L'équipe de traduction

Traductions et relectures

Blackice
Cyberzark
Irma La Douce
Mitch
Bruno
DeMarigny
Lolof
The Servant
Thorfinn

Coordination

Bruno

Plans

Patrick T

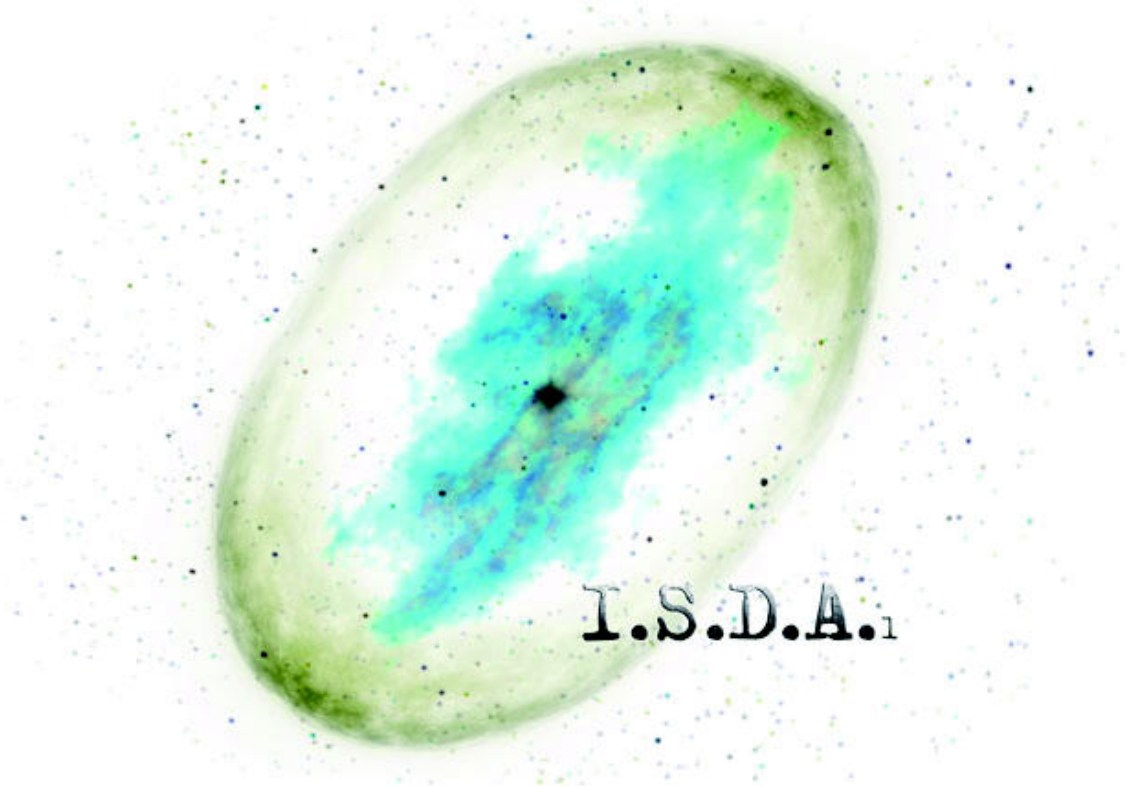
Mise en page

Vonv

Les Scénarios

Dulce et Decorum Est Pro Patria Mori
VO : David Brown
page 2
L'enseigne de L'homme qui court
VO : Jerel Hass (Demonground)
page 11
Hôpital General
VO : J. Micheal Tisdale (Unbound)
page 15
La Campagne de l'Ordre de la Pierre Ancestrale
page 21
- **Le Compagnon d'Armes (I)**
  VO : Michael C LaBrossiere
  page 22
- **La Traversée (II)**
  VO : Michael C LaBrossiere
  page 25
- **La Marie Céleste (II)**
  VO : J. Micheal Tisdale (Fictional Reality)
  page 26
- **Le Marais (III)**
  VO : Michael C LaBrossiere
  page 33
- **L'Ordre de la Pierre Ancestrale (IV)**
  VO : J. Micheal Tisdale (Fictional Reality)
  page 36
- **Statistiques des PNJs**
  page 41
- **Sorts, livres et objets**
  page 47

Aides de jeu
page 49



Dulce et Decorum Est Pro Patria Mori

[Il est doux, il est beau de mourir pour la patrie (HORACE, ode II, liv. III, vers 13)]

Une aventure pour l'Appel de Cthulhu 1920

Remerciements incomplets : cette aventure est basée sur une brillante nouvelle de, je crois, Dudley Pope, et dont je ne peux me remémorer le titre. L'idée de base (Sans la connotation du Mythe) est de lui, ainsi que l'histoire officielle. La plupart des endroits mentionnés sont réels et l'intrigue s'appuie sur des événements réels survenus lors de l'offensive de la Somme en 1916. Tous les noms sont de ma création et toute similitude avec des personnes réelles ne serait que pure coïncidence. De plus, il n'y a aucune démarche irrespectueuse envers ceux qui ont vécu réellement ces événements. Endurant de ce fait une horreur bien plus grande que ce que nous, du monde occidental moderne, pouvons envisager de rencontrer.

Le poème « Attaque manquée » est de moi et j'en suis ridiculement fier. DDBrown@supanet.com.

NDT : j'ai effectué quelques aménagements sur les unités militaires engagées et sur le déroulement de l'offensive militaire afin d'obtenir une meilleure lisibilité de l'intrigue. lferreboeuf@hotmail.com

Histoire officielle

Attaque sur le coteau de Miraumont. 14 octobre 1916.
Extrait modifié de « 1916, l'histoire officielle. Volume II »

L'attaque commença à 04h30 après que l'artillerie eue lâché son feu derrière la crête.

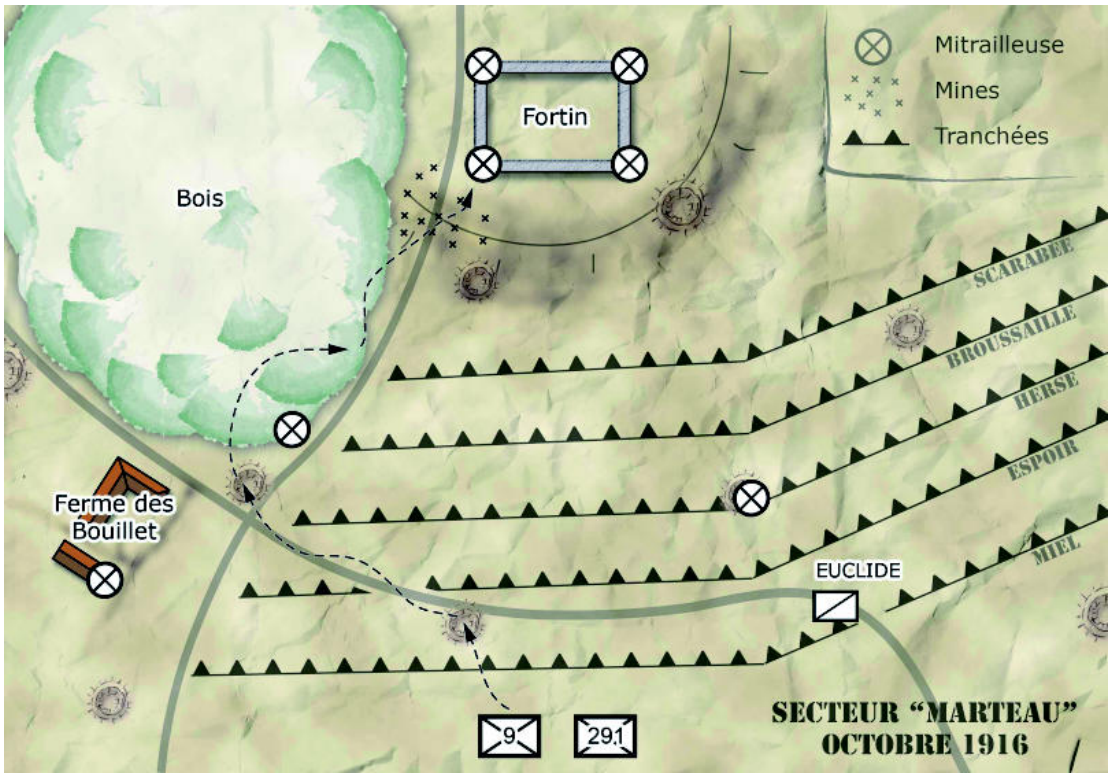
Le 9ème régiment de fusiliers de Nord Berkshire qui menait l'assaut eu de lourdes pertes de la part des tirs de mitrailleuse en enfilade. Les tirs directs et indirects provenaient à la fois de la ferme des Bouillet et du bois attenant pendant la phase d'approche jusqu'à la tranchée « Espoir ». Ils durent s'arrêter dans des trous d'obus, à une courte distance de leur objectif. Ce faisant, le lieutenant-colonel H. P. T. Challenge a été mortellement blessé et tous les officiers à une exception prêt, touché au moins une fois.

Le 291ème régiment d'infanterie, qui progressaient derrière le 9ème régiment de fusiliers de Nord Berkshire souffrit également des tirs en enfilade mais, à ce moment, l'équipage du deuxième char (EUCLIDE), embourbé sur la route inondée derrière la tranchée « Miel », réussi à mettre en marche son véhicule. Se dirigeant vers la gauche, le char se débarrassa d'une mitrailleuse dans la tranchée « Herse » et engagea un point fort à la lisière du bois, permettant ainsi au membres survivant de la brigade de gagner l'extrémité sud du bois. Le char cessa alors de nouveau de fonctionner.

Bien que le sous-bois touffu rendit les déplacements difficiles, ils bataillèrent à travers le bois avec compétence et détermination, rejoins par le reste du régiment et un groupe du 9ème régiment de fusilier de Nord Berkshire (qui se composait d'un sergent et de 24 hommes). Alors que la lumière grandissait les fantassins et fusiliers combattirent pour la partie sud du bois, souffrant de nouvelles pertes (y compris le Lieutenant Colonel Lord St. Blaisey, tué par un tireur d'élite) mais détruirent toute résistance du 455ème régiment de réserve Allemand.

Tous les officiers et sous-officiers expérimentés des compagnies de tête étaient maintenant morts ou blessés. Néanmoins, certains éléments du 9ème régiment de fusiliers de Nord Berkshire atteignirent la partie Est du bois. Bien que pratiquement sans commandement mais toujours opérationnels, ils avancèrent et dépassèrent les tranchées « Broussaille » et « Scarabée » en direction du fortin prussien, tout en étant confronté à des mines rudimentaires qui avaient hâtivement été déployées par les hommes du 455ème régiment de réserve Allemand. Les tirs de mitrailleuses partant du fortin commencèrent à diminuer, la zone subissant un lourd barrage d'artillerie (bien qu'il ne soit pas possible de savoir s'il s'agissait de l'artillerie allemande ou britannique).

En pénétrant dans le fortin, les fantassins survivant virent que la garnison avait quasiment été balayée par les bombardements et que tous les retranchements s'étaient écroulés. Bien que la poignée de soldats allemands présent résista vaillamment, combattant jusqu'au dernier homme, la place était aux mains des britanniques à compter de 07h30.



Cf. plan 1.

Contexte pour le gardien

Le plan, en ce jour d'octobre 1916, consistait à regrouper les brigades d'assaut sous le couvert de l'obscurité et d'attaquer juste avant l'aube. Alors que les unités de pointe commencèrent leur avance, un obus perdu de 5,9 pouces atterri parmi la compagnie Y du 9ème régiment de fusiliers de Nord Berkshire faisant 21 victimes.

La compagnie D du 291ème régiment d'infanterie fut donc rattaché aux fusiliers pour les renforcer et pallier ces pertes initiales sous le commandement d'un lieutenant de 19 ans, le lieutenant Archibald Barker-Barker.

Le plan allemand était d'attirer autant de troupes alliées que possible sur le fortin et de faire exploser une énorme charge qu'ils avaient placée sous le fort. Détruisant de cette manière la fine fleur des troupes d'assaut britanniques. Mais la charge n'explosa pas…

Dès que l'attaque fut lancée, les chars de soutien tombèrent en rade, l'un du fait de la rupture du stabilisateur hydraulique et l'autre embourbé sur une route inondée. Dans la confusion et l'obscurité, les Berkshires furent désorientés et la chaîne de commandement coupée. La plupart trouvèrent refuge dans des trous d'obus non loin du bois, cloués au sol par les tirs nourris provenant de la lisière sud du bois des Bouillet. Ils furent décimés.

La compagnie D par contre se déplaça rapidement à travers un trou dans les barbelés ennemis et pénétra dans la tranchée « Scarabée » non loin du fortin, à la surprise et la consternation des grenadiers allemands qui l'occupait. Suite à un court corps à corps, les deux camps se retirèrent sous le couvert d'un tir hâtif de grenades. La compagnie D continua sa progression jusqu'au fortin et ainsi fut responsable de l'information erronée sur la prise du fortin par les Britanniques. Sous le tir croisé d'une demi-douzaine de mitrailleuses sans aucune idée précise de leur localisation , ils furent réduits en pièces, leur corps annihilé par le bombardement concentré déclenché par le message informant de la chute du fortin.

Seul Barker-Barker et cinq de ses hommes se glissèrent dans l'abri formé par un des retranchements, détruisant une mitrailleuse lorsque le barrage d'artillerie commença, détruisant l'entrée après leur passage et tuant l'un d'entre eux.

Dans l'obscurité totale du fortin maintenant scellé, les quatre survivants et Barker-Barker plongèrent progressivement dans la folie, combattant en aveugle les quelques allemands qui s'étaient trouvé emprisonnés, cherchant à échapper aux poches de gaz de combat, vivant au milieu des victimes décomposées ou momifiées. Dans les tunnels noirs sous le calcaire crayeux, en désespoir de cause, ils devinrent cannibales. Ici, dans les zones les plus profondes, ils rencontrèrent les goules qui vivaient profondément sous le champ de bataille, sortant par des voies secrètes pour se nourrir des cadavres récents et parfois des mourants. Ils devinrent amis après une cérémonie et se nourrirent voire s'engraissèrent ensembles, profondément cachés sous la colline.

A la fin, les 3 survivants restant, comprirent qu'un sacrifice à une sorte de sombre déité était prévu et qu'ils étaient concernés en tout premier lieu ! Ils s'échappèrent et réussirent à aller jusqu'à la surface, se cachant dans un blockhaus, ils furent trouvés par des troupes canadiennes qui contrôlaient maintenant le coteau.

Nus, sales, et complètement fou, le trio avait été porté manquant pendant approximativement 4 mois.

De retour en Angleterre, Barker-Barker et ses 2 compagnons, en l'occurrence le caporal Harold Stephen Hardcastle n° 8193 et le première classe Peter Ronald Norman Hancock n ° 8611, furent hospitalisés. Après plusieurs mois de convalescence :

- Hardcastle fut mis à la garde de l'hôpital de Bethlem.
- Ayant suffisamment récupéré, Handcock alla vivre chez son frère dans une petite abbaye bénédictine dans les Costwolds et prononça ses vœux.
- Barker-Barker retourna chez lui à Holbach - St Andrew et vécu une existence solitaire en marge de la communauté villageoise.

En cette année 1923

Hardcastle poursuit son internement, assailli par la honte et les cauchemars.

Hancock continu son chemin plutôt que de suivre Archie.

Archie subit lourdement l'Appel et change au fur et à mesure des années. Il devient nocturne, dormant sous son lit la journée. Il compense sa diète par des raids sur les collets du garde-chasse et ainsi de suite. Pour finir, plus avant, il commence le voyage qui devait le ramener dans le fort prussien afin d'y détruire les goules. Ayant connaissance de la charge explosive sous le fort, il envisage de se détruire avec elle.

Il ne voit plus de place pour lui dans le monde du dessus et pas d'avenir dans le monde d'en dessous.

Chapitre un : Introduction

- La maison à Holbeach
- Archibald Barker-Barker est porté manquant.
- Sa mère recherche de l'aide.
- Les témoignages du voisinage.

Implication

Deux idées permettant d'impliquer les investigateurs :

La mère d'Archibald décide de contacter les investigateurs. Dans ce contexte, il est surtout nécessaire de déterminer pourquoi, dans sa détresse, celle-ci choisi de les contacter.

Ils peuvent être :

- Des proches de la famille. Mme Baker-Baker est veuve et elle pourra faire appel à un homme de la famille ou de son entourage pour mener l'enquête.
- Un enquêteur privé. Elle peut louer les services d'un professionnel.
- Un ancien combattant rencontré à l'hôpital. Puisque le problème est lié à la guerre, elle pourrait faire appel à une personne qui connaît Archibald et qui a vécu comme lui la grande guerre. Elle connaît le nom d'un soldat qu'il a rencontré suite à son retour en Angleterre.
- Un journaliste qui ayant appris la disparition par l'indiscrétion d'un villageois, proposerait ses services pour aider la veuve catastrophée et peut-être ainsi réaliser un article à sensation.
- Un ami ou un employé d'une des personnes précédemment contacter.
- …

A noter qu'elle ne voit pas d'éléments occultes dans l'histoire de son fils donc elle ne fera pas appel à cet aspect des choses.

Une autre approche pourrait être d'utiliser la **disparition de l'exemplaire du « Culte des goules » de la bibliothèque de Lincoln**.

Le directeur de l'établissement, M. Wriggles, connaissant l'intérêt et la rareté de ce livre pourrait faire appel à des connaissances afin d'entreprendre des démarches auprès de la personne suspectée de l'indélicatesse. Il ne fait pas appel à la police car il était un ami proche de feu monsieur Baker-Baker. C'est d'ailleurs cette relation qui a permis à Archie d'accéder au livre.

Dans ce contexte les personnes impliquées pourraient être plus tournées vers l'occultisme :

- Chercheur ayant déjà consulté le « Culte des goules » et ayant sympathisé avec M. Wriggles.
- Membre du club d'occultisme dont fait partie M. Wriggles ou connaissance liée à ce même domaine.
- De manière plus générale M. Wriggles est un notable, âgé et perclus de gouttes, et donc à ces titres pourra solliciter des personnes de confiance, plus jeunes et plus alertes pour résoudre son délicat problème.
- …

Le personnel de la bibliothèque de Lincoln pourra indiquer que la dernière personne à avoir consulté ce livre, sur place et à titre exceptionnel, est Archibald Baker-Baker. C'était le 03/09, soit il y a environ un mois. Il est resté sourd aux 2 lettres qui lui ont été adressées suite à la constatation de la disparition du livre.

Les deux pistes pouvant être cumulées par un hasard qui ferait que les investigateurs liés aux deux aspects arriveraient en même temps chez Mme Baker-Baker pour la rencontrer.

Dans tout les cas, il semble plus crédible que les investigateurs résident en Angleterre, et d'une, pour que les contacts avec l'affaire soient plus crédibles, et de deux, pour assurer la rapidité d'intervention suite à la sollicitation initiale.

Cette aventure peut très bien être un premier contact avec le mythe.

Eléments de chronologie

Archibald a disparu dans la nuit du 02/10 au 03/10.

La mère d'Archie fait appel aux investigateurs dés que la disparition semble certaine, soit le 05/10.

Le temps de prendre leurs dispositions et de faire le voyage, les investigateurs devraient rencontrer la mère d'Archie le 07/10.

Archie a prévu de faire exploser la charge le 14/10, anniversaire de l'attaque sur le coteau.

Maison de Holbeach

Elle se situe dans le village de Holbeach - St Andrew (Lincolnshire).

L'étranger qui passera les portes de la maison aurait peu de chance d'en garder un souvenir. Un mur de briques jaunes quelconques, un humble portail et des allées de gravier menant à un modeste manoir du début XVIIIe siècle.

Le village qui se situe dans les plaines du Fenland, partage beaucoup de ses ressources avec Holbeach - St Marks qui se trouve à proximité. Il comprend une église, un presbytère, un pub, un bureau de poste, une épicerie, une école et une forge. Approximativement 25 habitations s'agglutinent autour de la place centrale.

Mme Barker-Barker est une grande veuve pâle et maigre que certains pourraient penser tuberculeuse. Elle est plutôt étourdie et sujette à des crises d'hystérie. Elle peut parler aux investigateurs en des termes vagues de l'attaque sur le coteau de Miraumont et des mystérieux mois de disparition d'Archie. Elle sait qu'il écrivait régulièrement à 2 autres « pauvres » garçons rescapés de la guerre mais elle ne connaît pas leurs adresses. Et elle espère aussi que la réponse pourra être trouvée chez une infirmière de Colchester : Mlle Matthews.

Le personnel de maison peut parler de la manie qu'a pris Archie de dormir sous son lit ainsi que de certains ragots du village.

Archie a disparu depuis une semaine.

Indices :

- Archie était lieutenant de la compagnie D du 291ème régiment d'infanterie.
- Le début des troubles d'Archie remonte à l'offensive de l'été 1916.
- Il existe deux autres survivants.
- Archie est très proche d'une infirmière de Colchester s'appelant Maddie Matthews.
- Le mode de vie d'Archie est devenu nocturne : il passe ses nuits à l'extérieur et ses jours à dormir.
- Archie ne mange plus grand chose si on peut considérer qu'il mange encore.
- Il écrit des poésies morbides sur les combats en France (Cf. Indice 1).
- Bien qu'il soit parti en train pour Douvres, on ne trouvera pas de témoin pouvant indiquer cet aspect.

[Indice 1]

Attaque manquée

Dans le tonnoiement des fusées éclairant les ténèbres
Les sentinelles glacées toussent et piétinent
Scrutant, leurs yeux brûlants fixés sur
les épines d'acier, le no-man's land
Rechargé de pitoyables et repoussant fruits mutilés.

Quelque part, ailleurs,
Derrière l'abri tenu des sacs de sable
Une âme torturée hurle sa douleur
atroce aux étoiles insouciantes
Jusqu'à ce que la noire et fétide boue
d'un trou d'obus close sa bouche

Et pire encore, à peine visible dans
les flamboyant scintillements,
ILS sont venus, concurrençant les brancardiers.

Infernaux, bouboufflés, blasphématoires,
profanateurs parmi les morts
Suggérant, gesticulant leurs hideux amusements
Les rats de la Somme.

Second lieutenant Archibald Barker-Barker.

Témoignage du voisinage :

- Le révérend Timms a trouvé Archie seul dans l'église en train de lire un in-quarto relié de cuir noir dont il n'a pas vu le titre. (La copie du « Culte des goules » trouvé puis volé dans une bibliothèque à Lincoln). Archie est parti avec cet exemplaire et le jettera dans la Manche lors de sa traversée pour la France.
- L'agent du bureau de poste peut donner les adresses des 3 correspondants d'Archie :
- Mlle Madeleine Matthews – Hôpital Militaire. Colchester. Essex.
- Mr H Hardcastle à la garde de l'hôpital Bethlem, London.
- Mr P Hancock Abbaye Sainte Benedicte, Hook Norton, Oxfordshire.
- L'institutrice, Lillian May; a remarqué qu'on lui avait volé des livres de Français.
- Le patron du pub, Roger Harris ; peut parler de son attitude au pub (cf. ci-dessous) et enverra les joueurs parler au garde-chasse.
- Le garde-chasse, Sydney Badger; a remarqué des vols de lapin dans ses collets, et surtout, on lui a volé un fusil de chasse !
- « Le pauvre gars ne disait jamais rien depuis qu'il en était revenu… »

Archie a été un observateur silencieux de l'activité dans le village depuis son retour à l'automne 1917. Il passe des heures à hanter les bois, les champs et les plages, la plupart du temps, la nuit et toujours seul. Il vient régulièrement au pub où il se place dans un coin, le plus éloigné possible du feu, bois un whisky et une pinte de bière , paie et part sans un mot.

Chapitre deux: enquête

- Hôpital militaire de Colchester - Essex.
- Le témoignage de l'infirmière.
- L'histoire officielle.
- L'histoire du fou. Hôpital de Bethlem. London.
- Le billet du suicidé. Oxfordshire, Abbaye de Saint Bénédicte.
- L'histoire d'un survivant. Nottinghamshire non loin de Worksop.

L'hôpital militaire -Garnison de Colchester

La sœur Madeleine Matthews, une belle blonde de 24 ans était en charge du jeune Barker-Barker et de ses compagnons à leur retour dans la patrie. Elle passa de nombreuses nuits à écouter leurs délires. Elle est amoureuse de Archie mais se rend compte qu'il doit guérir avant toute chose. Elle est la seule personne en Angleterre, à l'exception de Hancock et de Hardcastle, a avoir un soupçon de ce qu'il se passe.

Maddie ne doute pas de l'exactitude des propos mais pense plutôt à une folie ou une perversion des allemands. Elle a tout de même du mal à accepter les histoires de cannibalisme et l'étonnante cicatrice sur la jambe de Hardcastle.

Elle n'a conservé qu'une lettre d'Archie et est quasiment hystérique à la lecture de son contenu. Elle implore les aventuriers de le retrouver (Cf. Indice 2).

Indices :

- La connaissance exacte du plan de l'attaque, le fait que la compagnie d'assaut était soutenu par une autre unité.
- L'adresse d'un autre survivant de la compagnie D du 291ème régiment d'infanterie fusilier. Le sergent Ralph Collier habitant 34 Butt Hill, Whitwell, non loin de Worksop dans le Nottinghamshire.
- L'histoire officielle peut être trouvée sur un jet réussi de Bibliothèque : elle sera très utile permettant d'accéder au résumé de l'assaut et à une carte du secteur « marteau » pour les mois de septembre et octobre 1916.

[Indice 2]

Maison de Holbeach,
Mercredi 01/10/23

Ma chère Maddie,

Je ne peux dire jusqu'à quel point il m'est difficile de t'écrire cette lettre, d'autant plus que cela est ma dernière.
Le moment est venu où je dois partir en France, changé et toujours changeant. La lumière du jour me fait souffrir. Pourquoi chaque moment d'éveil doit-il être utilisé à combattre les capacités qui me permirent de survivre en ce temps là ?
Je commence à avoir peur, non, j'ai su de longue date que je ne pourrais pas échapper au monde de cauchemar au quel j'ai survécu. Je serai rappelé dans leur monde cauchemardesque...

Je sais que tu m'aimes et ma chérie, je t'aime de même mais je dois te quitter, ma guérison défend de cela, de cette dernière tentative et je dois le faire seul. Le pauvre Harry est tombé bien trop bas et je sais que Pete ne quittera pas l'abbaye.
Je dois partir maintenant, chaque heure la douleur de te perdre augmente.

Maddie je t'aime.
Adieu.
Archibald.

L'asile de Bethlem – Londres

Harry Hardcastle est fou à lier, inaccessible sans une réussite en « hypnotisme » ou en « psychanalyse ».

Les éléments les plus compréhensibles qu'il pourra donner sont : « *L'obscurité, les tunnels, l'obscurité, la faim. N'éteignez pas la lumière. N'éteignez pas la lumière. Désolé, désolé, nous devions le faire. Ils nous ont forcés. Non ! Non ! Non ! N'éteignez pas la lumière. Archie n'y retourne pas !* ».

Les infirmières ont l'adresse de Hancock et pourront préciser que Harry ne peut être placé dans l'obscurité car sinon il crie même pendant une nuit complète. Elles parleront également des grognements sourds qu'il utilise dans ses monologues.

Indices :

- Archie envisage de retourner en France.
- Harry porte sur la jambe une étrange blessure : de profondes griffures comme seul peuvent en faire de très gros animaux et une zone emportée ressemblant étrangement à une « bouchée ».
- Le dernier message chiffonné de Archie à Harry (Cf. Indice 3).

[Indice 3]

La mine
Dans la mine
Qui est mienne
Et tienne
Pour notre tactique
Sera fantastique.

Abbaye Sainte Benedicte, Hook Norton, Oxfordshire.

A l'abbaye de Saint Bénédicte, les investigateurs vont découvrir que Peter Hancock est mort, s'étant suicidé par pendaison dans le verger. Il n'a jamais parlé de son expérience même à son confesseur et n'a laissé qu'un billet (Cf. Indice 4).

[Indice 4]

Archie veux retourner aux « bois des brutes »
et je l'ai laissé y aller seul...
Je l'ai laissé aller seul dans les ténèbres...
Ma couardise est méprisable et maintenant je sais au fond de mon ccoeur qu'il avait raison. Nous sommes devenus quelque chose de trop horrible pour être toléré.

Dieu pardonne mon dernier péché.

Peter Ronald Norman Hancock

Whitwell non loin de Worksop dans le Nottinghamshire

L'enquête peut amener les investigateurs à recueillir le témoignage du sergent Ralph Edward Collier compagnie D du 291ème régiment d'infanterie. Cet homme est un survivant de l'unité d'Archibald qui pour autant ne fait pas parti des contacts que ce dernier à garder avec ses compagnons d'armes.

C'est un petit homme brisé, ex-sapeur, ayant perdu sa jambe droite et un œil suite à un tir de mitrailleuse à Passchendaele fin 1917.

Indices

- Le 14/10, j'étais à l'infirmerie à cause de la dysenterie, je n'ai donc pas participé à l'assaut.
- La compagnie était attachée au 9ème régiment de fusilier de Nord Berkshire (Surnommés les «Berks») afin de les renforcer pour l'assaut.
- La compagnie mena l'assaut et ne revint jamais – portée manquante.
- Les Allemands ont bombardé leur propre position. Nous avons obtenu cette information d'un courrier ennemi capturé (Cf. Indice 5).
- Ce n'est pas dans les habitudes des allemands de laisser ainsi prendre un fortin sans résistance.

[Indice 5]

06h30. Je comprends: " les Anglais sont dans le fortin " ? Etes vous sûr ?
Envoyer une estafette ou un pigeon pour confirmation avant l'exécution du plan.

Chapitre trois : La France

France. Paris, Albert.

Les joueurs peuvent visiter le coin – Beaumont, Hamel, Bapaume et Mametz. (La ligne de départ de l'offensive de juillet 1916)

La France de 1923

Voyage :

Douvres - Calais – Paris, ferry puis train.

Londres – Paris : 5£ et 10 shillings par voie aérienne.

Transit en train en France : arrivée Paris-Gare du Nord, se rendre à Paris Gare de l'Est, puis train jusqu'à Albert

Quelques éléments d'ambiance :

La visite en autocar des champs de bataille était populaire à cette époque.

Les jeunes veuves et les hommes mutilés sont communs.

Il y a partout des cimetières militaires. De simples croix de bois comme maintenant.

Les corps sont toujours amenés quotidiennement et enterrés avec la cérémonie appropriée.

La plus grande partie du champ de bataille est toujours exempte de végétation, bien que les mauvaises herbes commencent à envahir ces terres empoisonnées.

Le champ de bataille

Le lieu de l'étape finale sera le coteau de Miraumont. Le surnom local de l'endroit suite aux terribles combats qui y eurent lieu est : « le bois des brutes ».

Les investigateurs devraient arriver quelques jours avant Archie (qui vient à pied de Calais), ce qui leur laisse suffisamment de temps pour repérer les restes du bois et de la ferme détruits par les tirs d'obus et la surface grêlée de trou d'obus du fortin.

Ce lieu est trouvable soit en consultant les historiques sur la bataille, soit auprès des guides locaux. Il se situe à une dizaine de kilomètre au Nord-est d'Albert.

Il n'y aura alors plus d'autre solution que d'effectuer une surveillance nuit et jour…

Archie arrivera à l'aube du 14/10, profitant des premières lueurs du soleil pour effectuer une sorte de prière puis finira son approche sans se dissimuler le moins du monde.

S'il est accosté hors du fortin, il ouvrira le feu sur les personnages avec le fusil de chasse qu'il a volé et courra à l'entrée du fortin puis se dirigera le plus rapidement possible dans la pièce contenant la charge explosive.

Son attitude sera très ambiguë, allant de la violence ouverte a une complicité quasi maternelle.

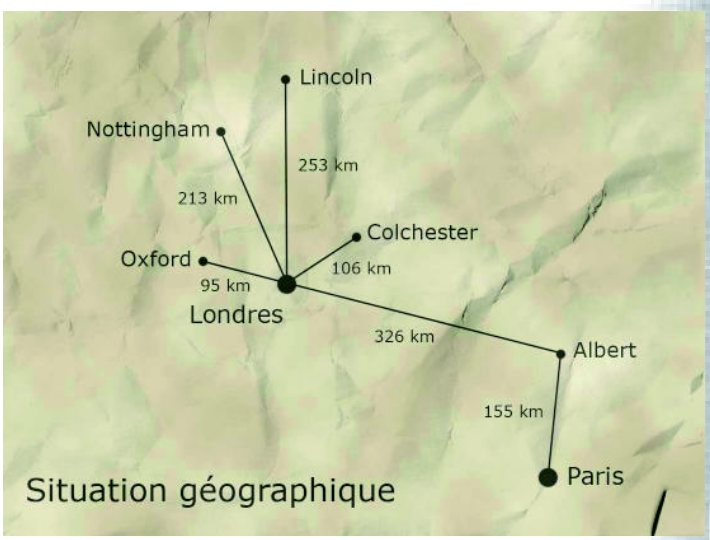
Creusé dans le calcaire crayeux, le complexe est grand avec des pièces voûtées renforcées en béton et ironiquement tapissé avec des sacs de ciment de marque britannique.

1er Niveau	**Les défenses de surface**, tranchées et abris ne sont plus que des monticules de terre herbeuse. Des amas de fil de fer barbelés sont en train de rouiller en tas, là où ils ont été laissés après avoir été arrachés par des attelages de chevaux. L'abri n°4 révèle la seule entrée. Celle-ci ne pourra pas être trouvée avant qu'Archie ne la montre en entrant dans le complexe.
2ème Niveau	**Les tunnels d'accès juste sous la surface** : la plus part sont effondrés et clos à jamais suite au bombardement.
3ème Niveau	**Casernement, cantine et cuisine**.
4ème Niveau	**Entrepôts, armurerie et chapelle**. Archie ira récupérer une mitrailleuse et des munitions.
5ème Niveau	**Infirmerie**
6ème Niveau	La pièce aux explosifs La charge est toujours en place de même que les détonateurs. C'est le système de commande à distance qui n'a pas fonctionné, le reste est en parfait état de marche.

L'atmosphère dans les tunnels est moisie et déplaisante. Dans les niveaux les plus profonds, des poches de gaz de combat existent encore et nécessitent le port d'un masque à gaz. On peut en trouver de nombreux parmi les restes des corps des défenseurs du fortin. Ces corps d'ailleurs peuvent paraître étrangement disloqués.

On peut alerter les joueurs par des odeurs étranges, des gênes respiratoires avant même de faire intervenir des dégâts.

Les investigateurs pourraient rattraper Archie dans les casernements du niveau 3. Il incitera les personnages au silence et les guidera pour une descente jusqu'au niveau 6. Là il s'empressera de faire ses derniers préparatifs en vérifiant les détonateurs puis il expliquera brièvement ses actions.



«Les mois de ténèbres et de cannibalisme ont entraîné des changements trop horribles pour être exprimés. C'est la fin, là où cela a commencé, ici. »

Il donnera 15 minutes aux personnages pour regagner la surface et s'éloigner avant que la charge explose. Lorsque les personnages quitteront la pièce, il leur criera :

«Dites à Maddie que je l'aime !»

Des bruits de plus en plus fort et un murmure malsain feront que les aventuriers jetteront un dernier regard. Ils verront les centaines de visages canins, émaciés et grimaçant, d'humanoïdes en trains de ramper hors de niches ou de trou ou même sortant de passages forés dans les murs. Jet de SAN (1D6/1D10).

La mitrailleuse qu'Archie a récupéré dans l'armurerie commence à faire entendre son staccato alors qu'il crie :

« Courrez pour sauver vos vies ! ».

N.B. Les 55 tonnes d'explosifs vont former un cratère de 180 mètres de diamètre et de 70 mètres de profondeur.

Annexe : Situation géographique

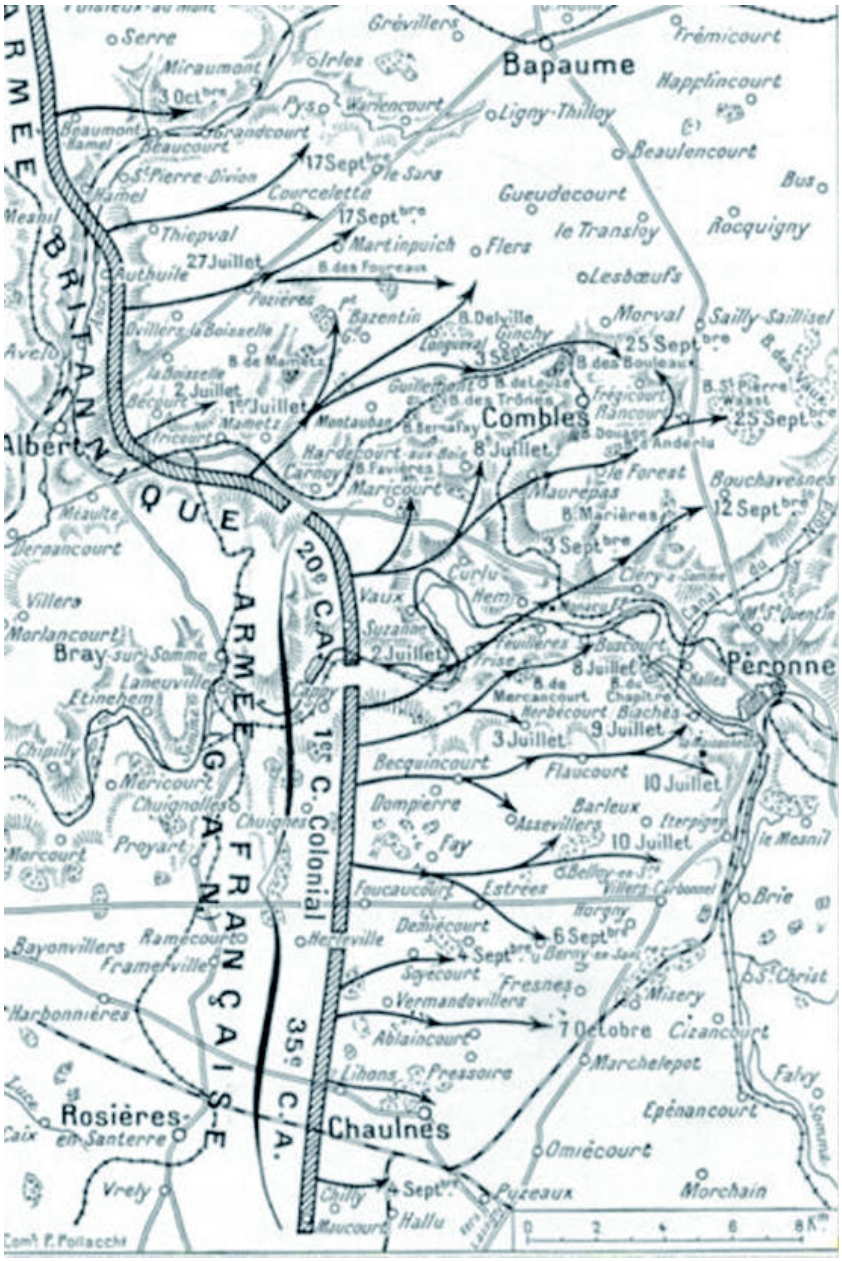
Annexe : Folle offensive sur la Somme

Le lundi 1er juillet 1916, à 7h30, débute une gigantesque offensive franco-anglaise sur la Somme, la plus insensée et la plus sanglante de toutes les batailles de la Grande Guerre de 1914-1918. Les alliés français et anglais ont décidé de cette offensive en décembre 1915 à Chantilly en vue d'en finir avec l'enlisement dans les tranchées.

Trois mois plus tard, les Allemands attaquent à Verdun. L'état-major français espère que l'offensive sur la Somme soulagera le front de l'Est. Des forces considérables sont massées entre Albert et Chaulnes. Les armées françaises des généraux Fayolle et Micheler au sud ainsi que les armées anglaises des généraux Rawlinson, Gough et Allenby au nord font face à la IIe Armée allemande du général von Below.

L'offensive est précédée par une intense préparation d'artillerie. Pendant une semaine, 1,6 millions d'obus tombent sur les lignes allemandes. Quelques minutes avant l'assaut, les sapeurs britanniques font sauter deux mines énormes sous les lignes allemandes. Les alliés sont persuadés d'avoir liquidé toute résistance du côté ennemi. C'est au point que le général en chef britannique Sir Henry Rawlinson, soucieux d'épargner à ses hommes une fatigue inutile, leur recommande de monter à l'attaque en ordre de parade et non pas en courant ! Dans les faits, les Allemands, endurcis par deux années éprouvantes, ont résisté aux bombardements et attendent l'assaut de pied ferme. La plupart des soldats anglais sont quant à eux des engagés volontaires qui n'ont aucune expérience du feu.

Dès les premières minutes, ils succombent en grand nombre dans les barbelés qui séparent les ennemis. Effrayé par l'ampleur des pertes, le général Rawlinson songe à un repli mais il en est empêché par son supérieur, le général Sir Douglas Haig. Le 1er jour de l'offensive, on compte pas moins de 60 000 pertes du côté britannique, dont 20 000 tués. Les Allemands essuient de leur côté quelque 20 000 pertes. En ce jour le plus meurtrier de toute la Grande Guerre, la fine fleur de la jeunesse britannique, issue des milieux aristocratiques autant que populaires, a perdu la vie. L'offensive va se poursuivre envers et contre tout jusqu'en novembre 1916. Les alliés en obtiendront un gain dérisoire de 10 km. Le prix en est exorbitant : 400 000 Britanniques tués et blessés ainsi que 200 000 Français et 450 000 Allemands... à comparer aux 750 000 victimes de Verdun. Notons qu'au cours de la bataille, le 15 septembre 1916, à Flers, les Britanniques alignent pour la première fois des chars d'assaut, une innovation militaire promise à un grand succès dont l'idée revient à... Winston Churchill.



restée ville-symbole pour les Britanniques. Après sa reprise par les Allemands en mars 1918, puis par les Britanniques en août, la ville n'était plus qu'un vaste champ de ruines.

Annexe : Albert

Lourdement chargée d'histoire et ayant connu au XIXe siècle un essor industriel considérable, la ville comptait 7 343 habitants en 1914 et… 120 en janvier 1919. Occupée par les Allemands du 29 août au 14 septembre 1914 puis évacuée après la bataille de la Marne, elle fut l'objet d'incessants bombardements dès la stabilisation du front en octobre sur la ligne La Boisselle - Ovillers - Thiepval. C'est en janvier 1915 qu'un obus allemand toucha le clocher de la basilique. La statue de la Vierge Dorée resta suspendue à l'horizontale ; elle fut dès lors universellement connue et prit le nom de «Vierge Penchée». La relève de l'armée française par l'armée britannique s'effectua en juillet 1915. La ville devint alors un centre d'intenses activités militaires, particulièrement lors de l'offensive sur la Somme (états-majors, cantonnements, dépôts de matériel et de munitions, hôpitaux convois incessants de troupes et de véhicules montant en ligne ou en revenant, etc.) Elle est

[Indice 1]

Attaque manquée

Dans le tonnaiement des fusées éclairant les ténèbres
Les sentinelles glacées toussent et piétinent
Sautant, leurs yeux brûlants fixés sur
les épines d'acier, le no-man's land
Rechargé de pitoyables et repoussant fruits mutilés.

Quelque part, ailleurs,
Derrière l'abri tenu des sacs de sable
Une âme tourmentée hurle sa douleur
atroce aux étoiles insouciantes
Jusqu'à ce que la nocive et fétide boue
d'un trou d'obus close sa bouche

Et pire encore, à peine visible dans
les flamboyant scintillements,
ILS sont venus, concurrençant les brancardiers.
Infernaux, boursouflés, blasphématoires,
profanateurs parmi les morts
Suggérant, gesticulant leurs hideux amusements
Les rats de la Somme.

Second lieutenant Archibald Barker-Barker.

[Indice 3]

La mine
Dans la mine
Qui est mienne
Et tienne
Pour notre tactique
Sera fantastique.

[Indice 4]

Archie veux retourner aux « bois des brutes »
et je l'ai laissé y aller seul...
Je l'ai laissé aller seul dans les ténèbres...
Ma couardise est méprisable et maintenant je sais au fond de mon cur qu'il avait raison. Nous sommes devenus quelque chose de trop horrible pour être toléré.

Dieu pardonne mon dernier péché.

Peter Ronald Norman Hancock

[Indice 5]

06h30. Je comprends: " les Anglais sont dans le fortin " ? Etes vous sur ?
Envoyer une estafette ou un pigeon pour confirmation avant l'exécution du plan.

[Indice 2]

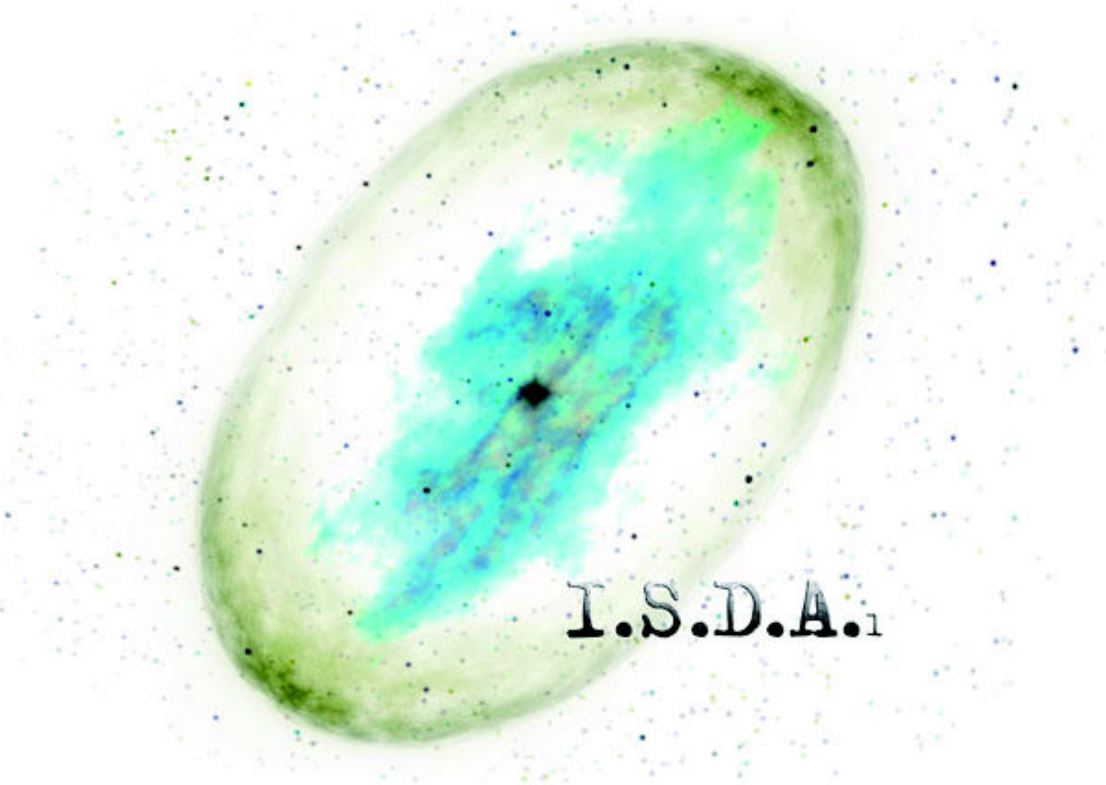
Maison de Halbeach,
Mercredi 01/10/23

Ma chère Maddie,

Je ne peux dire jusqu'à quel point il m'est difficile de t'écrire cette lettre, d'autant plus que cela est ma dernière.
Le moment est venu ou je dois partir en France, changé et toujours changeant. La lumière du jour me fait souffrir. Pourquoi chaque moment d'éveil doit-il être utilisen à combattre les capacités qui me permient de survivre en ce temps là ?
Je commence à avoir peur, non, j'ai su de longue date que je ne pourrais pas échapper au monde de cauchemar au quel j'ai survécu. Je serai rappelé dans leur monde cauchemardesque...

Je sais que tu m'aimes et ma chérie, je t'aime de même mais je dois te quitter, ma guérison défend de cela, de cette dernière tentative et je dois le faire seul. Le pauvre Harry est tombé bien trop bas et je sais que Pete ne quittera pas l'abbaye.
Je dois partir maintenant, chaque heure la douleur de te perdre augmente.

Maddie je t'aime.
Adieu.
Archibald.


I.S.D.A.1

L'enseigne de L'homme qui court

L'histoire

Une maison isolée et abandonnée dans les années 20 en Angleterre et pourtant pas si isolée que cela. Des aventuriers qui n'auront pas le loisir de se reposer. Une fin plutôt tragique et bouleversante. Scénario nécessairement dirigiste pour illustrer la terrible nouvelle de B. Lumley…

Cette aventure est inspirée de la superbe nouvelle de Brian Lumley publiée dans Verte et Plaisante Contrée (Green and Pleasant Land) (Games workshop, 1987) l'aide de jeu sur la Grande-Bretagne des années 20, [Ndt : traduite en français par la S.E.C.T., on peut le télécharger sur TOC www.tentacules.net].

Il s'agit d'un groupe de jeunes qui, obéissant à la mode des années 20, s'intéresse à l'occulte avec plus ou moins de sérieux. Après avoir repéré une vieille bâtisse, ils y débarquent pour y faire les relevés scientifiques habituels. Très vite, ils s'aperçoivent que cette maison est plutôt bizarre et seront poursuivis par une horde de sanguinaires sectateurs. L'un d'eux sera attrapé et tué : l'enseigne du pub du coin témoignant de sa perte…

J'ai lu la nouvelle et n'ai pas pu me retenir. Désolé Brian. Gardiens, ne laissez pas trop les PJ dégainer leurs pistolets et ne les laissez pas avoir trop de chargeurs, voire même s'ils peuvent être dissuadés de posséder des armes cela serait encore mieux. C'est l'Angleterre après tout.

Le vieux presbytère de Crowland, dans le comté de Cambridgeshire, est une maison isolée de style Tudor (à colombage) de bonne taille. Elle se trouve à côté de " la vieille église " structure primaire normande minuscule sans autre importance que son âge.

La vieille église, si on se ballade dans les environs, se trouve à environ 1,5 km de la nouvelle église et de son pub délabrée *L'homme qui court* à Crowland.

Introduction

Il est nécessaire qu'au bout du scénario un personnage soit sacrifié pour « illustrer « l'enseigne du pub lors du dénouement. Vous pouvez dédier ce rôle à un PNJ ou à un PJ mis ou pas dans la confidence (ce qui vous aidera à l'isoler le moment venu pour assurer le final).

Les PJ arrivent suite à un télégramme d'un vieil ami. Cadderly est un ancien camarade d'école, il a récemment sauté sur l'occasion que représentait cette maison bon marché pour en faire sa résidence secondaire du week-end mais sans connaître son sombre passé.

Télégramme :

VENEZ AU VIEUX PRESBYTERE DE CROWLAND STOP IMMÉDIATEMENT STOP APPORTER DÉTAILS SUR LE CULTE CHORAZOS STOP CADDERLY

Comme dans la nouvelle – et si le temps vous manque – vous pouvez loger les PJ dans la voiture dès le début avec toutes les aides de jeu en main.

Vous pouvez faire de Cadderly un PJ qui ne soit pas encore sur place et arrive avec ses camarades en voiture. Dans ce cas, oubliez le télégramme.

Une recherche à la bibliothèque révélera les informations contenues dans les aides de jeu 1 et 2 afin que les joueurs aient déjà discuté entre eux lors de leur arrivée dans le Cambridgshire au crépuscule sous une pluie battante qui durera presque toute la nuit.

Scène 1

Etape obligatoire, nous nous arrêtons à *L'homme qui court* pour se repérer…

Le conte de l'auberge de L'homme qui court.

L'homme qui court est un pub des moins convivial que les PJ aient jamais vu : l'extérieur du bâtiment a grandement besoin d'un ravalement de peinture et l'habituelle enseigne suspendue se balançant au gré du vent est absente – ses chaînes vides chantent tristement dans la brise qui se lève. Les seuls habitants présents à l'heure de leur arrivée à la taverne sont le propriétaire et un vieil homme qui se présente comme Tom Branton, " le Bedeau ". Au cours de leurs conversations avec ces habitants, les personnages devraient découvrir les informations suivantes :

Il y a bien longtemps le pub s'appelait La Corneille (The Crow)

Une nuit durant l'année 1700, il y a eu un incident dehors et les habitants ont vu un homme en sang courant comme si les chiens de l'enfer étaient après lui. Il était poursuivi par un certain nombre de moines encapuchonnés. L'homme a été rattrapé au carrefour et a été lacéré à mort par les moines et son cadavre a été démembré et emporté.

L'enseigne est retirée pour la repeindre.

Il n'y a aucune chambre à louer.

Les disparitions : au cours des années un certain nombre de personnes ont disparu de la maison qui, en dépit de son âge et de sa désuétude, est restée dans un état remarquablement bon :

- une famille qui a loué à un propriétaire inconnu, pour l'été (1895) ;
- un jeune couple en goguette venant de Gretna Green (1913) ;
- un vagabond connu pour avoir rôdé dans le secteur (1917).

Et les habitants évitent la maison à tout prix.

Les registres de la nouvelle église sont montrés aux PJ (Aide de jeu 3) facilement.

Scène 2

La maison et l'église.

La maison, quand les personnages la trouvent par la suite, est d'une structure boisée assez grande à moitié en bon état mais apparemment sans locataire – aucune lumière n'est visible. L'exploration révèle trois niveaux : le rez-de-chaussée, le premier étage et les greniers - reliés aux escaliers par une porte fermée en haut et en bas. Il y a des signes d'occupation récents – des affaires de Cadderly – cependant pour une bâtisse qui a la réputation de n'avoir pas été habitée depuis 300 ans et plus, elle est dans un état extraordinairement bon. Il n'y a ni électricité, ni téléphone, ni toilettes (celles-ci sont dans une cabane envahie par la végétation au fond du jardin).

Le séjour des PJ sous le toit du vieux presbytère sera troublé par un certain nombre d'événements bizarres causés par les cultistes adorateurs de Yog Sothoth. La maison fait coïncider beaucoup de strates temporelles (et légèrement séparé d'elle) et son espace est subtilement déformé pour créer des étages fantômes et des effets de perspective bizarres, effets qui sont également présents dans la vieille église. Durant la journée la maison semblera tranquille, c'est seulement la nuit que les événements bizarres commencent.

Les escaliers interminables.

À un moment ou à un autre, un des personnage montera ou descendra seul les escaliers. Alors celui-ci se rendra soudainement compte à mi-chemin qu'il semble ralentir, ne plus progresser. Il continuera à marcher pendant quelques minutes combattant la panique montante (jet de SAN 1/1D4) avant de se lancer tête la première dans une course pour arriver essoufflé en haut (ou en bas), échevelé et rempli d'inquiétude à l'idée d'avoir à reprendre ces escaliers. À un autre moment en soirée les PJ constatent qu'il y a plus que les trois niveaux repérés auparavant (cependant les niveaux supplémentaires sont simplement des répétitions du premier étage à différentes heures (ou même au même moment : il pourrait être très amusant de leur faire grimper les escaliers du premier étage au grenier pour se trouver seulement sur le premier étage encore et encore… Que de jets de SAN !).

L'église et ses perspectives, le nombre variable de bancs.

L'exploration de l'église, également dérangeante, laisse perplexe. A toute heure de visite, l'édifice, assez inoffensif extérieurement, semble considérablement plus long d'une extrémité à l'autre. Les PJ sont préoccupés par les échos bizarres qui semblent se produire dans un vaste espace au lieu de la minuscule église qu'ils ont sous les yeux et il est en effet impossible de compter les bancs et d'obtenir la même réponse deux fois. Même un repérage des bancs ne le permettrait pas.

Les différentes fenêtres.

Derrière la maison, les PJ peuvent noter après un moment que la fenêtre de la chambre par laquelle ils regardent dehors laisse voir un paysage recouvert d'une gelée matinale éclairé par la lune brillante au lieu de la tempête de pluie qu'ils savent être dehors. Les contrôles faits à d'autres fenêtres de la maison révéleront d'autres nuits à d'autres moments, de printemps embaumés, d'étés étouffants menacés par les orages, d'hivers neigeux, etc. Quitter la maison par une fenêtre est une des choses les plus idiotes à faire (Oh ! Craig ! C'est un de mes joueurs qui est sorti par la fenêtre et s'est retrouvé aussitôt " loin ") et remonter pour y rentrer perdra le personnage durant quelques heures : il fera le tour de la maison vide, sans meubles, affecté d'une panique grandissante. Passer par les fenêtres – entrer et sortir d'une manière aléatoire – ou utiliser les escaliers ramènera les PJ et le reste du groupe au XXe siècle ou le phénomène des escaliers est toujours présent, sinon le groupe sera vite éparpillé et… perdu. Tandis qu'il est perdu, errant dans la maison, le PJ entendra un certain nombre de choses inquiétantes :

- Des personnes se déplaçant tout près du PJ.
- Quelqu'un qui appelle : «Mary! Mary!»
- Un chant inintelligible, glaçant, dont on ne peut connaître l'origine.
- Un homme gémissant de désespoir " Oh ! seigneur, pourquoi m'as-tu abandonné ? ", etc.

Aucune tentative pour trouver les sources des bruits ne devrait réussir à ce moment (prévoir des pertes de SAN pour quiconque serait assez fou pour s'évertuer à le faire).

Bruits au loin.

Par la suite les PJ pourront être préoccupés par des voix " d'ailleurs " dans le presbytère.

Cadderly est retrouvé.

Cadderly apparaîtra de nulle part, arrivant par la porte de la pièce où se trouvent les PJ et déclarant seulement qu'" il était pourtant là ", ses nerfs à la limite de l'effondrement.

Les cultistes

Enfin quand les PJ seront complètement déboussolés, ou sur le point de l'être, ils seront prêts à rencontrer les cultistes dont le chant peut maintenant être entendu et situé. Une porte ouverte révèle une pièce éclairée de bougies et remplie de cultistes chantant. Plus tard les personnages survivant ne pourront pas jurer de ce qu'ils ont vu, les bougies, un autel d'une certaine sorte et un cercle de têtes encapuchonnées se tournant toutes dans leur direction. Mais une chose qu'ils souhaiteront pouvoir oublier est la figure officiant à l'autel. Plus grand que les autres et avec sa capuche rejetée en arrière, ce qui s'apparente à une tête qu'ils ne peuvent pas décrire mais avec un visage contorsionné, découvrant une masse de vers (SAN 1/2D4). Il y a un court instant d'observation de part et d'autre puis dans la précipitation les cultistes prennent l'affaire en main, dégainant leurs longs couteaux. Si les PJ se sont armés un peu trop, n'hésitez pas à armer les cultistes d'armes de jet (arbalète par exemple) et ne donnez pas leur nombre de manière à ce qu'il y en ait toujours… Une lampe à huile, un chandelier ou tout autre objet enflammé est renversé ou tombe des mains nerveuses d'un PJ (à l'aide d'un jet de SAN raté par exemple ou de toute autre manière que vous jugeriez opportune…) ou bien c'est Cadderly qui fera l'étourderie. Et, paniqué, au lieu de rejoindre la porte, dans la précipitation il se jette par une fenêtre dans un grand éclat de verre brisé. Il est aussitôt poursuivi dans l'obscurité des jardins par plusieurs cultistes en robe noire. Il ne sera plus vu. Les autres PJ doivent voir cette scène afin qu'ils fassent le lien plus tard avec l'enseigne.

La fuite doit être la seule porte de sortie des PJ. Si certains s'obstinent – peut-être à vouloir récupérer Cadderly – n'hésitez pas à les bichonner…

Les PJ sortiront de la maison en flamme et découvriront un énorme brasier derrière eux : les éventuels poursuivants auront cessé leur course. En une fraction de secondes le presbytère sera happé par les flammes d'une extrémité à l'autre dans un bûcher spectaculaire. Les étincelles et les braises vont courir dans la nuit pour débarquer sur les bardeaux en bois de la vieille église qui, à son tour, prendra feu.

Scène 3

L'enseigne de " *L'homme qui court* ".

Les PJ qui survivent se rassembleront à l'aube à " L'homme qui court ", en sueur et essoufflés après avoir couru 1,5 km à travers les champs séparant le vieux presbytère et le pub. Leurs nerfs sont à vif voire plus, en tout cas, ils ont besoin d'une boisson fraîche et/ou forte. C'est là qu'ils sont confrontés à l'enseigne peinte du pub curieusement baptisé qui attendait d'être suspendu aux chaînettes au-dessus de l'entrée du pub.

En effet l'artiste original doit avoir été très bon, et un témoin oculaire contemporain car les détails sont si précis qu'on ne peut nier que la figure représentée dessus – au visage et aux mains sanguinolents, aux vêtements déchirés en lambeaux, et dans presque chaque détail – est Cadderly (ou le PJ malchanceux).

Aide de jeu 1

Extrait de Persécution religieuse et Elizabeth Ière par E M F Caudry 1885.

Tard dans le règne d'Elizabeth première, le culte de Chorazos eut un épisode à Londres. Le culte était païen, même plus mauvais que païen, et ses membres étaient des groupes de différentes ethnies : des Roumains, des Hongrois d'Asie et des Arabes. Leur chef, connu seulement sous le nom de Chorazos était un bohémien.

Le culte était venu en Angleterre en tant que réfugié, traqué par l'Europe catholique autour de 1591. Jusqu'en 1595, où ils ont été chassés de Londres aussi. On a dit que le temple du culte dans Finchley était un repaire totalement immoral d'opium et de prostitution en réunion avec des cérémonies orgiaques et perverses. Le sacrifice humain était apparemment une pratique régulière.

Par la suite la Reine (conseillée par le Dr John Dee, en personne !) a ordonné une enquête sur le culte et le temple de Finchley a été détruit. Cependant, les cultistes s'étaient enfuis. Le culte a réapparu en 1596 en Ecosse dans un nouveau temple dans les prés des collines de Pentland. James IV d'Ecosse a cependant considéré ces pratiques occultes comme une abomination et après plusieurs disparitions d'enfants de la région, les habitants, avec l'approbation royale, ont montés une expédition punitive et ce fut la fin de la secte.

Aide de jeu 2

Églises rurales de Fens. Harwick, 1899

Le village de Crowland est notable avec ses deux églises, la vieille et la nouvelle.

La vieille église, abandonnée peu de temps après une épidémie de peste en 1546 qui a entraîné la destruction et la délocalisation du village, est bien intéressante à voir ; bien que globalement médiocre l'église revendique quelques perspectives et acoustiques inhabituelles. Le folklore local indique également qu'il est impossible d'y compter les bancs.

La nouvelle église, dédiée à St Michel est plus conventionnelle et revendique une chaire et un jubé finement ciselés.

Aide de jeu 3

Journal du révérend Robert Tallfellow, Docteur en Théologie

1er Mai 1596

Ai prêché encore contre ceux de la vieille église. Leurs pratiques au nom de Chorazos et Yot Sattat sont des blasphèmes fétides. Heureusement, ils ne viennent pas à l'église ainsi je peux protéger mes ouailles de leur influence.

Il y a eu ce jour au village ces pseudos papistes. Merci Seigneur que le village ne leur ait prêté aucune attention hormis la perte d'un peu d'argent.

Un enfant a disparu de Waterbeach. J'ai des soupçons mais il sera difficile de trouver des preuves.

18 Août 1596

Ce jour, moi et un groupe de villageois armés sommes allés à la vieille église et à la maison pour y chasser les impies et mettre fin à leur ignoble règne de terreur. Nous ne les avons pas trouvés, mais les pièces vides que nous avons découvertes montrent que nous nous sommes débarrassés d'eux !

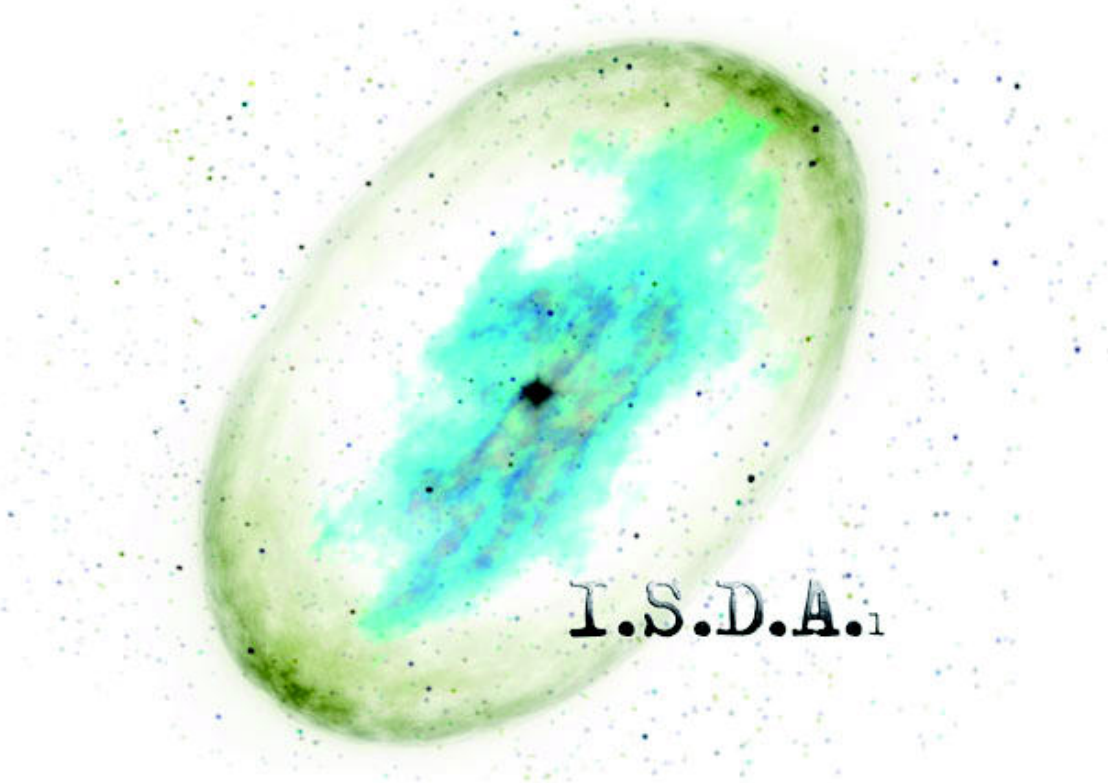
21 Novembre 1596

Des lumières ont été vues à la vieille église de nuit. Cependant, après investigation avec quelques âmes vaillantes, il n'y avait, semble-t-il, aucun signe de présence ou d'habitat : la maison a semblé remarquablement exempte de vermine et de poussière.

Aide de jeu 4

Télégramme :

VENEZ AU VIEUX PRESBYTERE DE CROWLAND STOP IMMÉDIATEMENT STOP APPORTER DÉTAILS SUR LE CULTE CHORAZOS STOP CADDERLY


I.S.D.A.1

HOPITAL GENERAL

Note de l'éditeur

Cette aventure est parue pour la première fois dans le numéro de juillet 2002 de Réalité Fictive (http://www.fictionalreality.org/), un excellent fanzine traitant de fantastique et de science-fiction au travers des wargames et des différentes formes de jeux de rôles. Elle est reproduite ici avec la permission de l'auteur.

Introduction

Il s'agit d'une courte aventure pour l'Appel de Cthulhu D20, pour deux investigateurs ou plus. L'histoire se passe au Texas au début des années 30, mais avec quelques modifications mineures elle pourrait facilement être transposée dans les années 20 ou même à une époque plus contemporaine comme Delta Green.

Dans cette aventure, les investigateurs arrivent sur les lieux d'un accident de voiture sans gravité qui vient juste de se produire, et ils doivent emmener un homme blessé à l'hôpital local. Une fois là-bas, les PJ se retrouvent impliqués dans une affaire de meurtre, mais aussi dans une histoire de fantôme revenu pour se venger.

Informations

L'hôpital général Jasper est un petit centre médical situé dans la banlieue de la ville de Jasper, elle-même située dans les forêts de pins à l'Est du Texas. L'hôpital n'a rien de remarquable ou de particulier, si ce n'est quelques rumeurs ou rapports à propos de quelqu'un (ou quelque chose) errant dans les couloirs de l'aile ouest. Il y a de cela exactement un an, Elvis Green fut amené à l'Hôpital Général suite à une blessure par balle. Le Sheriff Carter, qui avait accompagné Green, prétendit qu'Elvis avait été blessé après avoir résisté lors de son arrestation, suite à un interrogatoire concernant la disparition d'une fillette de huit ans nommée Sarah Angees.

Green fut opéré par le Dr Cleave, le médecin de service. Mais le Docteur, dont la soeur jumelle avait disparue dans des circonstances étrangement similaires à celles de Sarah cinquante ans auparavant, échoua intentionnellement à soigner la blessure lors de l'opération. Au final, Green succomba d'une hémorragie interne deux jours plus tard, dans l'aile ouest…Avec la mort de Green et le corps mutilé de la fillette disparue retrouvé peu après, le Sheriff Carter préféra clore le dossier.

Maintenant, avec l'anniversaire du meurtre, l'esprit de Green revient pour se venger du Dr Cleave, du Sheriff Carter, et de la ville de Jasper.

Evènements

Les événements suivants devraient avoir lieu dans l'ordre donné avec un rythme imposé par le Gardien afin d'assurer que la partie se poursuit sans pour autant que les joueurs soient dépassés. Les PJ devraient normalement se lancer dans l'enquête. Voici une accroche pour aider les investigateurs à s'impliquer dans l'histoire.

Tard dans la nuit alors que les PJ sont en voiture sur une route sombre, ils se retrouvent nez à nez au détour d'un virage avec un vieil homme d'environ 70 ans qui se tient debout au beau milieu de la route. Il secoue son mouchoir dans l'espoir qu'un automobiliste s'arrête. Il prétend s'appeler Elwood Barber, être fermier et habiter dans la périphérie de Jasper. Ce soir le Père Gideon, le prêtre local, est venu rendre visite a Elwood. Après le souper ils se sont assis sous le porche pour discuter de choses et d'autres quand le Père Gideon perdit connaissance.

Elwood s'empressa d'emmener le prêtre jusqu'à son camion afin de le conduire à l'hôpital le plus proche. Malheureusement, arrivé dans ce virage il perdit le contrôle de son véhicule et tomba dans le fossé. Ne sachant pas quoi faire, il se décida à rester sur la route où les PJ l'ont trouvé, dans l'espoir que quelqu'un le remarque.

Le camion

Le camion est tombé le nez en avant dans le fossé et son essieu semble s'être brisé sous le choc. Le Père Gidéon est à la place du passager. Un examen rapide permet de voir que le prêtre est au plus mal : il est pâle et sa respiration est très faible. Un jet en Médecine (DD15) révèle qu'il est inconscient. Un second jet (DD20) confirme qu'il est dans le coma. Elwood Barber parait également pâle et livide mais il faudra un jet réussi (Jet de détection DD25) pour le remarquer à cause de l'excitation ambiante.

Arrivée a l'hôpital

L'hôpital général de Jasper est situé à la limite nord de la ville. Il s'agit d'un grand bâtiment comprenant deux ailes et une zone de stationnement à l'arrière. L'infirmière Estelle Tood viendra à la rencontre des PJ alors qu'ils amèneront le prêtre à l'accueil. Todd examinera rapidement le prêtre et aidera les PJ à le transporter jusqu'à la chambre 1 (se reporter au plan de l'hôpital en annexe). Au même moment, Elwood Barber commence à se sentir mal et un jet réussi sous Médecine (DD20) confirmera son état de santé aux investigateurs. Si personne n'a remarqué les problèmes d'Elwood auparavant, celui-ci s'effondrera dans une chaise juste après que Gideon ait été porté jusqu'à sa chambre. L'infirmière Tood sera vite intriguée par tout ceci et, de nouveau avec l'aide des PJ, placera Elwood dans la chambre 10 par prudence. En fait, Elwood est juste exténué par les événements de la nuit et Estelle ne tolèrera personne dans sa chambre, prétextant qu'il doit se reposer. Après avoir pris soin du nouvel ami des investigateurs, l'infirmière partira à la recherche d'un docteur et des formulaires d'admission pour le Père Gideon. Une fois l'infirmière partie, tous les PJ encore présent prêt de la chambre du prêtre devront faire un jet d'Ecouter (DD20). Ceux qui réussissent entendront un cri étouffé venant du hall d'entrée. S'ils vont voir et quittent la chambre, ils verront une personne semblant être un patient sortir de la chambre d'Elwood et entrer dans celle de l'autre côté du hall. C'est le fantôme d'Elvis Green désireux de se venger mais comme les joueurs ne sont pas au courant de cette histoire, aucun jet de SAN n'est nécessaire. Si quelqu'un tente de rentrer en contact avec Green ou de lui parler, celui-ci l'ignorera et entrera dans la chambre 7. Si les PJ arrivent jusqu'à cette chambre peu après ils ne trouveront plus trace de Green. Si personne ne se soucie de l'état de santé d'Elwood à ce moment, l'infirmière Todd demandera aux investigateurs de passer à l'accueil pour remplir les formulaires d'admission, ce qui devrait prendre 5 bonnes minutes. Si le *patient* (Green) lui est décrit, elle répondra que les joueurs ont dut faire une erreur ou voir le fantôme de l'hôpital (avec un petit sourire en coin).

Après avoir rempli les formulaires, Estelle ira examiner Elwood et proposera à un des PJ de l'accompagner.

Note : Mme Dahl, la seule autre patiente de cette aile de l'hôpital (chambre 4) dormait tranquillement. Si les PJ la réveillent et l'interrogent, elle ne se souviendra ni du cri ni de l'apparition de Green.

La chambre d'Elwood.

Dès qu'on entre dans la chambre, quelque chose ne paraît pas normal. Les joueurs peuvent faire un jet de Perception (DD15). Une réussite mettra en avant la température anormalement basse dans la pièce. Un jet d'Ecouter réussi (DD25) permettra de discerner un bruit de goutte-à-goutte quelque part dans la pièce.

Elwood est étendu dans son lit avec une couverture de laine remontée sur ses épaules. Son visage est pâle et tordu en une horrible grimace. En voulant retirer les couvertures, les PJ s'apercevront vite que celles-ci forment avec les draps une couche épaisse et collée, accompagnée d'un horrible bruit de succion. Le lit est recouvert de sang et celui-ci goutte lentement au sol (SAN 0 / 1). Un examen rapide du corps met en évidence une petite incision sur son flan droit. Un jet réussi en Jet de premiers soins (DD15) ou Trouver Objet Caché (DD20) confirme que l'incision est bien chirurgicale. Si personne d'autre ne le fait, l'infirmière Todd s'approche du lit où elle prendra rapidement le pouls d'Elwood avant de partir chercher le Dr Cleave, laissant les investigateurs seuls dans la chambre avec le corps. Les PJ avec un bagage médicale suffisant ou disposant de compétences en médecine peuvent tenter de sauver leur nouvel ami mais (comme le découvrira le Dr Cleave à son arrivée), le cœur déjà fatigué d'Elwood ne pourra pas supporter un tel manque de sang.

Si les investigateurs regardent autour d'eux dans la pièce, un jet réussi en Trouver Objet Caché (DD10) leur permet de remarquer une tache de sang sur le sol près du lit.

L'arrivée du Docteur

Après quelques minutes, le Docteur Cleave arrive et fait sortir le groupe de la pièce. Peu après il vient vers eux et leur annonce qu'Elwood est mort, son organisme n'ayant put supporter une telle hémorragie. Il leur demande ensuite ce qui a pu lui arriver, et si quelqu'un a essayé de s'occuper de lui. Il finit par demander à l'infirmière Todd d'appeler le Sheriff Carter, et insiste pour que les PJ retournent à l'accueil attendre les forces de l'ordre. Lui reste seul avec le corps d'Elwood.

Dès que le groupe sort de la chambre 10, chaque PJ doit effectuer un jet en Trouver Objet Caché (DD15). Ceux qui réussissent sont persuadés d'avoir aperçu quelque chose dans la chambre 9, mais même un examen approfondi ne révèle rien d'anormal.

Rencontre avec le Sheriff

Le Sheriff Carter arrive environ 20 minute après avoir reçu l'appel. Il ne semble pas de très bonne humeur d'avoir été dérangé à une heure pareille de la nuit, et quelqu'un d'observateur remarquera facilement qu'il n'a même pas pris le temps de s'habiller correctement.

Il interrogera les PJ et l'infirmière Todd sur ce qui s'est passé. Malgré son apparence rustre et son accent Texan du terroir profond, il est loin d'être idiot et fait du très bon travail. Il ne s'offusque pas de trouver des cadavres dans les hôpitaux (chose normale s'il en est) mais il prendra très mal qu'on essaie de se moquer de lui. Il commence par demander a l'infirmière Todd sa version des faits, puis s'occupe des investigateurs l'un après l'autre, leur demandant ce qu'ils ont vu, entendu ou cru qu'il s'était passé. C'est à ce moment que le Dr Cleave arrive dans la pièce…

Carter interroge ensuite Estelle. L'infirmière lui révèlera que la blessure sur le corps d'Elwood est absolument identique à celle présente sur Elvis Green. Les investigateurs qui écoutent toujours le sheriff et l'infirmière devront réussir un jet de TOC (DD20) pour remarquer la légère grimace qui passe sur le visage du Dr Cleave à ce moment. Après avoir repris le contrôle de lui-même il s'empresse d'interrompre Estelle et dit au sheriff que celui-ci peut le trouver dans son bureau en cas de besoin.

Une fois l'interrogatoire terminé, le sheriff finira par déclarer que même si les investigateurs ne sont suspects ni détenus, il serait bon qu'ils ne quittent pas l'hôpital jusqu'à ce que la situation soit définitivement éclaircie. Ils ne sont pas encore en état d'arrestation mais ils pourraient le devenir s'ils devaient faire trop de vagues.

A ce point du scénario, les PJ sont libres de poser à Estelle ou Carter toutes les questions qui leur passent par la tête et tous les deux répondront le plus honnêtement possible. Puis au bout d'un moment Carter ira rejoindre le Dr Cleave pour l'interroger et examiner le corps d'Elwood avec lui.

Rencontre avec Enrique

Alors que les PJ se préparent à passer une longue nuit ennuyeuse, Enrique, la personne de l'accueil, fait irruption dans la pièce où sont rassemblés les PNJ et la plupart des autres protagonistes (certainement la salle d'attente ou la cafétéria). Il est essoufflé et semble au bord de l'hystérie. L'infirmière Todd part aussitôt chercher le Dr Cleave, ainsi que le sheriff Carter s'il n'est pas déjà présent dans la pièce.

Entre deux halètements et autres sanglots, Enrique explique qu'il a vu le fantôme de l'aile ouest pénétrer dans la chambre 4. Son visage sembla vaguement familier à Enrique alors celui-ci décida de le suivre dans la chambre. Excepté Mrs Dahl, personne n'était dans la chambre, mais celle-ci était immobile et pâle. De plus, ses draps avaient été remontés jusqu'à son cou. Il s'approcha donc pour lui demander si tout allait bien mais remarqua des traces de sang sur le sol. En retirant les draps il découvrit que le lit et son occupante était entièrement recouvert de sang.

L'infirmière Todd, le Sheriff Carter et le Dr Cleave partent aussitôt vers la chambre 4, et alors qu'ils s'éloignent le sheriff intime aux PJ et à Enrique de rester là où ils sont. Interrogé, Enrique confiera aux PJ que de tout ce qu'il a vu ou crut voir dans l'aile ouest auparavant, cette dernière chose semblait la plus réelle, la plus crédible, et il lui sembla même reconnaître quelqu'un mais il se trouve dans l'impossibilité de dire qui. Si on lui demande une description, Enrique décrira Elvis Green d'une façon suffisamment précise pour que quiconque dans le personnel puisse se souvenir du meurtrier.

La chambre 4

Si un ou plusieurs investigateurs suivent l'équipe médicale et le sheriff malgré les ordres de ce dernier, décrivez leur la scène suivante.

Mme Dahl est étendue sur le lit, une couverture de laine jetée par terre. Son visage est pâle et grimaçant, comme celui d'Elwood. Comme lui également, elle est morte suite à une petite coupure sur son flanc gauche. La couverture, les draps, et en fait le lit dans son intégralité, son recouverts de sang, tout comme le sol alentours (SAN 0/2).

Un jet réussi en Médecine (DD15) ou TOC (DD20) révèlera que la blessure de Mme Dahl est une incision chirurgicale, alors qu'un jet en TOC (DD10) autour du lit mettra en évidence une petite tache de sang près de celui-ci. Une fois le choc de la découverte passé, Carter poussera violemment les PJ hors de la chambre pendant que le Docteur et l'infirmière tenteront vainement de sauver la vie de la pauvre Mme Dahl.

Enquête à l'hôpital

A ce moment les investigateurs devraient être conscients que des évènements peu orthodoxes se passent dans cet hôpital, et l'agitation de l'équipe médicale ainsi que du sheriff pour trouver des preuves ou indices sur les lieux du crime devraient leur permettre de s'éclipser pour mener leur propre enquête.

Les paragraphes suivants décrivent les différents endroits sur la carte de l'Hôpital Général Jasper (voir annexe) et peuvent contenir nombre d'indices ou d'informations susceptibles d'intéresser les PJ.

- *Places de parking :* il y a actuellement 3 voitures (en plus de celle des investigateurs) garées sur le parking, ainsi qu'une vielle ambulance stationnée près de la porte des urgences. Ces véhicules appartiennent respectivement à l'infirmière Todd, au Dr Cleave et à Elisabeth Dahl.
- *La réception :* cette zone mesure environ 20m² avec plusieurs tables et chaises disséminées un peu partout. Deux cabines téléphoniques sont installées sur le mur Nord et on ne voit qu'un seul bureau dédié au réceptionniste. C'est ici que travaille l'infirmière Todd pendant les nuits, alors que l'infirmière Schirmer s'occupe des journées. Il y a un standard téléphonique sur le bureau.
- *Le local administratif :* il mesure environ 30' de long. Il y a quatre bureaux pour le personnel et un standard. On peut également y trouver douze meubles pour le rangement et l'archivage. Huit de ces meubles contiennent des dossiers de patients tandis que les autres sont pleins de papiers divers (administratif, etc…). Sur chaque bureau on trouve une machine à écrire, un téléphone et des articles de bureau divers.
- *Le 6eme classeur :* dans le tiroir du haut du 6eme classeur, on peut trouver le dossier d'Elvis Green. Il est relativement mince et stipule que le Dr Cleave et l'infirmière Todd étaient présents lors du décès. Les causes de la mort mentionnent des *complications suite à une blessure par balle*. Cette déclaration à été doublement signée par le Dr Cleave et le Sheriff Carter.
- *Le Second bureau :* un jet de TOC (DD25) permettra de remarquer le coin d'un vieux journal dépassant du tiroir gauche du second bureau. Il s'agit de la première page d'un numéro du Jasper Tribune daté d'un an et utilisé quotidiennement comme buvard. Le titre principal de cette édition concerne la découverte du corps de Sarah Angees. L'article donne des informations sur Elvis Green et le Sheriff Carter (voir Annexe 1).
- *Le standard téléphonique :* on peut trouver sur le côté du standard les numéros pré-enregistrés des urgences de Jasper, incluant la police, les pompiers et le téléphone personnel du Sheriff Carter.
- *Bureau n°1 :* le bureau du Dr Cleave. Il y garde ses notes personnelles et ses livres. Un large divan occupe le mur Est et un bureau imposant s'appuie sur le mur Nord. On y trouve beaucoup de plantes vertes.
- *Le bureau de Cleave :* dans le tiroir de droite, un revolver calibre 38 chargé.
- *Les archives :* on peut y trouver un dossier contenant des coupures et articles issues de divers journaux, tous concernant l'affaire Elvis Green (voir Annexe 2, 3 et 4). Un jet de TOC réussi (DD20) révèle un article sur une autre affaire : la disparition de la sœur du Dr Cleave, Sissy, cinquante ans auparavant (Annexe 5).
- *Le Pot de fleur :* un examen attentif du pot de fleurs (TOC DD24) mettra en évidence que la plante contenue peut facilement en être enlevée. Sous cette plante, on trouve le journal du Dr Cleave (Annexe 6).
- *Bureau n°2 :* il s'agit du bureau du Dr Applegate, le médecin de garde aujourd'hui. Il ressemble au bureau du Dr Cleave, sans les plantes et les indices qu'on y trouve.
- *La cafétéria :* la cafétéria et la cuisine sont assez spacieuses pour contenir une vingtaine de personnes. Le soir, des sandwichs sont disponibles dans le réfrigérateur et la traditionnelle cafetière est toujours pleine. Enrique Gomez, le gardien de nuit, veille à ce que la cuisine reste propre et le café chaud.
- *Le stock :* cette pièce est pleine de fournitures de bureau. Le long d'un des murs on trouve une machine à laver et un sèche-linge.
- *La pharmacie :* la porte de la pharmacie est fermée à clefs, mais n'est pas difficile à forcer (Crocheter DD15). Une fois ouverte, on se retrouve dans une pièce similaire à celle servant de lieu de stockage. Toutefois, à la place de la machine à laver et du sèche-linge, il y a deux réfrigérateurs contenant des produits pharmaceutiques (Enrique y cache également quelques bouteilles de bière *maison*). Un jet réussi en TOC (DD20) permet de constater que la boite de somnifères est vide. Ils ont été pris par le Dr Cleave pour pouvoir dormir.
- *Les urgences :* la salle des urgences est propre et rangée. Il y a quelques placards le long du mur nord ou sont stockés un certains nombres de matériels de secours, mais la majeur partie de la pièce est dégagée afin de ne pas gêner si besoin. La porte de sortie des urgences est fermée à clefs, ce qui souligne le manque d'activités de ce service de l'hôpital Jasper. Si ces portes sont examinées de l'extérieur, on peut lire une note manuscrite demandant de voire avec l'infirmière Todd en cas de problème. Cette note est accompagnée d'un plan rudimentaire représentant l'hôpital et guidant vers l'entrée principale.
- *Salle d'opération A :* il s'agit d'une salle moderne (des années 30), complètement équipée pour les opérations chirurgicales. On peut y trouver tout ce dont peut avoir besoin un chirurgien pour opérer.
- *Salle d'opération B :* pièce identique a la salle A, il s'agit de la salle dans laquelle le Dr Cleave a opéré Elvis Green. Au cours des derniers mois, plusieurs membres de l'équipe médicale travaillant dans cette pièce ont rapportés des détails pouvant paraître suspects (l'air ambiant a une température anormalement basse, la sensation de ne pas être seul ou d'être observé, …). Un jet réussi en Ecouter (DD 20) permet aux PJs entrant dans cette pièce d'entendre les bruits d'une opération en cours. Les bruits sont lointains mais les voix sont parfaitement audibles et peuvent être identifiées comme celles du Dr Cleave et de l'infirmière Todd. Une réussite en TOC (DD24) met en évidence une petite tache de sang sur le sol, au niveau de la tête de la table d'opération, et une réussite supplémentaire en **Focus Psychique** (DD15) permettra à un personnage suffisamment sensible de ressentir le malaise ambiant présent dans cette pièce, comme si quelque chose de terrible s'y était passé.
- *Salle du générateur :* il s'agit de la pièce contenant le générateur de secours de l'hôpital. On y trouve un établi avec des outils variés, une table pliante et une chaise. C'est là qu'Enrique passe beaucoup de son temps-libre. Il y a une radio dont la fréquence est calée sur une station espagnole.
- *Bureau des infirmières :* cette pièce est un mélange de salle de repos et de lieu de stockage. On y trouve un grand canapé, ainsi qu'une petite cuisine équipée d'un évier et de plaques chauffantes. Le long du mur Nord il y a un placard rempli de matériel médical et plusieurs drogues et médicaments (le reste est dans la pharmacie).
- *Salles des patients :* toutes les pièces des patients sont équipées uniquement d'un lit, d'une radio, d'une penderie, de toilettes et de deux chaises. Chacune possède également une fenêtre

fermée chaque nuit par une lourd rideau. Autour des lits on trouve un rail pouvant être utilisé pour isoler un patient, et également un pot de chambre sous le lit. Sauf indications contraires, toutes les chambres sont vides mais prêtes à l'emploi. A noter que seules les pièces ayant un intérêt sont listées ci-dessous.

- *Pièce 1* : c'est la pièce dans laquelle le Père Gidéon est placé à son arrivée à l'hôpital.
- *Pièce 4* :la patiente Elizabeth Dahl est encore dans cette pièce.
- *Pièce 9* :la pièce dans laquelle Elvis Green est mort est vide. Toutefois un jet réussi en Ecouter (DD20) permet d'entendre le son d'une respiration difficile et saccadée, et un jet de TOC (DD24) mettra en évidence une petite tâche de sang au pied du lit. Une réussite sous ***Psychic Focus*** (DD10) permettra à un personnage suffisamment sensible de ressentir que la pièce est occupée par une présence immatérielle.
- *Pièce 10 :* c'est la pièce dans laquelle l'infirmière Todd a placé Elwood Barber.

Conséquences

A moins que les investigateurs parviennent d'une façon ou d'une autre à arrêter Elvis Green, il va continuer à tuer lentement mais sûrement toutes les personnes présentes dans cet hôpital (PJ inclus) afin de rendre fou le Dr Cleave. A chaque nouvel assassinat, le Gardien doit effectuer un jet de SAN pour le Dr Cleave. Si celui-ci échoue il réalise enfin les raisons et la personne responsable de tout ce qui se passe dans l'hôpital, et il retourne prestement à son bureau pour mettre fin à ses jours avec le revolver. Si Cleave se suicide, l'infirmière Todd révèlera tout et racontera ce qu'a fait le Docteur. Si Carter est toujours vivant, il arrêtera Todd pour complicité de meurtre. L'arrestation ou le suicide du Dr Cleave et l'arrestation de l'infirmière Todd satisferont le fantôme et Elvis Green ne reviendra plus. Le sheriff Carter mettra un peu d'ordre mais suggérera aux PJ de quitter la ville au plus tôt.

Si le fantôme est mis en déroute, l'Infirmière Todd confessera aux PJ tout ce qu'elle sait et s'ils sont toujours en vie, Dr Cleave et l'infirmière seront mis aux arrêts par le sheriff Carter.

Un procès aura lieu en ville et les investigateurs seront appelés a comparaître comme témoins. Une histoire inventée sera servie aux jurés au sujet de la pression nerveuse supportée par Cleave et ses *erreurs* vis à vis du décès d'Elvis. Etrangement les décès des autres patients seront passés sous silence lors du procès.

Récompense et Santé Mentale

Si les investigateurs parviennent à découvrire des preuves du meurtre commis par le Dr Cleave et à le mener devant le sheriff avant qu'il puisse se suicider, ils gagnent 1000XP.

Si les PJ découvrent l'existence du fantôme et/ou des preuves du crime de Cleave (mais trop tard) , ils reçoivent 750XP.

S'ils ne trouvent pas de preuves du crime, ils reçoivent seulement 500XP.

Pour avoir stoppé le fantôme d'Elvis, les PJ gagnent 1D8+2 SAN.

Si Cleave devient fou ou meurt, les PJ perdent 1D4 (il est responsable de la mort de Green, qu'il soit assassin ou non).

Pour chaque personne supplémentaire tuée par Elvis, les PJ perdent 2 points de SAN supplémentaires.

Caractéristiques des PNJ

Elvis Green

Elvis Green était un pêcheur et un ouvrier. Il arriva en ville environ un mois avant sa mort et commença à travailler à la ferme de la famille Meacham à l'ouest de Jasper. C'était un célibataire endurci (et contraint) et il fut souvent vu à rôder près de l 'école de jeunes filles de la ville.

A la disparition de Sarah Angees, le Sheriff Carter pensa immédiatement à Elvis et alla à la ferme Meacham pour l'interroger. Il trouve Elvis sur un tracteur en plein travail, mais quand le Sheriff demanda à lui parler Green s'enfuit. Le Sheriff lui ordonna tout d'abord de s'arrêter puis tira un coup en l'air. N'obtenant aucun résultat, il n'eu d'autre choix que d'employer la force pour arrêter Green. Le troisième tir toucha Green sur le côté et l'envoya rouler au sol. Le sheriff s'aperçut très vite que la blessure était sérieuse et emmena aussitôt Green jusqu'à l'hôpital. Pendant son admission, Carter expliqua au Dr Cleave la raison qui l'avait poussé a lui rendre visite. C'est pour cette raison que, alors qu'il était en train d'opérer Green, le Dr Cleave ne referma pas proprement sa blessure et entraîna chez celui-ci une hémorragie interne qui lui fut fatale. Le lendemain du décès de Green, le corps mutilé de Sarah Angees fut retrouvé enterré sous un bosquet près de la ferme Meacham. Depuis ce jour, à la date exacte de ce sinistre anniversaire, Elvis Green revient pour se venger de ceux qui l'ont assassiné. Il a décidé de rendre fou le Dr Cleave ainsi que le personnel de l'hôpital, mais aussi le Sheriff Carter qui n'a rien fait pour l'aider. Le fantôme apparaît comme un homme très pâle vêtu d'une tenue de patient. Sa tenue est couverte par une large tâche de sang humide sur le côté gauche. Il semble palpable mais un jet de TOC (DD20) révèle que ses pieds ne touchent pas le sol. Il ne semble pas être sensible à la lumière et à l'obscurité, et n'apparaît qu'à l'aube ou à l'aurore.

Depuis le début, le fantôme se contentait de hanter l'aile ouest de l'hôpital et la salle d'opérations, comme si son corps était incapable de pénétrer dans les autres zones du bâtiment. Mais depuis cette nuit, il semble avoir gagné en puissance et avoir plus de pouvoir que jamais auparavant, ce qui lui a permis d'exécuter sa vengeance.

Si le Dr Cleave se suicide, le fantôme d'Elvis Green apparaîtra près de son corps, riant (enfin pour ceux capables de l'entendre). Après quelques minutes le spectre disparaîtra.

A savoir : Elvis Green était réellement coupable du kidnapping mais aussi de l'assassinat et des tortures infligées à Sarah Angees.

Elvis Green (Fantôme, Mort-Vivant) :

S : 16 D : 13 C : - I : 9 W : 11 Ch : 12 (16)
PV : 35 (3D12) Vitesse : 30 CA : 11
Volonté : +2 Réflexes : +1 Attaque : +1
Initiative : +5 ;
Manifesting ; Touché corrompu* (1D4+1) ; Immatériel ; Vision Nocturne (60') ; Régénération (2D4 reform; DD 16D20+3) ; Déplacement silencieux : Auto ; Se cacher : +8 ; Ecouter : +8 ; Chercher : +8 ; Spot : +8 ; Feats : Dépend de l'Initiative ; Perte de SAN : 0/1D8

Le Touché Corrompu est détaillé page 193 du Manuel D20 de l'Appel de Cthulhu. C'est une variante de ce touché qu'utilise Elvis pour tuer ses victimes. L'attaque du fantôme cause 1D4 points de dommages aux créatures vivantes, contre les créatures

éthérées le fantôme ajoute sont bonus de force à l'attaque et aux dégâts. Contre les objets matériels, le fantôme ajoute son bonus de dextérité à son attaque.

Dr Adam Cleave

Le Dr Cleave est le médecin en chef de l'hôpital Jasper depuis une quinzaine d'années. Pendant cette période il a bien entendu perdu quelques patients mais aucun de sa propre main. Quand Elvis Green fut amené et que le Dr Cleave prit connaissance de l'histoire du Sheriff Carter, il laissa volontairement un petit miroir chirurgical dans la blessure, ce qui eu pour effet de tuer lentement Green au cours des deux jours qui suivirent. Le Dr Cleave est depuis resté très affecté par l'incident et il ne lui a pas fallut grand chose pour basculer dans la folie. Juste après le meurtre, le Dr Cleave commença la rédaction d'un journal intime qu'il cacha sous le pot de fleurs dans son bureau. Quand à la raison qui l'a poussé à tuer Green, le Dr Cleave n'est pas très disposé à en parler. La *disparition* de sa sœur est toujours une affaire non résolue, même s'il reste persuadé que Martin Grice, un fermier local, est le coupable mais qu'un manque de preuves lui a permis de n'être jamais inquiété par la justice. En Green, Cleave retrouve tout ce qu'il détestait en Grice des années auparavant.

Dr Adam Cleave

S : 11 D : 13 C : 8 I : 17 W : 16 Ch : 15 SAN : 30
PV : 9 (4D6) Vitesse : 30 CA : 11
Fort : +2 Ref : +2 Volonté : +5
Attaque : +1 Revolver .38 (1D8 20 x3).
Santé : +8 ; Gather Information : +6 ; Sense Motive : +5; Slight of Hand : +6 ; Weapon Proficiency ; Point Blank Shot ; Quick Draw

Sheriff Tiberius T. Carter

Le Sheriff Carter représente la loi à Jasper depuis plus de trente ans. C'est un homme grand avec un appétit faramineux, et il est toujours prêt à se vanter de quelque chose ou à priser du tabac. Il représente à lui seul tous les clichés du Sheriff hollywoodien. Carter peut sembler un peu brusque avec ses suspects mais ce n'est pas quelque chose d'étonnant au Texas dans les années 30. Il aime son travail et suit l'épopée de Bonnie & Clyde avec beaucoup d'intérêt. Le Sheriff Carter est persuadé que Green a tué Sarah et regrette de ne pas avoir eu la chance de le voir moisir en prison.

Sheriff Carter

S : 14 D : 9 C : 14 I : 14 W : 14 Ch : 15 SAN : 70
PV : 16 (5D6) ; Vitesse : 30 ; CA : 9 ; Fort : +3 ; Réflexes : +3 ; Volonté : +6 ; Attaque : +3 ; Revolver S/W (1D8+2 20 x3).
Obtenir des infos : +12 ; Sense Motive : +10 ; Sense Motive : +8 ; Intimidation : +10 ; Weapon Proficiency ; Point Blank Shot ; Quick Draw

Estelle Todd, R.N.

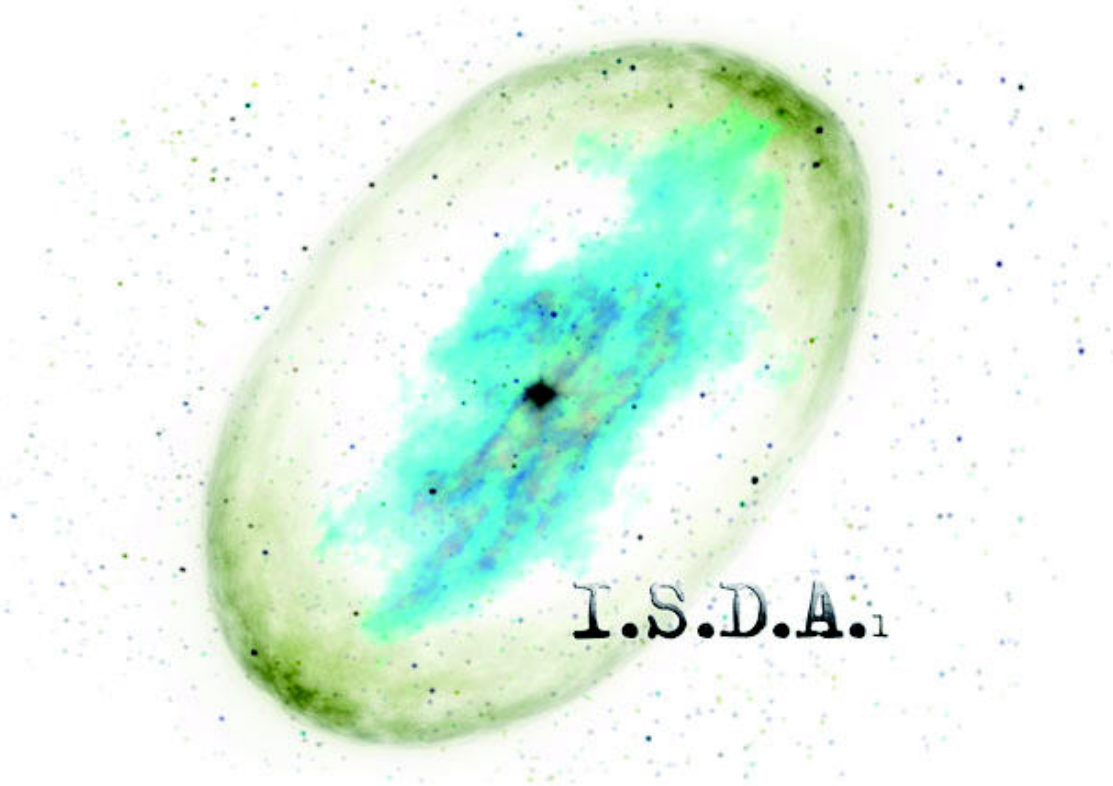
Estelle Todd est infirmière à l'hôpital Général de Jasper depuis 10 ans. Elle a toujours travaillé de nuit, car elle apprécie ces horaires et le fait de ne pas être obligée de supporter les gens. Elle était l'assistante du Dr Cleave quand il opéra Green, et elle lui fit remarquer qu'il ne l'avait pas refermé normalement. Mais quand le corps de la jeune fille fut retrouvé et que tous les éléments accusaient Green, elle décida que celui-ci n'avait eu que ce qu'il méritait. Les caractéristiques de l'infirmière Todd ne devraient pas être nécessaires au cours de l'aventure mais il faut souligner qu'elle a des compétences élevées en Médecine.

Elizabeth Dahl

Elizabeth Dahl, l'épouse du pharmacien de l'hôpital, a été admise ce matin pour une douleur a l'abdomen. Elle a subit une intervention d'urgence dans la salle d'opération B juste avant le repas, et restera dans la chambre 4 pour le reste de l'aventure.

Enrique Gomez

Enrique Gomez est le portier de nuit. Il a la responsabilité de garder l'endroit propre et en ordre, ainsi que la cafetière pleine. Les caractéristiques de Gomez n'ont pas été incluses car ce PNJ est plutôt là pour aider les PJ ou pour devenir une nouvelle victime de la vengeance du fantôme (selon les besoins du MJ).


I.S.D.A.1

La Campagne de l'Ordre de la Pierre Ancestrale

Notes des traducteurs

Les cinq scénarios qui suivent sont présentés comme une campagne. Ce n'était pourtant pas le cas à l'origine. Ils ont été créés par deux auteurs qui n'ont pas travaillé de concert : Michael C. Labossiere et J. Michael Tisdel.

LaBossiere a écrit les trois premiers scénarios au fur et à mesure de son inspiration. Il les présente comme pouvant être joués indépendamment les uns des autres, mais ils constituent une suite logique. Cette trilogie, qui repose sur la découverte par les investigateurs d'une secte nommé l'Ordre de la Pierre Ancestrale, n'a pas de fin. Le résultat dans l'ordre de jeu est « Le Compagnon d'Arme » (1998), « La Traversée » (2001) et « Le Marai » (1999).

De son côté, Tisdel à brodé ses propres idées à partir de celles de LaBossiere. Pour commencer il propose une alternative à « La Traversée » par le scénario « La Marie Céleste » qui reprend en gros l'intrigue, mais la développe de manière plus poussée. Il propose en deuxième instance une fin à cette suite de scénarios sous le nom « L'Ordre de la Pierre Ancestrale », très complet et prévu en VO pour une l'Appel D20.

Etant donné l'ensemble que représentait ces scénarios, nous avons décidé de vous les proposer réunis les uns à la suite des autres. Les informations qui se trouvait en double dans les différents scénarios ont été regroupées afin de limiter les redondances, aussi le texte n'est-t-il pas une simple traduction de la version originale, contrairement aux autres scénarios de ce recueil. Vous trouverez donc en un seul bloc le contexte de la campagne, suivi des histoires puis les aides de jeu et résumés des PNJ.

Différentes possibilités s'offrent à vous pour exploiter ces scénarios :

- vous pouvez décider de garder la campagne telle que l'a initialement conçue le Dr LaBossiere, et ne pas utiliser le matériel de Tisdel.
- vous pouvez laisser de côté « La Traversée » et « Le Marai » au profit des scénarios de Tisdel qui seront alors joués après « Le Compagnon d'Arme »
- avec un peu de travail, il vous est possible de piocher parmi les différentes histoires pour créer votre campagne, et pourquoi pas lui ajouter de nouvelles aventures inédites.

Les caractéristiques des PNJs, les sorts, les livres et les objets sont présentés dans des fichiers à part, pour une plus grande clarté.

Informations préliminaires pour le Gardien

Cette campagne se déroule dans les années 20.

Elle dévoile les agissements d'une secte nommée l'Ordre de la Pierre Ancestrale, créée et dirigée par un certain Lance Blake, qui s'était tourné vers l'occulte suite aux horreurs psychologiques subies durant la première guerre mondiale.

Tout commence dans "Le Compagnon d'Armes", aux Etats-Unis, par le décès de Jack Meredith, un ancien ami d'un investigateur, qui avait connu Blake pendant la guerre. Son décès survient peu après qu'il ait envoyé une lettre bien sombre à son ami investigateur.

Les investigateurs vont donc se rendre à un rendez-vous fixé avec le Père Henesey, auquel Jack aurait remis un objet avant sa mort, un mystérieux tesson en pierre aux propriétés étranges, dérobé à Lance Blake. Dans les bois du Maine, ils rencontreront le vieux Père, et devront se défendre contre les envoyés de l'Ordre qui veulent récupérer le tesson.

Ensuite, dans "La Traversée", les investigateurs vont embarquer vers l'Ecosse, où, selon le Père Henesey, un professeur expert en matière d'anthropologie et d'archéologie aurait fait des découvertes liées au tesson. Mais ils devront à nouveau affronter les membres de l'Ordre qui auront embarqué sur le même navire.

Dans "Le Marais", les investigateurs rencontreront le professeur Jones et enquêteront sur un marais où disparaissent de nombreuses personnes. Ils y découvriront un cercle de pierre, qui est le lieu de culte d'une des branches de l'Ordre, et qui abrite une bien terrible créature qu'ils devront éliminer.

La fin reste encore à écrire, car les investigateurs ne se frottent pas à la branche principale de l'Ordre, et ne rencontrent pas Blake.

Si vous jouez "La Marie Céleste", les investigateurs pourront enquêter sur la mort de Jack Meredith. Différentes informations les mèneront de San Antonio à Plymouth, en Angleterre. Mais ils devront d'abord affronter un membre puissant de l'Ordre qui a lui aussi embarqué vers l'Angleterre, puis se retrouveront perdus en pleine mer, non loin des Bermudes.

Dans "L'Ordre de la Pierre Ancestrale", les investigateurs se seront débrouillé pour atteindre Plymouth où ils continueront leur enquête.

Celle-ci les mènera au petit village de Hobbs Hollow, au Pays de Galles. Ils y découvriront une longue histoire liée à un monolithe, à une famille de noble et à une secte.

C'est là qu'ils pourront finalement affronter Lance Blake

Le Compagnon d'Armes (I)

Introduction

Cette aventure se déroule au cours des années 20 dans les bois du Maine. Avec de légères transformations, elle peut être déplacée dans les années 20 ou à l'époque moderne. L'aventure est prévue pour faire partie d'une campagne complète, mais peut être jouée comme un scénario indépendant.

Impliquer les investigateurs

Les investigateurs seront projetés dans l'horreur par une lettre désespérée de Jack Meredith, qui a été clairement impliqué dans une affaire très dangereuse. L'aventure est écrite en se fondant sur l'hypothèse qu'au moins un investigateur présente un passé militaire. Si ce n'est pas le cas, les investigateurs devront être amenés dans la situation par un ami qui était dans l'armée avec Jack Meredith.

La Lettre

L'aventure commence quand un jeune homme, empoussiéré par la conduite d'une Ford Modèle-T décapotable, apporte à l'investigateur un courrier express. S'il le lui demande avec un pourboire, le jeune homme racontera à l'investigateur qu'il a conduit sans s'arrêter depuis la ville de New York pour lui apporter la lettre. S'il est interrogé à propos de Meredith, il dira que Meredith semblait fatigué et que "Et bien, c'était assez curieux. Il n'a cessé de regarder autour de lui, vérifiant les fenêtres et le reste. Comme s'il recherchait quelque chose ! Il m'a lancé un regard étrangement pénétrant, comme s'il essayait de regarder à travers ma peau. Ouais ! Je sais que c'est une chose étrange à dire, mais, pour être tout à fait honnête, c'est comme cela qu'il était.". Le jeune homme n'a rien d'autre à dire et repartira.

Voir aide de jeu CA_1.

Le Télégramme

Peu de temps après avoir reçu la lettre, l'investigateur recevra un télégramme express de Charles Meredith, le père de Jack. Le télégramme indiquera : "Jack est décédé. Circonstances suspectes.".

Voir aide de jeu CA_2.

Le télégramme devrait convaincre les joueurs qu'ils ont besoin d'agir rapidement. L'investigateur qui était l'ami de Jack se rappellera où se situe le camping, puisqu'il a passé là plusieurs week-ends d'été avec Jack et sa famille.

Recherches

L'information suivante sera à la disposition des investigateurs. Le Gardien doit faire attention à les garder sur la bonne voie. S'ils passent trop de temps en recherches, ils arriveront trop tard.

Jack Meredith

L'investigateur qui a connu Jack Meredith se rappellera les choses suivantes à son sujet : Jack était un jeune homme actif qui avait tendance à laisser vagabonder son imagination durant sa jeunesse. Jack était très religieux et aimable, mais toujours à la recherche de quelque chose de "plus". Durant la guerre, Jack a combattu bravement, mais il a très mal supporté la pression de la guerre.

Après la guerre, Jack envoya quelques lettres occasionnelles à l'investigateur, parlant de sa dernière tentative pour découvrir un sens à la vie. Jack écrivit sur ses expériences dans le spiritisme, la médiumnité, et d'autres choses du même genre. La toute dernière lettre de Jack (la dernière avant la lettre qui enclenche l'aventure) mentionnait qu'il avait finalement trouvé une réponse.

Informations pour le Gardien :

La "réponse" que Jack avait trouvée était Lance Blake, un homme qui avait rétabli un ancien culte consacré à la redécouverte de six pierres. Jack a rejoint le culte de Blake, mais a été horrifié quand il a appris une petite partie de la vérité. Jack a alors contacté le père Henesey, qu'il avait rencontré quelques années auparavant pendant sa quête de vérité. Il a donné à Henesey un objet qu'il avait pris à Blake et lui a demandé de se rendre au camping situé dans le Maine et d'attendre l'arrivée d'un ami. Henesey, qui est membre d'une société secrète consacrée à combattre les forces du mal et de la folie, a emporté l'objet au camping pour attendre l'arrivée de l'ami de Jack.

Charles Meredith

Si l'investigateur contacte Charles Meredith, il sera évidemment bouleversé. Charles est un homme riche, mais il a perdu son épouse il y a plusieurs années et il a maintenant perdu son unique fils. Il sera en mesure de dire aux investigateurs que Jack a erré d'un "groupe d'excentriques à l'autre". Charles dira qu'il a reçu une lettre de Jack il y a quelques années, lui expliquant qu'il avait trouvé "la réponse". Charles a essayé de le retrouver, mais a été incapable d'y arriver, malgré la somme considérable dépensée en détectives privés.

La fois suivante où Charles a vu son fils fut après que la police l'a appelé. Jack avait été trouvé mort dans son appartement, à seulement quelques kilomètres de la maison de son père. Le docteur a rapporté que Jack était mort d'une crise cardiaque. En raison de l'expression de pure horreur sur le visage de son fils, Charles pense que quelqu'un a tué Jack. Il n'a aucune preuve tangible, mais il estime que quelque chose de terrible est lui arrivé. Charles demandera instamment aux investigateurs d'en découvrir plus.

Informations pour le Gardien :

Charles a raison. Jack a été tué par une horreur que Lance Blake a envoyé pour s'occuper de son cas. Blake sait que Jack lui avait pris un objet, mais il lui faudra un peu de temps pour trouver à qui Jack l'a donné et où cette personne est allée. Si les investigateurs vont visiter l'appartement de Jack, il sera évident qu'il a été intégralement fouillé. Si les investigateurs en font le tour, ils ne trouveront rien d'intéressant.

Le Père Henesey

Une fois que les investigateurs sont au camp, ils peuvent parler avec le Père Henesey. Le bon Père a une photo de l'investigateur qui a connu Jack, il sera donc en mesure de l'identifier. Henesey est très prudent et restera prudemment sur ses gardes tant qu'il attend l'investigateur.

Le Père Henesey en sait beaucoup plus que ce qu'il est disposé à dire aux investigateurs, mais il partagera les informations suivantes

L'œil :

Une coupure de presse de "L'œil", un journal indépendant de New-York, fort sceptique et focalisé sur les sujets occultes et autres thèmes inhabituels.

L'Ordre de la Pierre Ancestrale, en dépit du terme "Ancestral" dans sa dénomination, est un groupuscule relativement nouveau. Formé au début des années 20 par Lance Blake, le groupe se rassemble ici dans la ville de New-York. Selon un membre qui a préféré rester anonyme, le groupe est consacré "aux secrets anciens, aux mystères insondables et aux très bons jeux de poker".

Voir aide de jeu CA_3.

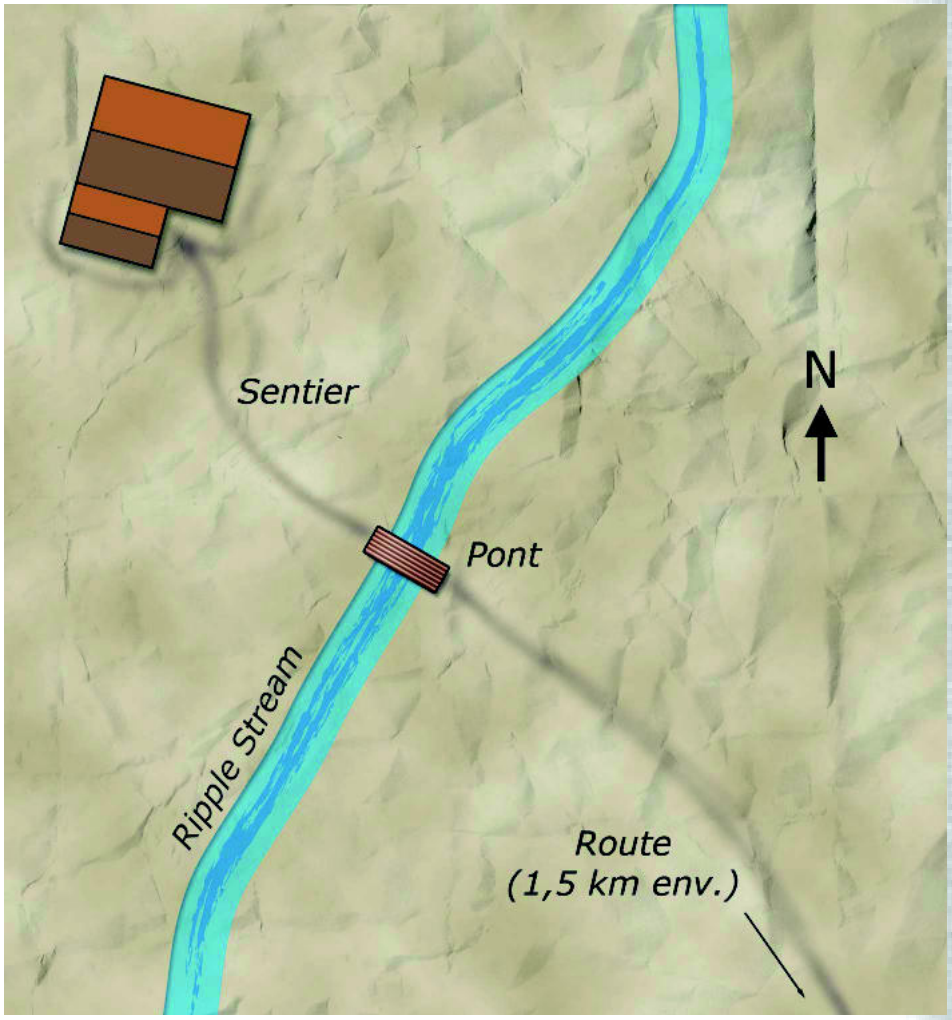
Légendes et mythes anciens :

Extrait de Légendes et Mythes Anciens, par le Dr L. Prescott, Pilgrim Press, 1911.

Dans les travaux de Lucetus, un historien peu connu de l'Empire romain, il existe une brève mention à un Culte de la Pierre Ancestrale. Selon Lucetus, ce culte était consacré à la recherche de six pierres qui "venaient de là-haut". Il rapporte que les pierres "ouvriraient une porte vers notre monde" qui permettrait "à ce qui attend au-delà du mur" de venir sur terre.

Lucetus signale que ce culte était initialement fort populaire à Rome, mais il précise que le culte s'est éteint quand la plupart de ses chefs ont été trouvés "dépecés en morceaux ensanglantés".

Voir aide de jeu CA_4.



Autres Informations :

Henesey dit qu'il a connu Jack à un moment où celui-ci était perdu et cherchait des réponses : "Jack était une âme perdue. Il est venu à mon église, cherchant des réponses. Tristement, il pensait que Dieu l'avait abandonné. Nous avons parlé longuement et je dois avoir fait une certaine impression sur lui, car il m'a contacté durant sa période de détresse et m'a confié un objet. J'ai eu certaines expériences avec le genre de culte que Jack a eu le malheur de rencontrer, ainsi j'ai pris ce qu'il m'a dit très au sérieux. Je suis sûr que ce culte accorde beaucoup d'importance à cet objet et je suis certain que nous ne devons pas le laisser retomber entre leurs mains".

Informations pour le Gardien :

Henesey dit la vérité sur la manière dont il a rencontré Jack. Cependant, Henesey ne dira rien sur le fait qu'il est membre d'une société secrète qui s'est lancée dans la guerre contre les cultes et les serviteurs de la folie et du mal. Il admettra qu'il a eu certaines expériences d'événements étranges, y compris un exorcisme.

L'objet que possède Henesey est un tesson d'une des six pierres. Il garde le tesson dans une boîte entourée de plomb, pour se protéger lui-même ainsi que les autres contre ses effets. Le tesson est détaillé dans le chapitre 6.

Les cartes

Les deux cartes de l'aventure sont détaillées ci-dessous.

Carte Principale

La carte principale détaille le secteur autour de la cabane. La cabane est localisée approximativement à dix kilomètres de la ville la plus proche, qui est Norway dans le Maine. La cabane peut seulement être atteinte par un sentier défoncé qui serpente à travers bois sur environ un kilomètre et demi et traverse un solide pont en rondin. Le ruisseau (nommé Ripple Stream) est peu profond et peut donc être traversé à gué. On y pêche la truite.

L'intérieur de la Cabane

La cabane est construite en pin local. Elle a été peinte d'une ravissante couleur blanche, avec des moulures rouges. Il y a six fenêtres de verre qui s'ouvrent en faisant coulisser une partie de la fenêtre vers le haut. La porte présente un emplacement pour cadenas, un verrou et un petit boulon (prévu seulement pour empêcher la porte de s'ouvrir - il peut être cassé en confrontant sa FOR de 7 sur la Table de Résistance). Le toit est abrupt, pour éviter que les neige d'hiver du Maine ne l'écrasent.

L'intérieur de la cabane est décoré de peintures de chasse, de pêche et d'autres scènes champêtres. Il y a une collection de matériel de camping, y compris des lits pliants, des lampes à pétrole, deux bidons de pétrole, du matériel de cuisine et d'autres articles communs tels que des cannes à pêche. Dans le séjour, il y a même une radio bi-bande obtenue dans un surplus militaire, ainsi qu'une radio civile conventionnelle et un phonographe.

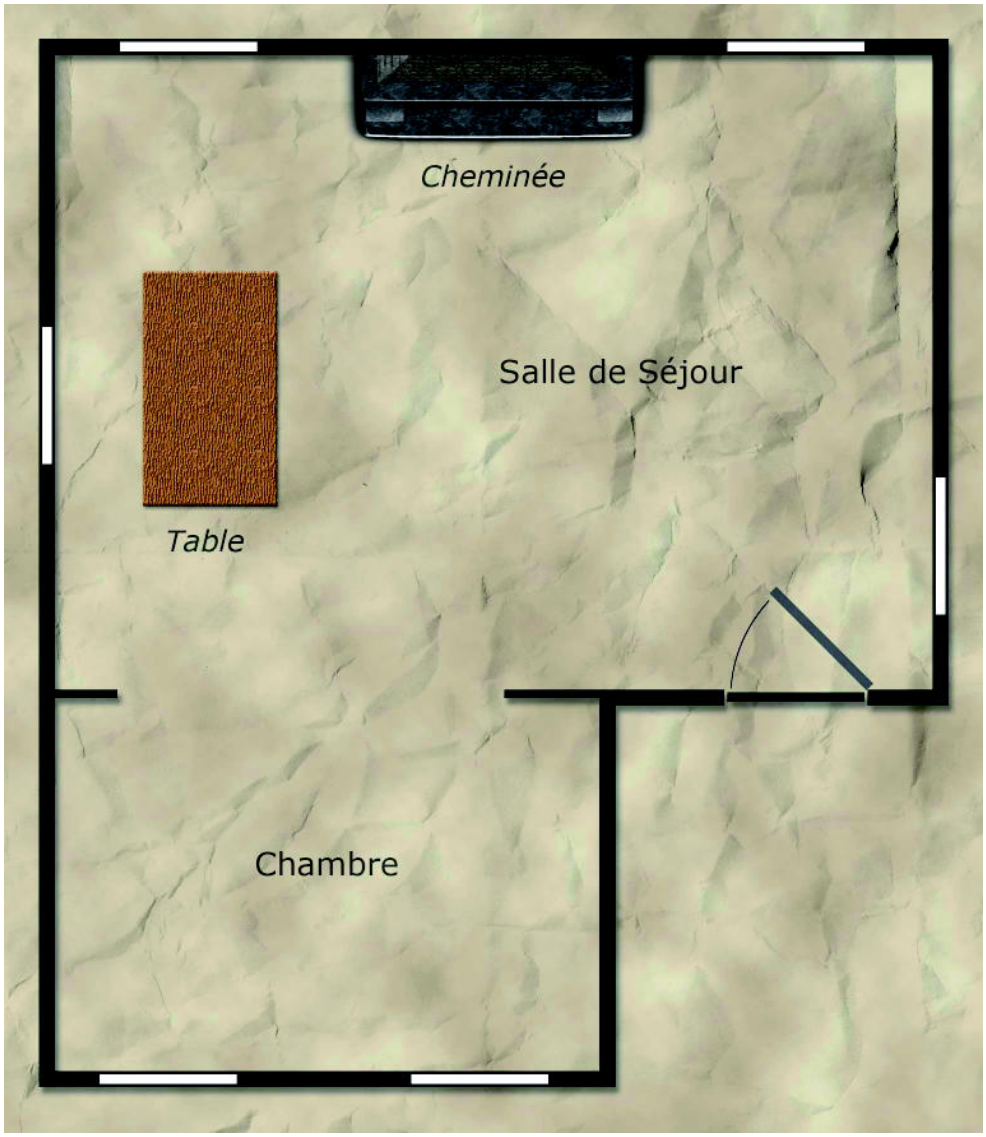
La cabane ne possède ni électricité, ni tuyauterie intérieure. L'éclairage est assuré par des lampes à pétrole. L'eau doit être amenée avec des brocs et il y a une dépendance derrière la cabane.

Le séjour :

Le séjour contient une grande table en chêne, une pièce de grande valeur. Elle est gravée de scènes de chasse. La mère de Meredith a incité son père à la prendre au camp parce qu'elle pensait que les scènes de chasse étaient hors de propos dans sa maison raffinée. Autour de la table on trouve plusieurs chaises en chêne travaillé. Le séjour contient également une cheminée ouvragée en brique. Au-dessus de la cheminée est accroché un fusil de chasse à double barillet de calibre 12, en état de marche. Il y a une boîte de 50 cartouches dans un des meubles.

Le dortoir :

Le dortoir contient deux couchettes confortables, avec des couvertures supplémentaires.



Action

Si les investigateurs agissent rapidement et se dirigent au camp sans délai inutile, l'action commence quand les premières forces envoyées pour récupérer la pierre arrivent dans le secteur. Heureusement pour les investigateurs, Blake sous-estimera grandement les capacités du bon Père Henesey et enverra seulement une force relativement mineure contre les investigateurs. Naturellement, Blake ne fera pas la même erreur deux fois.

Si les investigateurs passent trop de temps en recherches et prennent leur temps, ils arriveront pour trouver le camp abandonné. Il y aura des signes évidents d'une lutte désespérée (la porte cassée, des impacts de balles dans les murs et du sang) mais ils ne trouveront rien d'autre.

Le père Henesey aura été tué et l'objet que Jack lui a confié aura été pris par l'agent de Blake. Si ceci se produit, le Gardien devra préparer une autre aventure pour donner une chance aux investigateurs d'acquérir l'objet.

Les Brutes

Lance Blake apprendra que le Père Henesey possède l'article que Jack lui a pris et que Henesey se cache dans le camping. Croyant que Henesey n'est pas une menace sérieuse, Blake enverra Karl LeBlanc pour récupérer l'objet. Après son arrivée dans le Maine, LeBlanc recrutera quelques hommes douteux pour rendre au camp et rudoyer le Père Henesey. Il leur dira de garder Henesey sur place et qu'il arrivera à minuit avec le reste de leur argent. Comme ces hommes ont été sans emploi pendant un certain temps et que ce ne sont pas vraiment des citoyens modèles, ils prendront son argent sans poser aucune question.

Peu après que les investigateurs arrivent et aient eu une chance de parler avec Henesey, les brutes apparaîtront au camp. Ils cogneront à la porte, feindront d'être des chasseurs perdus. Ils ne s'attendent pas à ce que les investigateurs soient là, ils pourraient donc être pris par surprise.

Les brutes se lanceront dans un rude combat mais, s'ils pensent qu'ils sont en train de perdre, ils essayeront de s'échapper. S'ils ne peuvent pas s'échapper, ils se rendront et demanderont grâce. S'ils sont correctement motivés, ils seront disposés à dire tout ce qu'ils savent : "Un type nous a engagés pour venir ici et bousculer le type que nous devions y trouver. Nous étions censés le garder ici jusqu'à minuit. Le type qui nous emploie a dit qu'il avait d'abord quelques affaires à régler, mais qu'il serait ici pour nous donner l'autre moitié de l'argent ".

Karl LeBlanc et les Ombres des Bois

LeBlanc est capable d'invoquer des Ombres des Bois et a fièrement décidé de les utiliser pour tuer Henesey. Puisque les Ombres des Bois peuvent seulement agir la nuit, il a dû s'assurer que Henesey serait dans la cabane de nuit, aussi a-t-il employé les brutes. Autour de 23h00, LeBlanc se rendra aux abords du camp et invoquera deux Ombres des Bois. Il les enverra alors pour tuer tout le monde dans le camp. LeBlanc est un homme économe, il a ainsi prémédité de récupérer l'argent donné aux brutes.

Les Ombres des Bois s'infiltreront à leur manière dans la cabane et attaqueront celui qui s'avèrera être dans la zone la plus sombre. Henesey les identifiera pour ce qu'elles sont et rapportera le Sang Argenté dans la pièce. Les Ombres des Bois attaqueront sans répit jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou que les habitants de la cabane soient tous morts.

LeBlanc attendra à l'extérieur de la cabane jusqu'à ce qu'il soit certain que tout le monde est mort. Si les investigateurs tuent les Ombres des Bois, il sera un peu inquiet, mais son orgueil et la

La Traversée (II)

Introduction

Cette aventure se déroule en Europe dans les années 1920. Dans cette histoire, les investigateurs sont confrontés aux mystères de l'Ordre de la Pierre Ancestrale, et essaient de percer quelques-uns de ses sombres et horribles secrets.

Cette aventure est un bon challenge et devrait être jouée par un groupe de 3 à 7 investigateurs moyennement expérimentés. Ce scénario est prévu pour être joué en complément du scénario "Le Compagnon d'Armes". Toutefois, avec quelques modifications, il peut facilement être joué seul ou être intégré à une autre campagne.

Impliquer les investigateurs

Cette histoire part du principe que les investigateurs ont mené à bien le scénario "Le Compagnon d'Armes". On considère également que les investigateurs se sont alliés avec le Père Henesey et qu'ils sont en possession du tesson d'une des six pierres. Si ce n'est pas le cas, le Gardien devra s'arranger pour faire jouer aux investigateurs un scénario dans lequel ils trouveront un nouvel allié, ainsi que le tesson. Le Père Henesey apprend aux investigateurs que l'église s'est engagée dans une longue lutte contre divers cultes et autres forces, toutes hostiles à ce qui est bon et saint. Lui-même est impliqué dans cette lutte depuis quelques temps. Au vu des derniers événements, il conseillera d'ailleurs aux investigateurs de quitter le pays pour un moment, dans leur intérêt. Ceci, leur expliquera-t-il, autant pour les mettre à l'abri d'éventuelles représailles que pour leur faire mettre la main sur certains éléments en Ecosse, éléments qui pourraient se révéler utiles pour tous. Le Père Henesey mentionne le nom d'un de ses vieux amis, le Dr Hiram Jones, impliqué dans des recherches sur les activités de cultes en Ecosse et qui a déterré des éléments forts intéressants. Le Dr Jones a donc invité son ami le Père Henesey en Ecosse, et ce dernier suggère que les investigateurs l'accompagnent.

Le voyage

Une fois les investigateurs décidés à accompagner le Père, celui-ci s'occupe des réservations sur le prochain navire vers l'Ecosse.

Henesey n'en informera pas les investigateurs, mais il va intentionnellement laisser l'Ordre apprendre sur quel bateau ils vont voyager. C'est un coup de bluff de sa part car, de cette façon, il espère que les adeptes vont envoyer leurs agents sur le même bateau et que ceux-ci seront mis en déroute par les investigateurs avant d'atteindre l'Ecosse. Selon lui, cela laissera suffisamment d'avance au groupe avant que le culte n'apprenne ce qui est arrivé à ses hommes et soit capable de réagir. Henesey espère qu'à ce moment-là, lui et les investigateurs seront déjà arrivés indemnes en Ecosse et leurs recherches bien entamées.

Le bateau

Le bateau utilisé pour la traversée est un navire de dimension moyenne, transportant des passagers et du fret. Ce bateau, qui bat pavillon anglais, s'appelle le "John Harvey". C'est un vieux bâtiment qui navigue à une vitesse moyenne de vingt nœuds.

L'aménagement interne du "John Harvey" est confortable et les cabines sont bien conçues, sans être luxueuses. Le bateau dispose d'une salle à manger agréable, où l'on peut savourer des plats préparés par des cuisiniers fort compétents.

Les passagers peuvent également se distraire au bar ou grâce aux divers jeux présents sur le navire, ainsi que participer aux différentes activités ludiques offertes à bord.

Actions à bord

Comme l'avait espéré le Père Henesey, les hommes du culte sont bien présents à bord du navire.

Le chef du groupe, Daniel West, va passer une grande partie de son temps à observer les investigateurs. Une fois en haute mer (autrement dit une fois qu'il n'y a plus d'aide possible), Daniel West et ses hommes planifieront une attaque contre les investigateurs. West commencera l'attaque en activant son Disque de Shudos, ce qui aura pour effet de perturber les instruments de navigation et de communication du bateau. Une fois le disque activé, West et ses hommes auront toute la tranquillité nécessaire pour capturer quelques passagers et utiliser leur sang pour invoquer des Vortex Suceurs de Sang. Une fois les Vortex invoqués, West les enverra contre les investigateurs et l'équipage.

En pleine mer, sans matériel fonctionnant, les investigateurs ne peuvent espérer recevoir d'aide de l'extérieur.

Conclusion

Si les investigateurs sont vaincus, West les interrogera, puis les tuera. S'ils gagnent, ils peuvent avoir une chance d'interroger West.

Si les investigateurs parviennent à sauver le navire, l'équipage et les passagers leur en seront très reconnaissants. Ils devraient dans ce cas recevoir au moins 1D3 SAN.

En considérant que les investigateurs survivent, l'aventure continue dans "Le Marais".

La Marie Céleste (II)

Scénario alternatif à La Traversée.

Introduction

Cette aventure se déroule à bord d'un bateau nommé la Marie Céleste, peu après les évènements décrits dans "Le Compagnon d'Armes". L'action débute au Texas, au début des années 30.

Avec de légères transformations, elle peut être déplacée dans les années 20 ou à l'époque moderne.

Résumé de l'aventure

Après la déchirante expérience vécue dans "Le Compagnon d'Armes", les aventuriers sont à nouveau sur l'enquête du meurtre de Jack Meredith. Ils ont pris le train de San Antonio pour rencontrer Charles Meredith, le père de Jack.

Lors de cette entrevue, les aventuriers ont appris que l'Ordre de la Pierre Ancestrale possédait un bureau dans le centre ville. Les investigateurs vont trouver ce dernier saccagé. Cependant, ils vont découvrir des indices prouvant que les membres de la secte ont embarqué sur le bateau "la Marie Céleste".

Les investigateurs vont alors réserver des places sur le même bateau afin de coincer ces monstres ; mais leur gibier s'en rendra compte.

Contexte

voir "Le Compagnon d'Armes".

Principaux PNJs

Harvey Acres

Harvey Acres appartient à l'influente famille Acres. Par le passé, Harvey a eu quelques soucis à Plymouth et a été envoyé à Galveston pour éviter des soucis à sa famille. Harvey a fini par s'habituer au climat de Galveston et décida d'y rester. Il a même réussi à monter un commerce rentable d'exportation de coton.

L'Ordre de la Pierre se montra intéressé par le trafic clandestin de biens et de personnes entre l'Angleterre et le Texas. Ils placèrent donc Samson Calloway en tant qu'assistant d'Harvey et, ainsi, purent mener à bien leurs affaires.

Harvey finit par remarquer des mouvements douteux dans les livres de compte et, après une rapide enquête, découvrit les agissements de Sam et de l'Ordre. Lorsqu'il menaça de prévenir la police, Lance Blake l'assassina.

Lance Blake

Lance Blake est à la tête de l'Ordre de la Pierre Ancestrale au Texas.

Dans les scénarios précédents :

- Il est l'ami qui rencontre Jack Meredith et qui le fait assassiner.
- Il est celui qui lance Karl LeBlanc à la poursuite du Père Henesey.

Samson Calloway

Sam est un membre mineur de l'Ordre de la Pierre Ancestrale. Avant de rejoindre l'Ordre, Sam n'était qu'un petit criminel sans envergure. En prison, il rencontra des membres de l'Ordre, qui lui obtinrent un poste intéressant chez Longfellow & Acres. Sam apprécie son nouveau job et veut rester droit et honnête, mais il craint l'Ordre et son pouvoir sur lui. Sam fait donc juste le strict nécessaire, et souvent à contrecoeur.

L'Ordre a fait un excellent travail lorsqu'il a dissimulé le passé de Sam. Pour mettre à jour son passé de criminel, un jet de Recherche (DD 30) est nécessaire.

José Domingez

José est un très ancien membre de l'Ordre de la Pierre Ancestrale. Il est le second membre de l'Ordre à Galveston. Il travaille pour Longfellow & Acres Shipping Ltd, qui est la compagnie qui sert de couverture pour l'Ordre à Galveston.

La famille de José a vécu dans la région de Galveston depuis la Révolution au Texas. Depuis cette période, ils ont été membres du Culte du Roi en Jaune. José a rejoint l'Ordre pour l'ajouter au culte existant dans cette partie du Texas.

Capitaine John Englebert

John Englebert, à moitié chauve et bientôt sexagénaire, est le capitaine de la "Marie Céleste". John a pris le commandement de ce bateau depuis son lancement en 1920. John n'est pas au courant des activités de l'Ordre, mais il connaît Lance Blake, et ne l'apprécie guère. "Il a toujours l'air très correct, mais c'est le genre de type qui se fait aboyer dessus par les chiens.".

Evénements

Ce qui suit est un bref aperçu des évènements susceptibles de se produire. Ces évènements sont présentés dans l'ordre chronologique. Leur rythme d'apparition doit être géré par le Gardien afin de garder le jeu fluide, mais **ne submergez pas les joueurs.** Ils doivent avoir du temps pour mener leurs investigations. La séquence est conçue de telle sorte qu'elle se déroulera dans l'ordre prévu si les investigateurs ne font rien pour faire avancer l'histoire, mais leurs actions peuvent modifier la manière dont les choses se passeront.

San Antonio

L'Ordre de la Pierre Ancestrale possède un bureau dans le centre ville de San Antonio, juste au nord de la place Alamo. Le bureau se trouve au quatrième étage du bâtiment, bureau 412. L'Ordre le fait passer pour une association de bienfaisance pour veuves et orphelins.

Les bureaux jouxtant le numéro 412 sont vacants. En face se trouve le cagibi du concierge. Le seul bureau occupé au quatrième étage est le 414. C'est le bureau d'un comptable (M. Pitney) et de sa secrétaire (Mme Bowes).

L'immeuble de la place Alamo :

Le bureau est composé de deux pièces : la salle d'attente et le bureau en tant que tel. Lorsque les investigateurs arrivent, la porte du bureau est fermée. Personne ne répond lorsque l'on frappe à la porte.

Si les investigateurs interrogent le voisinage, ils apprendront que M. Lance Blake, le responsable du bureau, était un homme tranquille. Il était sympathique, sans être pour autant extraverti - il savait se tenir. M. Alfonso n'a pas été vu de ces derniers jours.

Bureau 412 :

A l'intérieur, le bureau est en désordre complet. Les bureaux ont été renversés et les placards ont été vidés.

Le contenu d'une étagère est étalé sur le sol. Une recherche rapide (DD 15) établira qu'il s'agit du type habituel de documents que l'on trouve dans un bureau s'occupant de charité – les noms et adresses de donateurs.

Une recherche approfondie (DD 20) fera découvrir la souche abîmée d'un ticket pour Plymouth sur le "Monkey Business".

Une recherche très approfondie (DD 30) révèlera que le désordre a été créé volontairement.

Après la découverte par le groupe de la souche, un Chasseur Spectral qui rôdait invisible dans la pièce,

attaquera un membre du groupe au hasard. Si l'un des aventuriers possède le tesson (voir "Le Compagnon d'Armes"), c'est lui que le Chasseur visera.

Le "Monkey Business"

Le "Monkey Business" est un navire qui a quitté Galveston pour Plymouth (Angleterre) il y a de cela trois jours. Le nom de Lance Blake se trouve sur la liste de ses passagers.

Le "Monkey Business" appartient à une flotte de quatre navires qui font la traversée entre Galveston et Plymouth. Cette flotte est la propriété de la Longfellow & Acres Shipping Ltd (LAS) de Plymouth. Les autres bateaux de la flotte sont la "Marie Céleste", le "Marlowe's Luck" et le "Sunrise Angel".

Ils transportent essentiellement des marchandises – du coton plus précisément - mais il y a aussi de la place pour quelques passagers.

La LAS possède un petit bureau sur le quai numéro 13 à Galveston. Un examen des archives journalistiques (recherche DD 15) indiquera que la compagnie a ouvert ses bureaux de Galveston en 1920. Un examen approfondi (recherche DD 20) révèlera que le premier manager du bureau de Galveston est décédé au mois de janvier dans des circonstances mystérieuses.

Voir aide de jeu MC_1.

Galveston quai numéro 13

Le quai numéro 13 est un endroit animé. Lorsque le groupe arrive, il y a deux bateaux de pêche à quai (le "Monica's Price" et le "Daddy Warbucks") en train de décharger leur cargaison sur des charrettes à bras.

La zone est assez bruyante et encombrée. Si un joueur réussit un jet d'observation (DD 20), il remarquera qu'un petit homme grassouillet, avec un bandeau sur l'oeil gauche, observe le groupe. Si quelqu'un se dirige vers cet homme, il disparaîtra dans la foule.

Longfellow and Acres Shipping :

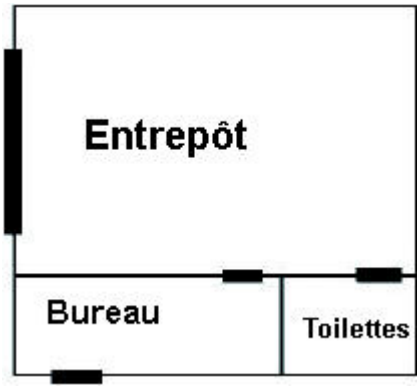
Lorsque le groupe se présente et cogne à la porte, elle s'ouvre d'une simple poussée. L'agence se trouve aux deux tiers de la longueur du quai. C'est un bâtiment à l'aspect miteux, à la peinture blanche et écaillée, et avec des lampes rouillées à l'extérieur. La "Marie Céleste" se trouve amarrée juste derrière le bâtiment.

L'intérieur de l'agence est vide. On y trouve un bureau en bois contre le mur ouest, avec deux armoires à classeurs juste derrière. Des photographies des quatre navires de la compagnie sont accrochées au mur sud. Un tableau noir placé sur le mur est présente des informations concernant chacun des bateaux (heures d'arrivée, durée des traversées, cargaison, nom du capitaine, etc.). Un coup d'oeil rapide (DD 5) sur ce tableau indiquera que la "Marie Céleste" s'apprête à partir demain matin à 7 heures.

Les toilettes :

Les toilettes sont propres. On y trouve les commodités usuelles, ainsi qu'un petit bureau le long du mur sud.

Une fouille (DD 20) révélera un petit journal dans le fond du bureau. L'écriture est fine.



C'est le journal d'Harvey Acres ; certaines pages ont été déchirées (30 Avril 1931, 9 juillet 1931, 14 janvier 1932). Samson Calloway y est mentionné comme étant son ami et confident. On n'y trouvera pas d'autres informations intéressantes.

L'entrepôt :

L'entrepôt est un endroit agité. Les dockers sont affairés à charger des ballots de coton sur la "Marie Céleste". Il est à moitié rempli de ballots. Les joueurs peuvent repérer (DD 20) le borgne près de la porte de l'entrepôt. Si les joueurs se dirigent vers lui, il disparaîtra de nouveau dans la foule sur le quai.

Samson Calloway :

Un bref instant après que le groupe soit entré dans l'agence, la porte de l'entrepôt s'ouvrira et Samson Calloway fera son entrée. Samson est un homme grand et mince, avec une moustache poivre et sel. Il saluera les membres du groupe et demandera en quoi il peut leur être utile. Samson travaillait pour Harvey Acres, et l'a remplacé après sa mort prématurée. En fait c'est lui qui a trouvé le corps. Sam se montrera serviable vis-à-vis des membres du groupe, bien qu'il soit très occupé à superviser le chargement de la "Marie Céleste". Il sera ravi de leur proposer des places sur son navire.

Si on lui pose des questions sur Lance Blake, il répondra qu'il se souvient du personnage, et du fait qu'il semblait pressé de s'enregistrer sur le premier navire en partance. Un jet de Sentir Emotions réussi (DD 20) révélera que Sam ne dit pas toute la vérité. Sam n'avouera rien de plus. Il est membre de l'Ordre de la Pierre Ancestrale. Bien qu'il n'ait pas tué Harvey Acres, il est complice du crime.

C'est Lance Blake qui l'a commis. Sam préviendra Blake par radio que le groupe s'intéresse à lui. Lance lui donnera l'ordre d'envoyer José Dominguez (le borgne) sur le bateau, en tant que passager.

L'embarquement

L'embarquement sur la "Marie Céleste" commence à quatre heures du matin, et l'ancre est levée à sept heures. Le voyage vers Plymouth durera sept jours, sauf en cas de mauvais temps. Lorsque le groupe se présente, le Capitaine John Englebert les accueille. Il les fait monter à bord et leur montre leur cabine (cabine de luxe 1 et 2). Il leur proposera de circuler librement sur le bateau, du moment qu'ils ne dérangent pas l'équipage, et leur proposera

de dîner à sa table le soir-même. Après avoir répondu à quelques questions, le Capitaine Englebert prend congé pour faire appareiller le navire.

Il y a quatre autres passagers sur la "Marie Céleste" :

- José Dominguez, envoyé par l'Ordre de la Pierre Ancestrale pour empêcher le groupe d'atteindre Plymouth
- Anna Fleming, une vieille veuve retournant en Angleterre après 50 ans passés aux Etats-Unis
- Laura Gooseberry, l'accompagnatrice d'Anna Fleming
- Jacob Hallmark, un officier civil du Ministère du Commerce, voyageant sur la "Marie Céleste" tout en
- contrôlant les opérations de la LAS

Premier Jour :

Le premier jour après le départ de Galveston, le bateau se dirige plein est en suivant la côte. Lors de ce trajet, le groupe fait la connaissance d'Anna Fleming et de Laura Gooseberry, son accompagnatrice, ainsi que de Jacob Hallmark. Ils entendent parler d'un quatrième passager, José Dominguez, mais ne le rencontrent pas. S'ils posent la question, on leur répond que José a le mal de mer, et qu'il espère rejoindre les autres pour le dîner. Inutile de préciser qu'il ne le fera pas.

Deuxième jour :

Au deuxième jour du voyage, le bateau dépasse la péninsule de Floride et se dirige vers l'Atlantique. La direction choisie le fait passer au nord des Bermudes. Au cours de la soirée, José se présente au dîner, mais ne mange pas. Au cas où le groupe l'aurait repéré auparavant, faites leur faire un test d'intelligence (DD 20) pour savoir s'ils le reconnaissent. Si on lui pose des questions sur ses apparitions antérieures, il inventera des excuses.

Quelques moments avant le dîner, José est passé dans les cuisines et a versé un puissant somnifère (Force DD 30, sommeil 5+1d4 heures) dans la soupe des passagers. Environ une heure après dîner, tout le monde se sentira fatigué et désirera se retirer.

La mort de l'équipage :

Une fois le groupe endormi, José commence à agir. Tout d'abord, il invoque un brouillard nocturne, puis il se promène sur le bateau, tuant tous ceux qu'il trouve sur son passage. Il se met alors à animer les cadavres, leur intimant l'ordre d'attaquer tous ceux qui passeront à leur portée (voir les caractéristiques des cadavres animés).

José n'a pas l'occasion de tuer le groupe, car il est à court d'endurance avant de les atteindre. Il retourne se cacher dans un endroit qu'il a préparé dans la cale n°2. Il est de toute façon certain que les zombies s'occuperont de ceux qui sont restés en vie.

Réveil dans l'horreur :

Déterminez au hasard l'ordre de réveil des membres du groupe. Quatre heures se sont passées depuis qu'ils sont allés se coucher. Il fait très sombre à l'extérieur et le brouillard enveloppe le bateau. Un jet d'écoute (DD 15) réussi permet de se rendre compte que les moteurs se sont arrêtés.

Le groupe se retrouve seul sur un bateau fantôme, en plein milieu de l'Atlantique.

Que vont-ils faire ?

Résolution

Tandis que les investigateurs explorent le bateau, ils se rendent compte qu'ils ne peuvent appeler à l'aide par radio (elle a été mise hors d'usage) ou redémarrer les moteurs. S'ils localisent José, ils pourront utiliser sa radio pour lancer leur SOS. Ils peuvent aussi attendre le cigarette-boat qu'il a appelé.

Expérience et gain de santé mentale

Il s'agit d'une aventure très directe, survivre aux zombies et s'échapper du bateau. La réussir fera gagner 3000 XPs aux investigateurs.

Si le groupe lance un SOS

Si le groupe utilise la radio de José, un brise-glace des garde-côtes recevra leur message et viendra les récupérer dans les 30 minutes. Dans le cas contraire, le cigarette-boat arrivera 3 heures après le réveil du groupe.

L'arrivée du cigarette-boat

Deux hommes le pilotent (Juan Gomez et Joel Enrique). Ils ont ordre de ramener José aux Bermudes et de tuer tout autre survivant.

A bord de ce bateau, on peut trouver des cartes de la région et un sextant. Il y a assez de carburant pour le voyage retour vers les Bermudes. Il y a aussi une radio en état de marche.

La "Marie Céleste" :

Certaines descriptions des pièces de la "Marie Céleste" présentent deux paragraphes : un qui présente la pièce en temps normal (intitulé "Avant") et un autre qui présente la pièce après le passage de José (intitulé "Après").

PONT A

Passerelle :

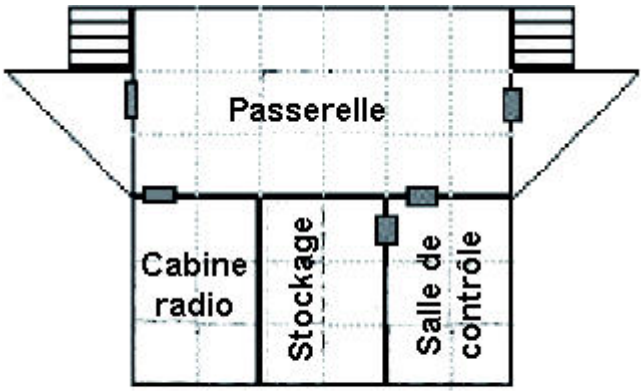
Avant : La passerelle de la "Marie Céleste" est moderne. Il y a toujours un marin à la barre. Le Second, Chris Colombo, supervise les quarts. Chris est un type amical et ouvert, et très bavard. Originaire de Sicile, il parle avec un accent très marqué.

Après : Debout à la barre, on trouve ce qu'il reste de Chris Colombo, toujours occupé à bavarder ou du moins essayant. Ses mâchoires bougent de bas en haut tandis qu'il essaye de diriger le bateau. Quand les investigateurs entrent, Chris se tourne vers eux et se met à avancer. Sa voix est à présent un sifflement rauque. Des coups sourds peuvent être entendus, venant de la porte de la salle de contrôle.

Cabine Radio :

Avant : La cabine radio est une petite pièce exiguë où Sparks a élu domicile. Originaire de Houston, Sparks a travaillé sur la "Marie Céleste" depuis qu'elle a été lancée. La radio dispose d'une touche de télégraphe et d'un microphone. Sparks, qui adore la musique, garde habituellement la radio branchée sur une station de musique.

Après : La cabine est en pagaille ; la radio a été détruite et on a mis le feu. Le cadavre calciné de Sparks repose sur son siège. Quand le groupe pénètre la cabine, il bascule sur ses pieds et attaque.



PONT A

Salle de Contrôle :

Avant : La salle de contrôle est remplie de cartes et de tableaux. Le Capitaine Englebert est souvent ici, penché au-dessus des plans. Dans un meuble sous la table des cartes, on trouve une boussole et un sextant – tous deux de très bonne qualité.

Après : Le zombie du Capitaine Englebert frappe des bras contre la porte. Ses mains gisent dans une mare de sang sur la table des cartes. Les cartes ont disparues.

Stockage :

Cette pièce contient diverses pièces de rechange, du bric et du broc. Dans une très jolie boîte en chêne se trouve une longue-vue. Dans une autre boîte de chêne, il y a un pistolet à fusée et 4 fusées éclairantes (Pistolet lourd, cad 1, 1D10 dom., portée 10m).

Puisque le pistolet n'est pas une arme de tir direct, il faut appliquer un modificateur de -4 au toucher. Un coup critique avec ce pistolet indique que la fusée a détoné à l'impact.

PONT B

Salles de tempête bâbord et tribord :

Ces pièces contiennent du matériel d'orage (cirés, cordages, …) qui est sorti quand le temps est mauvais. Une recherche organisée (DD 20) permettra de découvrira 4 piles de batteries enveloppées dans de la toile cirée.

Salle de détente 1 :

Avant : Cette pièce dispose d'une petite table de jeu, placée en son milieu, avec quatre chaises autour. Dans les étagères sur un mur se trouvent divers jeux de plateau et de cartes. Contre un mur, il y a également un bar, petit mais bien fourni.

Après : Assis à la table se trouvent les cadavres d'Anna Fleming et de Laura Gooseberry. On leur a tranché la gorge au beau milieu de leur partie de whist. La table est couverte de sang. Un jet d'observation réussi (DD 20) révélera des empreintes de pas sanglantes menant aux escaliers qui descendent vers le pont C.

Salle de détente 2 :

Avant : Dans cette pièce, on trouve quatre chaises et deux petites tables. Les murs sont garnis des bibliothèques remplies d'un large choix de livres. C'est la pièce préférée de Jacob Hallmark. Il a déjà fait un certain nombre de voyages sur la "Marie Céleste" et a presque fait le tour des livres disponibles. Jacob a un penchant pour les romans victoriens, et les bateaux de la LAS en sont justement bien fournis.

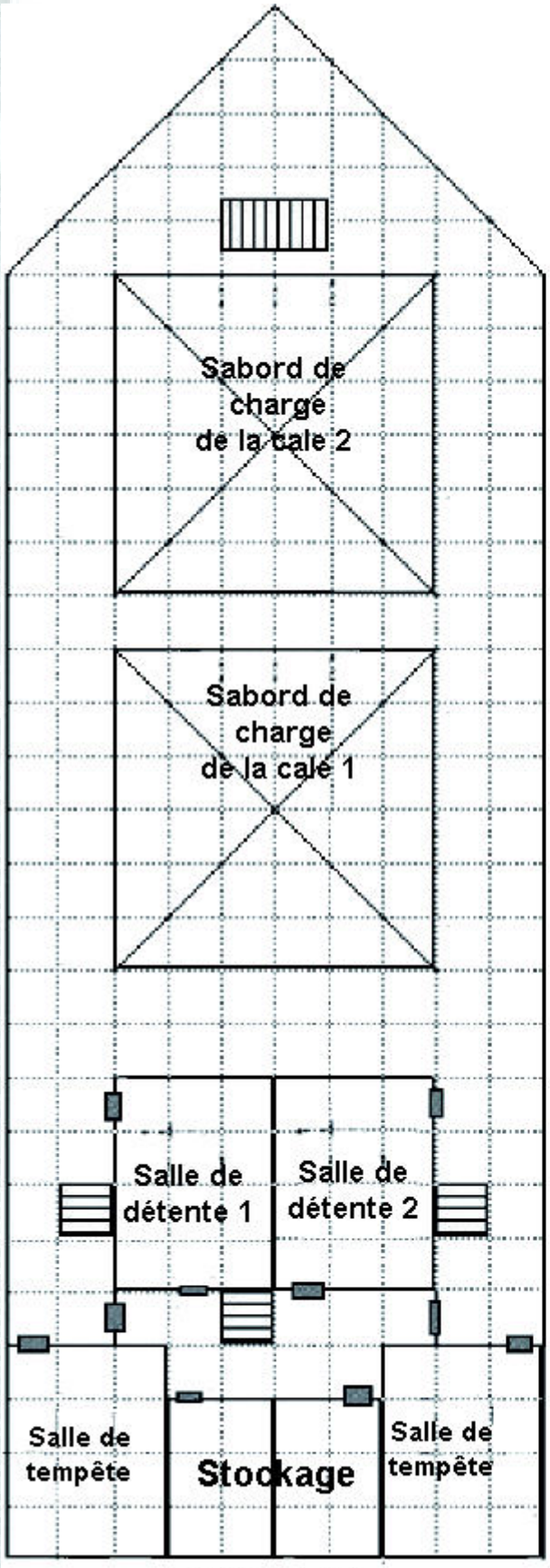
Une recherche réussie (DD 20) révélera une copie du Roi en Jaune. C'est un mince livre à la couverture noire. La couverture présente un signe jaune gravé en relief (SAN 0/1d6).

Après : Au premier abord, cette pièce semble inchangée. Mais un jet réussi d'écoute (DD 15) révélera le son étouffé de sanglots provenant de derrière une des chaises. Jacob se cache ici, berçant son bras cassé (le gauche). Il étouffe ses sanglots avec un oreiller. Jacob s'est réveillé peu avant le groupe et a remarqué que le moteur s'était arrêté. Il a couru à travers les zombis mais s'est fait briser le bras. Il s'est réfugié dans cette pièce et reste recroquevillé ici depuis. Il a entendu le groupe approcher et, pensant qu'ils étaient des zombies, il s'est caché derrière la chaise.

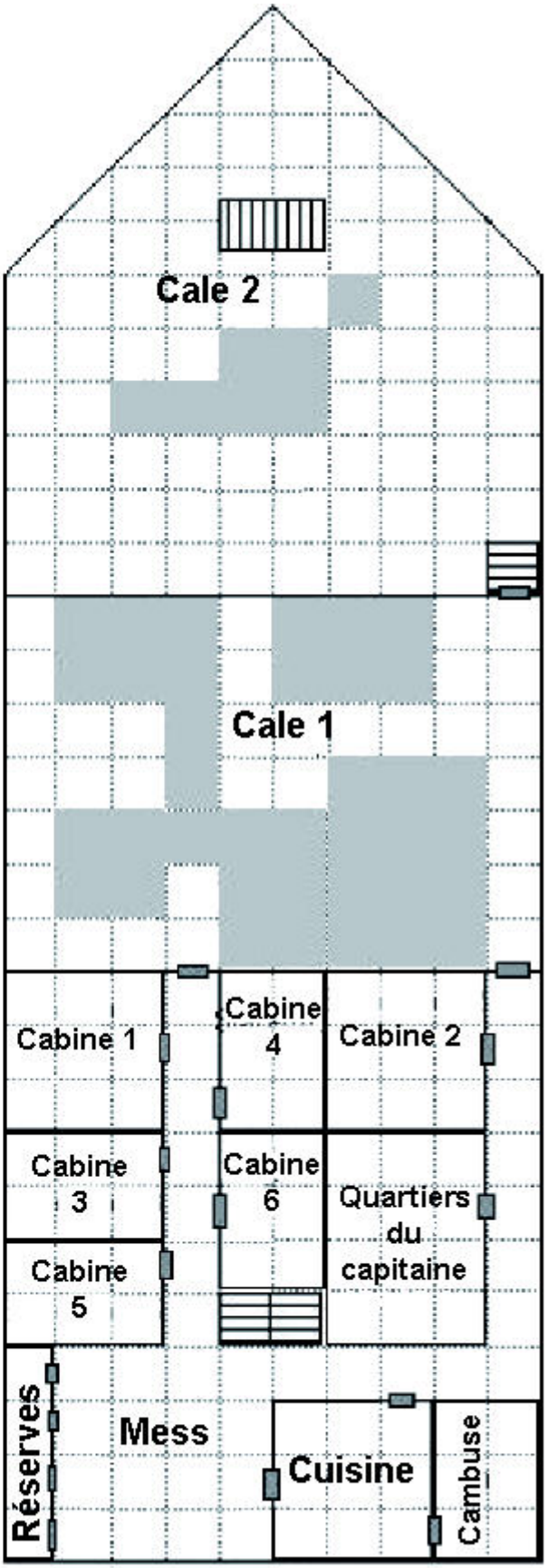
Jacob souffre d'une forme d'amnésie - il ne se rappelle rien de la période allant de son embarquement à bord du bateau jusqu'à son réveil. Il est terrifié et ne fera pas facilement confiance aux investigateurs.

Pont :

Avant : La "Marie Céleste" est un cargo fonctionnel et, en tant que tel, le pont n'est pas un endroit plaisant quand le bateau est à quai. Cependant, quand on navigue par temps clair, les cales sont recouvertes de toile cirée et des chaises sont sorties. Il y a également moyen d'installer un court de volley ou une paire de paniers de basket-ball.



PONT B



PONT C

Il y a deux grands mâts qui sont employés pour hisser la cargaison hors des cales de la "Marie Céleste". Une antenne sans fil est attachée entre les mâts.

La cage d'escalier de la proue du bateau descend vers la plus grande des deux cales. Elle est habituellement verrouillée (Sabotage DD 20 pour l'ouvrir) et c'est le Second qui en garde la clef.

Après : La serrure de la cage d'escalier a été brisée. Une observation réussie (DD 20) montrera qu'un câble descend de l'antenne vers la cale en passant par la cage d'escalier.

Stockage :
Cette pièce contient du matériel de rechange pour les salles de détente, ainsi que les ustensiles d'entretien du bateau.

PONT C

Mess :

Avant : Trois tables en métal sont fixées au mur et il y a des bancs des deux côtés de chacune. Trois personnes peuvent confortablement prendre place sur chaque banc. Deux des tables et leurs bancs peuvent se replier contre la cloison.

Les trois tables sont utilisées quand l'équipage mange. Quand c'est au tour des passagers, les deux tables pliantes sont relevées.

Il y a toujours au moins deux membres d'équipage ici, inspectant les lieux ou prenant une tasse de café. Le cuisinier possède un jeu d'échec magnétique qui est utilisé par presque tout l'équipage.

Après : Les corps des deux membres d'équipage sont penchés au-dessus de la table fixe - ils jouaient apparemment une partie d'échec quand ils ont été tués. Les deux hommes ont été poignardés de nombreuses fois avec un couteau de boucher. Le couteau est introuvable.

Une détection réussie (DD 15) révélera une odeur fétide venant de la cambuse.

Cuisine :

Avant : Alonzo est le cuisinier du bateau, et il passe la majeure partie de son temps ici. La cuisine dispose de six brûleurs et de deux fours à gaz. En outre, il y a un grand pot de café (de 2 gallons) qui est maintenu plein et chaud. La vaisselle et les ustensiles de cuisine sont stockés sous un plan de travail.

Après : Tout comme le mess, la cuisine est un charnier. Il y a du sang partout sur les murs et sur les appareils. Sur le fourneau se trouve une grande casserole d'eau bouillante. À l'intérieur, on découvre la tête du cuisinier. Une recherche réussie (DD 20) est exigée pour trouver le reste du corps démembré du cuisinier, caché dans les deux fours.

Cambuse :

Avant : La cambuse comprend une grande armoire frigorifique remplie de viandes et légumes. Cela fait la joie et la fierté d'Alonzo.

Après : À l'intérieur de la cambuse se cache le zombie du membre d'équipage. Le couteau de boucher manquant est encore enfoncé dans son corps. Ce zombie sautera sur le groupe pendant qu'il fouille la cambuse.

Réserves :

Elles contiennent de la nourriture en boîte, de la farine, du saindoux et de la nourriture séchée.

Cale n°1 :

La plus petite des deux cales renferme des ballots de coton. L'air sent le moisi. Un succès en écoute (DD 20) révèle le bruit de rats qui détalent. Un petit groupe d'entre eux a élu domicile dans un des ballots (à bâbord). Les bagages des passagers sont également dans cette cale.

Cabines :

Il y a cinq cabines à bord de la "Marie Céleste". Chacune dispose d'une unique couchette, d'une petite garde-robe, d'une coiffeuse et d'un cabinet de toilette. Les deux plus grandes, les numéros 1 et 2, présentent deux couchettes au lieu d'une. Chaque pièce extérieure possède un hublot.

- Les cabines 1 et 2 seront celles des investigateurs.
- Cabine n°3 :

Il s'agit de la cabine de Jacob Hallmark. Une recherche réussie (DD 20) permettra de trouver ses livres. Dans un de ceux-ci, il y a l'ébauche de son rapport sur la LAS. Il a apparemment découvert une anomalie dans les comptes de la compagnie. Non seulement des fonds ont disparus, mais il y a aussi des preuves manifestes de fraudes. Jacob a tenté d'approfondir la question mais, jusqu'à présent, tout ce qu'il a pu prouver c'est que les fraudes sont toutes liées à quelque chose appelé la Confrérie de la Pierre. Quelques recherches lui ont appris que la Confrérie est une compagnie minière du Pays de Galles.

- Cabine n°4 :

C'est la cabine d'Anna Fleming. Elle est emplie des effets personnels de la veuve.

- Cabine n°5 :

C'est la cabine de Laura Gooseberry. Laura possède une passion immodérée pour les énigmes d'Agatha Christie. Elle s'imagine être un fin limier. Une recherche réussie (DD 20) fournira son journal. Elle a ajouté un passage intéressant la veille.

Voir aide de jeu MC_5.

- Cabine n°6 :

C'est la cabine initialement occupée par José Domingez.

Elle est à présent vide, bien qu'on puisse déterminer qu'elle a bien été utilisée.

Quartiers du Capitaine :

Les quartiers du Capitaine sont équipés comme les cabines. En outre, il y a aussi une table avec quelques cartes maritimes supplémentaires.

Une fouille réussie de sa cabine révèle que le Capitaine possède un tesson en pierre semblable à celui trouvé dans la cabane (voir "Le compagnon d'armes"). Cependant, ce tesson est dans une boîte en bois verrouillée. La boîte est scellée avec de la cire et il y a un symbole inhabituel sur le sceau (un jet en Mythe de Cthulhu DD 20 révèle que c'est le signe du Roi en Jaune). Elle peut être ouverte sans danger. Toucher ou posséder un tesson provoque des visions (voir "L'Ordre de la Pierre Ancestrale ") mais aussi des pertes de SAN (voir le chapitre 6).

Stock du Commissaire de bord :

Cette cabine de stockage abrite de l'équipement de divertissement mais aussi des boissons alcoolisées. Inutile de préciser qu'il y a une serrure, dont seul le Capitaine possède la clef.

PONT D

Salle des machines :

Avant : La salle des machines est un endroit sale et huileux, où le seul bruit est celui du battement du moteur. Ici, pour être entendu, vous devez crier. Le grand moteur diesel occupe la majeure partie

de la pièce, mais il y a un établi le long de la cloison intérieure. Le mécano et ses deux adjoints passent la majeure partie de leur temps ici. Ils sont crasseux et couverts de cambouis.

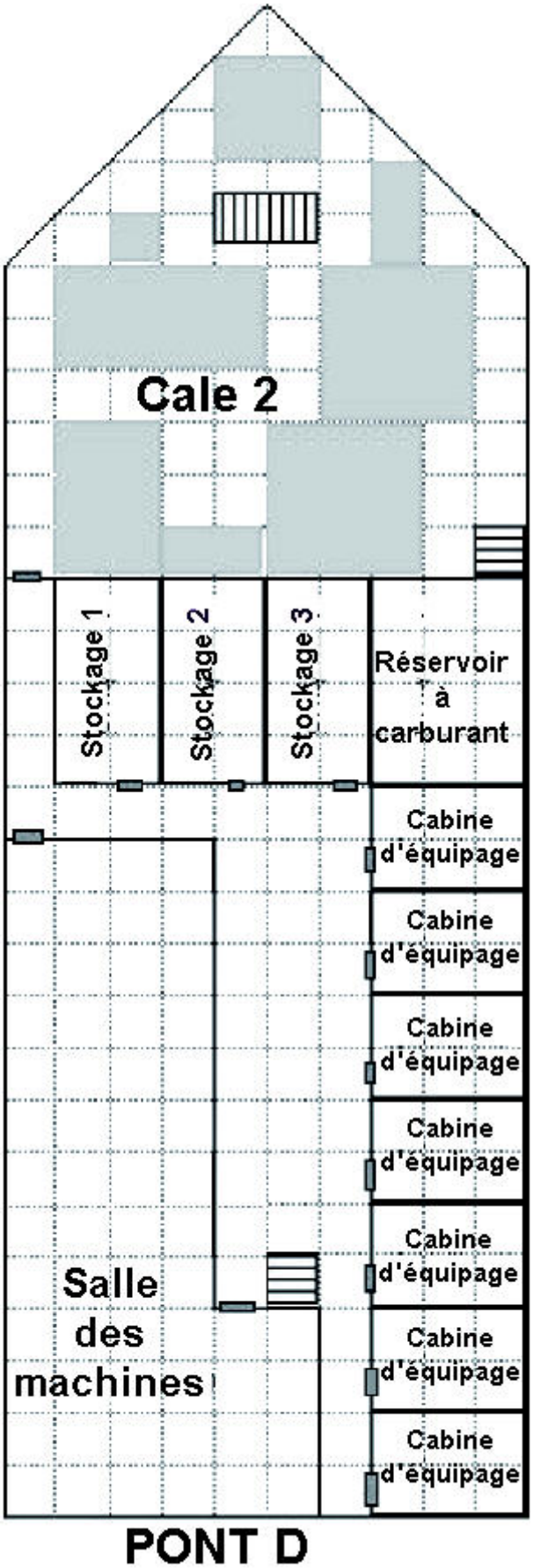
Après : Avec le moteur arrêté, cette pièce semble anormalement silencieuse. Il y a une horrible odeur de chair brûlée dans l'air. Trois zombies sont ici, le mécano et ses adjoints. Apparemment l'explosion du moteur a causé leurs décès car ils sont tous fortement mutilés.

Cabines de l'équipage :
Les cabines d'équipage sont semblables aux cabines du pont C, quoi que moins bien équipées.

Stockage 1-3 :
Les pièces de stockage sont remplies de diverses choses nécessaires à l'équipage de maintenance. Il y a un grand choix de matériel.

Cale n°2 :
Avant : Il s'agit de la plus grande des deux cales. Elle est remplie de coton. L'escalier du pont B mène à l'avant de cette cale. Des tiges en acier le suspendent au toit. Une détection réussie (DD 25) révèle que les tiges sont rouillées. Un jet de force réussi (DD 30) suffirait pour faire s'effondrer l'escalier.

Après : José se cache ici, attendant l'arrivée du cigarette-boat. Il dispose d'une petite radio qu'il a reliée à l'antenne du bateau. Si José entend le groupe arriver, il lancera le sort "Invoquer le Pouvoir de Nyambe" puis utilisera le "Signe Rouge de Shudde M'Ell". Si les sorts échouent, il sortira son pistolet.



Le Marais (III)

Introduction

Cette aventure se déroule en Europe dans les années 1920. Dans cette histoire, les investigateurs sont confrontés aux mystères de l'Ordre de la Pierre Ancestrale, et essaient de percer quelques-uns de ses sombres et horribles secrets.

Cette aventure est un bon challenge et devrait être jouée par un groupe de 3 à 7 investigateurs moyennement expérimentés. Cette aventure est prévue comme la suite des péripéties commencées dans "Le Compagnon d'Armes" et poursuivies dans "La Traversée". Toutefois, avec quelques modifications, elle peut facilement être jouée seule ou être intégrée à une autre campagne.

Impliquer les investigateurs

Cette histoire part du principe que les investigateurs ont mené à bien le scénario "Le Compagnon d'Armes" et qu'ils sont arrivés sans problèmes en Ecosse, ayant survécu aux périls du scénario "La Traversée".

Une fois que les investigateurs sont arrivés au port et ont réglé tous les sujets qui doivent l'être (par exemple expliquer ce qui s'est produit pendant la traversée), le Père Henesey les informera que son ami le Dr. Jones lui a laissé une lettre. Selon celle-ci, le Dr Jones dispose d'excellentes pistes sur l'emplacement de deux sites très intéressants. Il a invité le Père Henesey et les investigateurs à le rejoindre.

Résumé pour le Gardien

Le Dr Jones, archéologue et anthropologue de renom, a localisé un site associé à un ancien culte Ecossais.

Ce culte, qui vénérait une entité connue sous le nom de "Preneur de Sacrifices", était assez répandu à une certaine époque, et particulièrement malsain. Les membres du culte auraient amené des victimes au Preneur, qui les aurait vidées de leur sang et de leur vie, les transformant ensuite en morts-vivants. Heureusement, le culte (qui est décrit ci-dessous) vit des temps difficiles et a vu ses adhésions sérieusement péricliter.

Malheureusement pour le Dr Jones et ses camarades, une petite secte du culte est encore en activité.

Investigations

Voici les différentes informations que les investigateurs peuvent trouver au cours de leurs recherches :

Professeur Jones

S'il est interrogé sur la région, le professeur Jones aura différentes choses à dire :

"Cette région possède une histoire tout à fait intéressante. Selon certaines sources, un culte plutôt désagréable y était en activité. Ces légendes racontent que les membres du culte capturaient des personnes de diverses villes et villages. Ces infortunés étaient amenés à un assemblage de pierres ou du moins à un lieu particulièrement désagréable proche d'un marais et qui se distinguait par la présence de pierres. Selon ces histoires, les victimes étaient jetées pieds et mains liés dans les eaux obscures. Si les invocations des adeptes étaient efficaces, leur Dieu devait se manifester et s'emparer de la malheureuse victime.

J'ai eu la bonne fortune de localiser ce que je pense être les pierres qui marquent cet emplacement. Je crois que nous pourrions être en mesure de trouver les restes de certains de ces infortunés préservés dans le marais ou tout au moins quelques objets intéressants".

Puisque le professeur Jones est un expert en matière d'anthropologie et d'archéologie, il devrait s'avérer très utile aux investigateurs.

Livres/Articles

Si les investigateurs ont accès à une bibliothèque, telle la réputée bibliothèque de l'université d'Edimbourg, ils peuvent découvrir les ouvrages utiles qui suivent :

Les Cultes d'Ecosse, par le Dr William Pleasant

Voir aide de jeu M_1.

Informations pour le Gardien : Cette information est précise et décrit le secteur du marais détaillé sur la carte.

Contes d'Horreur Véridiques, par Holland Brike

Voir Aide de jeu n°M_2.

Informations pour le Gardien : ces informations sont correctes et sont particulièrement importantes pour les investigateurs, car elles sous-entendent une faiblesse critique du Preneur. Cette faiblesse, qui est décrite plus loin, est son extrême sensibilité au bruit.

Portés disparus

Si les investigateurs sont polis et un tant soit peu généreux, ils devraient être en mesure de persuader les autorités locales de leur laisser regarder les registres.

Depuis qu'on a commencé à les tenir, les registres signalent des personnes portées disparues dans le marais. La majeure partie des personnes disparues étaient des touristes, des sportifs et des enfants. Dans certains cas, des corps ont été retrouvés. La plupart des ces victimes sont mortes noyées. Au moins deux cas concernent des victimes de meurtres (l'un était la victime d'une bagarre qui a mal tournée, l'autre la victime d'un différent conjugal qui est allé trop loin). Si les investigateurs comparent le nombre de disparitions et de décès dans des régions semblables, ils constateront qu'il y a une différence faible, mais significative. En termes mathématiques, la différence est statistiquement significative, indiquant à une personne instruite qu'elle est probablement due à un autre facteur.

Si les investigateurs s'intéressent aux cas les plus récents, ils apprendront qu'il y a eu deux cas impliquant des touristes ces six dernières années. Le dernier date d'il y a deux ans, il s'agissait d'Henri Devoux, un peintre français spécialisé dans les scènes de désolation. Le précédent, qui s'est produit il y a six ans, concerne un excentrique Allemand appelé Karl Klaus. Les rapports de police indiquent que les corps étaient couverts de petites entailles et qu'ils contenaient peu de sang. Ils ne font pas grand cas des coupures ou de la perte de sang.

Certaines des marques sont considérées comme «des blessures de panique», que la victime se serait occasionnées lorsqu'elle s'est rendu compte qu'elle était perdue et a commencé à fuir et à trébucher dans la végétation, entraînant ainsi des coupures sur sa peau.

Les autres marques sont attribuées à l'action de divers animaux et au pourrissement. L'absence de sang est attribuée aux diverses blessures dont le saignement aurait duré plusieurs jours.

Si les investigateurs demandent aux autorités ce qu'elles pensent, elles répondront officiellement que les marais sont un endroit dangereux et que les gens seraient sages de les éviter.

Les habitants

Les natifs de la région connaissent le marais et l'évitent. Certains le craignent en raison de sa réputation d'endroit sombre et horrible. D'autres l'évitent à raison car il est trop facile de s'y perdre ou de s'y noyer.

Un ancien ou un habitant calé en histoire sera en mesure de relater une partie de l'histoire et de la légende du marais. Si le Gardien décide que l'autochtone sait de quoi il parle, il sera en mesure de donner une partie des informations présentées dans les sources présentées ci-dessus. Le Gardien pourrait aussi bien souhaiter placer quelques fausses pistes, afin de conserver un certain intérêt pour les investigateurs concernant ce qui va suivre.

La région et la carte

Le marais, qui fait environ 1,5 km, est situé environ 5 km au nord de la ville et peut être atteint par une route sale et mal entretenue. Il y a une zone de stationnement délabrée à côté du marais et deux yoles sont amarrées là. Les yoles (NdT : Une yole est une sorte de barque de pêche, longue et fine, propulsée par avirons) sont employées par certaines personnes du coin qui pêchent dans les secteurs les moins marécageux du marais.

Une ferme en pierre délabrée, abandonnée et oubliée depuis des années se trouve à l'ouest du marais. Les fondations de la maison ont été renforcées avec du béton frais et il y a un solide cadenas sur la trappe menant aux caves. Les adeptes y gardent leurs prisonniers.

La carte

Ce qui suit décrit le secteur du marais. Le marais est un mélange de secteurs marécageux et de petits secteurs d'eau claire.

Voir aide de jeu M_4.

Marais peu profond :

Ce secteur du marais est peu profond, avec une moyenne d'un peu plus d'un mètre. Le fond est parfois solide, mais plus souvent majoritairement composé de boue épaisse.

Marais profond :

Cette partie du marais est plus profonde que le reste et présente une profondeur moyenne de 2,5m. Le fond présente les mêmes propriétés que pour les zones peu profondes.

La butte :

La butte est une minuscule île en terre qui a été élevée par les adeptes au cours des siècles. C'est l'endroit où les adeptes captureront les membres du groupe du professeur. Après cette disparition, les investigateurs pourraient venir y chercher des preuves. Si les investigateurs étudient la butte et réussissent un jet de Trouver Objet Caché, ils trouveront certains équipements de topographie de l'équipe enterrés sur la butte (Ann Westland a décidé de garder ces équipements dans le but de les vendre ultérieurement).

Les pierres :

Il est évident que ces pierres ont été placées intentionnellement dans le marais. Des symboles et des images étranges sont gravés dessus. Si un investigateur réussit un jet en Mythe de Cthulhu, il identifiera les symboles comme étant liés au Mythe. Les images montrent des représentations stylisées du Preneur et des divers rituels du culte. Si les investigateurs détaillent soigneusement les images et réussissent un jet d'Idée ou d'Occultisme, ils identifieront un calendrier lunaire qui semble indiquer les dates des sacrifices. Le calendrier révèle qu'un sacrifice doit bientôt avoir lieu. Le Gardien devra décider la date à laquelle le sacrifice est programmé car cela va déterminer le rythme du scénario.

Action

Ce qui suit est un bref aperçu des évènements susceptibles de se produire.

Les équipiers disparus

Quand les investigateurs rejoindront à nouveau le Dr Jones, il leur annoncera que trois membres de son équipe (le Dr Karl Gustav, William Peters et Daniel Westland) sont partis surveiller le marais et qu'il espère leur retour avant le soir. Une fois la nuit tombée, le Dr Jones semblera quelque peu inquiet.

Juste au moment où le professeur propose d'aller les chercher, un autre membre de l'équipe de Jones arrivera en courant du marais, hurlant que Gustav est blessé. Deux autres membres de l'équipe ramèneront Gustav. Gustav est pâle et présente d'étranges coupures sur la peau. Quand il essayera de parler, il sera clair qu'il n'a plus sa langue. Il devrait bientôt devenir évident que Gustav est en fait décédé. Les personnes présentes perdront alors 1/1D3 SAN lorsqu'elles se rendront compte qu'il ne présente plus de signes vitaux.

Gustav fait encore preuve d'une intelligence limitée et écrira ce qui suit : «Gens du marais Culte horrible chose horrible Pet et West vivants tuez moi tuez moiii».

Voir Aide de jeu M_3

Gustav fera de son mieux pour persuader les investigateurs de le «tuer». S'ils ne le font pas, il s'en chargera seul.

En fait, Ann Westland a décidé de prendre personnellement les choses en mains. Aidée par certains adeptes, elle a pris en embuscade l'équipe et les a fait capturer. Désireuse de gagner les faveurs du Preneur, Westland a immédiatement tenté de sacrifier Gustav au Preneur. Ce sacrifice a transformé Gustav en Zombie du Preneur. Malheureusement pour Westland, Gustav était un homme de grande volonté et, même dans un état de mort-vivant, il fut en mesure de se libérer du Preneur et de retourner en ville.

Tandis que sans que Westland le sache Gustav se frayait un chemin vers la ville, elle et ses fidèles adeptes ont amené les deux autres membres à la ferme en ruine.

Dans le marais

Etant donné le sort subit par Gustav et le fait que les deux autres membres de l'équipe sont supposés être toujours vivants, il est probable que les investigateurs entrent dans le marais. Si les citoyens de la ville sont prévenus que deux membres de l'équipe sont manquants, ils formeront des groupes de recherche pour aider à les localiser.

Quand il apprend que ces deux personnes ont disparu, Andrew McGowan (le chef du culte) suspectera qu'Ann Westland les aura enlevées sans son accord. S'il apprend ce qui est arrivé à Gustav, il en sera alors certain.

McGowan sera très irrité des actes de Westland. Il sait que son culte doit rester caché pour survivre et que les membres de l'équipe étaient des cibles trop importantes pour convenir aux sacrifices. En dépit de sa colère, McGowan sait qu'il doit protéger Westland afin de sauvegarder le culte.

À cette fin, McGowan s'engagera activement dans la recherche des deux disparus. Puisqu'il est un représentant de la communauté, il est normal qu'il assume un tel rôle et personne ne trouvera quoi que ce soit d'inhabituel à cela. Naturellement, il fera de son mieux pour écarter les sauveteurs de la bonne piste.

McGowan est intelligent et subtil, ses tentatives seront donc bien planifiées et astucieuses. Il semblera choqué et horrifié s'il est informé du sort de Gustav. McGowan fera de son mieux pour maintenir les investigateurs sur des fausses pistes et, si l'opportunité se présente, il n'hésitera pas à les tuer. S'il se rend compte que les recherches vont se rapprocher de la ferme, McGowan se débrouillera pour que les deux captifs soient emmenés dans les caves de sa boutique. Il dispose d'une pièce secrète réservée à de telles occasions.

Pour éviter de finir l'aventure prématurément, le Gardien devra probablement veiller à ce que la recherche initiale tourne court. Les investigateurs devraient trouver les pierres et la butte, mais ils ne devraient pas trouver les deux membres de l'équipe.

Conflit De Culte

Tandis que les investigateurs essayent de trouver les deux hommes disparus et tentent de découvrir ce qui se passe, les adeptes essayeront de les empêcher d'y arriver.

McGowan, comme il l'a déjà été dit, est subtil et intelligent. Par conséquent, il essayera de s'occuper des investigateurs de manière discrète. Sa stratégie principale sera d'éloigner les investigateurs de la bonne piste jusqu'à ce que le sacrifice ait eu lieu. Si la possibilité se présente, il essayera de mener les investigateurs dans un piège mortel.

Comme indiqué ci-dessus, les deux membres de l'équipe seront probablement emmenés à la boutique de McGowan. Les défenses principales de McGowan sont sa solide réputation en ville et sa participation active dans les recherches pour retrouver les deux hommes disparus. McGowan considérera que le blâme doit retomber sur Westland. Il pourrait même aller jusqu'à la tuer et «sauver» les disparus.

Tandis que McGowan construit une stratégie subtile contre les investigateurs, Westland travaillera à une stratégie plus directe. Elle concentrera ses principaux efforts pour mener les investigateurs à un piège dans le marais, où ils pourront être tués en toute discrétion. Westland veut également tourner la situation à son avantage : elle essaye de trouver un moyen de réussir le sacrifice et de mettre tous les torts sur McGowan. Elle sait que McGowan préférera tomber qu'exposer le culte. Westland pense que si McGowan est démasqué, elle pourra faire profil bas pendant un moment pour ensuite reconstruire le culte.

Monter le conflit au sein du culte peut paraître un gros défi pour le Gardien. Cependant, il peut être employé pour créer la confusion dans l'esprit des joueurs. Avec un tel conflit, les investigateurs auront plus de difficulté à imaginer ce qui se passe vraiment.

Délivrance ou sacrifice

Les investigateurs disposent d'un temps limité pour retrouver les disparus. S'ils ont vu les inscriptions sur les pierres, ils devraient être en mesure d'en déduire le nombre d'heures les séparant du prochain sacrifice.

Si les investigateurs ne retrouvent pas les hommes disparus avant cela, les adeptes se réuniront sur la butte la nuit du sacrifice. Ils seront armés et s'attendront à être dérangés. Ils auront également une escorte de Zombies du Preneur avec eux.

Si la cérémonie n'est pas stoppée, les deux hommes finiront morts ou deviendront des Zombies du Preneur. Une fois le sacrifice accompli, le culte retournera à la clandestinité et il n'y aura alors aucune plus preuve pour révéler son existence.

Faire face au Preneur

Les investigateurs pourraient avoir à combattre le Preneur. En effet, s'ils sont au courant du sacrifice, ils pourraient simplement décider de prendre les adeptes en embuscade sur la butte. S'ils font ce choix, ils finiront forcément par se retrouver confrontés au Preneur. Le Preneur les identifiera comme des profanateurs et essayera de les tuer. Naturellement, les adeptes et les Zombies du Preneur se précipiteront pour l'aider.

Conclusion

L'aventure se termine si les investigateurs détruisent le culte ou s'ils sont eux-mêmes tués.

Si les investigateurs défont le culte mais ne tuent pas le Preneur, la créature mourra de faim par la suite (à moins le Gardien ne veuille faire prendre naissance à un nouveau culte pour remplacer le précédent). Les investigateurs devraient recevoir 1D3 SAN pour avoir vaincu les adeptes. S'ils sauvent Peters ou Gustav, chacun devrait recevoir un bonus supplémentaire de points de SAN. S'ils détruisent le Preneur, ils devraient recevoir une récompense de 1D8 points de SAN.

À moins que les investigateurs n'aient été extrêmement néfastes pour la ville, la défaite du culte et du Preneur satisfera les citadins et transformera les investigateurs en héros.

Si les investigateurs n'abattent pas le culte, Ann Westland reprendra sa tête et le rendra plus actif. Quand que les autorités écossaises auront par la suite affaire à elle, ses actes provoqueront la mort (et bien pire) de beaucoup de personnes. Si les investigateurs apprennent que les activités du culte continuent, ils devraient souffrir d'une perte de 1D3 points de SAN.

L'Ordre de la Pierre Ancestrale (IV)

Introduction

Cette aventure est le point culminant de la recherche de l'Ordre de la Pierre Ancestrale, et se déroule peu après les évènements décrits dans "Le Compagnon d'Armes" et "La Marie Céleste", au début des années trente en Angleterre puis au pays de Galles. Avec de légères transformations, elle peut être déplacée dans les années 20 ou à l'époque moderne.

Le monolithe de cette aventure est d'une apparence comparable à celui qui se nomme Maen Llia à Brecknock, Comté de Powys, Pays de Galles.

Résumé de l'aventure

Après avoir abordé les côtes des Bermudes à bord de "La Marie Céleste", les investigateurs doivent poursuivre leur chemin jusqu'à Plymouth, à la poursuite de Lance Blake, le meurtrier de Jack Meredith. Mais Plymouth ne sera qu'un autre point de passage. En effet, la piste de Lance Blake amènera les investigateurs au village gallois de Hobbs Hollow et aux secrets de l'Ordre de la Pierre Ancestrale.

Contexte

Voir "Le Compagnon d'Armes" et "La Marie Céleste".

Lance Blake est allé à l'université d'Eaton avec William Carter Acres, héritier de la fortune de la famille Acres. Durant les vacances scolaires, Lance rendait régulièrement visite à la résidence de William. Une nuit, pendant un de ces séjours, Lance souffrit d'insomnie et, pour se détendre, décida de se promener sur les terres du manoir. Il arriva rapidement à un monolithe se situant au sommet d'une colline derrière le manoir. Cette unique pierre dressée était connue dans la région sous le nom de "La Pierre Ancestrale". A l'instant où Lance arriva à la pierre, Aldebaran se levait à l'horizon. Dans cette sinistre lumière, Lance eut une vision où l'histoire de la Pierre Ancestrale lui fut révélée. Depuis cette expérience, Lance a mis en place un culte voué à Hastur connu sous le nom de "l'Ordre de la Pierre Ancestrale". Les années passant, Lance s'installa au manoir et pris contrôle de la famille Acres. Il supplanta William et au final le tua.

PNJs

Lance Blake

Lance Blake est à la tête de l'Ordre de la Pierre Ancestrale au Texas.

Dans les scénarios précédents :

- Il est l'ami qui rencontre Jack Meredith et qui le fait assassiner.
- Il est celui qui lance Karl LeBlanc à la poursuite du Père Henesey.
- Il convoque le chasseur spectral pour garder les bureaux de l'Ordre à San Antonio.
- Il ordonne à José Dominguez de s'occuper de toute personne qui chercherait à le suivre.

Lady Elizabeth Mary Anne Acres

Lady Elizabeth Mary Anne Acres est la matriarche de la famille Acres. Elle gère les affaires de la famille depuis son manoir. Le manoir des Acres est situé dans une zone isolée du pays de Galles, non loin du village de Hobbs Hollow.

Lady Acres n'a plus été vue à l'extérieur de son habitation depuis 2 ans, bien que tout le monde sache qu'elle y habite toujours. La plupart des gens pensent qu'elle est en dépression nerveuse et vis en recluse depuis la disparition de son fils.

William Carter Acres

William Carter Acres était le dernier Lord Acres. Il a mystérieusement disparu au milieu de sa dernière année à l'université d'Eaton. Son ex-ami, Lance Blake, le sacrifia pour conclure sa négociation avec Hastur.

Bert I. Gordon

Bert, originaire de Londres, loue son véhicule et ses services de chauffeur dans la ville de Bristol. Il sera la seule personne qui acceptera de conduire des passagers à Hobbs Hollow. Bert est sociable voir très amical. Il parle avec un accent "cockney".

Il peut parler longuement sur beaucoup de sujets mais il restera muet au sujet d'Hobbs Hollow.

Bert a un coude malformé, ce qui l'a tenu éloigné du front pendant la grande guerre. Il a été affecté à Hobbs Hollow en tant que membre de la garde nationale (Home Guard). Bert a toujours eu la bougeotte et pratique assidûment la randonnée. Pendant son affectation à Hobbs Hollow, il a fait des longues marches dans la campagne. Un dimanche après-midi, il tomba par hasard sur la pierre derrière le manoir Acres. Alors qu'il se tenait devant elle, il commença à avoir des visions de lieux étranges et lointains. Cela l'effraya tellement qu'il rentra en vitesse à sa caserne et ne retourna plus jamais se promener.

Après la guerre, Bert lança son affaire de location de voiture. Il a toujours accepté de conduire ses clients jusqu'a Hobbs Hollow et, ainsi, il a vu le village changer d'années en années sous l'influence maléfique de Lance Blake.

La plupart de ses amis de l'époque de la guerre sont maintenant différents, la plupart ne se souviennent même plus de lui … Bert a essayé de prévenir les autorités que quelque chose d'étrange était en train de se produire mais personne ne l'a écouté. Il a donc essayé d'enquêter par lui-même, sans grands résultats jusqu'à présent.

Richard Burroughs

Richard Burroughs est un reporter du "London Observer". Il y travaille depuis 50 ans et a été correspondant à l'étranger pendant la grande guerre. Il y a 3 ans, il a pris fonction dans le service international et, depuis lors, il a voyagé à travers toute l'Europe et les îles britanniques.

Richard a toujours été intéressé par les cercles de pierres et les menhirs qui criblent le sol de la campagne britannique. Il y a 10 ans, il est venu à Hobbs Hollow et a trouvé le monolithe. La pierre a tenté de le contacter en lui faisant voir le Signe Jaune mais, pour des raisons inconnues, Richard n'a pas été complètement fasciné comme le fut Lance. Par contre, elle lui a fait une forte impression et il recherche toujours la signification du signe qu'il a vu.

Lors de son dernier voyage à Hobbs Hollow, Richard est revenu voir la pierre, mais il a malheureusement rencontré Lance cette fois. Depuis, il est tenu captif pour être sacrifié lors d'une prochaine invocation d'Hastur.

Visions

Les tessons de la Pierre Ancestrale font voir des images à ceux qui les possèdent. Si un joueur tient un tel fragment pendant plus de 30 secondes, il sera sujet à un afflux d'images confuses qui formeront une vision. Lors de la première vision, la victime doit réaliser un jet de SAN (0/1d8).

Dans le dernier opus de cette aventure, l'équipe a eu la possibilité d'acquérir un exemplaire du Roi en Jaune. Si un membre de l'équipe a parcouru ce livre, il sera également sujet à des visions dans certaines circonstances. Ces cas sont mis en évidence dans le texte de l'aventure.

Faire un tirage avec 1D6 dans la table ci-dessous lorsqu'une vision a lieu. A noter qu'aucun personnage ne fera plus d'une fois la même vision.

- La zone est obscure, avec seulement un petit rectangle de lumière, à peu près à la hauteur des yeux. Il y a des bruits de pierre ou de briques en train d'être maçonnées. On peut également entendre les sanglots sourds d'une femme. Cette vision est celle de Lady Acres en train d'être emmurée vivante dans la cave à vin du manoir. Cette vision permet également de repérer qu'elle étreint une clef dans la main droite.
- Un drakkar viking fait route dans une mer déchirée par la tempête. Les vagues sont plus hautes que le mat à la voile rabattue. L'équipage tire avec ardeur sur les rames tandis qu'un viking aux cheveux blancs tient la barre. Au milieu du navire se trouve une large pierre qui, entre deux éclairs, illumine le navire d'une étrange lueur jaunâtre.
- Pendant une nuit sans lune, un individu solitaire approche d'une grande pierre dressée. L'individu s'avance, place ses mains sur la pierre et est immédiatement enveloppé d'un halo jaunâtre. En haut de la pierre, une rune jaune commence à luire. Cette vision est celle de Lance Blake lors de sa première rencontre avec Hastur. L'étoile rouge d'Aldebaran peut être vue juste au-dessus de la pierre.
- Dans une pièce lambrissée sombre où un feu de cheminée ronfle, un dîner est en cours. Trois couples sont assis à la longue table, dégustant des digestifs. A l'opposé de la cheminée, un homme a été cloué au mur par les pieds et les mains. Un masque métallique cache ses traits mais il gémit doucement. Une personne à la tête de la table se lève, il s'agit de Lance Blake. Il porte un toast à l'Ordre de la Pierre Ancestrale. Tous les invités répondent à son toast.
- Dans le mess de la "Marie Céleste", deux marins sont assis de part et d'autre d'un plateau d'échec, profondément plongés dans leur jeu. Alors qu'un homme s'apprête à bouger une pièce, il s'immobilise. Les deux hommes restent figés, à l'exception de leurs yeux. Il est évident qu'ils sont apeurés par leur fâcheuse situation. Un troisième homme entre dans le mess en tenant un grand couteau de boucher. Tandis qu'il plonge à de nombreuses reprises son couteau dans le corps des hommes, leurs yeux envoient des cris silencieux. C'est une vision du meurtre de l'équipage qui a eu lieu dans l'aventure précédente.
- Lance Blake entre dans une bibliothèque et se rend au rayon Astronomie. Il inspecte les vieux livres et finalement sort un volume intitulé "Temps stellaire, Observatoire Royal, Greenwich, Volume XXII". Il l'emporte à une table et feuillette rapidement ses pages. Au bout d'un moment, il s'arrête sur une page. Il cherche dans ses poches un morceau de papier et trouve une page issue de l'inventaire d'une cargaison. Il griffonne rapidement quelque chose au dos. Ensuite, il replace le livre dans les rayonnages et s'en va.

Evénements

Ce qui suit est un bref aperçu des évènements susceptibles de se produire. Ces évènements sont présentés dans l'ordre chronologique. Leur rythme d'apparition doit être géré par le Gardien afin de garder le jeu fluide, mais ne submergez pas les joueurs. Ils doivent avoir du temps pour mener leurs investigations. La séquence est conçue de telle sorte qu'elle se déroulera dans l'ordre prévu si les investigateurs ne font rien pour faire avancer l'histoire, mais leurs actions peuvent modifier la manière dont les choses se passeront.

Bermudes

Les survivants de la "Marie Céleste" vont être soumis à beaucoup de questions de la part des autorités des Bermudes. Leur histoire est pour le moins un peu surréaliste, mais elle s'accorde aux faits et il n'y a aucune preuve contre eux. A contrecœur, les autorités ferment le dossier et invitent les investigateurs à "profiter" de l'île et à la quitter aussi rapidement que possible.

Avant de quitter les Bermudes, un personnage qui a lu le Roi en Jaune reçoit une vision (tirez-le aléatoirement si plusieurs personnages ont lu cet ouvrage)

Note: Les Bermudes sont une mine d'or pour l'Appel de Cthulhu. Une aventure secondaire mettant en jeu le Vaudou et les Grands Anciens semble un bon choix.

Plymouth

Les bureaux de Longfellow & Acres Shipping sont fermés et il y a un message cloué sur la porte. Celle-ci est fermée (crochetage DD 17 ou serrurerie à –20 %).

Voir aide de jeu OPA_0

Un personnage approprié aura une vision en arrivant devant la porte.

Bureau :

Voir aide de jeu OPA_1.

Les plans des bureaux de Plymouth sont les mêmes que ceux de Galveston. Un simple bureau en bois contre le mur ouest, avec deux armoires à classeurs derrière. Des photographies des quatre navires de la compagnie sont accrochées au mur sud. Le bureau et les armoires sont vides. Un tableau noir sur le mur présente des informations sur chacun des navires (heures d'arrivée, durée des traversées, cargaison, nom du capitaine, etc.) Un coup d'œil rapide sur ce tableau (Observer DD 5 ou TOC +50%) permettra de voir que la "Marie Céleste" est portée disparue.

Les toilettes :

Les toilettes sont propres. On y trouve les commodités usuelles, ainsi qu'un petit bureau le long du mur sud.

Coincé sous le premier tiroir du bureau, il y a une page provenant de l'inventaire d'une cargaison. Au dos, quelques notes sont gribouillées d'une main tremblante.

Voir aide de jeu OPA_2.

La première ligne est l'abréviation de "volume 22, page 133" – voir #6 dans la table des visions. Les horaires donnés sont ceux des levers et des couchers de l'étoile Aldebaran. Un jet de Connaissance (occulte) DD 20 ou d'occultisme –10 %, de Mythe de Cthulhu (DD 17 ou jet normal), de connaissance (astronomie) DC 20 ou astronomie à –10 % révéleront ce fait. Une enquête dans une bibliothèque ou un observatoire permettront d'apprendre que la prochaine apparition d'Aldebaran aura lieu dans deux nuits.

L'entrepôt :

L'entrepôt est vide, il semble avoir été nettoyé de fond en comble.

La bibliothèque de Plymouth :

La bibliothèque de Plymouth possède l'édition complète de "Temps stellaire". C'est dans cette bibliothèque que Lance a fait sa recherche. Si on le questionne, le bibliothécaire se souviendra de Lance – un jeune homme bien habillé qui venait régulièrement consulter "Temps stellaire". Peu de personnes se servent de ce livre, et ce sont pour la plupart des professeurs ou des capitaines de navires. Mais aucun d'entre eux ne l'utilise aussi souvent que Lance. Lance a consulté ce livre pour la dernière fois il y a trois jours.

Le voyage pour Hobbs Hollow

Il n'y a pas de moyen d'accès direct pour Hobbs Hollow au départ de Plymouth, mais l'équipe peut louer une voiture à Bristol. Il y a un train de Plymouth à Bristol deux fois par jour. Le voyage dure 4 heures.

Bristol

Le voyage jusqu'à Bristol se déroule sans histoire à l'exception d'une nouvelle vision.

A Bristol, il y a peu de voitures à louer et la plupart des chauffeurs refuseront d'aller à Hobbs Hollow. Aucune raison n'est donnée ou alors ce sont des excuses boiteuses. Une réussite de Sentir Emotions (DD 15) ou de Psychologie permettra de se rendre compte que les conducteurs sont effrayés à l'idée d'aller à Hobbs Hollow. En fin de compte les investigateurs vont rencontrer Bert I. Gordon. Il possède un petit bus (10 passagers) et acceptera la course pour Hobbs Hollow. Ce voyage durera approximativement 5 heures, sur des petites routes. L'équipe arrivera à environ 20h00 en face du pub "Le Cercle de Pierres". Le clocher de Saint-Timothée peut être aperçu de plusieurs kilomètres à la ronde. Alors que les investigateurs arrivent, ils peuvent détecter (Observer DD 15 ou TOC) un léger halo jaune autour du clocher.

Hobbs Hollow

L'équipe arrive au village en début de la soirée. Ils peuvent obtenir des chambres pour un prix modique à l'auberge. A partir de ce moment, ils peuvent faire les actions suivantes :

- Dormir. Si le groupe décide de dormir, ils feront tous le même rêve, une des visions proposées dans la table.
- Explorer le village. Si le groupe décide de visiter le village, ils vont rencontrer un ou deux villageois. Ils seront réservés et peu loquaces. Si on insiste, ils suggéreront d'aller voir le patron de l'auberge ou le Lord. Lors de cette exploration, ils auront une autre vision.
- Se diriger vers le manoir. Si le groupe se rend au manoir, James le majordome les accueillera. Il leur dira que Lady Acres ne reçoit pas de visiteurs à cette heure tardive et leur demande de revenir demain. S'ils insistent, il leur fermera la porte au nez et demandera au gardien de lâcher ses quatre chiens.
- Se diriger vers le monolithe. Si l'équipe se rend à la pierre, ils vivront tous une vision. Puis, le gardien du manoir arrivera et lâchera ses quatre chiens.

A priori, les investigateurs devraient attendre le lendemain pour faire quoi que se soit d'utile.

Jour 1 :

La première journée offre des possibilités identiques aux investigateurs :

- Explorer le village. Si le groupe décide de visiter le village, ils vont rencontrer un ou deux villageois. Ils seront réservés et peu loquaces. Si on insiste, ils suggéreront d'aller voir le patron de l'auberge ou le Lord. Lors de cette exploration, ils auront une autre vision.
- Se diriger vers le manoir. Si le groupe se rend au manoir, James le majordome les accueillera. Il leur dira que Lady Acres ne reçoit pas de visiteurs à cette heure et leur demande de revenir pour le thé. S'ils insistent, il leur fermera la porte au nez et demandera au gardien de lâcher ses chiens.
- Se diriger vers le monolithe. Si l'équipe se rend à la pierre, ils vivront tous une vision. Puis, le gardien du manoir arrivera et lâchera ses chiens.

L'heure du thé :

L'heure du thé au manoir est une activité présentant une certaine cérémonie. Les investigateurs devront avoir des vêtements appropriés. Au manoir, ils seront emmenés jusqu'au boudoir où Richard Burroughs les attendra. Il sera ouvert mais hésitera à parler du monolithe. Si on insiste, il refusera purement et simplement. Un jet réussi en Sentir Emotions (DD 15) ou Psychologie révélera qu'il semble contraint de ne pas en parler.

Après un court moment, Lady Acres fera son apparition. Elle est vêtue élégamment et sera une hôtesse parfaite. Sur une réussite à un jet d'observation (DD 20) ou un TOC à –10% ou un sort permettant une "vision véritable", on constatera que Lady Acres est en réalité Lance Blake. Lady Acres invitera les investigateurs à rester au manoir et enverra un serviteur chercher leurs bagages à l'auberge. Au bout d'une heure, Lady Acres quittera rapidement le groupe tout en leur donnant rendez-vous pour le souper.

Le souper :

Le souper sera somptueux, mais Lady Acres ne sera pas présente. Le majordome dira qu'elle est alitée à cause d'une migraine. Lors du souper, Richard ne sera plus soumis à l'interdiction de parler de la Pierre mais il ne se souviendra pas de l'avoir déjà vue !

Minuit :

Au milieu de la nuit, un des investigateurs sera réveillé par des bruits de mouvements à l'extérieur. En regardant par la fenêtre, il verra les villageois marchant en direction de la Pierre à la lumière de torches.

A la Pierre :

Les villageois ont été convoqués à la Pierre Ancestrale pour le rituel d'invocation. Ils se tiennent en cercle autour de la Pierre. Au centre du cercle se trouvent huit pierres formant un V dont le monolithe forme la pointe. Richard Burroughs est attaché au monolithe. Il porte une toge blanche qui lui laisse le torse nu. Devant lui se tient un homme portant une robe jaune. Il tient un couteau à lame d'obsidienne dans sa main gauche. Alors que la foule chante, la pierre commence à briller d'une lueur jaune. La personne avec le couteau noir plonge sa lame dans le cœur de Richard. Tandis que le sang l'asperge, il commence à changer. La personne en jaune (Lance Blake) commence à se transformer pour prendre son aspect de Possédé d'Hastur. Une fois sa transformation complète, il essayera de tuer toutes les personnes qui l'entourent.

Arrivé à ce point, ce que doit faire le groupe parait relativement évident…

Lieux

Hobbs Hollow

Hobbs Hollow est un petit village du pays de Galles à environ cinq heures de route de Bristol. Le village se situe dans une déclivité sous le manoir des Acres. Il a connu des jours meilleurs et est actuellement assez proche d'une ville fantôme. La plupart des bâtiments sont abandonnés ou condamnée. D'autres se sont même effondrés.

Il y a encore des habitants qui, pour la plupart, travaillent dans les champs à l'extérieur du village. Les villageois sont très réservés et ne parlent pas aux étrangers. Toute personne qui n'est pas venue au village durant les dix dernières années est considérée comme un étranger.

Quelques informations sur les villageois:

- Aucun d'entre eux n'a moins de 40 ans.
- Ils regardent souvent le manoir comme s'ils attendaient quelque chose.
- Aucun des villageois n'acceptera d'approcher du manoir.

Ci-joint une carte du village.

Voir aide de jeu OPA_3.

Les bâtiments et les barrières sont mis en évidence en noir; les haies et clôtures en vert. La légende présente tous les bâtiments importants pour le scénario. Les bâtiments non présents dans cette légende sont sans intérêt ou abandonnés. Libre à vous de changer cela si désiré.

Sur la carte, le manoir se situe à moins d'un kilomètre au nord du village, la pierre se situant 2 kilomètres au-delà.

L'église Saint-Timothée :

C'est une église anglicane taille modeste et de style gothique. Un examen de l'architecture de la façade (Observation DD 15 ou TOC) révèlera qu'il y a des cercles de pierre disséminés parmi les décors chrétiens classiques. Une visite à l'intérieur montrera que l'église est abandonnée. De la poussière recouvre le sol et elle n'a pas été dérangée depuis des années. Des toiles d'araignées, des fuites dans le toit et d'autres signes confirment son abandon. Le grand vitrail au fond de l'église est une représentation du "Sermon sur la Montagne". Représentation peu conventionnelle puisque Jésus se tient au centre d'un cercle de pierre avec un grand monolithe jaune juste derrière lui.

Le cimetière de Saint-Timothée :

Il est aussi peu entretenu que le reste du village. Les herbes folles et les buissons ont recouvert les tombes et les monuments. Une recherche parmi les tombes révélera les informations suivantes :

- La tombe la plus récente remonte à 1916.
- Les tombes les plus anciennes, aux alentours des années 1200, comportent toutes la gravure d'une étrange rune (le Signe Jaune).

Epicerie Arkwright (#1) :

L'épicerie est ouverte mais elle n'est pas bien achalandée. Le propriétaire est grand et plutôt guindé, avec un léger bégaiement. Il est maussade et peu enclin à parler. S'il pense que quelqu'un ne souhaite pas faire d'achats, il l'y poussera avec insistance puis finira par aller s'enfermer dans l'arrière boutique.

Le Pub "Le Cercle de Pierres" (#5) :

Le seul pub du village appartient à Brin Dwoner. Brin est un vieux et mince gentleman qui essaye de maintenir en ordre son auberge. Il n'est pas natif de Hobbs Hollow. Il a hérité de l'auberge de sa tante il y a approximativement 5 ans. Le commerce est bon sans être exceptionnel. La clientèle est essentiellement locale, agrémentée de quelques voyageurs. Actuellement, les investigateurs sont les seuls clients. Bert Gordon, qui est un ami proche de Brin, lui ramène tous ses clients.

Le dernier client, Richard Burroughs, était un journaliste du London Observer. Il est venu dans le secteur pour rédiger un article sur "les endroits les moins visités du pays de Galles". Il est parti il y a deux jours pour une excursion à travers la campagne. Il était particulièrement intéressé par le monolithe derrière le manoir. En partant, il a oublié un carnet.

La majorité de ce carnet consiste en un journal de bord mais, à la page 35, il y a une annotation sur le Signe Jaune.

Voir aide de jeu OPA_4.

Société d'Histoire Galloise (# 15) :

La femme de Brin, Abagale, a toujours été intéressée par l'histoire et, après être arrivée au village, elle a focalisé son intérêt sur l'histoire locale. Elle a centralisé beaucoup d'informations sur le manoir et sur les alentours, ainsi que sur la Pierre Ancestrale.

- D'après les légendes locales, ce sont les vikings qui auraient apporté la Pierre ici. Ils étaient menés par Arnie Wulfsen qui, selon l'histoire, aurait sacrifié son équipage à la Pierre une fois celle-ci érigée.
- Des légendes rapportent qu'à certaines périodes de l'année, la pierre brille d'une couleur jaune. Durant ces périodes, les loups qui d'habitude hurlent la nuit dans la région se font silencieux.

- Un des premiers résidents du manoir a essayé de faire enlever la pierre pour faciliter l'agriculture. Il a disparu juste après avoir recruté les ouvriers qui allaient faire ce travail.
- Les villageois ont brûlé le premier manoir, un simple donjon médiéval, car il semblait être le repaire d'un ordre de sorcières.
- Un livre écrit par le deuxième Comte d'Acres et décrivant l'histoire de la Pierre Ancestrale, "Menhir d'Acres" (en français dans le texte), serait conservé au manoir.

Statue du comte d'Acres (#20) :

Le cinquième comte d'Acres combattit avec Wellington à Waterloo. Il est immortalisé par une statue de lui monté sur son cheval. Le visage est tourné vers le manoir avec le bras gauche étendu. Son cheval se tient sur une grande pierre. Une inspection de la pierre (Recherche DD 15 ou TOC) montrera que le Signe Jaune est gravé dessus, juste sous le cavalier.

Le manoir d'Acres :

Le manoir est typiquement élisabéthain, avec un grand nombre de pièces. La plupart sont quelconques et n'ont pas d'intérêt pour cette histoire. Les autres sont présentées ci-dessous.

Cave à vin :

On peut accéder à la cave à vin grâce à une trappe dans le sol de la cuisine. Elle contient de nombreuses rangées de bouteilles de vins. Un mur est laissé libre. Une recherche sur ce mur (Recherche DD 15 ou TOC) permettra de se rendre compte que la construction est plus récente que le reste de la pièce. Derrière le mur, il y a les restes de Lady Acres. Elle est décédée depuis environ un an. Avant de mourir, elle a eu le temps de se crever les yeux, de s'arracher les cheveux et de se trancher la langue.

Salle d'attente :

La salle d'attente présente un portrait de chacun des 17 comtes d'Acres. Chacun d'entre eux porte un accessoire vestimentaire jaune et une inspection détaillée (Recherche DD 15 ou TOC) révélera un Signe Jaune dans chacune des peintures. Sur la table au milieu de la pièce, il y a un buste du premier comte, sculpté dans un fragment de la Pierre Ancestrale. Cette sculpture provoque donc des visions.

Bibliothèque :

La bibliothèque comporte de nombreux volumes. Une recherche (Recherche DD 15 ou Bibliothèque) permettra de trouver les livres suivants :

- "Menhir d'Acres"
- "Le Roi en Jaune"
- "Le Peuple du Monolithe"

Statistiques des PNJs

Lance Blake

Grand Maître, 10ème niveau

For : 12 ; Dex : 8 ; Con : 15 ; Int : 14 ; Sag : 13 ; Cha : 15

DV : 10d6 (58 PV) ; Initiative : +3 ; CA : 14 (-1 Dex, +5 armure) ; Attaque : Pistolet @ +6 (1d10) ; Courage : +9, Réflexes : +2, Volonté : +8.

Bluff +8, Mythe de Cthulhu +10, Enquête +9, Insinuation +8, Intimidation +9, Connaissance (Biologie) +15, Connaissance (Occultisme) +10, Connaissance (Histoire) +9, Connaissance (Religion) +9, Ecouter +8, Déplacement silencieux +6, Recherche +9, Sentir Emotions +9, Observer +11.

Tir à bout portant (+1 à moins de 10m), Tir précis (Tir sans malus lors d'un corps à corps) Initiative accrue (+4 Initiative), Volonté de fer (+2 aux jets de Volonté).

Sorts : Lever le Brouillard, Signe rouge de Shudde M'Ell, Invoquer le pouvoir de Nyambe, Lien noir, Suggestion, Rasoir spectral

Objet : Anneau de pierre

En plus d'être à la tête de l'ordre, Lance est également possédé par Hastur (CoC D20 p.190). Lorsque Lance se transforme, il perd l'utilisation de ses sortilèges.

Possédé d'Hastur

For : 12 ; Dex : 8 ; Con : 15 ; Int : 14 ; Sag : 13 ; Cha : 15

DV : 10d12 (PV : 116/+80 Frénésie) ; Initiative : +3 ; CA : 20 (+6 naturelle, +5 armure, -1 Dex) ; Attaque : +8/+3 (1d3+1/+6 Frénésie) ; Courage : +7 ; Réflexes : +5 ; Volonté : NA.

Frénésie (7 tours) Toucher mortel (Sur un agrippement réussi, jet de Fort DD 25 ou mort) ; Toucher affaiblissant (Attaque pour toucher ; 1d10 PV & 1d6 Con permanent par tour ; le possédé gagne +5 PV pour chaque 5 PV qu'il vole ; Il perd 10 PV lorsque Aldebaran se couche) ; Vision nocturne 18m ; Soins rapides 5 ; Sens intuitif de la direction ; Résistance au feu 5 ; Résistance au froid 20 ; Résistance à la force 20 ; Résistance au son 20 ; Immunisé aux coups critiques ; Immunisé à la mort suite à des dégâts massifs ; Immunisé à tout ce qui nécessite un jet de Volonté.

Se cacher +9, Ecouter +13, Déplacement silencieux +9, Voir +13, Survie +13, Escalade +6, Sauter +6, Nager +6.

Endurance (+4 aux compétences de For ayant une longue durée) ; Attaque de pouvoir (n/a) ; Pister (suivre) ; Attaque tourbillonnante quand il est frénétique (1 attaque contre chaque opposant dans les 1,5 m) ;

Perte de SAN : 1/1d6 (Etre témoin de la transformation: 1d6/2d6 ; Dommages maximums si la personne connaît la victime).

Note : Lance Blake n'apparaît physiquement que dans "l'Ordre de la Pierre Ancestrale", mais il est cité dans "la Marie Céleste".

Père Ronald Henesey, Prêtre Catholique

Henesey a quarante ans, mais est toujours en excellente forme. Il a les cheveux noirs et les yeux bruns. Il a une barbe épaisse et une cicatrice au côté gauche du visage, provenant d'un fragment de coquille. Henesey est membre d'une société qui a combattu contre le mal et la folie des cultes (tel celui de Blake) pendant des siècles. Henesey est un homme courageux et n'a pas du tout peur du combat, car il a servi durant la guerre avant de prononcer ses vœux.

For : 12 ; Dex : 13 ; Con : 13 ; Int : 14 ; Edu : 19 ; Pou : 15 ; App : 15 ; Tai : 13 ; San : 72 ; PV : 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Arme : 45 Automatique 51% dommages 1D10+2 Portée 15m Attaque 1 Munitions 7.

Compétences Importantes : Baratin 35%, Bibliothèque 55%, Crédit 34%, Esquiver 37%, Fusil 55%, Grimper 55%, Histoire 35%, Histoire naturelle 25%, Latin 55%, Mythe de Cthulhu 6%, Occultisme 65%, Persuasion 55%, Se cacher 21%.

Sorts : Concocter du Sang Argenté

Objets : Sang Argenté dans une flasque d'argent, Tesson de pierre

Notes : Le Père Henesey apparaît dans "Le Compagnon d'Armes", "La Traversée" et dans "Le Marais". Dans "Le Compagnon d'Armes", il portera des vêtements de chasse quand il se trouve dans la cabane ; dans les autres, il portera son habit de prêtre. Il aura en sa possession le tesson, qu'il conservera par la suite ou qu'il remettra aux PJs.

Karl LeBlanc, Adepte

LeBlanc a trente ans. Il a les cheveux bruns, des yeux bruns et est assez beau. Il est également mauvais et complètement fou. La plus grande faiblesse de LeBlanc est sa grande fierté. Il est certain qu'il est meilleur que presque n'importe qui (excepté Blake) et ceci lui vaut d'être présomptueux. LeBlanc est également enamouré de magie, ce qui est également une faiblesse.

For : 14 ; Dex : 14 ; Con : 15 ; Int : 13 ; Edu : 15 ; Pou : 14 ; App : 14 ; Tai : 13 ; San : 00 ; PV : 14

Bonus aux Dommages : +1D4.

Arme : 32 Automatique 41% dommages 1D8 Portée 15m Attaque 2 Munitions 8.

Compétences Importantes : Baratin 55%, Discrétion 42%, Droit 24%, Mythe de Cthulhu 16%, Occultisme 45%, Persuasion 55%, Se cacher 34%.

Sorts : Invoquer/Contrôler une Ombre des Bois Inférieure

Note : Karl LeBlanc n'apparaît que dans "Le Compagnon d'Armes".

Les Brutes, Muscles à louer

Les brutes sont des hommes n'ayant rien à perdre et sans aucune morale.

Note : les Brutes n'apparaissent que dans " Le Compagnon d'Armes".

Daniel West, adepte

West a les cheveux et les yeux marrons, ainsi qu'un visage avenant et jovial. Il se donne beaucoup de mal pour ressembler à un jeune avocat bien sous tous rapports, mais il est tout sauf plaisant. En réalité, il est membre de l'Ordre de la Pierre Ancestrale qui l'a chargé d'éliminer les investigateurs et de récupérer le tesson dérobé par Jack Meredith. West est un jeune membre dans l'Ordre. Par conséquent, il ne sait que très peu de choses sur tout ce qui

Caractéristiques	#1	#2	#3	#4
FOR	14	13	16	12
CON	12	14	13	13
TAI	15	15	16	14
INT	11	10	11	9
POU	10	9	8	7
DEX	12	11	13	12
Bonus aux dommages	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Armes	Couteau 41% 1D4+2+bd	Couteau 47% 1D4+2+bd	Petit Club 52% 1D6+bd	Revolver .38 23% 1D10, 15 m, 6 coups, Att : 2

se passe. Toutefois, il voue une foi (et une crainte) sans bornes à Lance Blake et sera donc très peu disposé à révéler le peu qu'il sait, quelles que soient les menaces des investigateurs.

For : 12 ; Dex : 13 ; Con : 15 ; Int : 15 ; Edu : 19 ; Pou : 17 ; App : 14 ; Tai : 14 ; San : 00 ; PV : 15

Bonus aux Dommages : +1D4.

Arme : 32 Automatique 52% dommages 1D8 Portée 15m Attaque 2 Munitions 8.

Compétences Importantes : Mythe de Cthulhu 20%, Baratin 56%, Se cacher 34%, Droit 64%, Occultisme 55%, Persuasion 55%, Discrétion 42%.

Sorts : Invoquer/Contrôler un Vortex Suceur de Sang

Objets : Anneau de pierre, Disque de Shudos

Note : Daniel West n'apparaît que dans "La Traversée".

Les Adeptes, hommes de main

Les adeptes sont de la chair à canon pour Daniel West. Trois d'entre eux sont armés de couteaux et un d'un .38 dissimulé. Ils n'hésiteront pas à utiliser de meilleures armes s'ils en ont l'opportunité. Les adeptes sont convaincus que leur culte, les Frères de la Pierre, sera récompensé par de grands pouvoirs. Ils ignorent que les Frères de la Pierre ne sont qu'une façade utilisée par l'Ordre de la Pierre Ancestrale afin de recruter des gros bras

Caractéristiques	#1	#2	#3	#4
FOR	13	13	16	12
CON	12	15	13	13
TAI	12	16	16	14
INT	10	10	11	13
POU	9	9	12	11
DEX	12	11	13	14
PV	12	16	15	14
BD	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Armes	Couteau 61% 1D4+2+bd	Couteau 55% 1D4+2+bd	Couteau 58% 1D4+2+bd	Revolver .38 23% 1D10 Portée 15, 6 coups, Att 2

et des hommes de main pour les missions dangereuses. S'ils sont vaincus et interrogés, les adeptes donneront diverses réponses. Par exemple, ils prétendront servir la Pierre Divine de Babylone qui chassera le Dieu de Moïse et qui leur donnera le contrôle du monde. Ils ne connaissent rien des véritables buts de l'Ordre, ni même son existence.

Note : Ces adeptes n'interviennent que dans "La Traversée".

Professeur Hiram Jones, Anthropologue

Le professeur Jones est un vieil homme à l'allure distinguée dans le plus pur stéréotype du professeur britannique "prenant le thé". Il est diplômé d'Oxford et est actuellement membre du corps enseignant. C'est un expert mondialement reconnu dans le domaine de l'archéologie et de l'anthropologie. Bien qu'il ait passé du temps en Egypte sur quelques fouilles, il pense que la riche histoire de la Grande-Bretagne a été délaissée. Pour cette raison, il a concentré son attention sur la recherche d'emplacements historiques en Grande-Bretagne. Jones est également membre du groupe auquel le père Henesey appartient, bien qu'il n'en sache pas autant que lui. Il croit que l'organisation est principalement dédiée à la protection de la démocratie et du christianisme contre l'invasion des fascistes, des athées et des païens.

For : 10 ; Dex : 11 ; Con : 11 ; Int : 16 ; Edu : 20 ; Pou : 14 ; App : 13 ; Tai : 14 ; San : 72 ; PV : 13

Bonus aux Dommages : 0.

Compétences Importantes : Anthropologie 80%, Arabe 6%, Archéologie 65%, Baratin 21%, Bibliothèque 85%, Crédit 55%, Français 23%, Géologie 11%, Histoire 45%, Histoire naturelle 25%, Latin 45%, Occultisme 24%.

Note : Hiram Jones n'apparaît que dans "Le Marais".

Andrew McGowan, Chef de culte

Andrew McGowan est un homme d'âge moyen, vigoureux et robuste. Il semble en bonne condition physique et est bien fait de sa personne. Il dirige un florissant cabinet d'expertise comptable en ville, est actif dans sa paroisse et organise un club d'astronomes amateurs. Tout ceci est une façade pour masquer sa vraie nature.

Andrew est en fait le chef d'un petit culte qui a servi le Preneur depuis un nombre incalculable d'années. Il est adroit, impitoyable et méticuleux dans sa planification, il a ainsi été en mesure d'éviter qu'émerge le moindre soupçon. Il fait toujours attention de fournir au Preneur des victimes qui sont des touristes, capturés à l'extérieur de la ville, ou des personnes qui ont erré trop loin dans le marais et qui pourraient "disparaître" de manière plausible. Son intérêt pour l'astronomie lui donne une bonne excuse pour être dehors à toute heure.

Andrew sait que la survie de son petit culte et celle du Preneur lui-même consiste à garder un profil bas. Il a eu de nombreux conflits avec sa fille Ann. A la différence de son père, elle désire développer le culte.

Puisque Andrew connaît les citoyens puissants les plus en vue, il est à même d'avoir l'œil sur tout ce qui se trame.

Il est assez prudent et agira toujours d'une manière subtile et bien planifiée.

For : 13 ; Dex : 12 ; Con : 14 ; Int : 14 ; Edu : 17 ; Pou : 16 ; App : 13 ; Tai : 15 ; San : 00 ; PV : 15

Bonus aux Dommages : +1D4.

Arme : Fusil de chasse cal. 12 45% dommages 4D6/2D6/1D6 distances 10/20/50m 1 à 2 attaques/ round 2 munitions PV 12, Club de golf 44% 1D6+1D4 PV 15,Couteau 45% 1D4+1D4 PV 9.

Compétences Importantes : Comptabilité 65%, Astronomie 34%, Dissimulation 50%, Crédit 40%, Mythe de Cthulhu 24%, Baratin 60%, Se cacher 55%, Écouter 60%, Navigation 34%, Occultisme 25%, Persuasion 54%, Psychologie 21%, Discrétion 55%, Trouver Objet Caché 41%, Nager 44%, Suivre une Piste 41%.

Objet : Anneau de pierre

Note : Andrew Mc Gowan n'apparaît que dans "Le Marais". Il sait comment appeler le Preneur.

Ann Westland, Chef De Culte

Ann Westland est une femme attirante. C'est l'épouse de David. Elle est à la troisième place dans le culte et sait comment appeler le Preneur. Elle est encore jeune, mais déborde d'ambition. Elle se voit (d'une manière très irréaliste) mener le renouvellement du culte, ce qui lui donnera de grands pouvoirs et la richesse.

For : 13 ; Dex : 12 ; Con : 14 ; Int : 14 ; Edu : 17 ; Pou : 16 ; App : 13 ; Tai : 15 ; San : 00 ; PV : 15

Bonus aux Dommages : +1D4.

Objet : Anneau de pierre

Note : Ann Westland n'apparaît que dans "Le Marais". Elle sait comment appeler le Preneur.

Membres du Culte, Quelques fidèles

Bien que le culte du Preneur n'ait jamais été important, tout ce qu'il en reste sont les familles McGowan et Westland. La famille McGowan a servi le Preneur pendant des siècles et ils se sont montrés doués pour rester cachés.

Sarah McGowan est l'épouse d'Andrew. Elle est deux ans plus jeune que lui et est responsable en second des activités du culte. Jane est leur plus jeune fille. Elle a dix-sept ans et est très attrayante. Elle est impliquée dans les rituels et Andrew espère s'en servir pour intégrer de nouveaux membres, comme il l'a fait avec Ann.

David Westland est un Anglais qui est venu en ville pour affaires. Il a été séduit par Ann et emmené à un des rituels. Voir le Preneur et ses zombies l'a rendu fou, et la constante exposition a rendu cette folie permanent. Il est maintenant un membre fidèle de la famille. Quand il voyage, il parvient parfois à rapporter un nouveau sacrifice pour le Preneur.

Tous les membres du culte sont fanatiquement fidèles au Preneur et portent sa marque. Ils comprennent également le langage des tentacules du Preneur et sont en mesure de communiquer avec lui et ses zombies. En dépit de leur folie, ils sont très à même de cacher leur véritable nature. Ils sont considérés comme des citoyens exemplaires et des piliers de la communauté.

Note : les membres du culte n'apparaissent que dans «Le Marais».

Samson Calloway, Adepte

Novice, 2ème niveau

For : 14 ; Dex : 10 ; Con : 10 ; Int : 12 ; Sag : 10 ; Cha : 17

DV : 2d6 (7) ; Initiative : +0 ; CA : 10 ; Attaque : Pistolet @ +2 (1d10) ; Courage : +0, Réflexes : +3, Volonté : +0.

Bluff +4, Enquête +5, Insinuation +4, Intimidation +5, Connaissance (Occultisme) +6, Connaissance (Histoire) +5, Connaissance (Rue) +7, Ecouter +4, Discrétion +2, Fouille +9, Sentir Emotions +6, Observer +6.

Tir à bout portant (+1 à moins de 10m), Tir précis (Tir sans malus lors d'un corps à corps).

Note : Samson Calloway n'apparaît que dans "La Marie Céleste".

José Domingez, Adepte

Cultiste, 5ème niveau

For : 12 ; Dex : 8 ; Con : 15 ; Int : 14 ; Sag : 12 ; Cha : 14

DV : 5d6+10 (33) ; Initiative : +3 (-1 Dex, +4 initiative accrue) ; CA : 14 (+5 armure, -1 Dex) ; Attaque : Pistolet @ +3 (1d10) ; Courage : +6, Réflexes : +2, Volonté : +0.

Bluff +6, Mythe de Cthulhu +5, Enquête +7, Insinuation +6, Intimidation +7, Connaissance (Biologie) +10, Connaissance (Occultisme) +8, Connaissance (Histoire) +7, Connaissance (Religion) +7, Ecouter +6, Discrétion +4, Fouille +7, Sentir Emotions +7, Observer +6.

Tir à bout portant (+1 à moins de 10m), Tir précis (Tir sans malus lors d'un corps à corps), Initiative accrue.

Sorts : Lever le Brouillard, Signe rouge de Shudde M'Ell, Invoquer le pouvoir de Nyambe, Lien noir

Objet : Anneau de pierre

Note : José Domingez n'apparaît que dans "La Marie Céleste".

Juan Gomez et Joel Enrique, Pilotes du cigarette-boat

Novice, 1er niveau

For : 14 ; Dex : 10 ; Con : 10 ; Int : 12 ; Sag : 10 ; Cha : 17

DV : 1d6+? (7-8) ; Initiative : +0 ; CA : 10 ; Attaque : Pistolet @ +2 (1d10) ; Courage : +0, Réflexes : +3, Volonté : +0.

Bluff +4, Enquête +5, Insinuation +4, Intimidation +5, Connaissance (Occultisme) +6, Connaissance (Histoire) +5, Connaissance (Rue) +7, Ecouter +4, Discrétion +2, Fouille +9, Sentir Emotions +6, Voir +6.

Tir à bout portant (+1 à moins de 10m), Tir précis (Tir sans malus lors d'un corps à corps).

Caractéristique	Sarah McGowan	Jane McGowan	David Westland	Scott Westland
FOR	11	7	14	15
CON	11	10	11	10
TAI	16	9	16	15
INT	14	13	12	13
POU	14	15	12	16
DEX	16	7	10	14
PV	14	10	14	13
BD	+1D4	-1D4	+1D4	+1D4
Arme	Couteau 61% 1D4+2+bd	Couteau 55% 1D4+2+bd	Couteau 58% 1D4+2+bd	Couteau 58% 1D4+2+bd
Sorts	Appeler un Preneur			

Note : Ils n'apparaissent que dans "La Marie Céleste".

Animaux

Chiens

DV : 2d8+4 (13) ; Initiative : +2 (Dex) ; MV : 40 ; CA : 16 (+2 Dex, +4 naturelle) ; Attaque : Morsure +3 (1d6+3) ; Courage : +5, Réflexes : +5, Volonté : +2.

Ecouter +5, Observer +5, Nager +5.

Flairer.

Note : Ils n'apparaissent que dans "l'Ordre de la Pierre Ancestrale".

Créatures du Mythe

Ombres des Bois, Race Inférieure Indépendante

Les Ombres des Bois sont des créatures fétides qui demeurent dans les bois ombragés où l'on a versé du sang humain par colère. Elles apparaissent comme des êtres grands et terriblement amincis, qui semblent se composer d'ombres qui se contorsionnent et se vrillent anormalement.

Elles n'ont ni bouche ni nez, mais elles ont des yeux qui rougeoient d'une lueur maléfique. Les Ombres des Bois attaquent leurs victimes avec des griffes qui semblent être faites de bois déchiqueté et pourri. N'ayant pas de bouche, elles ne mangent pas leurs victimes. Au lieu de cela, elles laissent les corps déchiquetés là où ils sont tombés. Les Ombres des Bois attaquent parfois les humains et les créatures de la forêt dans les sous-bois, mais la plupart du temps elles se reposent dans les ombres, à peine conscientes de ce qui se produit autour d'elles. Elles peuvent, cependant, être invoquées par ceux qui connaissent la bonne formule.

Caractéristiques	Dés	Moyennes	#1	#2
FOR	2D6	7	8	9
CON	3D6	10-11	13	12
TAI	3D6	10-11	14	15
INT	2D6	7	7	6
POU	2D6	7	8	5
DEX	4D6	14	18	15
PV		10-11	14	14
BD		0	0	0

Les Ombres des Bois sont seulement partiellement matérielles. Pour cette raison, elles ne sont pas endommagées par des armes courantes. Cependant, elles subissent la totalité des dommages des armes enchantées. Elles sont également vulnérables à la lumière du soleil. Une exposition intégrale au soleil détruit une Ombre des Bois, ainsi recherchent-elles les endroits sombres de la forêt pendant le jour. Les Ombres des Bois trouvent que la lumière, y compris celle d'un feu, est stressante et douloureuse. Elles ne subissent pas de dommages d'une lumière qui est moins intense que celle du jour, mais elles éviteront toutes les sources lumineuses si c'est possible. Pour entrer dans un secteur qui est plus lumineux que l'ombre, une Ombre des Bois devra faire un jet sous son POUx5. Un échec signifie qu'elle ne peut pas entrer dans le secteur.

Les griffes d'une Ombre des Bois se composent d'une matière assez conventionnelle et peuvent être parées. Une armure normale est efficace contre leurs attaques.

Déplacement: 10

Armes : Deux Griffes 50% Dommages 1D4+bd

Armure : Aucune, mais les armes classiques n'ont aucun effet sur les Ombres des Bois. Elles prennent les pleins dommages des armes enchantées et des sorts.

Compétences : Se cacher 99%

Sorts : Aucun

Perte de SAN : 0/1D6

Note : Les Ombres de Bois n'apparaissent que dans «Le Compagnon d'Armes».

Vortex Suceurs de Sang, Race Inférieure de Serviteurs

Les Vortex Suceurs de Sang sont de terribles créatures devant être invoquées grâce à un rituel basé sur le sang (voir chapitre 6). A l'état naturel, les Vortex de Sang sont de malsains condensés d'énergie errant dans le vide spatial. Une fois invoqués, ils prennent la forme de tourbillons sanglants issus du sang du sacrifié.

Les Vortex de Sang se déplacent en volant et sont remarquablement rapides et agiles. En combat, ils fouettent leurs ennemis avec des pseudopodes de sang. Ces tentacules déchiquètent les victimes et absorbent le sang de leurs veines. Ces attaques infligent 1D6 dommages par touche. En outre, le sang volé peut servir au Vortex pour se renforcer. Les points de vie d'un Vortex augmentent d'un point pour deux points de dégâts infligés. De plus, les Vortex sont résistants à la plupart des dommages physiques (n'étant constitués que d'énergie et de liquide). Ils encaissent uniquement le minimum des attaques physiques. Les attaques occasionnant des dégâts plus massifs (comme une explosion) ou spécialement efficaces contre les liquides (comme un lance-flammes) infligent des dommages normaux. En fonction du Gardien, d'autres sources de dégâts (par exemple un jet d'eau à haute pression) peuvent se révéler efficaces.

Caractéristiques	Dés	Moyennes	#1	#2
FOR	2D6	7	8	9
CON	3D6	10-11	13	12
TAI	2D6	7	8	10
INT	3D6	10-11	7	6
POU	2D6	7	8	5
DEX	5D6	17	21	22
PV			14	14
BD		0	0	0

Déplacement: 10

Armes : Tentacule 60% Dommage 1D6

Armure : Aucune mais n'encaisse que les dommages minimums. Les armes enchantées ou les sorts infligent des dégâts normaux. Les Vortex se régénèrent (voir plus haut).

Sorts : Aucun

Perte de SAN : 0/1D6

Note : Les Vortex Suceurs de Sang n'apparaissent que dans «La Traversée».

Le Preneur de Sacrifices

Un Preneur est une créature horrible. On peut au mieux le décrire comme une chose ressemblant à une énorme sangsue, si ce n'est qu'il possède six longs tentacules rattachés à son corps. Sa peau est ridée et couleur noir de jais. On a envisagé que les Preneurs soient liés d'une manière ou d'une autre à Glaaki puisqu'ils ont des propriétés similaires et résident dans les îles britanniques. Les Pre-

neurs sont censés servir des entités plus puissantes en tant qu'intermédiaires entre les adeptes humains et eux. Des personnes qui rejoignent un culte lié à un Preneur sont marquées par lui et ont appris son langage de signes. Le Preneur marque les adeptes en créant une cicatrice circulaire sur leur ventre ou leur abdomen.

Caractéristique	Dés	Moyenne	N°1	N° 2	N° 3	N° 4	N° 5	N° 6
FOR	3D6	10-11	12	10	14	12	12	20
CON	3D6x1,5	15-17	17	15	18	16	15	19
TAI	2D6+6	13	13	14	16	14	14	16
INT	2D6	10	10	8	9	10	9	7
POU	3D6	11	8	8	16	11	15	9
DEX	1D6	3-4	3	4	6	5	4	2
PV		14	15	15	17	15	15	18
Bonus aux dommages		0	0	0	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4

Il attaque en fouettant et en saisissant avec ses tentacules. Une fois qu'il a une prise ferme sur une victime, il l'attirera à sa bouche semblable à celle d'une sangsue et essayera de la drainer. Pour échapper à l'emprise d'un Preneur, l'investigateur doit confronter sa FOR contre la FOR du Preneur. S'il réussit, il rompt l'emprise du Preneur. Sinon, il est maintenu contre la bouche du Preneur. Le Preneur videra alors la victime de 1D4 points de vie par round. Un investigateur capturé peut essayer de s'échapper à chacun round. Si une personne est tuée, il y a 50% de chance qu'elle se relève comme Zombie du Preneur. Le nouveau Zombie doit confronter son POU avec celui du Preneur. S'il échoue, lui ou elle devient un fidèle servant du Preneur. Si le jet réussit, la victime est bien un Zombie du Preneur, mais conserve son libre-arbitre. De tels Zombies cherchent typiquement «la mort» aussi vite que possible.

Les Preneurs sont très sensibles aux bruits puissants. Les bruits soudains, tels que des coups de feu, troublent et étourdissent un Preneur. En terme de jeu, les chances de toucher du Preneur sont réduites de 1 à 50% pour 1D6 rounds selon l'importance du

Caractéristique	Dés	Moyenne	Statistiques
FOR	3D6+10	24	30
CON	2D6+6	13	16
TAI	4D6+10	24	31
INT	2D6	7	9
POU	4D6	14	16
DEX	3D6	10-11	12
PV		19	24
BD		+2D6	+3D6

bruit. Un hurlement puissant ou un petit pistolet occasionnerait une réduction de 10%, une explosion très forte impliquerait une réduction de 50%. Le Preneur a toujours au moins 1% de chance de frapper. Naturellement, les Preneurs essayent d'éviter de tels bruits.

Déplacement: 6/10 Ramper / Nager
Armes : Morsure 50% Dommages 1D4+spécial, Tentacules 1D3+Empoigner.
Sorts : Aucun
Perte de SAN : 1/1D8

Note : Le Preneur n'apparaît que dans «Le Marais».

Zombies du Preneur, Race Inférieure de Serviteurs

Un Zombie du Preneur est une sorte de zombie qui est créé par les Preneurs. Un Zombie du Preneur ressemble beaucoup à un zombie «normal», excepté que le corps d'un Zombie du Preneur portera les marques entrecroisées laissées par les tentacules du Preneur et qu'un Zombie du Preneur n'aura plus de langue.

Bien que les Zombies du Preneur et les Preneurs ne puissent pas parler, les Zombies du Preneur peuvent éventuellement comprendre les mouvements des tentacules des Preneurs. Ils communiquent ensemble grâce à un langage similaire, composé de gestes singuliers de leurs doigts et de leurs bras.

Les Zombies du Preneur sont considérablement plus intelligents que les zombies «normaux» et ils conservent beaucoup de leurs souvenirs et de leurs compétences. En raison de cette intelligence, les Zombies du Preneur sont capables d'utiliser des stratégies de combat et de ramener plus de victimes à leur Preneur.

Étant déjà mort, il est plutôt difficile de tuer un Zombie du Preneur. Un Zombie du Preneur subit peu de dommages de la plupart des armes. Il attaque en frappant avec ses poings ou en utilisant toute arme disponible. Les Zombies du Preneur sont assez intelligents pour utiliser des armes, mais ne sont pas généralement pas armés d'autre chose qu'une solide branche d'arbre.

En plus de tuer et de transformer la victime, le venin du Preneur agit en tant qu'agent de conservation, maintenant la chair et les muscles des Zombies suffisamment souples pour de nombreux siècles s'ils passent la majeure partie de leur temps submergés dans le marais aux côtés de leur maître. Un Zombie du Preneur perdra un point de vie pour chaque jour qu'il passera hors du marais, deux points s'il ne peut pas se maintenir humide, et trois points s'il est exposé au soleil pendant des périodes prolongées.

Quelques Zombies du Preneur ne tombent pas sous le contrôle du Preneur qui les a créés. Ces êtres malchanceux sont en général très désorientés. Quand ils se rendent compte par la suite de l'ampleur de leur sort, ils chercheront inévitablement la libération dans la mort définitive.

Déplacement: 5
Armes : Poing 50%, dommages 1D3+bd, club (branche d'arbre)25% 1D6+bd.
Armure : Aucune, mais les armes d'empalement ne font qu'un point de dommage et toute autre arme conventionnelle n'occasionne que la moitié des dommages
Sorts : Aucun
Perte de SAN : 1/1D8

Note : Les Zombies du Preneur n'apparaissent que dans «Le Marais».

Chasseur Spectral, Race Inférieure de Serviteurs (CoC D20 p.183)

For : 23 ; Dex : 13 ; Con : 8 ; Int : 18 ; Sag : 17 ; Cha : 10
DV : 15 (3d8) ; Initiative : +1 ; Déplacement : 10 ; CA : 13 ; Facteur de puissance : 3
Attaque : normales (+2 si invisible) : 2 griffures +9 dégâts 1D6+6 ou 1 morsure +9 dégâts 1D4+6 ou épieu +4 dégâts 1D6+6
Courage : +0, Réflexes : +6, Volonté : +6
Compétences : Discrétion +7, Détection +9, Se Cacher +5, Ecoute +9, Fouille +10, Sentir Emotions +8, Sabotage +9, Survie +7
SAN: 0/1 (invisible), 1/1d3 (s'il laisse des traces), 1/1d6+2 (visible)

Particularités : figurine, intangibilité à volonté, invisibilité à volonté, vision dans le noir 20m

Le chasseur spectral bénéficie d'un bonus racial de +4 à ses jets de Se Cacher contre des adversaires capables de voir ou de sentir les créatures invisibles, il obtient un bonus racial de+8 contre ceux qui en sont incapables

Note : Le Chasseur Spectral n'apparaît que dans «La Marie Céleste «.

Cadavre Animé (CoC D20 p.158)

For : 13 ; Dex : 8 ; Con : NA ; Int : 3 ; Sag : 10 ; Cha : 1

DV : 16 (2d12+3) ; Initiative : -1 (Dex) ; Déplacement : 10 ; CA : 11 (-1 Dex, +2 naturel)

Attaque : Poing +2 (1d6+1)

Courage : +0, Réflexes : -1, Volonté : +3

Compétences : Ecouter +5, Détection +4

SAN: 1/1D6

Particularités : Réduction de dégâts 5/+1, vision dans le noir 20m, Mort-vivant

Note : Les cadavres animés n'apparaissent que dans «La Marie Céleste «.

Sorts, livres et objets

Les sorts

Concocter du Sang Argenté

La connaissance de ce rituel permet au lanceur de transformer un mélange de mercure, de copeaux de fer et une petite quantité de son propre sang en Sang Argenté. Le rituel prend trois heures durant lesquelles le lanceur mélange les ingrédients et trace des symboles et des motifs dans le fluide. Le lanceur doit dépenser six points de magie pour créer assez de Sang Argenté pour enduire le tranchant d'environ six couteaux ou la pointe de vingt petits projectiles, telles des pointes de flèche. Il n'y a aucune perte de santé mentale lors du lancement de ce sort.

Invoquer/Contrôler une Ombre des Bois Inférieure

Ce rituel doit être lancé dans un bois sombre dans lequel des êtres humains ont été tués. Il fait apparaître deux Ombres des Bois Inférieurs des profondeurs les plus obscures du bois. Le coût du lancement est variable. Pour chaque point dépensé, la chance de succès augmente de 10%. Un résultat de 96-00 est toujours un échec. Lancer le sort coûte également 1D3 points de SAN. Une fois contrôlées, les Ombres des Bois obéiront au lanceur.

Invoquer/Contrôler un Vortex Suceur de Sang

Ce rituel requiert un humanoïde intelligent dans les veines duquel coule du sang. Durant le lancement du rituel, le lanceur doit trancher la gorge de la victime avec un couteau. Pendant que le sang gicle, le lanceur doit exécuter un rapide geste circulaire de la main, ce qui provoquera un comportement étrange de la part du sang. Au lieu de se répandre sur le torse de la victime, le sang va être aspiré rapidement dans l'air, va flotter pour ensuite se mettre à tourbillonner à toute vitesse. Durant ce phénomène, la victime, si elle vit toujours, perdra un point de vie toutes les cinq secondes. Si le rituel réussi, dans les minutes qui suivent va apparaître une faille dans la toile de l'espace-temps et une entité déplaisante en sortira et pénétrera dans le tourbillon de sang, créant un Vortex Suceur de Sang. Le coût du lancement est variable. Pour chaque point dépensé, la chance de succès augmente de 10%. Un résultat de 96-00 est toujours un échec. Lancer le sort coûte également 1D3 points de SAN. Une fois contrôlé, le Vortex obéira au lanceur. Si le contrôle échoue, le Vortex attaquera la créature vivante la plus proche, attirée par son sang.

Invoquer le Pouvoir de Nyambe

Voir AdC 5.5 p.155 ou D20 p.146

Lever le Brouillard Nocturne

Voir D20 p.147. Inexistant en 5.5.

Lien Noir

Voir AdC 5.5 p.155 ou D20 p.131

Rasoir Spectral

Voir D20 p.149. Inexistant en 5.5.

Signe Rouge de Shudde Mell

Voir AdC 5.5 p.157 ou D20 p.147

Suggestion

Voir D20 p.149. Inexistant en 5.5.

Les livres

Le Roi en Jaune

(AdC 5.5 p.59 ou D20 p.122)

En Anglais, traducteur inconnu, env.1895. Cette pièce de théâtre était à l'origine écrite en français, mais tous les exemplaires en auraient été détruits sur ordre du gouvernement de la France peu après leur parution. L'édition anglaise se présente sous la forme d'un mince volume noir de format in-octavo, dont la couverture est ornée d'un grand Signe Jaune. Voir ce symbole pour la première fois fait perdre 0/1D6 points de SAN. Ce texte ambigu et cauchemardesque a le pouvoir de faire sombrer ses lecteurs dans la folie.

Temps de lecture : 1 semaine (DD22) ; Perte de Santé Mentale 1D3/1D6+1 ; +5% en Mythe de Cthulhu (+1 en Mythe de Cthulhu) ;pas de sortilèges

Le Peuple du Monolithe

(AdC 5.5 p.59 ou D20 p.122)

En Anglais, écrit par Justin Geoffrey, 1926.

Recueil de poésie de 17/10cm, à la reliure rouge sombre. 1200 exemplaires ont été tirés, peu avant que l'auteur ne soit enfermé dans une maison de fous.

Temps de lecture : 1 semaine (DD20) ; Perte de Santé Mentale 1/1D3 ; +3% en Mythe de Cthulhu (+1 en Mythe de Cthulhu) ; Multiplicateur de sorts x1 (Pas de sortilèges en version D20).

Menhir d'Acres

Ce manuscrit est un traité exhaustif sur l'histoire du monolithe. Il décrit et commente le lien entre la pierre et le Roi en Jaune. Il comporte aussi le rituel pour invoquer Hastur.

Temps de lecture : 1d4 heures (DD10) ; Perte de Santé Mentale 0/1D3 ; +2% en Mythe de Cthulhu (+1 en Mythe de Cthulhu) ; Multiplicateur de sorts x1.

Les objets

Sang Argenté

Le sang argenté est un mélange enchanté de mercure, de fer et d'ingrédients plus exotiques. C'est un fluide épais qui adhérera tenacement à presque tous les métaux excepté l'argent. On le connaît sous le nom de sang argenté parce qu'il ressemble à de l'argent liquide strié de minces veines de fluide rouge (ce fluide est réellement du sang). S'il est utilisé pour enduire une arme ou un projectile, il permet à l'arme ou au projectile d'agir comme une arme enchantée. La première attaque avec une arme de mêlée enduite fera l'intégralité des dégâts, la seconde la moitié et la troisième le quart. Après ce dernier coup, le Sang Argenté aura disparu de l'arme. Des projectiles enduits ne peuvent être utilisés qu'une seule fois. Si un projectile touche, il occasionnera l'intégralité des dégâts et le Sang Argenté restera dans/sur la cible. Si le projectile rate, le Sang Argenté sera gâché. Si une arme ou un projectile est enduite de Sang Argenté mais n'est pas utilisé dans les 15 minutes qui suivent, le Sang qui la couvre s'en ira goutte à goutte. Des

mesures peuvent être prises pour empêcher que ceci se produise, telles que replacer le Sang sur l'arme ou le projectile. L'efficacité de telles méthodes est laissée à l'appréciation du Gardien.

Note : Le Sang Argenté est en possession du Père Henesey.

Tesson en pierre

Ce tesson provient d'une des six pierres légendaires. Le tesson semble être fait d'ardoise grise, mais il présente un étrange éclat métallique. Il est frais au toucher, presque froid même. Si une personne le touche, voire même se trouve à quelques centimètres du tesson, d'étranges images apparaissent graduellement dans l'esprit de celle-ci. Plus longtemps la personne tient le tesson, plus fortement les images s'imposeront. Ces images semblent être des symboles mathématiques et géométriques, des courbes singulières et des anomalies de l'espace-temps, ainsi que de brèves mais terrifiantes manifestations de choses indescriptibles. Si une personne tient le tesson pendant plus de quinze minutes, les images se manifesteront assez fortement pour affecter son esprit. Par période de quinze minutes, la personne doit faire un jet de santé mentale. Si le jet échoue, elle perd 1 point de SAN. En cas de réussite, il n'y a aucune perte de SAN. Pendant que le tesson est tenu, la personne recevra, en plus des images dérangeantes, des visions lui indiquant où se trouve la Pierre Ancestrale. Pour chaque période de quinze minutes au cours de laquelle le tesson est tenu, le porteur devra lancer 1D10 et noter le résultat. La somme totale donnera le pourcentage de chance de recevoir un indice utile sur la localisation de la Pierre. Ce pourcentage est cumulatif ; ainsi plus longtemps la personne tient le tesson, plus la probabilité de recevoir un indice utile augmente. Naturellement, la personne risquera sa santé mentale dans la tentative.

Les effets du tesson sont bloqués par le plomb, c'est pourquoi Henesey garde le tesson dans une boîte fabriquée dans cette matière.

Disque de Shudos

Un Disque de Shudos est un objet rare conçu pour interférer avec les instruments de navigation, de communication et de détection, ainsi qu'avec de nombreux matériels électroniques ou magnétiques. Cet objet pourrait être issu d'une technologie Mi-Go. Il ressemble à un disque métallique ayant un aspect un peu huileux. Ce disque est gravé de symboles ésotériques et présente une pierre claire en son centre. Une fois activé, le disque commence à se consumer et, tant qu'il «brûle», il perturbe les compas, boussoles, radios et autres appareils similaires dans un rayon de cent kilomètres. Les personnes dans la zone d'effet peuvent entendre un léger bourdonnement qu'il est très facile d'ignorer. Ce bruit est lié à l'effet du disque sur le système nerveux humain. Un Disque de Shudos est activé en tenant la pierre centrale et en envoyant une commande mentale. Une fois activé, un tel disque se consume pendant environ douze heures, laissant à sa place des cendres métalliques et huileuses.

Note : Cet artefact n'apparaît que dans «La Traversée», au cours duquel il est détruit.

Anneau de pierre

Cet anneau est composé d'une mince bande de plomb (pour protéger la peau du porteur du contact de la pierre) sertie d'un petit fragment d'une des six pierres. Outre les effets décrits plus haut, l'anneau permet de détecter les Pierres ou ses tessons. Un tesson sera attiré par un autre dans un rayon d'un kilomètre, donnant au porteur l'impression d'une légère traction dans la direction générale du tesson repéré. Une des six pierres peut être détectée jusqu'à dix kilomètres. L'indication de la direction n'est pas très précise. Par exemple, un anneau ne peut désigner clairement une personne en possession d'un tesson. Un tel anneau peut être porté par n'importe qui mais seule une personne sachant ce qu'il est réellement et comment l'utiliser (vider son esprit et tendre la main d'une façon adéquate) le distinguera d'un anneau ordinaire.

Les membres accomplis de l'Ordre de la Pierre Ancestrale reçoivent un anneau comme symbole de leur position et également pour leur permettre de repérer et trouver d'autres tessons ou les pierres elles-mêmes.

Note : Les premiers anneaux apparaissent dans «La Traversée», Daniel West en possédant un.

Aides de jeu

"Le Compagnon d'Armes"

[Aide de jeu CA_1] Lettre de Jack Meredith à un investigateur

Cher p,

Vous rappelez-vous ces jours avant la guerre quand nous étions jeunes et pleins de grands idéaux ? Je me rappelle à quel point il était drôle de s'entraîner avec des manches à balai parce que l'armée n'avait pas assez de fusils pour tout le monde. Comme nous avons tout ri et plaisanté sur la manière dont nous allions renvoyer les hommes du Kaiser faire leurs valises ! Naturellement, nous avons vite découvert que les choses n'allaient pas être aussi faciles.

Je n'ai pas à vous rappeler la boue, le sang et la mort. Même dans mes plus horribles cauchemars je n'avais jamais imaginé de telles horreurs. Comme pour tant de soldats, la folie de la guerre s'était insinuée profondément dans mon cœur. Sous le feu des mitrailleuses, j'ai pu entendre les chuchotements des démons, annonçant mutilation et mort. Au milieu des explosions d'obus de l'artillerie je pouvais entendre une voix hurler "Dieu est mort", "Dieu est mort", encore et encore.

La folie et l'horreur brisèrent mon âme même, détruisant ma foi en Dieu et ma patrie. Tout ce que je chérissais semblait vide et sans signification. Je ne sais pas comment j'ai survécu à ces jours terribles, mais je l'ai fait. Maintenant, je pense qu'il aurait été préférable que je meurs.

Peut-être que si nous avions été en mesure de rentrer ensemble, les choses auraient pu se dérouler différemment. Mais lors du voyage de retour, j'ai rencontré un autre soldat, un homme nommé Lance Blake. Tout comme moi, Blake avait été profondément affecté par la guerre. Tout comme moi, Blake avait perdu sa relation d'enfance avec Dieu et avec la patrie. Contrairement à moi, Blake avait trouvé autre chose pour la remplacer.

Je puis seulement laisser entendre les sombres secrets que Blake avait appris dans les endroits sombres et horribles des vieilles terres d'Europe. Qu'il me suffise de dire que Blake me dirigea sans que je m'en rende compte au bout d'un chemin menant à une folie et à une horreur plus grandes que toutes celles dont j'avais été témoin durant la guerre.

Doté d'un charme presque diabolique, Blake était en mesure d'attirer d'autres personnes dans son groupe, qu'il avait appelé l'Ordre de la Pierre Ancestrale. Nombre de ceux qui l'avaient rejoint étaient issus d'un autre cercle de spirites excentriques, mais ils apprirent bientôt, au comble de l'horreur, que Blake avait autre chose à offrir.

Même maintenant je ne puis me persuader d'écrire tout ce que je sais. Qu'il me suffise de dire que j'ai fait de terribles choses et participé à des activités dans lesquelles aucun homme raisonnable et croyant n'aurait accepté de s'engager.

Ironiquement, c'était Blake lui-même qui m'a poussé à me retourner contre le groupe. Il pensait qu'il pouvait me faire confiance et m'a révélé certains de ses véritables plans. L'horreur de ces actes surpassait toutes les horreurs précédentes et m'a ramené à la raison. Bien que j'ai réalisé avoir dépassé le seuil de la rédemption, Blake doit être arrêté. Malgré le fait que je ne vous ai pas parlé depuis des années, je vous sais être un homme courageux et bon. J'espère pouvoir compter sur vous, car Blake doit être arrêté.

J'ai dérobé à Blake un important objet et je l'ai confié au Père Ronald Henesey. Je l'ai envoyé à mon camping familial dans le Maine. Vous vous rappelez sans doute où il se trouve. Vous devez y retrouver le bon Père et récupérer l'objet. Il sera capable de vous en dire davantage.

Je vais maintenant essayer de tuer Blake. Je crains qu'il ne puisse être vaincu par aucune arme mortelle, mais je dois essayer. Pour mon salut, je dois essayer.

Amicalement,

Lieutenant Jack Meredith

[Aide de jeu CA_2] Télégramme de Charles Meredith

Jack est décédé. Circonstances suspectes Charles Meredith.

[Aide de jeu CA_3] Coupure de presse de "L'œil"

L'Ordre de la Pierre Ancestrale est, en dépit du terme "Ancestrale" dans son nom, un groupe relativement nouveau. Formé au début des années 20 par Lance Blake, le groupe se rassemble ici dans la ville de New York. Selon un membre, qui a choisi de demeurer anonyme, le groupe est consacré "aux secrets anciens, aux profonds mystères, et aux très bons jeux de poker".

[Aide de jeu CA_4] Extrait de "Légendes et Mythes Anciens", par le Dr. L. Prescott, Pilgrim Press, 1911.

Il existe une brève mention dans les travaux de Lucebus, un historien peu connu de l'Empire romain, d'un Culte de la Pierre Ancestrale. Selon Lucebus, ce culte était consacré à la recherche de six pierres qui «ont été apportées du ciel». On lui a rapporté que les pierres «ouvriraient une porte sur le monde» qui permettrait «à ce qui attend au-delà du mur» de venir sur terre.

Lucebus signale que ce culte était au commencement populaire à Rome, mais il note que le culte s'est éteint quand la plupart de ses chefs on été trouvés «dépecés en morceaux sanglants».

"Le Marais"

[Aide de jeu M_1] "Les Cultes d'Ecosse", Edition automne 1921 de "Anthropologie Moderne", par le Dr William Pleasant

"Alors que les Romains montraient clairement un certain dédain pour les habitants de l'île britannique, leurs écrits au sujet d'un culte particulier dans ce qui est maintenant appelé l'Ecosse affichent une répugnance sincère. L'historien romain Tacicus écrivit à propos d'un culte qui pratiquait une forme de sacrifice plutôt brutal. Selon les rapports "d'un voyageur érudit", ce culte capturait ses victimes et les emmenait ensuite à un autel de six pierres ou dans un marais. Tacicus rapporte que les victimes emmenées aux six pierres étaient "rejetées de ce monde, où elles continuaient pourtant à marcher". Celles qui étaient emmenées dans le marais rencontraient un destin plutôt horrible. Tacicus explique que les adeptes pratiquaient diverses incisions sur la victime et lui coupaient finalement la langue. La victime était alors ligotée et jetée dans le marais. Selon le voyageur, qui prétend avoir été secrètement témoin d'un sacrifice, la victime luttait pendant un moment puis disparaissait sous la surface. Le voyageur a également déclaré que certaines fois, quelque chose venait alors s'emparer de la victime...".

[Aide de jeu M_2] "Contes d'Horreur Véridiques", par Holland Brike, 1922

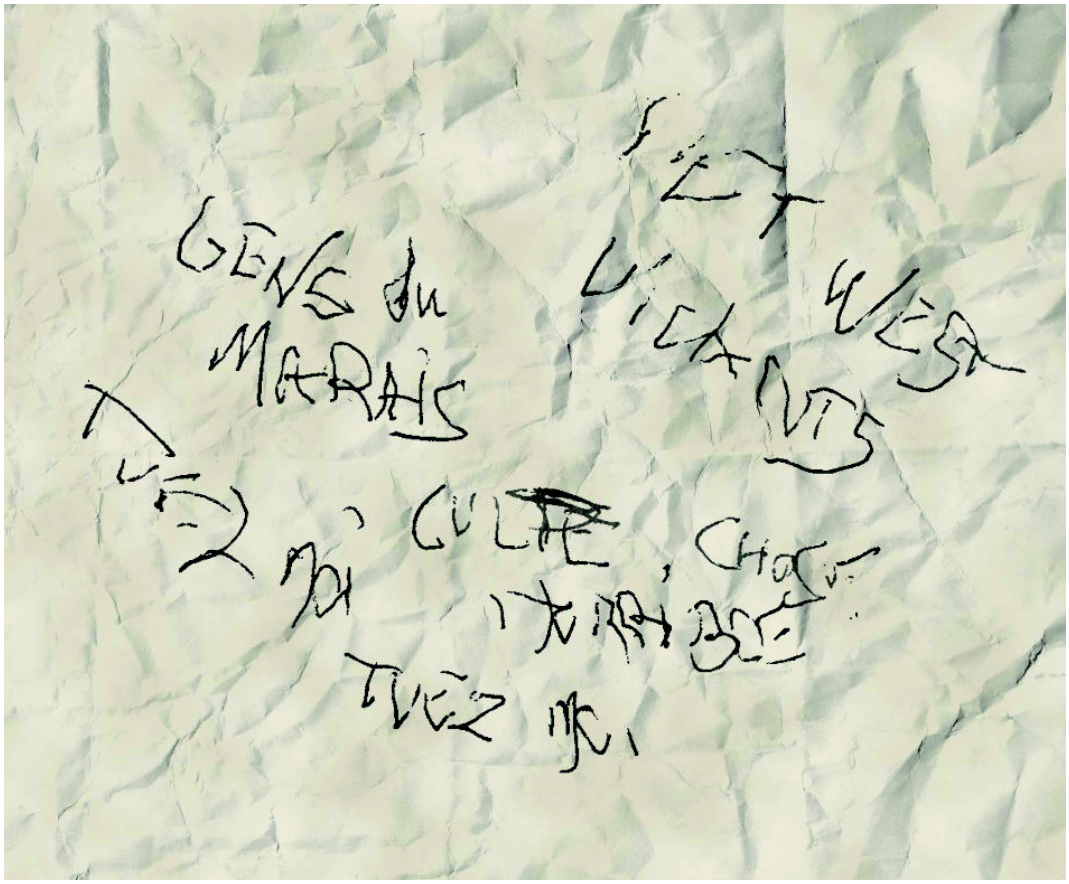
"Un conte qui m'a été relaté par un vieil Ecossais parlait d'un groupe de païens qui offraient à leurs victimes une alternative : "choisi les pierres ou le marais". Si les pierres étaient choisies, les victimes étaient envoyées au-delà de notre monde, peut-être dans une sombre contrée du pays de Fey, mentionné dans certains contes. Si la victime choisissait le marais, elle était amenée dans un horrible marais. L'Ecossais m'a expliqué que d'anciennes marques de pouvoir étaient alors inscrites sur la chair de la victime. Comme acte final, les païens découpaient la langue de leur victime "de sorte que ses pleurs et ses cris ne puissent pas offenser "le Preneur des sacrifices". Une fois le processus complet, la victime était jetée dans le marais tandis que les adeptes "se mettaient à faire des gestes dans un silence total".

Si tout avait été fait correctement, le Preneur de Sacrifices sortait de la fange et du limon pour s'emparer de la victime. Le Preneur était réputé être vraiment horrible et accompagné d'une odeur de putréfaction et de mort.

Ce qui est sans doute la partie la plus terrible de l'histoire, c'est que certaines des victimes ont parfois été revues, marchant dans la nuit. Elles ont été décrites comme étant d'un blanc cadavérique, avec des marques sur le corps. On raconte qu'elles essayaient parfois de parler, mais qu'elles ne pouvaient émettre qu'un coassement terrible, puisqu'elles n'avaient plus de langue.

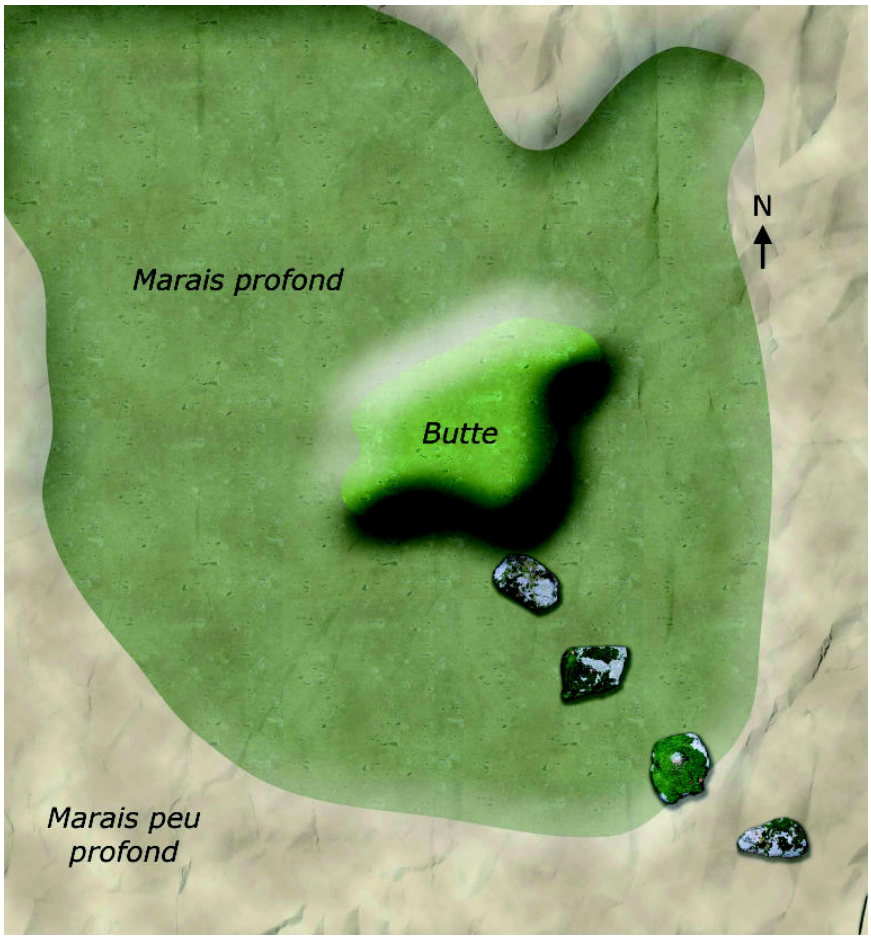
Les gens de la région évitent toujours le marais. En plus de sa mauvaise réputation, sa traversée est hasardeuse et, au cours du temps, plusieurs personnes ont disparu dans ses eaux noires et impénétrables."

[Aide de jeu M_3] Papier griffonné par Gustav



[Aide de jeu M_4] Carte du marais

Voir marais.gif.



"La Marie Céleste"

[Aide de jeu MC_1] Rubrique nécrologique de Harvey Acres dans la Gazette de Galverston.

Dimanche 16 janvier 1932
Un responsable d'une compagnie de transports maritimes retrouvé mort sur un quai
Harvey Acres, manager de la Longfellow & Acres Shipping, a été retrouvé mort hier matin à son bureau du quai numéro 13. Le corps de M. Acres a été retrouvé décapité, sa tête posée sur son bureau. La police n'a aucune piste concernant le meurtre. Harvey Acres n'avait pas de famille dans la région de Galveston, mais il laisse une soeur et un frère cadet à Plymouth (Angleterre).

[Aide de jeu MC_5] Extrait du journal de Laura Gooseberry

Deuxième jour après le départ de Galveston
Tôt le matin, après avoir aidé Anna sur le pont, je suis allée au mess pour demander une seconde tasse de café. Tandis que je recevais mon café, un homme, que j'ai plus tard appris être José Dominguez, est sorti de la cambuse. Il était évident que je l'ai effrayé au vu de l'expression de son visage. Mais j'ai eu le regard vif et perçant. Je l'ai vu glisser dans sa poche de veste ce qu'il m'a semblé être une bouteille. Il n'a pas semblé le remarquer. Nous avons fait un brin de conversation, puis il s'est retiré. Cet homme semble sur ses gardes – j'ai l'impression qu'il va faire une sottise.

"L'Ordre de la Pierre Ancestrale"

[Aide de jeu OPA_0] Affichette agence LAS

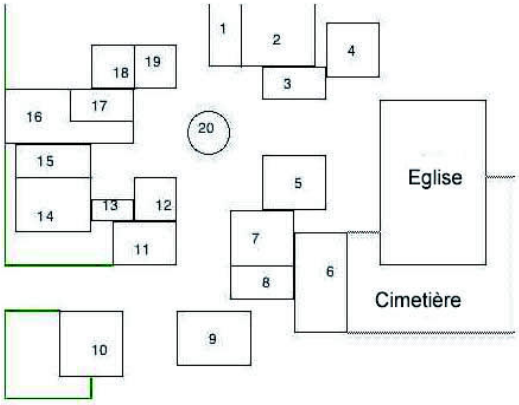
Attention !

Les bureaux de Longfellow & Acres Shipping sont fermés.
Pour toutes requêtes, merci de vous adresser à la maison mère à Hobbs Hollow, Pays de Galles.
Nous continuons de traiter vos commandes.

[Aide de jeu OPA_2] Page trouvée dans les bureaux de Longfellow & Acres Shipping à PlyMouth

V 22, p 133
Jeudi 4 février – 8:25 à 12:25
Vendredi 5 février – 9:37 à 1:04
Mardi 17 mai – 1:04 à 4:55
Mercredi 18 mai – 1:23 à 4:31

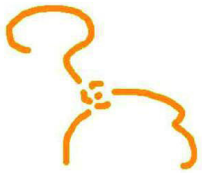
[Aide de jeu OPA_3] Carte de Hobbs Hollow



[Aide de jeu OPA_4] Extraits du carnet de Richard Burroughs

V 22, p 133
Jeudi 4 février - 8:25 à 12:25
Vendredi 5 février - 9:37 à 1:04
Mardi 17 mai - 1:04 à 4:55
Mercredi 18 mai - 1:23 à 4:31

Et, alors que je me rapprochais à travers champs, la pierre s'orna d'un bizarre chatoiement jaune. Au milieu de la pierre, à une hauteur d'environ 3 mètres, un symbole jaune se mit à briller. Je l'ai reproduit sur cette page. J'ai depuis étudié la plupart des collections et des histoires sur le druidisme sans en trouver aucune trace.



Les légendes locales rapportent que cette pierre a été apportée ici par les vikings. Cette piste ne m'a pas été utile car aucun document ou collection d'objets nordiques ne comporte un tel signe.

Donc, après 10 ans de recherches, je n'ai toujours aucune information sur ce que cela peut être. Il est resté gravé dans mon esprit, et j'ai toujours ce sentiment de difficulté quand je cherche à écrire à son sujet.