

DANS LA PEAU D'ALHAZRED

Version intégrale
(50.000 signes)

Avertissement

Ce scénario est extrêmement glauque. Fans d'horreur « light », passez votre chemin. Il comporte également un risque non négligeable de confrontation, potentiellement meurtrière, entre PJs. Il est conseillé au MJ de s'assurer que ses joueurs apprécient ce type d'aventure, si nécessaire en leur posant explicitement la question.

D'autre part, l'histoire ne s'appuie que sur une connaissance très vague de l'œuvre de Lovecraft et du JDR qui en est tiré. Il se peut, par conséquent, qu'elle s'écarte quelque peu du « dogme » officiel. De même, son but n'est pas d'amener les personnages à résoudre une énigme, au prix d'un long travail d'investigation. Il s'agit plutôt de les encourager à interagir en les confrontant à des choix difficiles dans des situations de malaise grandissant.

En outre, quelques petites libertés ont été prises avec la lettre du règlement du concours, tout en respectant son esprit. Les règles du jeu de l'ADC ont également été légèrement tordues par endroit.

Enfin, certaines sources d'inspiration, telles que présentées ici, n'ont qu'un très lointain rapport avec la réalité, l'unique but poursuivi étant de servir efficacement l'ambiance. Le cliché du « méchant métalleux », notamment, est utilisé en connaissance de cause.

Rappel du règlement du concours

Le contrat :

- un scénario pour l'Appel de Cthulhu ;
- le titre du scénario n'est là qu'à titre indicatif, pour donner le ton et non pour imposer quoi que ce soit ;
- la durée doit être d'une longue partie poulpique, pas plus, soit aux environs de 7-8 heures.

Les Investigateurs :

- Ils sont 4 minimum ;
- Ce sont d'anciens sectateurs (repentis ou non, à vous de voir) ;
- Ils ont essayé de doubler leur ancien maître de secte et se sont fait virer malproprement ;
- Certains peuvent avoir des troubles de la personnalité ;
- Ils ont une hantise des livres, des encens, des lieux confinés, des poignards... enfin de tout le matériel de base du bon sectateur en goguettes.

Les Monstres & l'Epoque :

- Rien d'imposé.

La rédaction :

- On veut du bon scénar pas dirigiste et qui vous colle une bonne frousse ;
- Les Investigateurs seront des personnages pré-tirés que vous devez fournir avec un bon background croustillant, pas trop lourd mais fun :).

Le Format :

- Entre 20 000 et 30 000 signes ;
- Fichier RTF, polices de caractères gratuites (www.dafont.com), écriture en noir sur blanc ;
- Les joueurs (et les juges...) adorent les aides de jeu sympas. Point trop n'en faut mais quelque p'tites et c'est le piquant de la partie !

Synopsis (réservés au MJ)

Quatre anciens sectateurs repentis se retrouvent, persuadés de pouvoir définitivement tourner cette sombre page de leurs existences. C'est alors que les vœux qu'ils ont formulés à l'époque, au cours d'un terrible rituel, commencent à se réaliser. Commettront-ils à nouveau l'indicible pour arrêter l'effroyable engrenage ?

Teaser (pour les joueurs)

Le scénario

Detroit, capitale de la Rust-Belt. Dans cette ville laissée à l'abandon, l'underground haineux du black metal prospère comme la vermine sur un cadavre. Quatre jeunes désabusés y trouvent, au sein du culte dirigé par le fascinant Abhoth, la noirceur qu'ils recherchent, et plus encore. Mais ils ne pourront pas s'empêcher de lui désobéir, commettant l'indicible pour tenter d'obtenir par eux-mêmes ce qu'ils désirent plus que tout.

Dix ans plus tard, Autumn, Josh et Lee vont accueillir Adam à sa sortie de prison, bien décidés à enfin tourner, ensemble, cette sombre page de leur histoire commune.

Les personnages

Adam Green : Ex-prisonnier, il a toujours été le meneur de la bande.

Autumn Miller : Mère célibataire, elle lutte pour s'en sortir.

Joshua Brown : SDF, toxicomane, la chance semble refuser de lui sourire.

Lee Davis : Cadre dans une grande banque, à force de travail et de talent.

Résumé (réservés au MJ)

Scène 1 : L'accueil

Adam est accueilli par les trois autres à sa sortie de prison. A l'insu des PJs, leurs retrouvailles déclenchent le réveil du Shoggoth invoqué dix ans plus tôt.

Scène 2 : Le temple brûlé

Les PJs constatent de visu que leur ancienne secte a bien été détruite. Leur quiétude nouvelle acquise sera de courte durée.

Scène 3 : L'appartement

Alors qu'ils fêtent l'événement, les PJs reçoivent un colis d'un autre ex-sectateur. Il leur confie ainsi l'objet nécessaire aux rituels d'invocation et de bannissement.

Scène 4 : Le 1^{er} vœu est exaucé

Le Shoggoth assassine les parents d'Adam, qui meurent dans d'atroces souffrances, conformément au vœu qu'il a émis au cours du rituel d'invocation.

Scène 5 : Le 2^e vœu est exaucé

Le Shoggoth ensorçèle Arlene, l'ex de Joshua, qui vient le supplier de lui faire l'amour, conformément au vœu qu'il a émis au cours du rituel d'invocation.

Scène 6 : Le 3^e vœu est exaucé

Le Shoggoth incendie l'ancienne école d'Autumn, immolant tous les élèves, conformément au vœu qu'elle a émis au cours du rituel d'invocation.

Scène 7 : Le 4^e vœu est exaucé

Le Shoggoth hypnotise la communauté de l'underground black metal, qui commence à adorer Lee, conformément au vœu qu'il a émis au cours du rituel d'invocation.

Scène 8 : Le bannissement

Les PJs sont confrontés au dilemme suivant : laisser la vague d'horreur submerger Detroit, ou se livrer à nouveau à un rituel abject pour bannir le Shoggoth.

Background et passé

Abruptum - Bis semina dies hora dea membra corpora *volume = 4*

+

Sunn O))) – Cry for the weeper *volume = 4*

Laisser aux joueurs lire le background, ainsi que le récit du passé de leur personnage.

Le passé (complément pour le MJ)

Les PJs croient à tort avoir échoué dans leur rituel. En réalité, ils sont bel et bien parvenus à invoquer le Shoggoth. La folie et la destruction causées par son arrivée sont cependant passés inaperçues dans le chaos créé par la colère d'Abhoth.

La créature s'est envolée pour se tapir dans les limbes, préparant l'exécution des demandes des PJs, en attendant la libération d'Adam. En effet, obéissant aux hermétiques lois qui lui sont propres, elle ne peut accomplir les tâches demandées par les quatre PJs qu'une fois ceux-ci tous réunis.

Mini-chronologie (réservée au MJ)

Voici une mini-chronologie des événements s'étant déroulés avant le début du scénario.

J - 10 ans : les PJs volent le Substrat à Abhoth et tentent d'invoquer un Shoggoth.

J - 1 semaine : Darrell Wilson envoie le Substrat et incendie le temple, tuant Abhoth.

J : Adam sort de prison (début du scénario).

Scénario

Notes préliminaires :

- *Au fur et à mesure des scènes, le scénario est de moins en moins balisé dans le temps et dans l'espace. Il est néanmoins probable qu'il dure moins de 24 heures, et qu'il se déroule plus ou moins en huis-clos.*
- *Si les PJs commencent à trop se méfier les uns des autres, insister sur leur complicité et les difficiles épreuves qu'ils ont traversé ensemble. En particulier, si un PJ tente d'en attaquer un autre, insister sur le mal qu'il a à s'y forcer, et demander un jet réussi de POW.*
- *Afin d'encourager le roleplay et la fluidité de la partie, les joueurs sont encouragés à jouer les éventuelles crises de folie de leur personnage librement. Cependant, les règles de santé mentale sont à interpréter au cas par cas.*
- *Il est important que le MJ ait lu les fiches des quatre PJs, et en dispose d'un exemplaire en cours de partie.*
- *Autumn et Joshua sont des personnages plus subtils que Lee et Adam, et sont plus difficiles à mettre en avant. Il faut donc veiller à ce qu'ils ne soient pas éclipsés. Une bonne méthode pour les remettre dans le bain est de faire appel aux complications diverses exposées en fin de scénario.*

Scène 1 : L'accueil

Summer overture (Requiem for a dream) volume = 3 attendre 3 accords
Lumière : lumière naturelle, ou halogène à 100%

C'est la fin de l'après-midi, et le soleil brille encore un peu. Vous êtes, tous les trois, assis dans la confortable berline de Lee, garée en face du portail principal. A droite comme à gauche, des barbelés recouvrent des centaines de mètres de murs gris et aveugles. Au loin, une vieille usine automobile déverse ses fumées brunes dans le ciel.

Vous êtes un petit peu nerveux à l'idée d'accueillir Adam, après toutes ces années, mais l'ambiance dans la voiture est plutôt joyeuse. Vous allez enfin être à nouveau tous réunis, et en plus vous avez une très bonne nouvelle à partager avec lui. Vous sentez que bientôt, plus rien ne vous empêchera de tourner définitivement la page.

Vous discutez un peu de ce que vous avez prévu pour ce soir : passer une dernière fois au temple, afin de voir de vos propres yeux que le temple a bel et bien été détruit, puis aller boire un coup à l'appartement d'Autumn.

Finalement le portail finit par s'ouvrir avec un léger couinement métallique, laissant d'abord apercevoir un gardien mal rasé, puis enfin : Adam ! Il regarde autour de lui, l'air un peu désorienté, puis vous voit sortir de la voiture et vous salue.

Les trois PJs accueillent Adam. Ils tombent dans les bras les uns des autres.

Ils lui montrent l'**article découpé du « Detroit Daily »** (un journal renommé pour son sérieux) par lequel ils ont découvert, il y a une semaine, le décès d'Abhoth et de la plupart (si ce n'est la totalité) des cultistes.

Les PJs discutent un peu, puis se mettent en route vers le temple. Ils continuent à discuter dans la voiture. Ils se rendent rapidement compte que leur complicité d'antan est toujours là, et qu'ils se comprennent comme personne ne pourrait les comprendre.

C'est un moment opportun du scénario pour que chaque joueur décrive son personnage physiquement.

Malgré leur joie, ils ne peuvent pas s'empêcher de penser aux 10 années qui se sont écoulées depuis la dernière fois qu'ils ont tous été réunis comme ça, et qui sont perdues à jamais.

Scène 2 : Le temple brûlé

A darkening mind (Havarax)

volume = 4

direct

Lumière : halogène 90%

C'est le début de la soirée, et le ciel commence à s'obscurcir légèrement. Votre voiture arrive enfin devant la carcasse brûlée du temple, en plein Downtown. Vous n'étiez plus venu ici depuis longtemps, mais l'endroit est toujours aussi sordide.

Vous connaissez bien l'ancienne usine qui se tient devant vous. Les débris, les affiches arrachées, les fenêtres condamnées avec des planches ... Mais, malgré les rubans de police et les murs noircis, éventrés par les flammes, l'endroit vous semble aujourd'hui paisible. Même s'il réveille en vous de douloureux souvenirs, vous vous sentez presque rassurés en le voyant ainsi.

Les PJs peuvent faire le tour du temple, et même y entrer, s'ils le souhaitent. L'endroit est très calme. S'ils fouillent dans les décombres, ils pourront trouver de quoi raviver de désagréables souvenirs. Ils ne courent cependant aucun danger physique. Quelques traces à la bombe de peinture sont visibles, marquant les endroits où la police a retrouvé les corps des sectateurs. Pour autant qu'ils puissent en juger, elles confirment ce qu'ils ont pu lire dans l'article.

Cette courte scène sert essentiellement l'ambiance. Le but est de donner aux PJs une fausse sensation de sécurité. Il peut être intéressant de cadrer une scène où deux (ou plus) PJs discutent en retournant vers la voiture, en marchant tranquillement.

A un moment, en passant près d'eux ou de leur voiture, quelqu'un demande à Joshua (ou éventuellement à Autumn) du feu. C'est un homme d'une quarantaine d'années avec une barbe et une casquette de base-ball. Il s'agit, en fait, d'un investigateur qui surveille l'endroit et/ou les PJs, et qui réapparaîtra dans la dernière scène, où les PJs le reconnaîtront.

Apaisés, les quatre PJs regagnent chacun un point de santé mentale.

Scène 3 : L'appartement

Comme convenu, les PJs vont boire un coup chez Autumn pour fêter leurs retrouvailles, la sortie de prison d'Adam, et la disparition définitive de la secte.

La nuit vient de tomber et la plupart des lampadaires s'allument. Le quartier est situé un peu à l'écart du centre-ville, mais est néanmoins manifestement pauvre.

La façade de l'immeuble où habite Autumn a été rongée par les pluies acides. A l'intérieur, le hall est sombre et porte quelques traces de vandalisme. L'ascenseur est en panne. La peinture dans la cage d'escalier et le couloir est écaillée depuis bien longtemps. On entend quelques bruits d'engueulade filtrer à travers une des autres portes.

La décoration du trois-pièces est faite de bric et de broc. Les affaires d'Autumn (uniforme de serveuse, papiers administratifs, ...) et de Rebecca (poupées, cahier de coloriage, ...) sont rangées du mieux possible dans le petit appartement.

Cette description a pour objectif d'assombrir un petit peu l'ambiance, après les scènes précédentes relativement joyeuses.

<i>Tyranor (Mz.412)</i>	<i>volume = 4</i>	<i>attendre 5 secondes</i>
<i>---> lancer le morceau dès que Rebecca évoque le « monsieur »</i>		

Arrivé sur place, la fillette est en train de regarder la télévision (voir description du PNJ). D'un ton détaché, elle mentionne qu'un monsieur est venu, sans détourner le regard de la télévision. Elle rajoute qu'il a laissé quelque chose pour elle, sur la table. Ceci devrait passablement inquiéter sa maman (une goutte de sueur froide lui court le long de l'échine). Perte de SAN 1. Questionnée, la fille répond que oui tout va bien, que oui c'est elle qui lui a ouvert, que non il ne l'a pas touchée, et que non elle ne se souvient pas de ce à quoi il ressemblait. Voyant sa maman si inquiète, elle commence elle-même à avoir peur, et finit par pleurer. « Qu'est-ce qu'il y a maman ? Qu'est-ce qui ne va pas ? »

Le « quelque chose » en question est un petit paquet US Mail à l'apparence anodine. Il est accompagné d'**une lettre** et d'un bon de livraison. Il a été livré par un facteur (aux USA, les tournées tardives sont parfois tardives).

Tyranor (Mz.412) volume = 4 attendre 5 secondes
---> lancer le morceau dès que Rebecca évoque le « monsieur »
Lumière : halogène 100%

Le paquet contient une boîte en métal rouillé. Tu l'ouvres, et à l'intérieur, enveloppé de coton, tu trouves une pierre jaunâtre de forme irrégulière. Composée d'un étrange minéral poreux, elle est approximativement de la taille d'un poing humain.

Vous reconnaissez tous cet objet. Il y a dix ans, après l'avoir dérobé à Ahboth, votre maître d'alors, vous vous en êtes servi dans votre horrible rituel. En effet, ce Substrat est l'ingrédient principal (mis à part le supplicié ...) nécessaire à l'invocation ou au bannissement du Shoggoth¹, permettant de fixer la créature alors qu'elle est encore sous forme éthérée.

Perte de SAN 1 (2 pour Adam).

Un autre ex-sectateur, nommé Darrell Wilson, l'a récupéré dans le chaos qui a suivi le rituel. Tout comme les PJs, il a été horrifié par cet épisode, qui lui a ouvert les yeux sur la véritable nature de Hazred. Il a donc décidé de garder le Substrat, afin qu'il ne serve plus jamais dans de tels actes contre-nature. Par ailleurs, il a envoyé quelques lettres à Adam au début de sa détention. Dans ces correspondances, il lui souhaitait courage, lui disant que « le monde aurait besoin de gens comme lui quand il sortirait de prison ». Adam lui avait d'ailleurs répondu, une fois, racontant notamment qu'ils fêteraient sa libération chez Autumn.

Darrell a, par la suite, cessé de correspondre avec lui. Néanmoins, il a pris note de sa date de libération. Celle-ci approchant, il a décidé que le moment était enfin venu d'agir. Torturé par ses horribles souvenirs de la secte, et ayant trop longtemps vécu à proximité du Substrat (et de ses rayonnements cosmiques), il a décidé de mettre un terme à ses jours, et de détruire définitivement la secte par la même occasion. Il a, en effet, perdu toute foi en la capacité de la justice à mettre fin aux agissements maléfiques de cette dernière.

Il a donc décidé de confier le Substrat à Adam. Une semaine avant sa libération, il lui a envoyé par la poste (accompagné d'une lettre), avant de se rendre au temple de la secte, d'en condamner les issus, puis d'y mettre le feu, empêchant quiconque d'en échapper.

En y réfléchissant, Adam se souvient effectivement d'avoir reçu plusieurs lettres de la part de Darrell, dans les premières années de sa détention. Les PJs se rappellent

¹ Trouver nom poétique/évocateur/imagé pour remplacer « Shoggoth »

tous les quatre d'ailleurs vaguement de lui. C'était un des fidèles d'Hazred, même s'il ne faisait pas partie, comme eux, de la garde rapprochée d'Abhoth. Ils n'avaient pas beaucoup de contacts avec lui à l'époque, et ils n'en ont eu aucun depuis.

S'ils examinent le paquet US Mail, les PJs constatent que la date d'envoi correspond à quelques jours avant l'incendie (donc il y a une grosse semaine). Il n'y a pas de nom ni d'adresse d'expéditeur.

Ce paquet fait prendre conscience aux PJs qu'il ne sera pas si simple que ça de tourner la page.

Si les PJs se renseignent sur Darrell, ils découvrent qu'il a effectivement disparu depuis la date de l'incendie. Il aura notamment donné ou vendu toutes ses affaires, et rendu son appartement.

Les quatre PJs se sentent concernés.

Est-ce qu'ils fuient ? Où iront-ils, eux qui ont passé toute leur vie (ou presque dans le cas d'Autumn) à Detroit ? De toutes manières, peu importe : les événements les rattraperont bien assez vite ...

La vieille voisine (Bertha Wilkins) n'a rien vu ni entendu.

A partir de ce stade dans le scénario, les PJs (et plus particulièrement Autumn) souhaitera peut-être confier la fillette à quelqu'un. S'ils sont réellement décidés, il serait gênant de les en empêcher. Néanmoins, le scénario gagne à ce que la petite fille accompagne les PJs. Il peut donc être intéressant de rappeler que l'enfant n'a pas d'amis. De plus, il peut être utile de soulever la question de savoir si elle serait vraiment plus en sécurité auprès d'une tierce personne (et notamment la vieille voisine, ou chez des collègues de Autumn, que cette dernière ne connaît finalement pas si bien que ça).

Scène 4 : Le 1^{er} vœux est exaucé

Rappel :

Lors du rituel, Adam avait souhaité que la créature le venge du traitement injuste de ses parents. Il avait demandé qu'ils meurent dans les pires souffrances, et voulait entendre leurs hurlements de douleur et leurs supplications.

Le Shoggoth à donc retrouvé leur trace. Il est entré dans leur pavillon de banlieue, puis les a immobilisés. Il leur a crevé les yeux, et a commencé à les torturer, se faisant passer pour leur fils. Il appelle ensuite vers le téléphone de là où se trouvent les PJs (probablement dans l'appartement de Autumn), ou encore sur le téléphone portable d'Adam.

Musique : Tyrannor (MZ412)

La personne qui décroche (éventuellement Rebecca) est horrifiée en décrochant, et lâche le combiné, qui tombe sur la table ou par-terre. Malgré la déformation du téléphone, on entend distinctement des hurlements horribles. Perte de SAN 1D2 (2D3 pour Adam).

Les cris de douleurs incohérents sont entrecoupés de supplications des parents à d'Adam d'arrêter la torture et de l'épargner. Il reconnaît leur voix. « Adam ! Je t'en supplie ! Pardonne-nous ! Aaaaaaaah ! ». Adam ne peut, malgré tout, s'empêcher de se sentir horrifié.

Si les PJs veulent essayer de sauver les parents d'Adam, ils peuvent se rendre à leur petit pavillon, situé dans une banlieue pauvre de la ville.

Lumière : halogène 50%

Le quartier est relativement désert. L'éclairage public fonctionne, mais les lampadaires sont assez éloignés les uns des autres. Aux abords du (ou dans le) pavillon, Joshua (ou éventuellement Autumn) trouve quelque part une trace étrange, comme par exemple un peu de poussière jaune. Le PJ est seul à voir cette trace (car il est un peu à l'écart), qui disparaît quelques instants plus tard, par exemple avec un souffle de vent. Ceci permet d'installer le doute s'il en parle aux autres (mais peut-être n'en parlera-t-il pas, de peur de passer pour fou, ou d'affoler inutilement les autres). Il s'agit d'une trace de la créature, mais il l'ignore. Il comprend juste qu'il s'agit d'une trace de quelque chose de surnaturel. Perte de SAN 1. Alternativement, il peut apercevoir une ombre furtive et terrifiante s'éloigner dans le ciel, à l'instant où elle passe entre deux nuages.

Les volets du pavillon sont fermés, tout comme les portes annexes. La porte principale, elle, n'est pas fermée à clef. C'est par là qu'est sortie la créature (ou la personne dont elle a pris le contrôle, suivant les besoins).

Lorsque les PJs ouvrent la porte d'entrée, le chien des parents, terrifié, se précipite dehors, sans crier gare. Petite frayeur en perspective ... Le chien s'enfuit ensuite dans la nuit. Perte de SAN 1.

Lumière : halogène 10%

Il fait assez sombre à l'intérieur du pavillon, et il y flotte un parfum musqué dérangeant. On entend le bruit d'une télévision.

<i>Dödsapparaten (Abruptum)</i>	<i>volume = 2</i>	<i>direct</i>
---------------------------------	-------------------	---------------

Tu pousses lentement la porte du salon. La pièce n'est éclairée que par l'écran de la télévision. Sur la moquette poisseuse sont prostrés les corps affreusement mutilés de ton père et de ta mère. Tu es pris d'une violente envie de vomir.

Perte de SAN 1D4+1 (2D4+2 pour Adam).

La table basse en verre du salon a volé en éclat, et la moquette est recouverte de morceaux coupants. Certains ont servi aux supplices qui ont manifestement été infligés aux parents. Un des parents respire encore. Les PJs l'amènent-ils aux urgences, ou l'achèvent-ils (sachant que, pour autant qu'ils puissent en juger, ses blessures physiques et psychologiques sont horribles et indélébiles) ?

A l'issue de cette scène, les PJs doivent se demander qui est responsable de cette horreur. Le fait qu'il s'agisse de la créature qu'ils ont tentée d'invoquer il y a 10 ans, alors qu'ils pensent avoir échoué, et qu'ils ont la preuve que la secte a disparu définitivement, doit leur paraître improbable. S'agit-il de quelqu'un qui cherche à leur jouer un mauvais tour, ou à se venger d'eux ?

Les PJs pourront aussi se rendre compte que le principal suspect de ce meurtre affreux sera très probablement Adam, dont la rancœur envers ses parents est notoire. D'autant plus maintenant qu'il a été sur les lieux du crime.

Il est possible de commencer à introduire les complications diverses à partir de la fin de cette scène.

Scène 5 : Le 2^e vœu est exaucé

Rappel :

Lors du rituel, Joshua avait souhaité que la créature rende Arlene (qui l'avait plaqué) à nouveau folle de lui. Il lui avait demandé qu'elle se jette sur lui, le suppliant de la baiser.

Le Shoggoth à donc retrouvé la femme en question, et lui a insufflé un désir sexuel irrésistible, et plus particulièrement intense envers Joshua. Puis, elle lui a indiqué où se trouvait ce dernier.

Arlene se précipite donc pour le retrouver, véritablement en chaleur. Elle est à moitié anéantie par ses pulsions sexuelles, d'autant plus qu'elle est partiellement consciente de ses faits et gestes, et donc morte de honte. Elle ne peut pas s'empêcher de baver et de se masturber. Elle a d'ailleurs été violée à deux reprises sur le chemin (d'où ses blessures).

Elle finit par arriver là où se trouve les PJs (sur le parking de l'hôpital, dans un hôtel, près d'un parc sur le chemin du retour du pavillon des parents, dans l'appartement de Autumn, ...veiller à ce que l'endroit soit relativement isolé ... c'est encore mieux si Joshua est un peu à l'écart).

Elle peut même interpeller la voiture des PJs à partir du trottoir. Dans ce cas, Joshua l'apercevra et la reconnaîtra après quelques instants. S'ils ne font pas mine de s'arrêter, ils la voient se faire agresser par un passant. S'ils l'ignorent encore, ils pourront simplement apprendre que son corps sans vie a été retrouvé, que la police poursuit son enquête, mais qu'à ce stade il semblerait qu'elle se soit suicidée après avoir subi des violences sexuelles répétées.

Feci factum sanguine gladios made fieri factus (Abruptum) volume = 4 direct
Lumière : halogène 50%

Sortant de la pénombre, une silhouette titube vers vous en gémissant. Après quelques instants incertains, vous reconnaissez Arlene Thompson, que Joshua fréquentait à l'époque de Hazred. Deux choses vous frappent : elle est encore plus belle qu'il y a dix ans, et elle n'est manifestement pas dans son état normal.

Trempée de sueur, sa longue chevelure noire lui colle au visage, et son maquillage dégouline jusqu'au filet de bave qui s'échappe de sa bouche. Son regard est fixé sur Joshua, et vous y lisez un mélange d'angoisse intense et de désir brûlant.

D'une voix rauque, elle te dit : « MMmmh ... Joshua ... baise-moi maintenant ... oh mon dieu, je t'en supplie, prends-moi là, tout de suite ... »

Elle est pieds-nus, et ses vêtements lacérés sont tachés de sang. Elle se cambre devant vous, tentant à la fois de cacher et de caresser son corps couvert de tatouages, de piercings, et de nombreuses traces de coups.

Adam, Lee et surtout Joshua, sentez le désir monter en vous, épicé d'une petite pointe de dégoût.

Arlene s'approche de plus en plus, et tend une main fébrile vers toi en te dévorant de ces yeux dont tu as tant rêvé.

« Joshua ... prends-moi ... j'en peux plus ... », dit-elle en tombant à genoux contre toi.

Perte de SAN 1.

Insister sur le fait que les PJs, et tout particulièrement Joshua, connaissent (ou du moins connaissent) personnellement Arlene.

Poussée par l'envoûtement du Shoggoth, Arlene n'aura de cesse tant que Joshua ne lui aura pas fait l'amour à plusieurs reprises.

Si elle est repoussée et abandonnée à elle-même, elle s'acharnera encore quelques temps (tambourinant à la porte, hurlant « Joshua, je t'en supplie », ...). Elle finira par abandonner, et tentera alors de se suicider brutalement, en se jetant sous une voiture, se coupant les veines avec un tesson de bouteille, ...

Si elle est maîtrisée physiquement (par exemple en l'attachant), et qu'elle n'est pas en présence de Joshua pendant suffisamment longtemps, elle finira par se calmer. Elle sera alors prise d'une profonde dépression et d'un intense dégoût d'elle-même et de Joshua. Elle sera plongée dans un état de stupeur catatonique quasi-permanent. Parfois, elle parlera un peu, péniblement, puis s'effondrera à nouveau en pleurant. Elle pensera que Joshua lui a lancé un sort, et lui en voudra terriblement. Elle évoquera en termes vagues avoir ressenti « quelque chose d'horrible », avant d'être prise d'un désir irrésistible. Cela doit servir de prémonition aux PJs vis-à-vis de la créature. C'est également une occasion de roleplay potentiellement émouvante. Au bout de quelques temps, si les PJs ne prennent pas de précautions (en la confiant à l'hôpital, par exemple), elle tentera, là encore, de se suicider.

Si elle meurt : perte de SAN 1D6 (1D6+1 pour Joshua).

Si Joshua cède et baise Arlene plusieurs fois d'affilée, elle finira par s'effondrer, tant physiquement que psychologiquement. Elle sombrera dans une catatonie profonde, et y restera tant qu'elle n'aura pas subi de soins médicaux.

Un des PJs, s'il se retrouve suffisamment proche d'Arlene, sentira sur elle un dérangeant parfum musqué.

A noter qu'à partir de ce stade, les PJs commenceront à être confrontés au dilemme de s'avouer leurs vœux respectifs, malgré la honte, ou alors de manifestement cacher quelque chose aux autres (qui s'imagineront du coup les pires choses (ne pas hésiter à insister là-dessus). Il s'agit là d'un facteur de méfiance supplémentaire entre PJs, qui peut donner lieu à une scène d'aveux dramatique.

Scène 6 : Le 3^e vœu est exaucé

Rappel :

Lors du rituel, Autumn avait souhaité que la créature la venge de son ancien lycée (celui qu'elle fréquentait avant de venir à Detroit). Elle lui avait demandé d'y tuer tout le monde, profs et élèves confondus.

Le Shoggoth a donc retrouvé le lycée en question (le Hamilton High School). Il va y condamner les issues, désactiver le système anti-incendie, et mettre le feu. Si rien n'est fait, tous ses occupants mourront brûlés, étouffés, piétinés ou écrasés.

Suivant les besoins du scénario, le Shoggoth peut devoir attendre que les enfants y reviennent (le lendemain, ou le lundi, ou même de vacances, suivant le déroulement du scénario), ou elle peut au contraire agir immédiatement (s'il s'agit d'un pensionnat). Quoi qu'il arrive, ne pas annoncer directement l'incendie aux PJs pour qu'ils (et particulièrement Autumn) sentent la pression monter.

Musique : Tyrantor (MZ412)

A ce stade, les PJs devraient avoir compris ce qu'il se trame. Ils vont donc sans doute tenter de prévenir la tragédie qui se prépare. Mais personne ne prendra leurs avertissements au sérieux. Et se rendre sur place prendra du temps, car le lycée se trouve dans une autre ville (voir un autre région, si nécessaire). Si les PJs ne tentent rien, ne pas hésiter à faire ressentir à Autumn un terrible pressentiment.

Quoi qu'il en soit, il faut éviter que les PJs restent passifs pendant ces événements, qui constituent un des moments forts pour le personnage d'Autumn. Si Autumn essaye de sauver ses anciens camarades de classe, croyant que ce seront eux les victimes de la créature, il faut la laisser s'échiner à tenter de les convaincre du danger (eux ne se souviendront pas d'elle, ou alors en auront gardé un mauvais souvenir), alors que le pensionnat est en train de tomber en proie aux flammes.

Pendant ce temps, le 4^e vœu est déjà en train d'être exaucé. Lee devrait commencer à sentir son POW augmenter. Bien qu'il l'ignore à cet instant, c'est dû aux rituels accomplis par les fans de son ancien groupe (voir 4^e vœu).

En fin de compte, l'école brûlera sans doute. Ceci doit montrer aux PJs que rien ni personne ne peut arrêter la créature tant qu'elle se trouvera sur ce plan. Si les PJs ne sont pas sur place, ils verront les images horribles à la télévision. Perte de SAN 1D6 (2D6 pour Autumn).

Ils réalisent alors que le seul moyen de mettre un terme à l'horreur est de bannir la créature. Mais cela nécessite qu'ils accomplissent à nouveau un rituel ensemble, semblable à celui d'il y a 10 ans : torture et sacrifice d'un innocent ...

La fin justifie-t-elle les moyens ? Parviendront-ils à maintenir un semblant d'équilibre psychologique ? Sacrifieront-ils l'un des leurs ? Si non, qui choisiront-ils ?

Scène 7 : Le 4^e vœu est exaucé

Rappel :

Lors du rituel, Lee avait souhaité que la créature fasse en sorte qu'Hazred connaisse un véritable succès, et qu'il soit vénéré par les foules. Or, il se trouve que certains autres musiciens du groupe ont également quitté la secte, et ont, quelques temps après, fondé un nouveau groupe dans la même veine, choisissant comme nom Sarnath, le pseudonyme de Lee (Abhoth avait donné aux quatre PJs un pseudonyme tiré de son tome interdit).

Le Shoggoth a retrouvé ce groupe (resté très confidentiel) à l'occasion d'un concert, et a insufflé à toutes les personnes présentes dans la salle une adoration pour leur musique et leur message. Celles-ci ont alors commencé à obéir aux messages inspirés du Mythe contenu dans les paroles des morceaux.

Musique : Tyrantor (MZ412)

Les PJs apprennent par la presse (TV, radio, journaux, ...) que la police signale une soudaine flambée de « messes noires », souvent accompagnées d'actes de barbarie inhumains (kidnapping, violence, torture, sadisme, pyromanie, ...).

S'ils étudient la question d'un peu plus près, les PJs reconnaissent dans les actes des fanatiques les préceptes qui étaient ceux du groupe Hazred. De plus, ils se rendent compte que les rituels sont manifestement effectués au nom de Lee/Sarnath. Ils peuvent apercevoir le nom Sarnath sur une image, ou entendre un fan hurler « Gloire à Sarnath ! ». Perte de SAN 1D6+1 (2D6+2 pour Lee).

Lorsque Lee réalise que ces rituels augmentent son POW, souhaite-t-il encore qu'ils cessent ? De plus, si un terme n'est pas mis à ces horreurs, son POW continue à augmenter, et les autres PJs finissent par le sentir. Une divergence d'intérêts et une crise de confiance pourra apparaître.

Au fur et à mesure que les minutes et les heures avancent, les reportages se font de plus en plus catastrophiques, citant des dizaines, voir des centaines de victimes. Des pentacles monstrueux apparaissent sur les murs parmi les graffitis. La police a bien du mal à ne pas s'avouer débordée, et le maire évoque d'instaurer l'état de siège dans la ville. Le but de ces déclarations est de mettre la pression sur les joueurs, et de les mettre en face du terrible dilemme : laisser la vague de violence maléfique continuer à grandir, jusqu'à ce qu'elle submerge entièrement Detroit, ou effectuer eux-mêmes un horrible rituel. Il faut qu'ils comprennent clairement que tant qu'ils n'agiront pas, la situation ne fera qu'empirer.

Scène 8 : Le bannissement

Les PJs peuvent choisir n'importe quel lieu pour accomplir le rituel, tant qu'il est relativement isolé : l'appartement d'Autumn, une chambre d'hôtel, un terrain vague dans la zone industrielle, ...

Si les PJs s'accordent trop rapidement sur le fait d'effectuer le rituel et que le scénario risque de tourner court, il peut être intéressant de développer la recherche de la victime. Dans ce cas, ne pas hésiter à développer au maximum les complications annexes.

Pour accomplir la cérémonie, ils n'ont besoin, en tout et pour tout, que d'un supplicé, d'un couteau et du Substrat. Mais où trouver la victime ? Dans la rue, dans un bar, ... Il faut que ça leur demande un effort. Quel que soit le choix des PJs, il faut insister sur le caractère humain de celle-ci, pour souligner l'horreur de l'acte qu'ils sont en train de commettre. Comme toute personne normalement constituée, elle réagira très mal à la peur et à la douleur intenses. Elle hurlera, pleurera, se débattrra, suppliera, injuriera, vomira, maudira, tremblera, frissonnera, leur dira qu'ils n'ont pas le droit, leur proposera de l'argent, etc.

A noter, au passage, que le précédent rituel a laissé des traces sur les PJs, qui vont leur compliquer la tâche. Ainsi Adam a la phobie des couteaux, et Lee a la phobie du sang. Ces phobies ne doivent pas les empêcher de participer au rituel. Elles servent juste à renforcer leur malaise durant cette scène. Ils devront laisser Autumn et Joshua torturer le supplicé, mais pourront participer aux incantations etc. (par exemple en se bandant les yeux).

Avant et pendant le rituel, Lee sent son POW augmenter encore et encore. Les autres PJs le sentent aussi. Ils en déduisent logiquement que les fanatiques sont en train de faire de plus en plus de victimes. La pression augmente donc pour mener le rituel à son terme, mais la tentation pour Lee de l'empêcher (pour que son POW continue à augmenter) grandit également. Cet impitoyable dilemme va en s'amplifiant.

Note : penser à laisser l'opportunité aux joueurs d'interagir et de discuter pendant le rituel.

Règle optionnelle :

- à 3 reprises au cours du rituel, le Substrat absorbe les points de magie des participants ;
- à chacune de ces 3 reprises, le MJ demande à chacun des joueurs de lui transmettre un petit papier où il indique si son personnage fournit ou non des points de magie pour le rituel ;
- à chaque fois :

- si les 4 PJs donnent, chacun perd 1/2 de ses points restants ;
 - si seulement 3 PJs donnent, chacun perd 1/2 + 1 de ses points restants ;
 - si seulement 2 PJs donnent, chacun perd 1/2 + 2 de ses points restants ;
 - si seulement 1 PJ donne, il perd 1/2 + 3 de ses points restants ;
- un PJ qui tombe à 0 points de magie tombe inconscient quelques temps (suivant les besoins du scénario) ;
 - ce petit mécanisme permet, de manière dramatique, de mettre à l'épreuve la confiance qu'ont les PJs entre eux, car ils sauront si tout le monde n'a pas contribué, sans pouvoir identifier le tricheur ... engueulades en perspective.

Satan jegent II – Global conquering (Mz.412)

volume = 4

direct

Lumière : bougies

Après avoir solidement cloué la victime sur la table, vous commencez la cérémonie.

Même si elles sont gravées à jamais dans vos mémoires, vous ne parvenez à prononcer qu'avec difficulté les formules rituelles, dont les sonorités sont manifestement étrangères à tout idiome humain. Vous écoutez le son de vos voix remplir l'espace qui vous entoure, et vous avez la désagréable sensation d'être en train de violer les lois de la nature.

Agglutinés autour du supplicé, vous commencez à inscrire les signes occultes sur son corps en prélevant des lambeaux de peau. Evitant de croiser son regard terrifié, vous essayez de ne pas penser à l'agonie interminable que vous allez lui infliger ce soir.

Perte de SAN 1D10.

Vous sentez les gouttelettes de transpiration perler sur vos fronts, et dessinez des traînées sanguinolentes en les essuyant d'un revers de main. Peu à peu, une désagréable odeur musquée envahit la pièce.

Vous êtes dégoûtés de vos propres faits et gestes, et perdez progressivement la notion du temps et de l'espace. L'endroit où vous vous trouvez vous semble maintenant gigantesque, et les cris de la victime résonnent pendant des minutes entières.

Toujours en psalmodiant, vous sacrifiez, un à un, les cinq sens de la victime aux Divinités Extérieures. Son sang ruisselle autour d'elle et commence à imbiber le sol où vous marchez. Outre les blessures que vous lui avez déjà infligées, elle s'est profondément entaillé les chairs en tentant, en vain, de se libérer.

C'est alors que, dans un insupportable grésillement, un trou noir et béant apparaît à quelques pas de vous. Il s'agit du portail dimensionnel qui permettra de bannir le Shoggoth, une fois matérialisé. Il semble comme étrangement dénué de surface, et provoque, chez ceux qui tentent de le fixer des yeux trop longtemps, un mal de tête aussi violent que rapide. Cet espèce d'abîme suspendu produit une aspiration semblable à celle créée par une brèche dans la coque d'un avion, et l'air qui vous entoure commence à tourbillonner. C'est alors que vous remarquez qu'une fine poussière jaunâtre s'est déposée par endroits.

Le moment est venu de baigner le Substrat dans les entrailles du supplicié. Vous chantez de plus en plus fort, couvrant ses râles visqueux de vos voix rendues rauques par l'émotion. La créature impie devrait bientôt commencer à se matérialiser.

Vos poings se crispent jusqu'à en devenir douloureux. Vous n'arrivez à cligner des yeux qu'avec difficulté, fascinés par le corps humide et écarlate qui se tord de souffrance devant vous.

Juste à côté de vous, le portail s'agrandit de plus en plus, traversé à intervalles irréguliers par des lumières vives et incompréhensibles. Son aspiration est maintenant assez violente, et les objets qui vous entourent sont sens dessus dessous.

C'est alors que vous commencez à distinguer la forme diffuse et éthérée du Shoggoth. Comme lorsque vous l'avez invoqué, il y a dix ans, il est titanesque, éclipsant tout ce qui vous entoure. Et comme il y a dix ans, cette masse amorphe de bulles protoplasmiques est la chose la plus abjecte qu'il vous ait jamais été donné de voir. Une vague luminescence jaunâtre envahit l'endroit, et vous ne pouvez vous empêcher de trembler (voir **image Shoggoth**).

Perte de SAN 1D10.

Le vortex du portail s'intensifie, et vous poursuivez vos incisions et vos incantations de plus belle, comme pris d'une frénésie hystérique. L'apparence noire et fétide du Shoggoth, fixée au Substrat, se fait de plus en plus distincte. Comme dans vos cauchemars, il est composé d'une myriade d'yeux, qui se forment tels des pustules, avant d'être à nouveau absorbés. Vous voyez qu'il est pris de violentes secousses, se débattant contre les liens que tissent votre magie noire.

Soudain, vous distinguez, dans votre semi-délire, un crissement de pneus à l'extérieur. Vous redoublez néanmoins d'intensité. Le moment est presque venu de repousser cette créature immonde, qui est sur le point d'être entièrement matérialisée, au-delà du portail.

A cet instant précis, les investigateurs (dont les PJs ont entendu la voiture arriver) tambourinent sur la porte, puis la défoncent, faisant irruption dans la pièce. Ils ont retrouvé la trace des PJs, et sont bien décidés à les empêcher à mener à bien le rituel, qu'il considèrent comme ignoble et maléfique (ils n'ont pas tout à fait tort). Ils ignorent complètement qu'il s'agit d'un sortilège de bannissement, et non d'invocation (les deux sont d'ailleurs difficile à différencier), et ils menacent les PJs de leurs armes, les sommant d'arrêter immédiatement. Le Professeur Anderson a éventuellement lancé le sort « Cloak of Fire » avant d'entrer.

Les investigateurs sont prêts à recourir à la violence pour interrompre le rituel (surtout le médecin). Néanmoins, ils ne sont pas du genre à tirer d'abord et à discuter ensuite, et ils ne sont pas stupides. Ils sont prêts à entendre les arguments des PJs, si ces derniers se montrent persuasifs. Les apparences ne sont, cependant, pas des plus favorables. A noter que si un combat s'engage, de nombreuses armes improvisées sont à portée de main (chaise, lampe, ...), car l'aspiration du portail a tout balayé.

Si le rituel est interrompu avant que le Shoggoth ne soit entièrement matérialisé, il commencera à s'estomper à nouveau, retournant là d'où il vient, libre de continuer à exister quelque part à Detroit. Le portail finira par se refermer, et tout redeviendra à peu près normal. Cette option n'est à employer que si le scénario doit être rapidement terminé, car elle n'est pas très amusante, du moins dans le cadre d'un one-shot.

Si le rituel est interrompu après que le Shoggoth se soit entièrement matérialisé, mais avant qu'il n'ait pu être repoussé au-delà du portail, il ne sera plus entravé. Furieux et blessé, il s'attaquera alors aux personnes se trouvant autour de lui, écrasant tout sur son passage dans des bruits de craquement humide. Leur seul espoir est de prendre leurs jambes à leur cou. Puis la forme iridescente de la créature s'envolera en ondulant. Le portail, lui, se résorbera progressivement, avant de disparaître complètement.

Enfin, si le rituel n'est pas interrompu, le Shoggoth sera repoussé à travers le portail dimensionnel, et banni.

Le Shoggoth :

- Particularités : Le Shoggoth invoqué fait partie d'une espèce plus évoluée, qui s'est libérée de l'emprise des Profonds. Il est doté d'une véritable intelligence et maîtrise plusieurs sorts.
- Caractéristiques :
 - o STR = 54
 - o CON = 36
 - o SIZ = 72

- INT = 12
- POW = 18
- DEX = 6
- Points de vie = 54 (régénère 2 points par tour)
- Bonus dégâts = +7D6
- Attaques =
 - Broyer 70%
 - De plus, toute personne en présence du Shoggoth doit effectuer un jet de résistance STR/STR ou être attrapé par les excroissances du Shoggoth et absorbé par lui (le Shoggoth partage sa STR entre toutes les personnes). Une personne absorbée ne peut agir qu'à condition de réussir un jet inférieur à sa propre STR avec 1D100 à chaque tour. Chaque tour (après le premier) qu'elle passe absorbée par le Shoggoth, une personne encaisse des dégâts équivalents au Bonus Dégâts du Shoggoth (soit 7D6).
- Armure = les armes normales n'infligent qu'un point de dégâts au Shoggoth
- Autres particularités :
 - le Shoggoth se métamorphose à volonté
 - le Shoggoth maîtrise tout sort utile au scénario ... exemples :
 - Chant of Thoth
 - Cloud memory
 - Contact human
 - Dominate
 - Enthrall victim
 - Implant suggestion
 - Mental suggestion
 - Mesmerize
 - Mi-Go hypnosis
 - Sekhmenkenhep's words
 - Siren's song
 - le Shoggoth est sensible à la poudre magique dont dispose le Professeur Anderson (Baneful dust of Hermes Trismegistus). Si elle ne suffit pas à vaincre la créature, elle peut permettre de la repousser quelques instants, ou de sauver de justesse quelqu'un ayant été absorbé par elle.

NB : La description de cette scène part du principe que les PJs choisissent de mener à bien le rituel de bannissement. Il est toutefois envisageable qu'ils refusent de se livrer à de telles horreurs, même pour la bonne cause. Une solution peut alors consister à inverser les rôles (une fois de plus ...). Dans ce cas, les investigateurs viennent trouver les PJs en leur demandant de leur remettre le Substrat, afin qu'ils exécutent eux-mêmes le rituel de bannissement, évitant ainsi à tout Detroit de sombrer sous une vague de violence et d'horreur. Si les PJs refusent, ils tenteront de l'obtenir de force (renforcer l'équipe d'investigateurs, si nécessaire). On peut même imaginer que

les investigateurs parviennent à leur fins, et capturent les PJs, afin qu'ils servent de suppliciés. Les PJs se laisseront-ils faire, ou leur égoïsme et leur instinct de survie reprendront-ils le dessus ?

Epilogue

Musique : Summer Overture (Requiem for a dream)

Laisser les joueurs imaginer un épilogue au scénario. Chacun, même ceux dont le personnage est décédé, peuvent contribuer une scène.

Complications diverses

Ces idées peuvent servir à renforcer l'ambiance au moment opportun, ou à amener sur le devant de la scène le personnage le moins intégré dans l'histoire.

Il est probable qu'il vaille mieux attendre la fin de la scène n°4 (celle du premier vœu) avant de les introduire.

IDEE A

Joshua (ou éventuellement Autumn) voit quelqu'un qui les observe. Le PJ est le seul à voir cette personne, qui fuira si on l'approche. Il s'agit d'un investigateur (à moins que ce soit le fruit de son imagination paranoïaque ...). En parlera-t-il aux autres ? Cette idée fera un effet maximal après un jet de SAN raté, histoire de jeter le trouble.

IDEE B

Joshua remarque quelque chose qui ne l'avait encore jamais frappé : Rebecca a les yeux verts clairs, comme Abhoth. En parlera-t-il à Autumn ? Aux autres ? Cette idée fera un effet maximal après un jet de SAN raté, histoire de jeter le trouble.

Si le secret d'Autumn est révélé, une perte de SAN s'impose : 1D6 (1D6+1 pour Autumn).

IDEE C

Attention : il convient de bien réfléchir à quel stade du scénario introduire ce bang, qui peut faire basculer les relations au sein du groupe.

Lee subit une des terrifiantes visions dont il est la victime depuis quelques années.

Il commence à percevoir quelques images et sons inquiétants mais furtifs. Il se demande s'il ne rêve pas. Il sent son pouls s'accélérer. Il apparaît aux autres comme distrait et inquiet.

Puis des créatures hideuses de taille relativement petite commencent à lui apparaître (voir description). Elles produisent des motifs et des mélodies hypnotiques. Un goût de fruit pourri lui envahit la bouche. Il commence à transpirer et à se crispier : regard fixe, mâchoire serrée, mains agrippées, bouche et joues prises de contractions incontrôlées, respiration irrégulière, ... Accomplir des gestes élémentaires, comme prononcer une parole, détacher sa ceinture de sécurité, ou se lever de sa chaise, lui deviennent très difficile (jets de dés). Les autres PJs ne perçoivent ni créatures, ni motifs, ni mélodies. Perte de SAN 1D4.

Ensuite (dès que les autres PJs sentiront le malaise pointer en eux, mais avant qu'ils ne puissent toucher Lee), il verra les créatures se jeter sur lui et sentira leurs attaques. Cette scène devra être présentée au joueur de Lee comme un combat normal, avec jets de dés, dégâts, etc. Les autres PJs le verront commencer soudain à se débattre violemment, et peut-être même saisir et utiliser une arme. L'attaque étant réelle pour lui, sa panique sera très convaincante, et sa survie pourra leur paraître en danger. Il tentera peut-être de s'enfuir, mais ses mouvements seront fortement entravés par les

créatures. Il ne pourra parcourir que quelques mètres (en tombant, roulant, marchant à quatre pattes, s'agrippant aux meubles qui l'entourent, ...).

Dans ses mouvements brusques, il fait chuter ou briser des objets qui l'entourent (ne pas hésiter à en rajouter pour rendre la scène plus confuse et impressionnante). Il enverra également valdinguer sa sacoche (qui contient le Quatrième Livre d'Harsis) à l'autre bout de la pièce (lanière rompue, coup de pied dans la sacoche posée par terre, chaise sur laquelle elle est accrochée renversée, ...). Ne pas insister dessus sur le moment.

Une fois la crise passée (ou pendant, suivant ce qui convient le mieux), un des autres PJs (Joshua, qui a justement la phobie des livres ?) apercevra ou ramassera la sacoche, qui s'est ouverte sous le choc. Il verra en dépasser le Quatrième Livre d'Harsis. Au premier coup d'œil, l'ouvrage (qui ne porte aucune mention sur sa couverture en vieux cuir rigide) lui apparaîtra très ancien. Il n'aura pas le temps de l'examiner plus avant, sentant peut-être juste l'incroyable douceur du cuir de sa couverture (*astuce : dire au joueur de Lee qu'il reprend ses esprits et qu'il voit que le PJ a ramassé sa sacoche pour lui rendre*).

L'objectif est que le PJ se doute de quelque chose, mais qu'il n'ait pas de certitude. Il vaut mieux qu'un seul PJ voie le livre. Idéalement, cela sera un PJ qui aura une opinion plutôt favorable de Lee, et qui aura tendance à garder ce qu'il a vu pour lui, du moins dans un premier temps. En tout cas, il faut éviter d'opposer définitivement Lee aux autres PJs, du moins avant la fin du scénario. Si les trois autres PJs se méfient déjà trop de Lee, il vaut peut-être mieux ne pas utiliser cette complication avant la dernière scène.

Il peut-être opportun de mettre l'accent sur la sympathie que Lee inspire à la suite de cet événement, en le présentant comme un compagnon fidèle, victime malheureuse d'une horrible agression. Si jamais le PJ décide de confronter immédiatement Lee devant les autres, le décrire comme perdu plutôt que maléfique.

Description du Quatrième Livre d'Harsis : L'ouvrage est manifestement très ancien. Sa couverture en vieux cuir rigide (vierge de toute mention écrite) est incroyablement douce au toucher. Le titre du tome n'est précisé nulle part. A l'intérieur, ses pages jaunies et craquelées sont couvertes d'une écriture manuscrite minuscule et torturée (rédigée dans une langue inconnue) et de schémas obscurs, le tout relevé de fascinantes enluminures aux couleurs étonnamment chatoyantes. Les marges sont remplies à craquer d'annotations plus ou moins effacées et de petites taches.

Les créatures imaginaires :

- Nombre = 3 ou 4 (voire plus si nécessaire)
- Caractéristiques = 5
- Points de vie = 5
- Attaque = 35%
- Dégâts = 1D4 + grapple
- SAN = 1D4
- Effets de l'hypnose : toutes les caractéristiques de Lee sont divisées par 2
- Description (**voir image**) :

- environ 50 cm de long
- carapace de type crustacé, avec épines dorsales
- nombreuses pattes articulées se terminant en crochets
- tête composée de pseudopodes visqueux
- ailes membraneuses aux reflets colorés hypnotisant

IDEE D

Ne pas utiliser cette complication si Autumn est trop hostile à Lee.

Autumn reçoit un coup de fil de la part de Dr. Taylor. Appelant anonymement, il lui demande si elle connaît un certain « Lee Davis ». Il souhaite avoir des informations à son sujet. « C'est extrêmement important ! »

Ne pas hésiter à rendre le docteur désagréable au téléphone. Après tout, il est très atteint par la disparition de son fils. De plus, sa santé mentale commence quelque peu à accuser le coup, au fur et à mesure qu'il découvre ce à quoi il a affaire (le Mythe). Enfin, il sent que quelque chose de terrible se prépare, et il commence à paniquer.

Tout cela doit pousser Autumn à se méfier du docteur et à couvrir Lee, en particulier du fait de son envie de voir le groupe réuni « comme à l'époque ». Idéalement, cela donnera lieu à un aveu en tête-à-tête de la part de Lee.

Une fois la situation entre Autumn et Lee résolue, il peut être intéressant de faire ressentir à Autumn que finalement, la personne au téléphone n'avait pas l'air si folle que ça. Cela permet de la disposer plus favorablement aux investigateurs, lorsque ceux-ci débarquent à la fin.

Personnages non-joueurs

Rebecca « Becky » Miller

POU = 9 SAN = 45/40 Points de vie = 9

Rebecca a toujours été difficile. Ceci est, sans doute, dû au relatif déséquilibre psychologique de sa mère. A moins que ce soit les gênes de son père qui soient en cause ? Toujours est-il qu'elle a du mal à interagir normalement avec autrui. Elle n'a d'ailleurs, pour ainsi dire, pas d'ami(e)s.

Son comportement n'est pas foncièrement méchant, mais elle a tendance à éviter le contact humain, ou, quand ce n'est pas possible, à être désagréable : caprices, injures, gestes violents, impolitesse et désobéissances diverses, etc. Elle n'en reste pas moins une petite fille de 10 ans, donc elle sera facilement effrayée (pleurs, cris, « maman ! », ...), surtout si sa mère l'est également.

Son rôle dans le scénario est triple :

- sa vulnérabilité est un élément de stress constant supplémentaire ;
- elle peut être le support de nombreuses opportunités de roleplaying
- son innocence rend les horreurs auxquelles sont confrontés les PJs d'autant plus choquantes.

Description :

- cheveux noirs (comme sa mère) ;
- yeux verts (comme son père) (*ne préciser que plus tard, dans un but précis*) ;
- maigrichonne ;
- mine renfrognée dès qu'elle n'est pas seule ;
- habillée en salopette violette.

Attention : S'il arrive quelque chose de grave à Becky :

- Autumn perd 1D4 points de SAN dans le cas de quelque chose réversible (1D2 pour les autres) ;
- Autumn perd 1D6+1 points de SAN dans le cas de quelque chose réversible (1D4 pour les autres) ;
- Autumn perd 2D6+1 points de SAN dans le cas de quelque chose réversible (1D6+1 pour les autres).

Arlene Thompson

Arlene fréquentait l'underground black metal il y a dix ans, et elle y a croisé les PJs à de nombreuses reprises. Elle avait 16 ans à l'époque, et son physique, déjà avantageux, attirait les convoitises. Elle a brièvement cédé aux avances de Joshua, mais s'est vite lassée de lui. Elle l'a alors largué sans ménagement. Il l'a supplié de changer d'avis, mais s'est vu sèchement repoussé. Le cœur brisé, sa frustration s'est graduellement muée en obsession. Il a donc, au cours du rituel d'invocation, secrètement demandé la créature de la rendre folle de lui.

Depuis, elle a continué à fréquenter le milieu du metal de Detroit (et notamment l'entourage d'Abhoth jusqu'à la disparition de ce dernier dans l'incendie du temple). Elle est toujours fascinée par l'occulte, mais n'a ni la volonté, ni la patience nécessaire pour découvrir le Mythe en tant que tel.

Après avoir abrégé ses études, elle a trouvé du travail dans une boutique occulte, où elle travaille encore. Elle vit actuellement en co-location (difficile) avec trois métalleux, dont un est son copain.

Malgré son appartenance à un milieu assez marginal, Arlene était une jeune femme relativement équilibrée et épanouie jusqu'à ce que le Shoggoth l'envoûte.

Les investigateurs

Prentiss, le fils du Dr. Taylor, a disparu dans la scène black metal underground il y a trois ans. Après l'échec de l'enquête policière, le docteur a commencé ses propres investigations. Celles-ci l'ont mené jusqu'à Hazred, sans pour autant lui permettre de retrouver son fils. Il a alors sollicité l'aide d'un des professeurs de Prentiss, spécialiste de l'occulte. Ce dernier a rapidement accepté de l'aider, d'autant plus qu'un autre de ses élèves avait connu le même sort. Ils ont retrouvé la trace des recherches de Lee sur le Mythe, et notamment de son acquisition du Quatrième Livre d'Harsis, sans toutefois parvenir à le localiser ou à l'incriminer précisément. C'est alors qu'ils ont détecté la présence de quelque chose d'anormal dans la ville (en réalité, le réveil de la créature). Au cours du scénario, ils convergent vers les PJs, et finissent par les localiser au moment où ceux-ci se lancent dans le dernier rituel. Ils pensent que les PJs sont les têtes pensantes d'un culte, et qu'ils sont responsables des événements actuels (ce qui n'est, après tout, pas totalement faux). Ils ne sont pas du tout au courant que le rituel que sont en train d'accomplir les PJs lorsqu'ils débarquent vise à bannir la créature.

Gabriel Taylor : Le médecin

Description physique :

- 40 ans environ ;
- bonne forme physique ;
- barbe et cheveux bruns coupés courts ;
- vêtements de marque pratiques et sombres ;
- gants en cuir ;
- casquette de base-ball.

Caractéristiques :

- FOR 12 DEX 12 INT 14 CON 12
- APP 12 POW 12 SIZ 14 EDU 15 SAN 60/55

Points de vie : 13

Points de magie : 12

Compétences principales :

- Bibliothèque = 75% ;
- Biologie = 51% ;
- Crédit = 65% ;
- Latin = 51% ;
- Médecine = 55% ;
- Pharmacologie = 51% ;
- Premiers soins = 80% ;
- Psychanalyse = 51% ;
- Psychologie = 55%.

Armes :

- Revolver .32 : 50%, dég 1D8, port. 15m, 6 balles, 3 tirs/rd, enr. 100, empale 1-10

Autres :

- photo de son fils ;
- agenda électronique permettant de retracer son enquête (les éléments concernant les recherches de Lee y sont cités).

Milton Anderson : Le Professeur

Description physique :

- 50 ans ;
- forme physique moyenne ;
- lunettes ;
- vêtements un peu démodés, sombres et pratiques ;
- un peu chauve, cheveux gris.

Caractéristiques :

- FOR 9 DEX 9 INT 16 CON 9
- APP 9 POW 15 SIZ 11 EDU 18 SAN 75/60

Points de vie : 10

Points de magie : 15

Compétences principales :

- Bibliothèque = 75% ;
- Chimie = 51% ;
- Crédit = 65% ;
- Langue étrangère = 51% ;
- Marchander = 55% ;
- Persuasion = 65% ;
- Psychologie = 55% ;
- Archéologie / Astronomie / Droit / Histoire naturelle = 55%.

Armes :

- pied de biche : 55%, dég 1D6, 20 pts vie, n'empale pas.

Autres :

- il porte sur lui un calepin rempli de milliers de gribouillis identiques (à force d'investiguer, sa santé mentale commence à accuser un peu le coup) ;
- Sortilèges :
 - o Baneful dust of Hermes Trismegistus
 - 4 magic points, no sanity points, Chemistry roll (to create dust)
 - anyone can use the dust (several times over)
 - successful throw inflicts 2D6 damage (miss still inflicts 1 point)
 - acts like acid on extra-terrestrial creatures (SAN 1D3)
 - o Chant of Thoth
 - increases intellect temporarily
 - o Charm animal
 - positive attitude, as if one its kind
 - o Cloak of fire
 - 12 magic points, 1D10 sanity points, 1 round to cast
 - lasts 4D4 rounds
 - seeing the cloak costs 1D3 sanity points
 - doubles DEX and MOV
 - attacks are at -20% against caster
 - weapons do minimum damage
 - punch/kick/... inflict damage on attacker instead
 - touching someone does 1D8 damage to target and half to caster

- Detect enchantment
 - 6 magic points, no sanity

Lieux divers

Grand parc dans la ville :

- grilles en métal noirci et rouillé ;
- bosquets obscurs ;
- passant qui a l'alcool triste (tesson de bouteille : 50%, 1d4).

Eglise urbaine :

- murs en béton, taggués ;
- portes fermées avec un grosse chaîne ;
- SDF dormant dans les poubelles (batte de base-ball : 50%, 1d8).

Concert de black metal underground dans un squat :

- musique glauque et assourdissante ;
- marée humaine agitée de convulsions morbides à l'intérieur ;
- fan ensanglanté et patibulaire appuyé contre un mur (couteau de combat : 50%, 1d4+2).

Motel miteux à l'écart de la ville :

- bruit des voitures sur l'autoroute voisine ;
- chambre poussiéreuse ;
- étudiante immigrante pas rassurée à l'accueil (aérosol poivre : 80%, stun 2d10 minutes, s'enraye sur 100).

Policier en patrouille automobile solitaire (à cause du manque de moyens) ;

- grosse lampe torche éblouissante ;
- méfiant (et sadique ou sympathique, suivant les besoins du scénario) ;
- physique imposant (revolver .32 : 60%, 1d8, 15m, 6/3, 100, 01-12 ++ matraque : 65%, 1d6+1d4).

Urgences de l'hôpital :

- grosse ambulance amochée garée sur un parking quasiment vide ;
- mère avec ses enfants qui pleurent près de l'entrée ;
- urgentiste voûté et déprimé, avec des grosses cernes (pas armé : 50%, 1d3).

Ecole dans une autre ville :

- bâtiment massif avec devise en latin sur fronton (par exemple : « connais-toi toi-même ») ;
- camion de sapeur-pompiers ;
- deux élèves perdus (petit couteau : 45%, 1d4, 01-09).

Noms divers

Quelques prénoms féminins américains communs :

- Sarah ;
- Katelyn ;
- Claire ;
- Deborah ;
- Brooke.

Quelques prénoms masculins américains communs :

- Dexter ;
- Jack ;
- James ;
- Ralph ;
- Scott.

Quelques noms de famille américains communs :

- Moore ;
- Jackson ;
- Young ;
- Wright ;
- Hill ;
- Baker ;
- Carter ;
- Turner ;
- Campbell ;
- Evans.

Notes

En cas de sollicitation de la part des joueurs, voici leur situation familiale :

- Adam :
 - o ses parents habitent à Detroit, mais il les déteste, et n'a plus de contacts avec eux depuis longtemps ;
 - o il est fils unique.
- Autumn :
 - o sa famille vit dans une autre ville.
- Joshua :
 - o ses parents et ses deux sœurs sont morts dans un accident de voiture lorsqu'il était très jeune ;
 - o il a été élevé dans un orphelinat.
- Lee :
 - o son père est mort de maladie, et sa mère est dans une maison de repos ;
 - o fils unique.

Dans ce scénario, les armes disponibles sont relativement peu meurtrières. Ceci permet de rendre les combats moins expéditifs, ce qui a plusieurs avantages :

- on diminue les chances de tuer un PJ sur un coup de dé au milieu du scénario ;
- on rend les combats moins propres et distants ;
- on permet aux combattants d'interagir pendant le combat (se parler, se rendre, ...).

Il est notamment conseillé que le revolver de Joshua soit la seule arme à feu dont disposent les PJs dans le cadre du scénario (mis à part éventuellement celle du Dr. Taylor qu'ils pourraient récupérer à la toute fin du scénario).

ANNEXE

Rapide rappel des principales règles

Santé mentale

Une perte de SAN supérieure ou égale à 5 points entraîne une crise de folie passagère (ignorer cette règle si nécessaire).

Elle est laissée à la libre interprétation du joueur, mais le MJ ne doit pas hésiter à fournir des pistes, par exemple sous forme d'éléments de décor.

Combat

Les personnages agissent dans l'ordre suivant :

- les tirs des armes déjà dégainées et les actions automatiques, suivant l'ordre de la DEX ;
- les attaques de corps à corps et les tirs des armes à dégainer, suivant l'ordre de la DEX ;
- les autres tirs des armes pouvant tirer plusieurs fois, suivant l'ordre de la DEX ;

Chacun a droit à une attaque et une défense par round.

Une attaque à l'arme blanche ou à l'arme à feu empale sur un résultat inférieur ou égal à 20% de la compétence de combat utilisée. Dans ce cas, lancer deux fois les dégâts.

Un personnage sonné ou surpris peut se défendre, mais pas attaquer.

Un personnage encaissant 50% ou plus de ses points de vie d'un coup doit réussir un jet sous CONx5 avec 1D100 pour ne pas perdre connaissance.

Un personnage à 1 ou 2 points de vie tombe inconscient. A 0 points de vie, il meurt.

Les premiers soins peuvent restaurer 1D3 points de vie par blessure.