animaux. Sous l'un des plans de travail sont posés des bidons de plusieurs litres de formol et d'alcool industriel. Des étagères sont occupées par une série de cages renfermant une douzaine de petits singes, couverts d'innombrables cicatrices et points de suture mais qui ne semblent pourtant pas les gêner dans leurs mouvements. Mieux vaut ne pas les prendre à la main, car ils sont extrêmement vicieux. Des charnières dissimulées sous les montants des rayonnages, permettent de les faire pivoter pour découvrir un passage secret.

Des caisses en bois contiennent des milliers de préparations datant des trois dernières années étiquetées, datées et classées. 20% d'entre elles sont composées de tissus humains.

Les investigateurs peuvent également trouver une grande table de dissection en liège. Elle a été nettoyée, mais des traces de sang humain y sont visibles pour qui l'examine soigneusement. Un placard verrouillé est rempli de toutes sortes d'instruments chirurgicaux et de nombreuses sangles de maintien.

Dans un coin, une corbeille recèle encore un petit bout de tissu vert et des restes ensanglantés.

Le laboratoire 2 est conçu pour de complexes manipulations de biochimie, avec un équipement allant de la cornue ou de l'alambic aux fourneaux, en passant par les armoires de fumigation. Ajoutez à cela une sélection de tous les composants chimiques nécessaires et de la verrerie en abondance. L'endroit possède également une chambre noire, où se trouve encore la pellicule de la dernière opération de Pellew.

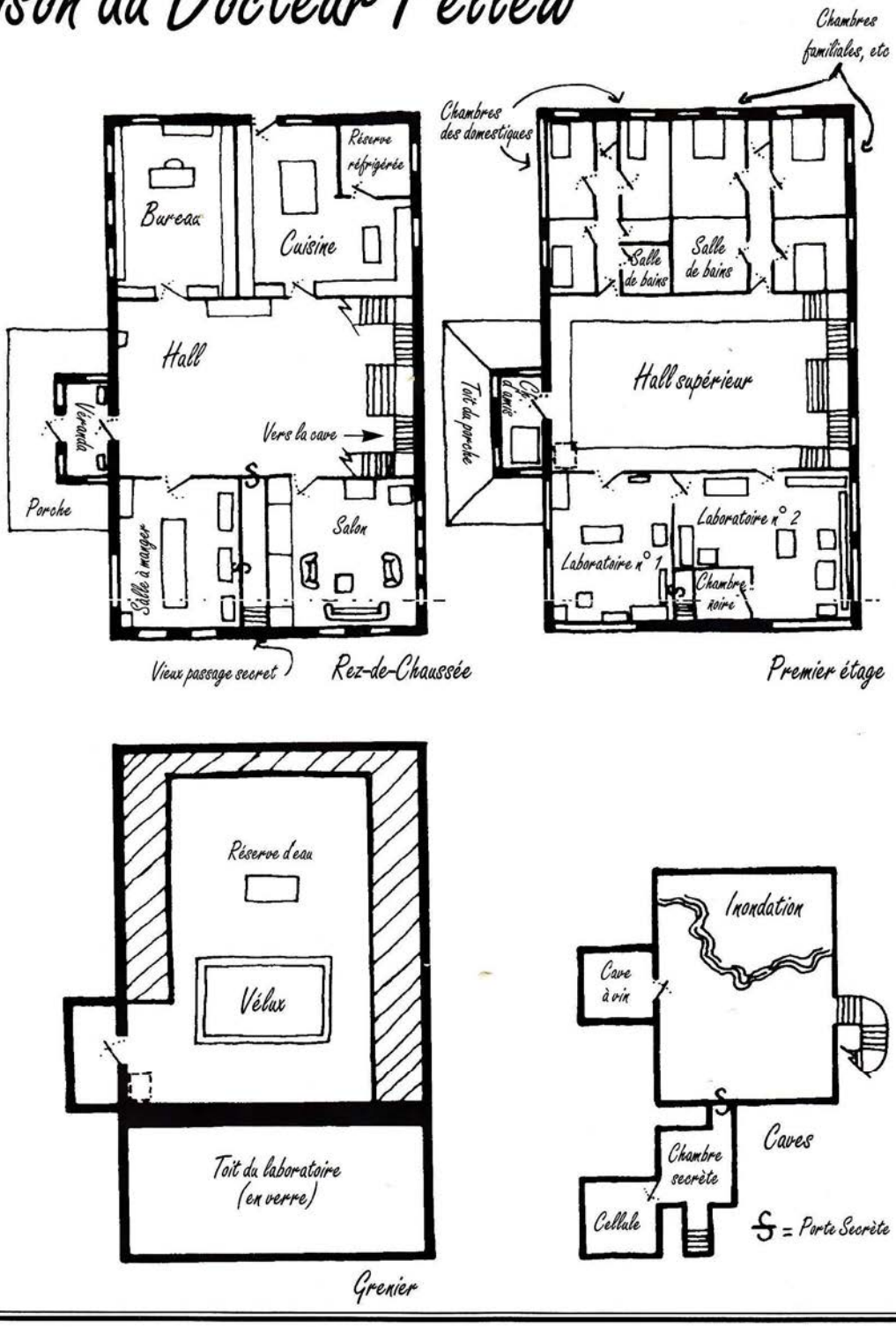
Le Grenier

On accède au grenier par une trappe située au-dessus de la galerie du premier étage. Il est possible de marcher sur les poutres, sachant que le plâtre ne résiste pas au moindre poids. De nombreux trous y ont été percés pour laisser passer des câbles divers. Les investigateurs peuvent les utiliser à des fins d'espionnage... ou du moins d'écoute.

Les Caves

Pellew ne mentionne jamais la cave, et le Gardien ne doit pas en révéler l'existence avant que nos héros ne l'aient trouvée.

Maison du Docteur Pellew



Les différentes pièces ont été construites en même temps que la maison ; elles sont sales, sombres et humides. La cave à vin, qui contient quelques bouteilles, peut être fermée grâce à une grosse porte en bois renforcée de barres d'acier. Néanmoins, Pellew n'a pas remarqué que le bas du battant est pourri, et qu'il est donc possible de gratter et abîmer cette partie pour passer. Ce travail demande environ une trentaine de minutes.

L'entrée du passage secret, dans la grande salle, est formée d'un pan de mur pivotant, chaulé pour être confondu avec le reste de la paroi.

Pellew a converti une des chambres secrètes en cellule en y ajoutant une nouvelle porte, une ampoule électrique et un lit. Elle contient actuellement Mary O'Toole, l'enfant disparue. Pellew l'a opérée il y a deux nuits, lui greffant avec

succès les pieds à la place des mains et vice-versa. La petite est sous sédatifs, dans un état pseudo-catatonique, et ne se remettra pas sans un soutien médical et psychologique poussé. Elle restera de toute façon handicapée à vie. Tous ceux qui se rendent compte de l'horreur de ce qui a été commis perdent 1/1D3 points de SAN.

Profitez donc de mon Hospitalité...

Après les événements de la nuit, les investigateurs se sentent fatigués, et Pellew leur suggère donc de dormir un peu, puis de le rejoindre pour le déjeuner. Ceux qui se privent de sommeil doivent faire 1D20 jets de CON par heure pour éviter de s'endormir.

En attendant que les visiteurs tombent malades, Pellew s'applique de son mieux à passer pour un professeur dans la lune, et montre un intérêt authentique pour leur description des alligators. Si nos héros n'ont pas jeté par dessus bord le cadavre de celui qui s'était retrouvé dans leur bateau après leur dernier combat, il le fait rentrer par Potter, le majordome, et se met à le disséquer. Dans le cas contraire, un autre crocodilien s'est - "par hasard" - échoué sur la rive; le résultat est donc le même. Questionné à propos de son travail, Pellew décrit ses expériences, mais affirme se contenter d'animaux comme cobayes, les effets secondaires étant encore trop importants pour que des essais sur l'homme puissent être envisagés.

Si on lui parle des meurtres, il raconte la vérité sur ce qui s'est passé : Peter prétendait que sa femme s'était suicidée, et quand l'assassinat a été établi, il a sombré dans une frénésie meurtrière. Pellew ne veut vraiment pas rentrer dans les détails, mais révèle que ce sont les alligators qui ont tué son neveu. Il prend également grand soin d'éviter de mentionner les passages secrets que Peter a utilisé pour commettre ses crimes.

A moins d'être interrompu, Pellew passe sa matinée à disséquer l'alligator. Au déjeuner, il annonce qu'il a trouvé des traces de tissus humains dans son cerveau, que les cellules semblent vivantes et même en pleine croissance ! Il laisse d'ailleurs les investigateurs observer les préparations à loisir. C'est à ce moment qu'il va deviner que Peter a pris du sérum juste avant de mourir... Cette découverte le fascine : "Incroyable ! Les cellules se sont régénérées assez rapidement pour survivre à la digestion, ce qui prouve que ma formule fonctionne vraiment !". Réalisant en même temps que alligators pourraient être anormalement intelligents et dangereux, il prévient ses hôtes de ne pas trop s'éloigner de la maison (il faut dire qu'il a besoin d'eux vivants, comme sujets d'expériences).

Le déjeuner est sans doute le meilleur moment pour présenter Avril Baxter et Sylvester Potter aux investigateurs, s'ils ne se sont pas déjà rencontrés. Avril donne l'impression d'être une vieille servante un peu folle mais inoffensive, alors que Potter affiche un air menaçant (et une odeur corporelle rance due à son alcoolisme, mais qu'on peut interpréter comme la marque d'une étrange forme d'infection). Faites de Potter un personnage terriblement sinistre, sans préciser exactement pourquoi, et n'oubliez pas d'ajouter qu'il était majordome à l'époque des meurtres. Il vaque à ses occupations, l'air de rien, restant en dehors de tout de qui pourrait l'incriminer jusqu'au moment fatidique.

SEE YOU LATER, ALLIGATOR !

Après le déjeuner, Pellew retourne au laboratoire pour approfondir ses recherches sur l'alligator. Il détient bientôt un échantillon de tissu dans un gobelet, les millions de cellules formant une balle spongieuse qui vibre doucement dans sa croissance.

Un peu plus tard, quelques grognements se font entendre autour de l'île... et des yeux reptiliens émergent parfois de l'eau pour scruter posément le rivage avant de replonger vers les profondeurs.

Encouragez les initiatives du groupe pour défendre la maison. Pellew prétend ne pas posséder d'armes et semble complètement absorbé par ses recherches, mais les investigateurs devraient encore avoir le matériel de lu *Princesse des Everglades*. De plus, le laboratoire contient tous les produits nécessaires pour fabriquer des bombes incendiaires et autres jolis jouets violents.

Si les armes ont été oubliées à bord, rappelez-le à vos joueurs, sachant que deux alligators (9 & 10 PdV) vont s'attaquer à ceux qui montent sur le bateau. D'autres sauriens rampent dans les bois au sud de la propriété, étudiant chaque mouvement de la petite population. Laissez les personnages user quelques cartouches en vain, les alligators sont de toute façon hors de portée... mais les délicieuses bestioles ont quand même eu la présence d'esprit de détruire l'embarcation de Pellew.

La nuit approche. La situation n'a pas évolué... si ce n'est que les aventuriers commencent à se sentir mal. Pellew a désormais une nouvelle théorie, selon laquelle si les crocodiliens ont été infectés par le tissu de Peter, ils ont peut-être développé un lien télépathique entre eux. Il lui vient alors à l'idée d'essayer de les contrôler en reliant un cerveau humain avec le tissu nerveux qu'il a fait croître dans son laboratoire.

Naturellement, il ne dévoile rien de ses plans avant avant que la moitié de ses hôtes au moins ne soient hors d'état de nuire; il prétend jusque-là être incapable de diagnostiquer leur maladie, ce qui l'ennuie beaucoup. Une fois sûrs de pouvoir contrôler le groupe, lui et Potter découvrent leurs armes à feu et emprisonnent les visiteurs dans la cave. Pellew pense, évidemment, à les fouiller et abat froidement le premier qui bouge. Il divise le groupe en deux, d'une part les spécimen sains qu'il enferme dans la cave à vin, d'autre part les malades qu'il met dans la cellule avec Mary O'Toole.

Si seulement il avait votre Cerveau

Pellew a besoin de 20 minutes pour préparer l'opération, après quoi Potter et lui attrapent un investigateur dans la chambre secrète et le font rapidement monter. Il ne s'est pas écoulé suffisamment de temps pour que les captifs aient pu faire quoi que ce soit, aussi rusés soient-ils.

La victime doit rester consciente durant tout le trajet vers le laboratoire, quand Pellew lui rase le crâne avec soin puis lui désinfecte la peau minutieusement, avant de lui sangler solidement la tête sur la table d'opération tout en lui expliquant le but de la manœuvre. Le savant prend alors une grande scie de chirurgie, et va commencer la première entaille quand, tout d'un coup, une forte explosion secoue la pièce. Des morceaux de métal, de bois et de chair rebondissent sur la verrière, juste au-dessus, puis la lumière s'éteint. Pendant la préparation de l'opération, un alligator s'est en effet introduit dans la hutte où se trouve le groupe électrogène. Il a réussi sa mission, d'ailleurs... Sauf qu'il n'avait pas prévu l'étincelle qui a fait exploser la réserve de fuel.

Si les autres investigateurs essayent de défoncer une porte, c'est le bon moment pour les laisser réussir. Par contre, s'ils ont préparé une embuscade ou un piège subtil

qui nécessite que quelqu'un leur ouvre de l'extérieur, ils seront encore derrière les verrous au moment où Pellew allumera sa lampe à huile pour mener à bien l'opération. Après tout, il n'est pas du genre à se laisser interrompre par une petite explosion... Il envoie donc Potter se charger des animaux, ce qu'il fait en patrouillant le long des fenêtres du rez-de-chaussée. Le domestique tire sur les alligators, ce qui a le mérite, sinon de les tuer, du moins de les tenir à distance.

Il faut dix minutes à Pellew pour pratiquer une ouverture raisonnable dans le crâne de sa victime qui, la malheureuse, perd 6/3D6 points de SAN et 4PdV, le brave docteur n'étant pas un fan des anesthésiants. Pellew prend ensuite cinq bonnes minutes pour observer le cerveau, puis enfourne dans le crâne le bout de tissu neural de Peter et met quinze minutes de plus à refermer le tout.

Au moment où il achève l'opération, les fibres de Peter ont déjà contaminé l'esprit du réceptacle. L'investigateur concerné sent naître en lui une colère incontrôlable. Commencez alors à opposer sa Force (initialement à 1, mais qui augmente d'1 par tour à partir de ce moment) à celle des sangles (14). Au premier succès, les liens cassent et le personnage attaque avec une haine meurtrière. Pellew tente de se défendre avec un scalpel ou autre instrument coupant mais succombe probablement. Son cobaye demeure "berserk" jusqu'à la fin du scénario. S'il rencontre un de ses amis, un jet réussi d'INTx2 lui permet de ne pas l'agresser (INTx5 pour son(sa) bien-aimé(e)). Néanmoins, le berserker en devient complètement fou - comme si ce n'était pas déjà fait - et va se perdre dans les marais pour de nouvelles aventures (par exemple *Lune de miel en Enfer, le Retour*).

Pendant ce temps, Potter est arrivé à court de munitions, et le premier alligator l'égorge avant de se jeter dans la maison, où Avril devrait être sa prochaine victime. A moins que les investigateurs ne soient vraiment stupides, les cris et les rugissements qu'ils entendent devraient les encourager à s'échapper, si ce n'est déjà fait.

Il y a désormais huit alligators dans le manoir. Ce sont les derniers survivants parmi ceux qui avaient mangé Peter à l'origine.

Ils ont 8,9,9,10,11,11,12 &12 PdV.

Il faut maintenant espérer que les personnages se sont enfuis et luttent pour leur vie. Dans le cas contraire, les monstres trouvent un moyen d'entrer dans les cellules...

Ils se battent jusqu'au dernier, et quand celui-ci est mort, la maison est dévastée, voire en flammes si nos héros ont utilisé des cocktails Molotov fabriqués par leurs soins.

L'aventure se termine tandis que les investigateurs attendent des secours. Certains d'entre eux sont peut-être encore affectés par le sérum, ou souffrent de leurs blessures ou des conséquences de la chirurgie de Pellew. D'autres peuvent être malades, succombant lentement aux effets du poison.

Si Pellew a eu le temps de terminer son opération, l'un d'eux a un morceau du tissu cervical de Peter dans le crâne. Cette chose usurpe lentement (aussi lentement que vous le désirez) la personnalité du malheureux, faisant chuter progressivement sa SAN à 0. Si la victime est Glenda Stakowski le tissu cervical envahit aussi le fœtus, et son bébé naîtra avec l'instinct et le tempérament d'un tueur psychopathe.

Mais le plus drôle, c'est quand il va falloir expliquer tout ça aux autorités.

Après cette aventure, la vie de couple semblera probablement bien fade.

EPILOGUE

Un morceau de viande flotte sur l'eau, proprement éjecté par l'explosion, marbré de fils mouvants de tissu nerveux en pleine régénération. Quatre rides convergent vers ce débris. Alors que le soleil se couche sur le marais, le tissu commence déjà à pousser dans le corps de quatre petites tortues. A l'aube, elles auront déjà commencé à muter.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

• Dr. John Pellew, savant fou, 57 ans

FOR 12	CON 14	TAI 14	DEX 13	APP 11
INT 18	POU 13	EDU 19	SAN 0	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 25%, dommages 1D3+1D4.
Carabine 30-06 35%, dommages 2D6+3.
Fusil à pompe calibre 12 45%, dommages 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Bibliothèque 72%, Botanique 83%, Chimie 57%, Crédit 45%, Ecouter 35%, Géologie 25%, Linguistique 32%, Pathologie 44%, Pharmacologie 32%, Photographie 30%, Premiers Soins 32%, Soigner une Maladie 32%, Trouver Objet Caché 50% (ainsi que de nombreuses langues et des connaissances en d'innombrables domaines spécialisés).

Expression favorite : "A l'université, ils disaient que j'étais fou !"

Pellew paraît plus vieux qu'il ne l'est réellement. Il est grand, boite légèrement et est déjà presque totalement chauve. Un observateur extérieur le prendrait volontiers pour un de ces savants distraits, inoffensifs, qui peuplent les films cinématographiques... Il aurait tort. Pellew a pris l'habitude de kidnapper des sujets humains pour mener ses expériences à bien, et leurs souffrances ne l'émeuvent absolument pas. Il est persuadé d'être presque arrivé à une découverte passionnante, et il ne laissera rien ni personne se mettre en travers de son chemin.

Le souvenir de ses deux femmes et de ses enfants l'obsède. Leurs tombes sont parfaitement entretenues, et il réagit très violemment contre tout individu qui l'accuse d'être responsable de leur mort. Sa première épouse se prénommait Norma. Si Norma Preston joue sur ce fait, Pellew est bouleversé, et vous pouvez accorder des bonus à toute tentative faite pour l'attaquer ou le tromper.

Pellew porte toujours sur lui une loupe, un stylo, une trousse de dissection et un énorme trousseau de clés.

• Avril Baxter, ancienne gouvernante détraquée, 56 ans

FOR 10	CON 11	TAI 12	DEX 9	APP 10
INT 9	POU 8	EDU 11	SAN 19	PdV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poings 25%, dommages 1D3.

Compétences : Cuisine 35%, Dogme Catholique 47%, Ecouter 30%, Géographie 55%, Lire et Ecrire le Français 75%, Occultisme 25%, Parler Français 65%, Spiritisme 40%, Tricoter 55%.

Expression favorite : "N'est-ce pas, Norma ?"

Il y a quarante ans de cela, Avril Baxter fut séduite et abandonnée par un marin, puis dut elle-même abandonner l'enfant né de cette liaison après avoir été mise à la rue par son père. Elle travailla de longues années comme gouvernante et s'installa chez sa cousine Norma au moment de la naissance du bébé de celle-ci.

Il y a cinq ans, le fils illégitime d'Avril refit surface... en la personne de Peter Baxter, l'abominable meurtrier. Le choc fut trop grand pour la malheureuse, qui est depuis aux lisières de la folie. Elle ne se rend absolument pas compte de ce qui se trame autour d'elle, et ne sait évidemment rien des expériences de Pellew. Son temps est employé à cuisiner, à nettoyer la maison et à fredonner des hymnes. Elle s'adresse souvent à Norma et à ses enfants (tous décédés, je vous le rappelle) et agit comme s'ils étaient présents. La seule manière de capter son attention est de lui parler de religion ou de spiritisme.

• **Sylvester Potter,**
majordome alcoolique et gros bras de service, 49 ans

FOR 12	CON 8	TAI 11	DEX 11	APP 7
INT 12	POU 14	EDU 12	SAN 35	PdV 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poings 25%, dommages 1D3.
Fusil à pompe calibre 12 25%, dommages 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Comptabilité 25%, Trouver Objet Caché 20%.

Expression favorite : "Monsieur a sonné ?"

Potter est grand,chauve, et exhale la forte odeur corporelle de l'alcoolique invétéré. Il est au courant des expériences et des intentions de Pellew mais n'ose trop rien dire : son patron lui fournit de l'alcool à usage médical, et Potter ne veut pas tarir sa seule source d'approvisionnement. Il n'est jamais vraiment saoul, mais jamais vraiment sobre non plus : sa dépendance à l'alcool est maintenant physique, et le litre qu'il ingurgite chaque jour est juste suffisant pour lui éviter les syndromes du manque.

Les Alligators Mutants

Ces animaux sont des alligators nord-américains normaux dont l'Intelligence a été augmentée. Leur coordination musculaire améliorée leur permet de grimper (ils utilisent leurs griffes comme pitons) et même de se dresser sur leur queue et leurs pattes de derrière pendant quelques secondes. Plus malins et plus agressifs que des animaux normaux, ils ne peuvent parler mais communiquent entre eux grâce à un système de grognements et de gestes.

Leurs crânes sont anormalement larges et leurs yeux protubérants. Leurs griffes ne leur permettent pas de saisir des armes ou des outils.

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7

Points de Vie : 11.

Déplacement : 6/8 dans l'eau.

Armes : Morsure 55%, dommages 1D8+1D4.
Griffes (s'ils sont dressés sur leurs pattes arrières) 45%, dommages 1D6+1D4.

Armure : 4 points de peau.
La vision de ces créatures ne coûte aucun point de SAN.

Compétences : Discrétion 60%, Se Cacher 60%.

LES INVESTIGATEURS

Si vous n'avez pas six joueurs, vous pouvez toujours proposer à l'un ou plusieurs d'entre eux d'incarner un couple. Mais bien évidemment, jouer une seule personne est toujours préférable. Si vous avez cinq joueurs, par exemple, donnez à quatre d'entre eux un personnage et au cinquième un couple. Si vous n'avez que quatre joueurs, distribuez seulement deux couples, et réduisez l'opposition en conséquence.

• **Robert Preston, lieutenant de l'U.S. Navy, 23 ans**

FOR 14	CON 11	TAI 12	DEX 13	APP 12
INT 14	POU 9	EDU 10	SAN 42	PdV 11

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Revolver calibre 38 (dans les valises) 35%, dommages 1D10.
Poings 65%, dommages 1D3+1D4.
Couteau à cran d'arrêt (dans la poche) 25%, dommages 1D4.

Compétences : Dessiner une Carte 37%, Ecouter 45%, Faire Fonctionner des Moteurs Diesel 22%, Manœuvre 49%, Marchandage 20%, Mécanique 32%, Nager 45%, Navigation 31%, Pêche 28%.

Equipement : Rasoir, miroir, jumelles.

Expression favorite : "Ohé du bateau !"

Vous êtes en ce moment en permission, permission que vous avez employée à épouser votre amour d'enfance et à partir en voyage de noces. Le coup du bateau était une idée de Graham, pas de vous, mais vous aimez bien être sur l'eau et prenez en général le gouvernail. Vos nouveaux amis ont tous l'air sympathiques, sauf Glenda... Celle-ci n'aide jamais les autres pour les travaux ménagers, et n'a l'air d'apprécier ni vous ni Graham.

• **Norma Preston, infirmière, 22 ans**

FOR 14	CON 10	TAI 11	DEX 16	APP 17
INT 16	POU 17	EDU 12	SAN 85	PdV 11

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 55%, dommages 1D3+1D4.
Corps à Corps 35%, dommages spéciaux.

Compétences : Botanique 15%, Chimie 22%, Conduire une Automobile 28%, Cuisine 36%, Diagnostiquer une Maladie 27%, Nager 25%, Pêcher 43%, Pharmacologie 18%, Premiers Soins 55%, Psychanalyse 33%, Psychologie 24%, Soigner une Maladie 29%.

Equipement : Lampe de poche, petite trousse de premiers secours.

Expression favorite : "Moui... Si vous voulez..."

Vous êtes très amoureuse de Robert, mais ce voyage est en train de vous ouvrir les yeux sur certains traits désagréables de son caractère. Le jeune homme pense visiblement que c'est aux femmes que reviennent tous les travaux ménagers. Il ne vous aide donc jamais et ne vous laisse jamais conduire le bateau. Si vous vous laissez faire, il va bientôt vous demander d'abandonner votre carrière pour devenir femme au foyer !

• Graham Brady Jr., parasite, 25 ans

FOR 11	CON 9	TAI 9	DEX 15	APP 16
INT 12	POU 7	EDU 11	SAN 33	PdV 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poings 50%, dommages 1D3.
Couteau de poche 32%, dommages 1D3.

Compétences : Baratin 55%, Chanter 46%, Comptabilité 21%, Conduire une Automobile 30%, Crédit 25%, Cuisine 43%, Jouer du Banjo 32%, Marchandage 41%, Nager 05%, Pickpocket 52%.

Equipement : Banjo, gourde d'eau, flasque de whisky bien remplie.

Expression favorite : "Merci, merci beaucoup."

Vous vous êtes enfui avec la riche héritière Lucy Schultz contre la volonté de sa famille, et vous lui avez proposé ce voyage pour éviter un détective privé que vous avez vu traîner près de votre chambre à Miami.

Vous avez beau faire tous les efforts possibles (et vous en faites), Lucy vous ennuie déjà... sans parler de sa cuisine, carrément horrifiante. Vous vous sentez donc de nouveau attiré par les membres du sexe opposé...

• Lucy Brady, riche héritière, 32 ans

FOR 7	CON 14	TAI 7	DEX 12	APP 8
INT 10	POU 18	EDU 15	SAN 90	PdV 11

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Poings 25%, dommages 1D3-1D4.

Compétences : Broderie 57%, Crédit 45%, Cuisine 22%, Français 26%, Monter à Cheval 42%.

Equipement : Matériel de broderie et de tricot, appareil photo.

Expression favorite : "Oh Graham, tu es si intelligent !"

Vous êtes la fille la plus heureuse de la terre. Comment avez-vous réussi, vous, à épouser Graham ? Il est si beau, si séduisant... Il vous a pris dans ses bras puissants et ne vous a plus jamais lâchée. A présent vous ne vivez plus que pour son bonheur, et vous faites de votre mieux pour lui laisser croire que vous passez des vacances merveilleuses. En fait, vous haïssez tous ces insectes dégoûtants, vous détestez l'odeur des marais et vous n'aimez pas pêcher. Vous passez donc votre temps à cuisiner et à faire le ménage.

• Alan Stakowski, peintre, 30 ans

FOR 12	CON 9	TAI 11	DEX 18	APP 8
INT 17	POU 12	EDU 16	SAN 54	PdV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poings 50%, dommages 1D3.

Compétences : Camouflage 41%, Dessiner une Carte 32%, Esquiver 84%, Pêcher 10%, Peinture 73%, Sauter 30%, Trouver Objet Caché 55%.

Equipement : Peinture à l'huile, toiles, chevalet, etc.

Expression favorite : "Vous ne pouvez pas comprendre..."

Après des années d'une liaison heureuse, Glenda, votre maîtresse, a changé d'avis sans explication valable et a accepté de vous épouser. Vous ne pensiez pas aller dans les Everglades, mais maintenant que vous y êtes, les teintes subtiles et la lumière si particulière du marais se doivent d'être interprétées par vos pinceaux. Les autres couples ont l'air d'être sympathiques, mais vous êtes quand même nettement plus intéressé par Glenda et par votre art.

• Glenda Stakowski, sculpteur, 25 ans

FOR 16	CON 14	TAI 17	DEX 16	APP 15
INT 14	POU 11	EDU 12	SAN 55	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Poings 55%, dommages 1D3+1D6.
Maillet 25%, dommages 1D8+1D6 (dans la cabine).

Compétences : Burin 27%, Lampe à Souder 32%, Mécanique 43%, Nager 64%, Pêcher 45%, Photographie 32%, Sculpture 47%, Trouver Objet Caché 43%.

Equipement : Caméra 35 mm, carnet de croquis, crayons, etc.

Expression favorite : "Allez-vous en."

Vous avez longtemps été la maîtresse d'Alan Stakowski, et vous l'avez épousé quand vous vous êtes aperçue que vous étiez enceinte. L'enfant naîtra dans sept mois. Vous appréciez cette croisière, mais vous ne pouvez pas rester à l'intérieur des cabines car l'odeur de nourriture vous rend nauséeuse. Il est possible que les autres femmes vous en veuillent parce que vous ne les aidez pas assez...

Vous voulez que personne ne sache (même pas Alan, qui n'est pas au courant) que vous étiez enceinte avant de vous marier. D'ailleurs, cela ne vous empêche pas d'être la jeune femme la plus musclée du petit groupe : faire virevolter un maillet pendant des heures est un exercice physique très efficace !

Morts à l'Arrivée

par John B. Monroe

Considérations Préliminaires

Morts à l'arrivée raconte l'histoire d'un petit groupe d'amis qui se retrouvent malgré eux dans une petite ville paysanne submergée par des hordes de zombies cannibales.

Le Gardien doit veiller à bien maintenir le rythme tout au long de la partie. Si les investigateurs s'arrêtent pour se reposer, les zombies attaquent. S'ils sont pris au piège dans un bâtiment, des zombies les attendent à l'intérieur. Ne les laissez pas souffler un seul instant. Assommez les joueurs de lugubres scènes de mort et de mutilation. Abrutissez-les jusqu'à ce qu'ils ne soient plus capables de monter des plans plus élaborés que celui de sauver leur peau et de partir de cette sale ville !

Une annexe, *Les Zabominables Cannibales Maniaques d'Outre-Tombe*, se trouve à la fin du scénario pour fournir les caractéristiques et règles propres aux zombies.

Informations pour le Gardien

Dans la petite ville de Farville, il y a trois jours, on préparait une fête en l'honneur de l'équipe de football locale. *Les Screaming Cavemen* revenaient victorieux d'un match contre *les Pottsly Berserkers*, leurs pires adversaires, et comptaient donc les minutes qui les séparaient de Farville, où ils pourraient impressionner leurs amies pom-pom girls en buvant énormément et en vomissant partout.

Quand le car s'arrêta pour que l'équipe puisse se dégourdir les jambes, le chauffeur ne pouvait évidemment pas deviner qu'il s'était garé sur une décharge non balisée de produits toxiques, et que lui et ses voyageurs étaient directement exposés à un horrible mélange de rejets chimiques industriels et de déchets radioactifs.

Après environ dix minutes, le conducteur fit remonter tout le monde et reprit tranquillement la direction de Farville. Une heure plus tard, certains passagers commencèrent

LES ZOMBIES

En 1968, un réalisateur inconnu du nom de George Romero entra dans l'histoire du cinéma en même temps que son film, *La Nuit des morts-vivants*. Truffé de scènes de cannibalisme, de matricide, de parricide et de fratricide, ce petit chef-d'oeuvre très cru était l'un des films les plus choquants jamais sortis sur le marché...

Tourné en noir et blanc, il conte l'histoire déprimante de la résurrection des morts, morts dont le seul but était de chasser les survivants et d'en dévorer la chair. C'est d'ailleurs un des très rares films d'horreur où les héros meurent tous à la fin...

Dans les vingt années qui suivirent cette sortie, quatre suites (deux officielles et deux officieuses) et une quarantaine d'imitations en tout genre furent tournées. Une des raisons de cette fascination est sans doute que les zombies sont dans leur essence nettement plus crédibles que les tueurs psychopathes des années 80 (espérons d'ailleurs que Freddy et Jason ne nous suivront pas tout au long des années 90 !)... Le propre des zombies est de déambuler, les bras tendus droit devant eux, et de massacrer tous ceux qu'ils rencontrent. D'accord, les tueurs psychopathes font la même chose - spécialement un type caché sous un masque de hockey, si vous voyez ce que je veux dire -, mais on y croit quand même moins, pour la bonne raison que la motivation des zombies est tout de suite évidente... Après tout, "ce sont des zombies !"

Et puis, comme un des personnages de *Zombi* nous le fait remarquer aimablement, "les zombies, c'est un peu nous..." Ils nous ressemblent, ils s'habillent comme nous, ils sentent mauvais - comme certains d'entre nous... Et vive et versa : dans nos mauvais jours, il nous arrive de nous conduire un peu comme eux...

Quelques sympathiques films de zombies cannibales...

La Nuit des Morts-Vivants (1986, Image Ten Productions)
Zombi (1979, Laurel Group Associate)
Zombie (1979, Variety Film)
Le Jour des Morts-Vivants (1985, Laurel Productions)
Le Retour des Morts-Vivants (1985, Hemdale-Fox)
Redneck Zombies (1988, Troma)
La Nuit des Morts-Vivants (le remake, 1990, 21st Century)

à se plaindre d'avoir les articulations ankylosées, des crampes abdominales, des sueurs froides... d'où une auscultation immédiate du médecin de l'équipe qui en arriva rapidement à une atroce conclusion : les joueurs montraient des symptômes de rigidité cadavérique.

Bientôt, tout le monde fut atteint. Le chauffeur avait du mal à conduire, et sortit plus d'une fois de la route.

Quelques minutes encore, et les lumières de Farville étincelaient au loin. Mais pour les cerveaux racornis et obscurcis des voyageurs, Farville n'évoquait plus le retour vers la famille et les amis. Ce n'était plus qu'un pâle souvenir. Ces êtres n'avaient plus rien d'humain, et les lueurs de la ville ne signifiaient pour eux qu'une seule chose... manger.

A l'instant où le car pila sur la place des centaines de fans en furie le prirent immédiatement d'assaut, acclamant leur équipe pour son bon travail. Ils se firent arracher les mains au niveau des poignets, pendant que les joueurs morts-vivants se jetaient par les fenêtres et tombaient dans la foule les dents les premières. Leurs anciens supporters se firent rapidement arracher la chair des os, disloquer les muscles et déchirer les tendons...

Ceux qui tombèrent durant ce premier assaut ne tardèrent pas à se relever pour poursuivre les survivants éparpillés dans les rues ensanglantées, ne reculant devant rien pour accéder à leur pitance.

La police essaya bien de contacter la garde nationale, mais les lignes téléphoniques avaient succombé au hasard des coups portés par le car dont le chauffeur n'avait plus qu'un contrôle très approximatif plusieurs kilomètres, déjà, avant la ville.

A la fin de la nuit, la totalité de la population avait été transformée en zombies... Ceux-ci erraient dans les rues à la recherche de chair fraîche, mais sans succès. Au bout d'une journée, les morts-vivants se réunirent par petits groupes dans les lieux qui leur étaient autrefois familiers : écoles, usines, cinémas, épiceries, etc.

Mais pour l'heure, c'est-à-dire trois jours plus tard, une camionnette solitaire cahote dans la ville, son moteur ayant désespérément besoin de réparations. Alors qu'elle se traîne vers la station service, ses occupants regardent par les fenêtres et se demandent sans doute pourquoi les habitants se déplacent si lentement, se cognent dans les boîtes aux lettres ou entre eux, et errent apparemment sans destination précise...

C'est là que ça va devenir drôle...

Informations pour les Investigateurs

Nous sommes à l'automne 1982. Les personnages rentrent d'un week-end de camping. Demandez-leur de faire un jet d'Ecouter à environ quinze kilomètres de Farville, un succès signifiant qu'ils entendent un bruit sourd venant du moteur.

S'il s'arrêtent pour regarder ce qui se passe, force leur est de constater qu'un ressort a cassé, et que l'alternateur se balade librement dans le moteur. Un jet réussi de Mécanique et quinze minutes de travail permettent de replacer temporairement l'alternateur à sa place, mais ce bricolage ne saurait tenir très longtemps. Une carte montre que Farville est le bourg le plus proche, et si le jet de Mécanique est raté, les investigateurs n'ont d'autres ressources que de s'y rendre à pied...

Le Gardien doit essayer de garder le groupe uni, car si seules une ou deux personnes vont à Farville, c'est une mort plus que certaine qui les attend.

INCONVENIENTS D'ETRE DECEDE

Au moment où les arrivants rentrent dans la ville, faites-leur effectuer des jets d'Idée. Un succès suffit pour qu'ils remarquent que les passants sont rares, et que ceux qu'ils aperçoivent se traînent en trébuchant, se cognant les uns aux autres, sans but apparent. Alors que nos héros se préoccupent de l'état des habitants, l'un d'eux remarque une station-service à quelques pâtés de maisons de là. L'alternateur résiste jusqu'à elle, avant de lâcher définitivement.

La petite station-service (*Chez Fred* lit-on sur l'enseigne), comporte quatre pompes et une boutique avec quelques distributeurs de sodas, confiseries et sandwichs écœurants.

Pendant que la camionnette se gare à proximité d'une des pompes, une faible sonnerie retentit à l'intention du pompiste. Suggérez donc aux investigateurs que le moment serait bien choisi pour sortir un peu se dégourdir les jambes et, pourquoi pas se rafraîchir aux distributeurs.

A ce moment, deux hommes en uniformes gris tachés sortent en clopinant du magasin et se dirigent vers le véhicule. Ils se chuchotent quelque chose que les personnages ne peuvent comprendre.

Arrivé à la voiture, un des inconnus s'approche du conducteur. Sur un jet d'Ecouter réussi, celui-ci parvient à comprendre que le murmure informe qu'il perçoit est en fait une forme traînante de "Je vous vérifie l'huile...?" répétée *ad vitam aeternam.*

Le second pompiste sort alors un chiffon et commence à nettoyer le pare-brise. Sang et pus dégoulinent de sa bouche sur le capot et la vitre, ce qui coûte un 0/1D4 points de SAN aux spectateurs. Le premier zombie s'approche de plus en plus du conducteur et, arrivé à portée, tente de l'extirper de la camionnette tout en le griffant. Ceux qui regardent remarquent alors ses traits complètement déformés et perdent 0/1D8 points de SAN.

Les deux monstres essayent de tuer et de manger tout le monde, mais se débarrasser d'eux ne devrait pas poser de problèmes à leurs adversaires, même si l'un d'entre eux sera probablement mordu dans la bataille (voir annexe). A noter que nombre d'objets alentour peuvent servir d'armes (clés, manches à balai, démonte-pneus, etc.).

Dès que les investigateurs ont vaincu les premiers zombies, des douzaines d'autres sortent des maisons, magasins et autres boutiques de coiffeurs, et commencent à se rapprocher lentement. A ce point du scénario, nos héros devraient réaliser que quelque chose ne tourne vraiment pas rond...

S'il leur vient à l'esprit de remplir leur réservoir *Chez Fred*, les pompes se révèlent vides, le camion d'approvisionnement s'étant renversé quelques rues plus loin. Ils peuvent d'ailleurs s'en rendre compte lors d'une exploration ultérieure... La citerne est fendue et toute l'essence s'est déversée dans le caniveau. Un autre zombie attend dans les toilettes pour hommes de la station, prêt à attraper quiconque y entrera.

Si les investigateurs veulent quitter la ville, ils doivent soit réparer leur voiture, soit trouver un autre moyen de transport.

VILLE FANTOME

A partir de là, le scénario n'a plus de trame précise. Les personnages peuvent errer dans la bourgade aussi

"Bien sûr, bien sûr... un cadavre est un cadavre..."

longtemps qu'ils évitent les zombies. Voici une liste d'endroits où faire jouer des situations et des rencontres intéressantes.

Utilisez-les dans n'importe quel ordre, pour que les investigateurs les découvrent alors qu'ils cherchent un moyen de sortir de la ville.

Ils peuvent installer une base d'opération dans un de ces bâtiments. Condamner portes et fenêtres consigne certes les monstres à l'extérieur pour un certain temps, mais ils continuent alors de s'amasser dehors, fixant la façade comme s'il s'agissait de la vitrine d'une boucherie. Si les investigateurs ont laissé leur camionnette à la station, il leur faudra y retourner ou trouver un autre véhicule, ce qui est plus facile à dire qu'à faire. Dès qu'ils quittent une construction, les zombies attaquent. Forcer une voiture et la faire démarrer prend de cinq à dix minutes, quelques jets de Mécanique, tout cela en repoussant des vagues de morts-vivants. Et même si nos héros arrivent à démarrer, des dizaines de monstres se pressent autour de l'automobile pour l'empêcher d'avancer.

Ne laissez surtout pas les personnages sortir facilement de la ville, et n'ayez pas peur d'en tuer quelques-uns. Dans la plupart des films sur les zombies, la moindre action un tant soit peu stupide peut mener les protagonistes à la mort. N'hésitez pas à être réaliste, voire cru dans les descriptions des zombies et de leurs victimes, ces horreurs étant ignobles et sanguinaires par nature.

La Supérette

C'est l'épicerie locale. Bonbons, papeterie et jouets à bon marché renversés des présentoirs jonchent le pâle sol en plastique. Les néons clignotent, ce qui rend difficile une vision complète du magasin. A côté de la porte se trouve le renfoncement du caissier, où un horrible zombie à moitié consommé est en train de tenter désespérément de faire marcher le distributeur de Coca - vide. Quand les investigateurs pénètrent dans la boutique, le mort-vivant tourne vers eux ses cavités oculaires vides et suintantes, et murmure "Cela sera tout, Messieurs-Dames...? ". Puis il se hisse sur le comptoir pour attaquer, pendant qu'un autre émerge du rayon surgelé, un saumon décongelé dans la main, les intestins pendant hors de son abdomen déchiqueté.

Si les investigateurs survivent à ces abominables créatures, libre accès leur est donné dans toute la supérette. Les surgelés ne le sont plus - gelés -, mais la plupart restent comestibles, ou au moins utilisables. (Qui a dit que les préservatifs n'ont pas besoin d'être congelés ?). La caisse contient 42 $, le coffre-fort de l'arrière-boutique 200. Derrière le comptoir gît dans une mare de sang coagulé un squelette disloqué, nettoyé de toute trace de chair. La vue des zombies de cet épisode coûte 0/1D8 points de SAN.

Viking Sports

Viking, le magasin de sport de la ville, est bien achalandé en matériel de football, de base-ball et de tennis. Il compte aussi des rayons réservés à la pêche et à la chasse. Voilà qui en fait un excellent centre d'approvisionnement en armes de chasse de gros calibre. Considérez que les joueurs peuvent y trouver tous les pistolets, revolvers, et fusils de *Cthulhu Now*, ainsi que des fusils à pompe calibre 12.

Chez Zeke

Ce bâtiment branlant de béton et d'acier sert à la fois de magasin de pièces détachées et de casse. Divers outils sont éparpillés sur le sol, souvent souillés de sang et de matière cervicale séchés. La porte du magasin flotte librement, la brise arrachant à ses charnières rouillées des plaintes de souris terrorisées.

Ici, il est possible de réparer n'importe quelle voiture. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de découvrir un bidon de 40 litres de carburant dans une réserve.

Trois zombies se trouvent dans la partie atelier de la construction. L'un se traîne à l'attaque sur un bras et une jambe, les deux autres sont plus ou moins intacts, bien que des marques de morsures soient bien visibles au niveau de la gorge et du visage. Tous sont armés de clés à molettes ou d'outils similaires, avec lesquels ils ont 45% de chances de toucher, faisant 1D6 points de dommages. S'ils parviennent à faire tomber un des investigateurs, ils essaient aussitôt de le manger. La vue de ces cadavres ambulants inflige une perte de 1/1D10 points de SAN

Le Supermarché

Des vitres sans tain y confinent les odeurs de la nourriture qui y pourrit depuis trois jours. La seule lumière est celle qui filtre à travers les baies vitrées sur le devant du magasin. De répugnants zombies errent dans ses dix allées, laissant derrière eux d'insoutenables traînées de gel gluant et de gros pâtés de nourriture en décomposition. Un mort-vivant, exceptionnellement obèse, assis en face du rayon des surgelés, ingurgite des steaks, de la viande hachée et, d'une manière plus générale, tout ce qu'il lui est possible d'avaler. N'importe comment, tout retombe avec un bruit flasque quelques secondes plus tard de la masse ensanglantée qui devait, auparavant, lui tenir lieu d'estomac et d'intestins. Regarder cette scène coûte 1/1D10 points de SAN.

C'est tout ce qui subsiste du magasin d'alimentation principal de la ville, dans lequel on trouve encore toute sorte de comestibles, bien que seules les conserves soient encore mangeables. Il y a une trentaine zombies dans le supermarché.

Le Cimetière

Le cimetière local est une jungle de dalles de marbre et d'arbres démesurés. Les toits des mausolées pointent sous les masses tortueuses de lierre et de ronces, alors qu'on entend au loin les hurlements des morts.

Pour une raison ou pour une autre, dans tous les films de zombies, les personnages décident d'aller au cimetière. Heureusement pour les investigateurs, aucun des cadavres enterrés ici ne risque de faire son chemin jusqu'à la surface. Néanmoins, chaque bonne histoire de zombies comporte une attaque dans le cimetière. N'hésitez donc pas à le remplir de douzaines de morts-vivants en suaires, de convois mortuaires, de fossoyeurs, etc.

Malgré tout, le Gardien doit savoir que les joueurs essayeront probablement d'éviter cet endroit.

Le meilleur moyen de les y amener sera donc, sans doute, de les faire poursuivre par des zombies.

On n'est en sécurité nulle part.

Le Fast-Food

Aussitôt les portes ouvertes, une odeur indescriptible de hamburgers vieux de trois jours assaille les narines des investigateurs. Derrière le comptoir se trouvent trois jeunes zombies à moitié dévorés, occupés à retourner des steaks inexistants et à remuer des frites invisibles.

Ils s'approchent des arrivants en murmurant : "Sur place ou à emporter...?", tandis que de la chair putride et du sang dégoulinent de leurs corps en décomposition. Ceux qui subissent cette atroce vision perdent 1/1D8 points de SAN.

Les Propriétés Privées

Au Gardien de définir les rencontres réservées aux personnages s'ils s'aventurent dans une maison. Le meilleur moyen est de les laisser découvrir les lieux, afin de leur donner une fausse impression de sécurité, puis de les faire attaquer soudain par un zombie qui flottait dans la piscine, qui était caché dans un panier ou tout bêtement qui était planté devant la télévision.

QUAND ON VOUS DISAIT QUE ÇA FINISSAIT MAL !

Au bout d'un certain temps, les investigateurs survivants arrivent enfin à faire fonctionner un véhicule pour essayer de sortir de la ville. Voici le moment de mettre en place une bataille finale désespérée, pendant laquelle ils vont tenter de démarrer tout en continuant la lutte contre les zombies. Décrivez-leur la puanteur des centaines d'organismes en train de pourrir... Si l'un de nos héros s'est transformé en mort-vivant, c'est maintenant que ses compagnons s'en aperçoivent (perte supplémentaire de 1/1D10 points de SAN).

Ces détails réglés, les derniers personnages s'entassent dans le véhicule et filent, observant par la vitre arrière les hordes de zombies qui titubent à leur poursuite. A la sortie de Farville, les survivants, fatigués, rejoignent l'autoroute pour foncer vers la grande ville la plus proche. La radio ne transmet, curieusement, qu'un vague grésillement...

Bientôt, les investigateurs découvrent des panneaux annonçant la proximité de la cité. Si la radio est toujours en marche, ils entendent ce qui suit :

"Je répète, le Président a déclaré.... zone sinistrée. Il est vivement conseillé à tous les... vils de rester à l'intérieur et d'attendre les équipes d... ours. Cette station ...inuera d'émettre aussi longt... possible... Des scientifiques de ...iveau ont... que les morts reviennent à proximité immédiate de ... il est conseillé aux citoyens de ne pas s'en approcher... ni amis ni famille, ils vous tueront et vous mangeront..." On entend alors le bruit du bois qui éclate, suivi de grognements cacophoniques que les personnages reconnaissent comme étant ceux des zombies en chasse; ils perdent donc 1/1D6 points de SAN. "Mon Dieu, aidez-moi. Oh Seigneur ! Aaaaaargh !..."

Au moment où le message prend fin, les investigateurs arrivent dans les faubourgs. Les rues sont totalement vides. Un jet d'Idée réussi suggère aux arrivants que tout le monde se cache à l'intérieur, comme la radio l'a conseillé... ou que la ville a été évacuée.

Un jet de Trouver Objet Caché réussi leur permet de s'apercevoir que quelqu'un leur fait de grands signes du haut d'un building. S'ils baissent les glaces ou arrêtent la voiture pour descendre, ils entendent faiblement la silhouette leur crier "Sortez de là ! Fuyez !".

Mais avant même qu'ils puissent réagir, des milliers de zombies surgissent des immeubles, des véhicules et des rues adjacentes. En quelques instants, leur automobile est immobilisée par la foule, les vitres volent en éclat, et les investigateurs sont arrachés de leurs sièges et mis en pièces.

LES ZABOMINABLES CANNIBALES MANIAQUES D'OUTRE-TOMBE !

Les zombies de ce scénario diffèrent quelque peu de ceux des règles de *l'Appel de Cthulhu*. Ils ne sont pas créés par des moyens magiques mais "grâce" à un mélange toxique de radiations et de contamination chimique. Cette "maladie" se transmet par morsure.

Quand une victime est mordue par un zombie, elle doit résister à un poison de PUI égale à la CON du zombie. Si le blessé réussit, il subit la moitié de cette CON en points de dommages; s'il rate, la totalité. Un personnage tué par ce poison se relève en tant que zombie au bout d'un nombre de minutes égal à 20 moins sa CON originelle.

Si cela arrive à un investigateur, laissez-le donc continuer à jouer; il pourra ainsi s'amuser à persécuter les camarades qui l'ont laissé mourir...

Lorsqu'une personne est abattue par plus d'un zombie à la fois, elle a de fortes chances d'être consommée jusqu'à l'os avant d'avoir eu le temps de se relever. En effet, si un mort-vivant attrape quelqu'un, il essaie de le manger avant de s'occuper de quoi que ce soit d'autre (ce qui le rend très vulnérable à une attaque surprise).

Pour "tuer" un zombie, il suffit de séparer le cerveau du reste du corps : tout morceau détaché du corps cesse de fonctionner, et si le cerveau est détruit, le zombie tombe.

La plupart des armes n'infligent que demi-dommages aux zombies. Si vous utilisez le système de localisation de *Cthulhu Now*, considérez que 5 points de dommages au cerveau suffisent pour détruire la créature.

Les zombies ont, en général, un vague souvenir de leur vie antérieure; par exemple, un ex-militaire continue de saluer quiconque porte l'uniforme. C'est pour cette raison qu'ils se rassemblent dans les endroits dont ils étaient autrefois amateurs : supermarchés, cinémas, parcs d'attractions, etc.

Caractéristiques		***Moyenne***
FOR	3D6	10-11
CON	3D6x1,5	15-17
TAI	3D6	10-11
INT	(2D6+6)/3	4-5
POU	1	1
DEX	3D6/2	5-6

Déplacement : 6.

Points de Vie : 13-14.

Armes	***Attaque %***	***Dommages***
Corps à corps	45%	spéciaux
Morsure	70%	1D3+1D6+poison

Note : La tactique la plus couramment employée par les zombies est d'attraper la victime, puis de la mordre et de la manger.

Perte de SAN : La plupart des zombies coûtent 0/1D8 points de SAN à ceux qui les voient, mais certains, spécialement moches, valent bien 1/1D10 points.

• **Horde de Zombies (réutilisable à l'infini)**

	FOR	*CON*	*TAI*	*INT*	*DEX*	*PdV*
1	13	18	12	4	8	15
2	14	12	15	4	4	14
3	12	22	16	4	6	19
4	10	16	9	3	4	13
5	13	13	12	3	5	13
6	16	13	11	5	6	12
7	10	16	13	5	7	15
8	12	18	14	6	6	16
9	13	15	11	4	7	13
10	11	16	12	4	4	14

LES INVESTIGATEURS

• **Ronald Maygen, artiste, 23 ans**

FOR 14	CON 14	TAI 15	DEX 16	APP 13
INT 16	POU 13	EDU 14	SAN 56	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 55%, dommages 1D3+1D4.
Batte de base-ball 75%, dommages 1D8+1D4.

Compétences : Botanique 35%, Comptabilité 30%, Conduire une Automobile 56%, Dessiner une Carte 65%, Discussion 45%, Electricité 45%, Esquive 55%, Histoire 65%, Mécanique 75%, Monter à Cheval 35%, Occultisme 35%, Orfèvrerie 57%, Psychologie 55%, Trouver Objet Caché 85%.

Expression favorite : "Ça suffit, Kath, c'est comme ça et pas autrement..."

Ronald est un bijoutier spécialisé dans la copie de pièces médiévales ou imaginaires. Son goût pour le Moyen Age l'a tout naturellement amené à pratiquer des wargames médiévaux, à lire de la littérature fantastique, à fréquenter des cercles de jeux et de réflexion divers.

De plus, l'intérêt particulier qu'il porte à l'histoire viking a quelque peu déteint sur son apparence et ses manières : il possède une chevelure brune et bouclée qui lui descend jusqu'au milieu du dos, et porte souvent des T-shirts ornés d'étranges runes.

Ronald et Kathy sont mariés.

• **Kathy Dougherty, étudiante en droit, 25 ans**

FOR 14	CON 14	TAI 15	DEX 13	APP 14
INT 18	POU 13	EDU 20	SAN 45	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 45%, dommages 1D3+1D4.
Batte de base-ball 65%, dommages 1D8+1D4.

Compétences : Bibliothèque 65%, Conduire une Automobile 60%, Discussion 55%, Droit 55%, Histoire 55%, Lancer 45%, Lire et Ecrire le Français 45%, Marchandage 45%, Monter à Cheval 75%, Premiers Soins 60%, Psychologie 65%, Soigner une Maladie 55%, Zoologie 65%.

Expression favorite : "Mais Ron...!"

Kathy étudie le droit afin de devenir avocate, bien que deux ans plus tôt, elle ait été en école vétérinaire. En effet, Kathy est largement assez intelligente pour étudier à peu près n'importe quoi avec succès, mais ses amis disent qu'"elle possède la capacité d'attention d'un canari". Elle est mariée avec Ron et partage son intérêt pour l'histoire et les coutumes médiévales. Le couple fréquente assidûment le Club pour les Anachronismes Utiles, où il s'entraîne aux techniques de combat des guerriers moyenâgeux.

Kathy a de longs cheveux roux sombre qu'elle porte souvent en queue de cheval sur des T-shirts noués à la taille, souvenir bien innocent de ses années passées à l'université de Berkeley.

• **Marc Stull, drogué télévisuel, 20 ans**

FOR 13	CON 12	TAI 19	DEX 9	APP 13
INT 16	POU 12	EDU 14	SAN 55	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 45%, dommages 1D3+1D4.

Compétences : Anthropologie 25%, Botanique 55%, Chanter 7%, Comptabilité 45%, Conduire une Automobile 35%, Conduire une Moto 35%, Dessiner une Carte 35%, Histoire 45%, Occultisme 55%, Suivre une Piste 55%, Zoologie 55%.

Expression favorite : "Ch'uis vraiment trop crevé..."

Marc se prend pour un homme des montagnes. Il travaille pour une chaîne de magasins de location vidéo, mais s'échappe dans la nature dès qu'il en a la possibilité. Un de ses copains l'ayant forcé à regarder plus de navets qu'il ne croyait pouvoir en exister, Marc est devenu expert en films de kung-fu et de mauvais fantastique.

Bien qu'il apparaisse comme une personne plutôt sauvage et imposante, c'est, en fait, quelqu'un de tout à fait placide, possédant même une faiblesse pour les enfants. Mais par-dessus tout, c'est un très médiocre chanteur, quoique qu'il ait du coffre. Il s'est donc fait un plaisir de chanter le thème de Goldfinger tout au long du voyage en voiture.

• **Joshua Herbert, étudiant en cinéma, 20 ans**

FOR 14	CON 15	TAI 13	DEX 16	APP 13
INT 16	POU 16	EDU 14	SAN 75	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 45%, dommages 1D3+1D4.
Tête 45%, dommages 1D4+1D4.
Pieds 65%, dommages 1D6+1D4.
Bâton 55%, dommages 1D8+1D4.

Compétences : Allemand 45%, Anthropologie 55%, Arts Martiaux 45%, Bibliothèque 45%, Botanique 45%, Conduire une Automobile 45%, Discussion 55%, Esquiver 65%, Histoire 55%, Sauter 65%.

Expression favorite : Aucune, mais Joshua se recoiffe d'un geste élégant toutes les cinq minutes.

En plus du cinéma, Joshua étudie les arts martiaux tels que le Capoeira et le Shaolin Kung Fu. Il donne d'ailleurs dans le genre "Je m'habille en noir et je colle aux murs". Il a

Arts Martiaux

En cas d'attaques portées avec les poings, les pieds, la tête ou au corps à corps, l'attaquant double ses dommages (par exemple, son poing fait 2D3 de dommages, plus le bonus normal non doublé), si son jet pour toucher est inférieur ou égal à son pourcentage en Arts Martiaux.

Le défenseur possédant la compétence Arts Martiaux qui pare une attaque avec succès, ne prend aucun dommage. La parade d'Arts Martiaux ne peut être utilisée que contre des armes de mêlée.

dans ses relations le même ami que Marc, ce qui a influé sur sa culture cinématographique... Les centaines d'heures passées devant des séries Z ont fortement influencé ses projets de film de fin d'études.

• Sean Bayan, réserviste dans la marine, 22 ans

FOR 17	CON 15	TAI 16	DEX 16	APP 13
INT 16	POU 15	EDU 14	SAN 75	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Poings 75%, dommages 1D3+1D6.
Corps à Corps 75%, dommages spéciaux.
Pieds 55%, dommages 1D6+1D6.
Bâton 55%, dommages 1D8+1D6.
Couteau de combat 65%, dommages 1D4+2+1D6.
M16 80%, dommages 2D8.

Compétences : Arts Martiaux 65%, Camouflage 55%, Comptabilité 45%, Conduire une Automobile 55%, Conduire un Engin Lourd, Dessiner une Carte 85%, Electricité 55%, Eloquence 75%, Esquiver 45%, Grimper 65%, Histoire 65%, Informatique 55%, Lire et Parler l'Allemand 65%, Mécanique 55%, Nager 55%, Physique 55%, Premiers Soins 55%, Se Cacher 65%, Soigner un Empoisonnement 55%.

Expression favorite : "Quelle heure est-il, soldat ?"

Sean est manager d'un magasin dépendant d'un grossiste en librairie et sert également comme réserviste dans les Marines. Il pratique le kung-fu avec Joshua et Cameron et a également étudié le judo, la boxe anglaise et la lutte gréco-romaine.

Sean n'est pas le stéréotype du Marine tel que l'on a tendance à l'imaginer : il possède une intelligence et un sens de l'humour hors du commun. Toutefois, il se lève chaque matin avec les premiers rayons de soleil, une habitude qui ennuie tout le monde, sauf lui bien sûr... Il est le premier à prendre la situation en main lors des moments critiques.

Sean a aussi l'agaçante habitude d'utiliser des expressions typiques de la finesse militaire, que nous ne citerons pas ici pour cause de décence morale.

• Cameron Hoffman, lycéen, 17 ans

FOR 14	CON 14	TAI 13	DEX 15	APP 16
INT 17	POU 13	EDU 11	SAN 65	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

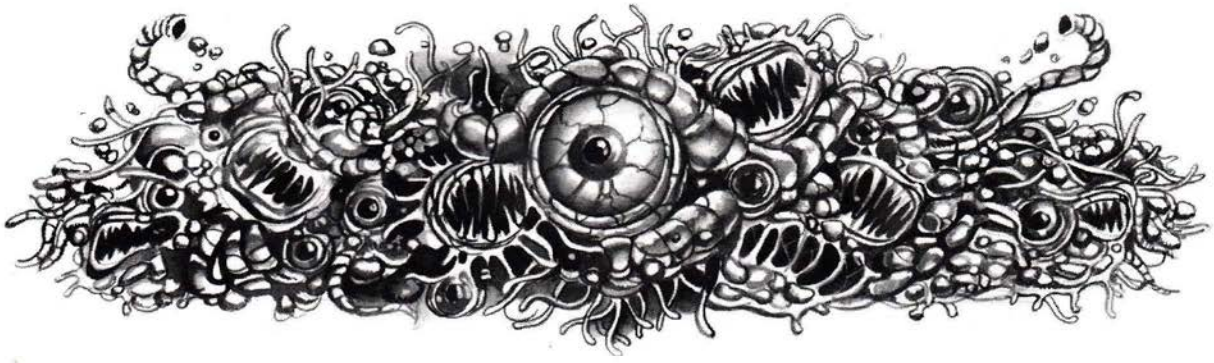
Armes : Poings 55%, dommages 1D3+1D4.
Corps à corps 55%, dommages spéciaux.
Pieds 55%, dommages 1D6+1D4.
Bâton 65%, dommages 1D8+1D4.

Compétences : Archéologie 25%, Arts Martiaux 55%, Chimie 25%, Comptabilité 35%, Discrétion 75%, Discussion 55%, Eloquence 45%, Esquiver 65%, Grimper 45%, Histoire 55%, Informatique 65%, Lire le Français 55%, Nager 65%, Occultisme 55%, Parler le Français 65%, Photographie 55%, Sauter 45%, Saxophone 75%, Se Cacher 45%, Suivre une Piste 35%, Tout Savoir sur Godzilla 95%.

Expression favorite : "Eh, t'as pas dix sacs...?"

Cameron est dans sa dernière année de lycée. Il pratique le kung fu en compagnie de Sean et Joshua et fait partie de l'équipe de lutte de l'école. C'est également le frère cadet du fameux type qui fait regarder tant d'horreurs à Joshua et Marc. Il est donc celui qui est le plus marqué par ces dix années de culture Godzilla.

Cameron a amassé une énorme collection de cassettes, illustrés, posters et disques sur le sujet. C'est également un petit génie de la micro-informatique et un musicien très doué.



L'Invasion

par Tony Hickie et John B. Monroe

Considérations Préliminaires

L'Invasion est l'histoire de loups-garous et de la malédiction qui pèse sur la petite communauté des environs de la ville de Gittings, située sur la rive sud du Lac Supérieur.

L'intrigue se déroule principalement de nuit, mais d'horribles découvertes peuvent très bien être faites sous la lumière moins stressante du jour. Le Gardien doit bien exploiter le réel potentiel fantasmatique de la nuit : brouillard venant du lac, bruissements sous la surface du sol, crissements de griffes sur les rochers, hurlements à glacer le sang, etc...

Voici la description de deux personnages non joueurs importants, dont le comportement nécessite d'être précisé :

- **Cornélius Bagby**, maire de Gittings, éditeur du journal local. Bien que n'étant pas mauvais de nature, Cornélius essaye d'étouffer les morts causées par les loups-garous grâce à sa forte influence sur le chef de la police, Luther Ellet. Il veut, en effet, à tout prix éviter que sa ville acquière la réputation de capitale du meurtre des Grands Lacs, ce qui ferait fuir les touristes.
  Quelques articles faisant allusion aux meurtres sont bien passés dans le journal, mais encore faut-il pouvoir les dénicher entre les recettes de cuisine et la rubrique des porcs de compétition.

- **Peter Verdun** est le leader des loups-garous de Gittings et tient la scierie locale. Son plan est de transformer les 400 habitants de la petite ville en lycanthropes. Il s'attaquera ensuite aux bourgades voisines, avant de passer à une grande cité. Et c'est évidemment au moment où les investigateurs arrivent qu'il met son plan en branle.

L'aventure se déroule en un temps assez court qui ne devrait pas excéder une semaine. C'est en effet la pleine lune qui commande aux loups-garous.

Nous sommes au printemps 1981, et "la lune d'automne est claire".

Informations pour le Gardien

Peter Verdun est le descendant direct de Gustave Verdun, un lycanthrope français du XVI° siècle. C'est le jour de son dix-huitième anniversaire que Peter subit, sans avertissement d'aucune sorte, sa première transformation en loup. Il tua alors ses parents, ses amis, tous les témoins présents, et s'est toujours caché depuis.

Après cette nuit décisive, il procéda à des recherches très poussées sur ses antécédents familiaux. Il découvrit ainsi que son ancêtre Gustave utilisait les forces du mal pour se changer en loup et que ce pacte avec le diable avait eu des répercussions terribles sur sa postérité. En effet, toutes les deux générations, les enfants de sexe masculin descendant directement de Gustave naissent avec la malédiction lycanthropique, qui se manifeste pour la première fois le jour de leurs 18 ans, puis par la suite à chaque pleine lune.

Poursuivant son enquête, Verdun se trouva de nombreux parents suceptibles d'être porteurs de la malédiction, mais il n'aborda jamais le sujet avec eux de peur d'être trahi.

Il arriva à Gittings voici deux ans, ayant choisi la ville pour son isolement, et remit en marche une vieille scierie grâce à l'argent pris à ses victimes. Il y employa alors des lycanthropes rencontrés au court de ses voyages, et s'occupa pendant l'année suivante à recruter de nouveaux adeptes parmi la population.

Dans deux jours, Peter va verser du L.S.D. dans le réservoir d'eau de la ville, afin d'égarer les gens pour qu'ils soient plus réceptifs à ses ordres. Le dernier investigateur arrive sur place une semaine avant que le monstre commence à mettre cet abominable plan à exécution.

Informations pour les Investigateurs

Les six personnages joueurs proviennent de milieux différents et se retrouvent liés par le destin. Certains, pour des raisons évidentes, se connaissent : Barbara et Jack Logan sont tout juste mariés, Ralph Butler et Ambrose Grier sont spécialisés dans la parapsychologie, et Dancer McCoy est la nièce de Grier.

Ils s'installent tous à l'auberge à un ou deux jours d'intervalle, et rien de remarquable ne devrait se passer durant quelques jours, ce qui leur laissera tout le temps de faire connaissance.

SCENARIO

A quelques kilomètres de Gittings, dans les terres, s'élève l'*Auberge du Renard Rouge*, tenue par Frank et Helen Coville. Le hasard fait que les six investigateurs vont se trouver là en même temps.

L'Auberge du Renard Rouge

Frank et Helen Coville dirigent le petit établissement avec l'aide d'une jeune fille au pair, Annie Lowder, et d'un homme à tout faire, Max Hood. Les Coville ont la cinquantaine et pas d'enfants. Annie a 20 ans et Max environ 40. Il n'y a rien de spécial à dire sur ces gens, si ce n'est que Max est un peu long à la détente, bègue et réservé. Il compense malgré tout sa déficience mentale par une exceptionnelle habileté manuelle, qu'il monnaye en vendant de délicieuses petites sculptures aux clients.

Frank Coville est un bon photographe amateur et possède sa propre chambre noire. L'auberge a un téléphone, relié au standard de la poste de Gittings. Ni les Coville ni Annie ne sont des lycanthropes, mais Max a contracté le germe lors d'une relation sexuelle avec une des femmes atteintes. Pour l'instant, ses transformations sont incontrôlées et irrégulières. Il est pourtant déjà responsable d'au moins deux morts parmi les citoyens de Gittings. Verdun vient juste d'apprendre qu'il est contaminé par l'infection et de s'introduire dans la meute.

O'Halloran et les Logan sont venus à l'hôtel en voiture. Grier, lui qui déteste conduire, ne le fait que contraint et forcé, sur de petites distances. De ce fait, lui, Butler, Dancer et Scobie sont allés en train jusqu'à Champion, où ils ont pris le car tri-hebdomadaire pour Gittings, avant que le camion des Coville ne les monte jusqu'à l'auberge même.

Gittings, Michigan

Gittings, bourgade d'exploitants forestiers, s'élève à 45 kilomètres de Champion, sur les rives du Lac Supérieur, à l'ouest de la Baie Huron. La petite ville compte environ 400 habitants, plus 200 répartis dans les alentours, les lycanthropes faisant exclusivement partie de ces "banlieusards".

Parmi ces derniers, vingt à trente individus sont des loups-garous. Ils sont identiques à ceux décrits dans les règles de *l'Appel de Cthulhu*, mais chez eux, l'infection est sexuellement transmissible avec un risque égal à la CONx3 du lycanthrope. De même, 50% de chances que l'enfant d'un humain et d'un lycanthrope soit un loup-garou, et celui de deux lycanthropes est inévitablement contaminé. La grande majorité de la meute respecte l'autorité de Verdun en tant que chef, mais certains de ses membres y ont

LES LOUPS-GAROUS

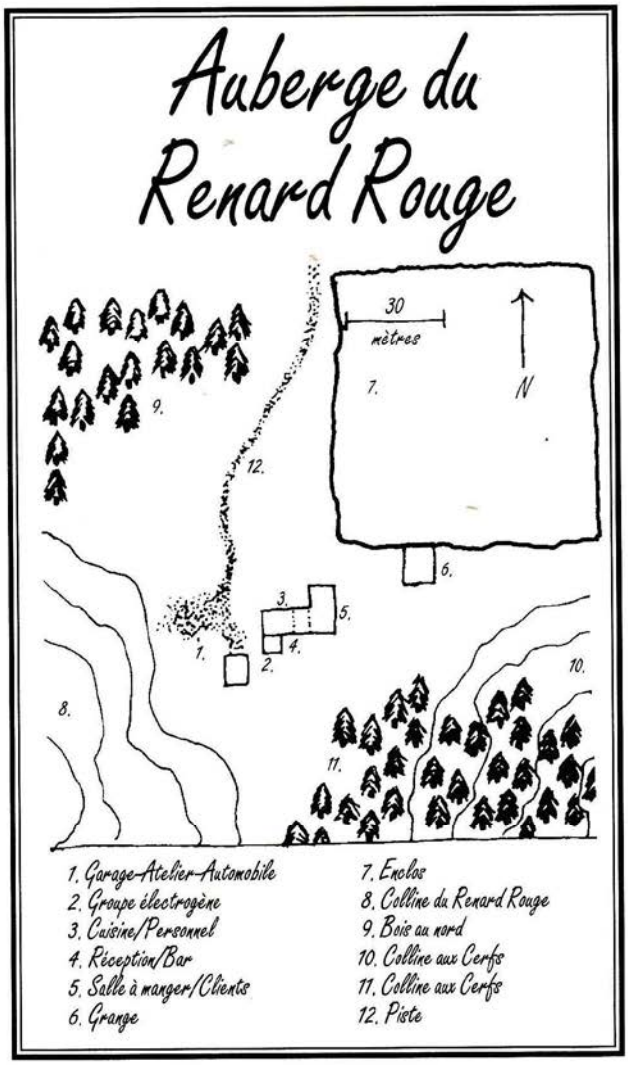
Les loups-garous sortent tout droit du folklore et de la mythologie. Pratiquement toutes les cultures ont des légendes sur des humains capables de se transformer en loups... Le premier film sur ce sujet est américain, date de 1913 et s'appelle justement *The Werewolf (Le Loup-Garou)*. Cependant, le plus mémorable du genre est, sans conteste, *The Wolfman*, avec Lon Chaney Jr, une des œuvres fantastiques du début du siècle qui ont eu le plus d'influence dans ce domaine.

La plupart des films de loups-garous content l'histoire d'une personne atteinte de lycanthropie qui, hantée par sa propre culpabilité, finit abattue par un de ses proches. Sa forme lycantropique est le seul "monstre" du film et elle n'apparaît, en général, que brièvement au moment du meurtre d'une victime, ainsi bien sûr, qu'au moment de se faire tuer, à la fin.

La traduction littérale de "lycanthrope" (mot latin) est homme-loup. Le terme n'est donc pas applicable à d'éventuels rats-garous, sangliers-garous ou autres ours-garous. Curieusement, peu de films ont traité de meutes de loups-garous... mais ceux qui l'ont fait, quoique rares, sont particulièrement réussis.

Quelques films de loups-garous...

Werewolf of London (1935, Universal)
The Wolfman (1941, Universal)
Abbot and Costello meet Frankenstein (1948, Universal)
La Malédiction du Loup-Garou (1961, Hammer)
Hurlements (1981, Avco Embassy)
Le Loup-Garou de Londres (1961, Lycanthrope Films)



été amenés de force et tentent de s'échapper à la première occasion.

Les loups-garous de fraîche date peuvent subir des transformations accidentelles dues au stress ou à un choc psychologique pendant les jours proches de la pleine lune.

Les Disparitions

Les lycanthropes de Verdun sont responsables de toutes les disparitions enregistrées autour de Gittings. Car, bien que le but ultime de Verdun soit de changer toute la population en loups-garous, il arrive que la folie sanguinaire des monstres prenne le pas sur la raison, et que la victime soit trop abîmée pour servir à quoi que ce soit. Dans la plupart des cas de ce genre, les corps sont dissimulés avec soin.

La plus importante des disparitions récentes est celle de Robert Hammond, fils d'une riche famille de New York, qui voyageait dans sa Maserati toute neuve après son succès aux examens de Princeton. Ellet, le chef de la police, a mené son enquête normalement, considérant les disparitions comme des évènements routiniers, jusqu'à ce qu'un corps soit découvert dans un état qui incitait forcément aux commentaires. Puis, au fur et à mesure que les disparitions se sont multipliées, les histoires de bêtes mangeuses d'hommes ont commencé à aller bon train...

Mais les habitants de Gittings s'inquiètent surtout de l'impact désastreux que cette affaire risque d'avoir sur le tourisme naissant.

Un Cadavre Mis à Jour

Quand les investigateurs arrivent à l'auberge, un autre client, un certain Henry Wise, est présent. Dans la matinée du second jour, Mme Coville vient les voir pour leur demander s'ils n'ont pas vu ce fameux Mr Wise... car il semble avoir disparu. Ce monsieur est venu pour pêcher, il a peut-être eu un accident... Aucun des personnages ne se souvient avoir vu Wise depuis qu'il est parti faire, selon sa propre expression, un petit tour d'après dîner.

La première mort à laquelle sont confrontés nos héros est découverte le jour suivant, pendant que Barbara et Jack sont en pique-nique sur la plage. Débrouillez-vous, ô puissant Gardien, pour les séparer pendant quelques instants; l'un d'eux va, par exemple, satisfaire à un besoin naturel au milieu des arbres, où il trébuche sur le corps atrocement mutilé d'Henry Wise. La vision des restes sanglants et couverts de mouches du malheureux coûte 1/1D4 points de SAN.

Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de repérer des empreintes dans le sol, que la réussite d'un jet de Zoologie identifie comme étant celles d'un loup, certes, mais pas d'un loup normal.

Sister Moon

Après la découverte du corps de Wise, le sergent Ellet retient à l'auberge le personnel et tous les clients jusque tard dans la soirée. Son interrogatoire tourne en permanence autour de quelques mêmes questions : les investigateurs connaissaient-ils Wise, depuis combien de temps celui-ci était-il là ? Etc.

Il n'est pas très important de jouer l'interrogatoire dans sa totalité, étant donné que les joueurs n'ont rien à dire. Mais faites-leur bien sentir combien Ellet est ennuyeux, de manière à ce qu'ils ressortent tous épuisés de cette épreuve. Après le départ du policier, les Coville tentent de sauver ce qu'il reste de la journée en proposant un barbecue sur la plage. En admettant que les personnages acceptent, ils emballent de la viande, du pain, des bières, des chips, du charbon de bois et un peu d'essence à briquet, puis tout le monde descend vers la plage.

Frank Coville se met alors à préparer le grill, pendant que les autres s'occupent de la nourriture. Au moment où les premières viandes vont être déposées sur les braises ardentes, Max commence à agir bizarrement... Il laisse d'abord échapper des gémissements, puis gratte le sol des pieds en regardant vers le vieux cimetière. Si quelqu'un lui demande ce qui ne va pas, il répond qu'il est ennuyé d'avoir accepté l'invitation au barbecue, car il se rappelle soudain avoir donné rendez-vous à quelques amis.

Helen lui explique aussitôt qu'il peut y aller, et même ramener ses copains manger si ça leur plaît.

"Oh oui, ça, ça leur plaira alors !" s'exclame Max avant de se précipiter vers le cimetière...

Un investigateur réussissant un jet de Trouver Objet Caché peut l'apercevoir se mettre à quatre pattes au bout de deux cents mètres, rester quelques secondes immobile dans cette position, puis repartir à une vitesse hallucinante. Si les personnages décident de le suivre, ils doivent retrouver ses traces (trois jets réussis de Suivre une Piste), car Max se déplace trop vite pour eux. S'ils ne s'en

occupent pas, Jack Scobie y va à leur place, bien qu'il ait oublié son appareil à l'auberge.

En admettant que les investigateurs parviennent à suivre la piste de Max, ils pénètrent dans un enchevêtrement de branches pour déboucher au cimetière, à mi-chemin entre l'*Auberge du Renard Rouge* et Gittings. Un jet réussi d'Ecouter leur permet alors de distinguer des voix humaines, et donc de s'arrêter avant de trébucher bêtement hors des buissons. A travers les feuilles, ils sont les témoins d'une bien étrange scène. Debout, autour d'une tombe, sont réunis dix hommes bien taillés, vêtus de capes et de pantalons écossais sur de grosses bottes de travail. Un jet d'Idée réussi suffit pour les lier à la scierie locale. L'un d'eux (Peter Verdun) paraît diriger les autres : grâce aux lanternes disposées sur le pourtour de la fosse, on distingue très bien tout le monde. Au bout de quelques minutes, Max surgit du trou, tenant l'extrémité d'une série de cordes.

Au bout de ces cordes se trouve un cercueil, que deux membres de l'assemblée hissent finalement à l'air libre. Le couvercle, ouvert, montre des centaines de petits sachets en plastique. Les hommes les répartissent alors dans des sacs, replacent le cercueil, le recouvrent de terre et quittent les lieux.

Des jets de Trouver Objet Caché réussis permettent de découvrir ceci :

- Un petit sachet plastique rempli de comprimés. La réussite d'un jet de Pharmacologie (avec un examen de 2 heures), ou de Connaissance de la part de Dancer, est nécessaire pour les identifier comme étant du L.S.D.

- D'après l'état avancé de délabrement du cimetière, il semble qu'il s'agisse d'une partie très ancienne de ce dernier. En effet, la tombe la plus récente que l'on puisse trouver dans le périmètre date de 1897.
  En revanche, un trou sans nom fraîchement creusé se trouve à côté de la fosse ouverte par Verdun et son équipe. Dedans, se trouve le corps en décomposition et à moitié dévoré de Robert Hammond. Cette vision inflige aux infortunés terrassiers une perte de 1/1D6 points de SAN.

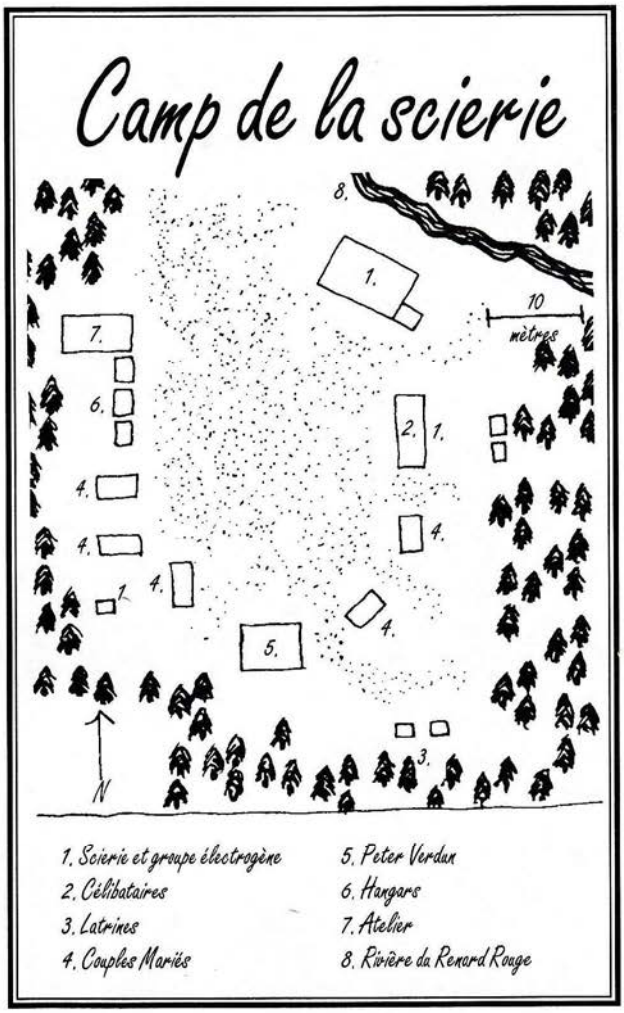
Si les investigateurs tournent autour des tombes, ils sont repérés par Max qui va immédiatement prévenir Verdun.

Le Camp de la Scierie

Ce camp, dans la Forêt du Renard Rouge, est le théâtre d'un essai à petite échelle. Il appartient à Peter Verdun, qui y emploie 40 personnes. A l'exception de dix d'entre elles, ce sont toutes des loups-garous. Les dix exceptions sont d'ailleurs au courant de la situation et attendent d'être introduites dans la meute.

Pour décourager les éventuels visiteurs, Verdun a accroché un panneau à l'entrée du camp, sur lequel on peut lire : "Ces terres sont patrouillées par des chiens de garde. Restez dehors !". Il y a également une barrière cadenassée.

Les investigateurs réussissant des jets de Se Cacher et de Discrétion peuvent reconnaître la forêt et y découvrir des traces similaires à celles trouvées près du corps d'Henri Wise, s'ils réussissent un jet de Chance et un de Suivre une Piste. L'inspection des empreintes révèlent qu'elles ont été



laissées par des créatures différentes (peut-être nombreuses) car leurs dimensions varient fortement. D'autres jets réussis mènent à une petite clairière située 500 mètres au sud du camp.

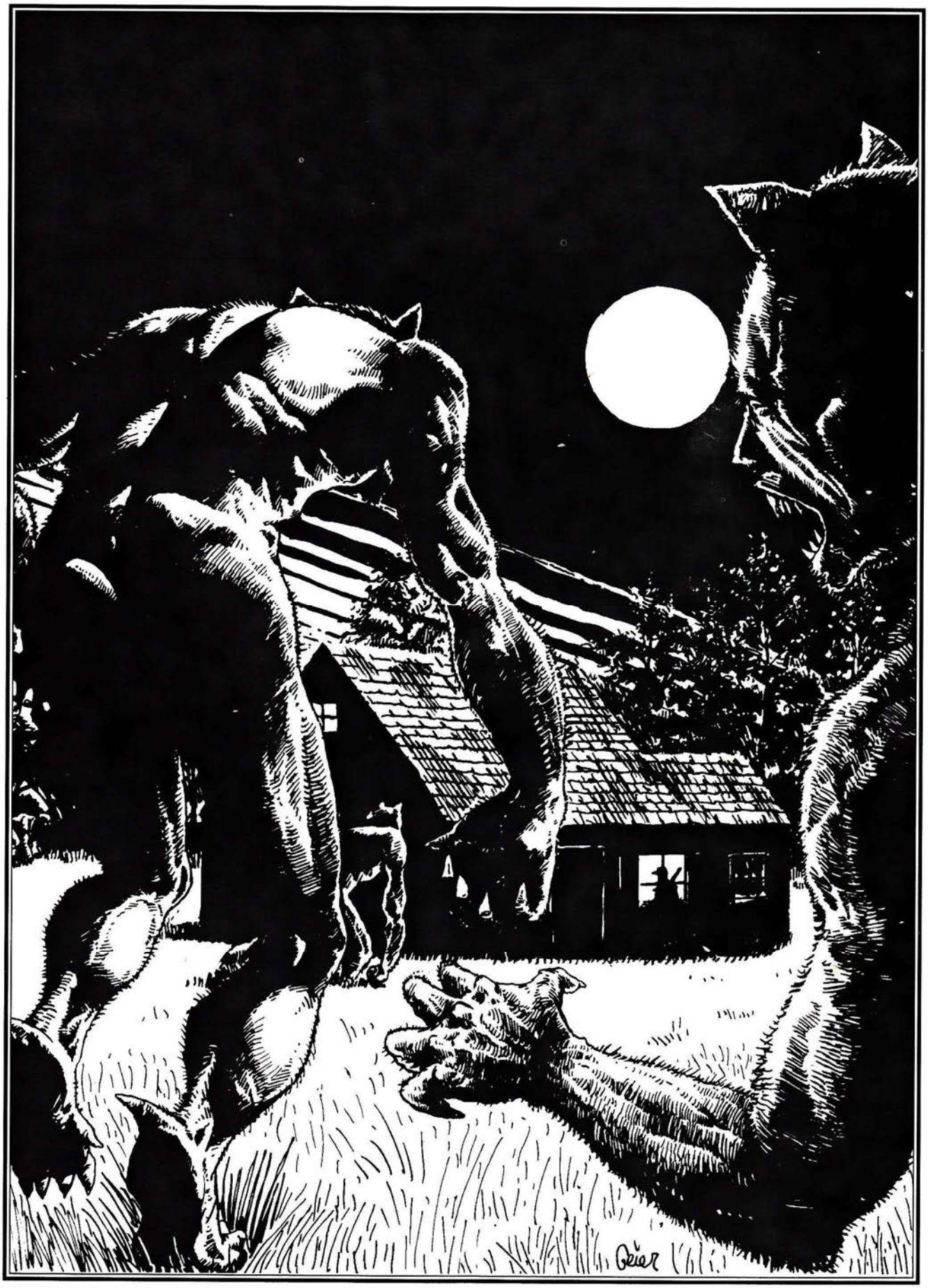
Les lycanthropes ont tous un certain nombre de caractéristiques communes : menton enfoncé, yeux bruns, canines jaunâtres, doigts longs aux ongles acérés, etc. Un jet réussi d'Occultisme désigne ces attributs comme étant traditionnellement ceux des créatures capables de se métamorphoser...

Au cas où un personnage rentre dans l'appartement de Verdun (jet de Mécanique réussi pour forcer la porte ou faire glisser une fenêtre), il découvre un décor tout droit sorti de l'enfer. Les meubles sont faits d'os humains et animaux, assemblés par des lanières de cuir à moitié tanné. La peau d'un homme écorché, à la tête empaillée (qui regarde vers la porte), tient lieu de tapis. Ajoutez à cela des rangées de têtes humaines ou de cerfs sur les murs, et vous obtenez... 1/1D8 de points de SAN en moins !

L'atmosphère est calme et sinistre; d'énormes mouches noires dérangées en plein repas bourdonnent dans les airs.

Mort d'un Ami Proche

Le soir suivant le barbecue, Jake Scobie décide de retourner seul au cimetière, dans l'espoir de trouver du neuf au sujet de ce qu'il a vu la nuit précédente. Sans le



Prenez garde aux nuits de pleine lune...

Dancer,

Je suis sûr que le cimetière est la clé de toute l'histoire et qu'il va se passer quelque chose ce soir. Alors ne t'inquiète pas, et ne viens PAS me chercher, tout ira bien. Tu sais ce qu'ils disent à propos des vieux photographes !

Je t'aime ...
Jake

Aide de jeu n° 1

dire à Dancer, il se faufile donc au dehors armé d'un appareil photo et d'un flash.

Plus tard dans la soirée, Dancer réalise que Scobie n'est plus là, ce qu'elle vérifie de suite par un coup d'œil dans sa chambre et autour de l'auberge. Dans la chambre de Jake se trouve une courte lettre expliquant son départ inopiné.

Les investigateurs feraient bien de se dépêcher d'aller chercher Jake avant qu'il ne lui arrive malheur. Alors qu'ils approchent du cimetière, des cris terribles s'en élèvent, entrecoupés de hurlements sauvages et de grognements bestiaux.

Il faut au moins deux minutes aux personnages pour atteindre l'endroit d'où proviennent les cris, en admettant qu'ils ne prennent aucune précaution et ne ralentissent pas en arrivant à proximité.

Durant cette course, les clameurs s'interrompent sur un cri particulièrement perçant. Les grognements ne tardent pas à s'éteindre.

Jake est mort, et d'une telle façon que tous subissent une perte de 1/1D6 points de SAN.

La vision est épouvantable, et même quelqu'un d'aussi endurci qu'O'Halloran est malade comme un chien. Jack a été déchiré en deux parties par une créature aux mâchoires surpuissantes et aux dents comme des rasoirs. De longues plaies indiquent des griffes du même acabit. Il manque son bras gauche, qui ne peut être retrouvé, et une odeur désagréable flotte dans l'air.

Un jet de Zoologie réussi amène à la conclusion que le même animal a tué Jacke et Wise. Du reste, des traces sont bien visibles dans le sol détrempé de sang correspondent à celles trouvées sur le site de la mort de Wise (réussite d'un jet de Zoologie).

On peut les suivre jusqu'au sud-est du cimetière, en descendant les pentes de la Colline aux Cerfs puis autour du terrain sacré des Chippewas, où elles se perdent peu après. C'est Max Hood qui est responsable du meurtre.

A côté des restes de Jake gît un appareil photo écrasé dont une prise a été exposée. Une fois développée, elle montre une image floue mais terrifiante d'un loup-garou se jetant sur le photographe.

A l'auberge, Hood s'avère introuvable. Il ne rentre que peu avant l'aube, l'air complètement terrorisé. Interrogé, il ne dit rien, laissant seulement échapper un "Juste été promener..."

L'Invasion

A travers Hood, la mort de Scobie et sa rencontre avec eux, Verdun considère les investigateurs comme une menace non seulement pour ses ambitions, mais également pour sa survie même et pour celle de la meute. Il décide donc d'anticiper leurs réactions et de les attaquer pendant qu'ils sont encore isolés à l'auberge. Bien que les personnages aient pu prévoir d'attaquer le camp, laissez Verdun les devancer (Hood a entendu leurs préparatifs et est parti le prévenir).

L'Attaque

Nous sommes la nuit d'avant la pleine lune. Le ciel est clair et dégagé. Au crépuscule, Frank Coville est sorti pour mettre le groupe électrogène en marche, lorsqu'un cri affreux déchire l'air. Les investigateurs découvrent le corps de Coville étalé à l'extérieur de la cabane, la gorge tranchée. Helen Coville s'effondre... Désormais, ni elle ni Annie ne sont plus capables de faire quoi que ce soit. La vue du cadavre coûte 1/1D3 points de SAN.

Le téléphone est coupé, les véhicules sabotés, et des hurlements se font entendre dans la forêt et sur la Colline aux Cerfs. Les personnages héroïques qui s'aventurent sur le chemin sont attaqués par deux loups-garous chacun dès qu'ils s'éloignent à plus de 50 m de l'auberge.

A 20h45, des phares se rapprochent de la maison. L'infortuné maire Bagby a décidé de venir voir Dancer, histoire de savoir quel genre d'article elle a écrit et, dans le cas où il serait négatif, d'essayer de la faire changer d'avis.

Tout à coup, les lumières s'immobilisent, la voiture de Bagby vient d'heurter un tronc placé au milieu de la route. Il en sort et commence à se diriger à pied vers l'auberge. Les assiégés peuvent voir le gros homme, à environ 60 m, mais Bagby réagit trop tard à leurs cris d'avertissements : des ombres sortent des bois sur sa droite, il se met à courir, mais c'est inutile. Une des silhouettes se détache à une vitesse telle que sa forme est difficilement discernable, rattrape le fuyard, franchit les derniers mètres d'un saut fantastique et frappe Bagby entre les épaules avec un bruit sourd.

Dans une dernière plainte, Bagby s'écroule tel un sac de pommes de terre, la chose sur son dos lui lacérant le corps, lui arrachant la chair par lambeaux à coups de dents. D'autres monstres se précipitant aussitôt pour achever de le disloquer...

Si les investigateurs sortent pour porter secours au malheureux, ils sont immédiatement assaillis par les loups-garous, et s'ils tirent de la maison, ils risquent de toucher le maire par erreur. Assister l'agonie du pauvre homme coûte 1/1D6 points de SAN.

A minuit, la lune flottant haut dans le ciel clair, les lycantropes attaquent de concert de tous les cotés de la maison.

Comment s'en Tirer ?

Des jets réussis d'Occultisme permettent d'établir les faits suivants sur les lycanthropes :

- La transformation de l'humain en animal ne peut se produire que la nuit, lorsque la lune est presque pleine.
- Les loups-garous sont très résistants aux blessures et peuvent être considérés comme pratiquement invulnérables aux armes normales.
- Ils sont extrêmement vulnérables aux armes en argent.
- Le feu les affecte normalement.

L'*Auberge du Renard Rouge* comprend un garage/atelier, où les Coville stockent de l'essence, du gas-oil et un large éventail d'outils et d'équipements nécessaires à l'entretien de la maison et des véhicules. Derrière l'hôtel se dresse un cabanon abritant le groupe électrogène qui alimente la maison en électricité.

Il y a donc en ces deux endroits pas mal de choses dont d'astucieux investigateurs peuvent tirer des armes efficaces pour combattre l'ennemi.

Ils peuvent fabriquer un lance-flammes rudimentaire, par exemple, du moment qu'ils travaillent tous ensemble en utilisant consécutivement les compétences de Mécanique, Chimie et Electricité. Chaque tentative prend 45 minutes.

Si l'un des jets de dés est raté, il doit être répété jusqu'au succès, pour qu'il soit possible de passer une autre compétence. Le Gardien doit garder les caractéristiques de ces armes secrètes, afin que les joueurs n'aient une idée de leur efficacité qu'après de les avoir essayées.

Les cocktails Molotov sont plus faciles à faire. De l'essence, des chiffons, une bouteille et quelques minutes suffisent pour obtenir un engin qui a 35% de chances de s'enflammer correctement. Si on y consacre un peu plus de temps (dix minutes) et si un jet de Mécanique est réussi, le pourcentage monte à 80%. L'auberge contient assez de fournitures pour 25 cocktails.

Frank Coville est un fin chasseur et possède de nombreuses armes : deux fusils calibre 12 (dont un à pompe), un fusil calibre 20 un fusil .30-06, deux carabines .22, un revolver .45 et trois .38. Frank préfère fabriquer ses munitions lui-même plutôt que d'acheter celles du commerce, et en possède suffisamment pour couvrir tous les besoins des investigateurs.

Les petits malins vont vite réaliser que s'ils peuvent mettre la main sur de l'argent, ils pourront en faire des balles.

C'est même assez simple : il leur suffit de recupérer leurs cartouches ou celles de Coville, le problème majeur restant le temps. Si ce sont les personnages qui fabriquent les balles, ajoutez 15% à leurs chances de faire long feu; si c'est Coville, 5% seulement.

Barbara et Dancer ont quelques bijoux d'argent dont peuvent être tirées deux balles. Mme Coville en détient assez pour trois, mais avant la mort de son mari, il faut la persuader de s'en séparer à l'aide d'un jet d'Eloquence réussi. Frank possède trois dollars d'argent qui donneraient facilement six balles, mais la réussite d'un jet de Discussion s'avère nécessaire. Les Coville ont également un service à thé qui peut être fondu pour produire plus de cinq cents balles. S'ils ne sont pas en état de répondre, une fouille de vingt minutes permet de trouver les objets convoités.

Toutes les fenêtres de l'auberge sont munies de volets, et les portes (deux à l'avant, deux à l'arrière) peuvent être barrées. Volets et portes ont une FOR de 30. Les portes intérieures, (si elles ne sont pas barricadées, ont également une FOR de 30.

Coville possède des outils qui peuvent servir à découper des meurtrières dans les battants et les volets. Les loups-garous peuvent lancer des assauts simultanés sur les portes ou les fenêtres : si la FOR de l'un d'eux dépasse celle de l'obstacle, calculez les dommages normalement contre lui. Quand ces dégâts excèdent la FOR du panneau, celui-ci se brise et autorise l'accès à l'intérieur dès le round suivant. S'il est en plus barricadé, il faut 1D4 rounds au lycanthrope pour franchir cette barrière.

Armes Incendiaires

Armes	*Compétence*	*Tirs/ round*	*Dommages*	*Points de Vie*	*Portée*
Lance-flammes	spéciale(1)	1 (2)	6D6 (3)	4 (4)	15 m
Molotov A	Lancer	1/2	2D6 (3)(5)	1(6)	5 m de rayon
Molotov B	Lancer	1/2	4D6 (3)((7)	1 (6)	5 m de rayon

(1) Pour faire fonctionner un lance-flammes correctement, l'utilisateur doit réussir un jet de Mécanique.

(2) Un lance-flammes propulse un jet d'essence sur sa cible. Il peut en toucher une par round. Pour savoir s'il reste du carburant après un tir, l'usager fait un jet sous sa Chance; rater signifie que le réservoir est vide.

(3) L'essence en feu produit ces dommages le round où la victime est touchée, puis 1D6 en moins par round suivant. Si une cible déjà en feu est à nouveau touchée, les dommages sont cumulatifs.

Les flammes affectent tout ce qui l'entoure dans un rayon de trois mètres.

(4) Si le lance-flammes perd tous ses points à cause d'une balle, il a une chance d'exploser. Si l'utilisateur rate son jet de Chance, le lance-flammes explose, causant 12D6 de dommages sur 10 m de rayon.

(5) Ce cocktail a 35% de chances de s'enflammer correctement après avoir touché.

(6) Quand un cocktail Molotov a perdu tous ses points à cause d'une balle, il a une chance d'exploser de 50%. L'utilisateur se voit alors infliger les dégâts normaux du cocktail +1D6. De plus, tout le monde, dans un rayon de 3 mètres, subit à 50% le risque d'être touché par de l'essence enflammée, ce qui cause 2D6 points de dommages, puis 1D6 au round suivant.

(7) Ce cocktail a 80% de chances de s'enflammer correctement après avoir touché.

Le Mot de la Fin

En admettant que les investigateurs triomphent des monstres, les cadavres leur permettent d'en prouver l'existence et le fait qu'eux n'avaient d'autre choix que de tuer ceux qui les menaçaient.

Sachant cela, le sergent Ellet complote pour étouffer l'affaire, avec la complicité forcée des investigateurs qui sont contraints de collaborer sous peine de se voir condamnés pour homicides multiples. Le policier concocte donc une histoire crédible selon laquelle un terrible incendie a ravagé l'hôtel durant une fête à laquelle les bûcherons étaient invités. Pris au piège et brûlés vifs, voilà le destin officiel de ces gens dont la réelle fin tragique aurait sinon soulevé beaucoup trop de questions embarrassantes...

Accordez 1D10 points de SAN à nos héros pour leur victoire.

EPILOGUE

Une voiture, solitaire, roule sur l'autoroute. Elle s'arrête un instant pour embarquer un auto-stoppeur qui attendait sous la pluie.

"Merci, j'ai cru que j'allais me noyer, là-dehors."

Max Hood se tourne vers le passager tout en reprenant la route. "P-p-pas d'p-problème," bégaye-t-il. "Vous avez ff-faim? J'ai des ss-s-sandwichs en plus, si vous v-v-vvoulez."

"Ouais, merci, mec !" répond l'autre en débarrassant le sandwich de son papier gras.

Max sourit. "C'est du fromage de tête, c'est m-mmoi qui l'ai fait."

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

• **Peter Verdun, chef de la meute**

FOR 14†	CON 15	TAI 16	DEX 13	APP 13
INT 15*	POU 16	EDU 12	SAN 0	PdV 16

† x2 sous forme lupine.
* x1/2 sous forme lupine.

Bonus aux dommages : +1D4 sous forme humaine, +2D6 sous forme lupine.

Déplacement : 8/12.

Armes : Morsure* 85%, dommages 1D8+2D6.
Poings 74%, dommages 1D3+1D4.
Couteau Bowie 67%, dommages 1D4+2+1D4.
.45 automatique 52%, dommages 1D10+2.
Fusil calibre 12 66%, dommages 4D6/2D6/1D6.

* sous forme lupine.

Compétences : Se Cacher* 84%, Suivre une Piste* 78% (* sous sa forme lupine).

• **Loups-Garous**

	*FOR**	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	12	12	12	11	11	12	0/+1D6
2	13	12	13	13	12	13	+1D4/+1D6
3	12	10	12	14	13	11	0/+1D6
4	14	11	14	15	12	13	+1D4/+2D6
5	14	11	14	13	12	13	+1D4/+2D6
6	12	11	12	14	14	12	0/+1D6
7	10	10	13	12	15	12	0/+1D6
8	12	15	15	11	14	15	+1D4/+1D6
9	14	11	14	13	11	13	+1D4/+2D6
10	17	18	16	14	10	17	+1D6/+2D6

* x2 sous forme lupine.

Armes : Morsure* 45%, dommages 1D8.
Poings 75%, dommages 1D3.
Griffes* 65%, dommages 1D6.
Fusil calibre 12 55%, dommages 4D6/2D6/1D6.

* sous forme lupine.

Compétences : Se Cacher* 57%, Suivre une Piste* 63% (sous forme lupine).

Note : Sous leur forme humaine, les ouvriers n'ont aucune arme particulière.

• **Citoyens Typiques**

	*FOR**	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	16	12	14	14	15	13	+1D4
2	18	17	17	11	12	17	+1D6
3	15	14	15	14	13	15	+1D4
4	16	10	12	12	12	11	+1D4
5	16	15	15	13	17	15	+1D4
6	15	15	15	14	13	15	+1D4
7	14	12	12	12	10	12	+1D4
8	13	13	13	11	16	13	+1D4
9	14	14	15	12	16	15	+1D4
10	15	14	14	14	13	14	+1D4

Armes : Poings 60%, dommages 1D3.
Couteau 50%, dommages 1D6.
Gourdin 45%, dommages 1D8.
Fusil 25%, dommages variables suivant le modèle.
Fusil à pompe 40%, dommages variables suivant le modèle.

Note : Choisissez les armes en fonction des circonstances, mais rares sont ceux qui portent plus d'une arme à feu à la fois.

LES INVESTIGATEURS

• **Ralph Butler, parapsychologue, 46 ans**

FOR 11	CON 14	TAI 13	DEX 10	APP 12
INT 16	POU 14	EDU 18	SAN 64	PdV 14

Bonus aux dommages : 0.

Armes : .22 automatique 42%, dommages 1D6.

Compétences : Anthropologie 61%, Archéologie 72%, Bibliothèque 62%, Histoire 81%, Lancer 47%, Latin 65%, Occultisme 79%, Psychanalyse 69%, Psychologie 83%.

Expression favorite : "Je sens ici de puissantes forces maléfiques".

Parmi les six personnages joueurs, seuls vous-même, le professeur d'anthropologie Grier et sa nièce Dancer McCoy êtes des familiers de l'occulte et des phénomènes paranormaux. Vous êtes devenu, en collaboration avec Grier, un parapsychologue renommé. Depuis des séances de spiritisme récentes avec un célèbre médium, Mme Amy Seton, vous et Grier êtes persuadés que des forces maléfiques intenses sont à l'œuvre dans la région de Gittings. Vous avez donc décidé d'enquêter pour prévenir d'éventuels dégâts.

• **Amerose Grier, professeur, 54 ans**

FOR 10	CON 12	TAI 12	DEX 9	APP 10
INT 17	POU 18	EDU 21	SAN 53	PdV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Fusil .30-06 46%, dommages 2D6+3.

Compétences : Allemand 65%, Anthropologie 93%, Bibliothèque 91%, Chimie 68%, Discussion 82%, Histoire 67%, Occultisme 84%, Zoologie 54%.

Expression favorite : "Comme c'est étrange..."

Parmi les six personnages joueurs, seuls vous, le parapsychologue Butler et votre nièce Dancer McCoy, êtes familiarisés avec l'occulte et les phénomènes paranormaux. Vous êtes professeur d'anthropologie à l'Université de Chicago. Durant des séances récentes avec le fameux médium Mme Amy Seton, vous et Grier avez compris que de puissantes forces maléfiques sont en œuvre aux alentours de Gittings. Vous avez donc décidé d'enquêter, avec dans l'idée de prévenir d'éventuelles manifestations.

• Barney O'halloran, détective privé, 35 ans

FOR 17	CON 15	TAI 16	DEX 16	APP 13
INT 14	POU 15	EDU 13	SAN 64	PdV 12

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Poings 91%, dommages 1D3+1D6.
Lutte 88%, dommages spéciaux.
Nerf de bœuf 84%, dommages 1D8+1D6*.
Revolver .38 82%, dommages 1D10.

* assomment seulement.

Compétences : Baratin 76%, Camouflage 62%, Chimie 34%, Comptabilité 51%, Conduire une Automobile 82%, Crédit 43%, Discrétion 79%, Droit 57%, Ecouter 76%, Lancer 78%, Mécanique 73%, Premiers Soins 66%, Psychologie 64%, Se Cacher 81%, Suivre une Piste 65%, Trouver Objet Caché 84%.

Expression favorite : " Vous ne perdrez pas votre temps."

Vous avez été engagé par les riches parents de Robert Hammond afin d'enquêter sur la disparition de leur fils. L'*Auberge du Renard Rouge* étant le dernier endroit où il a été vu, vous en faites votre base.

• Barbara Logan, jeune mariée, 25 ans

FOR 8	CON 15	TAI 9	DEX 14	APP 17
INT 16	POU 17	EDU 14	SAN 81	PdV 13

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Fusil* 73%, dommages variables suivant le modèle.

* : Pas mal, mais vous n'avez pas votre fusil dans vos bagages...

Compétences : Botanique 63%, Crédit 92%, Discrétion 67%, Linguistique 64%, Monter à Cheval 78%, Premiers Soins 52%, Se Cacher 71%.

Expression favorite : "Oh, Jack !"

Vous êtes la fille d'une famille plus qu'aisée de Chicago. Vous venez de vous marier avec Jack Logan, quarterback remplaçant de l'équipe des Bears, et profitez du voyage de noces à travers le Wisconsin et la Péninsule Supérieure du Michigan. La pire chose qui pourrait vous arriver serait de perdre Jack.

• Jack Logan, jeune marié, 26 ans

FOR 15	CON 13	TAI 15	DEX 17	APP 15
INT 9	POU 13	EDU 13	SAN 64	PdV 14

Bonus aux dommages: +1D4.

Armes : Poings 64%, dommages 1D3+1D4.
Tête 56%, dommages 1D4+1D4.
Lutte 77%, dommages spéciaux.

Compétences : Conduire une Automobile 51%, Crédit 6%, Electricité 68%, Esquiver 73%, Lancer 76%, Mécanique 57%, Nager 87%, Psychologie 71%, Sauter 51%, Suivre une Piste 46%, Zoologie 53%.

Expression favorite : "C'était quoi le milieu ?"

Vous venez juste de terminer votre année en temps que quarterback remplaçant dans l'équipe des Bears de Chicago, et accomplissez votre voyage de noces avec votre nouvelle femme Barbara, à travers le Wisconsin et la Péninsule Supérieure du Michigan. Vous êtes totalement dévoué à Barbara, et iriez jusqu'à combattre des alligators à mains nues pour la protéger.

• Dancer McCoy, journaliste, 26 ans

FOR 10	CON 11	TAI 10	DEX 15	APP 13
INT 14	POU 13	EDU 14	SAN 61	PdV 11

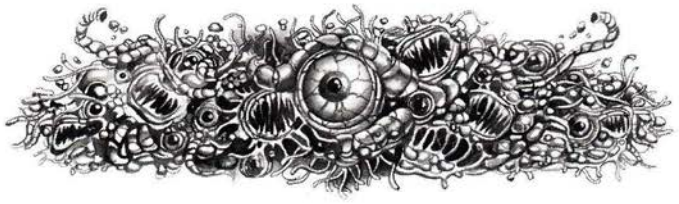
Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Baratin 89%, Discussion 61%, Eloquence 42%, Français 64%, Occultisme 72%, Photographie 52%, Psychologie 73%.

Expression favorite : "Ha... Vous fermez les yeux et vous sentez l'énergie... Haaa..."

Vous êtes la seule femme reporter au *Psychic Inquirer*, un journal rapportant des faits relatifs aux phénomènes paranormaux, au spiritualisme et à l'occulte. Vous êtes aussi la nièce d'Ambrose Grier et avez réussi à convaincre votre éditeur que les recherches de votre oncle dans la Péninsule Supérieure valaient bien un article. Vous avez également persuadé Grier et Butler que ni votre présence ni votre article n'auraient d'effets néfastes sur leurs recherches. Vous êtes venue à l'*Auberge du Renard Rouge* avec un photographe, Jake Scobie.



Les Créatures des Profondeurs

par Michael Szymanski

Considérations Préliminaires

Ce scénario contemporain se déroule au début des années 80. Bien qu'ils ne se connaissent pas tous, les six personnages prétirés ont chacun un rapport direct avec les terribles et sanglants événements d'Halfway House. De plus, ils possèdent des informations essentielles pour résoudre le mystère.

Informations pour le Gardien

Dans les profondeurs de l'océan, près du grand centre côtier de Bay City, une colonie de profonds s'est établie voici plusieurs siècles. Les étranges créatures se sont longtemps contentées de rester là, dissimulées aux regards humains, enlevant de temps en temps une victime pour accomplir leur desseins obscurs.

Au cours du dernier siècle, cependant, la race des profonds s'affaiblit, et ils se mirent à chercher désespérément un moyen d'assurer la survie de leur espèce. Finalement, ils trouvèrent la solution parfaite : implanter les œufs de leur reine dans la matrice de femmes humaines. L'incubation dure trois mois et, ce délai écoulé, des larves de profonds naissent en déchirant littéralement le corps de leurs "hôtesses"... ces dernières rendant alors l'âme dans une agonie atroce. Mais les profonds ont atteint leur but... se reproduire.

Assurées du succès, les créatures commencèrent à kidnapper des jeunes femmes de la toute proche ville de Bay City, ce qui augmenta soudain les disparitions mystérieuses sur le front de mer.

Une nuit, un voyou surnommé *le Requin* fut témoin d'un de ces enlèvements. Il ne put s'empêcher de remarquer que les humanoïdes amphibiens qui s'étaient attaqués à la malheureuse portaient des amulettes d'or pur. Ce qui lui inspira un plan diabolique...

Le Requin se lia d'amitié avec une jeune fugueuse et l'emmena sur le bord de mer, là où il avait vu les profonds émerger... profonds qui réapparurent cette nuit-là. Il leur offrit la pauvre fille terrifiée et leur fit comprendre qu'il leur fournirait d'autres victimes en échange de leurs amulettes d'or. Ainsi fut scellé un pacte d'horreur...

Le Requin partit en chasse dans les rues de la ville, cherchant des proies potentielles, si possible de jeunes fugueuses. Après avoir gagné leur confiance, il les emmenait la nuit tombée à l'intérieur d'un phare abandonné sur

LES HOMMES-POISSONS

Les films sur les créatures aquatiques sont, avouons-le, parmi les plus ringards jamais tournés. Ils font sans doute vibrer en nous une sorte de corde primaire, pour ne pas dire primate... Dans la plupart de ces navets, les monstres sont censés former une sorte de chaînon manquant, ce qui présuppose, bien sûr, qu'ils ne sont pas si différents de nous autres, habitants de la surface.

Souvent, un des principaux personnages du film est un scientifique qui veut étudier les créatures pour en apprendre plus sur leur compte. Invariablement, le pauvre savant est le premier protagoniste à être attaqué...

La créature aquatique moderne la plus connue est indéniablement celle de *La Créature du lagon noir*. Ce film a instauré *le* principe qui fait marcher tous ces pauvres hommes-poissons - ils veulent nos femmes ! Et c'est tout. Même les martiens des années cinquante pensaient, parfois, à faire une pause dans leurs orgies interraciales pour s'occuper de choses sérieuses, comme par exemple essayer de s'emparer de notre planète... mais pas les hommes-poissons !

Quelques films sur ce thème :

La Créature du lagon noir (1954, Universal)
Revenge of the Creature (1955, Universal)
The Creature Walks Among Us (1956, Universal)
Beach Girls and the Monsters (1965, U.S. Films)
Humanoids From The Deep (1980, New World Pictures)

Le Requin

Gull Island. Là, une porte cachée ouvre sur un réseau de tunnels qui rejoignent le repaire des profonds. Ce qui permettait aux infectes créatures d'obtenir leurs hôtesses sans prendre le risque d'être découvertes... et à leur allié de s'enrichir sur le dos de ses victimes.

C'est alors que Karyn Atilla s'installa à Bay City, où elle fonda une maison d'hébergement pour adolescents, Halfway House, volant au voyou la plupart de ses cibles potentielles. Lui et Atilla la Nonne (ainsi surnommée à cause de ses fonctions) devinrent rapidement ennemis dans une bataille effrénée dont l'enjeu était la vie des jeunes fugueuses...

Lorsque les profonds prévinrent le Requin qu'ils allaient accélérer leur infecte programme et qu'ils avaient donc besoin de plus d'hôtesses, il sut aussitôt où il irait les dénicher.

Connaissant sur le bout des doigts la géographie des tunnels empruntés par les monstres, le voyou dirigea les horreurs aquatiques dans un égout abandonné qui donnait directement sous Halfway House. Les créatures surgirent des sous-sols de la maison, se répandirent dans les étages supérieurs et massacrèrent tous les garçons ainsi que les deux surveillants adultes présents.

Leur effroyable tâche accomplie, les profonds entourèrent les filles et les entraînèrent dans les tunnels, vers leur destin. Ainsi le Requin satisfit-il ses clients aquatiques et porta à Atilla la Nonne un coup dont il était à peu près sûr qu'elle ne se relèverait jamais.

C'est maintenant aux investigateurs de localiser et de sauver ces douze jeunes filles avant qu'il ne soit trop tard...

Le sergent Willis, qui était à Halfway House avant que les corps ne soient portés à la morgue, se souvient dans tous leurs atroces détails de l'aspect des cadavres mutilés et tailladés. N'hésitez pas, ô Gardien, à être précis à outrance dans votre description.

Les personnages peuvent aussi s'adresser à Vinton Vernor qui, étant en train de préparer un livre sur les fugueurs, a dressé la liste des jeunes femmes disparues ces cinquantes dernières années. Les statistiques sont troublantes. Surtout comparées à une deuxième liste, celle des cadavres féminins découverts dans la région du front de mer pendant la même période... La plupart des corps étaient salement décomposés, mais on pouvait quand même voir que certains avaient été éventrés. Quelle est la signification de tous ces événements ? Sont-ils liés ? Et quel rapport ont-ils avec le massacre de Halfway House ?

Jimmy Daltrey et l'officier de police Talbot connaissent un peu le Requin, ainsi que quelques-uns des bars, nightclubs et piscines qu'il fréquente. Ils savent également que l'individu connaît bien la rue.

A partir du matin de l'enlèvement, les investigateurs ont trois jours avant que les fugueuses ne commencent à devenir les hôtesses des profonds. Une fois ce temps écoulé, elles sont inséminées au rythme de trois par jour, la petite amie de Jimmy faisant partie du dernier lot. Si, lorsque

vient son tour, les personnages n'ont pas réussi à résoudre le mystère, ils ne gagnent pas de points de Santé Mentale à la fin de cette aventure.

L'ARTICLE

L'article ci-joint, *Massacre à Halfway House*, paraît dans la gazette de Bay City. C'est le seul document à remettre aux joueurs dans ce scénario. Comme tous les investigateurs sont, d'une manière ou d'une autre, concernés, cette histoire devrait les mettre en alerte. De plus, ils ont tous la possibilité d'acheter les journaux et lisent certainement avec beaucoup d'attention tout ce qui sort.

Homer Dent est un hypocrite nuisible qui n'hésite pas à faire entendre sa voix. Il apparaît dans toutes les émissions d'informations locales, affirmant que les meurtres d'Halfway House sont la preuve qu'il faut mettre un terme le plus vite possible à l'ensemble du programme. Dent est tout simplement un aigri, c'est un tartufe prétentieux qui hait les adolescents.

Atilla la Nonne, petit bout de femme d'environ trente cinq ans à la voix calme, ne sait rien sur l'attaque, mais supplie les investigateurs qui viennent la voir de découvrir qui a commis ce terrible crime. Elle leur parle du Requin et des relations qu'il entretenait avec les fugueurs, déclarant qu'il doit être plutôt content que le programme d'Halfwaly House soit mis en danger. Elle révèle leur hostilité commune et ajoute que le Requin est un accroc de la drogue, capable sans doute de presque tout.

QUELQUES LIEUX

Halfway House

La vieille maison, située dans un des quartiers pauvres de la ville, a connu des jours meilleurs. Elle a été, à une époque, la construction principale d'un grand domaine, dont la famille a revendu les terres environnantes au fil des années pour finalement déménager lorsque la ville l'a complètement cernée.

Deux policiers gardent le pâté de maisons. Les investigateurs qui n'appartiennent pas à la police doivent se débrouiller avec eux pour avoir accès à la maison. La porte de devant est fermée à clef (un jet réussi de Mécanique pour l'ouvrir).

Une fois à l'intérieur, les personnages doivent réussir un jet de CONx4 pour ne pas être malades. L'air est chargé d'une écœurante odeur douceâtre... celle du sang, de beaucoup de sang. Les tapis sont imprégnés et collés de sang séché, les murs ont été lacérés comme par des lames tranchantes. Par endroits, le plâtre cassé est parcouru de rigoles de sang séché, le mur environnant étant éclaboussé par une gélatine rosâtre... à l'origine un cerveau humain. C'est là que des garçons ont été projetés contre les parois et éventrés... Avec des jets réussis de Trouver Objet Caché, les investigateurs découvrent des lambeaux de tissus humains à travers tout le premier étage.

MASSACRE À HALFWAY HOUSE

La police a été appelée à Halfway House tôt ce matin et y a découvert une série d'abominables meurtres.

Quinze fugueurs âgés de 14 à 19 ans ont été littéralement mis en pièces... Leurs corps ont été déchiquetés et jetés contre les murs avec une telle force qu'ils en ont eu plusieurs os brisés.

Sœur Agnus Mary de la Très Sainte Eglise et M. LaMont Dearborne, un conseiller volontaire qui travaillait tard avec un des jeunes, ont également trouvé la mort dans ce qui est, sans aucun doute, le pire carnage que la ville ait jamais connu.

Le département de police a établi que les corps avaient reçu "des coupures sur la poitrine et les régions abdominales, rappelant les dommages infligés par des loups des bois ou autres animaux sauvages."

Les quinze pensionnaires assassinés étaient tous du sexe masculin, et le fait qu'il n'y ait aucune trace de la douzaine ou plus de jeunes fugueuses qui devaient être là cette nuit ne fait qu'ajouter une note plus sinistre encore à cet étrange et monstrueux mystère.

"Il y avait au moins douze adolescentes dans la maison lorsque je suis sortie," a déclaré Karyn Atilla, chargée du programme d'Halfway House, connue dans la rue sous le surnom affectueux d'"Atilla la Nonne". "Mais d'autres ont pu arriver pendant la nuit... Cela se produit souvent, pauvres gosses. La preuve, il y avait trois garçons de plus quand on les a découverts que lorsque je suis partie."

Questionnée sur ces meurtres, Mme Atilla a répondu : "Je n'arrive pas à concevoir l'existence d'un être capable d'un tel acte. J'ai servi durant un temps dans une unité MASH au Viêt-Nam, et j'ai vu les atrocités qu'on peut faire subir à des corps humains, mais ce que j'ai contemplé ici est au-delà de toute description. Ces pauvres enfants n'ont eu aucune chance contre les tueurs. Je prierai pour leurs âmes."

Rappelons qu'Atilla la Nonne est l'administratrice de Halfway House pour l'église, et que son programme n'avait pas fait l'unanimité quand il avait été proposé en juin de l'année dernière.

Il avait cependant été approuvé et mis en marche malgré les protestations des opposants. Ces derniers considèrent aujourd'hui les meurtres comme une justification à leur position.

"Ce qui se passe est très clair," déclare Homer Dent, leader de l'opposition au programme. "Il s'agit d'un problème de guerre des gangs."

"Halfway House est installée dans un quartier à risque, et nous savons tous que les gangs fleurissent dans cette partie de la ville. Les disparues faisaient manifestement partie d'une bande rivale qui a infiltré la maison et tendu une embuscade aux garçons. Le gang s'est ensuite débarrassé de sœur Agnus et de M. Dearborne pour ne pas laisser de témoins, puis a disparu dans la nature."

"Je vous garantis que quand vous aurez retrouvé ces délinquantes, vous aurez vos assassins. C'est exactement ce que nous craignions. Les mauvais fruits finissent par pourrir les éléments sains ; et à la lumière de ce qui s'est passé, je dis que cela a assez duré."

Le futur d'Halfway House est encore incertain au moment où nous mettons sous presse, mais nous pouvons être certains que l'issue de l'enquête aura une répercussion directe sur la décision de l'église de continuer ou non le programme.

Mme Atilla en demeure le supporter le plus acharné. "Nous avons fait beaucoup de bien dans cette maison, et quoiqu'en pensent certains, ces enfants étaient tous d'innocentes victimes. Je suis d'ailleurs très inquiète au sujet de ces pauvres filles disparues."

C'est le sergent Brian Willis, de la police judiciaire de Bay City, qui s'occupe de l'affaire. Il était sur les lieux tôt ce matin, mais nous n'avons pas encore pu recueillir ses commentaires.

Aide de jeu n° 1

Les mêmes marques de destruction sanglante ravagent la salle à manger (C), les deux dortoirs de garçons (A&B) et la chambre de M. Dearborne (E). Il y a aussi un peu de sang dans la cuisine (D) où sœur Agnus a été tuée. Dans cette dernière pièce, un jet réussi de Trouver Objet Caché dévoile que la porte qui mène vers le garde-manger (F) a été défoncée de l'intérieur, comme si quelqu'un s'était frayé un passage hors de la cave.

L'attaque éclair des profonds leur a permis de massacrer les infortunés occupants du rez-de-chaussée puis de capturer les filles à l'étage.

Il n'y a que peu de sang et de traces de lutte à ce niveau. Les portes des deux dortoirs des filles (G&H) ont été fracassées et les murs autour lacérés par les griffes tranchantes des monstres.

La pièce I est une salle de bains ; la pièce J, la chambre de sœur Agnus. On n'y trouve rien d'intéressant.

Dans la cave, un jet réussi de Trouver Objet Caché révèle que la plaque d'égout a été récemment déplacée. Pour l'ôter, il faut réussir un jet de FOR contre la FOR de la plaque (25) sur la table de résistance. Au-dessous, s'enfonce un tunnel humide et froid, tapissé de galets sur lesquels flottent des miasmes de poissons morts.

Ils sont passés par la bouche d'égout...

Ce tunnel appartient au réseau d'égouts le plus ancien de Bay City, qui a été scellé il y a longtemps quand le nouveau système a été installé. Les profonds ont donc leurs passages, qui les mènent au cœur même de la ville. De nombreux boyaux ouvrent dans celui-ci, mais ils sont bloqués par des débris et autres choses moins ragoûtantes, ce qui prouve que la route prise par les tueurs s'étend droit devant. Les rats pullulent...

Après avoir avancé d'environ dix pâtés de maison, les investigateurs découvrent un travail beaucoup plus récent : une volée de marches visqueuses sommairement taillées qui s'enfoncent dans une profonde obscurité. L'escalier descend en pente raide, et plus il s'enfonce, plus le tunnel devient humide. Un jet d'Idée réussi leur fait comprendre qu'ils sont maintenant proches des eaux de la baie.

Profond-O-Rama

1. L'entrée par la mer : C'est une salle ronde aux parois recouvertes de limon, taillée dans la roche, avec en son centre un puits d'eau sombre par lequel les profonds pénètrent dans leur repaire. Il y a 40% de risques pour que les investigateurs rencontrent 1D4 monstres s'apprêtant à en sortir ou à y entrer... Cette pièce est suffisamment à l'écart du reste du complexe pour que les bruits d'un combat passent inaperçus.

2. La chambre d'incubation : Tandis que les personnages approchent de cet endroit, le limon qui recouvre les parois du tunnel est progressivement remplacé par une sorte de membrane élastique, d'où ruissellent des flots d'un liquide semblable à du mucus verdâtre, exhalant une puanteur infecte et entêtante. Quand ils arrivent à la chambre d'incubation, cette membrane suintante finit par occuper la totalité des murs, du sol et du plafond du boyau. La salle elle-même abrite d'étranges excroissances entrelacées, à l'apparence semi-organique, dont l'origine est visiblement aquatique. Ces bosses secrètent régulièrement divers fluides visqueux aux teintes maladives... Réparties sur ses murs, deux douzaines de grosses excroissances rappelant des cocons frémissent et palpitent de vie... Perte de Santé Mentale : 1/1D4 points.

Lorsque les investigateurs entrent dans la pièce, un des cocons se déchire brutalement. Un flot d'une immonde matière sirupeuse en jaillit, rapidement absorbé par l'organisme qui tapisse le sol. Toute personne regardant à l'intérieur de la cosse perd 1/1D6 points de Santé Mentale.

Elle y découvre, en effet, une adolescente enceinte, manifestement plongée dans ce fluide infect depuis quelques temps... et vivante. Si les arrivants observent la malheureuse d'un peu plus près, ils voient son ventre gonflé se tordre et s'étendre d'une manière hideuse, inhumaine. Ses yeux s'ouvrent brusquement et, prise de panique, la jeune fille se met à hurler de douleur.

C'est au milieu de ces cris atroces que son ventre est soudain déchiré de l'intérieur... pour laisser sortir un hideux nourrisson profond. Recouvert des entrailles et du sang coagulé de sa porteuse, celui-ci émet un sifflement haineux à l'adresse des investigateurs. Les cris de sa "mère" s'éteignent alors, dans un dernier gargouillement... "L'enfant" est sans défense et peut être tué facilement. Tout ceci coûte cependant à nos héros 1D3/1D8 points de Santé Mentale...

Un jet réussi de Chimie ou de Connaissance fait réaliser aux enquêteurs que l'odeur infecte qu'ils sentent depuis un certain temps est celle du méthane, un gaz très inflammable. Ils risquent donc la catastrophe à la moindre étincelle... ou au moindre coup de feu.

3. Le lieu de détention : Le tunnel qui part de la chambre d'incubation se termine dans une petite pièce grossièrement circulaire. Sur le mur opposé se trouve un mécanisme de valve organique, près duquel un profond monte la garde. Derrière cette "porte" (qu'ils parviennent à ouvrir grâce à un jet réussi de Mécanique), les personnages trouvent les adolescentes enlevées, du moins celles qui n'ont pas encore été inséminées par les monstres.

Les jeunes filles, complètement terrorisées sont difficiles à prendre en main mais aussi trop heureuses de pouvoir sortir de leur prison. Sharon, la petite amie de Jimmy, est parmi elles... Si les investigateurs ont mis plus de trois jours pour atteindre ce point, n'oubliez pas que Sharon fait partie du dernier groupe à être "imprégné".

4. La nursery : C'est une grande salle humide. Une nappe d'eau noire occupe presque toute sa surface. Il y a une petite île au centre de la mare, où a été érigée une plate-forme de roches noires polies. Des douzaines de petits profonds rampent à quatre pattes dans la pièce ou nagent dans le bassin.

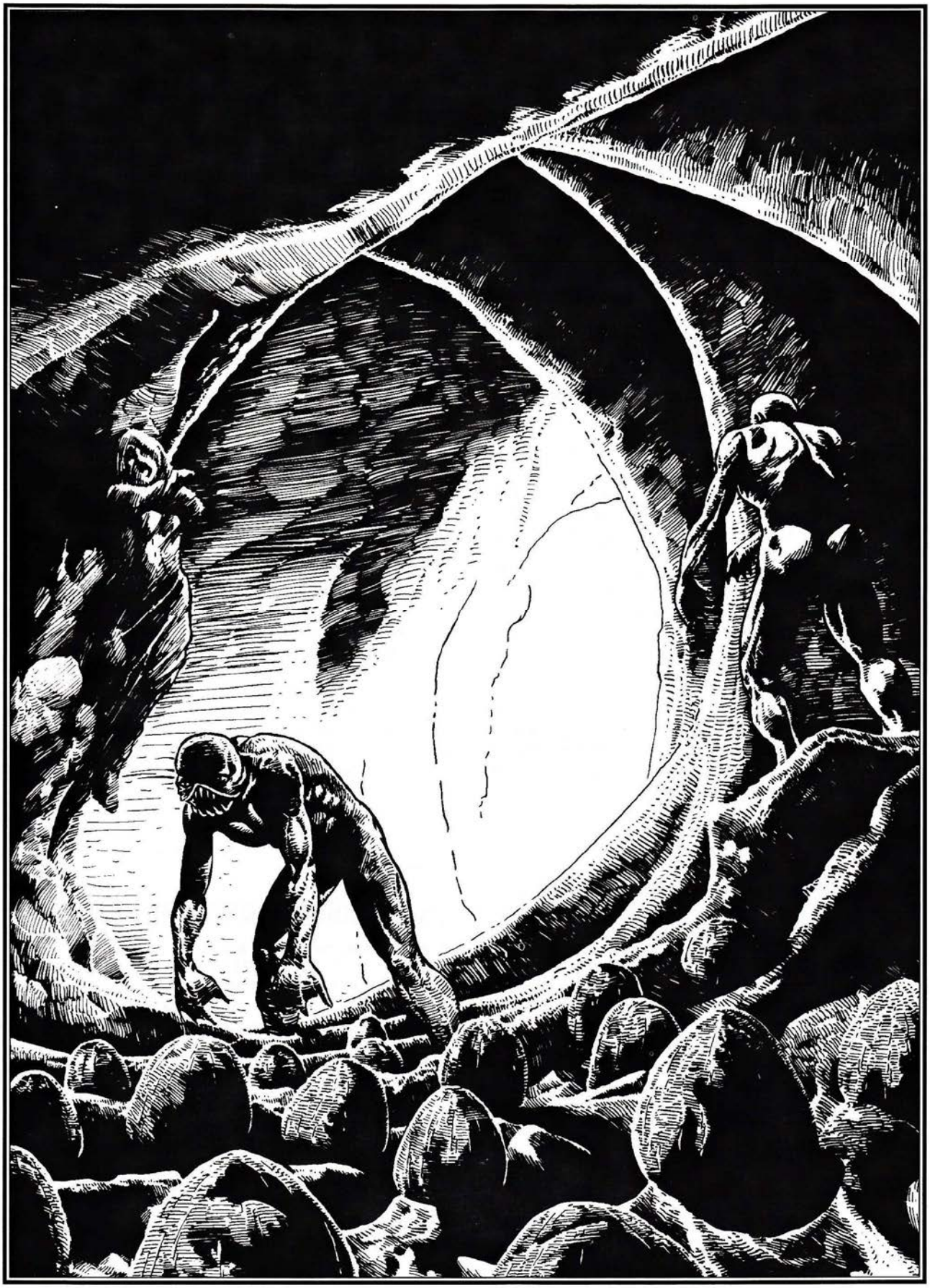
La "piscine" donne aussi dans la mer mais n'est utilisée que par une seule créature, la reine des profonds qui fournit les œufs de cet abominable dessein. Si les investigateurs parviennent jusque-là, ils trouvent cette horreur tapie sur sa plate-forme, entourée d'essaims de ses rejetons.

• La Reine

FOR 52	CON 50	TAI 60	DEX 20	INT 21
POU 30	PdV 55			

Déplacement : 10.

Armes : Griffes 40%, dommages 1D6+6D6.



Ce n'est pas du caviar.

Armure : 6 points de peau.

Perte de SAN : 1/1D10.

La reine est, elle aussi, à l'origine un profond, mais elle est plus grande, plus forte et plus puissante que ses petits compagnons. C'est aussi la seule pondeuse de cette colonie. Si elle est détruite, il n'y aura plus d'œufs, et la colonie de Bay City finira par s'éteindre.

Elle est vindicative, rancunière, et peut pourchasser les investigateurs à travers l'Ile aux Mouettes, la baie et même jusqu'au quartier du front de mer avant que son instinct de conservation lui conseille de retourner à l'océan.

En outre, elle défend ses enfants jusqu'à la mort, mais elle est trop grosse pour poursuivre ses proies dans les tunnels. De toute manière, ses horribles rugissements attirent l'attention de tous les profonds présents dans le repaire. Pour déterminer leur nombre, jetez 3D10.

5. Le temple : C'est le lieu où les monstres vénèrent leur dieu aquatique, une créature plusieurs fois plus grande que la reine elle-même. Cette salle est la plus vaste pièce du complexe. Elle est à moitié occupée par un petit lac d'eau salée, sur le rivage duquel a été érigé un autel d'or pur encadré par deux statues identiques représentant la reine.

Lors des cérémonies importantes, celle-ci entre dans le temple par le lac (qui est, lui aussi, relié à la mer) et surveille les rites inhumains célébrés pour la gloire et la grandeur d'une créature immense et horrible, tapie dans les profondeurs de l'océan. Une de ces cérémonies est en cours au moment de l'intrusion des investigateurs, qui peuvent donc en être les témoins.

L'Ile aux Mouettes

Cette petite île de la baie a été transformée en parc, et les citoyens de Bay City peuvent aller s'y reposer ou prendre un repas tranquille. Une aire de jeux a été aménagée sur les bords du lac de la pointe est, séparée de la marina et du yacht club par les arbres luxuriants et les buissons fleuris qui recouvrent la majorité de l'île. Une plage longe la côte sud, et on y trouve également un grand établissement de bains. L'Ile aux Mouettes est accessible en ferry ou par bateau privé.

Les deux particularités de cet îlot sont une bouche d'égout camouflée par des broussailles et un vieux phare abandonné. C'est au phare que le Requin amène ses victimes, en leur disant qu'elles y seront en sécurité. Une trappe cachée par une dalle, au rez-de-chaussée, mène aux tunnels des profonds.

La trappe ouvre sur un puits étroit, où des barreaux de fer descendent de trente mètres dans l'obscurité. Le puits donne dans une pièce de trois mètres de côté, d'où part un tunnel qui se dirige vers le nord, et aboutit à l'entrée de la mer (1). Un jet réussi de Trouver Objet Caché dévoile un passage secret qui cache un autre passage, lequel mène à la bouche d'égout de l'île et la chambre d'incubation (2). Ce boyau sert d'issue de secours au Requin en cas d'urgence.

L'ACTION

Le voyou continue d'enlever des fugueuses pour faire plaisir aux profonds et, bien entendu, pour gagner encore plus d'or. S'il apprend que les personnages le recherchent, il se retourne contre eux, saisissant la moindre opportunité de tendre une embuscade aux membres isolés du groupe et d'offrir les investigatrices aux profonds.

Ses attaques sont cruelles et sanglantes, et pour brouiller les pistes, il tente d'imiter les éventrations de ses alliés aquatiques. Pourtant, s'il voit que le combat tourne à son désavantage, il s'enfuit comme le couard qu'il est. Il n'en essaie pas moins (si son agression a lieu de nuit) d'attirer ses poursuivants vers le front de mer, où attendent trois profonds. Les créatures attaquent les intrus à vue. Que le Gardien choisisse ces trois monstres diaboliques parmi les PNJ.

Si le Requin apprend que les investigateurs s'intéressent à l'affaire, il les fait suivre discrètement pendant un certain temps pour savoir ce qu'ils trafiquent. S'il les voit entrer dans Halfway House et ne pas en ressortir au bout d'un certain temps, il en déduit qu'ils ont trouvé l'entrée vers les tunnels des profonds. Il les suit donc pour prévenir ses partenaires commerciaux du danger... et, pourquoi pas, pour éliminer un curieux ou deux.

Cependant, le voyou peut commettre l'erreur de s'introduire dans la salle du temple... Il est alors témoin de ce qu'aucun humain n'avait jamais observé avant lui. Hélas pour lui, décidés à le punir d'être entré dans leur lieu sacré, les profonds le déchirent en lambeaux. Ses terrifiants cris d'agonie et d'horreur devraient alors alerter les personnages.

EPILOGUE

Les investigateurs doivent sauver les adolescentes enlevées et les ramener en sécurité pour récupérer le "cadeau" minimum, 1D10 points de Santé Mentale. S'ils sont également capables de détruire le repaire des profonds, ils gagnent encore 1D10 points. Idem s'ils éliminent la reine.

Les enlèvements s'arrêtent alors et les choses reviennent lentement à la normale... Nos pauvres enquêteurs restent cependant des héros anonymes : sur ordre de la mairie, le rapport officiel dira que le Requin s'occupait d'un trafic d'esclaves et qu'il a été tué en résistant à la police, dans le repère où il gardait les filles.

Six personnes - au moins - dans la ville connaissent la vérité, mais autant qu'elles gardent le secret... De toute façon, qui les croirait ?

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

• **Le Requin, voyou, 23 ans**

FOR 14	CON 15	TAI 14	DEX 16	APP 15
INT 13	POU 14	EDU 11	SAN 75	PdV 15

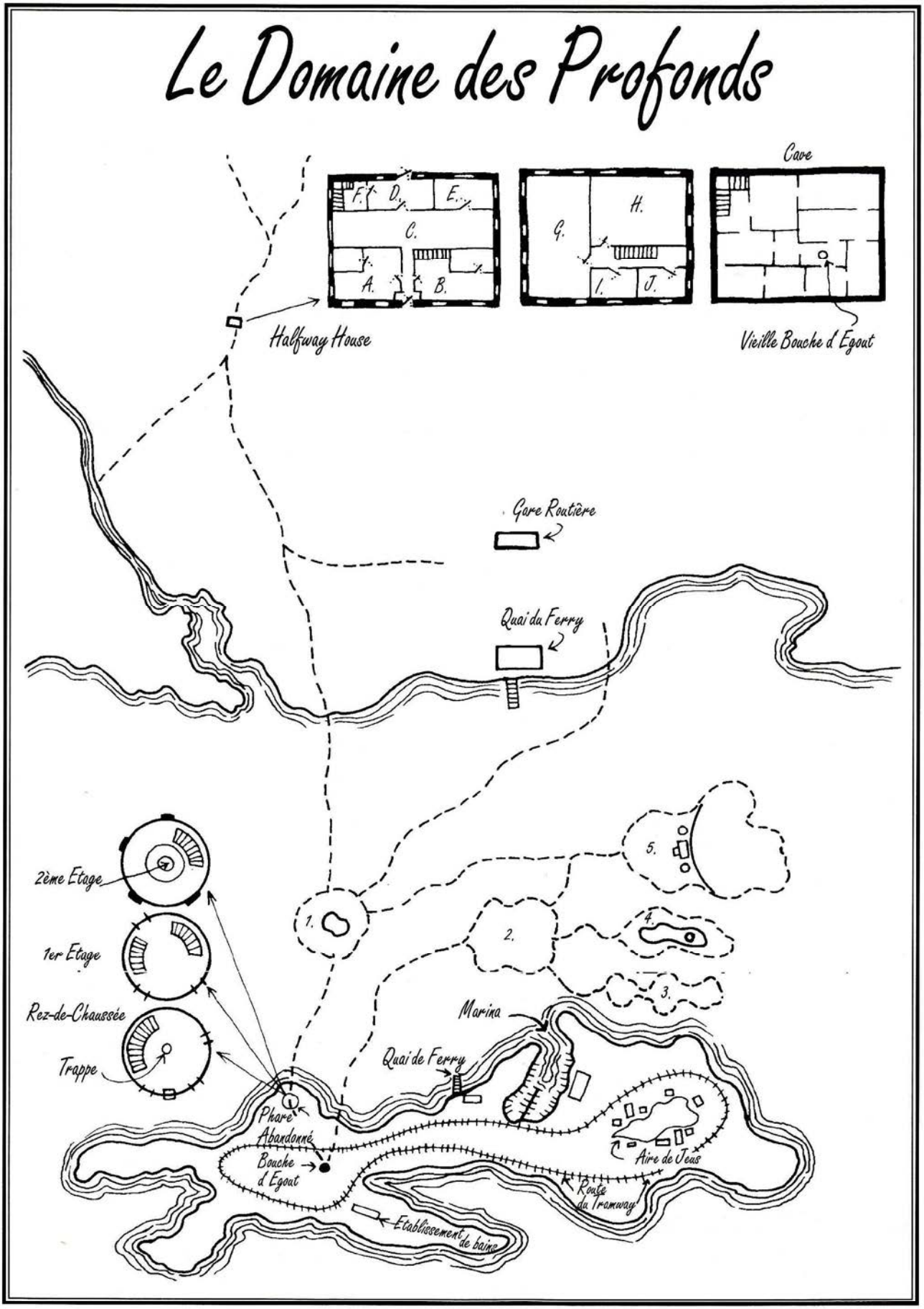
Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Poinçon 45%, dommages 1D4+1D4.
45 automatique 40%, dommages 1D10+2.
Batte de base-ball 35%, dommages 1D8+1D4.
Poings 30%, dommages 1D3+1D4.
Pieds 25%, dommages 1D6+1D4.

Compétences : Baratin 35%, Conduire une Moto 50%, Discrétion 50%, Ecouter 40%, Grimper 50%, Lancer 30%, Marchandage 40%, Pickpocket 45%, Psychologie 30%, Sauter 40%, Se Cacher 30%, Trouver Objet Caché 45%.

Expression favorite : "Amène-toi, je voudrais te montrer quelque chose."

Le Domaine des Profonds



Répugnant exemple de la pourriture humaine, le Requin se comporte comme indiqué dans la trame du scénario, répondant par la force brute à toute menace, réelle ou inventée, qu'il rencontre. Il croit être un homme à femmes et montre, en effet, une certaine habileté à charmer les fugueuses effrayées ; mais sa galanterie n'est qu'une façade qu'il ne peut garder bien longtemps... en fait, pas devant le moindre obstacle.

Ce voyou part en chasse dans les rues le soir, et on peut généralement le rencontrer dans des gares routières ou ferroviaires, là où la "viande fraîche" arrive. Lorsqu'il a séduit une fugueuse, il l'emmène sur l'Ile aux Mouettes en prétextant qu'il s'agit d'un endroit sûr où y séjourner. Là, il la livre aux profonds contre un d'or taché de sang.

Le Requin est junky, ce qui explique ses brusques changements d'humeur ; la plus grande partie de ses gains mal acquis lui sert à assouvir ses besoins en drogue. Il s'habille en général de cuir noir, avec pour accessoires des chaînes d'acier et une paire de menottes. Sa tête est couronnée d'une masse de cheveux noirs réunis en une longue queue de cheval.

Les Profonds

Il y a 30 profonds dans les environs du complexe ; n'hésitez pas à réutiliser les statistiques ci-dessous en fonction de vos besoins.

• **Profonds**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	14	10	15	13	12	12	+1D4
2	12	11	16	14	14	13	+1D4
3	15	9	18	16	15	13	+1D6
4	13	12	15	12	14	13	+1D4
5	11	15	14	11	15	14	+1D4
6	14	12	16	13	13	14	+1D4
7	16	17	20	15	12	14	+1D6
8	15	12	19	14	12	15	+1D6
9	12	13	16	11	17	15	+1D4
10	14	12	15	14	14	14	+1D4

Armes : Griffes 35%, dommages 1D6+1D4.
Morsure 25%, dommages 1D4+infection*.
Trident 35%, dommages 1D6+1D4.

Armure : 1 point de peau.

Déplacement : 8/10 à la nage.

Perte de SAN : 0/1D6.

* Si un investigateur est mordu par un profond, il doit réussir un jet de FOR contre FOR sur la table de résistance pour réussir à se libérer des crocs infectés... chaque échec entraînant 1D3 points de dommages supplémentaires. De plus, si la victime rate un jet de CONx3, elle subit une étrange maladie qui lui fait perdre un point de CON par jour jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de CONx2.

NOTE : Un jet réussi de Soigner un Empoisonnement ajoute 20% de bonus à ce jet.

LES INVESTIGATEURS

• **Sergent Brian Willis, police judiciaire, 43 ans**

FOR 16	CON 17	TAI 16	DEX 15	APP 15
INT 15	POU 14	EDU 15	SAN 70	PdV 17

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : .357 Magnum 50%, dommages 1D8+1D6.
M16A1* 40%, dommages 2D8.
Poings 55%, dommages 1D3+1D4.
Pieds 50%, dommages 1D6+1D4.

* Modèle spécial de la police. Automatique.

Compétences : Baratin 50%, Discrétion 55%, Droit 30%, Ecouter 45%, Esquiver 40%, Grimper 60%, Informatique 20%, Lancer 50%, Marchandage 20%, Nager 35%, Premiers Soins 35%, Psychologie 45%, Sauter 45%, Se Cacher 50%, Suivre une Piste 20%, Trouver Objet Caché 65%.

Expression favorite : "Je n'ai pas de temps à perdre avec ça..."

Willis est un homme strict et traditionnaliste qui déteste tout ce qui ressemble de près ou de loin à du sensationnel. Il s'occupe des meurtres d'Halfway House et subit déjà la pression de ses supérieurs, lesquels le poussent à boucler ce qui pourrait devenir une affaire très controversée avant la fin de la semaine. Inutile de dire que ce n'est pas un homme heureux et qu'il ne montre aucune bienveillance envers ceux qui essayent de gêner son enquête avec des histoires à dormir debout et des théories fumeuses.

• **Vinton Vernor, journaliste, 30 ans**

FOR 14	CON 14	TAI 12	DEX 16	APP 15
INT 16	POU 18	EDU 15	SAN 90	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 45%, dommages 2D4.
Pieds 40%, dommages 1D6+1D4.

Compétences : Baratin 50%, Bibliothèque 50%, Comptabilité 10%, Conduire une automobile 45%, Discrétion 40%, Discussion 30%, Droit 20%, Ecouter 50%, Eloquence 25%, Esquiver 30%, Grec 40%, Grimper 45%, Histoire 15%, Informatique 65%, Lancer 40%, Latin 40%, Marchandage 30%, Nager 20%, Photographie 50%, Piloter un Avion 25%, Psychologie 40%, Sauter 40%, Se Cacher 35%, Trouver Objet Caché 45%.

Expression favorite : "Sergent Willis, y a-t-il un crapaud de deux mètres qui se promène dans les rues de Bay City ?"

Bien que porté sur l'humour caustique, Vinton est un très bon journaliste et se montre toujours très précis dans les informations qu'il livre ; parfois même trop précis... ce qui ne lui a pas fait gagner que des amis dans les hautes sphères. Un de ses passe-temps favoris est de harceler le sergent Willis. Mais bien que leurs conversations soient souvent houleuses, les deux hommes se portent un respect mutuel.

Vinton se voit souvent consigné à son bureau pour avoir suivi une histoire qui ne le concernait pas, et fourre son nez dans tous les scandales aux titres assez prometteurs pour pouvoir éventuellement faire la une... ce qui est le cas du massacre d'Halfway House.

• **Jodie O'Connor, détective privée, 26 ans**

FOR 15	CON 15	TAI 14	DEX 16	APP 17
INT 14	POU 15	EDU 15	SAN 75	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : .357 Magnum 50%, dommages 1D8+1D6.
Fusil calibre 12 45%, dommages 4D6/2D6/1D6.
Poings 40%, dommages 1D3+1D4.
Pieds 30%, dommages 1D6+1D4.

Compétences : Baratin 55%, Bibliothèque 20%, Camouflage 45%, Comptabilité 10%, Conduire une Automobile 65%, Discrétion 50%, Droit 15%, Ecouter 55%, Electricité 20%, Electronique 40%, Espagnol 65%, Esquiver 55%, Grimper 55%, Informatique 20%, Lancer 40%, Marchandage 55%, Mécanique 45%, Nager 20%, Photographie 40%, Pickpocket 55%, Premiers Soins 60%, Psychologie 50%, Sauter 35%, Se Cacher 50%, Trouver Objet Caché 55%.

Expression favorite : " Ne m'obligez pas à tirer, tuer des gens me met de mauvaise humeur."

Jodie a été engagée par les parents d'une fugueuse qui pensent qu'une femme détective a plus de chances de retrouver leur fille disparue. C'est une professionnelle consciencieuse qui en a vu de vertes et de pas mûres, mais qui s'arrange toujours pour que son travail n'interfère pas avec sa vie privée.

Elle n'est pas originaire de Bay City et part donc avec un handicap. Mais, quelle que soit la ville, toutes les rues se ressemblent, et elle ne connaît que trop bien le genre de personnes qui s'y trouvent. Jodie est un loup solitaire, mais assez fair play pour admettre qu'elle a parfois besoin d'aide.

• Jimmy Daltrey, fugueur, 17 ans

FOR15	CON 17	TAI 16	DEX 17	APP I6
INT 15	POU 15	EDU 14	SAN 75	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Cran d'arrêt 65%, dommages 1D3+1D4.
Batte de base-ball 50%, dommages 1D6+1D4.
Poings 60%, dommages 1D3+1D4.
Pieds 55%, dommages 1D6+1D4.

Compétences : Baratin 45%, Camouflage 50%, Discrétion 50%, Esquiver 70%, Grimper 75%, Ecouter 45%, Lancer 70%, Marchandage 55%, Mécanique 55%, Nager 5%, Pickpocket 50%, Premiers Soins 40%, Psychologie 35%, Sauter 50%, Se Cacher 55%, Trouver Objet Caché 55%.

Expression favorite : "Mais oui, bien sûr, je vois que ça vous inquiète..."

Jimmy est un fugueur qui a appris à survivre dans la rue sans tomber aux mains de prédateurs comme le Requin. C'est le petit ami de Sharon, une des filles qui ont été enlevées à Halfway House. Il cherche désespérément à savoir ce qui lui est arrivé, mais il ne veut pas aller trouver la police car il ne lui fait aucune confiance et craint qu'on ne lui mette ces horribles meurtres sur le dos.

Il devait d'ailleurs passer la nuit à Halfway House mais, entraîné dans une longue partie de poker, n'est rentré qu'aux premières lueurs de l'aube... pour découvrir que le refuge avait été transformé en boucherie. Taraudé par la culpabilité et le désespoir, Jimmy fera n'importe quoi pour retrouver et sauver sa compagne.

• Randy Talbot, officier de police, 30 ans

FOR 15	CON 16	TAI 15	DEX 18	APP 17
INT 16	POU 16	EDU 16	SAN 80	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : .45 automatique 55%, dommage 1D10+2.
Toutes les armes automatiques policières 50%, dommages en fonction de l'arme.

Compétences : Baratin 50%, Conduire une Automobile 55%, Discrétion 50%, Droit 25%, Ecouter 55%, Espagnol 60%, Esquiver 50%, Grimper 55%, Informatique 40%, Lancer 45%, Marchandage 45%, Mécanique 50%, Nager 30%, Pickpocket 45%, Premiers Soins 45%, Psychologie 50%, Sauter 40%, Se Cacher 45%, Trouver Objet Caché 45%.

Expression favorite : "Très malin, vraiment... Et maintenant, on fait quoi ?"

Talbot se fait passer pour un voyou afin d'apprendre où on trafique de la drogue ; il transmet les informations, mais n'est jamais là lors des arrestations pour ne pas détruire sa couverture.

Il connaît assez bien Halfway House ainsi que Karyn Atilla. A la demande de celle-ci, il repère les fugueurs et les amène à Halfway House. Il surveille également le Requin, croyant que ce dernier pousse les jeunes filles à tourner des films pornographiques. Talbot ne demande pas mieux que de mettre le voyou à l'ombre pour longtemps, mais il n'a pas encore trouvé de preuves suffisantes pour cela.

• Père Angus Duddlesworth, prêtre, 52 ans

FOR 12	CON 15	TAI 14	DEX 14	APP 14
INT 17	POU 18	EDU 19	SAN 90	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Bibliothèque 75%, Comptabilité 30%, Discussion 40%, Ecouter 55%, Eloquence 75%, Histoire 65%, Latin 55%, Premiers Soins 65%, Psychologie 55%.

Expression favorite : "Dieu est infinie miséricorde."

Bien élevé, sortant d'une bonne famille, calme et sans prétentions, le père Angus a toujours soupçonné que le jour viendrait où il devrait faire face à des forces maléfiques et mettre sa foi à l'épreuve. C'est lui le créateur du programme d'Halfway House, ce qui l'a décidé à se lancer activement dans l'enquête, même si cela a des chances d'être mal vu par ses supérieurs.

Fête ou Défaite

par Scott Aniolowski

Considérations Préliminaires

Fête ou Défaite se passe à la fin des années 80. Les investigateurs découvriront bien vite que, dans ce scénario, la force brutale n'est pas la réponse à leurs problèmes. Il est d'ailleurs fortement conseillé au Gardien de jouer l'infernal épouvantail le plus diaboliquement possible, en tirant pleinement avantage des pouvoirs magiques de la créature et de sa cruauté incomparable... bref, en essayant de faire ressentir aux joueurs l'horreur démentielle de ce tueur de bois et de paille. Ruse, compétences et sorcellerie seront nécessaires pour détruire l'ennemi et rendre l'esprit du druide maléfique à la terre d'où il n'aurait jamais dû sortir.

L'atmosphère est, comme toujours, d'une grande importance. Que le Gardien promène nos héros dans le froid de la nuit, le vent humide et le brouillard tourbillonnant, parmi le bruissement des feuilles et les craquements de branches... Nous sommes en octobre, les champs sont couverts de maïs bruns et de vignes desséchées, les grosses citrouilles sont sculptées en visages infâmes sur lesquelles le rayonnement de la pleine lune descend en une lumière bleue glacée, dans un monde prêt pour la morsure cruelle de l'hiver.

Informations pour le Gardien

Nous sommes le 31 octobre, le jour d'Halloween, et les gens célèbrent ce jour sacré par des feux de joie (pour se défendre des forces maléfiques de la nuit), en disposant de la nourriture au dehors et en priant pour les amis depuis longtemps défunts ; car ceux-ci sont à ce moment-là tout près du monde des vivants. La plupart des jeunes et ceux qui le sont restés se déguisent, font des farces, récoltent des sucreries chez les voisins et se divertissent en faisant la fête. Et cette nuit-là, un groupe sympathique doit se mesurer à un puissant adversaire surnaturel, dans la ville endormie de Lockport, à l'est de l'Etat de New York.

Un peu plus tôt dans la soirée, des jeunes des environs ont été témoins d'une scène épouvantable, à la vieille ferme de Carrick, juste à la sortie de la ville. Les promeneurs cherchaient un coin tranquille pour fêter leurs vacances à leur manière : une petite biture, un peu d'intimité, une petite... N'entrons pas dans les détails !

Alors qu'ils rampaient entre les rangées d'épis de maïs desséchés, dans les champs du vieux Carrick, ils entendirent un son inhabituel, une mélopée bizarre. Après un examen plus

DRUIDES, ADORATEURS DE SATAN ET DÉMONS

Les cultes satanistes et païens ont été, à une époque, un cliché courant des films d'horreur. Les première œuvres sur ce thème tenaient compte du fait que le public était encore à sensibilité chrétienne, même si la foi n'était plus ce qu'elle avait été ; un film dans lequel les valeurs chrétiennes, confrontées au Malin, triomphaient était donc généralement considéré comme bon.

Le monde étant moins porté sur l'enseignement des Saintes Ecritures, ce genre de films d'horreur est devenu moins prenant. Un public en majorité composé d'athées qui ne jurent que par le pouvoir du néant ne croit pas en Satan, et ne pense pas non plus que Dieu puisse triompher du Malin... Indiscutablement, *l'Exorciste* de Blatty fut la dernière œuvre importante à mettre en scène Satan et le pouvoir de Dieu.

Druides et païens sont des mythes plus adaptés à une culture devenue moins religieuse. La plupart des films qui en traitent se préoccupent d'avantage de la liberté, de l'intelligence individuelle et des esprits de la nature que d'un éventuel être suprême. La règle semble en être "chacun pour soi"...

Quelques films sur le sujet :

La Marque du Démon (1858, Columbia)
L'Horreur de Dunwich (1969, AIP)
L'exorciste (1973, Warner Brothers)
The Wicker Man (1973, British Lion)
Devil's Rain (1975, Bryanston Productions)
Manitou (1977, Manitou Production)
Satan's Cheerleaders (1977, World Amusements)
La Nurse (1990, MCA)
Le Premier Pouvoir (1990, Orion)

attentif, ils découvrirent Liam Carrick habillé d'une longue robe, à première vue en train de prier devant un gros chêne tordu poussant au cœur de sa propriété, dans ses vastes champs de maïs. Fascinés par cette scène, les quatre compagnons ne purent en détourner le regard... Liam Carrick finit son étrange prière et, devant leurs yeux ébahis, fit un sacrifice humain. Alors que le sang de la victime infiltrait le sol humide, les jeunes gens décidèrent de s'enfuir... Le vieil homme surprit les spectateurs terrifiés et leur fit une démonstration de ses pouvoirs obscurs, en les attaquant avec les arbres et les plantes de son champ, qu'il avait sous son contrôle. Le petit groupe réussit cependant à échapper aux branches qui l'agrippaient et aux vignes cinglantes ; mais dans la fuite pour la liberté qui s'ensuivit, Carrick fut mortellement blessé.

Les quatre curieux se sauvèrent pendant que Liam rampait vers sa maison en ruine. Là, il fit tomber accidentellement une petite bougie, et bientôt, la vieille ferme ne fut plus qu'un enfer de flammes.

Quoi qu'il en soit, Carrick n'est pas mort... c'est un druide qui possède d'incroyables pouvoirs sur les éléments. Il avait vu sa mort terrestre dans une vision et s'y était préparé. Lorsqu'il rendit son dernier souffle, son esprit quitta son corps et fut entraîné dans les champs, où il prit possession d'un épouvantail enchanté auparavant par Carrick en vue de cette éventualité.

Ainsi, alors que la maison en ruine s'effondrait dans les flammes, un feu surnaturel naquit à l'intérieur de la citrouille sculptée qui servait de tête à l'épouvantail, puis la créature de bois et de paille sortit en titubant avec raideur du champ humide, décidée à se venger des quatre responsables de la mort de Liam Carrick. Les investigateurs - qui vont être entraînés dans cette histoire - deviendront à leur tour les cibles de la démoniaque tête de citrouille baladeuse...

INFORMATIONS POUR LES INVESTIGATEURS

C'est Halloween, le soleil vient juste de se coucher et des enfants déguisés sont déjà à la porte de nos héros, en train de quémander des bonbons. Des citrouilles sculptées ornent les porches et des coupes de friandises attendent près des portes... Bref, c'est une nuit d'Halloween comme toutes les autres... Pourtant, sous ce même ciel nocturne, les investigateurs vont tomber dans un maelström de folie, de destruction et de terreur.

Vers 19 heures, Alek Burnett est réveillé en sursaut de son sommeil réparateur par un cauchemar troublant et extrêmement réaliste. Au même moment, un des autres personnages reçoit un coup de fil frénétique de son ami Jeromy Wolfe.

Si Alek essaye de joindre Jeromy au téléphone, il trouve la ligne occupée. Il doit aller directement chez son ami s'il veut le voir. Alek n'avait pas l'intention de se coucher si tôt dans la soirée et, s'il essaye de se rendormir, il se rend compte qu'il ne le peut pas. Si celui qui a reçu le coup de fil essaye de le joindre, il tombe également sur le signal d'une ligne occupée.

L'Appel de Jeromy Wolfe

Au moment où l'investigateur décroche, il entend ce déchirant appel : "Merci mon Dieu, je suis content que tu sois là. Il faut que tu m'aides. S'il te plaît, il va me tuer, mon Dieu, ça ne peut pas être réel. S'il te plaît, aide-moi. Il va me tuer ! Mon Dieu, je ne veux pas mourir. S'il te plaît..."

Il y a le bruit de quelque chose qui se casse, un cri... puis la ligne est coupée.

Le Cauchemar d'Alek

Vous êtes debout au milieu d'un champ de maïs, complètement perdu, l'esprit confus. Impossible de vous échapper de cette mer d'épis marron desséchés : aussi loin que vous marchiez, dans quelque direction que ce soit, vous êtes toujours entouré par ce maïs omniprésent. La nuit étoilée brille à l'horizon d'une lueur étrange, comme celle d'un grand feu. Mais vous ne pouvez approcher du foyer : chaque fois que vous détournez des yeux, même une seconde, la lumière semble se déplacer. Frustré, furieux, vous criez rageusement et partez en courant à travers le mur de plantes mortes.

Vous vous retrouvez dans une clairière. Quelqu'un d'autre est avec vous, votre ami Jeromy Wolfe. En vous avançant vers lui, vous voyez qu'il est accroché à un poteau de bois, les bras écartés. Il ouvre la bouche pour parler mais s'étrangle. Vous voulez aller vers lui mais vous restez paralysé, tressaillant d'horreur, alors que sa tête s'arrache de son cou pour plonger vers le sol humide avec un "plop" abominable.

La tête coupée de Jeromy s'ouvre en deux, une masse verte d'épines, de vignes et de branches s'en échappe et commence à vous étrangler, vous attirant vers la terre tandis que vous hurlez de terreur. L'étreinte se resserre, vous écrase et vous tire de plus en plus profond dans le sol tendre. Vous essayez d'arracher les plantes, sans succès, et vous vous retrouvez plongé jusqu'à la taille dans le champ humide. Des racines ou des tentacules s'enroulent autour de vos jambes ensevelies tandis que vous plongez dans les profondeurs de la terre... Vous voyez le corps sanglant de Jeromy, surmonté d'une citrouille illuminée qui arbore un rictus maléfique. Une dernière traction violente vous fait sombrer en entier dans votre tombe d'humus...

C'est là que vous vous réveillez.

L'Appartement de Jeromy Wolfe

Un spectacle étonnant attend les investigateurs chez l'artiste Jeromy Wolfe. L'endroit est dans un désordre impressionnant, la porte d'entrée a été sauvagement défoncée, la salle de séjour complètement retournée et le pauvre Jeromy assassiné. Les tapis, les meubles et les murs sont couverts de sang. Sur le sol se trouve la tête découpée de Jeromy. Son corps n'est pas en vue (perte de 1/1D6 points de Santé Mentale). Une odeur singulière flotte dans l'air...

Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de remarquer un brin de paille dans les débris de la porte d'entrée.

Si un des personnages observe la tête tranchée, il découvre un gland dans sa bouche. Ce gland en tombe si on renverse la tête ou si on la pousse du pied. Un jet réussi de Botanique révèle qu'il provient d'un chêne blanc.

Un autre jet réussi de Botanique, Chimie ou Idée permet d'identifier l'odeur : celle que dégagent les citrouilles qui brûlent. Un troisième jet, d'Ecouter cette fois, et un investigateur entend des pleurs étranglés provenant d'un placard. La porte en est fermée et il n'y a pas de clef. Frapper sur le battant n'entraîne qu'une recrudescence des sanglots. Le mystérieux occupant refuse d'ouvrir... Il faut donc employer la force. Il est possible d'ôter les gonds ou de défoncer la porte avec un jet de FOR 15.

Dans le réduit, les investigateurs découvrent Virginia Foster, tapie dans un coin. Elle a subi un grand traumatisme, pleure et balbutie de façon incohérente. Virginia et Jeromy devaient se marier l'été suivant. Un jet réussi de Psychanalyse calme la jeune femme effrayée assez longtemps pour qu'on puisse en obtenir quelques éclaircissements...

En début de la soirée, Jeromy, Sybil Langford, Jeffrey Tierney et Virginia elle-même se sont rendus à la ferme du vieux

Carrick, où ils ont eu quelques problèmes. Liam Carrick est d'ailleurs sans doute mort. Les jeunes gens venaient de fuir, et Virginia et Jeromy étaient venus ici pour réfléchir à ce qu'ils devaient faire. Virginia ne sait pas où sont les deux autres. Jeff les a déposés ici Jeromy et elle, puis est reparti. Un peu plus tard, Jeromy, ayant aperçu quelqu'un dans la cour, est sorti pour voir se qui se passait. Il est revenut très vite en fermant la porte derrière lui, terrifié, et a enfermé Virginia dans le placard. Elle l'a entendu parler avec quelqu'un au téléphone, il y a eu un grand fracas, a crié, et soudain, le calme est revenu. C'est tout ce qu'elle a à raconter.

Chez Langford et Tierney, personne ne répond au téléphone.

Les Maisons de Langford, Foster et Tierney

Les trois maisons sont dans le même état. Ni Sybil Langford ni Jeffrey Tierney ne s'y trouvent. Chez les Langford, les parents et leurs autres enfants ont été sauvagement assassinés. Les corps sont littéralement hachés et éparpillés, mais - passez-moi l'expression - rien ne manque. Les investigateurs perdent 1/1D6 points de Santé Mentale. La famille Tierney, elle, semble avoir complètement disparu... jusqu'à ce que les visiteurs aient l'idée de regarder dans l'arrière-cour. Là, ils découvrent les Tierney morts, leurs cadavres tordus enserrés par des vignes et des branches du jardin. Il semble qu'ils aient été écrasés et étranglés par les plantes : 1/1D4 points de Santé Mentale en moins. Une très grosse citrouille repose non loin. Les Tierney étaient sans doute allés la chercher dans le jardin pour la sculpter. Après tout, c'est Halloween ! Un jet réussi d'Idée permet aux investigateurs de réaliser que la voiture de Jeff Tierney n'est pas dans le garage. Jeff doit encore être dehors.

Les parents de Virginia Foster et ses trois frères sont découverts à différents endroits autour de demeure et de leur cour. Ils sont dans le même état que les Tierney et les Langford. Et encore 1/1D6 points de Santé Mentale qui s'en vont ! Si Virginia voit le bain de sang, elle sombre dans la folie et aura besoin d'une aide professionnelle sérieuse pendant très, très longtemps.

Qu'ils pensent ou non à chercher, les investigateurs ne trouvent pas de gland, comme ils l'ont peut-être fait à l'appartement de Jeromy Wolfe. Tous ces corps, quoiqu'horriblement mutilés dans certains cas, sont complets.

Le Destin de Jeffrey Tierney et Sybil Langford

Si les investigateurs pensent à appeler la police, celle-ci refuse de les aider à localiser Jeff et Sybil : le couple n'a, en effet, pas commis de délits et n'a pas disparu depuis plus de 48 heures. Nos héros peuvent mentir mais doivent alors réussir un jet de Baratin pour être pris au sérieux. S'ils préviennent les autorités des meurtres, ils sont détenus pendant un certain temps pour faire leur déclaration, répondre à une série d'interrogatoires, etc. Dans le pire des cas, ils peuvent eux-mêmes devenir suspects. Si la police les aide, ils arrivent à localiser la voiture de Jeff Tierney en 1D3 heures. Autrement, le personnage doté du POU le plus bas a POUx3% de chances de la découvrir par heure.

Les deux amoureux sont déjà morts, ayant rencontré l'épouvantail meurtrier sur une route tranquille et sombre. Lorsque les investigateurs arrivent, le véhicule est atrocement souillé par le sang des victimes. Des vignes et autres plantes ont poussé d'une manière sauvage tout autour de l'automobile, s'enroulant aux poignées et brisant les fenêtres. Les têtes tranchées de Sybil Langford et Jeff Tierney reposent sur la banquette arrière. Leur corps ont disparu. Cette vision coûte 0/1D6 points de Santé Mentale. Si les arrivants pensent à en chercher, ils trouvent un gland dans la bouche de chaque tête.

Un premier jet de Trouver Objet Caché leur permet de repérer des brins de paille dans la voiture, un autre de découvrir de singulières empreintes de pas autour du véhicule. Ces traces mènent à un champ, s'éloignant de la ville. Les curieux s'aperçoivent rapidement que la piste part vers la ferme de Liam Carrick. Un jet réussi de Suivre une Piste est nécessaire pour la suivre.

Mais Qui a Peur de Virginia Foster ?

La pauvre fille terrorisée est la dernière des quatre victimes de l'épouvantail, qu'il pourchasse et tue brutalement comme il l'a fait pour Jeromy, Sybil et Jeff, à moins qu'elle ne soit soigneusement cachée et protégée par les investigateurs. Elle ne leur est pas d'une grande utilité (n'oubliez pas qu'elle a sombré dans la folie si elle a vu les cadavres des membres de sa famille), sauf peut-être comme appât pour meurtrier. Il faut cependant un jet réussi de Psychanalyse pour la convaincre de retourner à la ferme de Carrick qui ne lui a pas laissé, on peut l'imaginer, un très bon souvenir.

La Ferme de Carrick

La ferme de Liam Carrick se dresse quelques kilomètres à l'est de Lockport. On y arrive par une route sombre et silencieuse. Ce qui fut une bâtisse décrépite n'est plus maintenant qu'une ruine fumante. Des cendres rougeoyantes s'élèvent des traînées de fumée qui tournoient dans la nuit noire. En fouillant le bâtiment, les intrus retrouvent le corps carbonisé de Carrick parmi les débris.

Au centre de la propriété, entouré par des hectares d'épis de maïs morts, s'élève un chêne vieux de plusieurs siècles. Pendant des années, cet arbre noueux et tordu a été le centre du culte druidique de Carrick. Un imposant autel de pierre expose à sa base une surface rugueuse tachée de sang. Le maléfique personnage a inhumé de nombreuses victimes dans ses champs ; si le domaine est soigneusement exploré, trente corps en sont exhumés dans des états de décomposition plus ou moins avancée.

En examinant plus minutieusement l'autel, les investigateurs découvrent des glyphes singuliers gravés dans la pierre. C'est de l'*ogham* qui, traduit, s'avère une transcription des sorts Invoquer les Eclairs et Contrôle des Eléments... que nos héros peuvent peut-être apprendre.

Ces sorts sont donnés sous forme de chants incantatoires. Il faut plusieurs essais avant de trouver la bonne intonation.

Si les visiteurs errent dans les champs, ils voient un horrible spectacle : écartant les épis de maïs secs et froissés, ils débouchent dans une petite clairière. Là se trouvent les corps vidés de leur sang de Jeromy Wolfe, Sybil Langford et Jeff Tierney (et peut-être Virginia Foster, si l'épouvantail l'a eue). Les cadavres sont plantés sur des pieux, les bras en croix, et au-dessus de chacun, là où devrait normalement trôner la tête, une citrouille d'Halloween la remplace. La vision de ces épouvantails coûte 1D6 points de Santé Mentale si le jet de SAN est raté. Si Alek Burnett est là, il perd automatiquement 1D3 points de Santé Mentale (pas besoin de jet) à cause de la ressemblance entre cette scène et la vision de son effroyable cauchemar.

L'abominable épouvantail repose sur un poteau, non loin du vieux chêne. Si les investigateurs n'ont pas encore rencontré le monstre, celui-ci reste sans vie jusqu'à ce qu'ils s'éloignent. Il les suit alors, les tuant un par un s'il

Le réveil des victimes de Carrick

le peut... Mais il attaque aussitôt si le chêne ou lui-même sont, d'une manière ou d'une autre, dérangés.

Le Vieux Chêne

Cet arbre immense est le centre de tous les pouvoirs du druide, dont l'âme est, en réalité, liée à cette vieille plante, et non à l'épouvantail. Si ce dernier est détruit, il se reforme tout simplement au bout d'un moment... Pour détruire le mal et envoyer l'esprit de Carrick sur le plan des morts, il faut tout simplement détruire le chêne. Un jet réussi d'Occultisme peut fournir cette information si les joueurs n'y pensent pas. L'arbre a cependant des pouvoirs, et si les investigateurs essayent de lui faire du mal, il anime les cadavres inhumés dans les champs et leur fait attaquer ses agresseurs. Il peut également tenter de les attraper et de les tuer lui-même. Les armes à empalement n'ont aucun effet. Les meilleurs moyens de résoudre le problème sont la dynamite, la bonne vieille hache ou encore la tronçonneuse.

• **Le Chêne**

FOR 40 CON 200 TAI 60 POU 30 PdV 130

Déplacement : 0.

Armes : Branches/Racines 25%, dommages d'écrasement 1D6+5D6.

Armure : 2 points d'écorce, épaisse et solide.

Lorsque l'arbre attaque, il essaie d'étrangler sa victime avec ses branches et ses racines, l'écrasant jusqu'à ce que les chairs éclatent et renvoyant alors le corps disloqué sur les autres intrus.

• **Les Morts-Vivants**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux dommages*
1	14	12	13	6	1	13	+1D4
2	12	14	12	7	1	13	0
3	15	12	16	8	1	14	+1D4
4	13	14	13	9	1	14	+1D4
5	15	12	13	5	1	13	+1D4
6	12	15	10	9	1	13	0
7	18	15	17	4	1	16	+1D6
8	14	13	14	7	1	14	+1D4

Déplacement : 6.

Armes : Masse 35%, dommages 2D8.

Si Seulement Il avait un Cerveau

L'esprit de Liam Carrick contrôle l'épouvantail, et à travers celui-ci assassine les gens de Lockport.

Il n'est cependant pas attaché en permanence au mannequin mais plutôt au vieux chêne, que le druide maléfique idôlâtrait. L'épouvantail est un adversaire redoutable et la force brute seule ne peut l'arrêter. Si les investigateurs réussissent à le détruire, il met six heures à se reformer et repart à leur recherche.

Il est d'ailleurs difficile de le combattre. Tant qu'il garde quelques points de magie, il est indestructible. A zéro, il se retrouve sans vie et normalement vulnérable. L'esprit du druide s'assoupit alors dans l'arbre jusqu'à avoir récupéré tous ces points (ce qui demande, nous vous l'avons dit, six heures). Puis le mannequin reprend vie, capable de réparer tous ses dommages et même de se reformer si besoin est. Pour éliminer définitivement le maléfique Carrick et bannir son âme sur un autre plan, il faut détruire le chêne.

L'épouvantail le protège frénétiquement, utilisant chaque parcelle de son pouvoir dans ce combat. Si l'arbre meurt, le mannequin reste paralysé dans sa dernière posture et la lumière dans sa tête de citrouille s'éteint. L'esprit de Carrick est alors exorcisé, pour être renvoyé au néant dont il n'aurait jamais dû sortir.

• **L'Epouvantail**

FOR 20 CON 15 TAI 19 DEX 6 INT 16
POU 36 PdV 17

Déplacement : 5.

Armes : Griffes 60%, dommages 1D6+1D6.
Faux 45%, dommages 2D6+1D6.

Armure : 1 point de bois dur, les armes d'empalement ne font que le minimum de dommages et le feu que 2 points par tour tant que le mannequin garde des Points de Magie. Si ceux-ci descendent à zéro, les armes retrouvent leur effet habituel. La magie n'est pas affectée et inflige des dommages normaux.

Sorts : Apporter la Peste, Cauchemar, Commander les Plantes, Contrôle des Eléments, Déchaîner un Orage, Enchanter un Epouvantail, Faire Peur, Invoquer les Eclairs.

Perte de SAN : 0/1D8.

La Mort de l'Epouvantail

Si les investigateurs sauvent Virginia Foster du mannequin meurtrier, ils récupèrent 1D6 points de SAN. S'ils détruisent l'épouvantail et le chêne, bannissant Liam Carrick dans l'autre monde, 1D10+2 points supplémentaires.

S'ils ont commis l'erreur, après avoir détruit l'épouvantail, de partir en pensant qu'ils en avaient fini, une surprise les attend... Six heures plus tard, quelqu'un frappe à la porte de l'un d'eux. Lorsque celui-ci ouvre, il se retrouve face à une vision qui le glace d'effroi... Le mannequin est de retour, et il est venu pour lui... La créature a récupéré tous ses Points de Vie et de Magie. A moins que le personnage l'ait auparavant aperçue par une fenêtre, elle l'éventre de sa faux avec un bonus de 10% dû à la surprise. Si le monstre parvient à tuer sa victime, ses amis découvrent ensuite la tête de cette dernière, un gland dans la bouche, baignant dans une flaque de sang. Le reste de son corps sera retrouvé dans le champ de maïs, comme les autres. Qui sera la prochaine proie ? Qu'importe... L'épouvantail traque tous les investigateurs et ne cesse la chasse que lorsque son esprit est banni de ce plan ou sa vengeance accomplie... Il replonge alors dans un profond sommeil dont il ne se réveille qu'à la nuit d'Halloween, chaque année, pour perpétrer d'autres meurtres.

LES INVESTIGATEURS

• **Karyn Basianti, vétérinaire, 27 ans**

FOR 5 CON 13 TAI 8 DEX 13 APP 15
INT 18 POU 15 EDU 18 SAN 75 PdV 11

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Revolver .45 35%, dommages 1D10+2.

Compétences : Baratin 25%, Bibliothèque 30%, Crédit 25%, Diagnostiquer une Maladie Animale 50%, Discussion 40%, Latin 35%, Monter à Cheval 25%, Pharmacologie 35%, Premiers Soins 50%, Soigner un Empoisonnement 35%, Soigner une Maladie Animale 50%, Zoologie 50%.

Expression favorite : "C'est pas mon jour."

Karyn est une femme très calme, mais connue pour ses répliques acides lorsqu'elle est agressée. Elle est très intelligente et son amour des animaux l'empêche de faire ou de participer à quoi que ce soit qui puisse leur faire du mal. Bien que petite et douce, elle sait se servir d'une arme plutôt puissante.

- **Alek Burnett, artiste, 20 ans**

FOR 8	CON 17	TAI 9	DEX 15	APP 16
INT 16	POU 13	EDU 14	SAN 65	PdV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Poings 55%, dommages 1D3.
Cran d'arrêt 30%, dommages 1D3.
Revolver .22 20%, dommages 1D6.

NOUVEAUX SORTS

Apporter la Peste

Ce sort maléfique inflige à la victime une maladie épouvantable. L'enchantement prend effet immédiatement, et les premiers signes de la maladie sont visibles après 1D3 heures. Le mal exacte est laissé au bon vouloir du Gardien. Quoi qu'il en soit, les effets sont toujours les mêmes : la victime perd 1D3 points de CON pendant que l'infection progresse, puis perd 1D2 points de CON par jour. A zéro, elle meurt. Bien sûr, au fur et à mesure que la CON diminue, les Points de Vie font de même. De plus, toutes les compétences baissent de 5% par jour. L'investigateur souffrant peut être soigné avec un jet réussi de Diagnostiquer une Maladie suivi d'un autre - toujours réussi - de Soigner une Maladie. Il récupère alors ses points de vie et de CON en 1D10 semaines.

Le sort coûte 10 points de Magie et 10 points de SAN. Il doit y avoir contact effectif entre la victime et le sorcier, lequel doit vaincre les Points de Magie de sa cible. Un bout de chair humaine en décomposition est nécessaire.

Commander aux Plantes

Ce sort permet au sorcier de contrôler et d'animer les plantes, leur donnant une vie semi-consciente. Les vignes s'étendent autour d'une victime, les branches l'agrippent, les racines enserrent ses pieds, etc. Les végétaux ne peuvent toutefois pas bouger de l'endroit où ils sont enracinés. Le sort coûte 1D6 points de SAN et 2 points de Magie par mètre carré de plantes à contrôler et ne peut être jeté que dans la limite du champ de vision du magicien, celui-ci devant désigner du doigt la surface visée. Pendant la durée de l'enchantement, son lanceur maîtrise parfaitement les végétaux concernés. Le Gardien doit choisir leurs Points de Vie et de FOR en fonction du lieu (chacun des épis de maïs ayant par exemple 1 PdV et une FOR de 1, alors que des racines d'un arbre auront 5 PdV et une FOR de 10).

Le sorcier doit être en mesure de voir la végétation enchantée pendant toute la durée du sort.

Conjurer les Eclairs

Ce sort permet au magicien d'envoyer un éclair à l'endroit qu'il désire, à la condition qu'il l'ai dans son champ de vision. L'éclair fait 6D6 points de dommages. Il faut 5 minutes pour le lancer, il en coûte 10 points de Magie et 1D2 points de SAN. Il faut qu'il y ait un orage en préparation pour que l'enchantement fonctionne.

Contrôle des Eléments

Ce puissant sortilège permet au sorcier de contrôler la terre, le vent, le feu ou l'eau (le sort est le même pour chacun des éléments, bien qu'il n'agisse que sur un seul à la fois). Il peut faire trembler la terre ou l'ouvrir en deux, donner une force destructrice aux vents, étendre et envoyer le feu à des endroits qu'il n'atteindrait pas normalement, et enfin créer des vagues mortelles ou des tourbillons. La FOR des éléments détermine les dommages infligés (ainsi une colonne d'eau de 30 de FOR cause 1D4 points de dommages par round).

Ce sort coûte 8 points de Magie par rayon de 10 mètres d'aire d'effet et prend 10 minutes à jeter. Le lanceur perd 1D8 points de SAN et doit utiliser une parcelle de l'élément à contrôler comme composant. La FOR peut être augmentée de 1D10 pour chaque série de 4 points de Magie dépensés. L'effet du sort prend fin après 5+1D10 minutes.

Créer un Cercle

Ce sort crée un barrière magique qui ne peut être traversée par des créatures surnaturelles précises (byakhees, profonds, lycanthropes, maigres bêtes de la nuit, vampires, spectres et zombis). Les autres êtres mythiques, ceux qui peuvent être conjuré et contrôlés, ont 50% de chances chacun d'être arrêtés. Les humains, les créatures normales et les divinités supérieures ne sont pas affectés, non plus que les sorts et les armes, magiques ou non.

Le lanceur dépense 3 points de Magie, plus un point supplémentaire par personne encerclée. Il perd 1D3 points de SAN.

Il faut cinq minutes pour jeter le sort ; la barrière magique disparaît après une heure mais peut être recréée dans les mêmes conditions.

Le mage doit dessiner un cercle sur le sol pour délimiter l'emplacement de la barrière. Une fois le sort jeté, elle apparaît comme un cercle brillant d'une lueur intense. Comme elle est circulaire, rien de ce qu'elle arrête ne peut toucher ceux qui s'y tiennent.

Déchaîner un Orage

Ce sort sert à (devinez !) déclencher un orage. Ce dernier reste naturel dans sa forme et aucune de ses conséquences, pluie, vent violent et/ou neige ne cause de dommages... mais la neige et la pluie amenées obscurcissent la vision et rendent la conduite ou le vol hasardeux. Il en coûte 5 points de Magie, pas de SAN et 10 minutes pour lancer cet enchantement proprement. Un orage ainsi créé s'éteint après 10+1D100 minutes et n'a qu'un effet localisé.

Enchanter un Epouvantail

Ce sort fait vivre un épouvantail qui peut exécuter des ordres complexes. Une telle créature enchantée a un déplacement de 5 et possède une INT et un POU limités, mais il s'agit quand même d'un serviteur efficace et dangereux. Il faut 30 minutes pour lancer le sort, qui coûte 1D8 points de SAN. Le mannequin animé a 1 point de POU et 1D4 points d'INT. Il obéit aveuglément à son créateur, et ce jusqu'à sa complète destruction.

Chant de Pouvoir

Ce sort permet à son jeteur de doubler ses points de Magie en dépensant 1 point de POU. Le sorcier doit chanter pendant 10 minutes en invoquant les dieux de la Terre, puis dépenser son point de POU. Il peut disposer de ses nouveaux points de Magie du coucher au lever du soleil, ou inversement, en fonction du moment où le sort a été lancé.

Compétences : Anthropologie 10%, Baratin 60%, Bibliothèque 30%, Conduire une Automobile 10%, Dessin 55%, Dessiner une Carte 20%, Discrétion 15%, Ecouter 35%, Esquiver 40%, Histoire 25%, Mécanique 25%, Occultisme 40%, Peinture 45%, Photographie 40%, Pickpocket 25%.

Expression favorite : "Non, ce n'est pas un costume d'Haloween ! Je suis tout le temps comme ça !"

Alek est un artiste créatif et plein de talent. Il a souvent des rêves étranges et réalistes dont il se sert comme base pour ses œuvres. Ces rêves sont psychiques et parfois prémonitoires. Alek est maussade, plutôt petit, ne cherche pas les problèmes et peut, parfois, être légèrement agressif. Il donne dans l'occultisme et est connu pour ses continuelles mésaventures. Jeromy Wolfe était un de ses meilleurs amis...

Alek considère que sa coiffure et ses vêtements sont une protestation contre le conformisme de la société. On le voit, en effet, rarement sans son cuir clouté bardé d'épingles, et ses cheveux noirs dressés tout droit sont teintés de rayures blanches.

• Tim Coniff, médecin, 30 ans

FOR 13	CON 14	TAI 16	DEX 10	APP 13
INT 15	POU 14	EDU 18	SAN 70	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Scalpel 45%, dommages 1D3+1D4.
.32 automatique 25%, dommages 1D8.

Compétences : Astronomie 10%, Chimie 10%, Crédit 50%, Diagnostiquer une Maladie 40%, Droit 20%, Occultisme 20%, Latin 30%, Pharmacologie 30%, Premiers Soins 50%, Psychanalyse 30%, Psychologie 40%, Soigner un Empoisonnement 30%, Soigner une Maladie 35%, Trouver Objet Caché 30%.

Expression favorite : "Ne vous inquiétez pas, vous ne sentirez rien."

Tim a un bond fond et essaye toujours d'aider les gens. Il est réservé et discret de nature, parfois maladroit, et le moins qu'on puisse dire est qu'il n'est pas très sociable. C'est un très jeune mais très talentueux médecin. Son meilleur ami est Nathan Hennings, avec lequel il forme un couple assez disparate... ce qui n'empêche pas les deux hommes d'être tout le temps ensemble.

• Nathan Hennings, dilettante, 25 ans

FOR 16	CON 16	TAI 13	DEX 13	APP 14
INT 16	POU 14	EDU 14	SAN 70	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 55%, dommages 1D3+1D4.
Fusil d'assaut 30-06 45%, dommages 2D6+3.

Compétences : Archéologie 20%, Botanique 20%, Conduire une Automobile 60%, Dessiner une Carte 15%, Ecouter 30%, Esquiver 30%, Grimper 75%, Linguistique 10%, Marchandage 15%, Nager 30%, Piloter un Avion 60%, Suivre une Piste 50%, Trouver Objet Caché 30%.

Expression favorite : "Je ne vous ai jamais raconté la fois où..."

Nathan est un bon vivant amical qui a toujours une histoire à raconter. Il semble qu'il s'y connaisse un peu dans tous les domaines. Il est actif, aventurier et survivaliste. Tout le monde l'aime, malgré le flot continu de parcelles d'informations décousues qu'il débite et ses histoires fabuleuses très improbables. Il possède un petit avion qui se trouve sur un aéroport privé au sud de Lockport.

• Michael Sardonski, écrivain, 38 ans

FOR 14	CON 17	TAI 12	DEX 15	APP 11
INT 17	POU 12	EDU 16	SAN 60	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4. **Folie :** Paranoïa.

Armes : Hache 25%, dommages 1D8+2+1D4.
Fusil calibre 12 35%, dommages 4D6.

Compétences : Botanique 10%, Bibliothèque 45%, Conduire une Automobile 35%, Discrétion 20%, Ecouter 30%, Eloquence 25%, Gaëlique 30%, Histoire 40%, Mécanique 30%, Occultisme 65%, Ogham 25%, Premiers Soins 35%, Psychologie 45%, Suivre une Piste 20%, Trouver Objet Caché 35%.

Expression favorite : "Attendez, pourquoi voulez-vous que ça soit moi qui conduise ?"

Michael est un écrivain de talent dont plusieurs romans d'horreur ont été publiés par une petite société californienne. Il est amical et gentil, mais bien connu pour sa paranoïa et son pessimisme. Il apprécie le travail d'équipe, quoiqu'il cherche quand même, presque toujours, à en prendre la direction, vif d'esprit et doté d'un humour assez cassant. Bien qu'amis intimes, Karyn Basianti et lui pourraient apparaître à un œil non averti comme deux ennemis. Les deux compères s'insultent et se chamaillent en permanence... pour rire !

• David Scott, chef cuisinier, 28 ans

FOR 15	CON 16	TAI 16	DEX 10	APP 13
INT 15	POU 16	EDU 14	SAN 80	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D4. **Folie :** Acrophobie.

Armes : Couteau de boucher 30%, dommages 1D6+1D4
Revolver .38 25%, dommages 1D10

Compétences : Comptabilité 15%, Conduire une Automobile 25%, Cuisine 80%, Ecouter 30%, Eloquence 25%, Discrétion 15%, Français 50%, Occultisme 50%, Premiers Soins 35%, Trouver Objet Caché 30%.

Sorts : Créer un Cercle, Chant de Thoth, Commander aux Oiseaux, Guérison, Lévitation, Chant de Pouvoir.

Expression favorite : "A quoi ça va nous mener ?"

David est amical bien que très lunatique. Il est connu pour ces changements d'humeur aussi soudains qu'inexplicables. Il a un humour très caustique et l'esprit vif. C'est un Wiccan, un sorcier des temps modernes, mais Alek Burnett est le seul à le savoir, car il garde ce côté de sa vie secret. De bonne stature, plutôt fort, il est pourtant le premier à éviter la violence. Il a peur des hauteurs, mais voler, curieusement, ne le gêne pas. Son meilleur ami est Alek, à qui d'ailleurs il apprend le Wicca.

La Planète de l'Horreur

par Fred Behrend

Considérations Préliminaires

La Planète de l'Horreur se déroule dans le futur proche, en un endroit et à une époque sinistres façon Robocop, Blade Runner ou Hardware. Même si l'action ne se passe pratiquement pas sur Terre, il est important de recréer l'atmosphère des rues sordides, jonchées de déchets industriels et bariolées de tags.

Les investigateurs recherchent un brillant savant au cœur chaotique d'une excroissance urbaine, le Scattermark, et de là, sont plongés dans une aventure intergalactique.

Les personnages prétirés sont des scientifiques de haut niveau et des chercheurs. Les événements de ce scénario leur sont adaptés dans la mesure où ces gens possèdent la capacité de comprendre instantanément les événements, environnement ou les objets étrangers. Pour simuler ces flashes de perspicacité, augmentez le nombre de jets d'Idée tirés dans la partie.

Informations pour les Investigateurs

Les investigateurs forment une équipe de scientifiques et de chercheurs de l'Institut Bander pour le Progrès de la Recherche (voir plus loin). Ce voyage est un congé de travail offert par l'Institut ; ils partent en réponse à une lettre du reclus visionnaire Richard Eubastis, un ami de John Blademoor, le chef du projet de l'Institut Bander.

Il y a longtemps, ils sont allés au lycée ensemble. "Eubastis", raconte Blademoor, "était le plus sauvage ; il avait toujours des questions très difficiles pour M. Pasolini, le professeur de physique. Un jour, se rappelle Blademoor, "Pasolini a perdu patience. Il a lançé la règle qu'il agitait en permanence au-dessus de nos tête à l'autre bout de la salle, a attrapé Eubastis et l'a amené devant la classe.

"Puisque vous êtes si intelligent," a déclaré le vieux Pasolini, "pourquoi ne faites-vous pas le cour ?" Dès qu'il a eu

LES CHOSES D'OUTRE-ESPACE

Dans les années cinquante, alors que le sénateur McCarthy dénonçait sans repos la menace rouge, les cinéastes étaient fascinés par les créatures d'un autre monde qui voulaient envahir la terre. Les classiques du genre montrent des extraterrestres qui, au début, rencontrent peu (lorsqu'il y en a) de résistance. Quand ils ont détruit une portion non négligeable de la Terre, néanmoins, les scientifiques arrivent à trouver un(e) rayon/gaz empoisonné/bactérie mortel(le) qui vient à bout de l'écran/armure/invisibilité de l'ennemi et met alors fin à la menace.

Le plus important de ces films est It Came From Outer Space, dans lequel des aliens s'écrasent sur Terre et prennent possession les corps des humains. Quoi qu'il en soit, ils ne le font que pour pouvoir retaper leur vaisseau. Lorsqu'ils ont achevé les réparations, ils laissent les corps de leurs hôtes intacts et s'en vont.

Durant la décennie qui suit, les films sur les extra-terrestres prennent un tournant radical. Dans cette nouvelle vague, c'est toujours nous, les humains, qui envahissons (bien que nous parlions d'exploration) les mondes natifs des aliens. Là, ils nous attaquent et nous obligent à fuir leur planète.

Certains prétendent qu'une organisation secrète du gouvernement était derrière la plupart de ces films, pour nous préparer à ce qui pouvait se trouver là-haut. La plupart disent que ce sont des films très drôles à regarder à trois heures du matin, alors que vous souffrez des derniers assauts d'une insomnie.

Quelques-uns des films courants sur les Extra-Terrestres :
Le jour où la Terre s'arrêta (1951, 20th Century Fox)
La chose d'un autre monde (1951, RKO)
Robot Monster (1953, 3-D Production)
It Came From Outer Space (1953, Universal)
La Guerre des Mondes (1953, Paramount)
Plan 9 From Outer Space (1956, Distributors Corp. of America)
Planète interdite (1956, MGM)
Le Blob (1958, Paramount)
The Invisible Invaders (1959, United Artist)
The Angry Red Planet (1959, American International)
L'invasion des profanateurs de sépulture (1956, Allied Artists)
Alien (1979, 20th Century Fox)
Aliens (1986, 20th Century Fox)
Predator (1987, 20th Century Fox)

fini, Eubastis l'a pris au mot et acommençé à discourir sur les harmonies gravitationnelles, la configuration des liens de la gravité, et autres choses étranges. Seigneur, nous étions au lycée. Je ne savais même pas de quoi il parlait à l'époque."

Blademoor regarde rapidement les autres, essayant apparemment de se souvenir. "Il était si en avance sur le sujet ! Personne au lycée ou dans notre ville, ne pouvait même imaginer de quoi il parlait. S'il dit qu'il a trouvé un moyen de voyager dans l'espace sans vaisseau, je suis enclin à l'écouter, même si j'attends des preuves."

Informations pour le Gardien

Richard Eubastis travaillait sur ce qu'il appelait un trans-localiseur à gravité harmonique. L'invention est capable de localiser des objets dans l'espace, et parfois de les déplacer d'un lieu à un autre sans leur faire traverser l'espace intermédiaire. Après avoir bidouillé l'appareil pendant des années, Eubastis a finalement réussi à le faire fonctionner, du moins la plupart du temps.

Ayant justifié ses théories, il a repris contact avec Blademoor, son vieux camarade de classe, parce qu'il savait que ce dernier travaillait à l'Institut Bander.

Après qu'Eubastis eut écrit sa première lettre, cependant, il lui est arrivé quelque chose d'extrêment déplaisant. Alors qu'il utilisait son invention, il a détecté un grand objet métallique à proximité de Gamma Leporis (à peu près à 27 années-lumière de la Terre). Ayant établi le contact avec cet objet, il en a obtenu la configuration générale sur son écran et a découvert qu'il s'agissait d'un vaisseau spatial ! Il s'est alors servi de son invention pour le fouiller, afin de voir s'il s'y trouvait quelque chose de vivant. Et il y a repéré un dangereux alien parasite, un aalimorne, dans son hôte depuis longtemps décrépit. Eubastis l'a ramené par la liaison et, l'enveloppe corporelle de l'hôte étant relativement petite, ne s'est pas inquiété d'un danger éventuel.

L'aalimorne a été désorienté pendant un moment après son transfert ; mais il a bondi rapidement hors de son enveloppe pour attaquer, alors que le savant hésitait, fasciné. L'alien lui a mangé le cerveau (absorbant une partie de ses souvenirs) et, depuis, essaye d'établir une connection avec sa planète, Yar, pour faire venir ses frères inhumains sur ce monde aux proies faciles. Il n'a cependant pas réussi à faire marcher l'invention d'Eubastis.

Informations pour les Investigateurs

Ils voyagent de l'aéroport de LaGuardia à son gravitoport satellite proche de la demeure d'Eubastis dans un aérobus de basse altitude réservé aux abonnés. Le Gardien doit leur décrire la ville alors qu'ils la survolent et lorsqu'ils demandent des informations durant le trajet aérien.

Eubastis vit dans le Scattermark (le centre d'une ville de l'est des USA économiquement et culturellement morte). Des bandes de sans-abris y errent continuellement. Chaque pâté de maisons est dominé par des immeubles dortoirs et des maisons préfabriquées décrépites, tous bariolés par des décennies de tags criards. Les rues sont encombrées de voitures abandonnées en panne et d'ordures immondes. Par endroits, des feux couvent. Bref, les investigateurs savent que ce n'est pas un quartier chic.

L'aérobus atterrit, décharge les personnages et redécolle aussitôt, sans laisser refroidir ses réacteurs. Les vêtements et l'équipement des arrivants sont violemment agités par le souffle hurlant à travers les canyons de brique et d'acier. Le pilote n'attend pas la montée d'autres passagers, mais il ne semble pas y en avoir.

Dès qu'ils sont à terre, une femme au visage anguleux s'accroche aux investigateurs en se prétendant chauffeur de taxi.

Rosalie Fuentes

C'est un chauffeur en uniforme de la Yellow Czechs Cab Co. Elle mesure environ 1m 50 et porte un manteau Yellow Czechs, un pantalon et une veste moulants en daim. Ses cheveux, assez longs, sont châtain foncé du front aux oreilles, le reste ayant été teint en jaune terne. Elle a de grands yeux noirs intenses, les joues couvertes de profondes cicatrices d'acnée. Rosalie a grandi dans ce quatrier ; après avoir été diplômée de l'école de survie pour conducteurs, elle s'est installée dans son ancien voisinage. Elle n'en tire aucune joie. Elle se met à proférer des flots d'obscénités chaque fois qu'elle est frustrée ou retardée. C'est quelqu'un d'honnête quoiqu'emportée et, si les investigateurs acceptent ses services, elle fait de son mieux pour les amener à destination. En s'appliquant à son travail, elle espère grimpe les échelons dans la société Yellow Czechs. Rosalie demande 38.95 $ pour un aller jusque chez Eubastis (elle peut descendre jusqu'à 35). Son véhicule est une berline basse légèrement blindée dont la peinture a connu des jours meilleurs. Six passagers peuvent s'y serrer. Une hache est pendue à des crochets au-dessus du siège du conducteur.

- **Rosalie Fuentes, chauffeur de taxi, 27 ans**

FOR 11	CON 14	TAI 8	DEX 16	APP 9
INT 15	POU 13	EDU 10	SAN 53	PdV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Couteau (MD) 60%, dommages 1D4+2.
Couteau (MG) 45%, dommages 1D6.
Hache 40%, dommages 1D6.
MAC 11 40%, dommages 1D8.

Compétences : Baratin 50%, Camouflage 55%, Comptabilité 75%, Conduire une Automobile 70%, Crédit 40%, Discuter 45%, Ecouter 51%, Electricité 42%, Espagnol 85%, Esquiver 45%, Grimper 52%, Lancer 80%, Marchandage 60%, Mécanique 45%, Pickpocket 15%, Premiers Soins 51%, Psychologie 65%, Se Cacher 35%, Trouver Objet Caché 47%.

Expression favorite : "Vous voulez aller où ?"

Rosalie se bat avec un couteau dans chaque main. L'arme de la main gauche est une dague de commando pointue mais solide, qui lui sert d'abord à parer. Celle de la main droite est une lame en plastique creusée d'encoches barbelées. Rosalie en a plusieurs dans sa boîte à gants. Si elle le peut, elle la casse dans la blessure (en parvenant à battre les 6 points de FOR de la dague, ce qui prend un round). Un humain qui a un de ces couteaux coincé dans une blessure doit réussir un jet de CONx3 tous les rounds ou subir un point de dommages supplémentaire. Il faut administrer les Premiers Soins pour ôter la lame. Rosalie n'utilise le MAC 11 qui est sous son siège qu'en dernier ressort, et encore, surtout pour le montrer et faire peur. L'arme ne marche qu'en semi-automatique.

En allant chez Eubastis

En supposant que Blademoor ait la lettre d'Eubastis sur lui, il peut donner l'adresse indiquée sur l'enveloppe à Rosalie. Durant le trajet, le véhicule est entouré et arrêté par sept voyous à l'air sauvage. Rosalie propose aux investigateurs de Marchander ou de Baratiner pour continuer leur chemin. Si la tentative échoue, elle attend une ouverture, met les gaz à fond et fonce à travers la bande de durs (elle doit réussir un jet de Conduire une Automobile). Elle ne regarde pas en arrière pour voir si quelqu'un a été blessé. Lorsqu'ils arrivent à destination, elle propose d'attendre dehors.

- **Les Voyous des rues**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux Dommages*
1	16	12	14	14	15	13	+1D4
2	18	17	17	11	12	17	+1D6
3	15	14	15	14	13	15	+1D4
4	16	10	12	12	12	11	+1D4
5	16	15	15	13	17	15	+1D4
6	15	15	15	14	13	15	+1D4
7	14	12	12	12	10	12	+1D4

Armes : Couteau 50%, dommages 1D6.
Chaîne 60%, dommages 1D8.
Tuyau 35%, dommages 1D8.

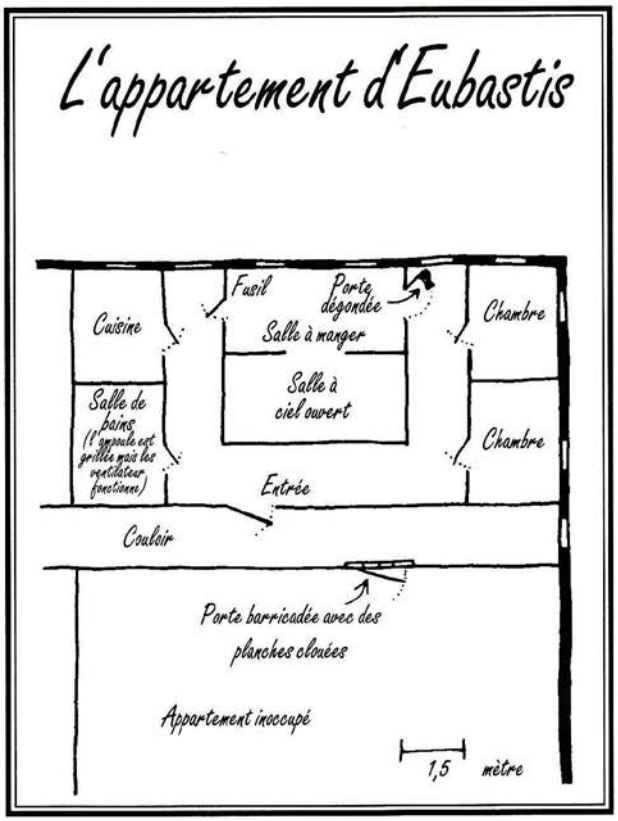
Découverte de l'Appartement d'Eubastis

Richard Eubastis vit au premier étage d'un clapier de un étage complètement décrépit. Les deux tiers des appartements sont condamnés, beaucoup (mais pas tous) sont vides. Un jet réussi d'Idée montre que l'appartement d'Eubastis est le seul éclairé.

Les arrivants trouvent des gens en haillons, visiblement désespérés, tapis dans les couloirs sombres. Alors qu'ils passent au milieu de toute cette misère, une porte s'ouvre en craquant, dévoilant seulement une bande d'obscurité plus profonde. Une voix siffle dans ce trou noir, demandant s'ils viennent pour la lumière "Il fait noir comme dans un four depuis deux semaines," dit la voix, "partout sauf là-haut... Ce fils de rien a toute la lumière qu'il lui faut." Puis le battant se referme. Rien de ce que peuvent dire les investigateurs ne le fait se rouvrir. Même les propositions restent sans réponse.

Si les personnages essayent de défoncer la porte, un coup de feu retentit et une balle traverse le battant à mi-hauteur ; mais elle n'est pas destinée à blesser quelqu'un. Faites effectuer un jet sous la Chance à nos héros, s'ils réussissent tous, le projectile traverse la porte et va s'écraser contre le mur opposé, si un ou plusieurs d'entre eux ratent leur jet, la balle effleure celui qui a fait le pire, lui infligeant un point de dommages.

Si les investigateurs continuent à défoncer la porte pour entrer, ils trouvent un Noir ratatiné, portant une chemise de l'armée U.S. en lambeaux, assis dans un canapé cassé au milieu d'une pièce sombre. Son visage est triste (un jet réussi de Connaissance permet de remarquer sur sa chemise un insigne du contingent de l'armée de l'air du Viêt-Nam). Il tient un .45 automatique vide (il vient de tirer sa dernière cartouche sur la porte) et n'oppose aucune résistance. Il s'appelle Ernie Dalack, et si les intrus ne sont pas là pour réparer la lumière, pourquoi ne sortent-ils pas tout simplement ? S'ils le questionnent sur Eubastis, il accepte



de les accompagner au-dessus à condition qu'ils le laissent tranquille après.

Qu'ils défoncent ou non la porte d'Ernie, les personnages devraient trouver facilement l'appartement d'Eubastis (ne serait-ce qu'à cause de la lumière).

Richard Eubastis

Lorsqu'ils frappent chez Eubastis, ils n'obtiennent pas de réponse. Cependant, ils peuvent entendre des bruits de mouvements derrière la porte. Cette dernière a été amenée à une FOR de 20 par deux barres croisées fixées par des équerres de fer. Chaque investigateur peut, à son tour, essayer de la défoncer. Mais ils peuvent aussi le faire deux par deux. Dans les deux cas, chacun n'a droit qu'à un essai.

Si Blademoor parle à travers le battant, mentionne son ancienne amitié avec Eubastis et réussit un jet d'Eloquence, on leur ouvre. Eubastis est grand et maigre, il a de longs cheveux sales et une barbe touffue. Il porte des lunettes aux verres épais, un jean délavé taché de peinture et un immonde T-shirt "NY Mets". Son visage est pâle et sans expression. Ses sourcils se froncent lorsqu'il parle, comme s'il essayait de se rappeler quelque chose. Bien qu'il se montre amical avec les autres membres du groupe, le seul visiteur qu'il soit désireux d'entretenir longuement est Blademoor. Toutes les ampoules de l'appartement sont allumées, même en plein jour.

L'Appartement d'Eubastis

■ ***L'entrée :*** Cette pièce en forme de U est encombrée des débris de la vie d'Eubastis. De nombreuses chaises sont couvertes de journaux techniques et de courrier non ouvert. Si un des personnages, surtout Blademoor, essaie de Trouver un Objet Caché, il peut

découvrir la dernière lettre envoyée par Blademoor à Eubastis. Elle est également fermée (Eubastis prétexte qu'il a été très occupé). Plusieurs sacs-poubelle éclatés s'entassent dans un coin. Les yeux d'un rat luisent derrière cet amas. L'odeur forte des déchets pourris couvre celle, acide, de l'aalimorne sauf pour Argus le singe.

La porte qui ouvre sur la salle à manger a été bloquée à l'aide d'un fusil à deux coups calibre 12 à canon scié. Une boîte contenant 1D8 cartouches est posée derrière. Si quelqu'un examine le fusil, Eubastis en prend note. Quand on lui demande pourquoi il s'en sert pour bloquer cette porte, il détourne la conversation.

Mais si quelqu'un insiste, son visage s'éclaire brusquement alors qu'il réalise (comme une lampe qu'on allume) et il déclare : "Oh... ça, c'est une arme, je crois". (Eubastis la gardait à porté de main pour faire peur aux voyous et aux cambrioleurs. La seule fois où il a tiré, il a raté son coup.)

- ***Les chambres (2) :*** Ces pièces sont plongées dans l'obscurité. Tassé sous un lit, dans l'une d'elles, il y a le corps décervelé d'une créature, à première vue mammifère, dotée de six pattes. Découvrir ce cadavre, dans le noir, entraîne la perte de 0/1 point de SAN. Sa tête ressemble à celle d'un cabiai, avec un grand crâne (qui a été débarrassé de son cerveau). L'être, de la taille d'un berger allemand, porte les lambeaux d'un vêtement en plastique. Ses pattes, pourries et molles, s'arrachent de son corps flasque si on le retire d'en dessous le lit. C'était la dernière enveloppe de l'aalimorne.

- ***La cuisine :*** Un pavé pâteux d'une nourriture étrange repose sur la table. Des bouts d'une carcasse ont été maladroitement découpés avec un gros hachoir qui y est encore planté. Des os rongés, la plupart encore couverts de lambeaux de chair, traînent par terre, sur les meubles et l'évier. Un investigateur réussissant un jet de Premiers Soins ou de Connaissance réalise qu'il s'agit des restes d'un corps humain mutilé. Cette prise de conscience lui fait perdre 0/1D6 points de SAN.

- ***La salle à manger :*** Des centaines de schémas électroniques sont éparpillés sur la table, avec plusieurs douzaines de carnets dont certains sont tombés sur le sol. Les pages de ces carnets sont remplies de notes manuscrites. Pour les lire, il faut réussir un jet d'Anglais ou de Physique. Des feuillets épars, couverts de caractères étranges, sont mêlés à ceux d'Eubstis. Ces écritures ont été réalisées en pressant des petits tas de papier (sans doute mâché) sur des fiches qu'on a ensuite laissées sécher. Un jet de Pickpocket ou de Se Cacher réussi, quand Eubastis est dans la pièce, autorise l'intéressé à fait main basse sur une ou plusieurs de ces fiches. Quand il est ailleurs, ce jet n'est pas nécessaire. Ces caractères ne ressemblent en rien à aucuns de ceux que Raja a déjà vus, bien qu'ils rappellent des gravures récemment découvertes à Mohenjo Daro. Enlever 10 à 30% (comme vous voulez) au jet de Linguistique Historique de Raj. Si les fiches sont pliées, le papier mâché risque de glisser et rendre les écrits intraduisibles.

- ***La salle à ciel ouvert :*** Le centre de la pièce est occupé par une grande charpente couverte de pales plates ou de réflecteurs traversés de lignes bien droites d'une substance noire. Les pales sont dirigées vers le ciel. En face de cette structure se trouve un grand réflecteur en aluminium repoussé (réflecteur de lumière de niveau industriel) au centre duquel on voit un hologramme représentant un champ d'étoiles. A gauche de la charpente et de "la boule étoilée" s'entasse un assemblage horrible de montages blindés, la plupart bourdonnants ou geignants. Ces montages sont nourris par des gros câbles qui sortent de trous grossiers creusés dans le sol.

Le Trans-Localiseur

L'invention d'Eubastis crée des sortes de vagues harmoniques au sein des structures des filets gravitationnels qui s'étendent à travers toute la galaxie. Ces vagues harmoniques agissent comme une sorte de champ sensoriel. En utilisant ce champ, le trans-localiseur détermine la forme et la taille des objets qui se trouvent au sein des champs gravitationnels. Plus le filet gravitationnel rencontré est puissant, plus la sensibilité de l'appareil est grande. On peut voir les objets ou lieux sélectionnés dans la boule étoilée.

Employant un effet qu'Eubastis commençait tout juste à comprendre, le trans-localiseur peut déplacer instantanément un objet de taille raisonnable à l'intérieur du champ sensoriel. Dans l'expérience du chercheur, le trans-localiseur était accordé pour localiser les signaux harmoniques de structures composées de métal. Eubastis espérait prouver l'existence d'une civilisation extra-terrestre.

A droite de la structure et de l'hologramme sont posés deux panneaux de contrôle plats. Des panneaux de circuits imprimés négligemment soudés et des composants dépareillés pendent, formant des schémas embrouillés, à l'arrière des LCD. Les claviers et les sources d'énergie bourdonnantes sont couchés, sur des coussins isolants.

Un investigateur possédant les compétences d'Electronique ou d'Electricité remarque qu'un des panneaux est directement relié au servo-moteur des pales du haut de la structure. Ce panneau a des fonctions très diverses, dont certaines sont évidentes pour quelqu'un qui possède un des deux talents précités.

Le deuxième est plus mystérieux. Il est composé de plusieurs claviers à dérivations microscopiques avec de nombreux LCD qui affichent des écrans de calcul, de graphiques quadrillés ondulants et de courbes clignotantes. Pour déterminer la fonction de l'appareil, il faut un jet réussi d'Informatique ou d'Electronique, lequel permet de l'activer avec les effets décrits ci-dessous. Tout ce qu'on peut apprendre de cette machine sans y passer des semaines, c'est comment l'allumer et diriger les pales. L'aalimorne observe attentivement les personnage et mémorise toutes les découvertes sur le fonctionnement de l'appareil.

- ***La salle de bains :*** Il y a une grande tache de sang et une pile de boyaux et d'autres organes provenant du corps de la cuisine dans la baignoire. Cette vision cause la perte de 0/1D4 points de SAN.

Argus et Eubastis

Lorsqu'Eubastis voit pour la première fois Argus, il agit comme s'il n'y avait rien d'étonnant dans l'apparence du singe. Mais Argus le déteste aussitôt. Le Gardien doit pousser le joueur du chimpanzé à montrer en permanence

aux autres investigateurs qu'il n'a pas confiance dans le scientifique. Si on lui demande pourquoi, la seule explication qu'il puisse donner (venant du Gardien) est qu'Eubastis ne sent pas bon.

Tout investigateur réussissant un jet de Trouver Objet Caché note une faible odeur chimique aigre. Cette odeur flotte partout dans l'appartement, et elle est plus forte quand Eubastis est dans la pièce. C'est celle de la chose cachée dans son corps.

Les Investigateurs et Eubastis

Pendant qu'ils discutent avec Eubastis, les personnagess ont l'impression que leur interlocuteur n'est pas si brillant que ça : il évite les questions techniques et n'est pas au courant de sa récente correspondance avec Blademoor. S'ils parlent de ce problème une fois Eubastis sorti, et demandent à Blademoor s'il n'y a pas erreur sur la personne, le Gardien doit leur dire qu'il n'y a aucun doute... Que ce soit par l'apparence ou par la voix, Eubastis est le vieil ami de Blademoor. Cependant, un jet réussi de Psychologie leur fait sentir le doute dans la voix de ce dernier...

L'aalimorne garde de vagues souvenirs au sujet de Blademoor, qu'il a trouvés dans la mémoire du cerveau digéré de l'inventeur. Pendant les premières minutes que les investigateurs passent dans l'appartement, la créature essaye de découvrir un moyen pour qu'ils l'aident à accomplir ses plans.

Elle sait que le trans-localiseur peut trouver et attraper des choses dans l'espace... mais ignore comment marche l'invention et qu'il s'agit d'une technologie inhabituelle sur Terre. Si les visiteurs s'écartent pour discuter de la situation, à leur retour, Eubastis leur demande de venir jeter un coup d'œil à la machine. L'aalimorne a décidé de mentir, de prétendre qu'elle a été cassée et que lui-même a besoin d'aide pour la réparer. Il laisse nos héros tripoter l'appareil autant qu'ils le veulent. Bien que n'ayant aucune idée de son fonctionnement, il se rappellera tout ce que les scientifiques disent sur le sujet en sa présence ou à portée de son oreille.

Une fois qu'ils en ont fini avec le trans-localiseur, l'aalimorne est parvenu à la conclusion que Blademoor se doute de quelque chose et essaye de le séparer des autres pour le tuer. Il prétexte la fatigue et tente de se faire accompagner par le savant dans une des chambres... "Je dois me reposer, mais avant, j'ai quelque chose à te dire". Une fois seule avec Blademoor, la créature sort un tentacule de la tête d'Eubastis et essaie d'empaler son interlocuteur en quelque endroit vital. Si Blademoor est tué par ce coup, le monstre appelle ses compagnons, affirmant que l'infortuné a été abattu à travers la fenêtre ouverte.

Grâce à sa DEX élevée, l'aalimorne attaque toujours en premier. Il est possible d'esquiver son tentacule, mais le voir sortir de l'orifice derrière la tête d'Eubastis entraîne une perte de 0/1D4 points de SAN. Si le jet de SAN est raté, la victime éventuelle, frappée d'horreur, ne peut réagir avant le round suivant. S'il est réussi, elle réagit normalement.

Allumer le Trans-Localiseur

Les investigateurs ne doivent allumer le trans-localiseur que quand l'alien est à proximité.

Si celui-ci est découvert, il court immédiatement dans la salle à ciel ouvert et active la machine. Les personnages peuvent tenter de l'arrêter, mais le Gardien doit s'arranger pour qu'il arrive dans cette pièce. Dans la bousculade qui s'ensuit (ou les tirs ou n'importe quoi d'autre), l'invention est mise en route, avec les résultats décrits ci-dessous.

Une fois activé, le trans-localiseur émet une luminescence diffuse à partir des pales de dépistage. Cette lumière naît sur le sol, autour des pieds des investigateurs, créant un halo d'étincelles ceignant chaque objet rencontré. Les scientifiques qui se trouvent dans d'autres pièces au moment où l'appareil se met en marche, voient la clarté se répandre à travers les murs. En quelques instants, une toile lumineuse d'étincelles s'entrecroisant enveloppe tout ce que contient l'appartement (y compris les visiteurs et Eubastis). Avant que personne ne puisse réagir, la lumière monte brusquement, analysant instantanément l'espace du sol au plafond. Les investigateurs sont un instant plongés dans l'obscurité... avant d'atterrir sur un tas d'objets indéterminés.

Ce transport à la vitesse de la lumière leur coûte 0/1D4 points de SAN.

A force de tripoter d'une manière totalement inefficace le trans-localiseur, l'aalimorne l'a programmé sur le mode envoi et a élargi le cône de transport à un champ plus vaste. Fonctionner dans de telles conditions est toutefois au-dessus des capacités normales de l'appareil... qui est détruit par ce dernier effort. (Pour tout arranger, l'énergie a reflué dans les câbles électriques de service et a généré un incendie dans la boîte de connexions des fondations de l'immeuble. Ainsi, si nos héros retournaient un jour sur ces lieux, ils n'y trouveraient plus qu'une charpente carbonisée.) La voie du retour est fermée !

LE VAISSEAU ABANDONNE

L'Arrivée

Les scientifiques se retrouvent (avec la plupart des meubles d'Eubastis) entassés dans un couloir et dans quelques pièces trop étroites. Le Gardien sait, lui, que nos pauvres investigateurs sont à l'intérieur d'un vaisseau alien... mais, pour le moment, eux savent seulement qu'ils sont comprimés dans un espace trop petit en compagnie des objets et des créatures arrachés à l'appartement d'Eubastis.

La position des objets ne correspond pas à celle qu'ils occupaient sur Terre... Ils arrivent donc, en compagnie des personnages, dans les compartiments de stockage en dessous du pont principal du vaisseau (voir plan).

Le Gardien ne doit suivre que son inspiration quant à la disposition des objets et des personnes... Les investigateurs peuvent être entassés la tête en bas dans une masse compacte de meubles, enchevêtrés au milieu de la cargaison, etc... Ils peuvent tenter, une fois par round, de se libérer de la cargaison qui les enserre en réussissant un jet de DEXx3. Une fois libres, ils creusent un tunnel d'un mètre par minute dans la masse compacte.

L'aalimorne, s'il a été absorbé par le trans-localiseur (et il l'a sûrement été), abandonne le corps d'Eubastis et disparaît à l'intérieur du vaisseau. Lui et Argus le singe peuvent creuser deux fois plus vite qu'un humain, mais doivent d'abord réussir un jet de DEXx3 pour se libérer. Blademoor, une fois dépêtré creuse suffisamment loin pour découvrir le cadavre abandonné d'Eubastis... Réaliser que son vieil ami est mort et décervelé lui coûte 0/1D6 points de SAN (0/1D3 pour les autres).

En creusant, les investigateurs trouvent dans ce foutoir des objets familiers. Accordez à chacun un jet de Chance pour mettre la main sur quelques biens personnels. S'ils reviennent volontairement dans le tas et cherchent des objets spécifiques, accordez-leur deux jets supplémentaires. C'est à vous de décider de ce qu'ils peuvent retrouver dans le fouillis... Par exemple, le fusil et sa boîte de cartouches, une torche électrique, un bagage à mains, etc. Après leurs trois essais, fin de l'intermède... Revenons aux choses sérieuses.

Eubastis avait beaucoup de bric-à-brac dans son appartement et, répétons-le, le Gardien choisit de ce qui peut être, ou non, découvert. Note : aucun des composants du trans-localiseur n'est toutefois présent. Le Gardien aura peut-être des difficultés à faire comprendre ce fait.

A l'Intérieur du Vaisseau

Une fois dégagés, les arrivants s'aperçoivent qu'ils sont dans un étroit couloir gluant, apparemment fait d'un métal uniformément poli. Ce passage du pont inférieur fait 1m 30 de diamètre. Une source d'énergie à l'agonie fournit une gravité artificielle assez proche de celle de la Terre.

Si l'aalimorne est dans le vaisseau, il n'attaque que des personnes isolées ou à deux. Le Gardien doit se débrouiller pour que ses actions poussent les investigateurs à se séparer en petits groupes ou à s'isoler afin d'essayer d'explorer tous les recoins de l'astronef. Le joueur qui a le MAC 11 de Rosalie, par exemple, risque de devenir trop confiant, ne réalisant pas que l'aalimorne peut esquiver à une vitesse aveuglante s'il voit une arme pointée dans sa direction... Quelle que soit l'arme, la créature évite les tirs le plus longtemps possible et tente de se rapprocher pour attaquer sa victime à coups de tentacules.

Les personnages n'ont pas de nourriture, à moins qu'ils ne dévorent Eubastis. Ils ne doivent donc pas laisser le monstre prendre le contrôle du garde-manger. Le Gardien doit mentionner le fait qu'ils commencent à avoir faim peu de temps après leur arrivée dans le vaisseau ("Vous n'avez pas mangé depuis votre repas dans l'avion, et vous commencez à avoir carrément la dalle, si vous voyez ce que je veux dire...").

L'aalimorne, lui aussi, se retrouver sans nourriture si nos héros prennent possession du garde-manger. Cette salle peut être utilisée comme appât pour l'enfermer : une fois dans la cellule, il s'avère facile à tuer. Si les investigateurs ne se débarrassent pas de lui il se cache dans l'ombre de la cale, attendant que quelqu'un s'y aventure seul.

L'aalimorne n'a pas compris comment fonctionnent les fermetures électroniques des casiers des chambres, ni d'ailleurs les sas à diaphragme. Il a donc minutieusement massacré la plupart des gros appareils qui restaient dans l'atelier.

Si le monstre n'a pas été transporté dans l'astronef, cette partie du scénario s'avère plutôt calme. Les investigateurs accèdent librement au journal de bord placé sur le pont d'observation, et peuvent également explorer, sans danger, les couloirs du vaisseau. Vous voyez qu'il serait donc nettement plus amusant, pour avoir un peu d'animation, que les personnages aient mis en marche le trans-localiseur lorsque l'aalimorne était dans l'appartement...

Généralités

Les portes (sas à diaphragme)

Quelques parties du bâtiment sont restées fermées à l'aalimorne. Ce sont celles qui étaient défendues par des sas à diaphragme contrôlés électroniquement... Il faut un jet réussi d'Idée pour en comprendre le fonctionnement. Une fois activées, ces issues s'ouvrent dans un léger grincement.

Les panneaux de contrôle

La plupart des panneaux de contrôle du vaisseau et des navettes d'atterrissage sont dotés de manettes de contrôle, de curseurs gradués et de boutons "pressoirs". Jones peut en déduire le fonctionnement grâce à ses compétences d'Electronique, d'Informatique ou de Jouer à des Jeux d'Arcade. Chaque fois qu'une information nouvelle est donnée par un écran ou un panneau, faites-lui effectuer un jet à moins 15% pour savoir si elle en déterminer le sens. Les autres investigateurs peuvent utiliser leurs compétences d'Electronique ou d'Informatique pour comprendre la manière d'opérer d'un panneau ou d'un affichage (pourcentage normal).

Chaque panneau de contrôle indique la condition atmosphérique qui règne de l'autre côté du sas (voir le diagramme sur la carte du vaisseau). L'indicateur consiste en trois triangles équilatéraux composés d'une substance translucide colorée rappelant le plastique. Le triangle bleu allumé indique que, de l'autre côté du sas, l'atmosphère est d'une pression "normale" ; un triangle jaune allumé, une transition entre la pression habituelle et le vide ; un triangle rouge allumé, un vide total. Des textes sont gravés sur chaque panneau de contrôle. L'écriture n'est pas celle des papiers (ou du journal) d'Eubastis.

Coque Percée

Pour chaque tir d'arme à feu pendant un round, il y a 2% cumulatifs de risques pour que la coque du navire soit percée (si deux personnages tirent pendant le même round, ils ont 4% de risques de percer la coque).

Pour déterminer les dommages dus à la décompression, utilisez les règles de noyade de L'Appel de Cthulhu, une pression atmosphérique de zéro causant une perte de 1d4 PdV par round après chaque inspiration.

LA CALE

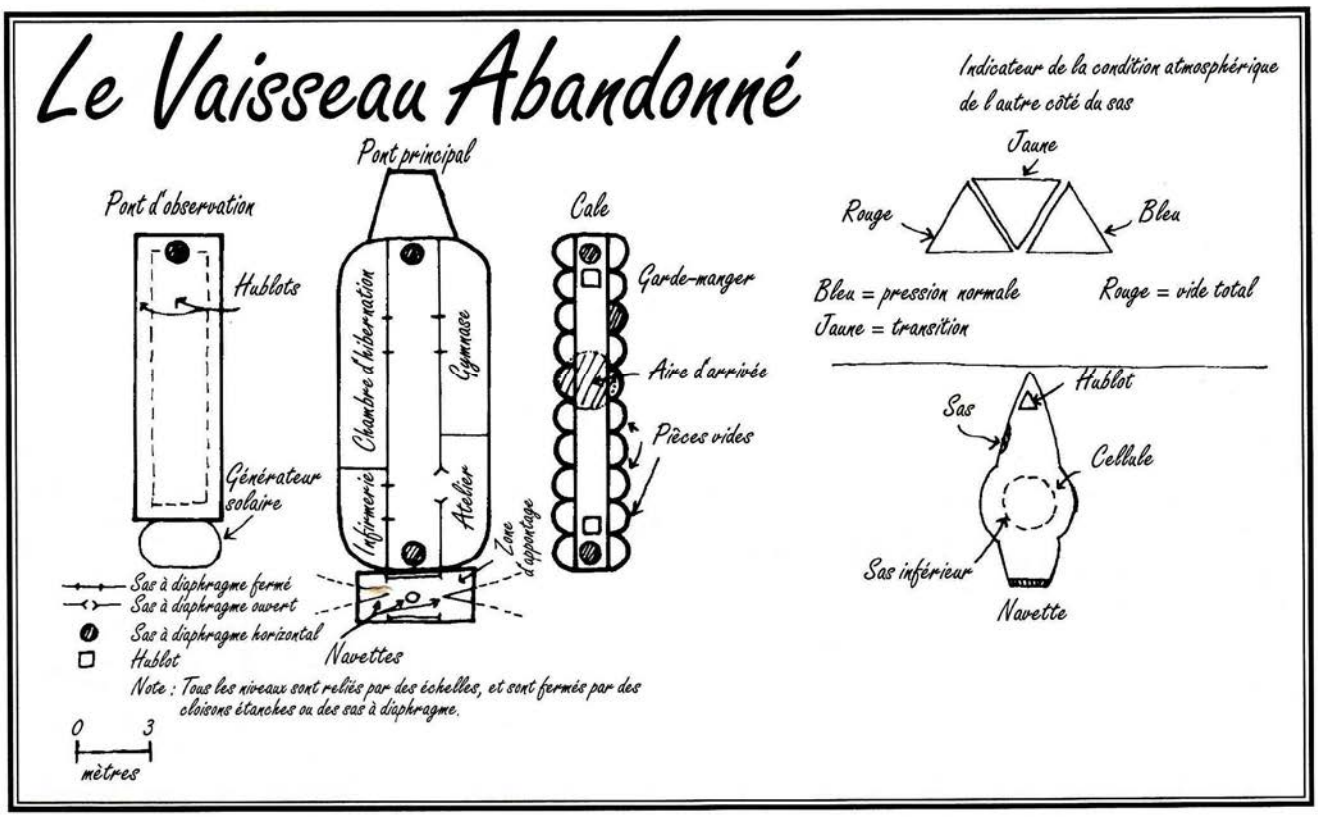
Les Hublots

Le sol, à chaque bout du pont inférieur recèle des hublots faits d'une épaisse substance transparente. Ces hublots ont été conçus pour qu'on puisse regarder à travers la coque inférieure du vaisseau, car cet angle de vision est impossible à obtenir du pont d'observation : la vue est bloquée par le corps du vaisseau. Par-delà les hublots, on ne voit que l'espace, d'un noir profond et sans limite, parsemé d'étoiles brillantes.

Le "verre" est légèrement froid au toucher. Toute personne réussissant un jet d'Astronomie à -20% peut reconnaître quelques constellations déformées telles que la Grande Ourse, Orion et les Pléiades. Ce qui lui permet de réaliser qu'ils se trouvent encore dans la Voie Lactée... mais très très loin de la Terre.

Les Pièces Vides

On y trouve des caissons octogonaux vides, entassés négligemment, similaires à ceux du garde-manger. Ils ont été vidés par l'aalimorne pendant sa longue attente dans le vaisseau.



Le Garde-Manger

55 boîtes octogonales y sont empilées. Chacune contient 10 tablettes de la même forme. Cette nourriture convient parfaitement aux humains, aux singes... et à l'aalimorne. 50% des tablettes sont faites d'une substance organique vert pâle, les 50% restants d'une matière plus foncée, alternance de couches noires et d'un gel jaune-vert translucide.

Argus apprécie ces préparations et n'hésite pas à en manger. Pour les humains, les tablettes vertes ont un goût de paille écrasée (cela rappelle un peu des fibres de soja déshydratées) ; les autres peuvent plaire ou non : elles sont à la fois acides et amères, avec une texture successivement croquante et gélatineuse. Les investigateurs réussissant un jet d'Idée ou de Zoologie réalisent qu'il s'agit d'un aliment protéiné à base d'insectes écrasés et traités. Il n'y a rien d'autre à manger sur le vaisseau, à moins qu'ils ne cuisinent Eubastis ou chassent et cuisent l'aalimorne.

Une tablette nourrit un humain pour une journée entière. Elle peut être cassée et absorbée en plusieurs "repas". Argus peut survivre avec une demi-tablette par jour, mais il désire évidemment en manger plus.

LE PONT PRINCIPAL

Le couloir du pont principal, également tubulaire, fait 2 mètres de diamètre (la plupart des humains peuvent facilement s'y tenir debout). De grands sas à diaphragme sont installés à chaque bout. Tous deux sont fermés. Le triangle bleu luit sur l'indicateur atmosphérique.

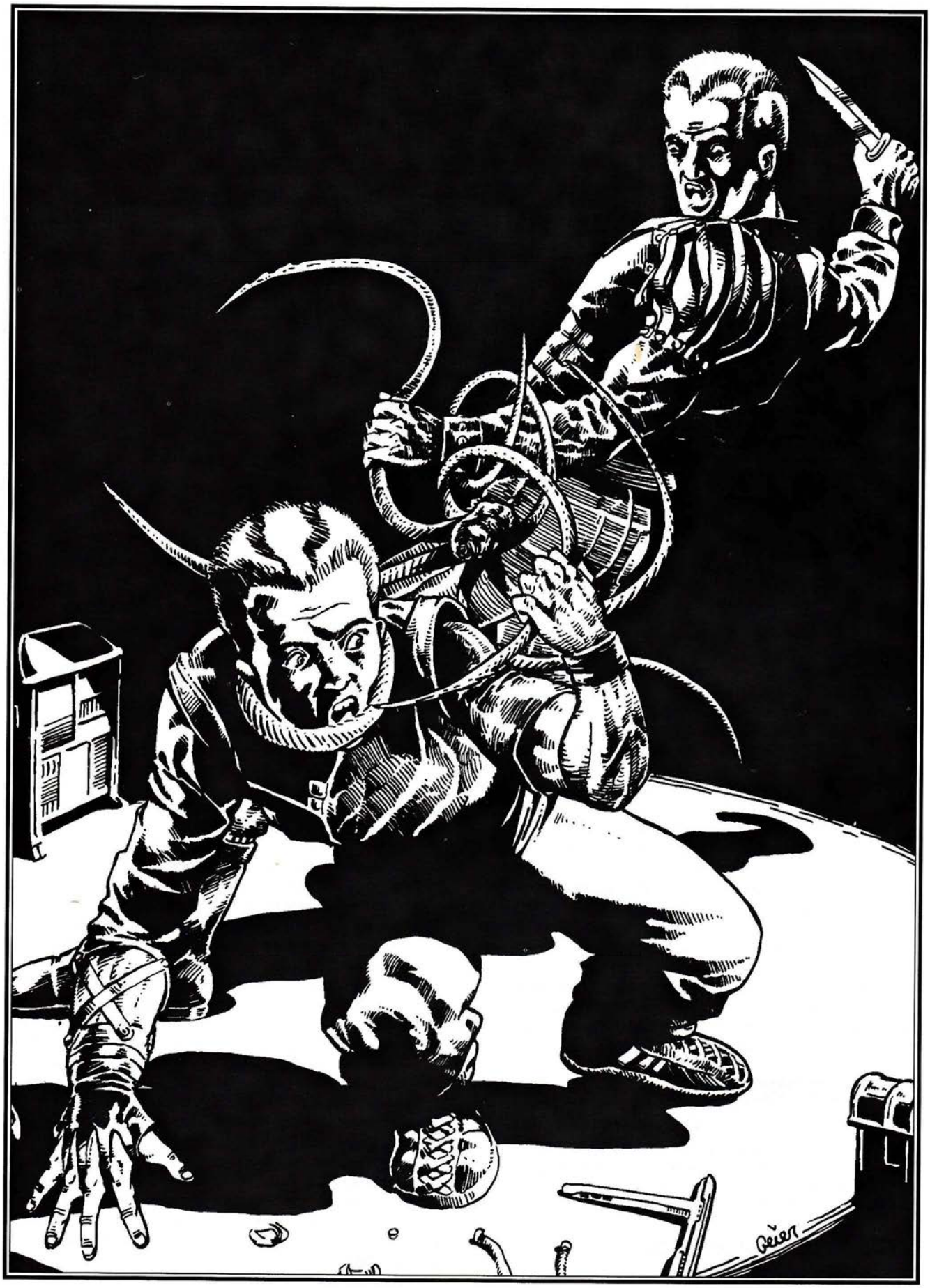
La Chambre d'Hibernation

L'indicateur de contrôle près du sas est également bleu. Cette salle contient douze réceptacles en forme de coquille de palourde, à la moitié supérieure coulissante et semi-transparente. Ils sont encastrés dans la cloison extérieure. Chacun est doté de deux manettes et de deux boutons externes, enfoncés dans la partie inférieure du couvercle. Le contrôle principal initie la phase d'hibernation. Le deuxième, en dessous, permet à un opérateur de calmer l'occupant avec des drogues ou de l'assommer par une décharge électrique de haut voltage. Un investigateur a besoin des talents d'Electronique ou d'Electricité (le second à -20%) pour comprendre le fonctionnement de ces deux contrôles. Une des coquille est différente : elle dispose d'un contrôle interne avec minuterie. Celle-ci peut être réglée jusqu'à 1 000 ans (par tranches de six mois) et peut aussi sélectionner la durée de fonctionnement des autres réceptacles... qu'il est possible de programmer de façon infinie. Virtuellement, n'importe quel organisme peut être mis en hibernation et préservé vivant à l'intérieur de l'une de ces coques, qui sont suffisamment grandes pour accueillir des spécimens jusqu'à une TAI de 20.

Un des réceptacles n'est que partiellement fermé. Une forme sombre immobile est visible à travers le couvercle translucide. Si les investigateurs l'ouvrent en manipulant le contrôle, la chose glisse et s'écrase sur le sol (perte de 0/1D3 points de SAN). Il s'agit du corps disséqué d'un extraterrestre à six pattes, similaire à celui qui était caché sous le lit dans l'appartement d'Eubastis. Celui-là a plusieurs trous d'aiguilles dans le torse et l'abdomen. Du sang séché couvre l'intérieur de sa coquille.

Des structures tubulaires tordues en un matériel inconnu, transparent et rigide, sont calées dans des râteliers le long de la paroi intérieure de la pièce. Un examen révèle qu'elles rejoignent le réceptacle ouvert afin de former un couloir flexible jusqu'à la porte de transfert décrite dans le paragraphe ci-dessous.

Dans la paroi extérieure, s'inscrit un sas à deux diaphragmes, situé au milieu de la pièce. Un de ceux des



L'aalimorne attaque !

navettes des entrepôts lui correspond exactement. Les spécimens volumineux peuvent être transférés par ce biais dans la coque d'hybernation sélectionnée, où on les "calme" en utilisant le second contrôle. Ce sas est, en effet, suffisamment large pour se fixer sur une navette du vaisseau comme ceux de la zone d'appontage.

Le Gymnase

Plusieurs engins mécaniques servaient à garder l'équipage en forme. Ces appareils n'étaient pas construits pour durer éternellement et tous les mécanismes en sont gelés. Ce sont également les seuls objets dans l'astronef à montrer des signes de vieillesse. Ce qui devrait conduire les investigateurs à penser que le vaisseau est en orbite autour de Yar depuis de nombreuses années. Si Blademoor ou Chan examinent les appareils et réussissent (respectivement) un jet d'Archéologie ou de Mécanique, l'un et l'autre découvrent que ceux-ci n'ont pas été utilisés depuis un siècle, si ce n'est plus.

L'Infirmerie

Cette pièce contient un simple placard, fermé électroniquement. Tout le reste paraît avoir été enlevé quand le bâtiment a été abandonné. Le placard peut être ouvert grâce à un jet réussi d'Electronique, d'Informatique ou d'Electricité (le dernier avec un malus de 10%).

Trousse de Premiers Soins : On y trouve deux bourses grises taillées dans une matière lisse qui ne peut être souillée ou gravée. Chacune (fermée par un mécanisme invisible) contient 20 paquets de seconde-peau auto-fixante. Sur un des côtés, il y a des instructions d'utilisation, dans la langue du fabriquant ; sur un autre est dessiné un "schéma chimique" qui indique graphiquement le contenu de la boîte. Dans chaque bourse, 1D8 de ces boîtes ne sont pas adaptées aux humains (et ont même sur eux des effets néfastes). Un jet réussi de Chimie ou Pharmacologie permet de séparer les paquets utiles des dangereux. Combinées à un succès en Premiers Soins, les secondes-peaux font récupérer 2D3 points de vie, à moins qu'il ne s'agisse de celles qui sont toxiques (dans ce cas, elles ôtent 2D3 points de vie).

L'Atelier

Cette pièce a été laissée ouverte au moment où ses propriétaires ont quitté le vaisseau... Elle a donc été envahie et ravagée plusieurs fois par l'aalimorne. La plupart des instruments ont été désassemblés avec insouciance par la créature dans ses tentatives pour comprendre leur fonctionnement... D'autres, plus petits, qui lui paraissaient moins intéressants, sont éparpillés un peu partout mais restent en bon état.

Sur le mur, il y a deux placards fermés par des serrures électroniques. Un investigateur doué en Electronique ou en Electricité met cinq minutes (avec un jet réussi) pour en ouvrir un. Le premier contient des râteliers et des containers remplis de divers objets de petite taille. Déterminer la fonction de la plupart de ces composants prend des semaines, ce qui excède la durée de ce scénario. Entre les containers, les curieux découvrent cependant des ressorts, des plaques, des tubes métalliques et autre matériel lourd qu'ils peuvent éventuellement utiliser pour divers travaux de Mécanique. En y passant deux heures, et en réussissant son jet, un personnage peut, par exemple, construire un silencieux, ou convertir le MAC 11 de Rosalie en arme automatique.

L'autre placard contient 1D10+10 tubes courts. Chacun se termine, à une extrémité, par un dispositif en fourche.

Nos héros vont, sans aucun doute, formuler des théories farfelues quant à la fonction de ces mystérieux objets : grenades, accumulateurs... Ce sont en fait des piles pour les outils. Leur durée de vie est presque infinie, ce qui n'empêche pas le Gardien de pouvoir les faire se vider à un moment intéressant, s'il en ressent l'envie.

A la droite du placard renfermant les piles se trouve un instrument en forme de tube posé sur un râtelier. Quatre autres semblables sont éparpillés autour du râtelier et du placard. Les investigateurs peuvent les repérer en réussissant un jet de Trouver Objet Caché.

Outil multi-fonction

Cet appareil tubulaire est composé d'un solide métal poli. Il possède un réflecteur en forme de coupe, rouge magenta, à l'une de ses extrémités, dont sortent différents émetteurs de taille et de forme variées. A l'extrémité opposée, on voit une prise avec plusieurs encoches sur la partie inférieure. Quatre boutons s'alignent sur un des côtés de l'instrument. Formant un angle de 45° degrés par rapport à ces boutons, se trouve une "gâchette" de plusieurs centimètres de long, montée sur ressort. Tout le monde peut remarquer que les batteries trouvées dans le placard s'adaptent à la prise située sous l'instrument. Bien que ce ne soit qu'un outil, les investigateurs risquent de croire qu'il s'agit là d'une arme. Ne les détrompez pas avant qu'ils ne l'essayent.

Fonctions de l'outil multi-fonction.

Pour simplifier, considérez que les boutons sont numérotés de 1 à 4, en partant de l'extrémité du réflecteur pour aller jusqu'à la prise. Pour que l'outil fonctionne, il faut insérer une batterie dans la prise, presser un bouton et actionner la gâchette. Lorsque la gâchette a été relâchée, il faut presser à nouveau un bouton. La fonction choisie est active tant que la gâchette est enfoncée ou que la batterie est chargée.

Lorsque les fonctions 1 à 3 sont sélectionnées, l'outil ne marche pas (et ne pompe pas d'énergie) s'il est pointé sur une cible vivante située à porté. En revanche, la fonction 4 peut servir d'arme. En combat, l'outil est toujours utilisé à la moitié de la DEX.

- ***Fonction 1 :*** (Perceuse) Lorsqu'elle est activée, l'investigateur voit apparaître un cône de 15 cm de long, fait d'une énergie translucide rougeâtre et entouré par une aire de distorsion. La perceuse peut être utilisée pour creuser des trous à travers la plupart des substances non organiques avec une FOR de 1D8 points par round (plus les bonus aux dommages). Le Gardien doit établir les points de FOR d'une substance avant l'essai ; pour vous donner un ordre de grandeurs, la coque du vaisseau à une FOR de 25, le papier une FOR de 1.

- ***Fonction 2 :*** (Visseuse/Dévisseuse) Lorsqu'elle est activée, le champ d'énergie fait environ 20 cm de long et il est étroit avec une aire plate plus large à l'extrémité. On l'utilise pour enfoncer ou ôter des vis ou des boulons. La visseuse/dévisseuse a une FOR de 15, et elle est opposée à la FOR de résistance du boulon ou de la vis à manier. Cette fonction peut également servir à ouvrir les crampons des filets tirés par l'empêtreur.

- ***Fonction 3 :*** (Limeuse) Le champ d'énergie de cette fonction a à peu près la taille d'une main humaine. Il peut ôter 1D4 points de FOR à un objet par round.

- ***Fonction 4 :*** (Lame) Son champ d'énergie fait environ 30 cm de long et est très étroit. C'est une lame qui peut traverser pratiquement n'importe quel matériau existant sans difficulté, infligeant 2D4 points de dommages (plus les bonus) à la FOR d'un objet non organique. Utilisée contre un être organique, elle cause 2D6 points de dommages (plus les bonus). Employée contre quelqu'un qui porte une armure, elle détruit d'abord cette dernière avant d'affecter la chair de la cible. (Estimez que les armures non organiques ont une FOR double de leur taux de protection.) La lame est affectée normalement par les protections naturelles.

L'Empêtreur

Cet instrument ressemble à un long fusil à gros calibre avec un chargeur cylindrique à trois chambres. Chaque chambre dans le chargeur rotatif est à peu près de la taille et de la forme des canettes de soda de 33 cl. Sur le côté du barillet, juste derrière le cylindre, il y a un boulon coulissant. L'arme est tirée en pressant un levier de 10 cm de long localisé sous la crosse. L'arme tire un filet de monofilaments presques invisibles. Les filins du filet luisent d'un faible rougeoiement après avoir enchevêtrer un cible.

On peut tirer avec un empêtreur une fois par round en utilisant le pourcentage normal de tir au fusil de l'investigateur. L'arme est moins maniable à utiliser qu'un fusil, mais il est plus facile d'atteindre sa cible avec un filet déployé qu'avec une balle. Le chargeur permet de tirer 3 fois. Un toucher réussi indique une possibilité d'enchevêtrement dans le filet. A une distance entre 2 et 20 mètres, les cibles doivent lancer un D100 sous la DEX pour éviter le filet. Sous la DEXx2 entre 21 et 30 mètres, et x4 entre 31 et 40 mètres. La portée maximum de l'empêtreur est de 40 mètres.

L'empêtreur peut attraper jusqu'à trois créatures dont la TAI est inférieure ou égale à 10, jusqu'à deux cibles d'une TAI entre 11 et 20, et une seule cible au delà de 21. La TAI maximale qu'il peut enchevêtrer est 30, au-delà, c'est trop grand. Bien que les investigateurs n'aient besoin de ne tirer qu'une seule fois pour voir s'ils touchent, chaque cible peut tirer séparément un jet pour voir si elle arrive à Esquiver le filet. Le filet est fermé avec des crampons métaliques plantés. Le filet et les crampons sont indestructibles et ne peuvent être ôtés qu'avec la lame visseuse/dévisseuse de l'outil multi-fonction (voir ci-dessus).

L'empêtreur pèse environ 4 kilos. Un investigateur doit réussir un jet d'Idée ou de Mécanique pour comprendre comment on recharge l'appareil.

Deux empêtreurs et 1D8+1 chargeurs à trois coups déjà chargés sont dans le bric-à-brac du sol de l'atelier. Un des empêtreurs a été utilisé il y a longtemps pour emprisonner l'aalimorne et deux coups ont été tirés avec. L'autre empêtreur n'a pas tiré et il est chargé avec un chargeur neuf.

Le Pont d'Observation

Cette pièce est meublée d'un certain nombre de couches au ras du sol et de plusieurs bureaux trop bas pour pouvoir être utilisés par des humains. Quatre cloisons (dont le plafond) possèdent des fenêtres blindées qui donnent sur l'espace profond. Les vues par le sol et par la poupe du vaisseau sont bloquées, cette dernière par le compartiment du colossal générateur solaire.

Sur l'espace profond disions-nous... les fenêtres donnent sur une mer orange, brillante et volutée avec des dépressions et des vortex profonds et immobiles. Se détachant avec dureté sur ce fond rouge écarlate se trouve un simple disque blanc-jaune.

Note pour le Gardien : Les investigateurs sont en train de découvrir une géante rouge qui bloque la vision du champ étoilé. Le disque lumineux correspond à son compagnon blanc-jaune, en orbite autour de la géante. La planète, Yar tourne autour du petit soleil jaunâtre. En fonction des connaissances et de l'intuition plus ou moins aiguisée des investigateurs, le Gardien pourra leur expliquer en termes plus précis, plus "objectifs" ce qu'ils sont en train d'observer.

Plus proche du vaisseau, mais presque perdue dans le show de lumière céleste, il y a une planète marron qui parait asséchée. Une légère brume autour du corps céleste indique la présence d'une atmosphère. La majorité de la surface de la planète apparait rugueuse et nue. Une grande étendue d'eau est visible près de l'équateur. Un réseau de rivières et de lacs couvre un grand territoire, et dans cette région une sorte de couleur bleue-verte semble indiquer la présence de végétation.

Si les investigateurs précisent qu'ils observent le vaisseau pour tenter de rassembler des informations, il pourront voir au dessus et en dessous de celui-ci un étrange nuage sombre sans doute composé d'une membrane très fine. Cette membrane paraît se développer au dessus d'une structure arrondie derrière le pont d'observation. Un investigateur réussissant un jet de Physique pourra déduire qu'il s'agit là d'un instrument de collecte d'énergie solaire. En regardant près de la proue, les investigateurs verront que le pont principal donne sur un certain nombre de docks en position ouverte. Près de la poupe du vaisseau, visibles derrière le moteur solaire, se trouvent trois objets cylindriques saillants à angle droit par rapport à l'axe du vaisseau. Un jet réussi d'Idée suggérera qu'il puisse s'agir là de navettes de survie ou de vaisseaux d'exploration.

Le Journal de l'Aalimorne

Si les investigateurs décident d'explorer le pont d'observation, faites leur tirer des jets de Trouver Objet Caché. Un jet réussi signifie qu'ils auront trouvé un objet bizarroïde, formé de deux morceaux d'une matière rappellant une sorte de verre fumé. Cet objet est caché sous un des oreillers d'une des couches. Si les investigateurs ne trouvent rien dans la pièce, Argus le singe pourra repérer automatiquement cet objet en se servant de son flair. Argus associera l'odeur avec celle Eubastis et la puanteur acide de l'aalimorne. Bien que le dos en soit rigide, l'objet s'ouvrira comme un livre, sans qu'il soit besoin d'utiliser un talent spécial. A l'intérieur se trouvent des centaines de fiches translucides et ainsi qu'une baguette noire effilée en forme de pointe à une extrémité. Des caractères d'une étrange écriture arachnide sont transcris sur la plupart de ces fiches. Ce langage n'est pas le même que celui que les investigateurs ont pu repérer sur les panneaux de contrôle du vaisseau... Mais tout personnage ayant vu les deux séries de fiches pourra se rendre compte aussitôt qu'il s'agit là de la même écriture que celle des fiches de papiers machés trouvées dans l'appartement d'Eubastis.

Ces caractères ressemblent d'ailleurs aux étranges glyphes récemment découvertes dans les ruines de Mohenjo

Carnet de Bord de l'Aalimorne

Si les investigateurs ne s'en sont pas encore aperçus, ils vont découvrir qu'ils sont sur un vaisseau abandonné. Ce dernier est en orbite autour de la planète mère de l'aalimorne, Yar.

Les premiers chapitres expliquent comment l'aalimorne a été capturé sur la surface de sa planète par les mystérieux êtres qui ont construit ce vaisseau (les "designers"), comment il s'est trouvé pris au piège dans un des filets des empêtreurs. Une fois l'aalimorne sur leur vaisseau, les designers l'emmenèrent à la section médicale. C'est à ce moment que l'un des designers fit l'erreur de rester seul avec la créature...

Après que plusieurs des designers eurent été attaqués et possédés par l'aalimorne, ceux-ci décidèrent de larguer leur moteur, qui arriva intact, sur la surface de Yar. Puis ils s'entassèrent dans la section de contrôle du vaisseau et l'éjectèrent à son tour (en l'utilisant comme une sorte vaisseau de secours).

L'aalimorne fut donc abandonné pendant des années sur le vaisseau, tentant de comprendre son fonctionnement. Au fil de la traduction, les investigateurs pourront se rendre rapidement compte que l'essai n'a pas vraiment été concluant... Bien qu'intelligent et impitoyable, les aalimornes sont à peu près autant de compétences techniques qu'une meute de bassets. Si les investigateurs retrouvent dans le bric à brac qu'ils ont transporté involontairement avec eux les notes qu'ils avaient repérées chez Eubastis, ils découvriront que l'aalimorne n'avait pas été plus inspiré avec le trans-localiseur.

Dans le journal, l'aalimorne fait sans cesse allusion au fait qu'il n'a pas besoin de craindre plus longtemps une créature mystérieuse appelée "xixat". Ces passages du texte suggèrent des images de terreur et de fuite... Le vacarme de pieds griffus sur un sol dur et rocheux... La vision d'os argentés se détachant dans la lumière rouge de la nuit... La peur de l'aalimorne se révèle clairement dans l'écriture de ce passage. En découvrant cette partie du texte, le visage d'Hanim pâlit. "Il y a quelque chose d'encore plus dangereux que la chose qui était dans la tête d'Eubastis", dit-il. "Quelque chose d'encore plus cruel, en bas sur cette planète... Quelque chose en bas que même le parasite craint..." Cette révélation coûtera à Hanim 0/1 point de SAN, parce qu'il est le membre de l'équipe le plus apte à comprendre quelle pression de l'environnement (théorie évolutionniste) il faut pour créer un être encore plus dangereux que l'aalimorne.

Daro, et traduites par une équipe de spécialistes travaillant à l'Institut Bander. Hanim avait superficiellement étudié la traduction Bander avant de faire ce voyage. Il pourra donc réussir à traduire ce texte mystérieux après plusieurs heures de travail, en se servant de son talent de Linguistique Historique.

Il s'agit là du journal d'une chose, chose qui se nomme elle-même un aalimorne. Ce journal est résumé ci-dessous.

On peut supposer que si les investigateurs ont un QI à peu près normal... et qu'ils vont donc découvrir tous seuls que s'ils veulent retourner sur terre, maintenant que le trans-localiseur est détruit (et ne peut pas être réactivé, même, accidentellement), ils ont besoin du moteur.

Après à un jet d'Idée réussi des investigateurs, le Gardien pourra leur suggérer de tenter d'utiliser la peur du xixat comme arme contre l'aalimorne. "Peut-être pourrions nous attraper une de ces "choses" pour l'utiliser contre l'alien..." dira alors Hanim.

La Zone d'Appontage

La cloison extérieure est formée par une surface circulaire et incurvée, et s'ouvre à quatre endroits sur l'espace grâce à des doubles sas à diaphragmes. L'un de ces sas est hermétiquement clos, mais aillant à travers les trois autres iris, se trouvent de grandes structures conique. Les diaphragmes sont partiellement fermés et scellés contre la surface des cônes. A l'extrémité de chacun d'entre eux se trouvent des cavités entourées de grandes "dents" métalliques, dans lesquelles se trouvent des liaisons énergétique et de communication. Les investigateurs pourront peut-être comprendre qu'il s'agit du système d'arrimage des navettes, les dents de la navette s'accrochant à la cavité pour s'y amarrer. Il y a une ouverture circulaire sur chaque coté des navettes. A l'intérieur, tout est sombre.

Un sas à diaphragme scellé à l'extrémité de la poupe s'ouvre sur le vide absolu. (L'indicateur rouge sur le contrôle de la porte brille). Cette entrée amenait à une époque à la section qui a été éjectée vers la surface.

Les Navettes

Les cônes ne sont que les proues des navettes du vaisseau. Les sas qui peuvent être ouverts ou fermés de l'intérieur des navettes. Des lumières faiblardes tremblotent lorsque quelqu'un entre, révélant six longues couches au ras du sol manifestement préparées pour des créatures plus basses et plus petites que les humains. Chaque navette possède deux couches de pilotage et quatre de passagers. Ces couches peuvent être utilisées par les investigateurs, à condition de les rembourer (ou qu'ils effectuent des modifications à partir de l'outil multi-fonctions et à leur talent de Mécanique). Tout délabrement des navettes à la suite de ces éventuels travaux est laissé à la discrétion du Gardien.

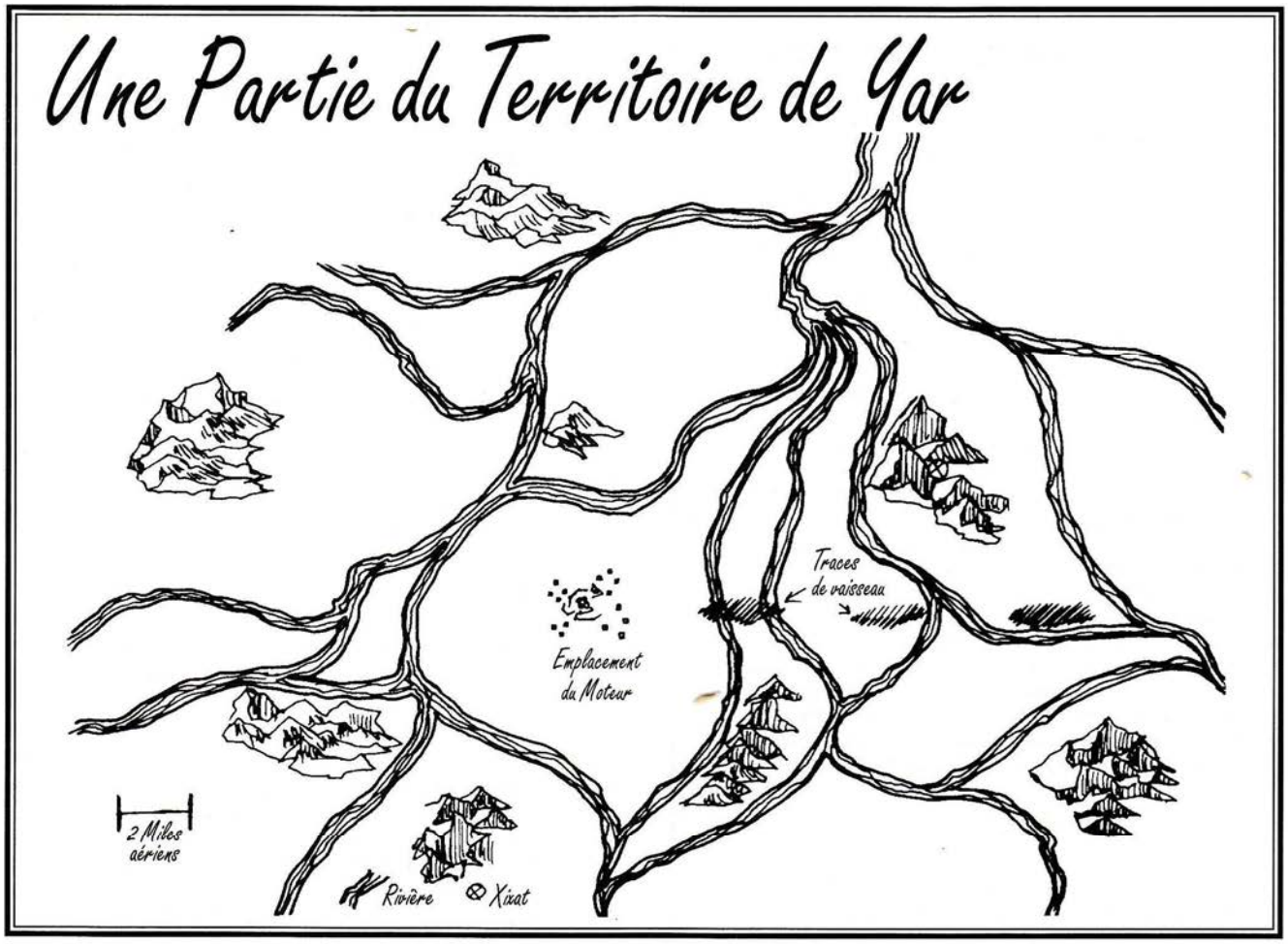
Au milieu d'une surface interne en pente, se trouve un hublot invisible de l'extérieur de la navette. Au-dessus et en dessous de cet hublot se trouvent de nombreux écrans et panneaux. Un investigateur devra réussir un jet d'Electronique ou d'Informatique pour réussir à les allumer. Une fois activés, des écrans à hologrammes spectraux feront renaître le hublot à la vie.

Les contrôles se composent d'un certain nombre de manettes et d'interrupteurs. Plusieurs talents peuvent être utilisés pour faire marcher la navette, le plus approprié étant bien entendu celui de "Piloter un Avion". Les contrôles ressemblent assez à ceux d'une console de jeux vidéos, et "Jouer aux Jeux d'Arcade" peut donc être utilisé à défaut.

Une fois la navette partie, les joueurs n'auront pas besoin de faire de jets sous leurs talents, sauf s'ils essayent de faire une manœuvre subtile comme celle de faire atterrir la navette sur le moteur, une fois sur la surface de Yar. Rappelez-vous, les "designers" avaient six membres, et le contrôle nécessite parfois l'usage de plus de deux mains. Deux pilotes travaillant ensemble peuvent compenser ce désavantage de l'évolution...

La Cellule

A l'arrière de la navette une pièce crée une légère accentuation bulbeuse sur la coque. On peut accéder à cette pièce par un sas à diaphragme, à l'arrière du compartiment des passagers, ou par une ouverture sous la coque de la navette. A l'intérieur de la pièce, se trouve un palan conçu pour accrocher les crampons du filet de l'empêtreur. Le palan peut servir à hisser un spécimen capturé - un xixat, par exemple - à l'intérieur de la cellule.



Un xixat pris dans les rets peut ainsi être déchargé directement dans la cellule, de préférence avec le sas du dessous ouvert pour qu'une fois libéré il tombe directement dans la cellule... Il suffit pour cela de libérer les crampons avec la visseuse/dévisseuse de l'outil multi-fonction. (Ce serait d'ailleurs un bon moment pour que la fameuse pile tombe en panne, vous ne trouvez pas ?) Cette procédure nécessite un jet de DEXx3 pour le chanceux investigateur qui aura été choisi pour la besogne. Un échec indique une glissade... et il faudra un autre jet de DEXx3 pour que l'investigateur ne tombe pas lui-même dans le sas.

L'Energie des Barges

Les piles énergétique des navettes ont été mises en régime lent par le générateur solaire dans le vaisseau mère. Une fois que les investigateurs auront compris comment s'organiser, les navettes seront prêtes à partir. Chaque pile énergétique possède suffisamment de puissance pour amener et ramener la navette et pour faire entre 5 000 et 10 000 miles aériens dans l'atmosphère de Yar.

YAR

Le Site Planétaire

En utilisant les instruments de la navette, les investigateurs peuvent mettre le doigt sur le lieu de la surface de Yar où ils ont le plus de chances de retrouver le moteur éjecté. Un investigateur réussissant un jet à 1/5 de son pourcentage d'Electronique, d'Informatique, de Piloter un Avion ou de Jouer aux Jeux d'Arcade comprend suffisamment le fonctionnement des instruments de la navette pour rechercher du métal rafiné. L'aalimorne ne peut pas travailler le métal, alors il n'y en aura nulle part sauf là où se trouve le moteur. L'endroit est près de la plaine du Delta entrecoupée par les rivière qui s'entrecroisent. Le moteur repose dans un lieu relativement nivelé, près de l'eau mais éloigné des collines. En utilisant le talent de Photographie, un investigateur pourra utiliser les instruments de la navette pour prendre une photographie aérienne du site afin de l'étudier (donner la carte fournie aux joueurs).

Les rivières se panachent de brume alors que la navette vole au dessus. Au début les investigateurs peuvent croire que c'est un brouillard ; mais c'est en fait une brume chimique créée à partir de la réaction entre l'eau acide et les gaz de l'atmosphère. Si la navette vole suffisamment bas pour entrer dans la brume, le hublot se brouille et se raye en réagissant au composé (bien que cela ne suffise pas pour obscurcir la vision). La végétation rabougrie est elle aussi composée d'acide, et, si elle est écrasée ou coupée par les investigateurs, elle dégagera des fumerolles et une odeur acide très acre.

Le Moteur

Quelques considérations préliminaires pour le Gardien : Parce qu'il est tombé du ciel, la plupart des aalimornes, mais pas tous, le considèrent comme un objet mystique. En fait une étrange religion a grandi autour du moteur. Seuls les aalimornes sont autorisés à pénétrer à l'intérieur du moteur. Même les hôtes décervelés utilisés par les aalimorne ne peuvent pas entrer.

A l'impact, le moteur a rebondi sur la surfaces plusieurs fois, créant plusieurs cuvettes profondes. La plupart des cuvettes ont été recouvertes par la végétation rabougrie de Yar ou se sont remplies d'eau. Un investigateur doué d'observation peut utiliser les faibles traces pour découvrir la localisation du lieu où le moteur s'est arrêté (voir la carte).

Dans les années qui se sont déroulées, les aalimornes ont construit des enclos en pierre autour du moteur, des structures réminiscentes du néolithique comme celle de Stonehenge. Il y a de nombreuses pierres dressées et des murs de pierres bas, qui ne semblent avoir aucune utilité. Des formes ont été découpées dans le sol et remplies de pierres éclatées et teintées. Vu de haut, la structure a un effet étourdissant et désorientant. Si les investigateurs survolent le site alors qu'ils sont en train de le contrôler, le (ou les) pilote(s) perd(ent) 0/1D2 de SAN.

Un cylindre est écrasé au centre de la plaine, ses côtés métalliques reflétant les rayons rouge du soleil sanglant de Yar. Le cylindre fait environ 20 mètres de haut et est couronné par un anneau d'amarrage à ergots d'arrimage. On ne peut avoir aucun doute sur sa nature.

Les Races Esclaves de Yar

Pendant des centaines d'années la civilisation des aalimornes a mis en esclavage et élevé soigneusement la faune de la planète. Ils n'ont jamais eu besoin de développer plus avant une technologie de plantation et de récolte pour assurer la survie de la variété de formes de vie de leurs hôte.

Les aalimornes ont enchaînés et assouvis deux autres races du monde de Yar. Une race, appelée les draebahs, est grande, mince et agile, et elle aurait développé un artisanat incomparable si leur espèce n'avait pas été opprimée par les aalimornes. L'autre, appelée les dozerblahks, est puissament battie et travaille la terre. Ils ressemblent à des rhinocéros avec leurs cornes supplémentaires sur les épaules et les hanches.

Il y a environ 1D6 membres de chaque race d'esclave, accompagnés par leur parasites, dans le sanctuaire en permanence. Les investigateurs qui regardent, voient les tentacules enroulées des aalimornes à la base du crâne des enveloppes corporelles. Si les investigateurs avancent ouvertement dans le site, ou s'ils sont découverts d'une manière quelconque, les aalimornes attaquent avec le corps de leur hôte. Ils fouettent également avec leur unique tentacule libre. Un aalimorne dans un des draebahs a de bonnes chances de toucher la tête d'un investigateur. Si cela arrive, l'aalimorne se glisse dans le nouveau corps. Dans le stade initial de possession, un nouveau corps n'est pas coordonné. Un aalimorne qui possèdent un investigateur attaque avec les poings et les dents (dans une forme de lutte) à la moitié du pourcentage et il rate tous les jets de Sauter, Grimper, Nager et de DEX.

Xixat Amok !

La rencontre avec le xixat se passe à l'endroit marqué d'une croix, sur la grande carte de Yar. Les investigateurs voient la créature se lancer violemment contre des rochers dénudés en un éclair (le Gardien peut le faire intervenir même si les investigateurs ne le recherchent pas forcément, juste pour leur donner une idée). Après avoir rencontré le sol rocheux, il plonge dans une crevasse étroite et sombre. Si les investigateurs se posent pour enquêter, ils ne peu-

vent que s'approcher sur une pente de 10 mètres de large et 100 mètres de long. Lorsqu'ils arrivent à 15 mètres de la crevasse, le xixat se lance sur le groupe sans se soucier du nombre et attaque jusqu'à la mort... s'il n'est pas tué lui-même. La créature sera assez facile à attraper au filet dans l'espace clos de la pente. Voir la fin du scénario pour plus de renseignements sur le xixat.

Récupérer le Moteur

A l'intérieur, le moteur est couvert d'aalimornes sans corps d'accueil. L'intérieur du moteur est considéré comme un lieu saint, et les corps impurs ne sont pas admis entre ses murs.

Si les investigateurs ont capturé un xixat, et qu'ils le jettent sur le sanctuaire qui entoure le moteur, les alentours du moteur se vident immédiatement. A travers le coin le plus bas du hublot, les investigateurs voient le xixat sauter derrière les parasites/enveloppes les plus proches et les terrasser en les envoyant s'écraser à quelques mètres. Le xixat ignore la viande des corps d'accueil, creusant dans le crâne de l'infortunée créature avec un abandon proche de la folie jusqu'à ce qu'il en tire l'aalimorne suplicié.

Alors qu'il se débat entre les dents luisantes du xixat, les tentacules de l'aalimorne fouettent sans succès le corps résistant du xixat, et l'imposante créature le broie en une pulpe de fibres nerveuses machées. Le xixat semble se délecter du sang acide de l'aalimorne.

Bien que la porte, suffisamment grande pour accepter le vaisseau, reste ouverte, les aalimornes ont construit une superstructure de pierre sur l'ouverture. Pour la déplacer, il faut utiliser le treuil et le câble situé dans la chambre de conservation de la navette (jet de Mécanique).

Comme si la perte d'énergie de la navette ne suffisait pas, les aalimornes à l'intérieur du moteur lancent une attaque lorsque les investigateurs sortent de la navette,

Texte Tissé

Tombe du ciel et tremble danse de l'eau
Instrument de dieu
Brûlant bâton de braise
Instrument dans sa chute éternelle
Salue notre patrie du ciel

afin d'attacher le câble du treuil autour d'un contrefort en pierre approprié. Enlever ainsi les pierres demande un jet réussi de Piloter un Avion ou de Jouer aux Jeux d'Arcade. Pendant ce temps, quatre aalimornes émergent par la porte ouverte et se battent jusqu'à la mort.

Le Gardien doit planifier cette partie du scénario en faisant très attention, en donnant l'impression aux joueurs que cela se déroule lentement alors qu'ils sont au sein d'une attaque mortelle concertée par les aalimornes. Bien que méchants, les aalimornes ne se sont jamais pris une telle raclée, l'attaque sera rapidement repoussée, c'est d'ailleurs juste à ce moment que les pierres sont repoussées de la porte ouverte.

A l'Intérieur du Moteur

Dans les parties décrites ci-dessous, les modifications faites par les aalimornes sont présentées en premier. Puis vient le pourcentage de chances de rencontrer des aalimornes et le nombre d'aliens qui apparaissent. Finalement, le but original des concepteurs du vaisseau en ce qui concerne les environs est révélé.

Les quartiers des aalomornes (A)

Ces endroits sont utilisés à la fois comme lieux de stockage et comme quartiers d'habitation par les aalimornes. La végétation entrelacée forme des toiles qui garnissent les murs et les plafonds (s'accrochant au moindre boulon ou support sur les cloisons). Un ensemble d'objets, comprenant de la nourriture effroyable, sont jetés au hasard dans des poches ressemblant à des chaussettes dans les toiles. Quelques aalimornes peuvent aussi être en train de se reposer dans les fillets. (Découvrir un aalimorne dans les couches recouverte nécessite un jet réussi de Trouver Objet Caché).

Les aliens ne semblent pas faire la différence entre la façon dont ils conservent les objets dont ils ne se servent pas et la façon dont ils gardent leur corps lorsqu'ils ne sont pas en fonction.

Il y a trois aalimornes dans la pièce.

Ces endroits sont en fait des pods de stockage. Les portes à diaphragme donnant dans cette pièce se sont ouvertes lors des manœuvres de freinage lorsque le moteur a fait sa chute. Des spécimens non vivants étaient rangés ici à l'origine. Un Gardien pointilleux peut obliger que les portes à diaphragme de cette pièce soient refermées avant que le moteur ne puisse décoller.

Le Temple (B)

Ce lieu est le sanctuaire intérieur des aalimornes. La végétation entrelassée en forme de filet a été posée suivant des modèles décoratifs sur les murs et le plafond. De petits objets métalliques, des instruments récupérés à travers tout le moteur, ont été en tissés et noués dans les fibres du filet. Si Hanim réussit un jet d'Idée, il remarquera que les caractères de la langue des aalimornes ont été tissés dans le filet (voir le texte encadré). Des formes volumineuses sur les murs et s'élevant à plusieurs endroits sur le sol, sont couvertes de bandes de toile d'un tissu vulgaire tacheté.

Il y a au moins un aalimorne dans la pièce et 65% de chances qu'il y en ait 1D4 en plus.

Le compartiment des manœuvres

C'est ici qu'une navette peut être entreposée pour prendre le contrôle. Si les investigateurs n'ont pas dégagé l'endroit avant d'emmener la navette, c'est le lieu le mieux défendu par les aalimornes.

Un anneau de lumières sous la toile commence à clignoter dès que la navette pénètre à l'intérieur. Ces lumières indiquent la position des boulons d'amarrage. Les investigateurs doivent enlever la toile avant de pouvoir fixer les boulons.

Les boulons d'amarrage sur la proue des navettes s'emboîtent parfaitement avec ceux sur le mur de la pièce. La navette peut être placée en position en réussissant un jet de Piloter un Avion ou de Jouer aux Jeux d'Arcade. Si un des investigateurs demande des informations à ce moment sur un éventuel système de pilotage automatique, dites-lui qu'un écran s'allume au moment où les lumière se mettent à clignoter. C'est une routine automatique d'amarrage qui peut être activée avec un jet d'Electronique ou d'Informatique. Si la commande ne peut être actionnée, un jet de Piloter un Avion ou de Jouer aux Jeux d'Arcade arrimera la navette.

Lorsque les investigateurs ont arrimé leur navette, le rang sombre au-dessus de l'écran d'observation s'allume finalement. Comme pour les écrans plus bas, celui-là possède un hologramme à néon brillant qui tourne et change d'orientation lorsque la navette bouge, ou lorsque l'état du moteur change en réponse aux signaux de contrôle. Le moteur interne de la navette est découplé aussitôt l'arrimage réalisé. Tous les signaux issus de la console de la navette contrôlent le moteur du vaisseau mère. Toutes les positions des écrans indiquent "prêt". Le moteur répond au contrôle de la même manière que la navette. Décoller de Yar n'est pas un problème.

RETOUR SUR LE VAISSEAU-MERE

Une fois dans l'espace le premier regard par le hublot d'observation donne à un investigateur suffisamment de perspectives pour identifier la localisation du vaisseau et de Yar. Manipulant la jauge d'ajustement avec les joysticks leur permet de tourner dans n'importe quelle direction jusqu'à ce qu'ils trouvent la direction de la Terre. Une fois qu'ils se sont bien nourris de cette vision, dites-leur qu'ils sont dans le système binaire de Gamma Leporis à 27 années lumières de la terre.

On peut ramener le moteur sur le vaisseau-mère avec un jet de Piloter un Avion ou Jouer aux Jeux d'Arcade. Toutefois si les investigateurs y pensent ils peuvent également utiliser le pilotage automatique pour faire la manœuvre. Un cercle de lumière s'allume et se met à clignoter en rythme lorsque le moteur arrive à distance de la manœuvre de pilotage automatique. Le Gardien peut utiliser le cercle clignotant pour prévenir les investigateurs de se placer en pilotage automatique.

Si les investigateurs n'ont pas tué l'aalimorne avant de partir du vaisseau, il les attend lorsqu'ils reviennent, leur tendant une embuscade dans la première pièce laissée

ouverte par les investigateurs lorsqu'ils sont partis. Si le diaphragme de la soute des navettes est ouvert, il attaquera de cette pièce.

RETOUR SUR TERRE

Les tablettes restant dans le vaisseau ne seront pas finies avant un an et demi, deux fois plus longtemps si les investigateurs se rationnent, peut-être moins si les investigateurs utilisent beaucoup de nourriture pour quelque raison que ce soit.

Un effet secondaire du fonctionnement du moteur est la création d'eau. Elle peut être détournée du système par un robinet et un filtre dans un coin sombre du compartiment du moteur (il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché pour le trouver). Cette eau à un arrière goût d'huile, et contient des particules de cendres non dissoutes, mais elle protège les investigateurs de la soif.

Un investigateur avec Informatique et Astronomie pourra déterminer que le vaisseau peut atteindre une vitesse de 55 800 miles par seconde (environ un tiers de la vitesse de la lumière). Il faudra environ cent ans pour atteindre la terre, en comptant l'accélération et la décélération. La nourriture ne durera jamais aussi longtemps.

Le seul espoir pour l'équipe est la cryogénisation. Les humains ne seront pas touchés par le vieillissement pendant leur séjour dans les caissons. Les investigateurs doivent juste ne pas oublier de mettre quelqu'un dans le caisson qui a le contrôle interne.

CONSEQUENCES

Si les investigateurs récupèrent le moteur sur Yar, reviennent sur le vaisseau et s'allongent dans les caissons hybernation, ils récupèrent 2D8 points de SAN.

Si les investigateurs échouent à l'une de ces étapes, les conséquences sont la mort, que ce soit instantanément des mains d'un aalimorne ou d'un xixat, ou éventuellement de faim. Rajouter là-dessus une perte de Santé Mentale serait un peu mesquin.

LES RACES ESCLAVES DE YAR

- **Dozerblahk**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux Dommages*
1	21	26	17	11	3	22	+1D6
2	18	27	17	11	2	22	+1D6
3	23	24	16	7	3	20	+1D6
4	21	18	19	8	2	18	+1D4
5	22	25	15	10	4	20	+1D6
6	25	19	17	12	3	18	+2D6
7	24	22	22	12	6	22	+2D6
8	23	23	19	11	6	21	+2D6
9	24	24	16	10	4	20	+1D6
10	23	22	21	10	3	22	+2D6

Déplacement : 6.

Armes : Cornes 35%, dommages 1D6+2D6.
Charge et cornes 50%, dommages 3D6+2D6.

Armure : 6 points de cuir et de chitine.

- **Draebah**

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux Dommages*
1	16	12	10	23	16	11	+1D4
2	15	7	13	20	13	10	+1D4
3	14	8	11	23	14	10	+1D4
4	16	10	9	21	13	10	+1D4
5	17	8	11	22	17	10	+1D4
6	12	12	11	21	12	12	0
7	14	9	9	21	11	9	0
8	11	10	9	20	14	10	0
9	14	11	11	21	13	11	+1D4
10	16	11	10	23	17	11	+1D4

Déplacement : 10.

Armes : Corps à corps 35%, FOR contre FOR pour se libérer (un essai par round après un touché réussi).
Morsure 30%, dommage 1D6.

Armure : Aucune.

Aalimorne

le corps d'un aalimorne est composé d'une masse noueuse de nerfs visqueux empaquetés dans un enchevêtrement de plaques translucides d'un blanc laiteux. Aucun organe sensoriel n'est visible. Le corps entier est parcouru des pulsations rythmées d'un sang acide gris. Un aalimorne n'a pas d'organes internes différenciés, ce n'est que fibres nerveuses, muscles et tuyaux. Les six pattes rigides sont positionnées de manière symétrique autour de la moitié inférieure du corps. Chaque tentacule peut être étendu ou rétracté de manière télescopique à partir de poches tubulaires dans son corps. L'âme du tentacule est un tissu fibreux musculaire résistant. Seul une pointe striée noire au bout de chaque bras est colorée. Lorsqu'un aalimorne attaque, il étend et fouette de ses pointes avec une vitesse aveuglante pour transpercer les os et les muscles. Un aalimorne peut bouger (normalement en courant) dans n'importe quelle direction. Un aalimorne ne peut voir ou entendre, et il chasse sa proie en envoyant des impulsions micro-électriques dans les tissus nerveux d'une autre créature. La distance effective de ce sens est égale au POUx5 en mètres. Lorsqu'il s'est installé dans son hôte, il se sert des organes sensoriels de l'autre créature.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux Dommages*
1	2	17	1	28	5	9	+1D4
2	1	23	1	25	6	12	+1D6
3	3	19	1	28	5	10	+1D4
4	3	15	1	24	6	8	+1D4
5	3	20	1	25	7	11	+1D4
6	2	20	1	28	8	11	+1D4
7	1	17	1	26	9	9	+1D4
8	2	18	1	25	5	10	+1D4
9	1	19	1	26	6	10	+1D4
10	2	19	1	28	8	10	+1D4

Armure : 8 points de carapace.

Déplacement : 12 (ils court sur les extrémité de ses pointes).

Armes : Tentacules* 55%, dommages 1D6 (+Acide et Dégustation du cerveau).

* Deux attaques par round, la seconde à la moitié de la DEX. Une seule s'il attaque d'un corps parasité.

La pointe au bout des tentacules est poreuse et sécrète une pellicule d'acide corosif très douloureux. L'acide attaque les substances organiques immédiatement, créant un trou d'entrée dans le corps du futur hôte de l'aalimorne. Si l'attaque d'un tentacule ne touche pas le système nerveux central de la cible, l'aalimorne n'utilisera pas son acide. L'acide s'évapore ou devient inactif un round après avoir quitté le corps de l'aalimorne.

Lorsqu'une attaque touche le système nerveux central (par exemple : le cerveau), l'aalimorne sent tout de suite la présence de nourriture, et laisse suinter son acide sur la blessure. Ce suintement a une PUI de 1D10+5. La cible résiste à la puissance de l'acide avec la CON. Si elle échoue, elle subit 1D3 points de dommages en plus et un trou de TAI 1 est creusé (à travers lequel l'aalimorne se traine rapidement et commence à manger la substance goûteuse du cerveau de la cible). Si la cible résiste, elle ne reçoit plus d'autre dommage et l'aalimorne devra refaire une autre attaque afin de créer à nouveau un trou d'entrée. La créature se nourrit en dissolvant la matière cervicale avec son acide et en ingurgitant la solution. De cette façon, elle peut absorber 1D4 points d'INT tous les rounds, jusqu'à ce que l'INT de l'hôte descende en dessous de zéro... A ce moment la cible est possédée. Les créatures de TAI 3 ou moins, ne peuvent pas être possédées par un aalimorne.

NOTE : Même si la table de localisation de Cthulhu 90 n'est pas utilisée, lorsqu'un aalimorne attaque, jetez juste un jet de localisation pour savoir s'il s'agit de la tête (ou de toutes autres caractéristiques anatomiques qui contiennent un cerveau ou un système nerveux central). Lorsqu'un aalimorne attaque de la tête d'un humain ou d'un Draebah, rajouter 6 au résultat de la localisation. Dans tous les autres cas, tirez normalement les jets de localisation.

Pour s'assurer le contrôle du corps, l'aalimorne étend des vrilles à travers toute l'enveloppe nerveuse. Il sécrète des petites quantités d'acide par les extrémités de ces tentacules, brûlent la racine même du nerf. Lorsqu'il a totalement étendu ses tentacules, des filaments plus petits se gondolent et émergent dans les passages des nerfs plus fins. Bien que cela prenne quelques heures (1D3), pendant que les vrilles mangent doucement et dans la douleur le tissu nerveux des passages majeurs, le contrôle que possède un aalimorne sur son hôte est parfaitement complet. Seul un tentacule reste libre pour attaquer lorsque la créature occupe un corps.

Un corps possédé ne reste vivant que quelques mois sous le contrôle de l'aalimorne. Les dommages nerveux causés par la prise de contrôle de l'aalimorne sont toujours fatals. Toutefois, en absorbant le cerveau, l'aalimorne récupère quelques parcelles de mémoire de son hôte (sous forme de RNA) ; mais généralement pas de données importantes, seulement quelques mémoires chargées d'émotion, des cauchemars... Si quelqu'un connaissant la personne possédée parle à l'aalimorne en réussissant un jet d'Eloquence, cette mémoire peut revenir à la surface. Les humains témoins de cette scène perdent 0/1D3 points de SAN, lorsque le visage de l'hôte est parcouru de spasmes dus à la douleur et à la compréhension de cet état de vie morbide. Toutes les informations qui peuvent être récupérées par ce procédé restent à la discrétion du Gardien, mais doivent être minimales.

• **Le Xixat, un prédateur**

Prononcer "Ziks-at". Cette créature se nourrit d'aalimornes.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*	*Bonus aux Dommages*
1	30	21	17	16	6	24	+2D6
2	32	26	18	13	3	22	+2D6
3	29	23	16	16	4	20	+2D6
4	30	19	13	14	3	22	+2D6
5	30	24	16	15	7	20	+2D6
6	29	24	16	16	5	20	+2D6
7	28	21	13	14	16	17	+2D6
8	27	22	14	13	6	18	+2D6
9	28	23	16	15	6	20	+2D6
10	29	23	15	16	3	19	+2D6

Déplacement : 16.

Un xixat se régénère d'un PdV tous les rounds.
Coût de SAN : 0/1D6.

Armes : Morsure 65%, dommages 1D10.
Pointes 45%, dommages 1D6+charge (écrasement et acide : +2D6).

Armure : 10 points de poils couverts d'acide.

Imaginez un glouton aux larges mâchoires avec six puissantes pattes musclées. Des câbles glissants de muscles sinueux se gonflent grossièrement sur l'estomac et le dos couvert de poils. Une partie de son squelette est constituée d'une ossature extérieure sur laquelle des muscles raides s'attachent avec ce qui pourraient ressembler à des ancres. Quand les muscles des articulations où les six pattes se rattachent à l'abdomen et au torse, mais aussi aux genoux et aux hanches, se mettent en action, ils se gonflent, s'écartant de la jointure et découvrent des os sombres et luisants. Le corps tout entier exsude un liquide ambre étincelant et luisant.

Toute substance organique frôlée par un xixat (le corps d'un investigateur par exemple) est exposée à la première défense de la créature : une couche gluante d'acide. Contrairement à l'acide interne des aalimornes, la couche acide du xixat réagit avec n'importe quelle matière qui la touche ne serait-ce qu'un moment. Lorsque la chair d'un investigateur entre en contact avec l'acide, ce dernier doit résister à la puissance 11 de l'acide avec sa CON ou subir 1D6 points de dommages pendant 1D4 rounds. Si un investigateur essaye de balayer l'acide avec sa main nue, la main subit 1D2 points de dommages (si vous n'utilisez pas la table de localisation, ces points sont subis en général, mais continuent d'affecter la capacité de l'investigateur à prendre des objets). Les objets physiques (comme les armes de mêlée utilisées pour frapper le xixat) doivent résister à l'acide en utilisant la TAI. Un objet qui rate son jet de résistance à l'acide est immédiatement victime de la corrosion et ne sert plus à rien ; un objet qui résiste à l'acide n'est pas affecté.

Le xixat peut également attaquer en restant immobile pendant un round (ni mouvement, ni attaques) et en étendant six pointes d'os métallisées. Les pointes sortent juste au-dessus du logement des six pattes ; elles sont longues de 3 mètres lorsqu'elles sont totalement dépliées. Les pointes peuvent empaler. Elles se rétractent à la fin du round sauf si une cible a été empalée. Si une cible est empalée, le xixat la charge pour l'écraser contre la plus

proche surface à portée de main. A moins que la créature puisse se libérer de la pointe, (D100 sous FOR+DEX) les dommages supplémentaires pour la charge sont automatiques.

Les xixat sont des organismes tout entiers consacrés à la survie. Ils ont toujours faim et vivent uniquement pour tuer. L'évolution des aalimornes sous la forme de parasite s'explique s'ils ont voulu échapper à ces choses.

LES INVESTIGATEURS

Blademoor, Jones, Hanim et Argus sont obligatoires pour l'aventure. Les investigateurs restants sont en option, bien que les avoir permet à l'histoire d'évoluer doucement. Il est permis aux investigateurs de choisir n'importe quel équipement raisonnable des années 90. La seule restriction étant qu'ayant pris plusieurs vols commerciaux à la suite, ils ne peuvent pas avoir d'armes lourdes. L'Institut Bander a toutefois fourni à chaque investigateur un pistolet calibre 25 en plastique avec un chargeur de vingt coups (ils n'ont pas de munitions supplémentaires). Ces armes passent sans problème les portiques de sécurité dans les aéroports.

• John Blademoor, Scientifique, 30 ans

FOR 15	CON 14	TAI 10	DEX 12	APP 10
INT 17	POU 9	EDU 18	PdV 13	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Pistolet .25 75%, dommages 1D6+1.
Poings 35%, dommages 1D3+1D4.

Compétences : Allemand 75%, Antropologie 45%, Archéologie 40%, Astronomie 60%, Baratin 50%, Bibliothèque 85%, Botanique 47%, Carabine 75%, Chimie 55%, Conduire Automobile 45%, Crédit 45%, Ecouter 55%, Electricité 35%, Electronique 40%, Eloquence 70%, Géologie 40%, Grimper 40%, Histoire 70%, Informatique 25%, Lancer 45%, Pharmacologie 35%, Photographie 45%, Physique 50%, Premiers Soins 60%, Psychologie 25%, Trouver Objet Caché 45%, Zoologie 40%.

Expression favorite : "Ne faites pas ça !"

C'est probablement le plus proche ami que Richard Eubastis ait jamais eu.

Blademmor est aussi une figure mondiale dans l'histoire de la science. Ses passions comprennent le tir et la collection de fusil.

• Matilda Jones, Scientifique, 35 ans

FOR 11	CON 15	TAI 10	DEX 18	APP 15
INT 17	POU 12	EDU 18	PdV 12	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Pistolet .25 60%, dommages 1D6+1.

Compétences : Baratin 65%, Bio-Electronique 80%, Camouflage 45%, Carabine 35%, Chimie 65%, Discrétion 30%, Ecouter 45%, Electricité 85%, Electronique 89%, Informatique 60%, Jouer au Dijeridu 35%, Jouer aux Jeux d'Arcade 85%, Lancer 45%, Linguistique 35%, Marchandage 50%, Mécanique 60%, Parler Aborigène 50%, Photographie 25%, Physique 85%, Pickpocket 65%, Piloter un Avion 35%, Premiers Soins 40%, Se Cacher 30%, Suivre un Piste 50%, Trouver Objet Caché 62%.

Expression favorite : "Hasta la vista, Baby" NDT : si, si, ça correspond au sens et c'est devenu une citation depuis Terminator 2.

Elle est le scientifique leader de la recherche Bio-technologique.

Co-créatrice d'Argus le singe. Ami proche de Blademoor. Ex-Championne Nationale Australienne de jeux d'arcade NARC. Elle passe considérablement de temps à s'abrutir sur les dernières nouveautés en électronique.

• Rajah Hanim, Scientifique, 30 ans

FOR 8	CON 15	TAI 10	DEX 14	APP 13
INT 17	POU 11	EDU 20	PdV 12	SAN 55

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Pistolet .25 35%, dommages 1D6+1.

Compétences : Anglais 80%, Bibliothèque 60%, Chimie 54%, Couteau 40%, Crédit 65%, Esquiver 56%, Histoire 45%, Indou 100%, Lancer 65%, Langage des Signes 50%, Linguistique 70%, Linguistique Historique 75%, Pharmacologie 50%, Physique 45%, Premiers Soins 60%, Trouver Objet Caché 45%, Sauter 65%, Zoologie 90%.

Expression Favorite : "Comme les Egyptiens pourraient dire..."

Hanim est un chercheur en Eugénique, et c'est une figure mondiale de la Taxonomie Cladistique. Co-créateur d'Argus le singe. C'est aussi un expert en langages anciens, et il fait des études comparatives.

• Hans Chan, Scientifique, 27 ans

FOR 16	CON 15	TAI 12	DEX 15	APP 12
INT 16	POU 14	EDU 16	PdV 14	SAN 70

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Pistolet .25 40%, dommages 1D6+1.
Poings 70%, dommages 1D3+1D4.
Pieds 70%, dommages 1D6+1D4.

Compétences : Allemand 45%, Arts Martiaux 65%, Baratin 45%, Chinois 35%, Couteau 50%, Dessiner une Carte 25%, Disrétion 40%, Ecouter 40%, Electricité 65%, Esquiver 55%, Grimper 70%, Informatique 25%, Lancer 60%, Manipuler des Machines Lourdes 55%, Mécanique 90%, Physique 65%, Pickpocket 25%, Se Cacher 55%, Sauter 46%, Trouver Objet Caché50%.

Expression favorite : "Tu m'as humilié, ainsi que le temple de Shaolin, prépare-toi à rencontrer ton destin. Hé, hé".

Chan est un ingénieur en mécanique qui travaille pour l'Institut Bander pour le Progrès de la Recherche. Le père de Chan était sino-américain, et sa mère allemande. C'est un ami proche de Raj Hanim. Fan des films de kung-fu de série Z, il a malgré cela un grade assez élevé en Tae Kwan Do.

• **Patrick Honor, Scientifique, 34 ans**

FOR 11	CON 12	TAI 8	DEX 17	APP 15
INT 16	POU 14	EDU 16	PdV 14	SAN 57

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Pistolet .25 35%, dommages 1D6+1.
Couteau 55%, dommages 1D6.

Compétences : Baratin 70%, Bibliothèque 45%, Chimie 45%, Comptabilité 60%, Crédit 90%, Dessiner une Carte 45%, Discrétion 65%, Droit 55%, Ecouter 65%, Electicité 40%, Electronique 78%, Esquive 55%, Grimper 55%, Informatique 86%, Lancer 60%, Lire/Ecrire Anglais 80%, Marchandage 65%, Occultisme 45%, Pickpocket 70%, Physique 35%, Premiers Soins 45%, Psychologie 10%, Se Cacher 65%, Suivre un Piste 90%, Trouver Objet Caché 50%.

Expression favorite : "Il y a un fantôme dans la machine."

Ingénieur en programmation et cabaliste. Il peut programmer n'importe quelle bécane et n'en est pas peu fier. Le dernier des permanents du groupe (sauf peut-être Argus), il peut attribuer les problèmes du groupe à une conspiration des Maîtres Secrets des Illuminati de Bavière ou de toute autre puissance Occulte.

• **Argus le Chimpanzé**

FOR 21*	CON15	TAI 3	DEX 23	APP 5
INT 11	POU 10	EDU 1	PdV 14	SAN 40

* La FOR n'est que de 13 sans support bio-mécanique.

Déplacement : 10.

Armes : Morsure 55%, dommages 1D4.
Couteau 40%, dommages 1D6.

Armure : 4 points d'armure bio-mécanique.

Coût de SAN (sans préparation) **:** 0/1.

Compétences : Conduire Automobile 35%, Discrétion 83%, Ecouter 65%, Electricité 30% Esquive 70%, Grimper 85%, Jouer aux Jeux d'Arcade 50%, Lancer 60%, Langage des Signes 65%, Lire/Ecrire Anglais 25%, Mécanique 25%, Pickpocket 75%, Piloter un Avion 30%, Premiers Soins 40%, Psychologie 45%, Sauter 55%, Se Cacher 75%, Sentir 75%, Suivre une Piste 90%, Trouver Objet Caché 70%.

Expression favorite : "Eek, eek, oop, oop, ooooop !"

Argus est le produit des efforts combinés de l'Institut Bander, de Raj Hanim, et plus récemment de Matilda Jones. Hanim est plongé dans le projet depuis plusieurs années, Jones y a été entraînée dans le stade final pour concevoir un équipement spécialement dessiné.

Le but d'Hanim avec son programme de reproduction contrôlé était de concevoir le primate non-humain le plus intelligent possible.

Un effet secondaire malencontreux de ce programme était la fragilité de ces singes intelligents. Pour compenser cette réduction des stocks animaliers, Jones a été chargée de créer un système de support bio-mécanique complet afin de le greffer sur la musculation et le système nerveux des singes.

Langage des Signes

Argus le singe n'est pas doué de la parole. Pour communiquer, il a mis au point un système de signaux manuels fondé sur le langage des signes utilisé par les sourds-muets. Argus a appris la majorité de ce langage à Raj Hanim. Cependant, le langage est en constante évolution en fonction de la compréhension qu'a Argus du monde et de lui-même. A cause de celà, Raj reste toujours en retard sur les tentatives de communication d'Argus. Une personne familière avec le langage des signes pourra communiquer avec Argus à la moitié de sa compétence. Un jet réussi d'un individu utilisant le langage des signes, indique que des idées ou des faits ont été communiqués. Plus le résultat sera proche de 01, plus cette communication sera facile. Un jet raté indique que rien n'a été compris.

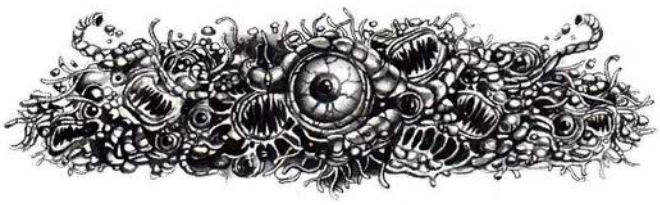
L'armure d'Argus consiste en un exo-squelette composé de tiges dorées articulées fixé sur les bras, les jambes et le torse d'Argus. A certains endroits, les tiges sont segmentées et flexibles, en d'autres, elles disparaissent dans la chair du singe pour réapparaitre plusieurs centimètres plus loin dans une disposition légèrement différente. Des LEDs clignotantes sont visibles de-ci de-là. Le système se termine par une plaque bulbeuse montée à la base du crâne du singe.

Un humain qui voit pour la première fois Argus sans y être préparé doit faire un jet de SAN. Un échec coûte un point de SAN, et paralyse la personne de consternation pendant une minute. Si le jet est réussi, rien ne se passe (si un autre singe voit Argus, il fera n'importe quoi pour s'éloigner le plus loin possible du singe transformé).

L'armure augmente la FOR et les actions du singe, comme une armure protectrice. (L'idée était de protéger Argus de blessures accidentelles, et de le mettre sur un pied d'égalité avec les humains plus grands qu'il pourrait rencontrer hors de l'institut.) Le système fournit également un support médical à Argus. Si le singe est blessé, des médicaments et des stimulants spéciaux lui sont injectés, lui permettant de se régénérer d'un Point de Vie par round pendant 1D6 rounds.

Notez bien que le support médical de l'armure a ses limites. Le nombre de fois qu'Argus peut être traité par son armure reste à la discrétion du maître, mais il n'excédera sans doute pas 8 ou 10 utilisations pendant la partie. Jones est la seule des investigateurs qui puisse donner les Premiers Soins à Argus, et pour le faire, elle doit réussir un jet de Premiers Soins et de Bio-Electronique.

Argus est unique en son genre. A cause de sa singularité, c'est aussi un personnage tragique. Aussi intelligent (et peut-être plus) que la plupart des humains, Argus est à l'écart de l'humanité et de sa propre race. Cette situation a eu quelques effets sur sa SAN. Le voyage jusqu'à la maison d'Eubastis est le premier "test sur le terrain" du singe. Argus a toujours faim et il est extrêmement curieux dès qu'il s'agit de nouvelle nourriture.



Aides de Jeu

EXTRAIT DE L'HISTORIQUE DE LA FAMILLE DUNCAN

Cet historique a été réalisé en 1921 par Eleanor Duncan et Anne Duncan Scott.

■ C'est en 1675 que Jedediah Duncan choisit de s'installer, avec sa famille, dans les montagnes du Vermont. Après avoir vendu sa part dans l'entreprise familiale de sidérurgie, Jedediah laissa le Massachussets derrière lui...

■ La construction de la maison des Harps fut terminée en 1877, et la famille abandonna celle que Jedediah avait louée à Hamton pour passer l'hiver à la propriété.

■ Après la mort prématurée de sa femme, Elizabeth, Jedediah éleva seul ses trois fils. L'un d'eux, Richard, partit comme marin et passa de nombreuses années en Orient avant de revenir dans le Vermont. La bière distillée sur ses terres fit aussi beaucoup pour la réputation de Jedediah.

■ Aucun document ne prouve que la famille Duncan ait été liée à la fameuse chasse aux sorcières de Salem, en 1692, mais il est possible qu'un Duncan ait été victime d'une malveillance. Richard Duncan, le fils de Jedediah, fut retrouvé par un valet de chambre, mort au pied de l'escalier. Peut-être y eut-il dispute, car la tradition familiale veut qu'un des serviteurs ait accusé le valet d'avoir tué Richard Duncan. Aucune preuve ne vient cependant étayer cette affirmation...

■ En 1825 mourut le dernier Duncan originaire du Vermont, et la propriété devint un lieu de villégiature estivale pour plusieurs générations de Duncan qui s'en partagaient la gestion. Beaucoup de membres de la famille se souviennent avec plaisir des longs étés de leur enfance, passés à courir dans l'air pur et à écouter au coin du feu les terrifiantes histoire du "fantôme de Richard Duncan, atrocement assassiné dans sa propre maison".

■ Après la mort d'Ona Duncan Cotwell, en 1879, la demeure du Vermont, qui était restée en copropriété durant de longues années, redevint la propriété d'une seule personne, Timothy Duncan, de Boston. Timothy s'installa bientôt complètement dans le Vermont. Il occupe depuis lors la maison tout au long de l'année, mais continue à honorer la tradition des vacances en famille à la maison des Harps... De nos jours, oncle Timothy, car tel est maintenant son surnom, est le plus aimable et le plus attentif des hôtes. Il affirme que c'est la présence des jeunes autour de lui qui lui donne la volonté de continuer.

Les Dernières Volontés d'Oncle Timothy n° 1

Texte indiqué par le marque-page dans *Les croyances des aborigènes*, de sir Alley Bridely. Publication Grande-Bretagne en 1895.

Les tribus australiennes du Sud ont un respect particulier pour la graisse humaine. Leurs chamans croient apparemment qu'elle sert de réceptacle à l'âme...

Les Dernières Volontés d'Oncle Timothy n° 2

Extraits du Journal de Timothy Duncan

C'est grâce au livre secret de Richard Duncan que j'ai découvert le secret de la vie éternelle. Le procédé est drastique, mais je crois que le jeu en vaut bien la chandelle. La coopération des serviteurs me sera nécessaire...

J'ai découvert une drogue puissante que je vais faire boire à Jamison et Henrietta. De petites doses, administrées régulièrement, affaibliront leur volonté. Quand ils seront totalement sous l'influence de la drogue, ils ne pourront qu'obéir à mes ordres, que je leur transmettrai "de l'autre coté". J'ai déjà commencé à mettre en place l'équipement nécessaire pour la transformation. Le forgeron de Hamton s'est chargé des travaux les plus pénibles, mais il va falloir que je trouve quelqu'un pour s'occuper du gaz...

La cave est prête, et je sens que mon heure approche. J'ai soigneusement caché l'argent sous le plancher de l'atelier. Je laisserai ce journal dans mon bureau. Une fois la transformation effectuée, il me faudra faire vite ! A quoi servirait d'avoir gagné une nouvelle vie si c'est pour être arrêté après la lecture du testament, quand ils auront découvert ce qu'il y a dans la maison... Le poison est prêt. Jamison et Henrietta ont leurs instructions.

L'heure est venue...

Les Dernières Volontés d'Oncle Timothy n° 3

Extraits du Livre Secret de Richard Duncan

Ces méthodes atroces et terrifiantes nécessitent que le corps du sorcier rende jusqu'à sa dernière once de graisse. On se débarrasse alors des os restants. La graisse doit être conservée dans un récipient approprié et légèrement chauffée - surtout ne pas la cuire - jusqu'à ce que le nombre de cœurs requis soit obtenu. Sept est le chiffre que m'a révélé l'Arabe, mais certains parlent de six, voire de cinq. Les cœurs doivent être placés dans une marmite avec la graisse du sorcier. Le sort ne nécessite point d'autre préparation magique : si les signes ont été correctement dessinés sur le corps, si le sorcier a effectué le rituel de l'invocation le jour précédant son décès et si toute la graisse a été rassemblée, alors il aura gagné un nouveau corps et une nouvelle vie.

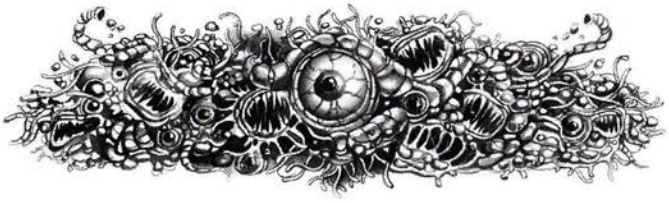
Dernière page

Ces imbéciles de villageois s'excitent de nouveau. Maudites soient leurs âmes ! La cave de la distillerie a été dégagée et l'équipement nécessaire est prêt. Le récipient, en cuivre, comme il se doit, n'est pas encore tout à fait fini... Il devrait l'être dans un ou deux jours. Je ne pense pas que les paysans soient prêts à attaquer. Ils savent que je ne suis pas sans protection.

Je crois que j'aurai le temps de mener mon plan à bien. Il me faudra forcément me reposer sur la loyauté de mes serviteurs entre les deux phases. Je soupçonne Eli, un des valets de chambre, de s'être rendu discrètement au bourg pour informer les habitants de ce que je prépare... Je le questionnerai à son retour.

La distillerie est à moins d'un kilomètre et demi au nord de la maison. Les villageois vont sûrement la découvrir. J'espère seulement que les domestiques feront le nécessaire pour qu'ils ne repèrent pas la cave.

Les Dernières Volontés d'Oncle Timothy n° 5



Page 188 des Esprits de l'Autre Monde

... Ces esprits viennent plus facilement s'ils sont invoqués avec un petit tambour. Certains pensent qu'ils répondent aussi à une offrande de chair... Recouverts de glace et gelés par leur long voyage, en vérité je vous le dis, ils finissent par arriver. "In Nomine Satanis" doit être psalmodié par trois fois tandis que le tambour résonne. Les esprits seront plus portés à répondre à l'appel entre le temps des moissons et celui des premières gelées.

Les Dernières Volontés d'Oncle Timothy n° 4

Le Ciel Nous Tombe sur la Tête !

Tous les rapports provenant de la vallée de Llanmorgan font mention d'une "météorite" qui serait tombée des étoiles. L'objet, de la taille d'un ballon de rugby, est verdâtre et strié de veines argentées. Le professeur Grescham, un expert londonien, l'a ramené à l'Université de Londres afin de l'étudier. Il pense que la chose est en sommeil et qu'elle ne présente aucun danger, quoique son origine soit évidemment extra-terrestre.

- Cardiff Daily news, 5 août 1936

La Fabricante de Poupées n° 2

Les Journaux

A l'aide de jets réussis de Bibliothèque, les investigateurs découvrent deux articles en rapport avec l'affaire.

Le Public outragé

Une vitrine se fait interdire

La vitrine du grand magasin Sadler Bros. est restée vide ce matin après que son contenu en a été retiré suite aux plaintes du public. La population, outragée, a déclaré que les mannequins avaient été installés dans des poses obscènes et menaçantes.

Le directeur de Sadler Bros., monsieur Montague, a affirmé que les plaintes n'étaient en aucun cas fondées car les plusieurs témoins ont prétendu que les mannequins avaient changé de position à quelques minutes d'intervalle. Tous ces témoignages semblent se contredire puisque les dits mannequins n'ayant pas été touchés le matin en question, il ne pouvait pas même s'agir d'une mauvaise farce.

D'après Monsieur Montague, "Ce tapage n'est qu'une des manifestations de l'hystérie collective due au climat politique actuel de l'Europe."

Dans l'intérêt de tous, les mannequins incriminés ont été retirés de la vitrine. Ils seront remplacés par une nouvelle décoration pour l'instant à l'étude

Le second article, plus court, mentionne à peine une nouvelle exposition au Musée de cire de Madame Montage. Cette exposition, Les Horreurs d'Hollywood, met en vedette 3 sculptures de cire tirées des célèbres films Frankenstein, Dracula et La Momie.

"C'est la première fois que les mannequins du Musée Montage ont été commandés à l'extérieur au lieu d'être fabriqués sur place. La qualité de ceux-ci était telle que la direction n'a pu résister. L'exposition ouvre demain."

La Fabricante de Poupées n° 1

Dancer,

Je suis sûr que le cimetière est la clé de toute l'histoire et qu'il va se passer quelque chose ce soir. Alors ne t'inquiète pas, et ne viens PAS me chercher, tout ira bien. Tu sais ce qu'ils disent à propos des vieux photographes !

Je t'aime ...
Jake

L'Invasion n° 1

Des soldats de l'Illinois libèrent un sujet d'expérimentations nazies

BRUXELLES, 13 déc. Le première classe Boris Hall, de Finetown, Illinois, a été décoré de la Médaille de la Bravoure après avoir fait preuve d'un courage exemplaire durant l'assaut sur Namur, et pour avoir sauvé la vie d'un jeune garçon que des officiers SS essayaient de tuer.

Le garçon, qui à l'heure actuelle n'a pas encore pu être identifié, a été atrocement mutilé durant une expérience inconnue. Si le première classe Hall n'avait pas fait preuve d'initiative, l'enfant aurait rejoint les rangs des victimes de la cruauté nazie. Mais il semble que le destin ait offert un superbe cadeau de Noël à "Klaus", ainsi que l'a surnommé Hall.

Ce courageux soldat a annoncé son intention d'adopter Klaus si ses véritables parents ne peuvent être retrouvés. Même si nos vaillants G.I.s ne sont pas sur le sol américain pour fêter Noël, Klaus aura une chance de voir un jour fleurir la paix sur Terre.

- Chicago Herald, 15 décembre 1944

Les Chamans Nazis n° 1

Le Cauchemar d'Alek

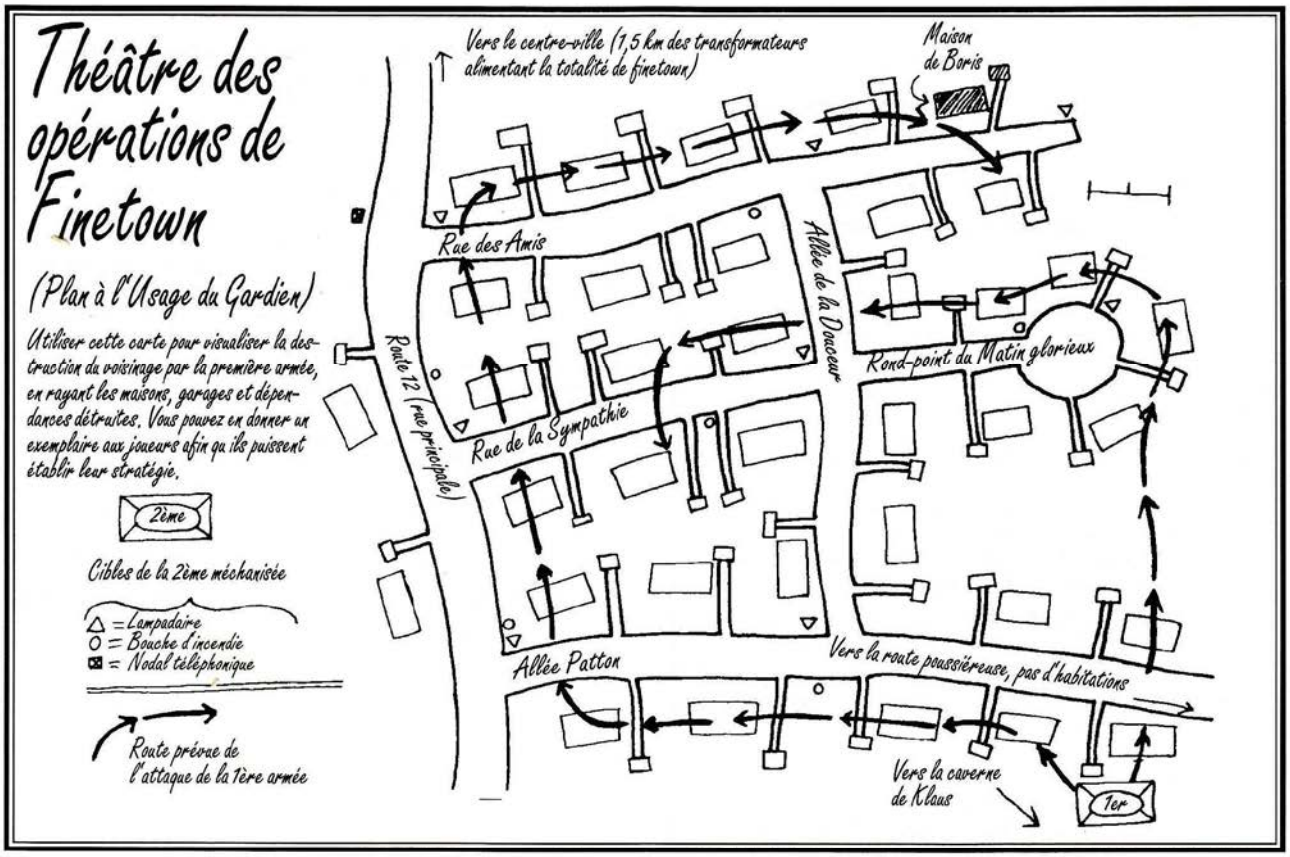
Vous êtes debout au milieu d'un champ de maïs, complètement perdu, l'esprit confus. Impossible de vous échapper de cette mer d'épis marron desséchés : aussi loin que vous marchiez, dans quelque direction que ce soit, vous êtes toujours entouré par ce maïs omniprésent. La nuit étoilée brille à l'horizon d'une lueur étrange, comme celle d'un grand feu. Mais vous ne pouvez approcher du foyer : chaque fois que vous détournez des yeux, même une seconde, la lumière semble se déplacer. Frustré, furieux, vous criez rageusement et partez en courant à travers le mur de plantes mortes.

Vous vous retrouvez dans une clairière. Quelqu'un d'autre est avec vous, votre ami Jeromy Wolfe. En vous avançant vers lui, vous voyez qu'il est accroché à un poteau de bois, les bras écartés. Il ouvre la bouche pour parler mais s'étrangle. Vous voulez aller vers lui mais vous restez paralysé, tressaillant d'horreur, alors que sa tête s'arrache de son cou pour plonger vers le sol humide avec un "plop" abominable.

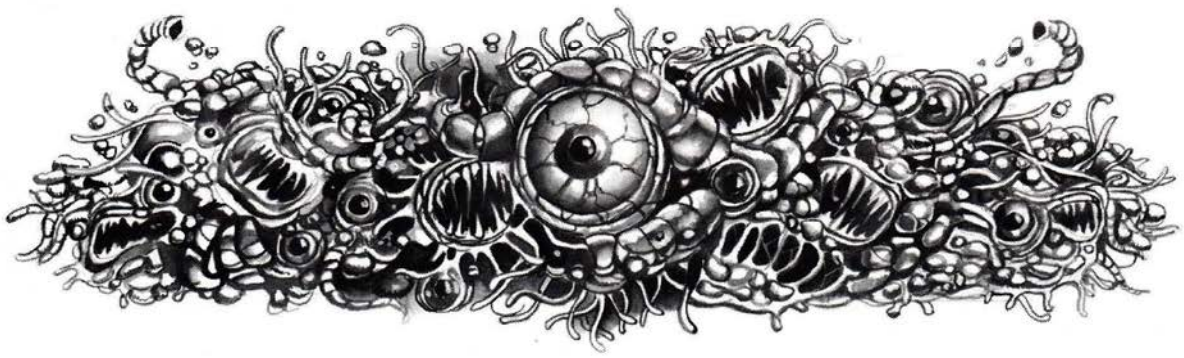
La tête coupée de Jeromy s'ouvre en deux, une masse verte d'épines, de vignes et de branches s'en échappe et commence à vous étrangler, vous attirant vers la terre tandis que vous hurlez de terreur. L'étreinte se resserre, vous écrase et vous tire de plus en plus profond dans le sol tendre. Vous essayez d'arracher les plantes, sans succès, et vous vous retrouvez plongé jusqu'à la taille dans le champ humide. Des racines ou des tentacules s'enroulent autour de vos jambes ensevelies tandis que vous plongez dans les profondeurs de la terre... Vous voyez le corps sanglant de Jeromy, surmonté d'une citrouille illuminée qui arbore un rictus maléfique. Une dernière traction violente vous fait sombrer en entier dans votre tombe d'humus...

C'est là que vous vous réveillez.

Fête ou Défaite n° 1



Les Chamans Nazis n° 2



MASSACRE À HALFWAY HOUSE

La police a été appelée à Halfway House tôt ce matin et y a découvert une série d'abominables meurtres.

Quinze fugueurs âgés de 14 à 19 ans ont été littéralement mis en pièces... Leurs corps ont été déchiquetés et jetés contre les murs avec une telle force qu'ils en ont eu plusieurs os brisés.

Sœur Agnus Mary de la Très Sainte Eglise et M. LaMont Dearborne, un conseiller volontaire qui travaillait tard avec un des jeunes, ont également trouvé la mort dans ce qui est, sans aucun doute, le pire carnage que la ville ait jamais connu.

Le département de police a établi que les corps avaient reçu "des coupures sur la poitrine et les régions abdominales, rappelant les dommages infligés par des loups des bois ou autres animaux sauvages."

Les quinze pensionnaires assassinés étaient tous du sexe masculin, et le fait qu'il n'y ait aucune trace de la douzaine ou plus de jeunes fugueuses qui devaient être là cette nuit ne fait qu'ajouter une note plus sinistre encore à cet étrange et monstrueux mystère.

"Il y avait au moins douze adolescentes dans la maison lorsque je suis sortie," a déclaré Karyn Atilla, chargée du programme d'Halfway House, connue dans la rue sous le surnom affectueux d'"Atilla la Nonne". "Mais d'autres ont pu arriver pendant la nuit... Cela se produit souvent, pauvres gosses. La preuve, il y avait trois garçons de plus quand on les a découverts que lorsque je suis partie."

Questionnée sur ces meurtres, Mme Atilla a répondu : "Je n'arrive pas à concevoir l'existence d'un être capable d'un tel acte. J'ai servi durant un temps dans une unité MASH au Viêt-Nam, et j'ai vu les atrocités qu'on peut faire subir à des corps humains, mais ce que j'ai contemplé ici est au-delà de toute description. Ces pauvres enfants n'ont eu aucune chance contre les tueurs. Je prierai pour leurs âmes."

Rappelons qu'Atilla la Nonne est l'administratrice de Halfway House pour l'église, et que son programme n'avait pas fait l'unanimité quand il avait été proposé en juin de l'année dernière.

Il avait cependant été approuvé et mis en marche malgré les protestations des opposants. Ces derniers considèrent aujourd'hui les meurtres comme une justification à leur position.

"Ce qui se passe est très clair," déclare Homer Dent, leader de l'opposition au programme. "Il s'agit d'un problème de guerre des gangs."

"Halfway House est installée dans un quartier à risque, et nous savons tous que les gangs fleurissent dans cette partie de la ville. Les disparues faisaient manifestement partie d'une bande rivale qui a infiltré la maison et tendu une embuscade aux garçons. Le gang s'est ensuite débarrassé de sœur Agnus et de M. Dearborne pour ne pas laisser de témoins, puis a disparu dans la nature."

"Je vous garantis que quand vous aurez retrouvé ces délinquantes, vous aurez vos assassins. C'est exactement ce que nous craignions. Les mauvais fruits finissent par pourrir les éléments sains ; et à la lumière de ce qui s'est passé, je dis que cela a assez duré."

Le futur d'Halfway House est encore incertain au moment où nous mettons sous presse, mais nous pouvons être certains que l'issue de l'enquête aura une répercussion directe sur la décision de l'église de continuer ou non le programme.

Mme Atilla en demeure le supporter le plus acharné. "Nous avons fait beaucoup de bien dans cette maison, et quoiqu'en pensent certains, ces enfants étaient tous d'innocentes victimes. Je suis d'ailleurs très inquiète au sujet de ces pauvres filles disparues."

C'est le sergent Brian Willis, de la police judiciaire de Bay City, qui s'occupe de l'affaire. Il était sur les lieux tôt ce matin, mais nous n'avons pas encore pu recueillir ses commentaires.

Les Créatures des Profondeurs n° 1

LES GRANDS ANCIENS

Vos investigateurs pourront y rencontrer des adorateurs de Ying et quelques mignons de Cthulhu, empêcher la venue sur Terre d'un avatar d'Hastur, découvrir l'existence de nouveaux Grands Anciens ou participer à la plus grande expédition scientifique de tous les temps.
176 pages d'horreur concentrée, à ne servir qu'à des investigateurs particulièrement prudents et intelligents.

LES ŒUFS DE KARLATT

Contenant une extension aux règles de Cthulhu 90 et une suite de scénarios qui vous feront frémir d'angoisse, cette campagne 100% française a pour cadre le monde à l'heure actuelle. La présentation est remarquable, et vous trouverez dans ce livret de nouveaux additifs aux règles ainsi que de nouveaux sorts, de nouvelles professions et de nouveaux objets magiques.

LES MYSTERES D'ARKHAM

Tout ce que vous avec toujours rêvé d'apprendre sur la plus célèbre ville de la Nouvelle Angleterre est contenu dans ce fantastique guide. Vous trouverez une description quartier par quartier, parfois maison par maison, et le signalement de tous les habitants intéressants.
Vous découvrirez aussi un plan détaillé de la ville, un exemplaire de "l'Arkham Advertiser", et quatre scénarios éprouvants pour la santé mentale.

SIX SUPPLÉMENTS POUR L'APPEL DE CTHULHU !

LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE

Cinq scénarios dont l'intrigue est construite autour de demeures où vos joueurs seront confrontés au pire dans les aventures mouvementées que les événements leur imposeront. De nombreuses aides de jeu et des illustrations soignées font de ce livret un des plus complets de la collection.

EXPERIENCES FATALES

Commençant par un recueil descriptif très documenté sur de nouvelles armes à l'usage des investigateurs, ce livre propose deux scénarios spécialement conçus pour des débutants et un plus corsé destiné à faire découvrir de macabres situations que seuls des joueurs aux nerfs solides pourront supporter.

RETOUR A DUNWICH

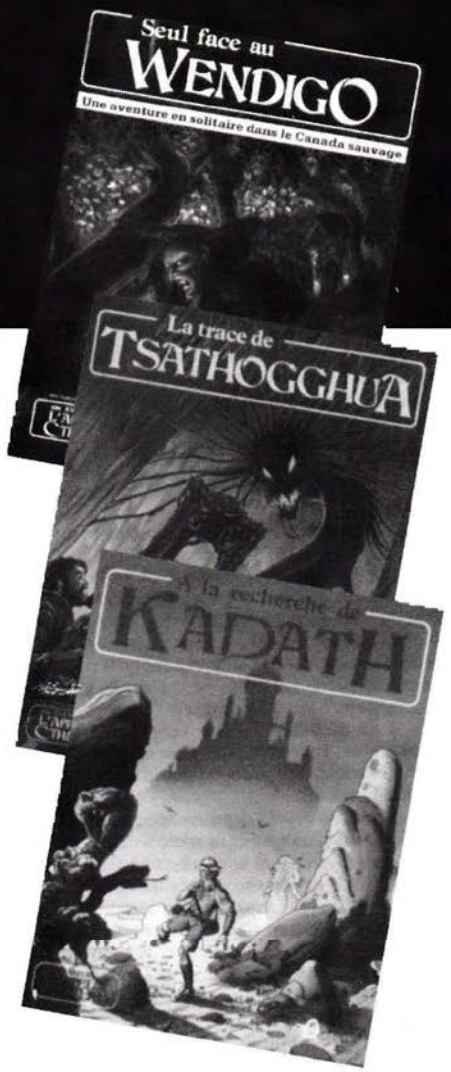
Ce chef-d'œuvre explore un village qui est allé à la rencontre du Mythe de Cthulhu. Des informations précises sont données sur les principaux bâtiments, les personnes utiles à rencontrer et les endroits les plus remarquables. Deux scénarios sont inclus qui contiennent de quoi faire vivre d'innombrables et terrifiants aventures.

DESCARTES EDITEUR

Découvrez-les dans votre magasin de jeux habituel... ou écrivez à :

JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15

NE RESISTEZ PAS À L'APPEL DE CTHULHU !



SEUL FACE A WENDIGO

Ce scénario véritablement "solo" est conçu pour entraîner un investigateur dans une folle expédition au nord du Canada. Il peut être joué plusieurs fois et trouver divers aboutissements. Il peut aussi être, sans peine, adapté au jeu à plusieurs, redevenant ainsi un scénario "normal".

A LA RECHERCHE DE KADATH

Avant d'atteindre le plus redoutable des déserts de la terre, les investigateurs doivent parcourir une bonne partie du monde en résolvant de nombreux mystères. Pour y parvenir, de multiples aides de jeu, des renseignements, des plans et autres indices sont à leur disposition dans ces deux scénarios inquiétants.

SUPPLEMENT DE CTHULHU

Cet indispensable recueil contient une profusion de monstres nouveaux, d'études sur le mythe, de conseils et de règles supplémentaires ainsi que bien d'autres renseignements utiles. Il propose, en outre, quatre courts scénarios dont l'un a été spécialement conçu pour être joué en tête-à-tête par le Gardien et un seul joueur.

LA TRACE DE TSATHOGGHUA

Une mini campagne faisant participer les investigateurs à une expédition scientifique au Groenland, sur les traces des derniers survivants de l'antique civilisation Mu. En prime, un scénario de maison hantée qui ménage d'atroces surprises à ceux qui ont le courage d'y pénétrer.

LA TERREUR VENUE DES ETOILES

Trois aventures subtiles et mouvementées qui entraîneront les joueurs à la découverte des implications réelles de certains membres de la célèbre université Miskatonic d'Arkham dans les plans épouvantables de certaines créatures. Une ambiance très lovecraftienne.

LES OMBRES DE YOG-SOTHOTH

Une campagne à l'échelle mondiale où les investigateurs devront empêcher la remontée d'une cité enfouie sous l'océan, après un périple à travers le monde qui les amènera (entre autres) en Ecosse et dans une petite île chilienne très connue. Vous trouverez à la suite deux petits scénarios "bonus".

Découvrez-les dans votre magasin de jeux habituel... ou écrivez à :

JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15

DESCARTES
EDITEUR

JOUEZ A LOVECRAFT !...

Tu es bercé par le soleil et tu t'endors dans l'autobus. Tu ouvres les paupières : tout a changé. C'est la nuit. Tu entrevois un réseau de ruelles torturées où tu ne reconnais pas Crouch End. Le bus est arrêté dans un endroit désert. D'ailleurs, est-ce bien un bus? L'amoncellement de livres évoque plutôt une gigantesque bibliothèque perdue au bord du monde. Entre les banquettes s'étend une longue table noire. Les voyageurs se rassemblent. Le conducteur prend la parole:

- Maître, voici les nouveaux.
- C'est bien, Ramsey. Vous pouvez disposer.

Tu reconnais le visage ridé derrière la table.

- Bonsoir, je suis August Derleth, le Maître de Jeu. Asseyez-vous, messieurs.

La table est sculptée dans l'antique pierre de Mnar. Des silhouettes aux contours imprécis flottent autour du Maître.

- Tout d'abord, reprend-il, j'aimerais vous remercier d'avoir rêvé à nous. Vous ne le regretterez pas. L'heure de la Nouvelle Conjonction a sonné. Bientôt commencera l'Action Ultime pour tenter de repousser les forces venues des autres dimensions. Je ne vous cache pas que vous aurez besoin de beaucoup de livres et d'un peu de sang-froid. Par bonheur, vous serez aidés par l'auteur des scénarios. Je vous présente Howard Phillips Lovecraft.

Il montre un homme au teint blême, perdu dans la pénombre.

- Mr Lovecraft a créé toutes les difformités que vous vous trouverez dans vos aventures.
- Alors il est Dieu, dit en ricanant l'homme en smoking blanc.
- Blasphème! dis-tu froidement.
- Le Maître est toujours le Maître, mon petit Bob, reprend Derleth.
- Bah, il fatigue, grince l'homme en qui tu viens d'identifier Robert Bloch.
- Le Maître est mort. Le Maître est la Mort et vous allez mourir. Cependant, vous avez peut-être une chance de vous en tirer...

Lovecraft gronde, furieux d'apprendre qu'il vous reste une chance.

- Misérable! s'écrie-t-il rouge de colère. Tu m'as trahi.
- Pitié, Seigneur! gémit Derleth.

Le chaos se déchaîne. Le bus tangue, roule, gigantesque dé sur le plateau de l'espace-temps. Tu te précipites pour empêcher ta figurine de tomber.

Derleth t'inquiète. Ses yeux brillent d'une lueur rouge, ses mains courent sur des pages parcheminées.

- Vous allez avoir besoin de références, souffle-t-il. J' ai tout préparé.

Il désigne les rayonnages et tu aperçois des titres au hasard : *Le Culte des Goules*, le *De Vermis Mysteriis* et une traduction flamande du *Necronomicon*.

Tu sens la folie qui émane du Maître de Jeu et tu comprends à quel point il est dangereux de lire ces livres. Il faut pourtant le faire si tu veux pouvoir te défendre. Sans eux, tu es condamné à disparaître comme tant d'autres.

- Eh, toi, le grand garçon à casquette de base-ball, dit Derleth. Qui joues-tu?

C'est à toi qu'il s'adresse et tu te mets à trembler.

- Je m'appelle Stephen King, monsieur.
- Et que fais-tu ici ?
- Heu... Je suis venu voir Peter Straub. Il habite ici. Enfin, ici...
- Eh bien, Stephen, tu commences par essuyer cette tache d'ice-cream sur ton menton. De la tenue devant le notaire qui t'annonce le décès de ton arrière-grand-père! Tu hérites de son domaine aux environs d'Arkham. Que fais-tu ?
- Je n'hésite pas. Je fais mes préparatifs de départ.

Les dés roulent, une lueur verdâtre apparaît, la partie démarre.

- Minute, dis-tu. Avant de jouer, je voudrais tout de même bien connaître cet univers que je vais affronter.
- Bon Cthulhu ! Il y a des savoirs qui mènent aux abîmes, dit Derleth en frissonnant. Mais si tu veux en savoir plus, ose donc lire Le Livre des Livres.

TABLE D'ORIENTATION

On trouvera ci-après le résumé de huit volumes (la Bible du joueur!) dus à Howard Phillips Lovecraft et aux lovecraftiens :

[RS] *Le Rôdeur devant le seuil* (Presses Pocket n° 5303)
[HM] *L'Horreur dans le musée* (Presses Pocket n° 5310)
[HC] *L'Horreur dans le cimetière* (Presses Pocket n° 5311)
[OE] *L'Ombre venue de l'espace* (Presses Pocket n° 5330)
[MC] *Le Masque de Cthulhu* (Presses Pocket n°5313)
[TC] *La Trace de Cthulhu* (Presses Pocket n°5390)
[AC] *L'Appel de Cthulhu* (Presses Pocket n°5347)
[CT] *La Chose des ténèbres* (Presses Pocket n° 5355)

Chaque titre est précédé d'une abréviation qui est utilisée ci-après. On pourra ainsi explorer le mythe de Cthulhu, ce qui ne veut pas dire qu'on en reviendra.

"Crouch End" est le titre d'une célèbre nouvelle de Stephen King (publiée dans un neuvième volume, *Le Livre Noir*, Presses Pocket n°5412) et le nom du quartier de Londres où habitait Peter Straub quand Stephen lui rendit visite.

Mais les Grands Anciens n'étaient pas bien loin...

LE LIVRE DES LIVRES

Commençons par Ambrose Dewart. Lui aussi, il hérite d'une tour abandonnée près d'Arkham et décide d'aller y habiter. Est-ce bien raisonnable ? Débordé par des phénomènes inquiétants, il appelle à l'aide un de ses cousins. Celui-ci le trouve bien étrange et se sent menacé. Il fait venir, lui, un archéologue qui découvre un terrible secret : un ancêtre d'Ambrose avait offert aux Grands Anciens, prisonniers du Dehors, un moyen de revenir sur notre planète et d'y restaurer leur domination détruite à l'origine des temps. Mais cet ancêtre dévoyé est-il vraiment mort ? [RS]

La leçon de cette histoire, c'est qu'il faut se méfier des héritages. Nos ancêtres sont prêts à tout pour ne pas mourir. Ils vont jusqu'à se transformer en sauriens. Ou ils sortent de leur tombe, ivres de vengeance, à l'appel d'un livre maudit. Ou ils signent un pacte de sang qui leur rendra leur chair, quel que soit le prix à payer. Ou ils lèguent à leurs héritiers des demeures riches en fenêtres ouvrant sur des mondes oubliés. Ou ils ont trop étudié l'essence de l'homme, quitte à se transformer en créatures abominables aux dégoûtantes malfaçons.

Pourquoi toutes ces horreurs ? Parce que les Grands Anciens sont prêts à satisfaire leur désir et à les rendre immortels pourvu qu'ils leur ouvrent un passage vers la Terre, leur ancien domaine. Et la Grande Race, qui règne maintenant sur l'Etoile Noire, n'ignore pas le danger. De temps en temps, elle appelle un humain pour en tirer tous les renseignements nécessaires. L'informateur est condamné à disparaître après usage - ou à devenir fou. [OE]

C'est dire qu'on ne peut pas compter sur eux. Ils sont éloignés, peut-être indifférents, et les grands Anciens sont proches. Crains Hastur! Quand il sera de retour dans la maison, il ne restera plus qu'à la faire sauter. Crains Yog-Sothoth! celui qui l'aura libéré n'aura plus qu'à égorger des bêtes (seulement des bêtes ?) et à boire leur sang pour étancher sa soif. Crains Cthulhu! Quand il aura pris possession de sa victime, elle ne sera qu'une figurine entre ses tentacules. Crains Lloigor! Quand il fondra sur sa proie, on ne trouvera plus que des vêtements vides et des traces humides allant du fauteuil à la fenêtre. Crains les Profonds! ils ont couché jadis avec bien des femmes et leurs descendants, sans le savoir, ont au fond d'eux une vocation : rejoindre Cthulhu à R'lyeh pour le servir. Crains-toi toi-même! Les Grands Anciens veulent redevenir maîtres du monde et le jour venu tu seras docile à leurs épouvantables desseins. [MC]

Heureusement, le Dr. Shrewsbury a consacré sa vie à suivre la trace de Cthulhu. Même la Grande Race l'a laissé revenir sur Terre après lui avoir révélé d'horribles secrets. Insensible aux effets du temps et de l'espace, il mène la croisade contre les Grands Anciens, intervenant sans trêve pour barricader les portes entre les monde. A la faveur d'une coïncidence dimensionnelle, il détruit à la dynamite une partie de R'lyeh; il tue le chef des mignons de Cthulhu qui, à Innsmouth, préparait le retour de son maître; il déjoue au Pérou les manigances d'un culte innommable; il trouve le moyen de questionner le spectre même d'Abdul Alhazred sur l'emplacement de la cité perdue où rêve le dieu endormi; et quand celui-ci réussit enfin à déboucher sur la Terre par l'Ile Noire, il anéantit le lieu de passage à coups de bombes atomiques! [TC]

Tout a commencé avec un recueil de témoignages : rêves étranges, cultes odieux, récits de marins. Il a fallu se rendre à l'évidence : Cthulhu veut revenir.

Les hommes ne se doutent de rien. Pour lutter contre la menace cosmique, il faut en savoir plus long. Manipuler le cristal de Zon Mezzamalech, qui vous fait remonter le temps jusqu'à l'horreur des origines. Affronter la Pierre Noire sur laquelle des revenants célèbrent un culte barbare. Consommer la drogue liao qui déchaîne les chiens de Tindalos et oblige les audacieux à "arrondir les angles" de l'espace-temps. Ecrire pour raconter l'horreur absolue, sans craindre de surexciter la créature qui se nourrit de vos pensées. Lire les notes laissées par tel ou tel disparu, quitte à voir les habitants de l'ombre venir au-delà du seuil pour les reprendre ou même pour vous kidnapper. Traduire le *Necronomicon* ou le *De Vermis Mysteriis* au risque de devenir fou ou de prononcer la phrase qui évoquera le monstre. Tel fut, dit-on, le sort de Lovecraft en personne.

Mais peut-être en réchapperas-tu, ami. Comprends alors sur quels abîmes flotte l'humanité. Allons, ferme les yeux, rappelle-toi les temps lointains où la Terre était livrée à l'horreur. Ecoute l'Appel de Cthulhu [AC].

Tu voudras en savoir davantage. Tu chercheras les lieux maudits. L'église abandonnée où une boîte, selon certains, emprisonnerait le Spectre des Ténèbres. La forêt où des sacrifices humains réveillent une monstrueuse forme sombre. La Salle des Sorcières, où toute imprudence ferait apparaître l'Abomination de Salem. La tombe de ce sorcier, qu'on ouvre en prononçant certaine incantation de Lovecraft. Tel manuscrit annonçant qu'Y'golonac va revenir.

Pense aux espaces souterrains. La Cité-Soeur où survit le peuple saurien. Les profondeurs où marche le dieu Shuddle-M'ell, attentivement suivi par les sismographes. Pense aux abysses océaniques, aux dauphins qui séduisent les filles d'Innsmouth. Il faut bien que le peuple oublié de R'lyeh s'accroisse pour préparer le retour des Grands Anciens. Quand vont-ils être prêts ?

Bientôt sans doute. On croit que les Lloigors veulent envahir la Terre. Ils ont déjà gagné certains esprits humains et se nourrissent de l'énergie du rêve. Partout la violence grandit. Le monde est en grand danger! [CT]

Décidément tu aimes trop la mort. Tu en viendrais à t'ouvrir les veines dans les cimetières pour regarder danser les fantômes. A t'égarer dans une forêt pour contempler de près les meurtres d'antan. Ou à envier le destin du poète sourd, muet et aveugle...mais agressé par une puissance obscure. Prends garde à ce qui t'attend par-delà l'abîme ! Prends soin des monstres ou crains la vengeance de leurs parents ! Crains la mort ailée si tu la convoques à la légère !

Tu penses trop à la fin des temps, à la marée noire dans le chaos, à la chaleur du soleil sur toutes les mers, aux hommes qui, ayant subi le cycle sans fin du futur, disparaîtront après un dernier message par-delà l'abîme. Il y a une force en toi qui te pousse à ouvrir ce caveau et à regarder sortir cette patte noire.

Tu ne devrais pas te laisser fasciner à ce point par les musées. Ce n'est pas raisonnable. Il y a des hommes de pierre qui ont grandement souffert des sculpteurs; il y a des horreurs pétrifiées par l'étreinte des démons, il y a même des momies surgies du fond des siècles et -malheureusement pour elles- restées vivantes au sein de leur cercueil de chair desséchée. Elles aussi avaient cru pouvoir affronter les dieux. Les pauvres! [HM]

Les dieux...Yig, le Grand Serpent qui n'aime pas qu'on tue sa progéniture. Quetzalcoatl, dont l'exécuteur des Hautes Oeuvres va préparer la venue en décimant les hommes. Les races oubliées veulent que la Fièvre Noire s'abatte sur la Terre. A moins qu'elles ne se soient repliées sous quelque tertre, au fond d'un labyrinthe où les visiteurs ne sont pas précisément les bienvenus.

Mais comment aller dans les profondeurs ? Comment réveiller les morts ? Comment affronter l'horreur dans le cimetière ? Comment supporter tous ces corps privés de leurs âmes et qui ne comprennent plus ? Elles sont captives dans des bouteilles noires et manifestement il n'en sortira rien de bon. [HC]

Crois-moi, ne lis pas ces livres maudits. Ce n'est pas pour toi. Ce sont choses terribles, et vouées à la commodité particulière des Profonds et de leur descendance. Les arrière-mondes sont la matière de ces volumes : ce n'est pas raison que tu emploies ton loisir en un sujet si atroce et si vain. Adieu donc.

D'Arkham, ce premier d'avril mil neuf cent quatre-vingt-onze.

LE LIVRE DES ARRIERE-MONDES

PERSONNAGES

Dilettantes

Stephen Jones. Manque être offert en sacrifice au dieu Rhan-Tegoth [HM p.202].

Ecrivains et artistes

Edmund Fiske. Passe quinze ans à venger la mort Robert Blake [CT p. 40].
Elmer Harrod. Présentateur d'une émission d'horreur à Arkham [CT p.109].
Howard. Désireux de suggérer l'horreur absolue, il a bien tort d'écrire une nouvelle terrifiante inspirée de faits réels [AC p.125].
H.P. Lovecraft. Explora les abîmes par des moyens littéraires [TC p.16, TC p.147]; mourut jeune alors que ses découvertes avançaient...[MC p.218]
Ward Phillips. S'inspira des mondes de la lampe d'Alhazred [OE p.95].
Clark Ashton Smith. Ses sculptures sont si animées... [MC p.106].

Etudiants

Ogden. Engagé par un savant étrange pour traduire le *Necronomicon* [AC p.59].
Phillips. Découvre que dans son sang coule celui des Profonds [MC p.199].

Médecins et paramédicaux

Nathaniel Corey. Psychiatre d'Arkham, il soigne Amos Piper [OE p.160].
Le nécrophile. Aime la mort et travaille dans des morgues [HM p.139].

Professeurs d'université

Paul Dundar Lang. Engage la lutte contre les Lloigors [CT p.235].
Seneca Lapham. Docteur en archéologie, il tente de détruire le Maître [RS p.171].
Laban Shrewsbury. Voue sa vie à la lutte contre Cthulhu [TC pp.12-13], aidé par un philologue [TC p.14], un théologue [TC p.75], un étudiant en ethnologie [TC p.131], un écrivain [TC p.183] et un archéologue [TC p.231, TC p.273].
Alonzo Waite. Devient gourou d'une secte hippie pour barrer la route aux Grands Anciens [CT p.197].

DIEUX, DEMONS ET CREATURES

Balor. Démon-chat, signe un pacte de sang avec les Peabody [OR p.87].
Seth Bishop. Sorcier adorateur de Cthulhu qui, après sa mort, continue de posséder celui qui vient habiter sa maison [MC p.196].
Bokrug. Dieu-lézard qui doit rejoindre Lh'yib [CT p. 145].
Les Chiens de Tindalos. Situés au-delà de la vie, ils sont ce qui, au commencement, a été séparé de la pureté. La drogue liao permet de les voir [AC pp.114-116]. Ils sont aidés par les Doels [AC p.121].
Cthugha. Un des Grands Anciens, Etre de Feu, vivant sur Fomalhaut [AC p.200]. On peut l'invoquer grâce à une incantation [AC p.204].
Cthulhu. Etre de l'Eau, le plus terrible des Grands Anciens [AC pp.50-52, RS p.128, OE p.132, HC p.260, CT p.232], parfois appelé Shooloo [TC p.19], Kthulhu [TC p.146], Kthulhut [AC p.74], Clooloo [AC p.146], Kulu [TC p.173]. Accompagné de nains amorphes jouant sur d'étranges flûtes [MC p.109].
La créature de la Pierre Noire. Monstre en forme de crapaud [AC p.100].
Les engoulevents. Oiseaux qui s'emparent de l'âme des morts [MC p.63]. Leurs cris conduisent à la folie [MC p.64, MC p.100].
Flip. Dauphin, agent de Ceux des Profondeurs, il utilise Joséphine Gillman en vue de réunifier les forces de ses Maîtres [CT p.200].
Ghatanothoa. Dieu terrifiant auquel le peuple de K'naa devait sacrifier des êtres humains [HM p.277]. Il a le pouvoir de transformer un homme en momie [HM p.256].
Les Grands Anciens. Gigantesques créatures issues d'Ubbo-Sathla [TC p.34]. Rebelles aux Premiers Dieux, ils furent exilés sur des planètes lointaines [TC p.188, RS p.186, CT p.220, OE p.122]. Les grands textes religieux en gardent la trace [TC p.236]. Ils envoyèrent des rêves au premier homme et celui-ci créa un culte qui ne s'est jamais éteint [AC p.33] Les Grands Anciens sont désunis [TC p.257] : Hastur combat Cthulhu [MC pp.49-50], Cthugha combat Nyarlathotep [AC pp.205-206]. Pour l'heure, ils reposent, morts, mais, lorsque les étoiles seront bien placées, ils revivront [AC p.34]. Suivant la nature du Grand Ancien [AC p.231], leur éveil s'accompagne de musique, de gémissements et de chants [AC pp.180-181, AC p.236], du rugissement d'un vent qui n'existe pas et d'une chute de température [AC p.226], de bruits de pas titanesques [MC p.139], d'odeurs de poisson [MC p.35]. Certains humains leur vendent leur âme [MC p.143].
La Grand'Race. Race d'esprits de Yith, ennemis des Grands Anciens [OE p.170].
Les habitants de la Cité sans Nom. Reptiles adeptes de Cthulhu [TC p.224].
Hastur. Grand Ancien, demi-frère de Cthulhu, il écume les espaces célestes [MC p.49]. Peut chercher refuge dans un corps humain [MC p.51].
L'horreur de Partridgeville. Plus vieille que le monde, elle n'a ni forme ni couleur et cherche à pénétrer dans le cerveau pour se repaître des pensées [AC pp.152-153]. Contre elle, seul le Signe est efficace [AC p.150].
Ithaqua. Grand Ancien, Etre de l'Air, encore appelé Wendigo [AC pp.235-236]. Il emporte ses victimes à travers le temps et l'espace [AC p.239].
Lloigor. Grand Ancien, Etre de l'Air. [MC p.141, MC p.153].
Les Lloigors de Mu. Se nourrissent du sommeil des hommes [CT p.258].
Le monstre invisible. Créature marine qui noie les baigneurs [HM pp.57-66].
Le monstre flamboyant. Mort vivant qui revient ? Délire hallucinatoire ? [HM p.73]
La mouche-démon. Cousine de la mouche tsé-tsé [HM p.108]. L'âme de celui qu'elle pique est transférée dans le corps de l'immonde insecte [HM pp.136-137].
Nyarlathotep. Un des Grands Anciens, Créature de la Terre, l'Etre Sans Visage, le Spectre des Ténèbres [CT p.43, AC p.197], il réside dans le Bois de N'gai et ne redoute que Cthugha [AC p.191]. Accompagné par des Joueurs de Flûtes Idiots [RS p.161], il peut prendre un masque humain [AC p.207].
Vassili Oukranikov. Loup-garou mort qui hante les Bois du Diable [HM p.182].
Les Premiers Dieux. Forces du Bien, bannirent les Grands Anciens [TC p.234].
Les Profonds. Créatures mi-humaines, mi-batraciennes [TC p.22] à la solde de Cthulhu [TC p.256]. Peuvent se déguiser en humains (TC p.123).
Simeon Tanner. Revient vampiriser celui qui habite sa maison [HM p.171].
Rhan-Tegoth. Dieu venu de l'espace extérieur que raniment d'immondes sacrifices célébrés au Rogers' Museum [HM p. 216, HM p.239].
Shuddle-M'ell. Chose vermiforme qui rampe dans les profondeurs de la Terre et tente de récupérer deux de ses enfants [CT p.166].
Le tueur stellaire. Monstre avide de sang pourvu de multiples suçoirs [AC p.252]. On peut l'invoquer grâce à une formule du *De vermiis Mysteriis* [AC p.250].
T'Yog. Grand Prêtre de Shub-Niggurath, qui osa défier Ghatanothoa. Le dieu le transforma en momie [HM p.257].
Yig. Père des serpents, il se venge de ceux qui agressent son peuple [HC p.150].
Yog-Sothoth. Etre de la Terre, Tout-en-Un et Un-en-Tout; force des hommes à commettre des actes immondes pour le faire renaître [MC p.88, MC p.99].

ARMES ET OBJETS MAGIQUES

La bague de Sylvan Phillips. Portant le sceau de R'Lyeh, elle permet de percevoir les forces mystérieuses qui peuplent notre planète [MC pp.226-227].
Les balles d'argent. Utiles contre les serviteurs des innommables [RS p.214].
Le cristal de Zon Mezzamalech. Transporte celui qui le regarde à travers le temps jusqu'à la source de toute chose, Ubbo-Sathla [AC p.75].
La Crux Anxata. Croix ansée de la ténébreuse Egypte qui, alliée de l'élixir de Tikhoun et de l'incantation de Vach-Ciraj, repousse les démons [CT p.103].
Les drogues : - La drogue liao. Permet de voir tout ce qui a été et tout ce qui sera [AC pp.108-109]. - Le L.S.D. Ouvre l'esprit sur les horreurs de mondes malsains [CT p.219]. - L'opium. Occasionne d'étranges rêves [HM p.35].
L'exécuteur électrique. Casque électrique créé par Felton pour débarrasser la Terre des hommes et préparer la venue de Quetzalcoatl [HC p.129].
L'étoile à cinq branches. Repousse les Grand Anciens [TC p.256, RS p.51, OE p.178].
La Fièvre Noire. Maladie extraterrestre propagée par le Dr. Clarendon [HC p.56].
Les figurines et bas-reliefs à l'image de Cthulhu. Taillés dans une pierre inconnue [AC p.26, AC p.45], ils représentent la terrible créature seule [MC p.228, HM p.202, AC p.240] ou sur fond de ruines cyclopéennes [AC pp.17-18, MC pp.104-105]. Ils conduisent leur possesseur à sa perte [MC pp.118-120].
L'homme de pierre. Victime d'une formule du Livre d'Eibon [HM p.88].
Le liquide embaumeur. Créé par Henry Thondike, entrepreneur de pompes funèbres, il plonge celui qui l'absorbe dans un état de catalepsie [HC p.37].
Le tableau de Marsch. Tient prisonnière dans sa toile Tanit Isis de Zimbabwe, l'Ombre Antique aux cheveux de serpents noirs [HC p.203].

MOYENS DE TRANSPORT A TRAVERS LES DIMENSIONS

Les Byakhee. Monstrueuses créatures capables de voler dans l'espace-temps [TC p.119]. Il faut utiliser un sifflet en pierre [TC p.29] et boire l'hydromel doré des Premiers Dieux [TC p.28, TC p.61] ou le prendre en pilule [TC p.118].
Les fenêtres. Certaines ouvrent sur d'autres réalités [OE p.113, RS p.71].
La lampe d'Alhazred. Lampe ouvrant sur des pays oubliés [OE p.95].
Les marais du Yorkshire. Mènent à la cité engloutie de Lh'yib [CT p.147].
La salle des sorcières. Creusée sous la demeure de la sorcière Abigail. Ouvre sur l'abîme de Nyoghta, la Chose qui ne devrait pas être [CT p.92].
Le tertre. Situé en Oklahoma occidental, ses tunnels mènent au monde de K'n-yam, gardés par les Y'mbhi, les sentinelles mutilées [HC p.226].

DECORS

Arkham. Vieille cité du Massachusetts [TC p.12, RS p.9].
La bibliothèque de la Miskatonic University. On peut y consulter l'un des rares exemplaires du *Necronomicon* [TC p.36]. On y rencontre le Dr. Llanfer [MC p.13], le Dr. Harmitage Harper [RS p.120] et Mr. Peabody [TC p.36, TC p.84].
Celeano. Etoile éloignée [TC p.66] où le Dr. Shrewsbury alla étudier les hiéroglyphes dérobés aux Premiers Dieux [TC p.62].
Le cimetière de Daalbergen. On y voit marcher une gigantesque silhouette serrant une bouteille noire et poursuivant un but qu'elle a oublié [HC p.329].
La Cité sans Nom. Ville du désert, où le Dr. Shrewsbury interroge le spectre d'Abdul Ahazred, l'auteur du *Necronomicon* [TC pp.209-221, CT p.149].
Dunwich. Pays de ruines et de végétations anormales où résident des hommes dégénérés et où se cache la maison de Dame Bishop [RS p.55].
L'Etoile Noire du Taureau. Etoile mourante où la Grand'Race s'est réfugiée, édifiant une incommensurable Bibliothèque où sont classées les archives de l'univers. L'esprit d'Amos Piper y fut transféré [OE p.168].
Federal Hill. Colline où repose l'église noire du Libre-arbitre [CT p.11].
La forêt de Roodsford Road. Lieu de culte druidique où l'on évoque par des sacrifices Shoggoth, la Chose Végétale venue des profondeurs [CT p.84].
G'harne. Cité morte dont Wendy-Smith rapporta les oeufs de Shuddle-M'ell [CT p.170].
L'Ile Noire. Ile mobile abritant les ruines de l'antique R'Iyeh [TC p.240, TC pp.267-268].
Innsmouth. Inquiétante ville portuaire [TC p.87, OE p.105] où l'on trouve l'Ordre Esotérique de Dagon [TC p.105], un édifice à la gloire de Cthulhu [TC p.97, TC p.111]. Obed Mars se maria avec une créature à moitié humaine. Génération après génération, de monstrueux stigmates s'étendirent à tous les habitants d'Innsmouth [TC p.114, RS p.97, CT p.222].
K'n-yam. Monde bleuté situé sous terre et peuplé de colons amenés de l'espace par Cthulhu, le Dieu à tête de pieuvre [HC p.262].
Les marais de Nouvelle-Orléans. Rendez-vous des adorateurs de Cthulhu [AC pp.29-33].
La maison van Der Heyl. Jadis habitée par une famille de sorciers [HM p.312]. Abrite une mystérieuse créature [HM p.307].
Mu. Ancien continent où vécurent les Lloigors et leurs esclaves [CT p.256].
La Pierre noire. Reste d'un château cyclopéen [AC p.92-93], lieu d'un culte immonde dont les sectateurs morts reviennent encore [AC p.103].
R'lyeh. Royaume englouti où Cthulhu mort repose et attend en rêvant l'heure où il surgira à nouveau [AC pp.48-50, OE p.126, HC p.211].
Le Rogers' Museum. Galerie de l'Horreur exposant de monstrueuses figurines [HM p.202] adorées par George Rogers, le conservateur [HM p.211].

Pour L'APPEL de CTHULHU

FRÈRES de SANG

Une compilation de scénarios pour L'Appel de Cthulhu sans aucun lien avec le Mythe !
Treize NOUVELLES et trépidantes Aventures à jouer en une nuit

Du Jeu de Rôle en 3D

L'Epouvante est salutaire !

"L'engouement de l'homme moderne pour les films d'épouvante - ceux qui lui donnent de si délicieux frissons et autres agréables sueurs froides - n'est que l'expression de son désir de ne pas oublier le côté le plus noir de l'existence. Les sensations, les émotions, les sentiments même, que suscite le spectacle de l'horreur, rappellent un temps très ancien où les hommes survivaient dans une crainte perpétuelle de l'indicible. Peur salutaire qui engendrait la méfiance et la prudence, peur sacrée rappelant que derrière l'innocente apparence du quotidien se cache un monde étrange d'où surgissent, parfois, sous des formes inattendues, des monstres terrifiants."

La qualité de l'Appel de Cthulhu et de ses suppléments leur a valu près de vingt distinctions et récompenses. En plus de ses éditions anglaises et françaises, le jeu a été traduit en allemand, en italien, en espagnol et en japonais.

13 histoires d'épouvante à mettre en scène avec les règles de **L'Appel de Cthulhu©**... S'inspirant chacun d'un film d'horreur connu, ces scénarios ont spécialement été conçus pour être joués en une ou deux soirées.

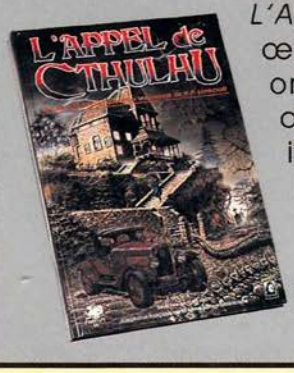
Vous connaissiez la terreur, découvrez l'ÉPOUVANTE

sous 13 de ses plus cinématographiques facettes !

Les Dernières Volontés d'Oncle Timothy - Liés par le Sang - Némésis - Le Continent Perdu - La Fiancée de la Momie - La Fabricante de Poupées - Les Chamans nazis miniatures venus de la nuit des temps - Lune de Miel en Enfer - Morts à l'Arrivée - L'Invasion - Les Créatures des Profondeurs - Fête ou Défaite - La Planète de l'Horreur...

Tous ces scénarios, bien que n'étant pas comparables aux classiques du Mythe, n'en sont pas moins des tremplins efficaces pouvant propulser vos personnages vers la panique et la folie. Les situations et les monstres qu'ils mettent en scène pourront, de prime abord, vous paraître familiers, mais soyez sûr qu'ils vous réservent des surprises...

Frères de Sang va vous plonger dans l'univers des films d'épouvante que vous avez adorés. Mais attention ! Même dans ces mondes de série B peuvent se dérouler des événements que ces films n'ont pas osé vous montrer.



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft dans lesquelles des gens ordinaires se trouvent confrontés aux créatures démoniaques du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des hommes et des femmes des années 20 qui enquêtent sur des mystères surnaturels et découvrent, parfois malgré eux, de terribles secrets. *Frères de Sang* est un recueil de 13 aventures d'épouvante classique adaptées pour *l'Appel de Cthulhu*.

129 F

9 782740 800355

ISBN : 2-7408-0035-5

DESCARTES EDITEUR

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence Chaosium Inc.

CHAOSIUM INC.