

Après cet épisode, les joueurs trouveront sans doute que "Les oiseaux" d'Hitchcock, c'est de la roupie de sansonnet!

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages bostoniens appartenant à la "bonne société". Adaptable à Chill avec un minimum d'efforts, il peut servir d'introduction à des joueurs ou des PJ débutants.

Un drame dans la famille

Boston, 2 mai 1924, 2 h 30 du matin. L'un des PJ (de préférence un dilettante, à défaut le plus riche de l'équipe) est réveillé en sursaut par un appel téléphonique. A l'autre bout du fil, une correspondante qui paraît très perturbée. Ses premiers mots sont: "Oh - monsieur, c'est affreux, venez vite!", après quoi elle éclate en sanglots. Un fois la crise passée, elle explique qu'elle est la gouvernante des Bellingham. On vient de trouver Julia Bellingham, morte. Julia se trouve être une nièce/cousine du PJ, qu'il aimait beaucoup. Il ne lui reste plus qu'à se précipiter...

En ce qui concerne les autres PJ, veillez à ce qu'ils aient une raison crédible d'être là. Il peut s'agir d'autres proches de la morte, du médecin de famille... ou d'amis du PJ, à qui il demandera de l'aide dès qu'il se sera rendu compte qu'il y a quelque chose de louche (c'est-à-dire dès le lendemain, normalement).

La vérité

En 1910, Henry Thurston était un étudiant paresseux et désargenté. Inscrit à l'université de Boston, il suivait entre autres les cours du Pr Carew. Ce dernier enseignait la littérature anglaise, mais son hobby était l'occultisme et la démonologie. Avec un petit cercle choisi de "disciples", parmi lesquels Thurston, il tenta de passer de la théorie à la pratique. Toutes ses tentatives pour appeler Quelque Chose de l'Extérieur échouèrent lamentablement. De Plus, des rumeurs de "messes noires" ayant couru, Carew fut prié par les autorités de l'université de prendre sa retraite. Les années passèrent. Contrairement aux autres étudiants, Thurston garda contact avec son ancien maître. Et en 1922, les recherches de ce dernier aboutirent enfin. Il découvrit une formule qui lui permettait de prendre contact avec certains démons inférieurs, spécialisés dans la capture des âmes fraîchement décédées. Ils lui apprirent quelques autres secrets en échange d'un accès permanent à notre monde (Carew les fit s'incarner dans des corps d'engoulevants). Carew fut vite capable de garder en prison des âmes fraîchement capturées, de communiquer avec elles... il s'en ouvrit à son "disciple". Thurston n'est absolument pas doué pour la magie, mais c'est

un bon organisateur, avec la dose de sens pratique qui manque à son maître. Il a donc mis sur pied la combinaison suivante: on surveille soigneusement les familles les plus riches du Massachusetts. Dès qu'un de leurs membres est à l'agonie, on lui envoie les engoulevants. Une fois l'âme captive, Carew lui arrache tous ses secrets. Une fois sur deux en moyenne, il découvre quelque chose de potentiellement exploitable. Il ne reste plus à Thurston qu'à faire chanter les survivants. Une bonne dose de bluff, alliée à la connaissance parfaite de leurs actions passées, suffit généralement à les décider à payer. Quand ce n'est pas le cas et qu'il existe encore des lettres compromettantes ou une autre preuve "matérielle", Thurston les fait voler par une petite bande de cambrioleurs à sa solde. L'opération dure depuis un an et demi, et tout le monde est satisfait jusqu'à présent: Carew et Thurston qui s'enrichissent, et les engoulevants qui capturent les âmes, les confient à Carew et les récupèrent ensuite, une fois qu'elles n'ont plus rien à dire...

Un beau jour de l'été 1920, Julia a "fauté" - un moment d'égarement, un beau jeune homme rencontré par hasard dans une soirée - et, neuf mois plus tard, la naissance d'une petite fille. A cette époque et dans ce milieu, la notion de mère célibataire n'est absolument pas acceptée. Un conseil de famille s'est réuni. Il est arrivé à regret à la conclusion qu'on ne pouvait ni abandonner ni noyer l'enfant, ces choses-là ne se font pas. Le bébé a donc été mis en nourrice à la campagne. On a même accordé à Julia le droit de lui rendre visite trois ou quatre fois par an. La mère de Julia est morte il y a six mois et son âme a naturellement tout dit à Carew. La bande de Thurston a aussitôt commencé à faire chanter Julia. Celle-ci a vendu ses bijoux, vidé son compte en banque... et puis, à bout de nerfs et de ressources, elle s'est suicidée.

Bellingham Mansion

Un bel hôtel particulier, dans un des quartiers les plus élégants de Boston. Pour l'heure règne la confusion la plus parfaite. Médecin, domestiques, la police... La chambre de la morte est une grande pièce à l'ameublement moderne (contrairement au reste de la maison, victorien et poussiéreux). Le médecin est là, et il prendrait très mal un éventuel examen du corps pratiqué par des

profanes. Ses conclusions sont simples: la mort est due à une surdose de somnifère. Selon toute probabilité, c'est un suicide. Sur la table de nuit, une carafe à demi pleine d'eau, deux tubes vides de Véronal et un bloc de papier à lettres. Mais curieusement, pas de lettre d'adieu. Des PJ très malins qui prendraient le bloc de papier à lettres et noirciraient délicatement la première page arriveraient à lire l'empreinte du texte qui était sur la page précédente. C'était une lettre d'adieu, anodine à l'exception de la phrase "pardonne-moi, mon bébé" qui devrait faire tiquer le PJ qui la connaissait (de fait, c'est le père de Julia qui a fait disparaître la lettre par peur du scandale).

La cheminée est pleine de papiers brûlés. En passant un moment à fouiller dans les cendres, on peut trouver un fragment de feuille portant l'entête de la banque Barnard, Barnard & Barnard. Un petit coffre-fort mural est dissimulé derrière un tableau, les clés sont dans le petit secrétaire (qui contient remarquablement peu de papiers). Il renferme une demi-douzaine d'écrits contenant des bijoux anciens, représentant sans doute une très forte somme. Tout le monde dans la maison pourra dire que ce sont les bijoux de la mère de mademoiselle, dont elle a hérité il y a six mois... et n'importe quel bijoutier pourra dire que ce sont d'excellentes copies, qui valent tout au plus 100 dollars.

Les proches

- ❖ Julius C. Bellingham III, le père, 63 ans. La statue du Commandeur en redingote. La mort de sa fille le touche durement, mais il n'en laissera rien paraître. Tout le monde pourra dire qu'il n'avait guère de contact avec sa fille, bien que vivant dans la même maison. Son idée maîtresse est "pas de scandale!". Et une enquête, même effectuée par des PJ discrets, lui paraît susceptible d'en déclencher un. Par conséquent, il sera parfaitement non coopératif: "Monsieur, je trouve vos questions impertinentes. Sortez d'ici. Si jamais je vous revois rôder dans les parages, je vous fais rosser par mes domestiques. Bonne journée."
- ❖ John Wayland, le fiancé de Julia, 34 ans. Homme d'affaires à la fortune récente. Pas précisément raffiné, mais brave homme. Anéanti par la mort de sa fiancée, jure qu'il ne comprend rien à tout cela (vrai), qu'il l'aimait (vrai) et



qu'elle l'aimait (un peu moins vrai. Mais il représentait une alternative acceptable à la vie à Bellingham Mansion). Il jure de la venger. A vous de voir quelle sorte de complications il peut provoquer...

- ❖ Regina Dole, la gouvernante, 67 ans. Parait très affectée, "Pensez donc, monsieur, je la connaissais depuis qu'elle était toute bébé. C'est vraiment affreux." Elle a tendance à s'embarquer dans des évocations de souvenirs d'enfance inintéressants, et il est parfois difficile de la faire revenir au sujet de départ. Elle dira que Julia paraissait préoccupée et malheureuse depuis la mort de sa mère. Elle ne sait pas pourquoi. Elle est au courant de l'existence de la fille illégitime, mais elle se garde bien d'en parler (Psychologie: elle cache quelque chose), toutefois elle n'est pas vraiment coriace...
- ❖ Irène, la femme de chambre de Julia. C'est elle qui a découvert le drame, voyant que la lumière était toujours allumée chez sa maîtresse à 2 heures du matin, elle a voulu éteindre... Elle n'est pas au courant pour l'enfant mais à part ça confirme le témoignage de Regina. En ce qui concerne la dernière journée de Julia, elle a remarqué un changement d'attitude brutal en fin d'après-midi, à la suite d'un appel téléphonique (il ne reste plus aux PJ qu'à s'adresser au standard de la ville, à obtenir la liste des appels reçus par les Bellingham ce jour-là et à faire le tri. Le seul qui ne soit pas une relation d'affaires de Bellingham père est un certain monsieur Henry Thurston).
- ❖ Forbes, le chauffeur. A plusieurs reprises depuis le début de l'année, mademoiselle a pris la voiture sans faire appel à ses services. Si on le tarabuste assez pour qu'il se souvienne des dates, elles concordent avec les retraits bancaires.

La banque Barnard, Barnard & Barnard

Une forteresse de secret et de respectabilité. Les PJ ont intérêt à avoir de bons scores en Crédit ou en Baratin s'ils veulent obtenir une entrevue avec M. Barnard (le troisième). Il leur apprendra que Mlle Julia possédait environ 20.000\$ en titres et dépôts. A l'heure actuelle, il reste sur le compte 34\$ et 19 cts. "Elle a converti le reste en liquide ces derniers mois, malgré mes conseils."

Cancans

L'enterrement aura lieu quelques jours après le début des investigations. C'est une bonne occasion de discuter avec une meute de parents plus ou

moins proches. Ils sont ravis de spéculer sur les causes du suicide. Sans doute l'un d'eux se souviendra-t-il du mystérieux "voyage en Europe" effectué par Julia fin 1920 début 21 (en fait, elle était à la maison de campagne des Bellingham dans le Vermont, le temps d'accoucher).

Une amie de Julia dira aussi qu'elle ne comprend pas: "A sa mort, sa mère lui a légué pas mal d'argent. Julia comptait prendre un petit appartement en ville et commencer à vivre, au lieu de rester à croupir dans ce mausolée. Et puis en fin de compte, elle n'a pas bougé."

Les obsèques pourraient être également une bonne occasion de prendre contact avec Thurston (qui aura le mauvais goût d'y assister) si les PJ ne se sont pas encore souciés de lui.

Henry Thurston

Un riche "homme d'affaires", qui semble avoir fait brutalement fortune il y a deux ans environ. N'importe quel policier ou chroniqueur mondain pourra dire que sa réputation est extrêmement équivoque. C'est sans doute un maître chanteur, mais il est rusé et prudent. Aucune de ses victimes n'a porté plainte jusqu'à présent (les noms de quelques-unes d'entre elles circulent - les Investigateurs remarqueront qu'il ne chasse que le "gros gibier").

Il habite une propriété somptueuse, un peu à l'extérieur de Boston. En dépit de multiples obligations mondaines, il s'arrangera pour recevoir les PJ pendant quelques minutes. Il a une trentaine d'années est plutôt corpulent, avec une voix profonde et une épaisse barbe noire - le physique d'un parfait traître de mélodrame, en fait. Questionné sur la mort de Julia, il soupire hypocritement: "Ah oui. Terrible tragédie, n'est-ce pas? Dire que je lui avais téléphoné la veille de sa mort. Je souhaitais l'inviter à la réception que je donne la semaine prochaine. Elle a refusé..." Il prétend l'avoir à peine connue. Il fera de son mieux pour éconduire rapidement les PJ. A la rigueur, si ils paraissent riches, il les invitera à sa fameuse soirée.

Si les PJ préfèrent jouer cartes sur table et l'accuser franchement de chantage, il leur rira au nez. Il ne nie pas: "Je ne vois pas pourquoi je me donnerais cette peine, vous ne pourrez rien prouver. Et de toute façon, je suis intouchable." (Il a corrompu la moitié des officiers de police de Boston.) N'hésitez pas à le montrer sous un jour républicain. Non seulement il ne paraît pas regretter le suicide de Julia, mais il fait observer que "ce sera une excellente publicité pour mes affaires. Mes autres clients sauront que je suis vraiment im-

pitoyable quand on me demande des délais". Une fois que vous vous serez suffisamment amusé et que vous sentirez les PJ prêts à lui sauter à la gorge, Thurston les met poliment à la porte, non sans les avoir avertis qu'il est armé en permanence et qu'il n'hésitera pas à se défendre en cas de besoin.

Deux dobermans affamés patrouillent la nuit dans son jardin. Une demi-douzaine de domestiques habitent la maison et même s'ils ne sont au courant de rien ils réagiront quand même aux tentatives de cambriolage. Le coffre-fort du bureau (FOR 35 ou Serrurerie) contient tous les relevés bancaires de Thurston. Il perçoit de grosses sommes en liquide, deux ou trois fois par mois. Si les PJ possèdent la liste des retraits de Julia, ils noteront qu'il a encaissé des sommes correspondant à 50% de ce qu'elle avait retiré, le lendemain des retraits (les autres 50% étant pour Carew, bien entendu). Il a aussi de petites rentes, et a fait quelques spéculations heureuses... Un compartiment secret du coffre, (FOR 20, TOC) des liasses de papiers - essentiellement des lettres, mais aussi des reconnaissances de dettes et autres documents compromettants mettant en cause une bonne partie des "gens qui comptent" à Boston et dans le reste de l'Etat. Détruire ces papiers rognerait sérieusement les griffes de Thurston (et il en voudrait beaucoup aux PJ !), mais il continuerait les chantages au bluff. La liste complète de ses "clients" est dans un petit carnet qui ne le quitte jamais (de nuit, il l'enferme dans le tiroir de sa table de chevet. il a le sommeil léger).

S'il se sent menacé, Thurston ne paniquera pas, il continuera à vivre exactement comme si de rien n'était. Autrement dit, il passe l'essentiel de ses journées chez lui, traitant ses "affaires" par téléphone. Une ou deux fois par semaine, il se rend dans un jardin public (jamais le même) pour rencontrer ses victimes et récupérer l'argent. Le soir, il reste chez lui et se couche de bonne heure. Tous les mercredis soir, il rend une petite visite à Carew et ne rentre qu'à minuit passé.

Filés !

La première mesure que Thurston prendra s'il se sent menacé (autrement dit, dès que les PJ auront pris contact avec lui) sera de demander à sa bande de cambrioleurs de garder un oeil sur eux. Les filatures s'effectueront en taxi: la compagnie Silver Arrow sert de couverture à la bande. Ce ne sont pas des suiveurs particulièrement adroits (TOC + 20% pour les repérer), mais ils sont consciencieux. Capturés, ils jouent les imbéciles. Si cela ne s'avère pas payant, ils passent aux aveux, de préférence



contre la promesse de ne pas faire intervenir la police: "Vous comprenez, je suis un honnête homme, mais quand les flics en veulent à quelqu'un, ils trouvent toujours des misères à lui faire." Ce ne sont que des sous-fifres, chargés par Larry Jackson (le p.-d.g. de Silver Arrow et ami de Thurston, avec un casier judiciaire plein à craquer) de suivre les PJ et d'interrompre les filatures "dès qu'on avait toutes vos adresses. Ben oui, c'est bizarre, mais nous, on fait ce qu'on nous dit". Mettre Jackson et ses sbires hors d'état de nuire assainirait un peu Boston, mais n'est pas extrêmement utile dans ce scénario. (Jackson a effectué quelques cambriolages commandés par Thurston, mais ne dira pas qui était son commanditaire et prétendra agir pour son compte.)

Hantises...

Dès que Thurston a localisé tous les PJ, il peut passer à l'offensive, avec l'aide de Carew. Toutes les nuits, aux environs de 2 heures du matin, chaque PJ recevra la visite d'un fantôme agressif. Qu'il soit endormi ou éveillé, le résultat est le même - le souvenir de la rencontre sera plus ou moins flou, c'est tout. Pour ce qui est de l'apparence des fantômes, soyez créatifs! Ce sont tous des bostoniens riches, assez âgés pour la plupart. Leur aspect varie de parfaitement matériel à celui d'un nuage de brume verdâtre. A part quelques mauvais coucheurs qui se contenteront de pousser des gémissements terrifiants, ils seront heureux de faire un peu la causette, avant d'essayer de drainer tout le POU des PJ (variez les modes d'attaque, du "permettez-moi de vous serrer la main après cette excellente soirée" à la transformation en monstre griffu). Ils sont parfaitement incohérents, passant des souvenirs de leur vie terrestre à des descriptions confuses de leur décès, agrémentés de messages personnels pour leurs proches. Ils ne révéleront rien de ce qu'ils ont vécu après leur mort, Carew le leur a interdit. La plupart éviteront de donner leur nom. (Ce qui n'empêchera pas les PJ d'en reconnaître certains, avec des jets de Connaissance réussis.) Certains exprimeront leurs regrets de devoir les harceler: "Mais, voyez-vous, nous n'avons guère le choix!"

Commencez par envoyer des fantômes d'un POU de 12, puis un petit peu plus puissants, jusqu'à environ 15. Après quelques nuits, la SAN et le POU des PJ étant au plus bas, accordez-leur un repos trompeur.

Parmi leurs visiteurs nocturnes, ils pourront rencontrer :

- ❖ Thurston. On ne sait jamais, il se peut que vos PJ soient du genre à abattre leurs adversaires sans discer-

nement. Dans ce cas, Thurston reviendra sous forme de spectre, avec une expression d'horreur inguérissable gravée sur le visage. Contrairement aux autres, il attaque pour tuer...

- ❖ Le Dr Nicholls. Un revenant âgé, vêtu d'une longue robe noire. Très maigre, avec un regard inquiétant. Paraît exceptionnellement matériel. L'un des PJ (celui à qui il reste le plus de POU) le trouvera assis dans sa chambre, à sa propre table de travail. Il est en train d'écrire. L'instant d'après, il se retourne et lance un sort de Flétrissement (5 points de dommages). Si on le laisse faire, il continuera avec un Appel de Vagabond Dimensionnel. Contrairement aux autres, il suffit de lui lancer un objet ou de lui ordonner de disparaître pour qu'il s'évapore. Il laisse un bout de papier derrière lui : "Je m'appelais Jedediah Nicholls. J'habitais 224 Price Street, Arkham. Sauvez-moi et vous vous sauverez."

Nicholls était un sorcier qui a eu le malheur de s'attirer les foudres de Carew. Moralité, il est prisonnier comme les autres. Mais il est entièrement conscient et peut interpréter les ordres à sa façon - autrement dit, tout faire pour qu'on le libère. Le 224 Price Street est une vieille maison abandonnée. Les voisins parlent volontiers de Nicholls, essentiellement sur le thème "il est mort, bon débarras". Un cambriolage permettra de mettre la main sur une malle de vieux papiers extrêmement louches - permettant de grappiller quelques % en Mythe de Cthulhu et deux ou trois sorts - et surtout une correspondance avec un Pr Carew de Boston, qui commence sur le ton de la discussion amicale à propos de problèmes occultes, pour se terminer par des menaces comme "et prenez garde, si vous venez un jour à croiser mon chemin, que vous soyez mort ou vif".

... Et pire!

Une fois que l'attaque par les fantômes aura échoué ou dès que les PJ auront neutralisé Thurston, Carew leur enverra ses auxiliaires préférés: les engoulevents. Réservez cela pour un moment où les PJ dorment. Ils ont l'impression d'être poursuivis en rêve par une immense Chose dans une forêt sinistre qui pulse et tremble aux cris de milliers d'engoulevents. Ils se sentent rattrapés, aspirés. Ils ont un instant la sensation que leur âme quitte leur corps pour aller dans un au-delà noir et grouillant de formes affamées... avant de se réveiller en hurlant, avec 1/1d4 de SAN en moins. Et les engoulevents sont bien là, sous leurs fenêtres, qui font un vacarme de tous les diables. Et cela se produit à chaque fois qu'ils ferment l'oeil, et c'est de plus en plus pénible à

supporter. En fait, si vous êtes vraiment cruel, vous pouvez faire faire des jets POU/POU à chaque fois. En cas d'échec, le PJ a une crise cardiaque fatale... ou presque: au moment où il sombre dans les ténèbres intervient une forme lumineuse qui ressemble beaucoup à Julia et qui se sacrifie à la place du PJ...

Le domaine Carew

Une petite propriété, dans un quartier de Boston, qui a connu des jours meilleurs. Les arbres du jardin sont infestés d'engoulevents piaillants, un voisinage que n'apprécient que très modérément les riverains. Carew passe l'essentiel de son temps dans son laboratoire au sous-sol. La porte d'entrée est rarement fermée, les PJ peuvent fouiller tout à loisir. Il n'y a d'ailleurs pas grand-chose à trouver: de la poussière, des toiles d'araignée et un coffre renfermant des liasses de billets neufs (Carew puise dedans quand il a des dépenses à faire. Il y a longtemps qu'il ne se soucie plus de perdre du temps avec les banques). Le professeur n'est quand même pas complètement sans défense: si les PJ lui ont paru dangereux, Thurston lui aura prêté deux truands - qui ne cherchent pas nécessairement à tuer, mais plutôt à mettre en Fuite ou à capturer.

Le sous-sol est le seul endroit à peu près propre. Il est aménagé en laboratoire, avec tout un bric-à-brac alchimico-magique (Occultisme: complètement traditionnel, avec un ou deux ajouts bizarres). Tout un mur est occupé par des étagères soutenant de grandes bouteilles en verre noir opaque. Toutes portent une étiquette calligraphiée, avec le nom et la date de capture de leur occupant.

Carew est un vieillard maigre, chauve et visiblement fou. Il vit dans un monde à lui, uniquement occupé de ses "recherches". Ce n'est pas un sorcier particulièrement brillant, et il n'a qu'une idée très vague des forces qu'il a mis en oeuvre. Si les PJ arrivent à discuter avec lui, il sera heureux de leur faire un exposé sur la transmigration des âmes. Face à une menace, il réagit rapidement: pistolet et/ou sorts, en fonction des circonstances. Il peut aussi appeler les engoulevents à l'aide: ils se mettront à chanter sur un rythme hypnotique en quelques rounds, les PJ seront neutralisés (POU/ 15 à chaque round pour pouvoir se débarrasser de leur emprise). La chose la plus intelligente à faire est de briser les bouteilles. Cela libère tous les esprits captifs qui n'ont rien de plus pressé que de mettre Carew et Thurston en pièces.... avant de s'attaquer aux engoulevents (qui fuiront devant des forces supérieures en nombre). Ceci fait,



les âmes partiront pour leur véritable destination, quelle qu'elle soit.

A vous de mettre en scène ce final de façon spectaculaire. En quelques secondes, les PJ se retrouveront au milieu d'un pandémonium de formes à demi matérialisées qui saccagent le labo. Les meubles volent en tous sens, épargnant miraculeusement les PJ. L'idéal serait bien entendu qu'en se débattant, Carew renverse un brasero qui mettrait le feu à la maison.

Conclusion

Au bout du compte, les PJ se retrouvent avec une SAN et un POU diminués (pour la SAN, prévoyez 1d10 de récompense une fois les deux affreux neutralisés, plus un bonus à votre idée si les âmes ont été libérées). Ils ont sans doute récupéré les notes de Nicholls, voire celles de Carew, qui peuvent les mener vers d'autres occultistes de la région (peut-être le Dr Cornwallis des Fungis de Yuggoth? A moins que Carew n'ait été membre correspondant du Crépuscule d'Argent?). Quant aux engoulevants, ils s'égailleront dans la nature, sans doute pour aller rejoindre leurs frères de Dunwich...

Les Protagonistes

Henry Thurston, vile crapule

FOR 11 DEX 10 INT 14
CON 14 APP 13 POU 14
TAI 15 SAN 39 EDU 17
PV 15 B/M Dom +1d4
Armes : Revolver cal. 22 50% - 1d6.
Baratin 50%, Comptabilité 30, Discussion 45%, Eloquence 50%, Mythe de Cthulhu 03%, Occultisme 30%, Etre odieux et antipathique 95%.

Truands

FOR 14 DEX 13 INT 12
CON 15 APP 11 POU 11
TAI 13 SAN 55 EDU 09
PV 14 B/M Dom : +1d4
Armes : Lutte 30% - Spécial, Poings 60% 1d3+1d4, Couteau 30/25% 1d4+2+1d4, Revolver 30% - 1d10.
Se cacher 20%, Conduite automobile 40 %, Baratin 20 %.

Le Pr Frédéric Carew, sorcier mal inspiré

FOR 10 DEX 13 INT 15
CON 12 APP 10 POU 20
TAI 16 SAN 0 EDU 21
PV 14 B/M Dom : +1d4
Armes : Pistolet cal.22 35% - 1d6.
La plupart des compétences universitaires à 40% ou plus, Occultisme 60%, Mythe de Cthulhu 15%, L-E/P latin 60/30%, Crédit 35%.

Sorts : Flétrissement, Résurrection (n'a jamais, essayé ni l'un ni l'autre), Convoquer un fantôme (cf. Fragments d'Épouvante ou la 4e édition des règles).

Jedediah Nicholls, fantôme vindicatif

POU 19 INT 16
Sorts: Flétrissement, Terrible Malédiction d'Azathoth, Appel d'un Vagabond Dimensionnel, et éventuellement un autre.

Les autres revenants

POU 12-15 INT 12
Ni sorts, ni compétences utiles.

