



La maison de ma tante

1996, 1998 By Michael C. LaBossiere
Traduit par Akshaan Le Lynx

« *La maison de ma tante* » est une aventure initialement prévue pour être jouée à l'époque contemporaine. Vous trouverez, à la fin du scénario, les paragraphes modifiés vous permettant de la jouer dans les années 20.

Notes pour le gardien

« *La maison de ma tante* » est une aventure quelque peu cruelle pour les investigateurs et elle devra être dirigée avec prudence. Elle est prévue pour être jouée juste après que les investigateurs aient eu une expérience particulièrement difficile. Avant de faire jouer cette aventure, le gardien pourra expliquer ou aux joueurs que leurs personnages ont un peu trop souffert et qu'ils devraient faire un petit break pour récupérer. Il est important que le gardien fasse comprendre aux joueurs que cette aventure sera de tout repos contrairement à celle passée. Naturellement, s'est aventure va les plonger dans de nouvelles terreurs et les convaincre que le Mythe est plus envahissant est plus horrible que jamais.

L'intrigue de base de l'aventure repose sur le fait que certaines entité du mythe un pris connaissance de l'activité des investigateur et aimerait y mettre fin (en tuant les investigateurs). Pour ce faire, une entité du Mythe a été envoyée pour remplacer un parent de l'un des investigateurs afin de lui tendre un piège. Durant l'aventure, cette entité sera de son mieux pour neutraliser les investigateurs (on les tuant ou en les rendant fou). Le but des investigateurs est de survivre et de battre l'entité (ou au moins pouvoir fuir vivant est sain d'esprit).

Le gardien est libre d'ajuster le nombre de créatures opposées aux investigateurs en fonction de leur niveau physique et intellectuel.

Implication des investigateurs

Au début de l'aventure, Tante Sandra (un parent éloigné d'un investigateur, qui d'ailleurs, n'est pas vraiment sa tante) devra être considéré comme PNJ mineur. L'investigateur était un favori de la « tante » quand il était jeune garçon et est restée en contact avec lui durant toutes ces années. D'après les nouvelles que lui donnait l'investigateur, elle en a conclu qu'il était fortement intéressé par le surnaturel. Comme elle pensait que ces d'idées n'avaient pas de sens, essayer souvent de persuadés investigateurs d'abandonner ses croyances au sujet des fantômes, pouvoirs télépathiques, et autres absurdités. Malheureusement pourtant Sandra, le surnaturel existe

réellement.

Un peu avant que l'aventure commence, certaines entités du mythe vont comprendre la relation entre l'investigateur et tante Sandra. Une entité particulièrement horrible, un « mangeur », sera envoyée pour remplacer l'attente étendre un piège aux investigateurs. Il va leurrer la tante en lui faisant croire qu'elle a gagné une maison. Cette dernier un informera l'investigateur de sa grande chance dans une lettre. Le « mangeur » l'emprisonnement alors et prépara son piège. Ceci prêt, il enverra une lettre (la tante a toujours écrit ses lettres à la machine) aux investigateurs leur demandant leur aide (aide de jeu N°1). Quand le « mangeur » sera certain de la venue des investigateurs, il mangera l'attente et prendra sa place.

La maison peut se trouver sur n'importe quelle partie de la côte est, mais il est nécessaire que ce soit dans une zone isolée à au moins 2 jours de voyage du lieu de résidence des investigateurs.

L'aventure commence quand les instigateurs arrivent à la maison. « Tante Sandra » les accueillera chaleureusement à la porte, parlera un peu avec le et leur montrera leur chambre. Le « mangeur » ayant une limite de temps pour agir, il se mettra en action dès la première nuit.

La maison

La maison est relativement récente (environ dix ans), possède deux étages est une cave. C'est une maison à l'allure parfaitement normale (excepté pour son occupant actuel).

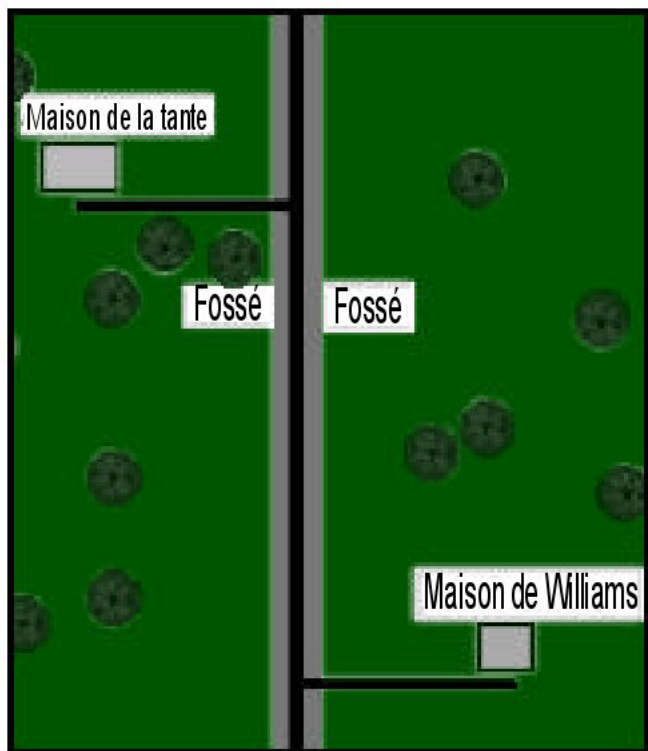
La maison est en fait construite un sur un ancien cimetière indien. Aucune des tribus locales n'a protesté contre la construction de la maison puisqu'en fait, celle-ci est construite sur le cimetière indien d'une tribu ennemie détestée et crainte.

La maison a été construite par Samuel Lang, un professeur d'anthropologie à la retraite. Beaucoup de ses voisins le trouvaient un peu étrange, excentrique (il l'était), mais ce n'est qu'un professeur à la retraite tout à fait normal. Il habitait ici jusqu'à ce qu'il ait été tué par le disciple du « Mangeur », Zeke Williams. Un autre membre de la secte, l'avocat Richard Benton, a pris soin de déplacer le cadavre et de maquiller le meurtre. Benton est alors reparti pour Boston ou il travaillait sur une autre affaire.

La maison est localisée approximativement à 50 miles de la ville la plus proche (en fonction de là où le gardien de localiser l'action). La maison la plus proche est à quelques minutes de (en voiture) et est occupée par Zeke Williams.

Pour garder un oeil sur les investigateurs, Zeke Williams, selon les ordres du « mangeur », a réalisé de minuscules trous dans les murs de chaque pièce. Si un investigateur cherche activement dans une pièce il peut repérer l'un de ces trous grâce à un jet de *trouver un objet caché* -30 %. Cependant, le joueur en devra préciser au gardien que son personnage cherche quelque chose sur un mur. Si les investigateurs trouvent ses trous, la tante (le « mangeur »), niera avoir connaissance d'eux, et suggéra que l'ancien propriétaire avait sûrement une raison, sans doute bizarre, d'avoir fait tous ces petits trous.

Les environs



La maison de la tante : la fameuse maison.

Fossé : de chaque côté de la routine, un fossé de 1 m de profondeur draine les eaux de pluie. Par fortes pluies ils sont rapidement inondés.

La maison de Williams : c'est une petite maison n'ayant rien d'extraordinaire. La maison de William est sur la route de la ville la plus proche.

La maison

La maison est en parfait état. Le « mangeur » a laissé à la tante le temps de déplacer tout ces biens et de s'installer si avant de la tuer, et ceci dans le but de créer un piège encore plus efficace.

Rez-de-chaussée

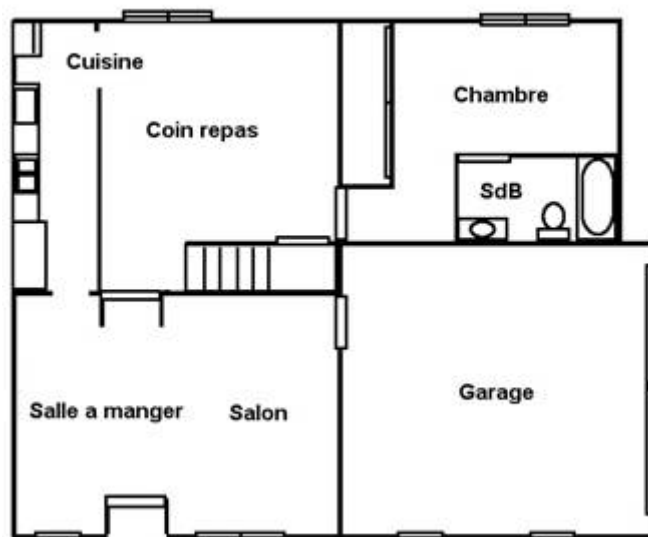
Entrée : une porte très robuste avec 2 solides serrures. La porte a une résistance de 17, en cas où quelqu'un viendrait à la

défoncer... Les portes intérieures sont nettement moins résistantes., bien que pouvant être fermées à clef, elle n'ont qu'une résistance de 6.

La salle à manger : Cette pièce contient une vieille table de chêne (à la tante) ainsi qu'un service de porcelaine et qu'un vase chinois.

Le salon : cette pièce contient tout le mobilier confortable que l'on trouve dans un salon ordinaire. Il y a une petite table et les magazines favoris de la tante.

Rez-de-Chaussée



Le coin repas : cette pièce contient un peu de mobilier, une table, des chaises ainsi qu'une petite télévision couleur.

La cuisine : la cuisine est équipée avec la traditionnelle cuisinière, le four micro-ondes, lave-vaisselle et un casier à couteaux bien rempli...

La chambre : c'est la chambre de la tante. Le « mangeur » ne pas mais ferme la porte à clef la nuit pendant qu'il sera dehors. Williams a coupé un panneau du seul et a ainsi créé une ouverture qui mène vers la chaufferie. Ce panneau est sous le lit. Williams a également entreposé sur ce panneau les couvertures supplémentaires afin de mieux le cacher. À part cela la pièce est strictement normale.

La salle de bains : c'est une salle de bains tout à fait normale que le « mangeur » n'a pas besoin d'utiliser (il fait néanmoins couler de l'eau de temps en temps).

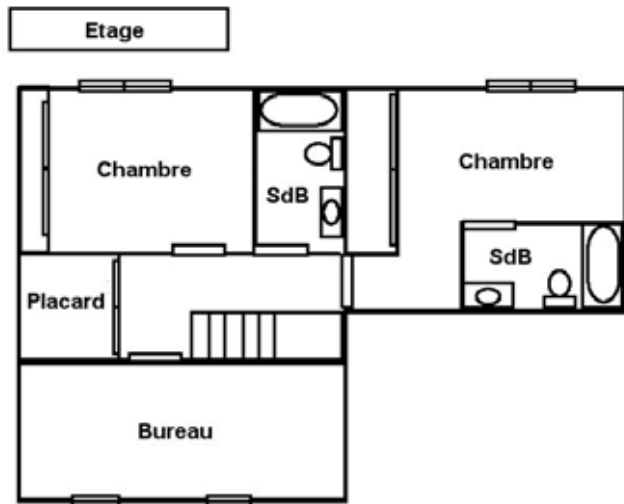
Le garage : il est vide, la tante ne possède pas de voiture.

L'étage

Chambres : les chambres sont meublées, mais ne contiennent rien d'exceptionnel.

Salles de bain : Les salles de bain sont tout à fait normales.

Placard : il contient du linge.

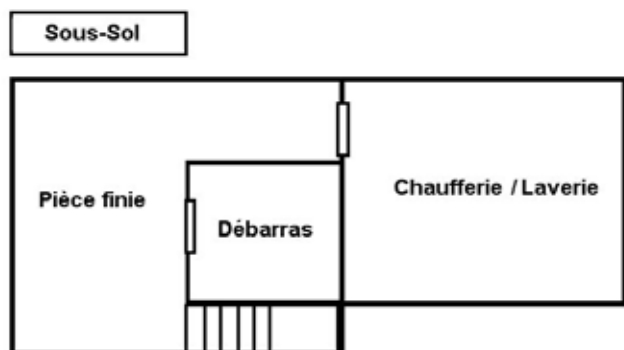


Le bureau : le bureau est meublé de plusieurs bibliothèques et quelques meubles. Le « mangeur » dira aux investigateurs que quelques livres étaient déjà là quand il est arrivé. Si les investigateurs cherchent dans la pièce, ils trouveront certainement (+20 % au jet de TOC) un compartiment secret dans l'une des bibliothèques. Celle-ci a été amenée sur place par Williams et le « mangeur » a préparé le manuscrit qui s'y trouve. Le manuscrit est détaillé en fin de scénario. À part celui-ci, il n'y a rien d'exceptionnel dans le bureau.

Sous-sol

Pièce achevée : dans cette pièce, de la moquette et de lambris ont été posés. Mais la pièce reste vide.

Débarras : le débarras est plein d'objets posés en vrac (qui ont appartenu à Lang). Au fond de la petite pièce se trouve un établi sur lequel on se trouve bon nombre d'objets inutiles mais également une scie et un fusil de chasse simple canon. Ces deux objets ne sont pas visibles de la porte. Mais les investigateurs devront donc entrer dans le débarras et chercher pour les trouver. Il y a également une boîte de trente vieilles cartouches (10 % d'entre elles sont encore en état de marche) derrière le fusil. Sur établi se trouve également un vieux cartable contenant quelques vieilles notes de Lang (concernant ces études d'anthropologie). Les cartables et fermés par un vieux cadenas. Il peut être forcé pour être ouvert (résistance de 8).



Chaufferie / laverie : cette pièce contient le chauffage au fioul ainsi que le lave-linge et sèche linge. Cette pièce est normale, excepté le panneau au plafond qui mène dans la chambre du rez-de-chaussée. À cause du mauvais éclairage, les

investigateurs auront plus de difficultés à trouver le panneau (-30 % en TOC). S'ils se doutent de quelque chose, et qu'ils approchent leur propre source de lumière, le malus n'est pas applicable.

L'enquête

Les investigateurs vont certainement vouloir enquêter (c'est dans leurs gènes). Comme le « mangeur » est plutôt familier avec les méthodes utilisées par les ennemis du Mythe, il a déjà préparé tout un panel de faux indices.

Le premier faux indice est le manuscrit localisé dans le bureau. Il est censé être une partie du journal de Lang et il raconte ses liens (fictifs) avec une secte appartenant au Mythe. Le manuscrit était préparé par le « mangeur » et l'histoire qu'il raconte est tout à fait plausible. Il semble expliquer la situation et une éventuelle alliance avec Lang pour éliminer Williams. Après tout, si Williams est été un obstacle pour Lang, il pourrait aider les investigateurs maintenant. Bien sur, le manuscrit n'est que pures inventions ; Lang n'avait aucune connaissance ni lien au Mythe tant que le « Mangeur » ne s'en prenne à lui. Le « Mangeur » a été très minutieux et pointilleux pour bien simuler l'âge du journal ; il a pris un vieux cahier et Williams l'a encore vieilli avec du thé et une exposition au soleil. Si les joueurs trouvent les documents dans le cartable et s'ils les comparent, en les mettant côte à côte, avec le journal, ils remarqueront que ce n'est pas la même écriture.

Le « Mangeur », Tante Sandra, proposera aux investigateurs qu'ils prennent contact avec Zeke Williams. Elle leur expliquera qu'il est assez amical, quoiqu'un peu excentrique. Si les investigateurs sont d'accords, elle invitera Williams. Celui-ci apparaît comme un vieil homme plutôt sympathique qui est en réalité un cultiste au service du Mythe. Les entités que le « mangeur » sert ont promis à William de prolonger sa vie en échange des services rendus. Williams racontera l'histoire suivante aux investigateurs :

« Les choses se passaient plutôt bien dans les environs, jusqu'à ce que cet homme, Lang, apparaisse, il y a une dizaine d'années. Quelqu'un m'a dit qu'il était un professeur à la retraite, ou quelque chose dans le genre. Et je l'ai vu plusieurs fois tourner en rond autour de cet endroit, là où se trouve actuellement la maison, en parlant tout seul. Il n'était pas très amical et m'a plusieurs fois répété de ne pas traîner sur son terrain. Peu de temps après, il a fait construire cette maison. Pendant la construction, l'un des ouvriers disparu. Il y eut une courte enquête, mais tout le monde a pensé que le jeune homme avait quitté la ville pour échapper à quelques problèmes. Personnellement, je soupçonne ce Lang d'être mouillé dans cette affaire de disparition, mais je n'ai jamais pu en fournir la preuve. Une fois la maison achevée, il a passé la plupart de son temps à creuser dans les environs. J'ai déposé un jour chez lui un couple, mais sans manque d'amabilité était sans faille ; il m'ordonna alors de quitter son terrain. Voyant cela vous comprendrait que n'avait nul désir de le rencontrer de nouveau.

Je pense que Lang était impliqué dans quelque chose d'étrange. J'ai entendu dire que le terrain de Lang était un ancien cimetière indien. Je ne connais pas le fin fond de

l'histoire mais je sais que ces indiens étaient vraiment mauvais.

Les choses ont duré comme ceci pendant à peu près 7 ans jusqu'au jour où une grande voiture noire est entrée dans mon jardin. Le conducteur était un étranger, du Moyen-Orient, je crois. Il recherchait Lang. Je l'ai donc dirigé vers l'intéressé. Ce type était un peu effrayant. Il ressemblait à ces méchants que l'on voit dans les films d'Indiana Jones.

Après que l'étranger soit passé, les choses devinrent plus étranges. J'ai parfois entendu de étrange bruit venant de chez Lang et parfois il y avait même des flashes, comme pendant les orages. Les choses ne s'améliorèrent pas pendant les dernières années, jusqu'à il y a deux mois. Cette nuit j'ai pu entendre cette affreuse voix et voir ses nombreux éclairs de lumière. Ça a commencé aussi à sentir un mauvais, comme dans les vieux marécages. J'ai surmonté mais peurs, et j'ai appelé les flics. Il y eut alors un bruit tel un coup de tonnerre et des flashes lumineux telle des éclairs. J'ai ensuite entendu un hurlement qui me glaça le sang. Ensuite... Ensuite, il y eut un silence de mort et une obscurité indescriptible.

En passant en voiture, le lendemain, devant la maison j'ai vu cette zone de la pelouse noircie, comme si elle avait été frappée par un éclair. Je n'ai pas vu de traces de Lang. Deux jours plus tard, j'ai vu une grosse voiture noire garée ici et une semaine après quelques personnes de la ville sont venues dans la maison.

Plus tard, j'ai appris que Lang n'avait pas de crédit et que la maison revenait à ses créanciers. Une compagnie a racheté la maison et d'autres dans les environs, a ensuite organisé une loterie, et votre tante a gagné la maison de Lang. »

Williams fera de son mieux pour convaincre les investigateurs que Lang était un personnage dangereux probablement mouillé dans quelques affaires mystérieuses liées à des sectes. Williams prétendra une rien connaître de l'occulte et dira même penser que Lang adorait quelque Dieux étrangers (« Je pense que Dieu n'était pas suffisant pour lui »), c'est ce qui le mena à sa perte. En réalité, l'histoire racontée par Williams n'est que pure invention.

Si les joueurs veulent vérifier l'authenticité de cette histoire, ils peuvent chercher des renseignements et des informations dans la ville voisine.

La bibliothèque

La bibliothèque est source de nombreuses informations utiles aux investigateurs. Un jet de *bibliothèque* réussie ne permettra de découvrir les éléments suivants :

Dans les temps coloniaux, une tribu d'amérindiens habitait cette région. Cette tribu pratiquait une religion qui n'a pas été acceptée par les autres tribus de la région et il y a eu de nombreux conflits entre cette tribu et les autres. Enregistre fait état des conflits entre les colons anglais et les membres de cette tribu. Ces derniers sont décrits comme « des gens désagréables et sauvages pouvant être parfois odieux avec les membres de leur propre tribu ». D'après ce registre, cette tribu a été plus tard massacrée par un groupe de colons.

Les registres de la ville

Les investigateurs peuvent également examiner les registres de la ville afin de vérifier quelques éléments à propos de la maison et du terrain. Dans ce registre, ils trouveront les certificats d'achat du terrain par Lang à une société immobilière de New York. Il aurait acheté le terrain à cette compagnie (qui n'a aucun lien avec le Mythe). Un permis de construire a été ensuite délivré à M. Lang. Les registres montrent aussi que la propriété de la maison a été transférée à une compagnie immobilière de Boston (qui, elle, est fortement impliquée avec le Mythe). Ensuite, la tante est devenue propriétaire du terrain et de la maison.

Si les joueurs ont des relations, ou les compétences nécessaires (jet de baratin, crédit), ils pourront avoir, avec certaines difficultés tout de même, d'autres rapports. Ils apprendront alors que la compagnie immobilière de Boston (Silver Investments Inc) a acquis plusieurs maisons dans la région.

La Silver Investments Inc

S'ils continuent leur recherche dans ce sens, ils pourront découvrir qu'à chaque fois, la société de Boston achète des maisons à des personnes n'ayant plus aucun parent vivant. Bien que ce ne soit pas particulièrement bizarre, les investigateurs ne seront pas en mesure de localiser ni de connaître quoi que ce soit à propos des anciens propriétaires. Silver Investments Inc, est une société écran travaillant pouvant être membre de culte lié au Mythe, qui achète des propriétés pour leur usage.

Le gardien devant être particulièrement attentif assez que les joueurs n'enquêtent pas trop sur cette société. Si nécessaire, le « mangeur » ou Williams, s'arrangera pour que les investigateurs ne puissent pas quitter les lieux (petits accidents...). Par contre le gardien pourra aisément inclure cet indice dans d'un autre scénario futur.

Si les investigateurs joignent par téléphone la société, une sympathique secrétaire leur passera son supérieur, Richard Benton. Celui-ci leur apprendra que cette compagnie organise souvent des concours et tirage au sort dans un simple but publicitaire. Benton est assez habile et fera croire à son interlocuteur qu'il est actuellement très occupé et qu'il ne peut renseigner les investigateurs, à moins que ceux-ci ne soient intéressés par l'achat d'une maison. Ceux-ci n'apprendront rien de plus sur Benton.

Renseignements sur Lang

Tous les investigateurs peuvent décider de se renseigner sur M. Lang. Ils ont quelques chances de trouver de quelqu'un en ville qui se souviennent de celui-ci. Toutefois le bibliothécaire, lui, sera capable d'en parler. Ceux qui le connaissent diront de lui qu'il était seul, un peu excentrique, et qu'il parlait parfois de choses bizarres ; religion étrange d'autres cultures, rituelle étrange. Ces derniers temps il paraissait nerveux. Il était en fait réellement excentrique et avait peur des rencontres, sauf quand il s'agissait de transmettre son savoir, ce qui explique sa nervosité. C'était une personne tout à fait normale sans aucun lien avec le Mythe.

Les investigateurs pourront également apprendre qu'il a travaillé dans une université de l'état. Si les investigateurs appellent cette université, ils apprendront de la bouche du doyen les mêmes renseignements que ceux cités plus haut.

Renseignements sur Williams

Les investigateurs ne trouveront par contre personnes en ville connaissant bien Williams. Certains se souviendront de lui faisant ses courses ou mettant de l'essence dans sa voiture...

S'ils vérifient dans les registres de la mairie, ils apprendront que Williams était propriétaire de sa maison depuis six mois quand celle-ci a été achetée puis revendue par Silver Investments Inc. S'ils parlent de ce sujet à l'intéressé, celui-ci leurs dira qui le gardait la maison pour son cousin, Jack Smith (l'ancien propriétaire) et qu'il l'a finalement acheté quand son cousin a quitté la région. Williams a en fait liquidé Smith et Benton s'est chargé des transactions immobilières. Smith était un marginal, la tâche était aisée.

Événements

Le but principal Alain de Williams et du « mangeur » sera de tuer les investigateurs ou de les faire plonger dans la folie. Williams et le « mangeur » sont conscients de la difficulté d'effectuer de meurtre. Afin de se faciliter la tâche, ils ont mis au point toute une série d'événements dans le seul but de d'affaiblir à peu à peu les investigateurs afin de les supprimer plus facilement. Le « mangeur » a estimé que 5 jours leur suffiraient. Passé ce délai, si les investigateurs ne sont pas vaincus, le « mangeur » quittera la zone, laissant la peau pourrissante de tante Sarah cloué à un mur (perte de 0/1D3 SAN).

Jour 1

Le jour où les investigateurs arrivent sera relativement sans incident. Le « mangeur » donnera une chance aux investigateurs de rencontrer William et d'effectuer quelques petites recherches. Pendant que les investigateurs s'installent, le « mangeur » commencera à les jauger et établira ses premiers plans.

Jour 2

Ce jour sera sans incident et les investigateurs iront probablement à la ville pour faire quelques recherches. Le « mangeur » leur donnant à une liste de course à faire (les courses habituelles de tante Sandra). Pendant la soirée Williams jettera, à l'aide d'une fronde, un os humain dans les buissons proches de la maison, attirant ainsi l'attention des PJs. Dès qu'il entendra les PJs derrière la porte d'entrée, il lancera un vieux crâne humain dans l'ouverture, ensuite il s'enfuira vers le fossé de l'autre côté de la route ou il se cachera sous une bâche. Le « mangeur » fera semblant d'être particulièrement horrifié. Si les investigateurs sortent et cherchent dans les environs avec l'aide d'une source lumineuse, ils trouveront plusieurs os humains. Si ils les examinent, ils remarqueront ils sont assez vieux (Williams les a déterrés et il y a de ça bien longtemps). Afin de rendre les choses plus excitantes, Williams a placé, avant son attaque à la fronde, 10 verres remplis d'acide dans la zone se trouvant devant la porte d'entrée. Il a versé un liquide lumineux dans l'acide afin de celui-ci luise d'un vert plutôt hideux. Le liquide a été ensuite versé dans des verres peints en noir. Chaque verre a été recouvert un d'un bout de carton pour dissimuler la luminescence. Si les investigateurs sortent, ils auront chacun 50

% de chance de cogner dans un verre plus 25 % supplémentaires d'en renverser un deuxième. Comme Williams a pris ces précautions en coupant la lumière du seuil, les investigateurs ne pourront pas voir les verres à moins qu'ils n'éclairaient ouvertement le sol avec leurs lampes et réussissent un jet de *Trouver Objet Caché*. Si les investigateurs sortent de la maison sans se méfier, ils ne pourront voir les verres qu'au dernier moment. Chaque fois qu'ils renverseront un verre ils devront effectuer un jet de *Chance*. En cas de réussite le personnage n'encaissera qu'1D3 points de dommages, contre 1D6 points le premier round et 1D3 le suivant en cas d'échec. Si le joueur fait un 01 au jet de *Chance*, il ne prendra pas de dommages.

Si les investigateurs alertent la police, une patrouille arrivera trente minutes plus tard. Elle prendra les déclarations, ramassera les os et l'acide et commencera son enquête (rapidement classée sans suite). Le « mangeur » fera semblant d'être très inquiet au sujet des investigateurs blessés s'il y en a et leur suggérera d'aller consulter un médecin.

Jour 3

Le troisième jour, Williams et le « mangeur », créeront quelques problèmes aux investigateurs. Le matin, Williams se déguisera et ira en ville pour embaucher quelques malfrats locaux. Il leur donnera la description des investigateurs et leur demandera de crier «Yog-Sottoth ! » Lorsque les attaquants. Williams rentrera alors chez lui et préparera le piège. Il déterra un crâne (il possède plusieurs squelettes enterrés sous différents arbres), y gravera quelques signes occultes, l'enduera de sang animal et le déposera dans son allée. Il appellera ensuite les investigateurs leur disant qu'il a vu une chose mystérieuse rôder autour de sa maison. Il leur demandera leur aide. Quand les investigateurs arriveront sur place, ils pourront voir le crâne recouvert de sang dans l'allée au moment où Williams sortira en courant de chez lui. Pendant qu'il raconte aux investigateurs son histoire de « mystérieux rôdeur », les malfrats arriveront en voiture et attaqueront les investigateurs en criant quelque chose comme «Yog-Sottoth ! ». Il y aura un voyou par investigateur.

Si les malfrats prennent le dessus sur les investigateurs, ces derniers seront roulés de coups, volés et laissés sur place. Si les investigateurs sont laissés sans défense dans l'allée de Williams, celui-ci ira chercher son fusil, appellera le « mangeur » et les achèvera. Au contraire, si les investigateurs prennent le dessus sur les malfrats, ceux-ci expliqueront ils ont été embauchés par un type qu'ils ne connaissent pas afin de les mettre hors d'état de nuire. Ils expliqueront aussi que le type leur a aussi dit qu'ils ne devaient pas frapper le vieillard en compagnie des investigateurs, parce qu'il avait une autre idée pour lui. Ils ne savent rien de plus. Si les investigateurs appellent la police, celle-ci viendra chercher les malfrats qui passeront quelques mois en prison.

Durant la nuit, Williams et le « mangeur » prépareront les plans pour les deux prochaines nuits. De ce fait, les investigateurs passeront une paisible soirée. Pendant qu'ils seront tous endormis, le « mangeur » contactera un groupe de goules (caractéristiques du livre de règles), afin de recruter 3 d'entre elles. Pendant ce temps, Williams sera en ville à chercher des victimes servant à « payer » les goules pour les 2 prochaines nuits.

Jour 4

La journée sera sans événements il n'y incident plus que William de sera occupé à préparer la nuit. Il a 7 personnes enchaînées dans son sous-sol. Il tuera et mutilera 2 d'entre elles et s'attachera à préparer de l'acide. Pendant que William 5 travaillera sur l'acide, le « mangeur » transformera 3 des victimes en zombie affamé. Une fois l'acide terminé, Williams transportera les deux victimes et les trois zombies à l'arrière de son pick-up et détruira sa maison. Cette nuit, pendant que les investigateurs seront endormis, il entra le téléphone et les lignes électriques à plusieurs endroits. Il versera alors de l'acide sur les moteurs, dans le réservoir et à l'intérieur des véhicules des investigateurs qui seront alors hors d'usage. Pendant ce temps, le « mangeur » prendra les cadavres mutilés dans la maison de la tante.

Une fois cela effectué, Williams se cachera dans le fossé à environ 100 mètres de la maison et fera des bruits surnaturels à l'aide d'un enregistrement et d'un haut-parleur. Il fuira alors avec que sa camionnette qui est garée à environ un demi mile en contrebas de la route (avec les victimes à l'arrière). Quand les investigateurs seront éveillés par l'horrible hurlement ils sortiront probablement de leurs chambres en courant et tomberont alors sur les cadavres horriblement mutilés. Cette surprise leur coûtera 0/1D6 SAN. Ils auront également la désagréable surprise de se rendre compte qu'il n'y a plus d'électricité ni de téléphone. S'ils décident de se rendre chez Williams ils la trouveront saccagé et pleine de sang. Ils verront aussi des membres (appartenant aux victimes) par terre dans la maison (0/1D3 SAN). Le « mangeur » prétendra être enrichi parce qu'il se passa et simulera une crise d'hystérie et s'il voit les cadavres.

Jour 5

à l'aube du cinquième jour, les investigateurs seront sans électricité, sans téléphone, sans véhicule et se trouveront à 50 Miles de la ville la plus proche. Un investigateur, en excellente santé, pourra faire le voyage en à peu près 8 heures, en alternant marche et course à pied, ou en chiffre 13 heures de marche seulement. Si les investigateurs décident de partir, le « mangeur » fera de son mieux pour les persuader de rester. Après tout, le « mangeur » paraît être une vieille femme sans défense ne pouvant rester seule dans sa maison. Si tous les investigateurs quittent le « mangeur », il laissera une peau de Tante Sandra clouée au mur. Si les investigateurs s'en aperçoivent, ils perdront chacun 1D6 points de SAN (du fait qu'ils croient avoir laissés tante Sandra seule et qu'elle est morte, sachant qu'il ne savait pas « qu'elle » était le mangeur). Si quelques investigateurs choisissent de partir, Williams, trois goules et trois zombies leur prendront un piège à peu près une heure après qu'il s'est quitté la maison. Si les investigateurs survivent à cette épreuve, ils pourront prendre le pick-up de Williams. S'ils détruisent le camion d'une façon ou d'une autre, il y a 10 % de chance par heure qu'ils rencontrent quelqu'un qui pourra les amener à la ville. Le véhicule du facteur quittera également la ville à 2:00 PM et devrait rencontrer le groupe d'investigateurs quelque part entre la ville et la maison. Le véhicule possède une CB et le facteur l'utilisera pour appeler la police à la rescousse des investigateurs.

Si quelques uns ou la totalité des investigateurs choisit de rester, tante Sandra leur suggérera de nettoyer la maison et d'attendre le facteur. Si une partie des investigateurs part, William 5 leur prendra un piège une heure après leur départ. Si Williams tue tout les investigateurs qui sont partis ou tous ceux qui sont restés, lui et ses horribles alliés tendront une embuscade au

facteur a à peu près dix miles de la maison. De ce fait, ce dernier n'arrivera jamais à la maison. Donc, il ne reste qu'une seule solution aux investigateurs : se débrouiller seuls.

Dès que la nuit tombera et que les investigateurs seront fatigués, les zombies et les goules attaqueront. Le « mangeur » a prévu différentes entrées pour accéder à la maison (fenêtre du sous-sol, fenêtre de chambre de tante Sandra, garage) tout en restant inaperçus. Pendant l'attaque, le « mangeur » fera de son mieux pour prendre les choses plus difficiles aux investigateurs sans pour autant risquer sa propre vie (il leur rentrera dedans par inadvertance, restera dans leur pattes, simulera la folie, prétendre être attaqué par les goules, etc.). Pendant que les goules et les zombies oeuvreront à l'intérieur, Williams sera campé dehors avec son fusil attendant les fuyards. Tout compte fait, les choses risquent de mal tourner pour les investigateurs.

Résolution de l'aventure

L'aventure prendra fin quand les investigateurs seront vaincus ou s'ils sortent victorieux du combat final. Si les investigateurs détruisent au renvoi le « mangeur » et ces alliés, ils auront alors un répit, de courte durée, certes, mais un répit. Les investigateurs recevront de plus une récompense maximale de 1D8 points de SAN. S'ils sont vaincus par le « mangeur » et ces alliés, ils seront vraisemblablement morts ou transformés en quelque chose de pire. Si le gardien se sent une âme miséricordieuse, les investigateurs ayant encore une parcelle de vie pourront être conduits à Boston, ce qui devrait leur donner une chance de survivre.

Les investigateurs pourront également vouloir poursuivre l'investigation en enquêtant sur la Silver Investment Inc à Boston. Ceci sera l'objet d'une autre de vos aventures...

PNJs et Créatures

Zeke WILLIAMS

Description : Williams apparaît comme un gentil vieux monsieur à l'allure trapue. En fait, il est membre d'un culte qui sert le Mythe depuis de nombreuses années. Williams est très intelligent et très vicieux ce qu'il lui a valu d'être souvent employé pour de « sales » boulots. Malgré son âge apparent, il est très costaud et adepte de la violence gratuite.

FOR	16	DEX	14	INT	14	PdV	12
CON	13	APP	11	POU	13	Bonus dom.	+1D4
TAI	11	SAN	00	EDU	13		

Armes : Poing 55% 1D3+bd, Coup de pied 50% 1D6+bd
Lee Enfield cal. 303 50% 2D6+3.

Compétences : Baratin 40% ; Conduire Auto 30% ;
Dissimulation 30% ; Ecouter 50% ; Esquive 20% ; Se cacher
70% ; Suivre une piste 15% ; TOC 35%.

Le Mangeur

Description : les mangeurs sont d'horribles entités sont, heureusement, très rares. Elles sont créées par de sombres et terribles incantations à partir un de cadavres humains écorchés. La créature résultante est alors dépourvue de toute mémoire, mais peut être formée par son créateur.

Ces créatures ressemblent beaucoup à des cadavres humains à moitié pour y dans la peau a été enlevée. La surface du corps est couverte d'un liquide visqueux verdâtre et ces créatures ont de longues griffes tranchantes. Dans sa bouche, un mangeur à un état de petites tentacules qui peuvent être dissimulés sous la langue. Ces entités se nourrissent en capturant des êtres humains, en se nourrissant de leur mémoire et en dévorant leurs organes internes et leur squelette. Il se vêtissent alors la peau de la victime et la remplace dans le monde terrestre.

Les mangeurs sont des entités pernicieuses qui se complaisent à faire souffrir. Les mangeurs sont aussi des créatures très lâches qui préféreront toujours conserver d'abord leur propre vie. Ils préfèrent se cacher dans la peau de leurs victimes et éviter les conflits avec des créatures puissantes qui pourraient leur faire du mal. Malheureusement pour les mangeurs, ils sont souvent employés par d'autres créatures du Mythe pour diverses tâches.

Attaque et imitation : les mangeurs attaquent avec leurs griffes énormes dans. Une fois qu'ils auront tuée leurs victimes, ils pèleront la peau de l'arrière du crâne et inséreront leurs tentacules dans le cerveau de leurs victimes. Une fois que les tentacules seront en contact avec le cerveau, ils commenceront à le dissoudre et à l'absorber. Ce processus dure 10 minutes. Chaque minute, le mangeur absorbera 1D10% de la mémoire de sa victime, qui sera nécessaire pour l'imiter convenablement. Une fois que le mangeur aura consommé le cerveau de sa victime, il la consommera le squelette et les organes internes. S'ils désirent imiter sa victime, il donnera endosser la peau de celle-ci sur son corps et remodeler ce dernier pour se conformer exactement à l'apparence de sa victime. La ressemblance est tellement proche qu'il est impossible de dire si c'est l'original ou la copie. Le mangeur possédera

également 10D10% (1D10 pour chaque minute de repas) des souvenirs de la victime. Ces souvenirs n'incluent pas les compétences. A chaque fois que le mangeur est forcé de faire appel au souvenir de sa victime, il devra effectuer un test sous le pourcentage de mémoire acquis. un échec signifiera que le mangeur est incapable de se souvenir de quoi que ce soit. Si le résultat du jet est 00, cela signifie que le mangeur a utilisé des souvenirs totalement erronés, ce qui peut être grave dans certaines situations. Ce jour après que le mangeur ait consommé sa victime, il perd 1D10% de sa mémoire. Après que celle-ci ait totalement disparu ou que 10 jours soit passés, la peau de la victime perd son intégrité et s'écroule sur le sol de manière dégoûtante.

Du fait des limitations de leur mémoire, les mangeurs se gardent bien d'approcher de trop près des personnes connaissant trop bien la victime, à moins d'être vraiment surs d'eux. C'est pour cela qu'ils attaquent en priorité les personnes dans la mémoire commençant à flancher comme les personnes âgées...

Capacités spéciales : le mangeur à la capacité spéciale de pouvoir créer ses propres zombies. Pour cela, il doit avoir accès à un ou plusieurs cadavres frais. Le mangeur mord alors un morceau de chair de son corps et le mâche entièrement. Il ouvre le crâne du cadavre et utilise ses tentacules pour infuser ses chairs à travers le cerveau du cadavre. Le mangeur utilise alors 1 point de POU (perdu définitivement). Le cadavre s'éveillera alors 1D10 minutes plus tard et sera un zombie voué au mangeur.

Caractéristiques aux dés :

FOR	2D6+6	DEX	3D6	INT	2D6+6	PdV	Var.
CON	2D6+6	APP	-	POU	4D6	Bonus dom.	Var.
TAI	3D6	SAN	-	EDU	-		

Caractéristiques pré tirées :

FOR	15	DEX	14	INT	13	PdV	13
CON	15	APP	-	POU	19	Bonus dom.	+1D4
TAI	10	SAN	-	EDU	-		

Armes : Griffes 55% 1D6+bd, Morsure 50% 1D4+bd

Compétences : Baratin 70 % ; Dissimulation 70% ; Ecouter 60% ; Mémoire 66% (le mangeur commence l'aventure avec 66%) ; Psychologie 35 % ; Se cacher 50% ; TOC 35%

Perte de santé mentale : 1/1D8 ou 1/1D10 (s'il est aperçu en cours de transformation, ami proche, personne chère, ...)

Zombies du mangeur

Description : les zombies du mangeur sont des cadavres qui ont été réanimés par un mangeur. Une fois que celui-ci a terminée le processus de réanimation, il reformera la peau pour que zombie ait une apparence normale. Les zombies ainsi créés possèdent encore leur intelligence passée pour quelque temps mais ont perdu leur personnalité et compétences. Un zombie de mangeur sera réanimé avec son intelligence originelle mais il perdra un point d'intelligence par heure jusqu'à ce qu'il tombe à 0. Pendant la période où il possède encore son intelligence, il peut être dirigé par le mangeur ou un de ces alliés pour

effectuer des tâches complexes. Arrivé à 0, il n'est plus capable d'effectuer aucune tâche plus complexe que marcher et attaquer, il ne répond plus aux ordres du mangeur, il doit être considéré comme un incendie « normal ».

Caractéristiques :

		Zombie 1	Zombie 2	Zombie 3
FOR	3D6 x 1,5	15	14	15
CON	3D6 x 1,5	13	15	16
TAI	3D6	10	12	11
INT	3D6	11	10	09
POU	1	01	01	01
DEX	2D6	06	07	08
Bd		+1D4	+1D4	+1D4
PdV		12	14	14

Armes : Poing 55% 1D4+Bd, Mordre 55% 1D3

Règles spéciales : les armes qui empalent ne cause de qu'1 seul point de dommages, les autres ne font que la moitié des dommages habituels.

Perte de santé mentale : voir un zombie cause la perte de 1/1D8 SAN.

Malfrats

Description : c'est une bande de malfrats comme il y a plein les prisons aux Etats-Unis. En surnombre ils sont agressifs et courageux mais ils perdent tout courage quand les choses commencent alors être défavorables. Bien que ce soit des criminels, ils ne sont pas enclins à tuer mais seulement à blesser (sauf accident ou perte de contrôle). Ils sont armés de couteau, de chaînes et de gourdins.

	1	2	3	4	5	6
FOR	16	14	17	15	12	16
CON	13	12	15	12	13	17
TAI	12	13	16	13	12	17
INT	10	09	10	08	07	06
POU	09	04	12	07	06	08
DEX	13	09	11	08	15	06
Bd	+1D4	+1D4	+1D6	+1D4	-	+1D6
PdV	13	13	16	13	13	17

Armes : Coup de poing 60% 1D3+bd

Coup de pied 30% 1D6+bd

Couteau 35% 1D4+Bd

Chaîne 35% 1D4+Bd

Gourdin 35% 1D6+Bd

Aides de jeu

Aide de jeu N°1 : la lettre de Tante Sandra.

Très cher,

Je suis désolé de n'avoir pu répondre à ta lettre avant, mais j'ai été très occupée dans ma nouvelle maison. Tu te souviens ? C'est la maison que les gagnés à ce concours il y a peu de temps.

Au début, j'étais très contente de lavande niche, mais maintenant je suis un peu inquiète. L'un de mes voisins, en fait mon seul voisin, M. Williams m'a dit que la maison était localisée sur le site d'un ancien cimetière indien. Il m'a également dit que cet attribut avait fait des choses terribles jusqu'à ce que les Anglais les éliminent. Tu me connais ? Je ne suis pas le genre de personnes à croire à ces histoires... Que pour me faire un mort après tout...

En revanche, j'ai commencé à entendre des bruits le soir. L'autre nuit j'ai même vu un visage fantomatique en face de la fenêtre de ma chambre ! Bien que je n'aie jamais trop cru à ces histoires, je commence à être inquiète. J'en viens même à croire que tes compétences me seraient désormais bien utiles.

Tu sais que je n'aime pas te déranger, mais pourrais-tu rendre un service à ta vieille tante ? Pourrais-tu venir me voir est jugé la situation ? J'espère que ce n'est qu'une blague, mais je suis une vieille femme, toute seule et je suis effrayé...

J'ai joint mon adresse est un petit plan. Si nécessaire ne participerait au coût que t'occasionnera le voyage. Tu pourras amener avec toi les gens dont on a parlé la dernière fois, ceux qui croient comme toi au surnaturel.

Amicalement, Tante Sandra.

PS : je ferai spécialement pour vous une tarte à la myrtille.

Aide de jeu N°2 : Extraits du journal

Extrait N°1 (J-12 ans)

Mes recherches à l'université ont révélé l'emplacement d'un cimetière d'une ancienne tribu. D'après le journal d'un vieux prêtre anglais, l'attribut était adepte des sacrifices humains et « était hait des tribus voisines qui ne traita pas avec ces esprits fous venant du ciel ».

Je suppose que ces créatures dont il parle ont un rapport avec celles que j'ai pu voir dans le passé. Si ce cas, il serait à mon avantage de faire des recherches sur le terrain. Je pourrais l'acheter et faire construire une maison comme ça que je pourrais poursuivre mes recherches sans être dérangé par la curiosité morbide des habitants de cette région.

Extrait N°2 (J-10 ans)

J'ai réussi à acheter le terrain sur le site du cimetière et la construction de ma maison à commencer. J'ai dirigé les ouvriers avec soin pour qu'ils ne découvrent pas les vestiges et les os. Si cela se produisait, ce serait déplorable car je serais obligé de me plier à la lenteur d'une enquête officielle. L'autre jour le j'ai été forcé de tuer un des ouvriers quand il a découvert un crâne. Après d'avoir congrès le cerveau, j'ai enterré le corps là où personne ne pourra le trouver jusqu'à ce que j'en ai besoin.

Extrait N°3 (J-10 ans)

La maison est terminée. A part mon voisin, M. Williams, qui est trop curieux, la région est presque vide et c'est parfait pour mes activités. Bientôt la zone sera prête pour les rituels. Je pense que je devrais un jour me débarrasser de William, mais pour l'instant je ne n'ose pas encore le faire. Une disparition dans la région n'a pas attiré l'attention, mais deux...

Extrait N°4 (J-3 ans)

J'ai acquis le « *livre de la tombe ouverte* » grâce un ami en Europe. Une fois que j'aurais maîtrisée les secrets de cépage ancien, je serai capable d'extraire que les secrets de ce site rituel et je recevrai alors le pouvoir que je mérite. William a continué à flotter dans des affaires. Je pense qu'il aura bientôt un accident terrible...

Extrait N°5 (J-3 mois – Dernière entrée)

J'ai achevé l'étude approfondie du livre et de ses sorts, j'accomplirai le rituel ce soir. Bientôt j'aurais les morts de la zone comme servant et le dieu au delà du ciel me servira. Je leur donnerais Williams comme premier sacrifice. Il regrettera certainement sa curiosité quand ils viendront cueillir ses yeux et son cerveau dans son corps encore vivant...

L'aventure dans les 20's

Vous veillerez à changer les paragraphes correspondants pour que le scénario « colle » mieux avec son époque

Description de la maison

Le coin repas : cette pièce contient un peu de mobilier, une table, des chaises.

La cuisine : la cuisine est équipée avec un traditionnelle four a charbon, évier en tôle émaillée et un casier à couteaux bien rempli...

La chambre : c'est la chambre de la tante. Le « mangeur » ne pas mais fermera la porte à clef la nuit pendant qu'il sera dehors. Williams a coupé un panneau du seul et a ainsi créé une ouverture qui mène vers la réserve de charbon. Ce panneau est sous le lit. Williams a également entreposé sur ce panneau les couvertures supplémentaires afin de mieux le cacher. À part cela la pièce est strictement normale.

Réserve de charbon : cette pièce contient la réserve de charbon pour le chauffage, ainsi qu'un bac nécessaire au lavage des vêtements. Des fils à sécher le linge sont également tendus en travers de la pièce (attention aux têtes des PJs). Cette pièce est normale, excepté le panneau au plafond qui mène dans la chambre du rez-de-chaussée. À cause de l'éclairage quasi inexistant, les investigateurs auront plus de difficultés à trouver le panneau (-30 % en TOC). S'ils se doutent de quelque chose, et qu'ils approchent leur propre source de lumière, le malus n'est pas applicable.

Il ny a pas de garage dans la version années 20 de la maison.