

Le braquage de Poulpes

Braquage de Poulpe est un survival horreur qui prend place en fin de guerre de sécession. Engagés par un ancien militaire pour réaliser un braquage de banque, les PJ se réfugient après leur coup chez un ami de leur employeur, dans un ranch reclus dans la forêt. Ils pensent y trouver un abri sûr, mais ils découvriront bientôt qu'ils n'auraient pas pu choisir lieu plus dangereux. Sombres rituels, corruption de l'âme et créatures du mythe, les dangers sont nombreux au ranch des Manson.

Scénario :

Luna/Christophe Bastin

Illustrations :

Luna/Christophe Bastin

Préambule

1864 aux Etats-Unis, Louisiane, l'histoire débute dans la petite bourgade d'**Arnaudville**. Le contexte historique est la guerre de sécession entre les Sudistes (Confédérés) contre les Nordistes (Union, Yankee). En 1864 la guerre a essoufflé les deux armées, c'est devenu une guerre d'usure.

Présentation du contexte

Les conséquences de cette Guerre

La guerre de Sécession des Etats-Unis qui dura de 1860 à 1865 est considérée comme la guerre américaine la plus traumatisante et la plus meurtrière. 617 000 hommes seraient morts dans les affrontements de ces quatre années de combats. Les Yankee perdirent 359 000 hommes (soit presque un soldat sur cinq), les Confédérés eurent "seulement" 258 000 pertes (soit un soldat sur quatre). A ça nous pouvons ajouter des dizaines de milliers de victimes civiles. La Guerre, remportée par l'Union, régla deux problèmes qui tourmentaient les Américains depuis 1776. Elle abolit l'esclavage et confirma que le pays ne se composait pas d'Etats semi indépendants mais formait une nation, une et indivisible.

Les principales différences que comportaient les deux armées

L'Union (Nord) souhaite abolir l'esclavage ce qui n'est pas pour plaire aux Confédérés (Sud). Ainsi les esclaves affranchis pouvaient rejoindre l'armée régulière au nord. De plus l'Union a obtenu l'aide financière de l'Angleterre au cours des affrontements. Celle-ci leur permit de développer de nouvelles armes plus précises et plus puissantes. C'est ainsi que l'on voit apparaître les premières mitrailleuses lourdes nommées Gatling. La misère du Sud et la prospérité du Nord leur donnaient un avantage certain. Leur principale force, un grand réseau de voies ferrées qui parcourait tout les états du nord, facilitant la logistique. Cependant leur plus grande faiblesse était que leur armée n'avait que peu d'expérience du combat.

Les Yankees n'arrivaient pas à rivaliser avec les tireurs d'élites qu'étaient les Confédérés. Bien que ceux-ci fussent moins nombreux et moins bien armés, ils compensaient amplement leur faiblesse par une expérience des combats et du tir. C'est principalement pour cette raison que la Guerre de Sécession s'enlisa peu à peu. Cependant le taux de désertion pouvait parfois atteindre 35% chez les Nordistes et quasiment 50% chez les Sudistes.

Les personnages joueurs ne seront pas ou

plus impliqués dans les affrontements de cette guerre.

La Louisiane

En 1864 elle fait encore partie des Etats confédérés du Sud des Etats-Unis jusqu'en 1868. Cet Etat est entouré à l'ouest par le Texas, au nord par l'Arkansas, à l'est par le Mississippi et au sud par le golfe du Mexique.

Une forte présence de francophones dans cet état fut recensée. Ainsi plusieurs dialectes issus du français sont parlés : le français canadien, le français colonial, le français napoléonien, le français métropolitain, le français suisse et le français belge. Cependant à coté de cette forte influence française, les esclaves ont apporté avec eux leurs dialectes. Il y a donc principalement deux dialectes issus du créole représentés dans l'Etat. Le créole seychellois et mauricien ainsi qu'un dialecte qui se rapproche du créole haïtien. Bien entendu la langue officielle reste l'américain.

La Louisiane possède un climat semi tropical, propice à de nombreuses agricultures. Parmi les ressources agricoles, on compte le maïs, le riz, le blé, le soja, le coton, la canne à sucre, les fruits, les légumes et la patate douce.

Arnaudville

Arnaudville a été fondée au début du XIXe siècle, par Jacques Arnaud, un Français originaire de Jausiers, dans la vallée de l'Ubaye, émigré en Louisiane depuis 1805. Cette ville est plus un village qu'une ville vu le nombre d'habitants qu'elle comporte ; elle s'étend sur 1,3 km². Arnaudville se situe au centre de la Louisiane, dans la zone des Bayous.

La ville ressemble à la typique ville du far West, sans palissade avec des rues en terre battue, des maisons de bois ; chevaux, diligences et autres voyageurs à pied circulent en journée. Etant une petite ville elle n'a qu'une seule banque et un seul poste de shérif. La nuit, rôdent quelques personnes patibulaires dans les ruelles sombres.

Les Bayous

La Louisiane de par son emplacement et son climat est propice à l'existence de ces eaux stagnantes que sont les bayous. Ils sont formés à partir d'anciens bras du Mississippi. Ils s'étalent sur tout le sud de l'état, formant un réseau de plusieurs milliers de kilomètres navigables. Dans les bayous, un courant très lent, non perceptible, va vers la mer à marée basse et vers l'amont à marée haute. Un bayou est généralement infesté de moustiques et insectes volants, quelques crocodiles et

serpents traînent dans ses eaux stagnantes.

Arme à cheminée ou "Cap & Ball"

La création d'arme utilisant des balles de type cartouche (avec amorce et poudre à l'intérieur) date de 1861. Ainsi la présence de ce genre d'arme est très rare, tout autant que leurs munitions. De plus elles ont principalement vu le jour dans les pays de l'Union Nordiste.

Les armes à feu de l'époque nécessitaient pour la plupart d'entre elles le "Cap & Ball". A la différence des cartouches l'opération de chargement est assez longue, elle consiste d'ailleurs en trois étapes distinctes :

- Remplir les chambres de poudre noire à l'aide d'une poire à poudre.

- Ensuite il faut forcer la balle jusqu'au fond de la chambre soit à l'aide d'un levier fourni avec le pistolet soit avec une baguette et un maillet (en particulier pour certains fusils ou carabines)

- On garnit l'espace restant de graisse, vaseline ou paraffine pour enfin placer les amorces sur les cheminées.

Ces étapes étant plutôt longues, cela demande du temps et ne peut donc malheureusement être fait en combat.

Cependant il est possible de préparer plusieurs barillet de recharge.

Misère du Sud

Bien que ce soit passablement inutile dans le cadre de ce scénario, et qu'on peut totalement ignorer l'aspect financier des choses, il est important de connaître la valeur de ce qu'on va braquer! Et pour connaître la valeur de quelque chose il faut avant tout connaître le niveau de vie d'un Américain moyen. Avec la guerre le niveau de vie est passablement affecté d'autant plus sur un territoire où ils sont petit à petit en train de perdre la guerre. Le prix du moindre article de luxe ou manufacturé était prohibitif, en 1864, alors que la solde mensuelle d'un soldat était de 18 \$ et d'un général de 200 \$, une brosse à dents valait 8 \$, un couteau de poche ou une livre de café 18 \$, et une paire de gants pour dame 33 \$. Autant dire qu'avec de tels tarifs ils gardaient leur brosse à dent assez longtemps.

Les Protagonistes

Note pour le Gardien : Faites attention, la fiche de personnage comporte des différences concernant les compétences par rapport aux fiches habituelles. Regardez-les avec attention. Le scénario est prévu pour être joué avec 6 joueurs. Cependant il est possible d'en prendre moins. Dans ce cas



faites simplement agir les autres joueurs en PNJ, faites les survivre jusqu'à l'arrivée chez les Manson. Ensuite courant de la nuit, n'hésitez pas à les tuer, ils pourront "montrer l'exemple", et serviront pour que les joueurs évitent un ou deux pièges, mais cela sera t'il suffisant ? Cependant ils n'accompliront rien pour aider les joueurs.

Voilà comment vous pouvez présenter les personnages aux joueurs pour qu'ils puissent faire leur choix :

Matthew Delambes : C'est un jeune obsédé par le maniement des armes à feu. Bien qu'assez efféminé il est plutôt orgueilleux concernant ses talents, mais on doit reconnaître son efficacité. En bref joli minois et grande gueule!

Katty Holmes : Ex danseuse de cabaret elle aime séduire pour mieux détrosser ses pauvres victimes. Une hors-la-loi qui n'a pas froid aux yeux!

Joshua Nathanael Goldenhand "Josh": Petite frappe nerveuse, bon tireur et excellent tricheur qui prêche de temps à autre les sermons de la bible pour faire bonne figure.

Reflet Pourpre dit "Double face" : Un indien grand et calme, qui maîtrise les produits explosifs et dangereux comme en témoigne son visage défiguré. Cependant il faut toujours songer à ne pas éveiller l'eau qui dort...

Salomon : Esclave noir évadé, grand fort et baraqué, il est expert en combats de rue. Franc camarade qui ne supporte pas les privations de liberté.

William Harold Woodbridge : Docteur, chirurgien et apothicaire, cela fait de lui un allié de poids face à l'adversité. Son coté dandy anglais lui donne un air de gentleman cambrioleur.

Une fois que vous avez présenté les personnages, vous devriez présenter le PNJ **Axel Fisher**. Du moins de réputation.

Personnages Non Joueurs

Axel Fisher : C'est un grand homme, haut de son mètre quatre-vingt-dix, il toise les autres de son regard perçant. Brun à la chevelure courte en bataille et crasseuse, il arbore des vêtements de cuir de vache qui se ferment avec des attaches en métal. Son look fait qu'il serait assez mignon si sa toilette ne laissait pas à désirer. On peut aussi remarquer qu'il boite légèrement de la jambe droite.

Ex capitaine de l'armée des Confédérés, il fut renvoyé presque au début de la guerre à cause de son handicap. Blessé à la jambe il ne pouvait plus courir comme il le souhaitait. A l'hôpital il rencontra, un patient qui lui aussi était réformé à cause d'un handicap à la main, un certain **Alfred Manson**. Ils conversaient souvent à propos de leur haine pour l'armée et la guerre. Ceci leur avait tout de même valu un important handicap physique à vie. Ainsi ils planifièrent leur départ de l'Armée des Confédérés qu'ils détestaient tous deux. Après avoir rapidement lié amitié, Alfred lui proposa de venir quand il le voulait dans sa

ferme, bien qu'elle soit un peu recluse au fond d'une forêt perdue dans les bayous.

Son dernier projet concerne le braquage d'un transfert de fond. Il utilisa son ancien titre de capitaine pour obtenir toutes les informations utiles concernant le braquage. Heure du transfert de fond, nature du transfert de fond, plan du quartier, diversion facilement réalisable, etc...

Bien que l'appât du gain soit chez lui assez fort, c'est quelqu'un d'honnête et droit avec ses alliés et qui n'a qu'une parole. Bien qu'il soit l'"employeur" il ne met aucunement ce titre en avant. Il préfère une forme d'équité, il n'est pas raciste et souhaite que tous ceux qui se mettront sur le coup avec lui se considèrent au même niveau. Pas de chef autant que possible. Axel est plutôt porté sur la boisson mais il sait se tenir quand il s'agit de travailler.

La famille Manson était composée de :

Alfred Manson le mari,
Annie Manson sa femme,
Béthanie leur fille de 6 ans,
Carl leur garçon de 8 ans.

Le domaine Manson comportait une quarantaine d'esclaves utiles pour toute besogne.

L'histoire des Manson

Les Manson sont une famille paysanne installée dans un domaine agricole au milieu des bayous. Ils utilisent des esclaves comme main d'œuvre. Annie Manson tomba gravement malade, le père chercha un remède par tous les moyens. Il partit en quête du meilleur médecin que le monde eût donné. Mais rien ne suffit. La dépression le gagna tandis qu'il rentrait bredouille chez lui. Il retrouva l'espoir lorsqu'il apprit de la bouche d'un étrange colporteur de livres rares l'existence d'un rituel guérisseur qui permettrait de sauver sa femme.

Il commença à délaisser sa famille et s'enferma jour et nuit dans la cave pour étudier et découvrir un moyen de sauver celle-ci. Il fit ses premières expériences sur des esclaves. Ceux-là même que l'on entendait hurler, la nuit et puis le lendemain l'esclave avait disparu. Peu à peu leur nombre diminuait.

Les esclaves associaient les activités d'Alfred à celles du Malin, et c'est en proie à une sourde terreur qu'ils se révoltèrent, tentant une dernière fois de sauver certains des leurs. La révolte secoua tellement la maisonnée que les membres de la famille ne purent l'endiguer. Les blancs ne parvinrent qu'à se cloîtrer à l'intérieur de la maison. Annie alitée ne pouvait rien faire. Alfred tenta une dernière fois de la sauver, cependant le rituel impliquait un sacrifice d'une vie humaine jeune et innocente mais qui soit chère à son cœur. Ceci devait soigner sa femme de sa maladie incurable. Alfred préféra sacrifier ses propres enfants car il pensa dans sa folie que si la mère de ses enfants survivait il pourrait toujours fonder une nouvelle famille.

L'arnaque était complète, le rituel ne fonctionna pas exactement comme Alfred l'espérait. Celui-ci fit venir une créature terrifiante et peu recommandable. L'erreur était probablement liée à la traduction du rituel, celui-ci ne permettait pas exactement

de ressusciter, mais il permit de faire de sa femme un zombie à la solde d'un grand ancien. Ce même grand ancien vit un intéressant festin en ce lieu et décida de s'installer dans le lac à proximité de la demeure.

Alors qu'Alfred venait de jeter la dépouille de sa fille dans le puit après avoir brûlé en partie ses notes, les esclaves ivres de vengeance lui firent la peau. Ils l'accrochèrent comme un trophée sur l'épouvantail au milieu du champ de maïs, un sac de toile sur la tête. Mais la nature maudite du lieu par la présence du grand ancien fit qu'il se décomposa très lentement.

Le Grand Ancien Glaaki "convertit" les esclaves, les rendant encore plus dangereux qu'avant. Ses enfants à peine sacrifiés devinrent des fantômes qui hantèrent le lieu. Le garçon tenta de partir par les contrées du rêve mais le danger étant trop grand il revint vite au seul havre de paix : la demeure. Il semblerait qu'Alfred eût érigé de nombreuses barrières magiques autour de sa maison, peut être pour se protéger des effets néfastes de ses étranges rituels. Sa fillette quant à elle devint un fantôme frappeur, qui difficilement trouvera la paix tant que sa dépouille sera loin de sa mère.

Ca ne sera que grâce au fantôme de la fillette que les égarés sur le domaine de Glaaki, nos héros lovecraftiens, pourront s'en sortir. Pour cela il suffit d'aller lui chercher, au fond du puit, une broche en argent lui rappelant sa mère. Ainsi que de lui offrir une sépulture décente. Une fois apaisée, celle-ci acceptera de divertir l'attention de l'ancien en se sacrifiant. Alors grâce à son puissant ressentiment de haine elle pourra user de son énergie pour ouvrir un passage temporaire permettant aux braqueurs de fuir.

Un Braquage facile

Les personnages joueurs se connaissent déjà plus ou moins. Dites leur **qu'ils ont déjà eu l'occasion de faire un ou deux coups juteux ensemble**, histoire que la confiance s'établisse vite entre joueurs. **Alex Fisher**, un hors-la-loi réputé pour avoir mené des braquages avec succès dans de nombreux autres états, les contacte. Il leur parle de son projet de braquage de banque. Avec **plusieurs milliers de dollars** à la clef, il engage tout le monde en leur proposant un **partage équitable** du butin. Alex leur expose le plan, celui-ci semble bien informé, et son plan paraît infaillible.

Le plan d'Axel Fisher

L'équipe se place et prépare des chevaux frais pour fuir. Ils tuent les quelques gardes au moment où la banque et l'armée de Louisiane tente de mettre en banque un trésor de plusieurs milliers de dollars exprimé en lingots d'or. Une fois en possession de l'or, il ne leur reste plus qu'à fuir vers le Sud en direction du Mexique. Mais comme cet or appartient aux confédérés, ils vont avoir à leurs trousses les confédérés et les shérifs voire aussi tous les chasseurs de primes qui le voudront bien. C'est là qu'intervient un ami d'Alex, un certain Alfred Manson. Il posséderait une ferme qui est difficile d'accès en venant de la ville, car aucun chemin n'y mène, seul Alex saura s'y



retrouver dans cette forêt de vieux arbres décrépis perdus au milieu des bayous de Louisiane. Tandis que les forces de l'ordre les chercheront sur toutes les routes connues, ils pourront passer des jours paisibles là-bas, en attendant que l'histoire se tasse. Chose qui devrait se faire rapidement grâce à la mobilisation des troupes lors des dernières batailles de la guerre de Sécession. Et puis le groupe se dirigerait vers le Mexique, où il se diviserait le butin une fois arrivé. Cette solution semble à tous la moins risquée et devrait permettre de ne pas se faire remarquer.

L'origine de l'or

Durant la guerre de Sécession un trésor constitué de nombreux lingots estampillés du sceau chinois fut volé par l'armée des Confédérés. Le sceau, symbole de l'empire chinois est une tête de dragon lové dans un cercle.

A l'heure où les joueurs réfléchissent au meilleur plan pour dérober tout cet or, les Confédérés convoient l'or dérobé dans l'espoir de renflouer les caisses de l'armée. Ils ne sont normalement que de passage dans Arnaville et vont déposer l'or à la banque, pour plus de sécurité, lors de la seule journée où ils comptent rester en ville.

La banque : Citizens Bank (Cf. PNJ et Aide de Jeu n°4)

Autour de la banque, des habitations bourgeoises ont toute au moins un étage. La banque possède des murs épais de pierre, seules des lucarnes en hauteur donnent un peu de lumière à ce lieu. Derrière la double porte vitrée de bois aux structures métalliques, un hall d'accueil, du marbre au sol, un guichet de bois vernis, perpendiculaire à l'entrée, traverse toute la pièce. Dessus une grille de fer forgé rejoint le plafond, empêchant quiconque de passer. Sous le rebord du guichet coté client, sur la droite on peut trouver une serrure, celle-ci permet d'ouvrir le guichet pour accéder à la partie de la pièce qui est derrière la grille. Dans cette partie-là, il y a des bureaux et face à l'entrée une immense porte de métal encastré dans le mur. C'est la porte du coffre-fort.

Sous le guichet du côté des banquiers, un fusil à pompe. Il n'y a aucun autre accès au coffre que cette porte. Les murs d'enceinte du bâtiment sont fortifiés de métal de manière à résister aux explosions de dynamite au cas où des petits malins voudraient tous faire péter dès le début.

Cette banque comporte habituellement deux gardes en uniforme armés de pistolets et de fusils, du côté client. Trois banquiers et un directeur de banque. Le matin où le groupe va passer à l'offensive, lors de l'ouverture seul un garde et le directeur sera présent, les autres ne sont tous simplement pas encore arrivés. Mais il faudra agir vite car ils risquent à tout moment d'arriver.

Un plan sans accroche

Dans les faits, **le braquage sera plutôt tranquille**, au pire quelques blessures mais rien d'alarmant. Alex a prévu d'attaquer tôt le matin au moment où le convoi n'a pas fini de décharger les lingots et que le coffre est

resté ouvert. Il a trouvé un moyen de garder plus longtemps les confédérés dans les cabarets de la ville en soudoyant quelques prostituées. Ce qui réduit au simple personnel de la banque les gardes en présence. Les confédérés ne souhaitant pas attirer l'attention sur leur transaction, ils placeront simplement cinq hommes. Leur nombre est facile à supplanter en se plaçant bien. C'est la veille au soir dans une alcôve privée du saloon que les joueurs pourront planifier leurs actions avec l'aide d'Alex.

Il y a de grandes chances pour que les joueurs se positionnent **avant l'ouverture de la banque (8H)**, attendant l'arrivée du convoi. La banque ouvre puis 10 minutes plus tard le convoi arrive.

Il s'agit d'un **chariot bâché tiré par deux chevaux accompagné d'une dizaine de cavaliers** épée au côté et fusil en bandoulière. Une fois le chariot stationné devant l'entrée de la banque, le **caporal** donne quartier libre à ses hommes, il ne garde que quatre hommes avec lui. Deux s'occupent de décharger les caisses tandis que les autres restent dans le chariot à surveiller les chevaux et le chariot. Dans le cas où un joueur serait entré dans la banque à l'heure de l'ouverture il verrait que le caporal tend un papier au directeur de la banque, il réclame une place dans le coffre pour l'or sur ordre du général de l'armée des Confédérés.

Dans le cas où les joueurs ne font rien ils repartent au bout de 15 minutes revenant le lendemain avec toute l'armée pour récupérer le magot avant de partir de la ville.

Le magot

La valeur de ce que les joueurs pourront dérobé s'élève au total à **25 000\$**. Ca paraît peu mais c'est une somme colossale pour l'époque et le contexte historique :

- **18 000\$ de lingots d'or** : Ceux-ci sont enfermés dans plusieurs caisses de bois clouté avec de la paille pour les protéger. Vu leur nombre ils rempliront facilement les sacoches de 4 chevaux.

- **7 000\$ de billets**, qui se situent dans le coffre de la banque. Vu leur quantité, cela remplira sans problème les sacoches des deux derniers chevaux. N'hésitez pas à moduler le nombre de sacoches que cela prend en fonction du nombre de joueurs que vous avez.

La fuite

Puis la fuite ne pose aucun problème, quant au voyage vers le domaine des Manson celui-ci se fait aussi sans anicroche. A croire que c'est le destin qui les aura mené ici. Dans le cas où ils décideraient de partir n'importe où, faites les se perdre dans le bayou puis par hasard ils tomberont sur le domaine des Manson.

Une planque étrange

Lorsqu'on arrive sur le **domaine des Manson**, on aperçoit en premier lieu le vaste champ de maïs à l'abandon. Les épis atteignent une hauteur entre 3 et 4 mètres empêchant toute visibilité à pied. Une fois le champ traversé, en son centre un petit chemin a aujourd'hui disparu, on arrive à un jardin d'herbes folles avec une grange sur la gauche, un puit et un grand arbre devant la

demeure des Manson. Entre la grange et la maison, les toilettes font place à une vingtaine de mètres de la rive d'un lac qui fait un bon kilomètre de diamètre et qui est enfoui dans la végétation d'une forêt dense. Il s'agit d'une grande maison de type coloniale avec un étage et un parvis couvert d'un préau. Sur le parvis la typique chaise à bascule et le crachoir, la façade présente un dizaine de fenêtres à carreaux. **L'ensemble est dans un état de délabrement avancé** ce qui paraît étrange aux yeux d'Axel qui est venu pour la dernière fois ici il y a 4 ans.

Conseil au gardien : restez intrigant mais ne commencer pas directement à mettre la pression. A la limite ils peuvent apercevoir une silhouette à une fenêtre lors de la traversée du champ ou entendre des bruissements dans le maïs, signe évident de la présence d'un sanglier bien sur ! Laissez les joueurs s'installer dans le salon de la maison, se reposer et commencer à conter la quantité d'or qu'ils ont dérobé avant de passer à l'offensive.

La Traversée du Champ (Cf. Aide de jeu n°5)

- Dans le champ, le maïs est très élevé à tel point qu'au milieu du champ il est impossible de se repérer autrement qu'à cheval. **Le champ est installé dans une espèce de cuvette**, et la maison se place au fond de celle-ci. Si bien que l'on voit bien la maison avant d'entrer dans le champ mais qu'une fois à l'intérieur elle devient difficile à repérer.

- La traversée du champ peut permettre de trouver **le cadavre d'Alfred Manson**, mis dans les vêtements de l'épouvantail qui lui même ne dépasse plus vraiment beaucoup des plus haut épis de maïs. Celui-ci est dans un état de décomposition avancé, un médecin pourrait déterminer que cela fait de nombreux mois qu'il est mort.

- Signaler que le temps vire à l'orage, et qu'il commence à pleuvoir.

- Cette traversée réserve aussi la possibilité **d'entendre les serviteurs de Glaaki** (Cf. Fiches des Monstres) roder qui se montreront surtout curieux plus qu'hostile. Ne permettez pas qu'ils soient tout de suite vus. Attendez patiemment que les joueurs s'installent dans la demeure et qu'ils sortent à nouveau pour cela. Leur présence peut commencer à se faire oppressante si les joueurs mettent trop de temps à parcourir le champ.

Arrivée dans la maison des Manson

Au **rez-de-chaussée** de la maison, la porte d'entrée donne sur un petit salon au centre duquel un escalier prend place. Puis une salle à manger, un bureau, un boudoir, une lingerie, une cuisine et enfin un perron avec préau. La configuration intérieure du lieu semble au départ alambiqué. L'escalier qui se situe au centre de la maison dans le salon, permet de monter à l'**étage** ou de descendre à la cave. La porte de la cave, située sous l'escalier a gonflé à cause de l'humidité, il faudra la défoncer pour l'ouvrir. Tandis qu'à l'étage, on trouve un couloir, la chambre de la bonne, deux chambres d'amis, une chambre d'enfant et



une chambre pour un couple.

La **cave** ressemble à un mélange de salle de bricolage et de geôle pour esclave, une vieille odeur de renfermé et de moisissure s'en dégage. Celle-ci est bien plus grande que les simples fondations de la maison. Elle contient : l'atelier, les logements des esclaves et de la salle de rituel d'Alfred Manson.

Lors de l'arrivée des personnages dans la ferme, **le temps est à l'orage**, celui-ci éclatera peu de temps après, dans la nuit. Ensuite il se fera un temps excessivement pluvieux. **Lorsque les joueurs ont atteint la maison, le piège se referme. Les créatures rodent autour de la maison sans pour autant s'en approcher.** La nuit tombe bien vite avec un violent orage. Le soleil ne se lèvera plus. L'influence de la proximité du grand ancien a modifié la réalité. Le seul havre de paix est la maison des Manson, puisque Albert avait tracé de nombreux cercles de protection avant de faire son rituel. Ce n'est qu'une question d'heure pour que les créatures arrivent à détruire les cercles.

Mise à part si les joueurs ont directement fait entrer les chevaux dans la maison, ce qui peut paraître bizarre sachant qu'il y a une grange qui sert d'écurie, les chevaux se font dévorer à un moment où les joueurs n'observent pas l'extérieur de la maison. **Quiconque cherchera à sortir de la maison se fera rapidement agresser par des serviteurs.** S'ils arrivent à en tuer quelques uns et s'ils continuent de s'éloigner : **Cf. Dans la forêt ou dans le champ.**

Prisonnier des créatures

Les joueurs se rendront peu à peu compte à la vue du nombre des événements surnaturels qui entourent la maison, qu'ils sont plus ou moins pris au piège dans une zone qui semble à peine plus sûre que les autres c'est-à-dire la maison Manson.

En effet à partir du moment où ils ont mis les pieds dans cette propriété, ils se sont maudits eux-mêmes. Les suivants de Glaaki laissent toujours entrer leurs futures victimes sans faire d'histoire. Mais jamais ils ne les laisseront s'échapper, pour tout ceux qui décident de partir de la demeure sans se soucier plus de rien, une mort lente et douloureuse les attends et finalement ils rejoindront les serviteurs après avoir complètement muter.

Alex ne va pas remarquer les "soit disantes présences surnaturelles". Il se contentera d'attendre dans le salon, en buvant du whisky. Pour lui tout ceci n'est que le fruit de l'imagination des joueurs. Et il tient fermement à procéder au partage selon son plan initial. C'est-à-dire une fois arriver au Mexique ! De plus l'orage et la pluie joueront en sa faveur. Arrivé dans la maison, il prévoit de passer quelques jours dans la demeure (pauvre de lui !).

Dans la maison

La première chose étrange est que **personne n'est là** pour les accueillir, alors qu'Alex avait au préalable envoyé une lettre annonçant sa venue. La maison est belle et bien vide.

La maison est vieille mais ses grincements

et craquements sont encore nombreux. Peut être est-ce du aux branches des arbres qui crissent contre les tuiles. La réalité est tout autre, bien que les arbres soient un fait, cette maison est actuellement hantée par deux **fantômes**. Il s'agit des fantômes des enfants Manson. Leur mort étant des plus traumatisante ils se retrouvèrent liés à ce lieu dans l'au-delà.

Carl, un jeune garçon le teint pale légèrement translucide en chemise de nuit blanche au bas salie. Carl a cependant réussi à garder une certaine forme de contrôle et tentera d'avertir les joueurs du danger que représente sa sœur. Cependant à la manière d'un fantôme, Carl ne peut pas parler et est totalement intangible, il ne pourra que leur faire des gestes. Une fois qu'il se sentira en confiance avec le groupe qui a élu domicile dans sa maison il tentera une approche plus directe et leur expliquera pourquoi sa sœur ne trouve pas le repos.

Tandis que **Béthanie**, une jeune fille en robe de nuit blanche, n'apparaît presque jamais. Elle ne fait que se manifester de manière indirecte, et sera de plus en plus violente. Béthanie n'aillant pas retrouvé son calme, s'exprimera plus comme un esprit frappeur. Béthanie est totalement invincible, elle se montre digne des bons films de fantômes, elle possède d'importants pouvoirs télékinétiques et de déformation spatiale mais ses pouvoirs se cantonnent à l'intérieur de la maison.

Conseil au gardien : Attention à ne pas l'utiliser trop souvent mais juste ce qu'il faut pour que les joueurs s'inquiètent mais pas trop, car dehors ce qui les attend est bien pire.

Rez-de-chaussée (Cf. Aide de jeu n°5)

Les fenêtres du rez-de-chaussée si elle avait eu des volet n'en n'ont plus. Le sol est un épais plancher, les murs sont de bois et quelques parties sont de pierres comme la cheminée ou la laverie.

- 1 : **Le salon** : une petite pièce au final, lorsqu'on y entre on voit une cheminée dans le mur de droite avec devant une table ronde en bois, des chaises autour. Un canapé sur la gauche et un fauteuil contre l'escalier au fond de la pièce. La flèche indique vers où monter. Ainsi que cinq autres portes donnant sur les autres pièces de la maison. Un portrait est posé au dessus de la cheminée, il s'agit d'Alfred. Un tapis est posé sous la table et les chaises. Quelques bûches sèches et un tisonnier sont présents à proximité de la cheminée.

C'est la pièce où les fantômes mettront le plus de temps à se manifester. Quelques heures tout au plus, le temps que le groupe de bandits trouve le sommeil. Dans les cendres de la cheminée des restes de notes mal brûlés, les quelques mots que l'on peu encore lire sont :

... de la venu guérison
appel serviteur sacr ... (Cf. Aide de jeu n°2)

- 2 : **La salle à manger** : plus austère que le reste de la maison, c'est une pièce qui ne semble pas avoir servit depuis longtemps. Une nappes de poussière et toile d'araignée

recouvre une grande table sculpter de bois vernis sur laquelle un napperon et un chandelier son placés. On peut observer deux commodes dans le fond et un buffet près de la fenêtre. Un tableau d'un vieil homme est accroché au mur entre les deux commodes.

Cette pièce dégage une atmosphère froide et sèche ce qui contraste avec l'extérieur tiède et humide. Le chandelier ne comporte plus aucune chandelle. Mise à part la vaisselle dans une commode on peut trouvé 3 bougies en état d'utilisation.

- 3 : **Le bureau** : Il y a plusieurs bibliothèques avec des rayonnages d'ouvrages en tout genre, des dictionnaires, des romans, documentaires. Un encrier, une plume, crayon et fusain ainsi que des notes éparées sur un bureau de bois couvert de cuir placé devant la fenêtre. Un tapis dans les teintes rouges et noires sur lequel une chaise confortable avec un coussin est posé.

La dizaine de feuille de notes sont en Araméen, Mozarabes et Hébreux. Ne pouvant les traduire, les joueurs ne pourront que se rabattre sur les quelques traductions qui ont survécus au feu (Cf. Le salon). Un livre de note est posé sur le bureau. **(Cf. Aide de jeu n°3)**. Une étude du style littéraire révèle une profonde dépression chez l'auteur de ce document.

Après une fouille aussi longue que minutieuse de la bibliothèque, on s'aperçoit qu'il n'y a que très peu d'ouvrage d'occultisme dans cette pièce.

- 4 : **Le boudoir** : il s'agit d'une pièce plutôt coquette avec une petite table d'osier ronde, deux chaises en osier face à la fenêtre; Dans un panier du matériel de couture et de tricotage. Des broderies de mauvais goût sont accrochées aux murs. Cette pièce sent fortement le renfermé, poussière et toiles sont là pour prouvé le manque d'aérations.

- 5 : **La lingerie** : Cette pièce meublée d'armoire et d'établis, sert grâce aux deux grands lavabos de pierre à laver le linge. Des vieilles pile de linge moisie, plusieurs seaux dont un rempli d'eau croupis. Elles dégagent une odeur de moisissure.

- 6 : **La cuisine** : La cuisine possède une lourde table de pierre un établi lui aussi en pierre. Ainsi que des fourneaux du coté du mur de la cheminée. Tout le matériel de cuisine est présent, seulement la nourriture périssable ressemble à des flâques poisseuses noirâtres et nauséabondes. Les seules rations alimentaires encore valables sont une dizaine de boîtes de conserve pleines de haricots. Quelques bouteilles de divers alcools sont trouvables dans les placards.

- 7 : **Le parvit avec préau** : Typiquement américaine dans le style, une chaise à bascule un crachoir une rambarde où accrocher des rennes. De cet endroit, si l'on y passe suffisamment de temps à l'écoute on peut distinguer des bruissements de maïs au travers de la pluie.

Etage (Cf. Aide de jeu n°5)

Bien qu'à l'étage, les fenêtres du coté forêt sont encore sous le feuillage, quelques branches gênent la vue et c'est sans compté



l'obscurité. Le sol est fait de parquet, les craquements se font plus présents, ainsi que des grattements venant de la toiture.

- 1 : **Le couloir** : L'escalier se situe presque en son centre. La flèche indique vers où descendre. Le couloir est particulièrement sombre à cause de l'absence de fenêtre. Il comporte six chambres. Arrivé en haut de l'escalier, on peut entendre un léger sanglot provenir de la chambre d'enfant (5).

- 2 : **La chambre de la bonne** : Sordide petite pièce avec une fenêtre qui donne vue sur un tronc d'arbre couvert de feuillages. Un lit simple de mauvaise facture et une simple armoire avec quelques vêtements, robe et napperon de femme d'entretien dedans. Les craquements et les crissements des branches contre les tuiles y sont plus forts que dans le couloir.

- 3 & 4 : **Les chambres d'amis** : Les deux chambres sont très similaires, elles possèdent toutes deux, un lit deux places fait, une penderie avec des cintres vide à l'intérieur. Pas le moindre vêtement, tout ne semble pas avoir été utilisé depuis longtemps. Les craquements et les crissements des branches contre les tuiles y sont plus forts que dans le couloir.

- 5 : **La chambre d'enfants** : La chambre d'enfant a un lit simple de chaque côté de la fenêtre. En fouillant on peut trouver une poupée de chiffon salie et déchirée sous un des deux lits. Les couleurs générales de la poupée rappellent vaguement un soldat Confédéré. C'est la poupée de Carl.

En regardant par la fenêtre, un vague rayon de lune permet de distinguer que parfois les maïs bougent dans le sens contraire du vent comme si quelque chose se déplaçait dedans. (*Réussite de TOC à - 50 % ou critique pour le remarquer*).

La première fois où un joueur entre dans cette pièce il entend les sanglots d'une enfant. En cherchant rapidement des yeux il peut se rendre compte qu'il y a en boule dans un coin un enfant qui sanglote. Il porte une simple robe de nuit blanche. Bien sur il s'agit de Béthanie. Elle ne réagit à rien mis à part un contact physique. Quelque soit le contact, elle dévoilera en hurlant un visage lisse possédant seulement trois orifices sombres, disposées en triangles et semis fermés par des filaments livide de chair. C'est la forme d'esprit frappeur de Béthanie. Elle fera léviter un lit qui tentera de se fracasser sur le personnage du joueur qui l'aura touchée. La violence de l'impact peut briser et déformer le mur ainsi que l'embrasure de la porte. Ceci ayant pour but de faire sortir le joueur de la pièce. Puis en conclusion la porte se ferme violemment redressant et reconstruisant "comme si rien n'avait été" les murs et la porte. Après cela les sanglots ne se feront pas tout de suite entendre dans cette pièce. Elle pourra donc être visitée à nouveau sans qu'aucun incident n'arrive.

- 6 : **La chambre du couple** : Cette chambre possède deux fenêtres avec vue sur le champ, un grand double lit avec une table de nuit de chaque côté, deux commodes et une armoire. En regardant par les fenêtres, un vague rayon de lune permet de distinguer que parfois les maïs bougent dans le sens

contraire du vent comme si quelque chose se déplaçait dedans. (*Réussite de TOC à - 50 % ou critique pour le remarquer*).

En fouillant la pièce on peut trouver un **vieux journal** dans la chambre des parents qui semble avoir appartenu à **Annie Manson**. Le journal relate une grande partie des événements qui se sont produits par ordre chronologique. (**Cf. aide de jeux n°1 ou voir le contenu dans la partie IV**)

- **Dans la cave** : Une fois la porte gonflée d'humidité défoncée, une rangée de marche de bois plus ou moins solide s'engouffre dans l'obscurité de la cave. Celle-ci voit son sol composé de terre battue, des colonnes et des poutres de bois soutiennent le plancher de la maison. Des outils agricoles, faux, serpes, chaînes, pelles en tout genre sont accrochés aux poutres. L'espace est assez peu élevé ce qui rend le déplacement difficile. Courir là dedans semble risqué puisque les nombreux outils pendent au niveau du ventre et que l'obscurité y est profonde. La cave est particulièrement humide, d'ailleurs une forte odeur d'eau croupie est présente.

A chaque fois que l'on entre dans la cave un certain malaise s'installe. La première fois où l'on entre dans la cave **d'étranges visions sont provoquées**, tellement le lieu est saturé d'énergie étrange issue des rituels qu'Albert a fait. **Carl tente de communiquer** grâce à des flashes mémoriels, il montre les sacrifices qui ont eu lieu en ses lieux. Il souhaite avertir les joueurs du danger que présente la cave.

Dans ce dédale se perdre est facile, même avec une lanterne. Proche de l'entrée, sur la droite, le lieu était utilisé pour les rituels d'Alfred, on retrouve des chaînes au sol ainsi que de nombreuses tâches brunes ne présageant rien de bon. Si l'envie en prenait les joueurs de chercher en ce lieu, ils pourraient tomber sur une cassette de métal enfouie sous terre, dans laquelle est entreposé un ancien grimoire parcheminé qui a été préservé de l'humidité. (**Cf. partie V**) Un peu plus loin ils peuvent découvrir les cellules des esclaves.

La cave depuis peu prend l'eau dans le fond. En effet les créatures de Glaaki ont tenté de creuser une percée sous-marine pour rejoindre la cave. Leur but est de détruire les cercles de protection de manière à envoyer dans la maison ses suivants. Si les joueurs tardent trop lors de leur première visite de la cave, n'hésitez pas à faire intervenir au départ les bruits que provoque l'arrivée lente mais certaine d'un **Sinistre Rejeton** (Cf. Fiche monstres). S'ils décident de camper ici, l'affrontement est envisageable, cela leur donnera une bonne raison de fuir ce lieu. La créature ne pourra partir à leur chasse tant que les cercles seront présents. Cependant s'il y a un affrontement et que les joueurs comptent la vaincre, ils courent vers une mort certaine car la créature est vraiment invincible.

Conseil au gardien : Par la suite les joueurs seront amenés à trouver des cordages et une pelle. Ils devront faire attention au **Sinistre Rejeton**. Il doit être utilisé comme quelque chose d'excessivement oppressant. Celui-ci progresse d'heure en heure. Normalement si rien ne vient interrompre sa marche inéluctable, il parviendra à détruire par sa

seul présence le dernier cercle de protection au bout d'une dizaine d'heure après l'arrivée des joueurs. Faites en sorte de faire varier cette donnée en fonction du déroulement de la partie.

- **Les toilettes** : Une simple petite cabane de bois avec une plaque de tôle ondulée en guise de toit. Elle se situe en lisière de forêt à une vingtaine de pas du lac. Il s'agit du lieu le plus éloigné du centre du cercle de protection. Ainsi la présence des créatures se fait aussitôt **oppressante**.

Les créatures viennent du Lac et ont tendance à roder autour de ce qui sent la chair fraîche. Faites jouer l'audition de ce qui les entoure, quelque chose peut gratter à la porte, le bruit d'une importante masse tombant dans l'eau, ou des craquement de la cabane de bois. Cela a simplement pour but d'installer la terreur plus que de produire des victimes, mais si les joueurs insistent et s'éloignent encore plus...

- **La Grange** : La grange est un bâtiment on ne peut plus simple avec une seule pièce assez haute, de la paille moisie sur sol, des troncs creusés pour servir d'abreuvoir à chevaux ainsi que quelques charrues. Un étage sur un tiers du bâtiment permet de stocker le foin. Mais aucune échelle ne semble être présente. Un trou dans la toiture laisse s'infiltrer l'eau de pluie.

La grange étant proche du lac, si les personnages laissent leurs **chevaux ici, ils disparaîtront** un à un, laissant pour seul indice les rennes sectionnés et quelques goûtes de sang perdu dans la paille moisie. Quelque soit le nombre de chevaux qui meurent dévorés, ils servent à installer un climat de terreur.

- **Le Puit** : Il s'agit d'un vieux puit assez large d'environ 3 mètre de diamètre, au rebord de pierre à moitié éboulée. Aucun système de cordage ni même de barre transversale n'est présent, rien ne permet de savoir comment puiser de l'eau et encore moins comment descendre au fond. Fond qui d'en haut paraît simplement être un trou béant de ténèbres.

Si l'on rode autour du puit, d'étranges sifflements et clapotis semblent provenir du fond. Comme si quelqu'un appelait d'une voie si faible qu'on n'en comprenait pas les propos. Le puit étant en bordure du champ, il est possible que plusieurs Serveurs de Glaaki s'aventurent pour voir ce qu'il s'y passe.

Si les joueurs arrivent à comprendre ce qui tourmente Béthanie, ils risquent d'envisager sous les conseils de Carl une visite du fond du puit pour en remonter les restes de sa sœur. Le puit est plutôt profond, quelque chose comme 40 mètres. L'eau au fond du puit est froide, peu profonde, environ un mètre, son sol est irrégulier et les pierres des murs sont à la fois saillantes et glissantes. Il serait impossible de remonter en escaladant, seul avec une corde bien fixée en haut il est alors possible de remonter. Au fond de l'eau on peut retrouver les restes putréfiés et gonflés d'eau de la dépouille de Béthanie. Elle porte la broche en argent et le médaillon avec la photo de sa mère rongée pas l'eau. Son corps est assez encombrant et plutôt fragile. Ils pourraient se briser en de nombreux petits morceaux si l'on ne fait pas suffisamment attention. Les Serveurs laisseront tranquille les joueurs jusqu'à la



moitié de la remontée du cadavre, puis ils passeront à l'offensive, ce combat doit plus stresser les joueurs que tous les exterminer, donc faite en sorte de choisir avec soin le nombre de serviteur nécessaire.

- Dans les forêts ou dans le champ :

Les alentours de la maison, plus exactement de la zone d'herbe qui l'entoure, sont investis de nombreux monstres, des milliers de Serviteur de Glaaki, ainsi qu'une centaine de Sinistres Rejeton. Ils forment une muraille parfaitement impénétrable, massacrant quiconque tente de la traverser. Autant le dire, s'enfuir par là sans bénéficier de l'aide de Béthanie, est du suicide.

- Le Lac : c'est une sombre étendue d'eau d'environ un kilomètre de diamètre. A l'approche de celui-ci on peut entendre sans rien voir, percer au travers du bruit de la pluie, un clapot un peu fort. Plus rarement un bruit comme si des personnes plongeaient dans l'eau à lieu.

Le lac est le **repaire du Grand Ancien**. S'y rendre directement est la mort assurée ! Plus exactement l'éternité de non mort assurée dans la peau d'un Serviteur sellé et dénué d'intelligence à la botte de Glaaki.

Un Journal détaillé : La vérité sur les événements passés

(Cf. Aide de Jeux n°1)

Voici le contenu du journal d'Annie Manson, trouvé dans la table de nuit de sa chambre.

L'analyse du document nécessite une heure de travail pour éplucher toutes les pages qu'il contient. Voici ce qu'il en résulte :

- février 1861 : Annie tomba gravement malade, les médecins s'avouent vaincu par sa maladie. Ils estiment à quelques années seulement le temps qui lui reste pour vivre.

- mars 1861 : Alfred investit toutes ses finances dans un voyage autour du monde, espérant trouver de meilleurs médecins que ceux de Louisiane.

- mai 1862 : C'est bredouille, au bout d'une année entière de voyage, qu'il décide de revenir à la ferme. Sur le trajet, il rencontre un étrange libraire ambulancier qui lui concède pour une bouchée de pain un recueil de sortilège qui pourrait selon les dires du libraire, me sauver de la mort.

- août 1862 : Alfred s'enferme de plus en plus souvent dans son bureau, et fait venir de nombreux traducteurs pour comprendre son volume occulte. Il leur permet seulement de travailler sur des parcelles du volume en question. Il fait tous les efforts qu'il peut pour garder l'affaire secrète ne voulant pas que son entourage sache qu'il étudie la sorcellerie. Son teint est devenu plus blafard, je m'inquiète pour sa santé.

- mai 1862 : Le livre est enfin complètement traduit, selon les dires d'Alfred. Il compte faire des essais le plus rapidement possible. Son excitation me paraît étrange, c'est comme s'il avait changé en ces quelques mois.

- août 1863 : Les esclaves sont en proie à une certaine panique. Lorsque la nuit tombe on entend d'étranges cris que pousserait Alfred du fond de la cave. Cela ressemble aucune mélodie que je connais, c'est bien trop dissonant. Je m'inquiète pour lui, il vient de moins en moins me voir. Tandis que je me meurs, il est de plus en plus distant

avec sa famille. Je me sens mourir à petit feu, ce goût de cendre au fond de la gorge m'empêche de dormir, ha seulement si je pouvais bouger...

- 10 novembre 1863 : Les esclaves se révoltent ! Ils se sont armés et compte bien "passer leur maître à la broche" comme j'ai entendu ce matin ! Nombre d'entre eux semblent avoir disparu ses derniers temps. Et la nuit, les cris étranges se sont empirés, j'entends d'autres voix que celle de mon chère époux. Mais que ce passe t'il ... je suis de plus en plus paniquée de ne pouvoir rien faire... Il me semble qu'Alfred a décidé ces derniers mois de renouveler le groupe d'esclaves qui s'occupait de la maison. Je ne les connais pas et leur tête ne me dit rien qui vaille...

- 11 novembre 1863 : J'ai entendu dire que cela faisait plusieurs mois que les esclaves disparaissaient un à un. La troupe restant s'est regroupée et a assiégé la maison. Acculé Alfred a réussi à barricader toute les entrées qu'il as pu. Alfred tente une ultime fois l'incantation qui devrait me soigner, mais pour cela il dit qu'il a besoin d'un sacrifice. Je suis terrifiée... je ne comprends pas de quoi il retourne... Ou bien je comprends que trop bien ... mais non ne peut pas croire cela ... Je le sais, Alfred n'est pas comme ça.... (Des gouttes d'eau semblent avoir dilué l'encre a de nombreux endroits de la page et des suivantes) Je voudrais faire quelque chose, il n'est pas encore trop tard, mais je suis trop faible maintenant je ne peux même pas me lever et encore moins me déplacer malheureusement.

- 12 novembre 1863 : Alfred est devenu fou ! Il m'a emmené au sous-sol, et a sacrifié mes enfants sous mes yeux. J'étais paralysé de peur et de souffrance ... Je ne méritais pas d'être mère je n'ai pas su sauver mes enfants de la folie de mon mari... Il a fait cela pour appeler une chose au nom abominable. Heureusement que celle-ci fut chassée par les esclaves vers le lac. Ils sont partis en chasse d'Alfred, mon dieu je ne comprends plus rien, ils me protègent maintenant... J'ai mal...

- 13 novembre 1863 : Alfred de rage et de colère a brûlé une grande partie de ses notes concernant la traduction du livre ancien. Les esclaves réussirent à attraper Alfred lorsque celui-ci jeta la dépouille de notre fille dans le puit au lieu de l'enterrer. Le chien ! Les esclaves lui ont réglé son compte. Maintenant, ils veillent sur moi, ils ont offert une sépulture décente à Carl et ils m'ont promis qu'ils feraient de même pour Béthanie...

- 14 novembre 1863 : Les esclaves semblent plus terrifiés que jamais, ils racontent qu'il faut absolument partir d'ici. Est-on en danger... Je ne contrôle plus rien, ni ne comprends plus rien... Il paraît que nombre d'entre eux sont morts à cause des "Choses du lac".... Ainsi donc je pars pour un voyage probablement sans retour, heureusement qu'ils veillent sur moi ... J'ai peur...

Un livre de sorcellerie le Culto Magna Vitae

En fouillant du coté de la cave on peut trouver dans une cache à moitié sous terre une boîte contenant un ancien livre à la

couverture parcheminée, aux lettres de sang et aux illustrations macabres. Il se nomme : **Culto Magna Vitae**.

Le livre a été confié à Alfred par un suivant de Glaaki. Celui-ci guidé par le Grand Ancien, cherche à étendre son influence. Glaaki appelé par un de ses puissants suivants, est venu dans cette région reculée dans le but d'augmenter son pouvoir en agrandissant le nombre de ses serviteurs. C'est ainsi qu'il transforma les habitants de la ferme Manson et les voyageur en monstres difformes et morts vivants.

Ce livre est écrit en différentes langues mortes : **Araméen, Babylonien, Méroïtique, Mozarabe, Hébreux, Latin**. Chaque sortilège est écrit dans une langue différente, l'auteur ne semble pas être la même personne, et pour un œil exercé les textes ne datent pas de la même époque.

Les langues

Voici quelques informations concernant ses langues mortes :

L'**Araméen**, au VIe siècle av. J.-C., l'araméen était la langue administrative de l'empire persan. Du IIIe siècle av. J.-C. jusqu'à 650 apr. J.-C., c'était la principale langue écrite du Proche-Orient.

Le **Mozarabe** est un dialecte archaïque de l'Espagne transcrit en caractères arabes.

Le **Babylonien** est la dénomination par laquelle on désigne un dialecte de l'akkadien, parlé en Babylonie à partir du début du 2ème millénaire av. J.-C., et qui est pendant longtemps la langue littéraire et diplomatique par excellence du Proche-Orient.

Le **Méroïtique** est une langue qui fut parlée dans le Royaume de Kouch (actuel Nord Soudan) de la fin du IIIe millénaire av. J.-C. au Ve siècle de notre ère et écrite à partir du IIe siècle av. J.-C.. Ce fut la langue des pharaons noirs de la XXVe dynastie.

L'étude de l'ouvrage (Cf. Annexe)

L'étude d'un sortilège est quasiment impossible étant donné le peu de temps dont les joueurs disposent. Cependant certains d'entre eux sont abordables. Sauf que la solution de l'histoire n'étant pas dans un ouvrage écrit par et pour le Grand Ancien Glaaki. Ils devront trouver autre chose où bien subir l'atroce pouvoir du livre. Tous les sortilèges ont des conséquences plus ou moins néfastes.

Pour que les sortilèges fonctionnent, ils nécessitent un sacrifice d'une nature plus ou moins importante en fonction de la force du pouvoir invoqué. Ne donnez pas littéralement les titres de chaque sort aux joueurs, laissez donc mariner un peu en utilisant simplement la description qui se rapporte à l'interprétation que le traducteur ferait du document.

La lecture de l'ouvrage et le recouplement avec les quelques feuilles de note éparse sur le bureau permet de déterminer de manière très interprété ce que contient le livre.

Délivrance par la fillette Carl le garde fou

Carl est le garde fou de l'histoire, une fois qu'il aura pris le temps d'observer suffisamment longuement les joueurs



(normalement pas avant 5 ou 6 heures), il tentera de les guider. Il n'a aucun pouvoir particulier mise à part que lui peut s'aventurer un peu dans l'extérieur proche de la maison. Il essayera de faire comprendre aux joueurs qu'ils doivent s'intéresser au puit, et ceci sans parole. Une fois les joueurs proches du puit, il leur révélera l'histoire de sa soeur et son problème.

Le problème de Béthanie

Tuée par son propre père, Béthanie n'a pas eu le temps d'avoir le repos éternel. Les esclaves n'ont pas eu le temps de remonter son corps du puit, ils sont morts avant. L'âme de Béthanie n'ayant pu se calmer, ni pu se dissoudre dans les éthers, elle est devenue un esprit frappeur. Elle protège le seul lieu dans lequel elle se sent en sécurité, c'est-à-dire la maison. Elle pleure dans l'attente que sa mère vienne la consolée. Le seul moyen d'apaiser Béthanie et de permettre de communiquer avec elle sans qu'elle face preuve d'une violence inouïe, c'est de venir avec ses restes la broche d'argent et le médaillon qu'elle portait lorsqu'elle fut jeté dans le puit.

Une fois sa rage estompée, elle accepte de dialoguer avec les joueurs, elle revêt alors une apparence plus "normale", un simple fantôme translucide de fillette en robe de nuit blanche. Elle offrira aux joueurs un moyen de partir. Elle réclame en échange, simplement qu'on mette en terre son cadavre à coté de la tombe de son frère qui est derrière la maison dans la forêt. Elle veut qu'on lui fasse une sépulture décente. Le seul problème, c'est que pour creuser suffisamment la terre il faudra des **pelles**. Le seul endroit de la maison où il y a des pelles c'est la **cave**. Dans le cas où ils tenteraient de creuser à mains nues, les Serviteurs de Glaaki arriveraient en nombre bien avant qu'ils aient terminé de creuser. Ils seront obligés de faire retraite ou de mourir ici.

Conseil au gardien : C'est le moment de mettre la pression n'hésitez pas à faire mourir les joueurs trop téméraire.

La cave et le Rejeton

La cave à ce moment là est bien mal fréquentée. Le Sinistre Rejeton s'est rapproché dangereusement de l'escalier, il en a presque terminé avec le cercle de protection. Les joueurs devront courir dans le dédale obscur de la cave, tout en évitant les outils tranchants accrochés aux poutres. Courir jusqu'à l'endroit où ils se rappellent avoir vue des pelles la première fois qu'ils sont descendus. S'ils arrivent à **descendre, courir, attraper la ou les pelles et revenir en courant !** Ceci sans tomber ou sans se prendre des outils dans le ventre et éviter l'affrontement avec le Sinistre Rejeton. Dans le cas contraire y a de grande chance pour que celui-ci en tue plusieurs.

La tombe de Béthanie

Tandis qu'ils achèvent la tombe de Béthanie, les joueurs sont toujours harcelés par des Serviteur zélés. Alors les joueurs peuvent voir le fantôme de Béthanie flotter jusqu'au lac, tandis que Carl fait signe aux

joueurs de partir rapidement !

Béthanie tente de faire une diversion, Glaaki n'ayant jamais pu avoir son âme, il est suffisamment intéressé par celle-ci pour ne pas laisser passer l'occasion. Alors les Serviteurs et les Sinistres Rejetons ignoreront la présence des joueurs se déplaçant rapidement tous vers le lac. Glaaki appelle son peuple à lui.

Béthanie dans un ultime sacrifice concentre tout son pouvoir pour percer le voile qu'il y a sur la réalité, permettant la fuite des aventuriers.



Les Protagonistes

Axel Fisher

C'est un grand homme, haut de son mètre quatre-vingt-dix, il toise les autres de son regard perçant.

Brun à la chevelure courte en bataille et crasseuse, il arbore des vêtements de cuir de vache qui se ferment avec des attaches en métal. Son look fait qu'il serait assez mignon si sa toilette ne laissait pas à désirer. On peut aussi remarquer qu'il boite légèrement de la jambe droite.

FOR 14 DEX 12 INT 14
CON 13 APP 15 POU 12
PV 15 Bd +1D4
TAI 17 EDU 16
Att Pistolet 80 %

Att Fusil 70 %

Armes : Pistolet et Fusil

Compétence : Ecouter 40%, TOC 50%, esquive 60%

Mike Carlson, le garde de la banque

C'est un homme d'une vingtaine d'années assez costaud qui semble sur de lui. Bien rasé et habillé strict, il a de la gomina dans les cheveux. Il est plutôt dynamique, il n'hésitera pas à engager l'affrontement si cela lui paraît nécessaire.

FOR 12 DEX 13 INT 10
CON 10 APP 8 POU 13
PV 11 Bd 0
TAI 12 EDU 11
Att Pistolet 45 %

Att Fusil 40 %

Armes : Pistolet et Fusil

Compétence : TOC 50%, esquive 30%

Carl Do Little, directeur de la banque

C'est un homme, petit gros, suant plus que de rigueur. Assez âgé, il est toujours bien habillé, propre sur lui. C'est quelqu'un de peu courageux, il préférera se planquer que participer à une quelconque fusillade.

FOR 10 DEX 10 INT 16
CON 12 APP 4 POU 14
PV 9 Bd -1D4
TAI 6 EDU 18

Att Pistolet 35 %

Att Fusil 50 %

Armes : Fusil à pompe qu'il y a sous le comptoir de la banque.

Compétence : Crédit 50%, Esquive 10%,

Les Confédérés (Sudistes)

Au nombre de cinq, habillés du vêtement militaire strict mais couvert de poussière. Ils portent un fusil en bandoulière, un pistolet d'un côté de la taille et un sabre de l'autre.

FOR 14 DEX 15 INT 10
CON 12 APP 11 POU 12
PV 12 Bd 0
TAI 10 EDU 13

Att Pistolet 45 %

Att Fusil 40 %

Armes : Epée, Pistolet et Fusil

Compétence : TOC 50%, esquive 30%, Epée 30%

Quelques noms possibles pour l'improvisation de PNJ:

Sam Landman ; Annabelle Grim ; Clyde Oswald ; Joseph Preston ; Todd Meier

Fiches des Monstres

Serviteur de Glaaki

Ils étaient humains à l'origine, mais le venin que leur a injecté Glaaki les a transformés en bête immonde, à la peau translucide et livide, d'une crasse sans nom, au faciès lisse, muni de deux orifices sombres pour les yeux et d'un autre plus grand garnie de nombreuses dents acérées. Leurs membres sont allongés et leurs doigts sont devenus des griffes mortelles.

Ils rodent aux alentours de la maison, moins sensibles aux cercles de protection, ils peuvent s'aventurer un peu quelques mètres plus près que le sinistre rejeton. En bref la zone d'herbe verte qui entoure la maison est un lieu interdit pour eux.

FOR 35 DEX 14
CON 18 INT 3 PM 10
PV 17 Bd +2D6
TAI 15 POU 10

Perte de San 1/1D8

Att Griffes 60 %, Dégâts 1D6 + Bd

Att Crocs 50 %, Dégâts 1D10 + Bd

Armes : Cette créature est capable de donner deux coups de griffes et une morsure par round. Ses griffes et ses crocs inoculent un sédatif léger qui assomme un peu la victime. Il met 3 rounds à agir. (Résiste sur un jet de 3xCON les effets dure une heure) qui leur permet de ramener à leur maître les futurs serviteurs de Glaaki.

Armures : 3 points de peau suintante et glissante
Compétence : Discrétion 70%

Sinistre Rejeton

De loin, il ressemble à un humanoïde couvert d'une vieille loque de tissu moisi, usé, troué et particulièrement sombre. Sous la cape niche un grand nombre de tentacules au bout desquelles un dard prend place. Celles-ci sont d'un noir ébène. Il est capable de se "déployer" sur une grande distance, à tel point qu'on ne croirait pas que toute ses tentacules puissent se cacher sous sa "cape". Il a une allonge d'environ 40 mètres. Cette créature est en pratique quasiment invincible. En effet elle sert à mettre la pression aux joueurs, si tout se passe bien elle peut faire quelques exemples en tuant un ou deux d'entre eux mais n'espérez pas voir vos joueurs vaincre un tel monstre.

FOR 60 DEX 20
CON 20 INT 14 PM 18
TAI 25 POU 18
PV 23 Bd +4D6

Perte de San 1D4/1D12

Att Tentacules 80 %, Dégâts Absorption 1D10 FOR)

Att Ecrasement 40 %, Dégâts 2D6 + Bd

Armes : il est capable de faire autant d'attaque qu'il le souhaite par tour, son nombre de tentacules étant directement lié, je vous laisse le soin de choisir le meilleur nombre d'attaques. Ses tentacules sont munies de dard qui absorbent la vie, la caractéristique FOR est absorbée, une fois réduit à 0 l'investigateur meurt pour devenir un futur Serviteur, la transformation prend un round.

Armures : Ils sont constitués d'une matière non terrestre, les armes à feu ne leur cause jamais plus d'un point de dégâts, Les armes blanches font effet normalement sur eux, tandis que les gaz, feu, explosion, acide, électricité, ou poison sont sans effet sur eux.

Sortilèges : 7 sorts à vous de voir.

Compétence : Discrétion 60%, Se cacher dans les bois 80%

Glaaki

Il s'agit d'une version un peu différente du grand ancien que nous donne le livre de base. Il ressemble à une créature ronde avec une carapace recouverte d'un grand nombre de tentacules au bout desquelles trône un dard. Elle est capable de projeter ses dards ou bien ses tentacules sur ses victimes. Lorsque au moins deux tentacules et un dard se séparent du corps principal du grand ancien, un Sinistre Rejeton est créé. En plantant ses tentacules dans les êtres vivants, celle-ci absorbe la vie (réduit la FOR à 0) et transforme sa victime en Serviteur zélé. A l'instar de tout Grand Ancien il est complètement invulnérable face au danger que représentent les humains. Son but est d'étendre le nombre de ses fidèles en "convertissant" leur vie en non vie.

FOR 60 DEX 10
CON 60 INT 30 PM 28
TAI 70 POU 28
PV 75 Bd +7D6

Perte de San 1D10/1D20

Att Tentacules 90 %, Dégâts 2D10 + Bd

Att Epines 100 %, Dégâts Absorption 1D10 FOR

Armes : Ses tentacules sont munies de dard qui absorbe la vie, la caractéristique FOR est absorbée, une fois réduit à 0 l'investigateur meurt pour devenir un futur Serviteur. La transformation est instantanée quand Glaaki s'en occupe en personne.



Armures : Les épines ont 4 points d'armure et 6 points de vie. Glaaki quand à lui a un tégument de 40 points de vie. Les armes blanches font effet normalement sur lui, tandis que les gaz, feu, explosion, acide, électricité, ou poison sont sans effet sur lui. Les balles de pistolets font leur office uniquement sur les dards, le reste du corps étant recouvert de la même matière extra-terrestre elle ne lui cause qu'un point de dommage.

Sortilèges : Il connaît la plupart des sortilèges et les enseigne volontiers à ses adorateurs et serviteur.

Le contenu du Culto Magna Vitae

Ne donnez pas cette aide de jeu aux joueurs. Racontez-leur avec vos propres mots ce que contient chaque parties du manuscrit. Vous pouvez vous aider des interprétations.

- Appel du Serviteur de Glaaki :

Texte : en Hébreux

Temps d'étude : 4 heures de travail au calme.

Sacrifice : un litre de sang humain

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre 1D4/1D8 de santé mentale.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège arrivera à la conclusion qu'il permet de s'attirer les bonnes grâces d'une divinité. La divinité va dépêcher sur place un observateur témoin.

Effet réel : (Perte de 5 PM) Un Serviteur de Glaaki se met à rôder autour de l'invocateur, il observe, écoute patiemment sans répondre, pendant environs 5 minutes. Si les propos ne satisfont pas les intérêts du Grand Ancien, il dévore le sorcier et l'emmène voir un Sinistre rejeton pour que la transformation en serviteur soit accomplie.

- Contrôle de Serviteur de Glaaki :

Texte : en Latin

Temps d'étude : 5 heures de travail au calme.

Sacrifice : un doigt humain

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre 1D8/2D8 de santé mentale.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège arrivera à la conclusion qu'il permet d'adoucir les astres en sa faveur. Cela devrait créer une conjonction favorable aux compagnies étranges.

Effet réel : (Perte de 7 PM) En pratique ceci permet de contrôler un Serviteur de Glaaki. Ne marche pas sur les Sinistres Rejetons, ni sur Glaaki.

- Création de portail :

Texte : en Babylonien

Temps d'étude : 10 heures de travail au calme.

Sacrifice : un œil humain

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre 1D6/2D6 de santé mentale.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège

arrivera à la conclusion qu'il permet de distordre la réalité pour faire se rejoindre deux endroits de l'espace.

Effet réel : (Perte de 10 PM) En pratique un portail peut être créé, cependant, avec Glaaki aussi proche, les ondes seront déviées vers son antre et c'est une fin atroce composée d'une souffrance qui perdure par-delà la mort qui attend les joueurs s'ils s'aventurent au travers du portail. Heureusement qu'aucun d'entre eux ne comprend le Babylonien. Permettez cependant que le but du sortilège soit compris après traduction des notes restantes d'Alfred.

- Création de poudre anti-zombie :

Texte : en Mozarabe

Temps d'étude : 8 heures de travail au calme.

Sacrifice : un os humain

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre 1D4/2D6 de santé mentale.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège arrivera à la conclusion qu'il permet de conjurer la mort et de rendre l'âme solide.

Effet réel : (Perte de 7 PM) : Après avoir broyé les os en poudre et prononcé les formules adéquates on se retrouve en possession d'une arme qui permet de détruire la nature mort-vivant d'un être. Celui-ci redevient tout à fait mortel, il récupère sa conscience et sa faculté de raisonnement, cependant les modifications physiques de son corps restent tels quel. N'affecte aucunement les Sinistres Rejetons ni Glaaki. Bien qu'il s'agisse d'un dialecte arabe ancien, permettez cependant que le but du sortilège soit compris après traduction des notes restantes d'Alfred.

- Appel de Sinistre Rejeton :

Texte : en Méroïtique

Temps d'étude : 20 heures de travail au calme.

Sacrifice : un humain sacrifié

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre 1D8/2D8 de santé mental.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège arrivera à la conclusion qu'il permet de convoquer une puissance porteuse de lucidité.

Effet réel : Un Sinistre Rejeton arrive lentement vers le sorcier, et sans préambule l'agresse ainsi que toute personne à distance de ses tentacules. Bien qu'il s'agisse d'un ancien dialecte, permettez cependant que le but du sortilège soit compris après traduction des notes restantes d'Alfred.

- Appel de Glaaki :

Texte : en Araméen

Temps d'étude : 50 heures de travail au calme.

Sacrifice : sacrifice d'un humain qui nous est cher.

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre 1D10/1D20 de santé mentale.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège arrivera à la conclusion qu'il permet d'atteindre l'éveil suprême qui permet de comprendre les fondements de la réalité.

Effet réel : La mise en relation avec le standard divin peut causer de nombreux conflits matériels. Les PJ sont perdus car le Grand Ancien Glaaki aura daigné se déplacer.

