L'Appel de CTHULHU 7e édition

PLUIE D'ÉTOILES SUR LE PLATEAU DE LENG

ET AUTRES CONTES

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

L'Appel de Cthulhu

7e édition française

Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng

Editions Sans-Detour

Pour la version américaine
Goodman Games - www.goodman-games.com

Éditeur : Matthew Pook
Auteurs : Jon Hook, Brendan J. LaSalle
Illustration de ouverture : Eddie Sharam
Illustrations Intérieures : Bradley K. McDevitt
Cartographie : Tom Martin
Direction artistique : Bradley K. MacDevitt
Graphistes : Bradley K. MacDevitt & Jessica A. McDevitt

TERREUR TRANSATLANTIQUE
Testeurs : Hugh Ashman, Maxwell Mahaffa, Mike Medwick, Brian Murphy, Randall Padilla, Jim Phillips, Ed Possing, et Jonathan Powell

LES SABLES INTEMPORELS DE L'INDE
Relecture : Chad Bowser
Testeurs : K. Michael Doelling, Kyle Douglas, Jacob Grayson, Brain Hare, Charlotte Heald, Jimi Hendricks, Tori Hendricks, Steven Knight, Jason Pottratz, Tony Strutynski, Damon Wilson et Kelly Wilson
Remerciements particuliers : Justin Hook, Yunus Wesley, Michael J. Daumen auteur des ***Mysteries of the Raj,*** et Matthew Pook pour sa perspicacité et ses conseils ; cette aventure n'aurait pas été possible sans l'un d'entre vous.

TOUTE LA BANDE EST LÀ
Testeurs : Hugh Ashman, Thomas Ceola, Jeff Grubb, Josh Hodges, Dan Kramer, Gary Ian Lante, John McCawley, Michael Medwick, Luis Mejia, Randall Padilla, Bethany Parker, Ethan Parker, Jim Phillips, Ed Possing, Jonathan Powell, John D. Rateliff, Stan!, TAK, Anne Trent, Sigfried Trent, et Steve Winter

PLUIE D'ÉTOILES SUR LE PLATEAU DE LENG
Relecture : Chad Bowser
Testeurs : Hugh Ashman, Thomas Ceola, Jeff Grubb, Josh Hodges, Dan Kramer, Gary Ian Lante, John McCawley, Michael Medwick, Luis Mejia, Randall Padilla, Bethany Parker, Ethan Parker, Jim Phillips, Ed Possing, Jonathan Powell, John D. Rateliff, Stan!, TAK, Anne Trent, Sigfried Trent, et Steve Winter

UN RÊVE DE JAPON
Testeurs : Eric Moore, Ethan Stinnard, Paul Strawser et Duane Waldrop
Consultant Histoire Japonaise : Micki Waldrop
Consultant Langue Japonaise : Jason Jenkins
Consultant Langue Tcho Tcho : Paul Strawser
Remerciements particuliers : Greg Castronova, Kelsey et Cole, Bob et Kathy Lacoy, Joseph Goodman, mes testeurs et comme toujours ma femme, ma famille, Bacchus et Vindaloo.

Version française

Traduction : Denis Huneau
Relecture : Laure Valentin
Mise en page : Julien De Jaeger
Illustration de couverture : Loïc Muzy
Illustration du bestiaire : Loïc Muzy
Responsable éditorial : Lisette Hanrion

Illustrations
Loïc Muzy, Bradley K. Mcdevitt

Cartographie
Tom Martin

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-37374-010-3 • Édition et dépôt légal : septembre 2016

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc. L'Appel de Cthulhu est copyright © Chaosium Inc., tous droits réservés. Call of Cthulhu® et L'Appel de Cthulhu® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour. Age of Cthulhu® est marque déposée de Goodman Games.

Toute similitude entre les personnages de *L'Appel de Cthulhu* et des personnes vivantes ou mortes serait pure coïncidence.

La reproduction ou le stockage du texte contenu dans ce livre par quelque méthode que ce soit (photographique, optique, électronique ou autre) en vue d'un bénéfice privé ou commercial est interdit.

Table des matières

Terreur Transatlantique 4
Introduction 5
Informations pour le Gardien 6
Résumé de l'enquête 6
Commencement pour les joueurs 7
Scène 1 - L'invitation 9
Scène 2 - Le mariage 10
Scène 3 - Mme Dodd devient hystérique 11
Scène 4 - Dans l'océan 11
Scène 5 - La cabine de Mme Ostermann 12
Scène 6 - Dans le ventre de la bête 13
Conclusion 15
Récompenses 15
Annexe I - Investigateurs pré-tirés 16

Sables intemporels de l'Inde 18
Introduction 19
Informations pour le Gardien 20
Résumé de l'enquête 22
Commencement pour les joueurs 23
Scène 1 - Le *Bancora* *24*
Scène 2 - La Ville blanche et *Ali Khan Imports* *33*
Scène 3 - Ville noire... marché noir 37
Scène 4 - Le train à destination de Jodhpur 40
Scène 5 - Dans le désert du Thar 45
Scène 6 - L'attaque de la bibliothèque 48
Conclusion 51
Annexe I : Nouvelles compétences et nouvelle technologie 52
Annexe II : Investigateurs pré-tirés 53

Toute la bande est là 56
Introduction 57
Informations pour le Gardien 58
Résumé de l'enquête 58
Commencement pour les joueurs 58
Scène 1 - Prisonniers 59
Scène 2 - Les excavations 63
Récompenses 64
Conclusion 64

La lune s'est levée 66
Introduction 67
Informations pour le Gardien 68
Résumé de l'enquête 68
Commencement pour les joueurs 68
Scène 1 - La cabane 70
Scène 2 - Les pierres levées 71
Conclusion 73
Récompenses 73

Les citoyens d'Eureka Springs 74
Le bureau du shérif d'Eureka Springs 75
La clinique Fieldstone 76
La bibliothèque municipale d'Eureka Springs 77
Les personnes concernées par l'industrie touristique 78
Chez Hennen 78
Coins et recoins 79
Le kiosque à journaux d'Eureka Springs 79
Ozark Nature 80
Les taxis d'Eureka Springs 80
Le *Rosie* 81
Le magasin d'antiquités d'Eureka Springs 82
L'église catholique du Sacré-Cœur 82
L'église du Nazaréen 83
Un prospecteur 83
La jeunesse d'Eureka Springs 84
Accroches de scénario 85

Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng 86
Introduction 88
Informations pour le Gardien 88
Résumé de l'enquête 90
Commencement pour les joueurs 90
Scène 1 - Eureka Springs, dans l'Arkansas 198
Scène 2 - Dans les Contrées du Rêve 108
Scène 3 - Le monastère préhistorique 112
Scène 4 - La route souterraine 118
Scène 5 - La route terrestre 121
Scène 6 - Le phare de Leng 122
Scène 7 - Pluie d'étoiles sur Leng 126
Conclusion 127
Récompenses en Santé mentale 127
Annexe I : Les investigateurs pré-tirés 128

Un rêve de Japon 132
Introduction 133
Informations pour le Gardien 134
Résumé de l'enquête 135
Note sur le Japon : culture, langue, monnaie et transports 136
Déroulement de l'aventure 137
Commencement pour les joueurs 138
Scène 1 - La soirée au manoir de Regina Chadwick 139
Scène 2 - Le meublé de Veronica Chadwick 141
Scène 3 - Les Affréteurs maritimes de l'Orient 143
Scène 4 - L'Université Miskatonic 145
Scène 5 - Accostage au Japon 145
Scène 6 - Le village de Naushua 147
Scène 7 - La Forêt d'Aokigahara 153
Scène 8 - La Grotte du Vent 157
Épilogue de l'aventure 160
Au-delà d'*Un rêve du Japon* 160
Fiche de rêve 161
Annexe I : Les investigateurs pré-tirés 162

Aides de jeu 164
Les Sables intemporels de l'Inde 164
Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng 166
Un rêve de Japon 169

Terreur transatlantique

De Jon Hook

À ma maman,
Tu vivras, riras, et aimeras en moi et à travers mes enfants, pour toujours et à jamais

*Les investigateurs traversent l'océan Atlantique à bord de l'*Adriatic *et vont devoir faire face à des événements troublants.*

Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5

Difficulté	Débutant
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	3 heures
Nombre de joueurs	5
Type de personnages	Pré-tirés
Époque	années 1920, mais avant 1928

En quelques mots…

Trois Hommes Serpents sont présents à bord de l'*Adriatic* et s'apprêtent à tuer l'un de ses passagers : Joseph Taft, neveu de l'actuel président de la Cour suprême des États-Unis et ancien président du pays, William Howard Taft. En prenant en effet son apparence, ils espèrent pouvoir accéder facilement à certaines personnes et certains lieux interdits au grand public.

Implication des investigateurs

Les investigateurs font avec les autres passagers la traversée vers l'Europe et sont pris dans les événements qu'il leur faut résoudre.

Enjeux et récompenses

- **Comprendre ce qui se passe** dans les faux-semblants de plusieurs personnages non-joueurs.
- **Mettre hors d'état de nuire** les Hommes Serpents présents sur le bateau.

À l'affiche

Joanna Ostermann

Il s'agit de la chef des Hommes Serpents présents sur le bateau. Elle a malheureusement pris l'apparence de M^me^ Dodd, que connaît bien une autre passagère…

Lester Shaw

Il s'agit de l'identité de l'Homme Serpent qui s'apprête à dévorer et prendre l'apparence de Joseph Taft.

Judith Farnsworth et Jonathan Copperfield

Ce couple va se marier sur le bateau au cours de la croisière et la cérémonie va servir de toile de fond au drame qui se noue.

Introduction

Le soleil et les embruns salés de la mer saluent tous ceux qui cherchent à profiter des aménagements d'un pont à bord du majestueux RMS l'*Adriatic* en route vers Belfast, lors de sa deuxième journée depuis son départ de New York. Cependant, une passagère de première classe a choisi de ne pas se joindre à la foule des autres « singes » qui paradent au soleil. Joanna Ostermann referme les rideaux sur les hublots de sa cabine, puis la réunion clandestine commence avec ses complices, Daniel Kelly et Lester Shaw, deux stewards pour lesquels elle a réussi à obtenir un emploi à bord de l'*Adriatic*. Joanna leur demande : « Êtes-vous prêts ? » Ce à quoi Lester répond : « Je le suis ».
Satisfaite de cette réponse, Joanna hoche la tête ; elle traverse ensuite la pièce pour ouvrir son attaché-case. Elle en retire un petit flacon en verre contenant un liquide bleu irisé. Elle le passe à Lester en lui disant : « Prenez ceci. Ajoutez-le à son verre et le singe deviendra plus conciliant ». Lester prend le flacon en souriant et lui répond : « Bientôt, je me débarrasserai de cette peau et renaîtrai comme le nouveau Joseph Taft. »

Ambiance

La croisière ne s'amuse pas seulement. Dans une ambiance de fête autour d'un mariage célébré en pleine mer se noue un drame lovecraftien.

Informations pour le Gardien

Un trio de sorciers appartenant au Peuple Serpent est en train de traverser l'Atlantique à bord du RMS l'*Adriatic* et ils ont décidé de tuer Joseph Taft. Le jeune homme est en effet le neveu de l'actuel président de la Cour suprême des États-Unis et ancien président du pays, William Howard Taft, et les sorciers envisagent que l'un des leurs lance sur lui le sort de *Ressemblance dévorante* et devienne ainsi Joseph Taft. Ils pensent en effet que la personnalité même de Joseph Taft leur donnera accès à certaines personnes et certains lieux qui leur permettront de faire avancer le calendrier programmé du Peuple Serpent. Ce programme à venir n'est pas abordé dans ce scénario, mais l'assassinat et la dévoration de Joseph Taft le sont.

Le Gardien qui bâtit une campagne peut souhaiter se servir de ce court scénario si les investigateurs étaient déjà en train d'envisager de voyager d'Amérique vers l'Europe. Il peut par exemple faire jouer ce scénario avant *Folie londonienne*, *Les Ombres de Leningrad* (tous deux dans le volume *Les Ombres de Léningrad & autres contes*, chez Sans-Détour), *Les Horreurs venues de Yuggoth* (dans le volume éponyme « *& autres contes* », toujours chez Sans-Détour), ou enfin *Les Sables intemporels de l'Inde* (dans cet ouvrage). La date exacte de la traversée transatlantique n'est pas spécifiée dans ce scénario, qui est suffisamment souple pour que le Gardien s'en serve quand cela convient le mieux – même si idéalement, l'histoire devrait se dérouler avant 1928, lorsque le RMS l'*Adriatic* sera reconverti en un navire de « classe cabine » et ne transportera dès lors plus de passagers de première classe.

Résumé de l'enquête

Les investigateurs impliqués dans *Terreur transatlantique* sont tous des passagers de première classe à bord du RMS l'*Adriatic*. Les investigateurs pré-tirés de ce scénario sont tous des dilettantes inventés issus de certaines des plus grandes familles de l'Amérique. Le scénario est divisé en scènes obligatoires et optionnelles, comme indiqué ci-dessous.

Commencement pour les joueurs

Où les investigateurs prennent connaissance des installations du navire et rencontrent plusieurs personnages non-joueurs clés.

Scène 1 - L'invitation

Dans laquelle les investigateurs sont invités au mariage Farnsworth/Copperfield. ***(Scène obligatoire)***

Scène 2 - Le mariage

Dans laquelle les investigateurs assistent au mariage Farnsworth/Copperfield. ***(Scène obligatoire)***

Scène 3 - M^me^ Dodd devient hystérique

Dans laquelle M^me^ Dodd devient publiquement hystérique en déclarant que M^me^ Ostermann est une dupeuse. ***(Scène optionnelle)***

Scène 4 - Dans l'océan

Dans laquelle les investigateurs voient le steward Daniel Kelly se débarrasser d'un sac en le jetant dans l'océan, lequel disparaît rapidement de la vue. ***(Scène optionnelle)***

Scène 5 - La cabine de M^me^ Ostermann

Dans laquelle les investigateurs fouillent la cabine de M^me^ Ostermann. ***(Scène optionnelle)***

Scène 6 - Dans le ventre de la bête

Dans laquelle les investigateurs découvrent l'Homme Serpent actuellement en train de digérer feu Joseph Taft en conduisant le rituel *Ressemblance dévorante*. ***(Scène optionnelle)***

Le Peuple Serpent et le sort *Ressemblance dévorante*

Le Peuple Serpent constitue une race ancienne d'humanoïdes reptiliens dont l'existence remonte avant l'ère même des dinosaures. Ce sont des maîtres en sorcellerie et en alchimie. Ils préfèrent utiliser la furtivité et œuvrer en coulisses pour atteindre leurs objectifs, mais passeront à un mode de combat agressif si on les accule. En tant que race, les Hommes Serpents sont extrêmement intelligents, mais leur longue vie, leur arrogance, et leur indifférence envers l'humanité les font négliger les détails les plus subtils des représentants de cette dernière.

Le Peuple Serpent observe les humains depuis suffisamment longtemps pour savoir que les humains changent de peau (c'est-à-dire, d'habits), sur une base quotidienne, tandis que des détails plus subtils comme les coupes de cheveux, les styles de coiffures et le maquillage ne sont pas considérés par eux. Quand un Homme Serpent dévore un humain dans le cadre du sort *Ressemblance dévorante*, il acquiert la capacité d'endosser l'apparence de cet humain, ce qui inclut la coupe de cheveux, le style de coiffure, le maquillage, et les cicatrices que l'humain portait à l'époque de sa mort. Toutefois, en raison des tendances toujours changeantes de la mode et de la confection, un Homme Serpent ayant adopté l'apparence d'un être humain finira par devenir démodé… désuet… et il sera alors possible pour les étranges hommes-singes qui l'entourent de découvrir sa vraie nature.

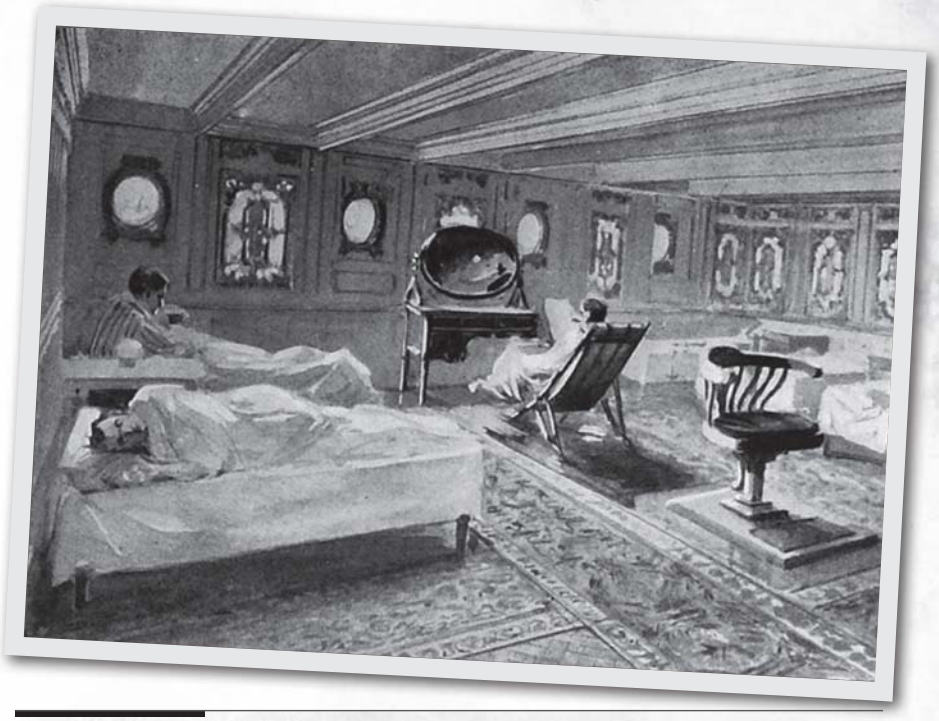
Si un investigateur croise un Homme Serpent ayant pris l'apparence d'un humain depuis plus de cinquante ans, il peut tenter un test de Psychologie. En cas de réussite, l'investigateur a le sentiment persistant que « quelque chose ne va pas » chez la personne qu'il vient de rencontrer. Si en outre l'Homme Serpent rencontré endosse cette apparence depuis plus d'un siècle, l'investigateur peut alors tenter ce test avec un bonus de + 20 %. En cas de réussite, l'investigateur peut alors tenter un test d'Idée. S'il est également réussi, l'investigateur non seulement se rendra compte que la coupe de cheveux et l'apparence générale de la personne qu'il croise sont assez démodées, mais lors des rencontres suivantes avec cet Homme Serpent, il constatera aussi que son visage et sa coiffure n'ont pas changé.

Inversement, si un investigateur rate le test de Psychologie après avoir rencontré un Homme Serpent masqué, cet investigateur n'aura remarqué aucun détail qui sorte de l'ordinaire. Le Gardien peut estimer que l'investigateur a droit à un autre test de Psychologie si quelque chose se produit susceptible de soulever des doutes dans son esprit quant à l'identité de la « personne » en question. Par exemple, si les investigateurs sont témoins de quelqu'un tempêtant au sujet de la fausse identité d'une personne, cela peut suffire pour que l'investigateur réévalue cette personne – ceci en plus de la possible révélation de la véritable identité d'un Homme Serpent si une forte source de lumière projette son ombre véritable (pour plus d'informations, voir l'entrée du sort *Ressemblance dévorante* dans le *Manuel du Gardien*, p. 263).

Quand un Homme Serpent conduit le rituel du sort *Ressemblance dévorante*, il doit être entièrement concentré et est donc complètement vulnérable aux attaques. En conséquence, il est courant qu'au moins un autre Homme Serpent protège celui qui conduit le rituel. Il faut cinq jours à un Homme Serpent repu pour consommer entièrement un humain adulte de taille moyenne et achever ainsi le rituel.

Commencement pour les joueurs

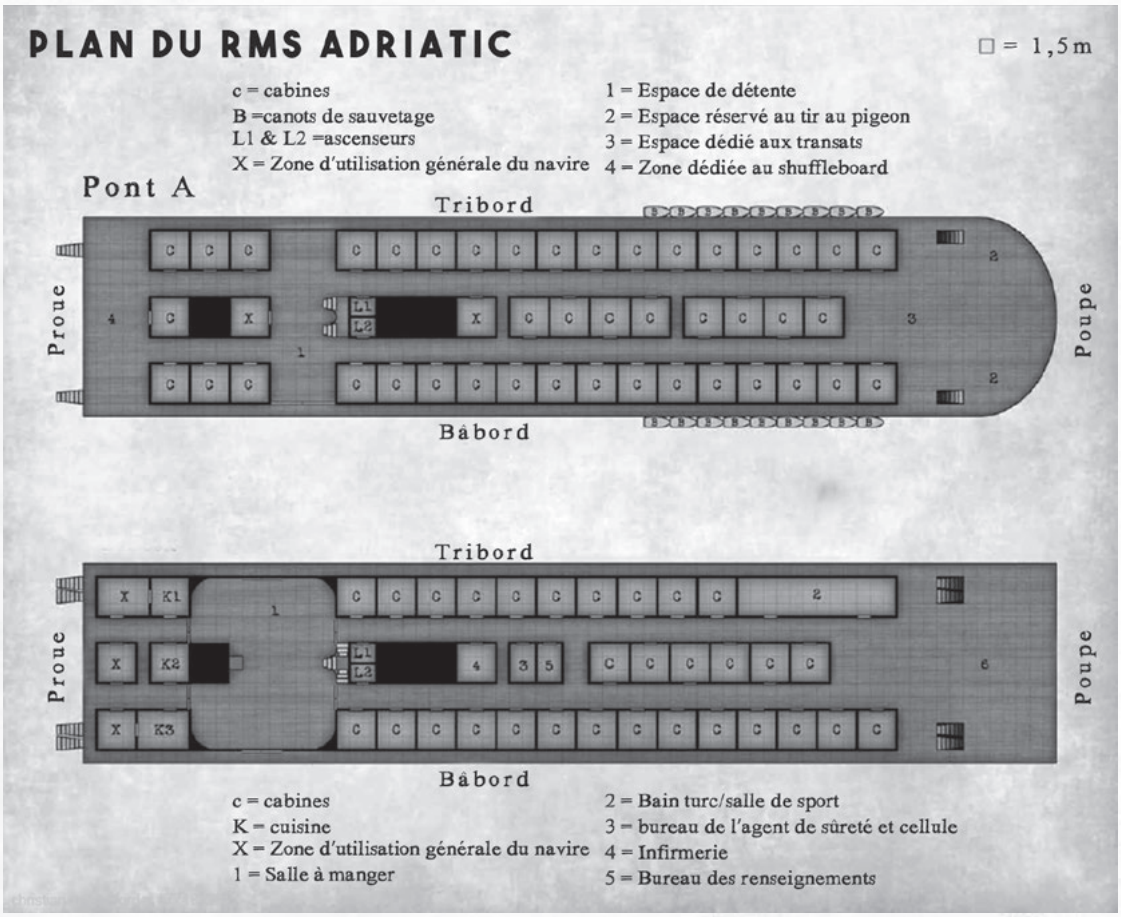
Le scénario s'ouvre sur l'après-midi du deuxième jour d'une croisière partie de New York et qui en comporte neuf, à destination de Belfast en Irlande du Nord, avant de naviguer vers Liverpool, au Royaume-Uni. Il faudra à l'*Adriatic* huit jours pour atteindre Belfast, où il fera escale durant douze heures. Le navire poursuivra ensuite sa route jusqu'à Liverpool, ce qui lui prendra environ huit heures. En tant que passagers de première classe, les investigateurs ont accès à un large éventail d'équipements et de prestations. Le Gardien est encouragé à faire en sorte que les investigateurs puissent explorer le navire et se divertir.



Les prestations de première classe

Le RMS l'*Adriatic* n'était pas le plus grand des « Big Four » (les quatre paquebots construits pour la White Star Line entre 1901 et 1906), mais il était le plus rapide et le seul à avoir de telles installations modernes, comme un bain turc et un bain pour nager (également appelé « piscine » en langage moderne). Vous trouverez ci-dessous la liste des équipements et services disponibles auprès des passagers de première classe.

Activité	Disponibilité	Coût
Bain turc	12 h 00 – 20 h 00	1 $/séance
Gymnase	09 h 00 – 20 h 00	Gratuit
Salon	Aucune restriction	Gratuit
Shuffleboard	Aucune restriction	Gratuit
Squash	Aucune restriction	Gratuit
Tir au pigeon	12 h 00 – crépuscule	0,50 $/heure



On va en général au salon pour lire, rédiger des lettres, jouer aux cartes, ou converser. Un orchestre de quatre musiciens joue à cet endroit de midi à 17 h 00, et des tournois de bridge y sont programmés quotidiennement. Le prix pour la séance de bain turc couvre également le coût du masseur. La salle de sport comprend également l'accès à la grande salle de bain turc de 09 h 00 à 12 h 00, moment où elle est utilisée comme une piscine. Pour le tir au pigeon, un passager doit prendre rendez-vous avec le steward qui tient actuellement le poste du tir au pigeon, à la poupe du pont B. Dix minutes avant l'heure réservée, un steward vient chercher le passager pour l'informer que son tour est arrivé. Lorsqu'on ne s'en sert pas, les fusils de chasse sont mis en sûreté dans une armoire dédiée dans le bureau des renseignements.
Deux fusils de chasse Parker sont disponibles pour ce tir au pigeon, dans une configuration à double canon superposé. Des deux, le calibre 20 est considéré comme l'arme des dames.

Fusil de chasse	Base	Dégâts	Portée	Cadence	Capacité	Panne
Calibre 20 (2 coups)	30 %	2D6/1D6/1D3	10/20/50 m	1 ou 2	2	100
Calibre 12 (2 coups)	30 %	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1 ou 2	2	100

La salle à manger et la salle de bal

La salle à manger sert trois repas par jour : le petit déjeuner débute à 08 h 00, le déjeuner à 12 h 30, et enfin le service du thé à 17 h 30. Un orchestre de six musiciens joue pour le déjeuner et l'heure du thé. À partir de 20 h 30, un tiers des tables de la salle à manger est retiré de manière à convertir la pièce en salle de bal et salon-bar. La salle de bal reste ouverte jusqu'à 01 h 00.

Démarrage du scénario

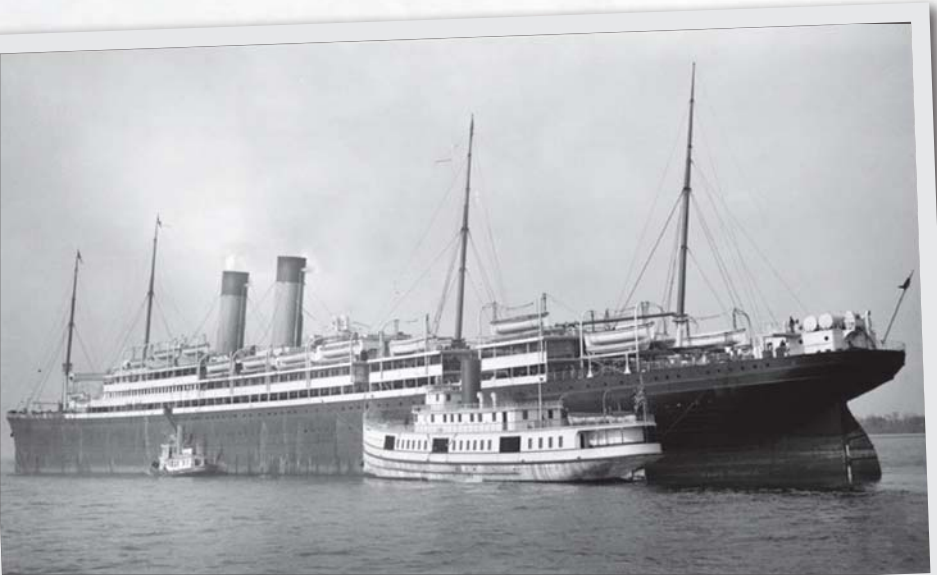
Le Gardien doit familiariser les joueurs avec les services offerts par le navire pour décider de la manière dont ils démarrent le scénario avec leurs investigateurs. La scène d'ouverture devrait commencer lorsque le service du thé organisé dans la salle à manger se termine. L'objectif de cette scène d'ouverture est d'introduire les investigateurs aux réjouissances proposées à bord du navire et de leur présenter plusieurs personnages non-joueurs. Les investigateurs devraient ainsi être présentés à Joseph Taft (la victime en sursis de l'Homme Serpent), Joanna Ostermann (un Homme Serpent masqué), Elizabeth Dodd (amie de la vraie Joanna Ostermann), le capitaine Robert Barclay (capitaine du RMS l'*Adriatic*), et l'heureux couple, Judith Farnsworth (la mariée) et Jonathan Copperfield (le marié).

Les investigateurs devraient également interagir avec certains stewards de première classe de l'*Adriatic*, dont Daniel Kelly et Lester Shaw, qui sont tous les deux des Hommes Serpents dissimulés. Mais aucun éclairage artificiel à bord du navire n'est assez intense pour jeter une ombre suffisamment forte susceptible de révéler leur véritable apparence. En revanche, tous les Hommes Serpents masqués feront tout leur possible pour éviter la lumière solaire directe afin de minimiser la possibilité de projeter leur ombre véritable. Consultez l'encadré *Le Peuple Serpent et le sort Ressemblance dévorante* pour plus de détails.

Note : Cette scène de démarrage est conçue pour être ouverte et fluide. Lorsque les joueurs sont prêts, le Gardien lance la **Scène 1 - L'invitation,** qui se déroule pendant le service du thé. Deux scènes de ce scénario sont indispensables pour mener l'histoire à son terme, tandis que quatre autres sont optionnelles et ne doivent être jouées que si les investigateurs se retrouvent dans les conditions requises. Entre ces scènes prévues à l'avance, le Gardien doit se servir des services proposés à bord du navire et présenter d'autres PNJ de première classe afin de développer l'aventure des investigateurs à bord de l'*Adriatic*.

Scène 1 - L'invitation

SCÈNE OBLIGATOIRE — Cette scène s'ouvre alors que les investigateurs sont assis dans la salle à manger pour prendre le thé, le deuxième soir de la croisière. Lorsqu'ils entrent dans la salle à manger, le steward Daniel Kelly (l'un des Hommes Serpents dissimulés) les accompagne jusqu'à une table. Si les investigateurs demandent à s'asseoir à la table du capitaine, le steward les y installe sans hésitation – aucun pot-de-vin ou test de compétence n'est nécessaire : Daniel Kelly n'a en effet aucune notion du protocole, de sorte qu'il ne comprend pas ou ne se soucie pas de savoir s'il convient ou non de faire asseoir des personnes à la table du capitaine sans qu'elles soient invitées. Si cela se produit, les investigateurs subissent pour le reste du voyage un malus de -10 % à leur compétence Crédit. Si les investigateurs s'assoient à la table du capitaine, leur hôte, le capitaine Barclay, sera rejoint par Joseph Taft et Joanna Ostermann. S'ils s'assoient à une autre table, ils sont rejoints par Judith Farnsworth, Jonathan Copperfield et Elizabeth Dodd. Les conversations seront avant tout polies et faites de bavardages. Après le service du plat principal, Jonathan et Judith se lèvent, tandis que Jonathan tapote légèrement sur son verre de vin avec son couteau pour attirer l'attention de l'assemblée. C'est alors que Judith annonce qu'elle et Jonathan vont se marier dans deux jours, là, dans la grande salle à manger, le capitaine Barclay conduisant la cérémonie. Tout le monde en première classe est invité au mariage et à la réception qui suivra.



L'ambiance dans la salle à manger devient très joyeuse après cette annonce et l'invitation de Judith Farnsworth. Le capitaine Barclay demande à ce que l'on serve du champagne pour porter un toast au couple bienheureux. Tous les stewards s'affairant dans la salle à manger se ruent pour apporter à chaque invité une flûte à champagne. Le steward Lester Shaw (l'autre Homme Serpent dissimulé) amène à Joseph Taft un verre dans lequel une drogue a été mélangée et qui ouvrira son esprit aux suggestions – il faut une heure à la substance pour se répandre dans son système. Une heure plus tard, Joanna Ostermann (l'Homme Serpent en chef) touchera la main de Joseph et lui suggérera à voix basse de se retirer de la soirée. Lester Shaw et Daniel Kelly le suivent dans sa cabine, mais avant qu'il y entre, ils lui suggèrent de les suivre jusqu'à la soute au cœur du navire. Si Joseph n'est pas seul, les Hommes Serpents reviennent plus tard à sa cabine avec une pile de serviettes et lui demandent de les suivre jusqu'à la cale. Une fois dans la cale, les Hommes Serpents étouffent Joseph jusqu'à ce que mort s'ensuive, puis Lester Shaw reprend sa forme originale d'Homme Serpent et commence le rituel *Ressemblance dévorante*. À partir du matin du troisième jour de la croisière, Joseph Taft n'est plus vu nulle part. Une pancarte « Ne pas déranger » est apposée sur la porte de sa cabine, mais il ne se trouve pas à l'intérieur.

Joseph Taft,
neveu du Président Taft – 27 ans

FOR	55
CON	65
TAI	60
DEX	65
APP	70
INT	55
POU	65
ÉDU	75

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 65

Compétence :
Crédit 80 %

Description : Joseph a la réputation d'être un ivrogne et un fanfaron. Son argent et l'influence de sa famille lui ont ouvert de nombreuses portes, et il est plus qu'heureux de les exploiter de toutes les façons.

Capitaine Robert Barclay,
Capitaine de la White Star – 46 ans

FOR	60
CON	50
TAI	75
DEX	80
APP	60
INT	80
POU	50
ÉDU	75

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 50

Description : Le capitaine Barclay a un léger surpoids et des cheveux dégarnis, mais est généreux et gentil.

Judith Farnsworth, mariée – 20 ans

FOR	40
CON	70
TAI	40
DEX	75
APP	80
INT	65
POU	80
ÉDU	60

Points de vie : 11
Impact : -1D4
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 80

Compétences :
Arts et métiers (danse) 40 %
Crédit 55 %

Description : Judith est jeune, blonde, et fille d'un magnat du pétrole.

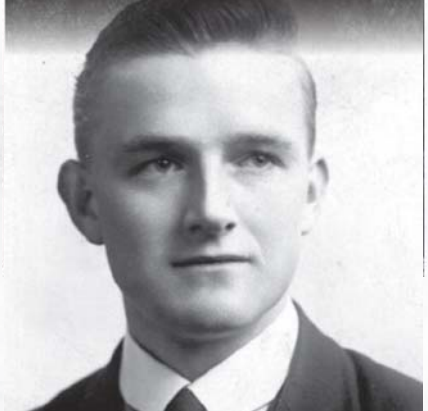
Jonathan Copperfield,
marié – 22 ans

FOR	50
CON	60
TAI	55
DEX	80
APP	65
INT	65
POU	60
ÉDU	65

Points de vie : 11
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 60

Compétence :
Crédit 60 %

Description : Jonathan est citoyen britannique et fils d'un baron du diamant.



Scène 2 - Le mariage

SCÈNE OBLIGATOIRE — Cette scène débute à 11 h 00 le quatrième jour de la croisière, dans la salle à manger. La cérémonie du mariage dure environ une heure. La réception commence immédiatement après la cérémonie ; donnée elle aussi dans la salle à manger, elle remplace le service habituel du déjeuner.

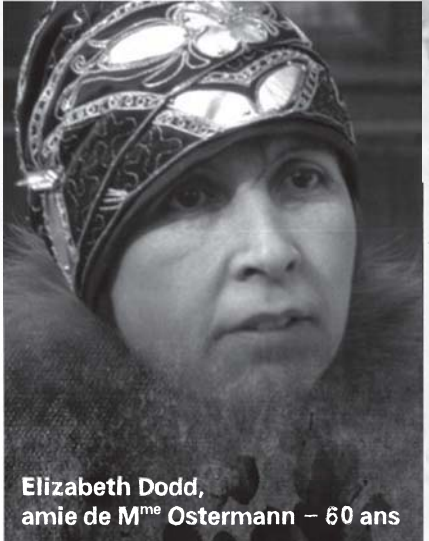
À moins que les investigateurs ne soient déjà conscients de l'absence de Joseph Taft, chacun d'entre eux doit effectuer un test d'Idée pendant la réception. En cas de réussite, l'investigateur remarquera que Joseph Taft n'a pas assisté au mariage et n'est pas non plus présent actuellement à cette réception.

Joanna Ostermann assiste au mariage en tant qu'invitée, mais pas les stewards Daniel Kelly et Lester Shaw. Si les investigateurs interrogent les autres stewards, aucun d'eux n'a jamais travaillé précédemment avec Kelly ou Shaw, c'est leur première traversée avec eux. Si un investigateur réussit un test de Persuasion en questionnant un steward, ce dernier l'informe que Kelly et Shaw ont été embauchés parce que M^me^ Joanna Ostermann s'est portée garante d'eux.

Au cours de la réception, Elizabeth Dodd essaie d'avoir une conversation privée avec Joanna Ostermann. Il y a des années en effet, elles ont toutes les deux été ensemble en vacances à Paris. Un investigateur doit réussir un test d'*Écouter* pour entendre leurs échanges. Elizabeth Dodd tente de raviver leurs souvenirs au sujet de ce séjour à Paris, mais Joanna Ostermann fait tout ce qu'elle peut pour rester à distance, et finit par lui siffler à l'oreille : « Tenez-vous loin de moi, espèce de connasse bavarde. Vous n'êtes rien pour moi. » Seuls les investigateurs regardant explicitement les deux femmes verront ainsi Joanna chuchoter à l'oreille d'Elizabeth, tandis qu'un test d'*Écouter* accompagné d'une réussite extrême est nécessaire pour entendre la teneur du message. Elizabeth Dodd quitte alors immédiatement la réception, peinant à étouffer ses larmes. Si aucun test d'*Écouter* n'est réussi, un investigateur réussissant un test de Psychologie remarquera l'émoi d'Elizabeth Dodd, qui se retirera dans sa cabine où elle accrochera sur la porte une pancarte « Ne pas déranger » et refusera de répondre à toute personne qui frappera. Elle finira néanmoins par sécher ses larmes et décidera de ce qu'il convient de faire : aller voir les autorités, ce dont les investigateurs pourront être témoins lors du prochain repas.

Scène 3 - Mme Dodd devient hystérique

SCÈNE OPTIONNELLE — Jouez cette scène au cours de l'un des repas. Mme Dodd est en train de tirer le capitaine Barclay vers la salle à manger, en criant à pleine voix que Mme Ostermann est une dissimulatrice : « Je ne sais pas qui est cette femme, mais ce n'est pas Joanna Ostermann ! J'en suis certaine ! » Mme Dodd demande alors à ce que le capitaine la mette en état d'arrestation. Le capitaine refuse. Au bout du compte, Mme Dodd tente de se battre avec Mme Ostermann, dans une vaine tentative pour retirer un masque ou une perruque qu'elle pense utilisée par la dissimulatrice. Le capitaine Barclay ordonne alors aux stewards de maîtriser Mme Dodd et de l'escorter jusqu'à l'infirmerie, où le médecin pourra lui administrer quelques sédatifs.
Le capitaine accueille chaleureusement l'aide des investigateurs s'ils se portent volontaires pour escorter Mme Dodd jusqu'à l'infirmerie. Si les investigateurs profitent ainsi de l'occasion pour interroger Mme Dodd, elle raconte la rencontre qu'elle a eue avec Joanna Ostermann à la réception du mariage.



Elizabeth Dodd,
amie de Mme Ostermann – 60 ans

FOR	45
CON	50
TAI	45
DEX	55
APP	45
INT	60
POU	50
ÉDU	70

Points de vie : 09
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 50

Compétence :
Crédit *65 %*

Description : Mme Dodd est une femme alerte, mais malentendante. Elle a de bons souvenirs de vacances passées à Paris avec Joanna Ostermann.

Scène 4 - Dans l'océan

SCÈNE OPTIONNELLE — Jouez cette scène si les investigateurs se promènent sur l'un des ponts de première classe (pont A ou pont B), après la réception de mariage, au cours de l'une des soirées à 21 h 00 passées. L'investigateur concerné doit se trouver à proximité de la poupe du navire et être en mesure de voir la zone où l'on pratique le tir au pigeon durant la journée. En réussissant un test de Trouver Objet Caché, il remarque un steward jetant un sac dans l'océan. Ce sac contient les vêtements de Joseph Taft et a été lesté par une poignée d'écrous et de boulons, de sorte qu'il disparaît rapidement dans les eaux sombres.
Si le test de Trouver Objet Caché a abouti à une réussite extrême, l'investigateur est en mesure d'identifier le steward comme étant Daniel Kelly – sinon, un deuxième test est nécessaire. Après s'être débarrassé du sac, Kelly retourne dans la soute où l'Homme Serpent précédemment connu sous le nom de Lester Shaw est en train de consommer Joseph Taft. Un test de Discrétion réussi est nécessaire pour arriver à suivre Kelly sans être remarqué. Si ce dernier s'aperçoit qu'il est suivi, il fait son possible pour échapper aux investigateurs. Si ses tentatives échouent, Kelly fait usage du sortilège *Rasoir Spectral* pour s'échapper.

Lester Shaw,
Homme Serpent déguisé

FOR	60
CON	60
TAI	50
DEX	55
INT	80
POU	75

Points de vie : 11
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 9
Points de magie : 15

Protection : 1 (écailles)

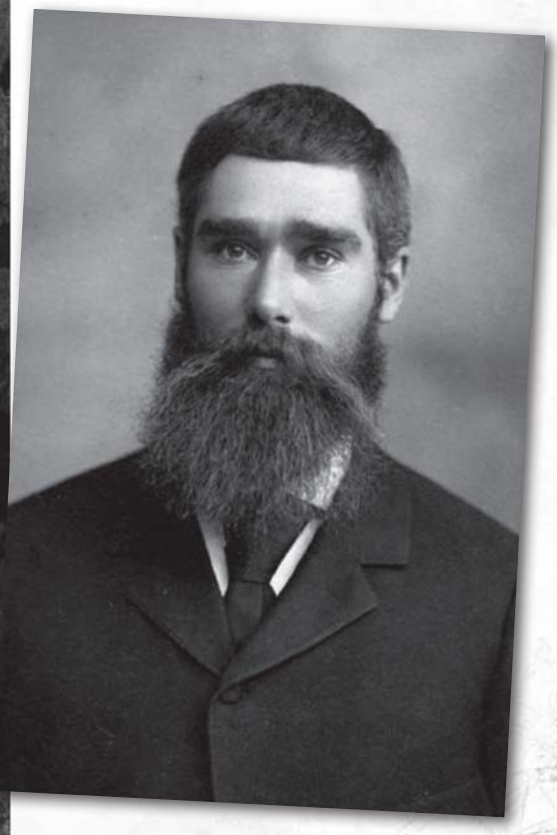
Combat :
- Morsure 35 %
  1D8 points de dégâts + venin
  (cf. *Manuel du Gardien* p. 304)

Compétence :
Discrétion 50 %

Sortilèges : *Atrophie d'un membre, Ressemblance dévorante*

Santé mentale : 0/1D6 points pour voir un Homme Serpent, ou 1/1D6 points pour voir la transformation d'un Homme Serpent d'un humain déguisé vers son apparence véritable.

Description : Cet Homme Serpent sait qu'il a désespérément besoin de trouver une nouvelle apparence et a donc l'intention d'achever le rituel *Ressemblance dévorante*. L'apparence de Lester donne l'impression qu'il a 35 ans, avec une barbe noire épaisse et démodée et de longs cheveux sombres bouclés. L'Homme Serpent a endossé l'identité de Lester Shaw il y a cent ans, de sorte qu'en effet il est très démodé. Cet Homme Serpent peut néanmoins utiliser une apparence précédente : celle d'une femme de 19 ans (consommée il y a 235 ans).



L'agent de sûreté du navire

L'agent de sûreté, Reginald Fenster, possède un bureau sur le pont B, et on peut l'y trouver la journée les 40 % du temps. La nuit, il se repose dans sa cabine située sur le pont C. Si les investigateurs ont besoin à un moment donné d'aller le trouver, les stewards peuvent réussir à le contacter en l'espace d'une demi-heure. Fenster est un homme aimable qui a récemment pris sa retraite comme détective de New Scotland Yard et a été nommé agent de sûreté pour la White Star Line à bord de l'*Adriatic*, en remplacement de l'agent précédent ayant pris sa retraite. Fenster a été ravi d'obtenir ce poste, parce qu'il a toujours pensé avoir une vie faite de croisières en haute mer et de rencontres avec de jolies femmes. Mais s'il est compétent et possède de solides connaissances dans son métier, il est en même temps intimidé par sa nouvelle situation et la vie à bord du navire. Il porte régulièrement sur lui une matraque, sans pour autant penser avoir l'occasion de l'utiliser. Il possède un pistolet semi-automatique Webley & Scott cal. 32 M.P. qu'il conserve enfermé dans un coffre-fort de son bureau. Fenster s'est entraîné à ne pas prendre tout ce qu'on lui dit pour argent comptant. Il ne pense pas que les gens lui mentent intentionnellement, bien sûr, mais croit que la plupart sont en général trop désemparés pour se souvenir avec précision de l'événement qu'ils essaient de lui relater. En conséquence, Reginald Fenster ne croit jamais quelque chose avant de pouvoir le vérifier de ses propres yeux ou au moyen de preuves irréfutables.

Reginald Fenster,
agent de sûreté du navire – 46 ans

FOR	65
CON	60
TAI	65
DEX	60
APP	50
INT	60
POU	80
ÉDU	65

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 80

Combat :

- Combat rapproché (corps à corps) 55 %
  1D3+Impact points de dégâts
- Matraque 40 %
  1D4+2+Impact points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 65 %
  Selon l'arme
- Pistolet semi-automatique Webley & Scott .32 M.P. 65 %
  1D8 points de dégâts

Compétences :

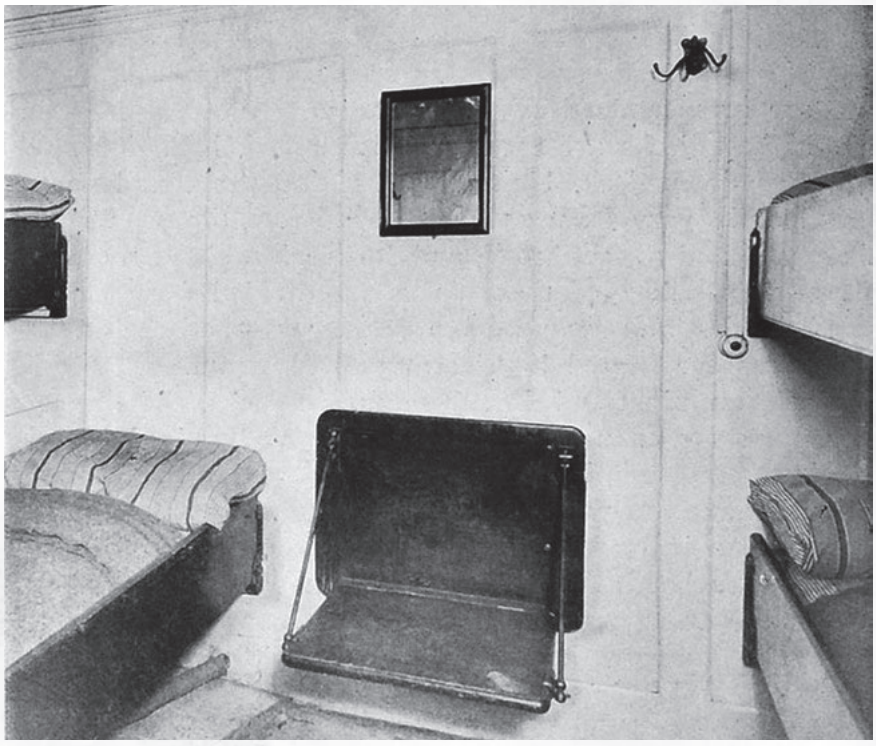
Droit	55 %
Droit (maritime)	25 %
Persuasion	40 %
Psychologie	45 %

Description : M. Fenster est rasé de près, avec des cheveux noirs et des yeux bleus. Il a récemment été embauché par la White Star Line pour remplacer M. Longman qui a pris sa retraite il y a six mois.

Scène 5 - La cabine de Mme Ostermann

SCÈNE OPTIONNELLE — Jouez cette scène à n'importe quel moment si les investigateurs choisissent de fouiller la cabine de Mme Ostermann. Si Joanna Ostermann se trouve actuellement dans sa cabine, elle ne permettra jamais aux investigateurs d'entrer, même s'ils prétendent « vouloir juste lui parler ». Si les investigateurs persistent à vouloir pénétrer dans sa cabine, elle menacera alors de contacter l'agent de sûreté du navire, mais en réalité, elle préparera un sort pour s'occuper des investigateurs. Si en revanche Joanna Ostermann ne se trouve pas dans sa cabine, un test de Crochetage permettra aux investigateurs d'y accéder. La serrure n'a qu'une FOR 35, il est donc également possible pour un investigateur de la briser afin d'accéder à la cabine.

Joanna Ostermann n'a presque aucun effet personnel dans sa cabine. Elle possède certes une valise contenant une étole en vison et un joli chapeau, mais il n'y aucun autre vêtement ou autre effet personnel dans la valise. Il y a également un attaché-case, à l'intérieur duquel se trouvent deux petits flacons en verre remplis d'un liquide bleu irisé, et un autre contenant un liquide clair qui laisse un léger résidu huileux sur la surface interne du flacon.

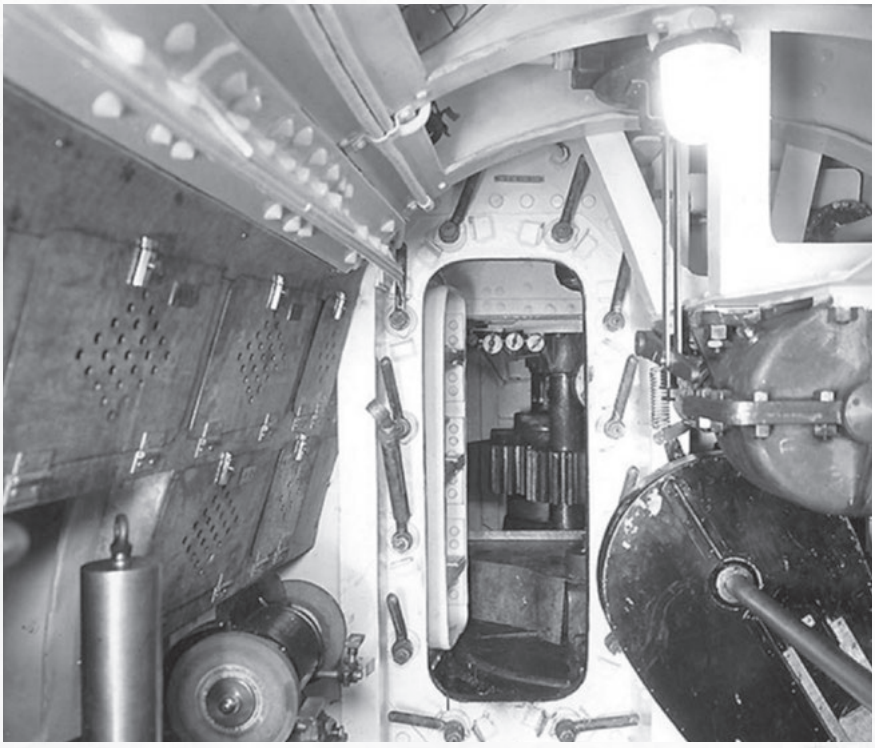


Le liquide bleu est une version du sérum de domination du Peuple Serpent indiqué dans le *Manuel du Gardien* (p. 274). Complètement inodore, ce sérum perd sa couleur bleue lorsqu'il est ajouté à une boisson contenant de l'alcool. Ses effets se font sentir au bout d'une heure ; la victime devient alors sensible aux ordres donnés par un Homme Serpent (la victime réagira en revanche normalement face à toute autre personne tentant de lui donner des ordres).

Le sérum clair est pour sa part un puissant mutagène. Le flacon en contient une dose unique. Si un être humain l'ingère, il doit réussir un test de Constitution extrême contre l'effet de poison fort du sérum. Si le test est réussi, la victime subit 1D10 points de dégâts ; s'il est raté, elle encaisse 2D10 points de dégâts et commence à se voir pousser un exosquelette de chitine. Il faut neuf jours à cet exosquelette pour durcir pleinement. Chaque jour, la victime doit réussir son test de Constitution ; le rater confine la victime à son lit en raison de la douleur éprouvante qui l'assaille. Le dixième jour, la victime se retrouve dotée d'un exosquelette dur brun. Son INT est réduite en permanence de 4D10, et sa DEX de 5D10 – aucun attribut ne pouvant cependant descendre en dessous de 1. Le mouvement de la victime est réduit à 2. La victime doit également effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D6+1 points). Toute personne étant témoin de la métamorphose de la victime doit elle aussi effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D3 points).

Scène 6 - Dans le ventre de la bête

SCÈNE OPTIONNELLE - Jouez cette scène à n'importe quel moment si les investigateurs fouillent la soute après la disparition de Joseph Taft. Trouver la soute ne sera pas trop difficile pour des investigateurs persévérants, car l'équipage du navire est à mille lieues de penser qu'une personne de première classe veuille s'y rendre. L'Homme Serpent en train de consommer Joseph Taft est caché dans un coin de la soute, derrière quelques voitures garées là. Il est complètement impuissant et absolument incapable de se défendre. Si les investigateurs fouillent la soute, il y a donc 90 % de chances que Daniel Kelly serve de garde à son compagnon Homme Serpent (sauf si des événements précédents l'ont écarté de l'histoire). Sinon, il y a 20 % de chances que ce soit Joanna Ostermann qui garde l'Homme Serpent. L'Homme Serpent déguisé en Joanna Ostermann sait en effet que si on venait à constater la disparition de



Joanna Ostermann, Homme Serpent déguisé

FOR	65
CON	60
TAI	55
DEX	70
INT	85
POU	70

Points de vie : 11
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 9
Points de magie : 14

Protection : 1 (écailles)

Combat :
- Morsure 35 %
  1D8 points de dégâts + venin
  (cf. *Manuel du Gardien* p. 304)

Compétences :
Discrétion 60 %

Sortilèges : *Infliger la cécité, Ressemblance dévorante, Trou de mémoire*

Santé mentale : 0/1D6 points pour voir un Homme Serpent, ou 1/1D6 points pour voir la transformation d'un Homme Serpent déguisé en humain et reprenant son apparence véritable.

Description : Cet Homme Serpent a bien l'intention d'atteindre le Royaume-Uni en vie, et prendra ses distances avec les autres Hommes Serpents si besoin est. L'apparence de Joanna donne l'impression qu'elle a 58 ans. Son défunt mari a fait fortune dans l'industrie de la transmission automobile. L'Homme Serpent n'a endossé son apparence que depuis six mois, elle est donc une reproduction parfaite de la mode moderne. Cet Homme Serpent peut néanmoins utiliser trois apparences précédentes : celles d'un homme de 40 ans (consommé il y a 80 ans), d'une femme de 23 ans (consommée il y a 110 ans), et d'un homme de 33 ans (consommé il y a 190 ans).

deux passagers de première classe, cela créerait une situation telle que tout le navire pourrait être fouillé, alors elle se trouve rarement dans la soute. L'endroit exhale l'odeur musquée d'un serpent ou d'un reptile, que l'on peut identifier en effectuant un test de Naturalisme. Toute personne présente dans la soute a 40 % de chances de repérer la source de l'odeur.

Si Daniel Kelly est en train de protéger son compagnon, les investigateurs doivent réussir un test de Discrétion pour s'approcher du coin de la soute où ils se trouvent sans être aperçus. Daniel Kelly utilisera toutes les ressources à sa disposition pour protéger son compagnon et tuer les investigateurs, en commençant par saisir un pied de biche à proximité.

Daniel Kelly,
Homme Serpent déguisé

FOR	60
CON	65
TAI	65
DEX	65
INT	75
POU	65

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : 0
Mouvement : 8
Points de magie : 13

Protection : 1 (écailles)

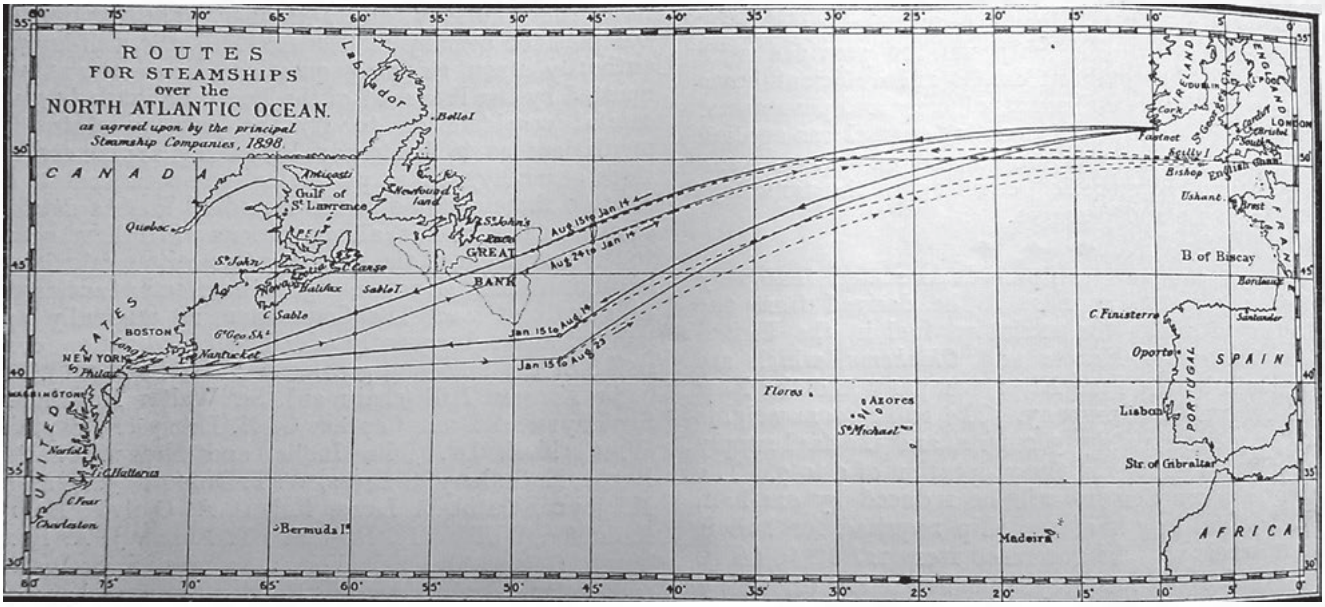
Combat :
- Morsure 35 %
  1D8 points de dégâts + venin
  (cf. *Manuel du Gardien* p. 304)
- Pied de biche 25 %
  1D8 points de dégâts

Compétences :
Discrétion 50 %

Sortilèges : *Invulnérabilité, Ressemblance dévorante, Rasoir Spectral*

Santé mentale : 0/1D6 points pour voir un Homme Serpent, ou 1/1D6 points pour voir la transformation d'une personne serpent déguisée en humain et reprenant son apparence véritable.

Description : Cet Homme Serpent a l'intention de protéger son compagnon et n'hésitera pas à utiliser la force s'il le faut. L'apparence de Daniel donne l'impression qu'il a 33 ans, avec une moustache en guidon. L'Homme Serpent endosse l'apparence de Daniel Kelly depuis quarante ans, de sorte qu'il paraît un peu démodé. Cet Homme Serpent peut néanmoins utiliser une apparence précédente : celle d'un homme de 35 ans (consommé il y a 95 ans).



Conclusion

Le scénario se termine, soit par la découverte des Hommes Serpents par les investigateurs, soit par leur incapacité à y parvenir. Si l'Homme Serpent en train de consommer Joseph Taft n'est pas découvert, le sort de rituel sera achevé le septième jour de la croisière. Ce soir-là, le nouveau Joseph Taft assistera au service du thé dans la salle à manger. Le huitième jour de la croisière, l'*Adriatic* arrivera à Belfast. Si les membres du Peuple Serpent soupçonnent les investigateurs de trop s'intéresser à eux, ils débarqueront à Belfast ; sinon, ils le feront le lendemain, lorsque le bateau accostera à Liverpool.

Si les investigateurs ont créé une agitation ayant attiré l'attention du capitaine Barclay, l'*Adriatic* restera amarré à Belfast une journée supplémentaire afin que les autorités irlandaises montent à bord pour les interroger. Si les investigateurs sont vus en train de tuer tout ou partie des Hommes Serpents dissimulés, ils seront détenus par l'agent de sûreté Fenster et confinés dans leurs cabines jusqu'à ce qu'une enquête en bonne et due forme puisse être menée à terme.

Récompenses

Découvrir que Daniel Kelly et/ou Lester Shaw sont des Hommes Serpents	+1
Détruire l'Homme Serpent appelé Daniel Kelly et/ou Lester Shaw	+1D3 chaque
Découvrir que Joanna Ostermann est un Homme Serpent	+1
Détruire l'Homme Serpent appelé Joanna Ostermann	+1D3
Affoler les passagers de première classe	-1D2
Provoquer l'arrestation de Joanna Ostermann, de Daniel Kelly, ou de Lester Shaw	+1D4
Empêcher la mort de Joseph Taft	+1D6

Annexe I - Investigateurs pré-tirés

Le profil de chaque investigateur pré-tiré ne comporte qu'une brève série de compétences. Hormis le Mythe de Cthulhu et la liste des compétences indiquées, chaque joueur peut ajouter 15 % à cinq nouvelles compétences pour terminer d'étoffer leurs investigateurs.

Catherine Kennedy, dilettante

Sexe : féminin
Âge : 23 ans

FOR	60
CON	70
TAI	50
DEX	55
APP	80
INT	75
POU	80
ÉDU	80

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 80
Points de magie : 16

Compétences :

Arts et métiers (Peinture)	50%
Crédit	60%
Naturalisme	40%
Pilotage (Bateau)	30%
Psychologie	55%

Description : Catherine Kennedy est une femme audacieuse arborant face à tous ceux qu'elle rencontre un sourire éclatant. L'empire Kennedy s'est bâti sur la politique. Catherine a participé à bon nombre des mêmes fonctions sociales que les autres investigateurs présents dans ce scénario. C'est une bombe qui apprécie la compagnie des hommes de pouvoir, mais elle n'a actuellement aucun intérêt à rester attachée à un seul homme.

George R. Hearst, dilettante

Sexe : masculin
Âge : 30 ans

FOR	70
CON	75
TAI	75
DEX	65
APP	55
INT	60
POU	50
ÉDU	70

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 50
Points de magie : 10

Combat :

• Combat rapproché (corps à corps)	65 %
• Combat à distance (fusils)	55 %

Compétences :

Baratin	45 %
Crédit	55 %
Écouter	50 %

Description : George R. Hearst a parcouru le globe en faisant des safaris. Il a une personnalité plus grande que nature. L'empire Hearst s'est bâti sur le journalisme. George a participé à bon nombre des mêmes fonctions sociales que les autres investigateurs présents dans ce scénario. Il est trapu, avec des joues rouges et un large nez ; le côté le plus sordide de la rue ne lui est pas inconnu.

Richard J. Rockefeller, dilettante

Sexe : masculin
Âge : 28 ans

FOR	55
CON	65
TAI	60
DEX	70
APP	60
INT	70
POU	70
ÉDU	75

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 70
Points de magie : 14

Combat :

• Combat à distance (fusils)	35 %

Compétences :

Comptabilité	30 %
Crédit	55 %
Nager	40 %
Persuasion	40 %

Description : Richard J. Rockefeller a des manières doucereuses et débonnaires. L'empire Rockefeller s'est bâti grâce à des investissements financiers avisés. Richard a participé à bon nombre des mêmes fonctions sociales que les autres investigateurs présents dans ce scénario, mais il a une amitié passionnée pour Catherine Kennedy. Des échotiers les ont suivis lors de plusieurs excursions privées. Mais ils n'ont pas de romance en cours.

Felicity Morgan, dilettante

Sexe : féminin
Âge : 27 ans

FOR	55
CON	85
TAI	60
DEX	75
INT	70
POU	55
APP	65
ÉDU	85

Points de vie : 14
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 55
Points de magie : 11

Compétences :

Bibliothèque	65 %
Crédit	50 %
Langues (français)	45 %
Premiers soins	60 %
Sciences (pharmacologie)	35 %

Description : Felicity Morgan est une femme calme, réfléchie et prudente. L'empire Morgan s'est bâti sur des investissements agressifs. Felicity a participé à bon nombre des mêmes fonctions sociales que les autres investigateurs présents dans ce scénario. Elle a depuis longtemps le béguin pour Augustus Vanderbilt, mais n'est pas encore allée plus loin. Elle est mince, avec des cheveux châtain clair sans éclat et des yeux verts profonds.

Augustus J. Vanderbilt, dilettante

Sexe : masculin
Âge : 30 ans

FOR	70
CON	70
TAI	70
DEX	80
APP	85
INT	85
POU	75
ÉDU	80

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 75
Points de magie : 15

Compétences :

Baratin	40 %
Crédit	70 %
Crochetage	30 %
Discrétion	45 %
Langues (espagnol)	65 %

Description : Augustus J. Vanderbilt est un homme curieux qui adore fouiller dans la vie personnelle des autres. L'empire Vanderbilt s'est bâti sur le journalisme. Augustus a participé à bon nombre des mêmes fonctions sociales que les autres investigateurs présents dans ce scénario. Augustus a un sourire « ultra brite », et s'en est servi pour avoir accès à des gens et à des lieux généralement interdits à un journaliste. Les gens ont tendance à sous-estimer Augustus en raison de son apparence et de sa richesse, mais derrière cette façade se dissimule un homme d'affaires concentré et déterminé sur son avenir.

Sables intemporels de l'Inde

De Jon Hook

Remerciements particuliers : Justin Hook, Yunus Wesley, Michael J. Daumen, ce dernier auteur de Mysteries of the Raj *[NdT : supplément M.U. pour* L'Appel de Cthulhu, *éd. Chaosium], et Matthew Pook pour sa perspicacité et ses conseils ; cette aventure n'aurait pas été possible sans aucun d'entre vous. Ce scénario est dédié à mon fils, Cole, le fanal le plus lumineux de ma vie.*

Les investigateurs sont poussés à se rendre en Inde, où ils en découvriront davantage sur eux-mêmes et devront lutter pour l'avenir du monde.

En quelques mots...

L'Inde : ses splendeurs exotiques, ses étendues de sable désolées, et les mystères de tout un sous-continent. Les réponses à des cauchemars inexpliqués reposent dans ses sables intemporels, où des mystères sans âge ont toujours leur demeure, juste sous le vernis de la société policée. Nos investigateurs curieux sont rapidement attirés dans une guerre de l'ombre menée par les forces de l'obscurité. Leurs indices les conduisent vers les intenses tempêtes de sable du grand désert du Thar, avec sur leur route des tirs, des assassins, des espions, et le canon à foudre extra-terrestre !

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont attirés vers l'Inde depuis l'apparition de cauchemars récurrents qui ne pourront être soulagés qu'en se rendant sur place.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir les raisons** de l'apparition il y a quelque temps de cauchemars quotidiens qui poussent les investigateurs aux limites de l'épuisement physique et mental.
- **Comprendre progressivement ce qui se passe** en Inde et rencontrer Tonton.
- **Vaincre les forces du Mythe** qui veulent contrecarrer les agissements positifs du Yithien pour l'avenir de notre planète.

Introduction

Le savant yithien récupéra un morceau de cristal d'une niche située dans le mur et le transporta jusqu'à un socle de visualisation. Éclairé de l'intérieur, le cristal se mit à luire tout en émettant l'enregistrement holographique d'un événement en provenance du futur. Il visionna une nouvelle fois l'un des avenirs possibles consignés à l'intérieur, un futur dans lequel notre planète (foyer d'adoption des Yithiens) était réduite en cendres par le héraut aux mille visages d'Azathoth. Interrompant le flux d'images, l'être tourna son esprit à l'intérieur de lui-même afin d'envisager ce qu'il faudrait faire pour endiguer le Cours du Temps et mettre fin à son mouvement actuel vers l'Armageddon. La solution lui sauta immédiatement à l'esprit : « un caillou à la fois ».
Le savant yithien sortit de la bibliothèque et pénétra dans le jardin de pierres, lieu d'étude et de méditation. Il entama alors toute une série de voyages dans le futur lointain, où il troqua son esprit contre celui de l'un des bipèdes qui utilisaient les outils

Ambiance

Après une traversée assez mouvementée sur le paquebot *Bancora*, toute l'histoire se déroule en Inde – à Calcutta, Jodhpur, puis dans le désert du Thar –, avec des paysages et des contextes très variés du sous-continent indien.

Investigation	4/5
Action	4/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5
Difficulté	Débutant
Style de jeu	Aventures pulp
Durée estimée	8 heures
Nombre de joueurs	5
Type de personnages	Pré-tirés
Époque	Années 1920

À l'affiche

Le Yithien

Ce savant membre de la grande race de Yith essaye, depuis le passé lointain, de sauver la Terre de sa destruction programmée par les Grands Anciens – cette Terre qui fut le refuge de son peuple.
À distance, temporelle et géographique, il prend ainsi régulièrement possession d'humains, pour un temps en général très limité, afin d'influer sur le cours des choses. Ses agissements ayant été repérés par un culte nommé le Cimeterre noir, il doit livrer bataille avec l'aide des investigateurs, eux-mêmes ses avatars occasionnels.

Le Cimeterre noir

Culte maléfique lié au Mythe, qui souhaite détruire la bibliothèque du Yithien et tous les savoirs qu'elle comporte, afin que plus rien ne se mette sur la route de l'Armageddon programmé.

Tonton

Avatar indien du Yithien, il a la charge de rassembler les autres avatars de par le monde – dont les investigateurs –, pour mener la bataille de défense de la bibliothèque du Yithien dans le désert du Thar.

ayant le contrôle de cette planète à cette époque. Il fit en sorte de garder au niveau minimum chaque passage au sein d'un avatar, de façon à limiter la perturbation dans l'existence insignifiante de ce bipède et atteindre ainsi son objectif aussi rapidement que possible. Il sélectionna soigneusement chaque connexion afin de manœuvrer comme il le souhaitait à travers les avatars ; en tournant la tête d'un archéologue de sorte que la découverte d'un tombeau soit de nouveau reportée de cent ans ; en faisant en sorte qu'une étudiante continue d'étudier dans son dortoir pour que les adorateurs soient forcés, ce soir-là, à choisir une autre vierge sacrificielle ; en poussant un flic dans la sombre ruelle d'à côté à la poursuite d'un cambrioleur de sorte qu'une goule rentre affamée cette nuit-là – pour ne citer que quelques exemples.

Le Yithien se tint immobile dans le jardin de pierres pendant près de trois cents rotations quotidiennes de la planète qui se refroidissait lentement. Il fit un nouveau périple pour laisser tomber un autre caillou sur la digue, cette fois afin qu'un capitaine éloigne son navire et évite de remarquer des Profonds, quand tout à coup un homme basané, le second du navire, s'approcha du capitaine. « Nous vous pistons », dit-il en plongeant un poignard dans le cœur du capitaine, rompant ainsi la connexion avec ce dernier. Puis, le Yithien se transporta vers un dilettante en train de superviser le début des travaux d'une nouvelle demeure juste à l'extérieur d'Arkham. Alors que le Yithien était sur le point de pousser l'équipe de terrassement à implanter ailleurs les fondations de la nouvelle maison, afin de ne pas perturber une relique enterrée par les Fungi de Yuggoth, un autre homme basané s'approcha et lui dit : « Nous vous suivons ». Comme la fois précédente, l'homme poignarda l'avatar et rompit de nouveau la connexion. Le Yithien sentait la digue pour la construction de laquelle il avait dépensé tant d'énergie commencer à s'éroder. D'une manière ou d'une autre, les agents de l'Armageddon avaient compris comment déjouer sa stratégie, et ils se rapprochaient de lui. Il partit encore, cette fois vers un médecin soignant la folie criminelle. Alors que le Yithien était sur le point d'administrer une dose mortelle de morphine afin d'éviter que le fou écrive un nouveau manifeste inspiré par le Mythe, l'assistant du médecin, dont les traits physiques possédaient le même caractère basané qu'auparavant, saisit la main qui tenait la seringue et dit : « Nous venons pour vous. Maintenant ! »

Se repliant vers le sanctuaire du jardin de pierres, le Yithien savait désormais que l'opposition s'était dressée contre lui. Il savait que le temps était venu de la mater, et que, pour cela, il lui fallait une armée. Et le Yithien savait exactement quels soldats enrôler.

LA PRIVATION DE SOMMEIL

Chaque investigateur doit effectuer chaque matin un test de Santé mentale (perte 0/1 point) après une nuit quasi blanche perturbée par les rêves du Yithien. Le test détermine son niveau de fatigue pour ce jour particulier. À cause de la privation de sommeil, tout investigateur blessé ou à qui il reste peu de points de magie ne récupère que la moitié du nombre de points de vie et/ou de points de magie normalement régénérés.

Si le test de Santé mentale concernant la privation de sommeil est réussi, cet investigateur subit pour cette journée donnée un malus de -5 % à toutes ses compétences mentales et physiques.

Si le test est raté, cet investigateur subit pour cette journée donnée un malus de -10 % à toutes ses compétences mentales et physiques.

Notez qu'aucune compétence ne peut être réduite en dessous de 1 % en raison de ce malus.

Informations pour le Gardien

Les Sables intemporels de l'Inde est une aventure classique pour *L'Appel de Cthulhu* qui se déroule au printemps ou en été, à l'époque des Années folles. Le Gardien est encouragé à adopter les dates s'adaptant le mieux à sa campagne.

Comme indiqué plus haut, un savant yithien, situé dans un passé lointain de la Terre, tente d'orienter le cours de l'histoire future de notre planète vers un autre destin que l'Armageddon final. Ses machinations ont été découvertes et sont vigoureusement attaquées. Dans cette aventure, chaque investigateur a été, durant une courte période de sa vie, un avatar du Yithien. Aucun n'a cependant le moindre souvenir d'avoir « échangé son esprit » contre celui du

INSTANTANÉS ONIRIQUES

Quand les investigateurs essaient de dormir, ils sont assaillis par les cauchemars induits par le signal du Yithien transmis dans leurs rêves. Pour une grande part, ce signal est un son et lumière chaotique, mais lorsque chaque investigateur se réveille, il peut se souvenir d'un bref instantané ou d'une scène. À sa convenance, le matin suivant une quasi-nuit blanche, le Gardien peut lancer les dés et consulter le tableau ci-dessous afin de déterminer de quel instantané l'investigateur se souvient. Puis, indépendamment de ce lancer de dés sur la table des *Instantanés oniriques*, l'investigateur doit, chaque matin pour la journée qui suit, effectuer un test de Santé mentale à cause de la privation de sommeil.

Lancer 1D10 :

1. *Tu te souviens d'un homme vêtu d'un habit du désert entièrement noir. Ses yeux sont maléfiques, il porte un gros grain de beauté sur son œil gauche et tient un dangereux poignard dans sa main.*
2. *Tu te souviens d'un jeune Indien au doux visage, un adolescent, avec des yeux brillants et un large sourire.*
3. *Tu te souviens d'une étrange sculpture en bronze, surmontée d'un cristal ou d'une pierre précieuse couleur rubis.*
4. *Tu te souviens de la piqûre du sable dans tes yeux. Tu penses que tu te tenais debout au milieu d'une violente tempête de sable.*
5. *Tu te souviens d'un trajet à l'arrière d'un camion en compagnie d'un groupe d'étrangers. Tu ne sais pas exactement où vous alliez, mais vous étiez entourés par le désert.*
6. *Tu te souviens d'un vieillard frêle aux yeux pénétrants. Tu te rappelles avoir ressenti un puissant sentiment de confiance envers lui.*
7. *Tu te souviens d'être en train de fuir, en proie à la terreur alors qu'une sorte de bête cauchemardesque indistincte te poursuit.*
8. *Tu te souviens d'être rempli d'un sentiment de crainte, alors que tu passais la main sur un grand livre.*
9. *Tu te rappelles être en train d'assembler un étrange appareil. Tes mains semblaient se déplacer d'elles-mêmes alors que tu assemblais une… arme ?*
10. *Tu te souviens de ta terreur alors qu'un bras griffu et incrusté de sable te taillait la tête et le cou.*

Yithien et ne se rappelle ni ses expériences dans le corps du Yithien, ni le temps soutiré à sa propre vie. La raison en est simple : ces expériences en dehors de leur corps furent très brèves et, par la suite, leurs souvenirs furent effacés par le Yithien une fois leur corps utilisé.

Un culte appelé le Cimeterre noir, dont les membres vénèrent Tawil at'Umr, un avatar de Yog-Sothoth, a acquis la capacité de détecter les mouvements du Yithien lorsqu'il possède un avatar humain. Ce culte a dès lors lancé une double attaque contre le Yithien. La première consiste à surveiller et à contrecarrer les actions du Yithien lorsqu'il agit de l'intérieur d'un avatar humain. La seconde, que le Cimeterre noir est désormais prêt à lancer, est une attaque directe contre la bibliothèque du Yithien. La destruction de cette dernière permettrait en effet au culte de s'assurer que personne ne puisse plus utiliser les histoires consignées sur le futur qui y sont stockées et essayer de parachever ce que le Yithien a commencé.

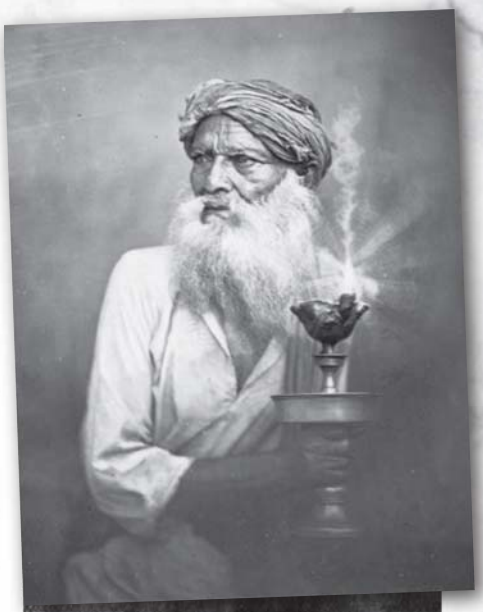
Pour protéger la bibliothèque et en finir avec ses adversaires à la fois, le Yithien a commencé à diffuser des rêves à tous ses anciens avatars afin de les rassembler pour qu'ils constituent une armée. Les différences de physiologie entre le Yithien et le cerveau humain sont si vastes et si complexes que les messages oniriques sont reçus comme des cauchemars incompréhensibles. Ces rêves sont tellement bouleversants et incessants que de nombreux avatars ont sombré dans la folie (un effet secondaire malheureux). Les investigateurs, tout en n'étant pas encore fous, commencent le scénario sous la tension d'une privation de sommeil sévère.

Un homme possède une grande expérience sur le Yithien, et a consacré sa vie à gérer et à protéger le secret de sa bibliothèque à la fin du XIX^{e} et au début du XX^{e} siècle. Cet homme s'appelle Anil Ali Khan, également connu comme « Tonton » par ses employés et la famille qu'il a adoptée.

Le Yithien a mis Tonton en garde contre les agents du Cimeterre noir et lui a donné des instructions lui permettant de réaliser une version de l'arme à foudre plus grande que celle qu'il lui avait déjà fait confectionner : un canon à foudre. Depuis un certain nombre de mois, Tonton lui a passé commande des matières premières nécessaires à la fabrication de l'arme. Le Yithien lui a également dit de s'attendre à un afflux d'étrangers, qui seraient des avatars comme lui – mais avec beaucoup moins d'expérience que lui –, qu'il devait rassembler afin de constituer une armée propre à défendre la bibliothèque. Le Yithien lui a implanté une image onirique lui permettant d'identifier et de coordonner les avatars. Toute personne recevant le message onirique est obligée d'illustrer l'image par tous les moyens à sa disposition. Cette image et les messages subliminaux implantés dans les rêves servent à contraindre les avatars de se rendre en Inde, où Tonton les rencontrera et les accompagnera le reste du trajet vers la bibliothèque.

L'image présente dans le message onirique est celle d'un éléphant bleu levant les pattes avant. En outre, deux mots en lettres hindis de feu restent gravés dans la mémoire des investigateurs – mais ceux qui ne comprennent pas l'hindi sont incapables de les déchiffrer. Un investigateur réussissant un test d'Anthropologie peut identifier l'écriture comme étant du devanagari, un alphabet utilisé dans le sous-continent indien pour écrire l'hindi, le marathi, le népalais, ainsi que plusieurs autres langues. Avec une réussite extrême, l'investigateur est en mesure d'identifier les mots comme appartenant à l'hindi. Tout investigateur ayant une compréhension de cette langue peut effectuer un test de Langues (hindi) pour voir s'il peut traduire correctement les mots, qui sont : « Pèlerin » et « Rêvant ». On a également avivé chez les investigateurs une envie ferme de se rendre à Calcutta, en Inde.

Les dirigeants du Cimeterre noir ont dissimulé des espions partout où ils le peuvent, avec ordre de détruire toute personne qui leur semblerait de connivence avec le Yithien. Le culte n'a pas encore compris que les avatars sont coordonnés par leurs rêves, de sorte que ses membres doivent surprendre certaines conversations d'étrangers pour déterminer s'ils sont des alliés ou non du Yithien. Trop de violence gratuite pourrait en effet attirer l'attention sur le culte, c'est pourquoi les espions essayent d'être sélectifs sur les personnes qu'ils assassinent. À l'insu des investigateurs, l'un de ces espions se trouve lui aussi à bord du navire à bord duquel ils se rendent à Calcutta, le *Bancora*.



Anil Ali Khan, « Tonton », Avatar du Yithien expérimenté, 83 ans

FOR	40
CON	40
TAI	35
DEX	40
APP	55
INT	75
POU	100
ÉDU	80

Points de vie :	7
Impact :	-1
Carrure :	-1
Mouvement :	4
Santé mentale :	75

Combat :
Aucune compétence

Compétences :

Arts et métiers : sifflement	40 %
Bibliothèque	60 %
Comptabilité	55 %
Communicateur temporel	40 %
Contrôle corporel	75 %
Crédit	30 %
Méditation profonde	83 %
Mythe de Cthulhu	16 %
Langue maternelle (hindi)	90 %
Langues (anglais)	12 %

Histoire

Avant la mission actuelle du Yithien consistant à réorienter le Cours du Temps, l'extraterrestre a exploré la Terre pendant près de six décennies avec Anil comme avatar. Ce dernier fut tellement ouvert au Yithien que l'extraterrestre a fini par lui fournir un Communicateur temporel. Le Yithien lui a également révélé de nombreux secrets cosmiques et n'efface plus sa mémoire après une permutation d'esprit. Au fil des ans, Anil en est venu à appeler le Yithien par un autre nom : « Le Pèlerin Rêvant ».

Résumé de l'enquête

Dans *Les Sables intemporels de l'Inde*, les investigateurs sont d'abord amenés à résoudre le mystère des rêves qui les harcèlent et à comprendre la raison pour laquelle ils ont été contraints de se rendre en Inde. Une fois arrivés dans ce pays, ils finissent par rencontrer Tonton et sont intégrés au véritable objectif de l'aventure : la défense de la bibliothèque.

Commencement pour les joueurs

Dans lequel les joueurs sont informés des rêves qui hantent leurs investigateurs, qui les ont contraints à se rendre en Inde. Les joueurs sont également informés de la mécanique de jeu gérant la privation de sommeil qui affectera leurs investigateurs tout au long de l'aventure.

Scène 1 - Le *Bancora*

Dans laquelle les investigateurs voyagent jusqu'à Calcutta, en Inde, à bord du paquebot britannique *Bancora*. Durant le voyage, ils apprennent à se connaître et, peu de temps avant son apparent suicide, rencontrent un PNJ que les cauchemars poussent également jusqu'en Inde. En outre, un mystérieux personnage tente d'assassiner les investigateurs.

Scène 2 - La Ville blanche et *Ali Khan Imports*

Dans laquelle les investigateurs explorent la partie britannique de Calcutta et en apprennent davantage sur leurs rêves grâce à « Tonton ». Dans les années 1920, Calcutta est une ville divisée par couleurs et par classes ; la « Ville blanche » est accueillante pour les Occidentaux.

Scène 3 - Ville noire… et marché noir

Dans laquelle les investigateurs explorent la partie indienne de Calcutta. Comme déjà dit, dans les années 1920, Calcutta est une ville divisée par couleurs et par classes et, à la différence de la « Ville blanche », la « Ville noire » n'est ni très accueillante, ni très sûre, pour les Occidentaux.

Scène 4 - Le train à destination de Jodhpur

Dans laquelle les investigateurs se rendent à Jodhpur en compagnie de Tonton. Ils sont attaqués par des adorateurs du Cimeterre noir et découvrent comme tout à fait plausible l'hypothèse que la mort du PNJ de la **Scène 1** ne soit pas un suicide, mais un meurtre, parce que l'espion de la **Scène 1** se trouve lui aussi à bord du train.

Scène 5 - Dans le désert du Thar

Dans laquelle les investigateurs sont escortés jusqu'à la bibliothèque du savant yithien. Là, ils communiquent directement avec lui, acquièrent de nouvelles compétences, apportent leur aide à la fabrication de canons à foudre, et sont finalement soulagés tout à la fois de leurs rêves troublants et de leur privation de sommeil

Scène 6 - L'attaque de la bibliothèque

Dans laquelle les investigateurs défendent la bibliothèque contre les membres du Cimeterre noir. Ils opposent leurs armes issues de la technologie yithienne à la magie noire du culte et à leurs soldats Habitants des Sables.

Le trajet effectué par les investigateurs jusqu'à présent

Tous les investigateurs originaires des Amériques et des îles britanniques sont montés à Liverpool à bord du *Peshawar*, un paquebot appartenant à la Peninsular & Oriental Steam Navigation Company (alias P&O). Il s'agit d'un navire propre et bien entretenu, et même les passagers voyageant sur l'entrepont sont isolés du navire et de son équipage. De Liverpool, le *Peshawar* a navigué vers Bombay, en Inde, en passant par le canal de Suez. Les investigateurs européens et africains sont montés à bord du *Peshawar* à Gibraltar ou à Port-Saïd, les investigateurs originaires du Moyen-Orient à Suez.

Une fois à Bombay, les investigateurs ont changé de navire et sont passés du *Peshawar* assez confortable à un petit cargo, le *Bancora*, parce que le *Peshawar* devait faire une escale de trois jours à Bombay. Le *Bancora* transporte habituellement du charbon et autres marchandises entre Bombay et Calcutta, mais il lui arrive à l'occasion de prendre des passagers. Contrairement aux cabines des passagers à bord du *Peshawar*, celles du *Bancora* sont exiguës. Les endroits pour dormir disponibles sont aménagés dans l'entrepont, la plupart des passagers indigènes étant contraints de « camper » sur le tillac pendant le trajet de trois jours entre les deux ports. Les passagers à bord du *Bancora* échangent régulièrement avec les membres de l'équipage pendant que ces derniers travaillent, mangent et se détendent. Pour cette traversée, la première soute est utilisée par l'armée britannique pour transporter un peloton de soldats et son équipement, la deuxième est remplie des bagages et des marchandises des passagers, et la troisième est chargée de charbon. Le *Bancora* est un navire particulièrement sale ; la poussière de charbon et la crasse de mazout sont partout. Il est impossible pour une personne de rester parfaitement propre sur ce navire.

Commencement pour les joueurs

Les Sables intemporels de l'Inde commence à l'aube, au moment où chaque investigateur se réveille après une nuit blanche faite de rêves troublants. Ils se trouvent tous à bord du bateau à vapeur de la British India Steam Navigation Company, le *Bancora*, à trois jours d'atteindre leur destination de Calcutta, en Inde. Le Gardien doit maintenant, en lisant ou en paraphrasant le texte qui suit, mettre au courant les joueurs sur les rêves qui tourmentent leurs investigateurs, et comment ils en sont venus à se trouver à bord du *Bancora* :

Des rêves incessants transpercent votre esprit depuis des semaines, vous privant de l'un de vos besoins les plus élémentaires : une bonne nuit de sommeil. Tous les soirs, vous rêvez de tourbillons de couleur harcelants et d'une musique composée par un millier de langues hurlantes. Des vagues d'émotion intense s'écrasent sur les rivages de votre esprit. La peur, la haine, le désespoir et la terreur imprègnent chaque fibre de votre être. Votre corps est physiquement et mentalement épuisé après des semaines de cette torture mentale. Vous priez chaque nuit pour que vos rêves cessent, de crainte qu'un jour ils finissent par vous plonger dans l'abîme de la folie.

Mais il y a dans vos rêves, à travers tout ce vacarme sonore et visuel, quelques éléments récurrents. Le premier est l'image d'un éléphant, un éléphant bleu levant les pattes avant, qui se déchaîne à travers l'éther. Une autre image est composée de deux mots calligraphiés dans une écriture étrange, qui flamboient et tourbillonnent également dans l'éther. Chaque matin, vous vous réveillez de vos cauchemars avec les draps trempés de sueur et une pensée persistante résonnant dans votre esprit, qui vous invite à vous rendre à Calcutta, en Inde. À ce jour, rien ne vous a soulagé de ces rêves, ni les opiacés, ni l'alcool, ni la méditation… mais peut-être quelque chose en Inde le pourra-t-il ? Depuis que le Bancora, *un cargo à vapeur de la British India Steam Navigation Company, a quitté Bombay, votre inquiétude à propos de ce que vous ferez une fois que vous atteindrez Calcutta n'a fait que croître. Parfois, vos rêves ne sont que des scènes éclair, des instantanés, mais vous ne parvenez pas à saisir s'ils vous disent ce qu'il faut faire ou ce qu'il faut éviter une fois que vous serez à Calcutta. Vous vous demandez si quelqu'un à bord du navire pourrait en avoir une idée.*

Ensuite, le Gardien doit suivre les étapes expliquées ci-dessous pour préparer les investigateurs au scénario.

Réduisez le score de départ de Santé mentale de chaque investigateur de 2D6+3 points, parce qu'il débute l'histoire au bout de deux mois de privation de sommeil.

Expliquez aux joueurs les règles sur la privation de sommeil conçues pour cette aventure, et faites effectuer à chaque joueur un test de Santé mentale dû à cette privation de sommeil, puisque l'aventure commence par leur réveil à bord du *Bancora*.

Chaque joueur doit lancer les dés pour définir un *Instantané onirique*, dont son investigateur se souviendra en se réveillant ce matin-là.

Donnez à chaque joueur un exemplaire de l'**aide de jeu 01** ci-contre (la carte aide-mémoire au sujet de la privation de sommeil), une copie de l'**aide de jeu 02** p. 24 (l'image entrevue dans leurs rêves), et des copies des **aides de jeu 03** p. 24 (l'écriture hindi aperçue dans leurs rêves).

Chaque joueur peut effectuer un test d'*Arts et métiers* pour voir la fidélité avec laquelle son investigateur a reproduit l'image vue dans un coin de ses rêves par le médium qu'il a choisi. Si l'investigateur choisit une forme trop grande pour pouvoir la transporter, il n'a pas la reproduction avec lui lors de son voyage vers l'Inde.

En prévision de ce voyage, chaque investigateur a retiré des fonds de son compte en banque afin d'avoir un peu d'argent sous la main. Il aura également converti une partie de cet argent en roupies indiennes. Chaque investigateur peut avoir jusqu'à 2 % de ses revenus en espèces avec lui en devise nationale et convertir jusqu'à 1 % de ses revenus en roupies. Utilisez le tableau suivant, en fonction de la nationalité de l'investigateur, afin de convertir en roupies sa devise nationale ; exemple : 10 $ américains deviennent 30 R. Le symbole monétaire de la roupie est bien entendu le « R ».

Nation d'origine	Multiplicateur pour la conversion en roupies
Amérique et Canada	x3
Amérique centrale et du Sud	x2
Royaume-Uni	x4
Europe	x2
Afrique	x1
Moyen-Orient	x1
Asie	x1
Australie	x2

Aide de jeu 01
La privation de sommeil

LA PRIVATION DE SOMMEIL

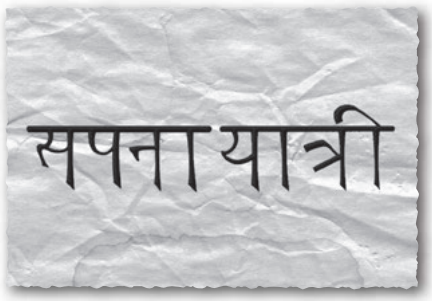
Avec un test de Santé mentale réussi dans le cadre de la privation de sommeil, l'investigateur en question subit pour cette journée donnée un malus de -5 % à toutes ses compétences mentales et physiques, à moins que cet investigateur ne s'enfonce plus loin dans l'épuisement. Si le test est raté, l'investigateur subit pour cette journée donnée un malus de -10 % à toutes ses compétences mentales et physiques, à moins que cet investigateur ne s'enfonce plus loin dans l'épuisement.

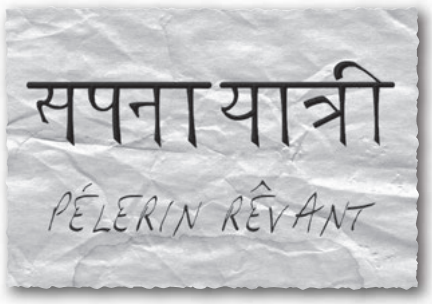
On part du principe que chaque investigateur a passé son temps avant le début du scénario à se familiariser au voyage à bord du navire et non pas à se socialiser. Le Gardien peut lire ou paraphraser aux joueurs les informations suivantes au sujet du bateau :

Enfin, plus qu'un jour avant d'atteindre Calcutta ! Vous avez passé la majeure partie de votre traversée dans votre couchette, faisant de votre mieux pour ignorer les autres passagers et le personnel à bord. Vous n'avez quitté votre cabine que pour manger ou passer un petit peu de temps à la proue. Vous avez constaté que l'une des soutes du navire transportait les affaires des passagers, du fret général, et du courrier. Une autre est pour sa part remplie de charbon, tandis que la dernière sert de cantonnement de fortune à un peloton de soldats britanniques.

Le Gardien peut alors laisser la parole aux investigateurs pour avoir leur première réaction face à cette situation. Comme c'est l'aube, ils peuvent se renseigner au sujet du petit déjeuner, ou le Gardien peut les pousser un peu et leur dire que leur ventre se plaint. L'aventure commence dans le réfectoire, au cours du petit déjeuner, en **Zone 1-1 - Petit déjeuner dans le réfectoire**.

Aide de jeu 02 - Image entrevue dans les rêves des investigateurs





Aides de jeu 03a et 03b
Écriture hindi entrevue dans les rêves des investigateurs

Scène 1 - Le *Bancora*

Cette première scène de l'aventure fournit la base de la rencontre entre les investigateurs, et avec Adam Fuller qui poursuit lui aussi ses rêves jusqu'en Inde. À la fin de la scène, les investigateurs auront à enquêter sur la mort de ce dernier. Cette scène se déroule dans sa totalité à bord du *Bancora*, mais comme aucune des zones de cette scène ne nécessite d'enquête tactique sur l'environnement, aucune carte de ce navire n'est incluse.

Zone 1-1 - Petit déjeuner dans le réfectoire

Commencez l'aventure lorsque les investigateurs sont réunis pour le petit déjeuner, à l'exception d'un seul d'entre eux. Choisissez l'investigateur qui sera le dernier à arriver, puis lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

Vous empruntez, à moitié endormi et d'un pas traînant, le passage étroit menant au réfectoire. En entrant, vous apercevez deux tables ; plusieurs membres d'équipage sont assis à l'une d'elles et leur attitude plutôt solitaire vous communique clairement que vous n'êtes pas le bienvenu. Quelques passagers sont assis à l'autre table.

Vous lancez de la tête un « bonjour », les yeux à moitié fermés, tout en prenant un siège, et c'est alors que vous remarquez que les autres ont l'air eux aussi de manquer de sommeil réparateur. Il semblerait qu'une nouvelle fois, comme le dit le proverbe, qui se ressemble s'assemble.

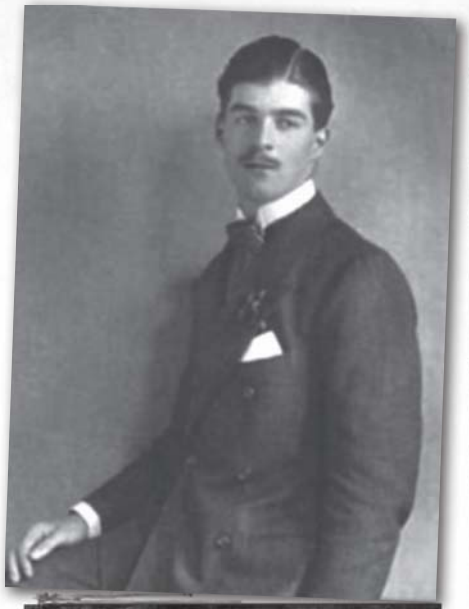
Adam Fuller est assis à la table des investigateurs. Cette scène est conçue pour permettre à ces derniers de se présenter les uns aux autres et de rencontrer Fuller. Le Gardien devrait garder le ton de cette scène calme et décontracté. Après dix minutes d'attente, le steward sert à chacun le plateau de son petit déjeuner. Les investigateurs ne peuvent évidemment le savoir, mais le steward est un disciple du culte du Cimeterre noir, qui se fait passer pour un steward afin d'espionner les personnes voyageant vers l'Inde et de déterminer si elles pourraient être de connivence avec le Yithien. Jusqu'à présent, aucun investigateur n'ayant parlé ouvertement de la raison pour laquelle il se rendait à Calcutta, le faux steward n'a aucune raison de les soupçonner. Tout en vaquant à ses affaires entre le mess et la cuisine, il est cependant constamment à l'écoute. Ces derniers mois, le *Bancora* a transporté davantage de passagers que d'habitude, et c'est pourquoi le navire l'emploie actuellement – pour répondre aux besoins des passagers à son bord entre Bombay et Calcutta.

Remarque : L'*urumi* du steward est enroulé autour de sa taille, dissimulé sous ses vêtements (il lui faut un round pour le tirer – pour plus d'informations, voir la section sur les armes indiennes, page 41), tandis que sa dague rituelle et son livre sont cachés dans sa cabine. En plus de connaître les sorts tirés de l'*Ikhtibar wa Zaman*, le steward a appris *Création de Portail* auprès de ses maîtres du culte.

Ce PNJ porte un signe distinctif à l'œil gauche : un gros grain de beauté. Il est recommandé au Gardien de minimiser l'importance du steward, de ses actions et de son grain de beauté. Si un investigateur se renseigne sur lui, le Gardien peut le décrire négligemment, et ensuite évoquer le grain de beauté comme pour ajouter un peu de saveur à l'expérience de *role-play* du joueur. Plus tard dans l'aventure, lorsque le steward réapparaîtra, le grain de beauté servira d'élément déclencheur pour alerter les investigateurs qu'il les suit peut-être. Tout investigateur ayant fait l'expérience de l'*Instantané onirique* associé aux yeux maléfiques avec un grain de beauté au-dessus de l'œil gauche (n° 1) reconnaîtra, en réussissant un test d'Intuition, les yeux du steward.

Lorsque les investigateurs commencent à échanger leurs informations sur les cauchemars des uns et des autres, ils peuvent effectuer un test de Trouver Objet Caché pour remarquer que les membres de l'équipage à l'autre table leur jettent des regards en coin. C'est au cours de cette conversation que le steward va en déduire que ces passagers doivent être des alliés du Yithien. Le Gardien est encouragé à utiliser l'équipage du navire et d'autres passagers « basanés » comme de fausses pistes, sous l'apparence de gens trop intéressés par leur conversation – les yeux et les oreilles sont partout sur un petit navire comme le *Bancora*.

Un autre passager est assis à la table des investigateurs, il s'appelle Adam Fuller, américain et bijoutier de profession. Avec un test de Psychologie, les investigateurs seront en mesure de dire qu'il est extrêmement fatigué et épuisé, tout comme eux-mêmes. S'ils entament la conversation, Adam se montrera amical et ouvert, heureux de répondre à toutes les questions que les investigateurs pourraient lui poser. En réussissant un test de Trouver Objet Caché, les investigateurs remarquent que Fuller porte, accrochée à sa montre à gousset, une sorte de breloque marquée de chaque côté de symboles familiers. S'ils l'interrogent à ce sujet, Adam la leur montre volontiers, en expliquant qu'il l'a lui-même réalisée et qu'il est bijoutier professionnel. La breloque est un disque portant d'un côté le même symbole d'un éléphant sur ses pattes arrière et de l'autre l'écriture hindi entrevus dans leurs rêves. Adam leur dira lui aussi que la figure et l'écriture lui sont apparues dans ses rêves, et qu'il espère qu'ensemble elles le conduiront vers des réponses en Inde.



Adam Fuller, avatar yithien novice

Nationalité : américaine

FOR	45
CON	60
TAI	55
DEX	55
APP	60
INT	75
POU	75
ÉDU	70

Points de vie :	11
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	8

Compétences :

Arts et métiers (joaillerie)	55 %
Arts et métiers (photographie)	40 %

Sujets de discussion avec Adam Fuller :

- Il a essayé de parler à certains membres d'équipage ; il voulait voir si l'un d'entre eux envisagerait de travailler pour lui comme guide, lorsqu'ils se trouveraient en Inde. Mais personne n'a accepté son offre.
- Aucun des passagers indiens n'a manifesté le moindre intérêt à converser avec lui et aucun des hommes du peloton occupant l'une des soutes n'a fraternisé avec un passager du navire.
- Quelque chose lui dit que l'image perçue dans ses rêves est la clé susceptible de lui révéler le mystère du pourquoi il se rend en Inde, mais il n'a simplement pas encore entièrement saisi le problème.
- Il espère acquérir en Inde des bijoux et des souvenirs, et prendre quelques photos afin de s'en inspirer pour de nouveaux bijoux qu'il envisage de créer lorsqu'il rentrera chez lui.
- Il est cependant tellement épuisé qu'il n'a pas eu l'occasion d'en voir plus sur le navire.

Le steward, espion du Cimeterre noir et apprenti sorcier

Nationalité : goanaise (sujet portugais)
Marque distinctive : un gros grain de beauté sur l'œil gauche

FOR	70
CON	70
TAI	65
DEX	55
APP	60
INT	75
POU	75
ÉDU	60

Points de vie :	14
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	8
Points de magie :	15
Santé mentale :	0

Combat :

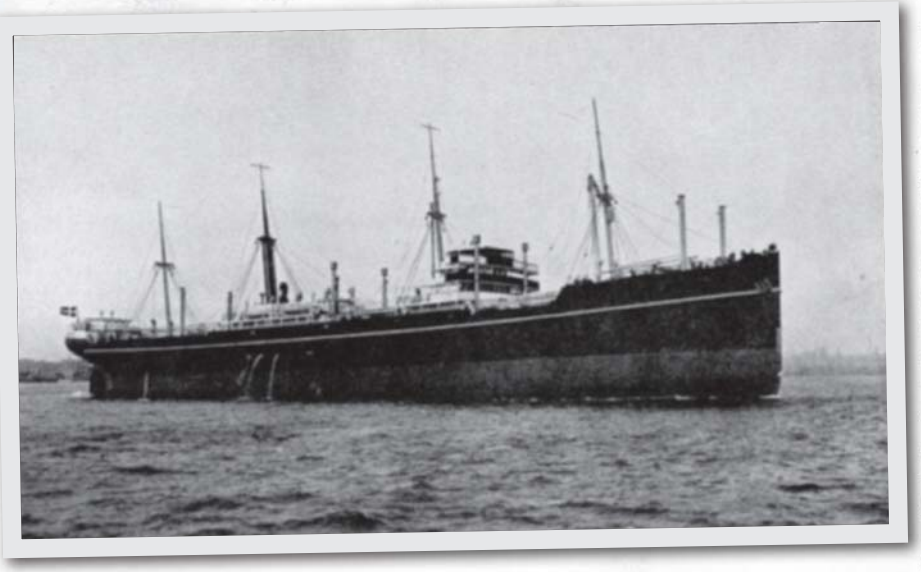
- Combat rapproché (garrots) 50 %
  1D6 points de dégâts
- Combat rapproché (poignard cérémoniel, fer pur) 35 %
  1D4+2+Impact points de dégâts
- Combat rapproché (urumi) 40 %
  1D6+Impact points de dégâts

Compétences :

Arts et métiers (cuisine)	35 %
Discrétion	45 %
Écouter	60 %
Imposture	10 %
Langues (arabe)	40 %
Langues (anglais)	25 %
Langue maternelle (hindi)	80 %
Langues (konkani)	50 %
Langues (portugais)	45 %
Mythe de Cthulhu	11 %

Sortilèges : Contacter un Habitant des Sables, Création de Portail, Création de Portail vers la Cité Sans Nom, Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel.

Autres possessions : *Ikhtibar wa Zaman* (en français « Temps et tentatives ») est un livre écrit par Musa Barouqa. Il s'agit d'un récit du pèlerinage de Barouqa à la Cité Sans Nom (*Temps et tentatives* - Langue : arabe, Perte de Santé mentale : 1D3, Gain de Mythe : +1 %/+2 %, Mythe de Cthulhu : 12 %, Étude : 3 semaines, Sortilèges conseillés (dans l'ordre) : *Contacter un Habitant des Sables*, *Flétrissement* et *Création de Portail vers la Cité Sans Nom*. Ce dernier est une variante du sort *Création de Portail* fonctionnant avec le nom de la destination).



À ce stade, les investigateurs devraient continuer à ne pas se sentir « dans leur élément », sans direction précise et ne sachant pas quoi faire ensuite. Le Gardien devrait leur permettre de suivre n'importe quel plan d'action qu'ils lui suggèrent. Cela dit, quoi qu'ils fassent, Fuller refusera de se joindre à eux en raison de son épuisement. Il leur dira qu'il les retrouvera pour le dîner et qu'il va essayer d'ici là de prendre un peu de repos.
Très peu de zones du navire peuvent être explorées par les investigateurs. Les zones principales sont le pont, la salle des machines, les quartiers de l'équipage et des passagers, et les soutes. Si les investigateurs vont dans un endroit autre que les soutes, soit ils y rencontreront des gens (si c'est une partie active du navire), ce qui les empêchera de fouiller le coin, soit ils ne trouveront rien d'intéressant dans le cas des quartiers. La seule exception concerne les quartiers du steward. Si les investigateurs essaient de s'y introduire discrètement, ils découvriront qu'il y a là un compagnon de couchette malade, qui les chasse. Mais pour qu'il n'apparaisse pas aux yeux des investigateurs que les seuls quartiers qui leur soient inaccessibles soient les quartiers du steward, les investigateurs peuvent cependant tomber sur d'autres personnes (équipage ou passagers), également dans leurs quartiers respectifs. À ce moment de l'aventure, le Gardien doit en effet continuer à minimiser le rôle du steward.
Si les investigateurs se font prendre en train de voler, vandaliser, ou fouiller quelque chose dans la cabine ou le bureau de quelqu'un d'autre, ils seront traduits devant le capitaine du *Bancora*, Anthony Girling. Originaire du Lancashire, c'est un homme ayant passé plus de la moitié de sa vie à servir à bord d'un bateau et il est très peu tolérant envers les personnes qui violent le sanctuaire qu'est son navire. Il est prompt à juger les investigateurs et décrète qu'ils doivent rester confinés dans leurs quartiers jusqu'à Calcutta, où ils seront remis aux autorités portuaires pour être condamnés. Un test de Baratin assorti d'une réussite extrême peut convaincre le capitaine Girling de mettre la pédale douce. Ils seront en ce cas toujours confinés dans leurs quartiers pour le reste du voyage, mais ne seront pas poursuivis une fois la ville de Calcutta atteinte.
Le *Bancora* possède trois soutes, chacune dotée sur le dessus d'une grande trappe afin qu'une grue puisse y accéder. Chacune de ces grandes trappes intègre une autre trappe à taille humaine et une échelle permettant un accès différent. La première soute abrite actuellement un peloton de soldats britanniques du 2e bataillon, le Bedfordshire and Hertfordshire Regiment, en route vers Calcutta. Si les investigateurs adressent la parole aux soldats, ces derniers seront polis avec eux, mais renverront toute question vers leur sergent de peloton ou leur commandant. Le sergent Patterson en restera lui aussi aux politesses, tandis que le lieutenant Maclean sera plus courtois. Aucun des soldats à bord du *Bancora* n'a le moindre renseignement sur le navire ou son équipage en dehors de ce que les investigateurs savent déjà. Ils ne divulgueront aucune information militaire officielle, hormis le fait qu'ils vont prendre leur affectation à Cawnpore. Le lieutenant Maclean ne dort pas dans la soute, mais dispose de sa propre cabine.
La deuxième soute est remplie de caisses, de boîtes et de tonneaux. Certaines de ces marchandises appartiennent à des passagers à bord du *Bancora*, mais l'essentiel du contenu de la cale se compose de marchandises et de courriers expédiés à Calcutta. Une fouille approfondie de cette soute prendra trois heures. Pour chaque heure passée à chercher, un investigateur peut tenter un test de Trouver Objet Caché avec une difficulté majeure. En cas de réussite, il découvre une caisse partiellement ouverte contenant cinq revolvers Smith & Wesson M1917 .45 ACP et 30 boîtes de munitions, chacune accueillant vingt-cinq cartouches de calibre 45. Ces armes et munitions sont des surplus de guerre. Ni la caisse ni son contenu ne sont marqués ou étiquetés, et aucun nom ou adresse d'expéditeur ou de destinataire n'y figurent. En fait, ces armes sont introduites en contrebande à Calcutta, où elles seront vendues sur le marché clandestin d'armes de la ville.
La troisième soute est pour sa part chargée de minerai de charbon brut. Le charbon et la poussière qui en sont issus sont sensibles au feu et pourraient mettre en péril le navire si ce combustible venait à s'enflammer.

Zone 1-2 - Incendie dans la soute

Le Gardien peut entamer cette partie du scénario une fois que la soirée a débuté. Lorsque les investigateurs ne sont pas dans la deuxième soute, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Alors que la lumière du soleil s'estompe à l'ouest à l'horizon, une sirène d'alarme se met à sonner ! « Au feu ! Au feu ! Au feu ! Tous sur le pont ! » La source de l'incendie est facilement repérable : des flots de fumée noire sortent de la deuxième soute.

Les investigateurs peuvent constater que tout le monde, tant l'équipage que les passagers, a répondu à l'alarme ; personne ne reste derrière ou n'esquive l'appel. Une fois sur le pont, un test réussi de Trouver Objet Caché informe les investigateurs qu'Adam Fuller ne s'y trouve pas.
L'équipage prend part au combat contre l'incendie, en formant une ligne de seaux d'eau et en dirigeant plusieurs lances à incendie sur le feu. Le lieutenant Maclean ordonne immédiatement à ses hommes d'aider l'équipage à combattre le feu. Si les investigateurs se portent volontaires, leur aide sera accueillie favorablement par l'équipage, qui les dirigera rapidement vers la ligne de seaux d'eau, la manipulation des lances à incendie, ou le poste de secours où les combattants du feu blessés seront accueillis. Une partie de l'équipage arrose la soute remplie de charbon pour l'empêcher de prendre feu. À moins que les joueurs y pensent par eux-mêmes, autorisez chaque investigateur à effectuer un test d'Idée ; un test réussi l'informe que si le charbon prend feu, le navire est perdu.

Ligne de seaux d'eau

Les investigateurs apportant leur aide à la ligne de seaux d'eau doivent, chaque round, réussir un test de Dextérité pour se montrer efficaces. Ils peuvent intégrer n'importe quelle place dans la ligne, soit à un robinet sur le pont, au milieu ou en tête de file d'où ils déversent leur eau sur le feu. Après chaque test, l'investigateur doit également réussir un test de Constitution pour voir s'il est asphyxié par l'inhalation de fumée. Au premier round, le test se fait normalement ; au deuxième, à -10 %, et ainsi de suite.

Manipulation des lances à incendie

Les investigateurs apportant leur aide au contrôle des lances à incendie doivent réussir chaque round un test de Force pour se montrer efficaces. Une fois les lances sous pression, elles deviennent très lourdes et très difficiles à manipuler. Les investigateurs peuvent soit soutenir le plus gros du tuyau, soit se placer à la tête de la lance, pulvérisant l'eau sur le feu. Après chaque test, l'investigateur doit lui aussi effectuer un test de Constitution pour voir s'il est asphyxié par l'inhalation de fumée. Lors du premier round, le test est effectué normalement ; le deuxième round à -10 %, et ainsi de suite.

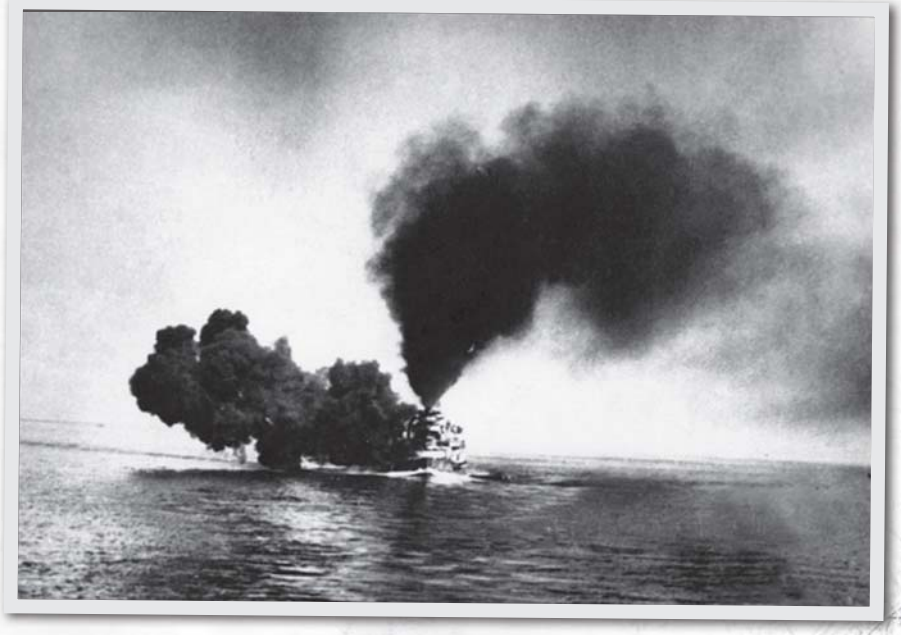
Premiers soins

La fumée qui s'échappe est épaisse et noire, et toute personne prise dedans a une forte probabilité de se retrouver asphyxiée. La fumée immobilisant chaque round 1D6 PNJ, beaucoup de personnes ont besoin d'être tirées hors de l'incendie pour faire l'objet de premiers soins. Plusieurs PNJ peuvent aider les investigateurs à sortir les gens de la fumée, aucun test de Force n'est donc nécessaire, mais pour chaque personne aidée par un investigateur, ce dernier doit effectuer un test de Constitution pour voir s'il est asphyxié par la fumée. Ce test n'est cependant pas assorti d'un malus cumulatif à chaque personne tirée de la fumée, car l'investigateur reprend une bouffée d'air frais après avoir tiré la personne pour la mettre en sécurité. L'investigateur doit ensuite réussir un test de Premiers soins pour chaque personne tirée de la fumée.

Le feu fait rage pendant 1D6+6 rounds, moins une unité pour chaque round où un investigateur réussit à poursuivre sans être asphyxié par la fumée, soit dans la ligne de seaux d'eau, soit à la manipulation des lances à incendie. Chaque round où l'incendie fait rage, les investigateurs doivent tenter un test de Chance de groupe (l'investigateur ayant le score de Chance le plus faible représentant la chance du groupe – car on est aussi fort que son maillon le plus faible). Chaque test raté a pour conséquence que des munitions ou d'autres substances combustibles, telles que des pots de peinture, explosent à l'intérieur de la deuxième soute. Cette déflagration inflige 1D6-1 points de dégâts à quiconque se trouve à l'avant de la ligne de seaux d'eau ou d'une lance à incendie, et 1D3-1 points de dégâts de commotion à toute autre personne aidant à combattre l'incendie.

Après l'extinction de l'incendie, des investigateurs curieux peuvent examiner la deuxième soute ravagée par le feu. Il n'y a en effet plus rien pour empêcher de scruter ses entrailles, où des braises rougeoyantes, maintenant arrosées, émettent encore une certaine lueur. Toute personne regardant dans la soute doit effectuer un test de Trouver Objet Caché. Réussir le test nécessite ensuite d'effectuer un autre test, de Santé mentale cette fois-ci (perte 1/1D4+1 points), car l'investigateur en question est confronté à la vue d'un corps brûlé (et mutilé s'il y a eu des explosions), gisant sur le sol de la soute, avec un nœud coulant autour du cou ; il voit également l'autre extrémité de la corde attachée à l'une des poutres carbonisées de la soute. Le corps s'est sans doute pendu à la poutre, mais le feu a brûlé la corde et laissé tomber le cadavre au sol. Dès que les officiers du navire sont avertis de la présence du corps, ils ordonnent à tout le monde de s'éloigner de la soute et, dès que le fond de la soute a suffisamment refroidi, demandent aux membres de l'équipage d'emporter le cadavre à l'infirmerie. Tout investigateur ayant déjà croisé Adam Fuller et apercevant le corps peut tenter un test d'Idée. En cas de réussite, l'investigateur soupçonne que le corps découvert dans la cale pourrait bien être celui d'Adam Fuller.

Si un investigateur est médecin ou infirmière, Michael Snow, le médecin du navire, requiert son aide pour envelopper le corps et l'attacher afin qu'il puisse être remis aux autorités une fois que le navire accostera à Calcutta. Cela donne à l'investigateur en question la possibilité d'examiner le cadavre. Le docteur Snow a plutôt l'habitude de soigner les marins blessés ou tuméfiés, et possède une expérience limitée des cadavres, de sorte que toute aide proposée par les investigateurs sera chaleureusement accueillie. La réussite à un test de Médecine permet de déterminer que le décès est dû à une asphyxie consécutive à la pendaison. Le docteur Snow n'a que faire de déterminer la cause de la mort, mais si l'investigateur en fait mention auprès de lui, il confirmera ses conclusions. Un test réussi de Trouver Objet Caché sur le corps révèle encore deux choses. Tout d'abord, un message expliquant le suicide écrit sur une serviette de table serrée dans la main gauche de Fuller, ce qui l'a ainsi protégé contre les flammes. Et, en second lieu, une boîte d'allumettes s'étant consumée dans son pantalon et ayant causé une marque de brûlure dans la poche avant droite. Le message dit : « Adieu, monde cruel ». À moins que l'investigateur ne la recherche spécifiquement, un test d'Idée réussi assorti d'une réussite extrême lui suggérera de chercher la montre à gousset de Fuller comportant le symbole vu dans son rêve que Fuller a montré à tous au petit déjeuner. Une fouille du cadavre révèle rapidement que la chaîne de la montre manque – mais pas la montre elle-même.



Calcutta : endroits à visiter

Bureau de l'Inde : Le Bureau de l'Inde est le ministère du gouvernement britannique, qui supervise l'administration de la colonie. Bien que son siège indien ait depuis déménagé vers la nouvelle capitale, New Delhi, les bureaux de Calcutta sont immenses et conservent une vaste kyrielle d'archives remontant à plusieurs décennies. Elles contiennent des dossiers fiscaux, des certificats de mariage et autres documents publics qui, avec un simple pot-de-vin glissé aux employés sous-payés, deviendront accessibles aux investigateurs. Pour un pot-de-vin plus important, un employé les aidera même dans toute recherche qu'ils souhaiteraient entreprendre.

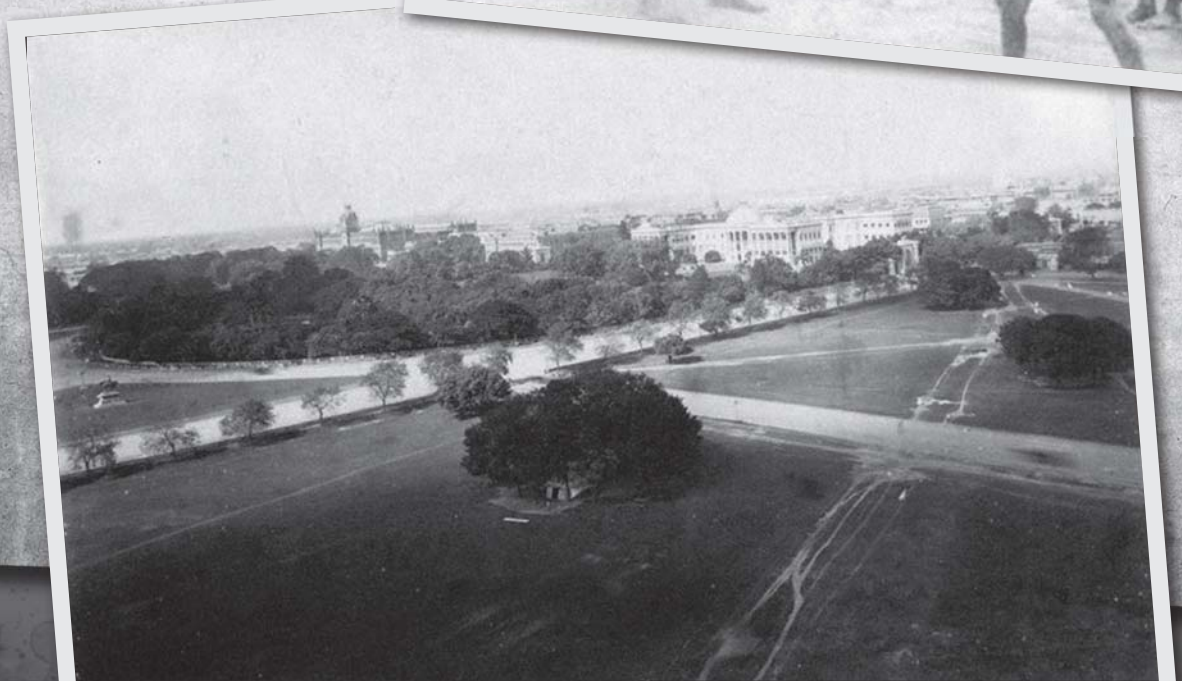
Le Maïdan et le Fort William : Le Maïdan est un grand parc urbain abritant plusieurs terrains de football et de cricket, en particulier le stade de cricket « Eden Gardens ». Le Maïdan faisait partie du parc de Fort William, et bien qu'il soit administré par la police de Calcutta, il appartient à l'armée britannique.

Chowringhee Street : Un quartier d'affaires réputé composé de magasins, d'hôtels et de restaurants.

Le Burrabazar : Un marché du textile vaste et tumultueux situé au cœur de Calcutta, où l'on peut trouver de nombreux articles de confection occidentale, orientale et moyen-orientale.

La Société asiatique du Bengale : L'ASoB (The Asiatic Society of Bengal) est la communauté scientifique principale de l'Inde tout entière. C'est un endroit permettant aux personnes très instruites de se réunir, de discuter et d'échanger autour de leurs recherches scientifiques. L'ASoB possède une collection éclectique d'objets scientifiques, ainsi qu'une bibliothèque. Les investigateurs ayant une ÉDU supérieure ou égale à 80 peuvent rejoindre l'ASoB pour la somme de 75 R, ou utiliser les équipements de la société pour 5 R par jour.

Le Collège de Fort William : Cette université est spécialisée dans l'enseignement et la traduction des langues indiennes.



CALCUTTA
for Murray's Handbook
English Mile
References
1. Post Office D. 5.
2. Custom House D. 4.
3. Holwell Monument D. 4.
4. Small Cause Court D. 5.
5. Dalhousie Institute D. 5.
6. Currency Department D. 5.
7. Telegraph Office D. 5.
8. Government Dispensary D. 5.
9. Metcalfe Hall (Imperial Library) D. 5.
10. Stationery Office D. 5.
11. Imperial Bank D. 5.
12. High Court D. 5.
Sir A. Eden's Statue D. 5.
Town Hall D. 5.
Sir T. Woodburn's Statue D. 5.
Sir S. Bayley's D. 5.
Municipal Office D. 5.
18. Imperial Museum (Indian) E. 6.
19. Economic E. 6.
20. Asiatic Society E. 6.
21. Lt.-Col. Bentinck's Statue D. 5.
22. Lord Lawrence's D. 5.
23. Lord Hardinge's D. 5.
24. Lord Mayo's D. 5.
25. Lord Auckland's D. 5.
26. Sir D. Ochterlony's Monument D. 5.
27. Sir James Outram's Statue D. 6.
28. Sir W. Peel's D. 5.
Chitpur Terminus E. 2.
Baghbazar D. 2.
Sealda Station E. 4.
Mutla F. 5.
East India Railway C. 4.
Calcutta University E. 4.
Mohammadan College E. 5.
General Hospital D. 7.
Military D. 7.
Insane D. 7.
Mayo D. 3.
Campbell F. 5.
Government House D. 5.
United Service Club E. 6.
Bengal Club E. 6.
Government Botanical Gardens A. 7.
Horticultural Society's D. 8.
Zoological D. 7.
Civil Engineering College B. 7.
St. Paul's Cathedral E. 7.
Roman Catholic D. 4.
St. John's D. 5.
St. Andrew's Scotch Church D. 4.
Armenian D. 4.
Old Mission D. 5.
29. Lord Lansdowne's Statue D. 6.
30. Lord Roberts D. 6.
31. Lord Napier of Magdala's C. 6.
32. Lord Northbrook's D. 5.
33. Lord Canning's D. 5.
34. Maharaja of Darbhanga's D. 5.
35. Lord Curzon's D. 6.
36. Sir A. Fraser's D. 6.
37. Lord Minto's D. 6.
38. Lord Ripon's D. 6.
39. Lord Kitchener's D. 6.
VILLE NOIRE
PLANQUE DE TONTON
GARE FERROVIAIRE
ALI KHAN IMPORTS
VILLE BLANCHE
KING'S HOSPITAL
PORT DE KINDDERPORE

Une fois l'incendie éteint et le corps enlevé, la deuxième soute est recouverte d'une bâche, mais n'est pas gardée. Si les investigateurs veulent l'inspecter pour déterminer l'origine du feu, ils pourront descendre à l'intérieur sans être remarqués, juste en faisant attention. Un examen du fond de la soute et un test d'Idée assorti d'une réussite extrême informeront l'investigateur en question que l'incendie s'est déclaré dans une flaque de carburant déversé puis enflammé avec une allumette, directement sous le corps pendu – les investigateurs ayant des antécédents ou travaillant dans la lutte contre les incendies peuvent tenter le test d'Idée sans la réussite extrême. Une fois la source de l'incendie découverte, un nouveau test d'Idée informe l'investigateur du scénario le plus probable : Adam Fuller a dû déverser le carburant, s'est préparé à se pendre, puis a laissé tomber une allumette enflammée dans le carburant juste avant de se laisser tomber d'une pile de caisses. Tous ces éléments pointent vers un suicide horrible. Un test de Psychologie réussi convainc les investigateurs que les rêves de Fuller ont dû le conduire jusqu'aux frontières de la folie.

La vérité sur la mort d'Adam Fuller

Du fait de la teneur de leur conversation durant le petit déjeuner, le steward est désormais convaincu que Fuller et les investigateurs sont des agents du Yithien. Il a dès lors utilisé son sort de Domination pour forcer Fuller à descendre dans la soute. Il l'a ensuite étranglé, lui a dérobé sa chaîne de montre, puis a pendu le corps aux poutres. Il a fait en sorte que cela ressemble à un suicide, puis a mis le feu pour éviter que subsiste le moindre élément de preuve. Malheureusement, l'incendie qui a suivi a mis les passagers et l'équipage en état d'alerte pour la fin de la traversée, ce qui l'empêche désormais de trouver le moment opportun pour assassiner les investigateurs.

Il n'y a pas d'autres événements préécrits pour cette scène jusqu'à ce que le *Bancora* atteigne les quais de Calcutta. Le navire accoste au port de Kidderpore, à Calcutta, à 9 h du matin.

Calcutta (reportez-vous au plan de la ville de Calcutta p. 29) est l'ancienne capitale de l'Inde sous le Raj britannique. Et si New Delhi est désormais la nouvelle capitale du pays sous domination britannique, Calcutta reste un centre important pour le commerce, la culture et l'industrie manufacturière. La diversité culturelle introduite par les Britanniques a contribué à diviser la ville en deux quartiers distincts : la « Ville blanche » et la « Ville noire ». Centrée sur le quartier de Chowringhee, « la Ville blanche » abrite la majorité de la population expatriée de Calcutta, en compagnie de quelques Indiens de statut ou fortune suffisamment élevés pour pouvoir y habiter. Située au nord de la ville, « la Ville noire » accueille pour sa part la plupart des autochtones de Calcutta et est notoirement un foyer de pauvreté. Le port de Kidderpore est le principal quai de chargement et fait partie de « la Ville blanche ». Calcutta abrite plus de deux millions d'âmes.

Zone 1-3 - Le bureau des douanes du port de Kidderpore

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Conduits par l'inspecteur Gauntlett, les membres de la police de Calcutta montent à bord du Bancora *et passent plusieurs heures à interroger tous ceux qui ont aidé à combattre l'incendie à bord du navire, ainsi que toutes les personnes ayant avoué connaître la victime, mais au final, vous êtes tous libérés sur parole. Le port de Kidderpore à Calcutta dégage une odeur d'eau de mer et de sueur. Le* Bancora *devient une ruche d'activité lorsque les hommes se mettent à actionner les grues pour décharger le fret récupérable après l'incendie. Le peloton de soldats britanniques est pour sa part occupé à décharger sa propre cargaison. Lorsque vous débarquez du navire, vous êtes accueillis par les agents des douanes.*

Tous les passagers, lorsqu'ils débarquent du navire, sont escortés vers le bureau des douanes du port de Kidderpore. Ce bureau est divisé en deux sections : le bureau des déclarations et le bureau des douanes proprement dit. Les investigateurs passent d'abord par le premier où il leur faut déclarer tout ce qu'ils veulent introduire en Inde, dont les armes ; puis ils passent par le poste de douane pour faire tamponner leurs passeports.

Le bureau des déclarations est rapide et efficace ; les investigateurs sont tenus de déclarer tout ce qu'ils font entrer dans le pays. Une taxe est prélevée sur les armes à feu introduites à Calcutta, d'un montant de 40 R pour chaque arme longue ou fusil de chasse, et de 20 R pour chaque arme de poing. Toute arme de calibre militaire trop visible, comme les .303 ou .450, sera confisquée, car sa possession par un civil est illégale suite à plusieurs soulèvements s'étant produits vers la fin du XIX^{e} siècle. Si un investigateur ne veut pas s'acquitter de la taxe, il peut tenter un test de Baratin pour éviter de la payer ou avec un pot-de-vin se montant à au moins 25 % de la taxe, l'investigateur obtient un dé de bonus pour ne pas avoir à payer le reste de la taxe. Un test séparé doit être effectué pour chaque arme pour laquelle un investigateur ne veut pas s'acquitter de la taxe. Sinon et enfin, un investigateur peut tenter un test de Persuasion pour voir toutes les taxes imposées sur la totalité de ses armes à feu réduites de moitié. Tout investigateur britannique peut tenter un test de Crédit assorti d'une réussite extrême pour obtenir cette même dernière condition.

En comparaison avec le bureau des déclarations, le bureau des douanes est encombré de longues files de personnes attendant le traitement de leur dossier, mais il n'y a aucune rencontre à cet endroit. Après leur passage par les deux bureaux, on souhaite la bienvenue aux investigateurs à Calcutta : ils ont désormais le droit de vaquer à leurs occupations.

Zone 1-4 - L'aire de réception du fret

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Il vous a fallu près de trois heures pour que le traitement de vos papiers se termine à la douane. Dès que vous quittez le bureau, une marée humaine chaotique et bruyante vous accueille. L'aire générale de réception du fret se trouve juste à l'extérieur du bureau des douanes, et elle est actuellement occupée par des centaines de personnes, de nombreux camions et même quelques chariots tirés par des bœufs, tous poussant en direction des entrepôts pour récupérer les marchandises qui viennent d'être déchargées. La plupart des personnes attendent de récupérer le fret des entrepôts, mais il y a également une queue d'individus souhaitant être pris en charge par des pousse-pousse, et le peloton de soldats britanniques du Bancora *qui se regroupe et se met en rangs pour se préparer à partir.*

Il y a des centaines de personnes bruyantes qui cherchent à récupérer les cargaisons venant d'arriver à Calcutta (le *Bancora* n'étant que l'un des nombreux navires entrant dans le port ce jour). Le peloton de soldats a lui aussi terminé de décharger son équipement et se trouve maintenant à l'extérieur du bureau des

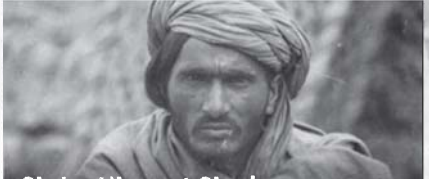
douanes, à attendre qu'un convoi de camions vienne les prendre et récupérer le matériel qu'ils ont amené avec eux. Les soldats sont en rang, arme à l'épaule.
À ce stade de l'aventure, les investigateurs sont peut-être toujours perdus et sans direction claire, ne sachant pas où aller. S'ils pataugent vraiment, le Gardien peut leur permettre d'effectuer un test d'Idée. Un test réussi leur suggère que ce serait une bonne idée de louer les services d'un guide indien, qui pourrait reconnaître le symbole ou l'écriture entraperçus dans leurs rêves. Les investigateurs qui réussissent leur test d'Idée remarquent au même moment un Indien robuste coiffé d'un turban blanc et arborant un large sourire.

Sirdar Himmat Singh est un vétéran sikh de la Grande Guerre ayant perdu son bras droit sur le front occidental. L'ex-sergent aux mensurations viriles proposera ses services comme « shikari », ou guide de chasse, tant pour Calcutta qu'au-delà. Bien qu'il ne sache pas où *Ali Khan Imports* est situé, il peut aider les investigateurs à localiser le Bureau de l'Inde à Calcutta s'ils veulent effectuer des recherches dans les archives locales, dans ses collèges et universités, ou fréquenter des lieux pour faire du shopping ou se loger. C'est aussi un pratiquant du Gatka, un art martial sikh qui utilise les armes de mêlée plutôt que le combat à mains nues – dans le cas présent, le gros bâton de bambou que porte Singh. Singh travaillera pour un salaire aussi modique que 5 R par jour.
Le Gardien peut également demander aux investigateurs d'effectuer un test de Trouver Objet Caché. S'il est réussi, l'investigateur apercevra un camion s'éloignant de l'aire de réception du fret avec, dessinée au pochoir sur le côté, la représentation d'un éléphant bleu levant les pattes avant, très semblable à celui entraperçu dans leurs rêves ! Comme des centaines de personnes séparent les investigateurs du camion, il est impossible pour eux de le rattraper avant qu'il ne disparaisse dans les quartiers au cœur de Calcutta.
Pendant ce temps, les investigateurs sont observés : le steward du *Bancora* les a en effet suivis. Il tente de les éliminer lorsqu'ils essayent de quitter l'aire de réception du fret. Il utilise ainsi son sort Domination pour prendre le contrôle d'un soldat britannique, le soldat Dickie Carter, et obliger ce dernier à charger son fusil et à tirer sur les investigateurs. Chaque investigateur doit effectuer un test de Chance ; celui qui échoue par le plus grand écart, ou réussit par le plus petit si tout le monde réussit, est pris pour cible par le soldat dominé.

La décision du steward de dominer un soldat britannique est un choix médiocre. En effet, en raison de la nécessité pour Carter de baisser son fusil, de prendre un chargeur dans une poche de ceinture, de le charger dans son fusil, et d'insérer une cartouche dans la chambre, le steward n'aura le temps de diriger Carter que pour un unique tir visant les investigateurs avant que la bousculade de la foule paniquée ne les engloutisse et que les réactions rapides des autres soldats ne les fassent désarmer Carter. Ils sont d'ailleurs capables de le maîtriser si vite que les investigateurs auront peu de chances d'avoir le temps de riposter, d'autant plus qu'ils viennent juste de laisser à la douane leurs propres armes et qu'elles sont peu susceptibles d'être chargées ou à portée de main.
Alors que la foule se bouscule pour s'éloigner de la fusillade, les investigateurs doivent chacun effectuer un test d'Esquive pour éviter d'être piétinés. Si un investigateur le rate, il subit 1D6 points de dégâts. Durant la panique, un test de Trouver Objet Caché assorti d'une réussite extrême permettra à un investigateur d'apercevoir le steward du *Bancora* en train de se dissimuler derrière un véhicule et de regarder le soldat sous sa domination. Une fois que les gens paniqués commencent à courir dans tous les sens, le steward s'évanouit cependant dans la foule compacte.

Conclusion de la Scène 1

Quelques minutes après le coup de feu, l'ordre est déjà rétabli avec force bâtons brandis par plusieurs agents de la police indienne. Pendant ce temps, le lieutenant Maclean fait le nécessaire pour que le soldat Carter soit emmené dans une ambulance, sous escorte armée, jusqu'au King's Hospital situé au centre de Calcutta. Personne ne sera autorisé à parler à Carter, mais un investigateur réussissant un test de Psychologie remarquera qu'il semble confus. Abordés, le lieutenant Maclean et le sergent Patterson présenteront leurs excuses aux investigateurs et leur diront qu'ils ne savent pas ce qui est arrivé au jeune homme. S'ils leur posent la question, ils diront aux investigateurs que le soldat Carter a été transporté au King's Hospital pour y subir des examens médicaux.
Si Carter parvient à atteindre un investigateur avec son tir, l'un des soldats propose de prodiguer à ce dernier les premiers soins avant qu'une ambulance militaire britannique n'arrive et n'emmène le blessé au King's Hospital. Dans l'ambulance, solidement attaché et sous garde armée, se trouve également le soldat auparavant dominé qui a tiré sur l'investigateur.



Sirdar Himmat Singh, guide manchot, 30 ans

FOR	75
CON	70
TAI	65
DEX	65
APP	50
INT	65
POU	80
ÉDU	75

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 70

Combat :
- Combat à distance (chakram) 50 %
  1D6+1+1D2 points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps, gatka/bâton) 50 %
  1D6+Impact points de dégâts

Compétences :

Anthropologie	16 %
Discrétion	55 %
Écouter	50 %
Équitation	55 %
Esquive	51 %
Mécanique	40 %
Lancer	40 %
Langue maternelle (pendjabi)	75 %
Langues (anglais)	51 %
Langues (français)	16 %
Langues (hindi)	51 %
Philosophie et religion (sikhisme)	20 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	10 %

Dickie Carter, soldat britannique dominé

FOR	55
CON	70
TAI	55
DEX	65
INT	60
POU	50

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8

Combat :
- Combat à distance (fusils, Lee-Enfield Mark III calibre .303) 55 %
  2D6+4 points de dégâts

Remarque : La densité de la foule réduit la compétence en Combat à distance (fusils) du soldat dominé à 30 %.

Carter se montre de toute évidence extrêmement bouleversé et déboussolé. Si on l'interroge, il affirme ne pas avoir le moindre souvenir d'avoir tiré avec son arme. Les soins médicaux que l'investigateur blessé reçoit sont rapides et complets. Entre le triage sur les quais et les soins d'urgence dispensés à l'hôpital, il regagne 1D3+1 points de vie après avoir passé seulement quatre heures dans l'établissement hospitalier. Si l'investigateur blessé est une femme, le lieutenant Maclean monte dans l'ambulance et restera avec elle jusqu'à sa sortie de l'hôpital, très choqué de ce qu'un homme sous son commandement a pu faire. Quel que soit le sexe de l'investigateur blessé, le lieutenant Maclean s'arrangera de toute façon pour louer les services d'un taxi, qui emmènera les autres investigateurs à l'hôpital.

Tout investigateur qui n'est pas soigné pour ses blessures, mais se rend tout de même à l'hôpital, peut croiser un patient français assis dans un fauteuil roulant et portant une camisole de force. Une infirmière britannique l'accompagne. Le patient parle seul, à plusieurs reprises, tenant des propos incohérents ; le Gardien doit faire en sorte que ces propos correspondent à l'un des *Instantanés oniriques* dont un investigateur a déjà fait l'expérience.

Si les investigateurs se renseignent sur le malade mental, l'infirmière, une certaine Miss Whateley, les informe que la névrose de Monsieur Renaudeau a été provoquée par une sévère privation de sommeil. S'ils demandent si son cas est unique, sur un test de Baratin réussi, elle les informera qu'un chef d'entreprise local s'est pris d'un vif intérêt pour cette augmentation plutôt spectaculaire des cas de manque de sommeil, et fait don de son temps, de son argent et de ses biens pour veiller à leur prise en charge. Cet homme d'affaires s'appelle M. Anil Ali Khan, d'*Ali Khan Imports*. Si les investigateurs expriment un intérêt quelconque pour les efforts qu'il prodigue, l'infirmière leur donne la carte de visite d'Ali Khan qu'il a laissée dans le bureau de l'infirmière en chef. En plus de mentionner l'adresse de son magasin (en anglais et en hindi) situé sur Chowringhee Street, la carte de visite est marquée du symbole d'un éléphant bleu se tenant sur ses pattes arrière.

Si les investigateurs ratent leur test de Baratin en discutant avec l'infirmière, elle devient soucieuse de leur état et insiste pour qu'ils l'accompagnent dans une chambre calme où ils pourront se reposer un peu. À cet instant, l'infirmière essayera de faire interner les investigateurs sans leur consentement en observation psychiatrique, soupçonnant d'avoir découvert un nouveau cas de psychose due à la privation de sommeil. Un repli rapide permet aux investigateurs d'échapper à la détention.

Si les investigateurs ont réussi à s'échapper sans dommages du port de Kidderpore et à obtenir les services d'un guide tel que Sirdar Himmat Singh, ce dernier pourra les conduire là où ils le souhaitent. S'ils veulent trouver un endroit où se loger, il leur recommandera le *Great Eastern Hotel*, situé non loin du port de Kidderpore, où un test de Crédit réussi leur procurera une chambre pour une semaine.

Si les investigateurs veulent effectuer des recherches dans les archives locales, il leur suggère de se rendre dans les locaux du Bureau de l'Inde à Calcutta, où un petit pot-de-vin à des employés sous-payés sera tout à fait suffisant pour leur accorder l'accès aux dossiers attestant des activités des marchands indiens faisant des affaires à Calcutta. Un test réussi de Comptabilité et l'équivalent d'1D4 heures de travail permettent de découvrir l'adresse d'*Ali Khan Imports*, sur Chowringhee Street, accompagnée de l'image/cachet de l'entreprise (l'éléphant bleu sur ses pattes arrière). Contre un pot-de-vin plus important, un employé entreprendra cette recherche pour les investigateurs, mais il faudra alors un jour et l'employé leur transmettra l'information à leur hôtel.

Si les investigateurs veulent mener des recherches, le guide leur suggère de se rendre, soit à la Société asiatique du Bengale, soit au Collège de Fort William (voir encadré sur Calcutta). Chacune de ces institutions sera en mesure de traduire l'inscription en hindi vue par les investigateurs dans leurs rêves, mais la Société asiatique du Bengale leur demandera de devenir membres avant d'effectuer la traduction, tandis que le personnel du Collège de Fort William la fera gratuitement.

Sinon, un investigateur britannique peut effectuer un test de Connaissance assorti d'une réussite extrême pour suggérer lui-même ces options. Mais il doit avoir dans son historique une certaine expérience de l'Inde pour justifier de ces connaissances.

Si les investigateurs sont à court d'idées sur les moyens d'aller plus loin, après leur départ du port de Kidderpore ou du King's Hospital, le Gardien est encouragé à leur demander d'effectuer un test d'Idée. En cas de réussite, les investigateurs pensent à assurer leur hébergement et sont rapidement dirigés vers le *Great Eastern Hotel* (voir ci-dessus). Si, arrivés à ce point, ils ne sont pas accompagnés d'un guide local, Sirdar Himmat Singh est alors présent au *Great Eastern Hotel* et se présente à eux comme guide à la disposition de ceux qui semblent être nouveaux, afin de leur montrer les merveilles de Calcutta.

Scène 2 - La Ville blanche et *Ali Khan Imports*

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Les rues étroites de Calcutta débordent de gens s'activant à leurs affaires. Les images, les sons, les odeurs de la ville vous agressent les sens – il est impossible de circuler dans les rues sans être bousculé par quelqu'un. Les vendeurs de rue vous proposent leurs marchandises tandis que la chaleur et l'humidité infiltrent vos vêtements trempés de sueur.

Les rues de Calcutta peuvent être étourdissantes et remplies de folie ; en raison de cette surcharge sensorielle, les investigateurs ayant peu d'expérience des voyages à l'étranger ont un malus de -10 % se cumulant avec tout autre malus portant sur les compétences basées sur les sens. Les investigateurs globe-trotters ne subissent pas en revanche ce malus additionnel.

L'influence britannique dans la « Ville Blanche » de Calcutta est tellement enracinée que chaque commerce est bilingue, pour la commodité des clients. Tous acceptent également à la fois la livre sterling et la roupie indienne. Si les investigateurs choisissent d'aller faire du shopping à Calcutta, le Gardien doit se référer à la « Liste de prix à l'époque classique » du *Manuel du Gardien* (p. 400-402). La plupart des commerçants ont augmenté les prix de leurs marchandises afin de tenir compte de tout éventuel marchandage du prix par l'acheteur.

Si les investigateurs ne sont pas encore tombés sur un indice susceptible de les conduire jusqu'à *Ali Khan Imports*, le Gardien peut à l'occasion leur demander d'effectuer un test de Chance. S'il est réussi, l'investigateur concerné remarque la présence du symbole visible sur le côté du camion d'*Ali Khan Imports* sur un prospectus déchiqueté collé sur un mur public. Le prospectus fournit à la fois le nom de l'entreprise et son adresse.

À moins que les investigateurs ne s'affairent à déjouer les poursuites (s'ils soupçonnent qu'ils sont suivis), le steward du *Bancora* continue à les espionner et à les suivre à distance de sécurité. Un investigateur peut tenter un test de Trouver Objet Caché pour voir s'il remarque sa silhouette. Tant que les investigateurs restent en public à découvert, le steward se contente de les observer et retardera son attaque contre eux jusqu'à ce qu'il puisse l'effectuer hors de la vue des masses grouillantes de la cité.

La vie dans la grande ville

Plus de deux millions de personnes vivent et travaillent dans l'ancienne capitale de l'Inde. Les rues de Calcutta sont encombrées de foules de personnes, de vendeurs ambulants et d'animaux (chèvres, bovins, chiens, chats, poulets, et un éléphant occasionnel). Contrairement à la « Ville noire », où les indigènes s'isolent des gens de l'extérieur, les habitants de la « Ville blanche » sont ouverts, amicaux, généreux et prêts à aider les étrangers dans le besoin. La plupart des bâtiments sont blanchis à la chaux afin de pouvoir refléter la lumière du soleil et réduire ainsi la chaleur à l'intérieur, et la plupart des gens portent des vêtements flottants de couleur claire qui les gardent au frais dans l'intense chaleur indienne de la journée.

En dehors du vaste réseau de tramway électrifié de la ville, se déplacer à Calcutta est chaotique. N'importe qui ayant n'importe quel statut ne peut obligatoirement s'offrir une voiture avec chauffeur, le véhicule ayant été importé d'Europe ou des États-Unis, ou acheté à son précédent propriétaire. Le coût prohibitif de l'importation de véhicules dans le pays rend rares les services de taxis. Les camions sont en revanche fréquents, mais la plupart des marchandises sont transportées à l'intérieur de la ville sur des charrettes tirées par des bœufs ou à bras. L'utilisation de véhicules à moteur dans les vieux quartiers du centre-ville de Calcutta est limitée, car leurs rues ne sont souvent larges que pour laisser passer une seule voiture ou un camion au grand maximum. La forme de transport la plus commune à Calcutta est le pousse-pousse : pour un montant forfaitaire de deux roupies, un tel pousse-pousse peut transporter jusqu'à deux adultes à travers la ville sur un temps de trajet de 30 minutes.

Si les investigateurs remarquent la silhouette du steward, ils doivent chacun réussir un test de Discrétion pour lui échapper. Après avoir échoué à tuer les investigateurs sur les quais, le steward est actuellement excessivement prudent, de sorte que toute tentative pour lui échapper le surprendra. Il se repliera alors et attendra que les investigateurs baissent à nouveau leur garde. Le steward passera au peigne fin sans relâche les quartiers d'affaires très peuplés de la ville, en particulier Chowringhee Street et, comme par hasard, apercevra les investigateurs, discrètement et à distance, entrer chez *Ali Khan Imports*, situé près de l'extrémité nord de Chowringhee Street.

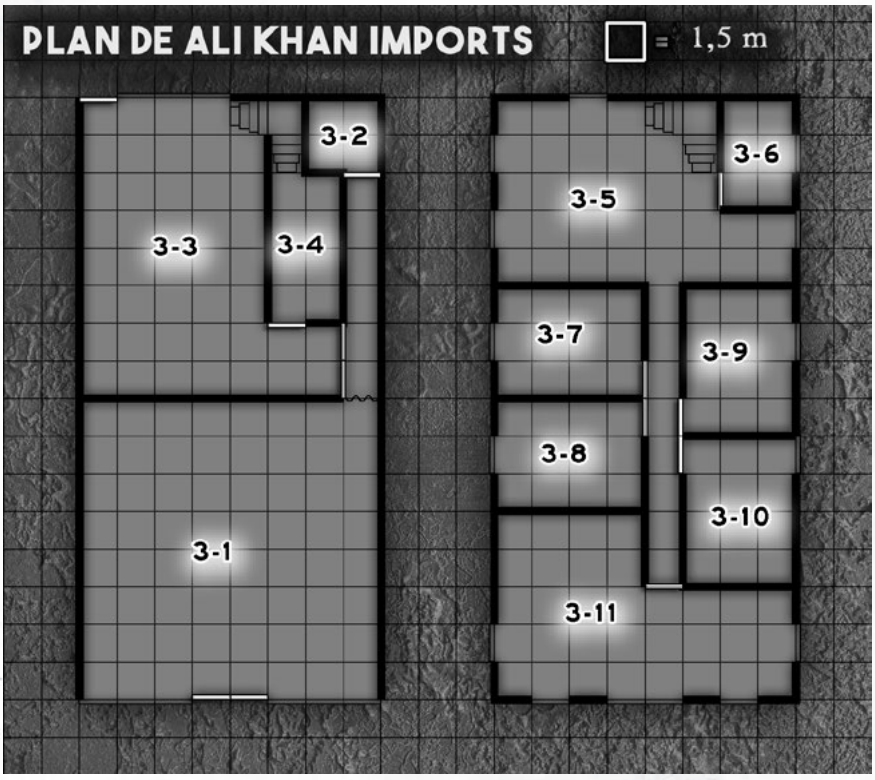
Zone 2-1 - *Ali Khan Imports*

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

> *L'air sent quelque peu le renfermé lorsque vous entrez dans la boutique* Ali Khan Imports. *Les étagères chancellent sous le poids des empilements précaires de tissus et de poteries, qui indiquent immédiatement la spécialité d'*Ali Khan Imports *; il y a cependant quelques antiquités et autres objets de curiosité disséminés dans l'ensemble du magasin. Un bel homme, au milieu de la vingtaine, avec un large sourire, vous aborde lorsque vous entrez : « Bonjour. Que puis-je pour vous ? »*

Lorsque les investigateurs pénètrent dans le magasin, Sanjay Ali Khan, l'un des neveux de Tonton, les aborde. Au départ, il fait de son mieux pour les intéresser aux achats qu'ils pourraient effectuer, en leur montrant divers objets. Mais s'ils lui présentent l'une des illustrations qu'ils ont créées à partir de leurs rêves, ou s'ils lui disent qu'ils ont vu dans leurs rêves l'image de l'enseigne de l'entreprise, Sanjay comprendra alors que les investigateurs doivent parler à Tonton et à Goru et leur expliquera qu'ils ont besoin de voir M. Ali Khan lui-même. Il sonnera alors pour qu'un vendeur du bureau vienne s'occuper de la boutique pendant que lui-même accompagne les investigateurs à l'extérieur, en traversant l'entrepôt et le bureau, puis en montant à l'étage (**Zone 2-5**) afin de voir Tonton et Goru.

Tout investigateur passant plus de dix minutes à parcourir le magasin peut tenter un test de Chance. Avec une réussite extrême, l'investigateur heurte accidentellement une étagère comportant un empilement élevé de tuiles en argile décoratives, ce qui les fait tomber et se briser au sol. Tandis que l'investigateur commence à remettre en place les morceaux de tuiles cassées, il découvre un morceau de papier plié resté prisonnier lors de la cuisson de l'une des tuiles en argile. Le document contient les instructions pour le sort *Malédiction des enfants d'en dessous*, alias *Souffle des profondeurs* dans le *Manuel du Gardien* (p. 265).



Le sort est écrit en latin, un succès à un test de Langues (latin) est donc nécessaire pour déchiffrer dans un premier temps le document. Ensuite, il faut quatre jours pour étudier le sort, et à la fin, la réussite à un test d'Intelligence avec une difficulté majeure est nécessaire pour apprendre le sort. L'étudier ne nécessite pas de test de Santé mentale, ni ne confère à l'investigateur d'augmentation de sa compétence *Mythe de Cthulhu*.

Zone 2-2 - Les toilettes

Comme le magasin *Ali Khan Imports* est situé dans la « Ville blanche », les toilettes de ce bâtiment sont réalisées selon les normes européennes. Il n'y a rien d'étrange ou d'inhabituel dans ces toilettes.

Zone 2-3 - La réserve

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

> *Cette grande pièce comporte de nombreux rayonnages bien ordonnés. Son plafond se situe à 6 m de hauteur, et les étagères courent jusqu'en haut. Chacune étagère est bourrée à craquer de caisses et de boîtes. Il y a également dans la pièce plusieurs échelles permettant d'accéder aux étagères supérieures. Une porte de garage imposante est située dans le mur est ; elle est actionnée par un système à poulie manuel permettant de la relever ou de l'abaisser. Une camionnette est stationnée dans cette réserve, à l'arrière de laquelle on peut trouver plusieurs caisses et grandes bobines de métal.*

La réserve est toujours occupée par au moins deux hommes vaquant à leurs affaires, soit en train de charger/décharger un camion, soit en train de faire l'inventaire de la marchandise. Ces ouvriers sont habillés dans le costume traditionnel, constitué d'un *dhoti* et d'une chemise (*kurta*). Si les investigateurs ne sont pas partis au bout de deux rounds, 1D4+1 ouvriers de plus sortent du bureau, en **Zone 2-4**, pour voir ce qui se passe.

La camionnette est la même que celle que les investigateurs ont pu voir partir de la zone de réception du fret au port de Kidderpore. À l'heure actuelle, son arrière est vide, à l'exception de deux caisses de tiges de fer de 60 cm de long et de deux bobines de fil de cuivre d'un diamètre de 1 pouce. Ce sont quelques-unes des matières premières nécessaires à la construction des canons à foudre yithiens.

Il n'y a aucun artefact ou autre objet intéressant dans la réserve.

Zone 2-4 - Le bureau

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Cette petite pièce contient trois bureaux et huit classeurs. Une grande carte du monde est accrochée à un mur, un grand calendrier au mur opposé. La carte est couverte de punaises. Un escalier à l'arrière de la pièce conduit à l'étage.

Il y a généralement au moins deux personnes dans cette pièce pendant les heures de bureau. Deux sont des manutentionnaires en costume, les personnes supplémentaires sont des ouvriers collectant ou livrant des factures d'expédition. Si un investigateur prend le temps d'étudier la carte suspendue au mur, il peut tenter un test d'Intelligence. Une réussite informe l'investigateur que la carte, et les punaises dessus, indiquent les endroits où *Ali Khan Imports* exerce ses activités. Les punaises sont de trois couleurs : vert, noir et jaune. Un test réussi de Comptabilité sur la paperasse en évidence dans cette pièce informe l'investigateur en question que les punaises vertes indiquent où *Ali Khan Imports* expédie ses marchandises et les punaises noires où *Ali Khan Imports* les achète. On ne peut en revanche trouver aucun document expliquant ce que les punaises jaunes indiquent (en vérité, elles montrent où le savant yithien s'est rendu pendant qu'il était en possession du corps d'Anil Ali Khan).

Punaises vertes : Dublin, Londres, New York, Rome, San Francisco et Sydney.

Punaises noires : Bagdad, Bangkok, Le Caire, Istanbul, Jakarta.

Punaises jaunes : Arkham, la Crète, Davao aux Philippines et Puerto Montt au Chili.

Zone 2-5 - La cuisine et le salon

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

*L'étage d'*Ali Khan Imports *est habité par Tonton et sa famille, ainsi que certains de ses ouvriers. Cette grande pièce est divisée entre une cuisine dominée par sa cuisinière en fer et son évier en pierre, et un salon où trône un véritable canapé Chesterfield. Entre les deux coins se trouve une grande table de salle à manger entourée de chaises.*

Les nièces de Tonton, Anjali et Jaya Ali Khan, dirigent la maisonnée au-dessus du magasin d'importation. Sauf s'il est tard dans la nuit, l'une d'entre elles, ou les deux, se trouvent dans cette pièce. Outre le canapé Chesterfield, le salon contient plusieurs fauteuils, une table basse et plusieurs bouts de canapé, une radio et une petite étagère comportant des ouvrages rédigés en anglais et en hindi. Ces derniers comprennent un atlas, des livres religieux, de poésie et de littérature classique. La radio est intégrée dans une armoire, avec deux haut-parleurs et plusieurs boutons sur le devant. Toute personne possédant la compétence *Électricité* ou réussissant un test de Connaissance assorti d'une réussite extrême peut identifier l'ensemble comme un récepteur superhétérodyne ; avec un test d'*Électricité*, elle découvrira que la fabrication des circuits électriques est parfaitement précise. Si on pose la question, la famille explique que Tonton l'a construite comme un hobby. La radio est actuellement réglée sur la fréquence de la Société de radiodiffusion indienne basée à Calcutta, mais elle peut capter des stations venant de beaucoup plus loin.

Les investigateurs sont escortés jusqu'à l'étage et Sanjay les présente à son frère cadet, Goru, qui analyse la comptabilité dans le salon, et à leurs cousines, Anjali et Jaya, qui travaillent dans la cuisine. Goru est jeune et dynamique, il accueillera les investigateurs presque comme s'il les attendait. Prenant le relais des services d'escorte de son grand frère, il semble heureux d'avoir l'occasion d'interrompre son travail. Goru conduit ensuite les investigateurs dans le couloir vers la chambre de Tonton, non sans avoir proposé auparavant à ses cousines que Tonton et ses invités puissent prendre un peu de thé.

5 ouvriers d'*Ali Khan Imports*

FOR	60
CON	55
TAI	60
DEX	55
INT	55
POU	50

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps, petit gourdin) 50 %
  1D6 points de dégâts

Compétences :
Esquive 30 %
Langue maternelle (hindi) 50 %
Langues (anglais) 20 %

2 employés d'*Ali Khan Imports* en costume

FOR	55
CON	55
TAI	60
DEX	55
INT	60
POU	50

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 50 %
  Variable

Compétences :
Comptabilité 45 %
Langue maternelle (hindi) 60 %
Langues (anglais) 45 %

Goru Ali Khan, jeune enthousiaste, 16 ans

FOR	60
CON	65
TAI	50
DEX	55
APP	60
INT	50
POU	55
ÉDU	60

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 75

Combat :
Aucune compétence

Compétences :
Comptabilité 25 %
Arts et métiers (sifflement) 30 %
Navigation 30 %
Langue maternelle (hindi) 75 %
Langues (anglais) 50 %

Zone 2-6 - La salle de bain

Cette salle de bain intégralement équipée est réalisée selon les standards européens.

Zone 2-7 - La chambre d'Anjali et de Jaya

Cette chambre est modestement décorée. Il est évident que dans cette pièce logent les femmes de la maisonnée.

Zone 2-8 - La chambre de Goru et de Sanjay

Cette chambre est modestement décorée et contient deux lits. Elle loge les deux neveux de Tonton.

Zone 2-9 - La chambre des ouvriers

Cette chambre est modestement décorée et contient plusieurs lits superposés. Les ouvriers de la réserve de Tonton ont l'habitude d'utiliser cette pièce.

Zone 2-10 - La chambre des ouvriers/des invités

Cette chambre est modestement décorée et contient deux lits. Les ouvriers de la réserve de Tonton utilisent parfois cette pièce, tandis que d'autres fois, elle est mise à disposition des invités.

Zone 2-11 - La chambre de Tonton

Lisez ou paraphrasez suivant :

Les rayons du soleil filtrent à travers les fenêtres à volets dans ce qui est par ailleurs une pièce sombre. C'est de toute évidence un grand espace ayant été cloisonné par toute une série de paravents en un espace de bureau, une bibliothèque, et au-delà, une zone de couchage délimitée par des rideaux. N'eût été la présence d'un bureau et d'une solide chaise, il serait difficile de dire que cette zone sert de bureau, étant donné le nombre de coussins épais posés au sol. Assis sur l'un de ces coussins, un vieil homme frêle semble en méditation. Mais après un toucher léger à l'épaule de la part de Goru, l'attention du vieil homme se porte sur ses nouveaux arrivants. Il sourit et fait un geste pour inviter chacun à prendre place sur les coussins.

Voici les sujets de discussion probables avec Tonton et Goru :

- Goru fait les présentations pour lui et son oncle en se nommant, mais dit aux investigateurs que tout le monde l'appelle simplement « Tonton ».
- Goru explique que Tonton ne parle pas anglais, et qu'il va donc rester pour traduire ce qui se dira aux investigateurs.
- Goru dit aux investigateurs que Tonton les attendait ; il est au courant de leurs rêves et les exhorte à se joindre à lui.
- Tonton avertit les investigateurs que de nombreux dangers les attendent, mais que le Pèlerin Rêvant les percevra à travers ces épreuves.

Si les investigateurs posent des questions sur le Pèlerin Rêvant, Tonton expliquera ce qui suit :

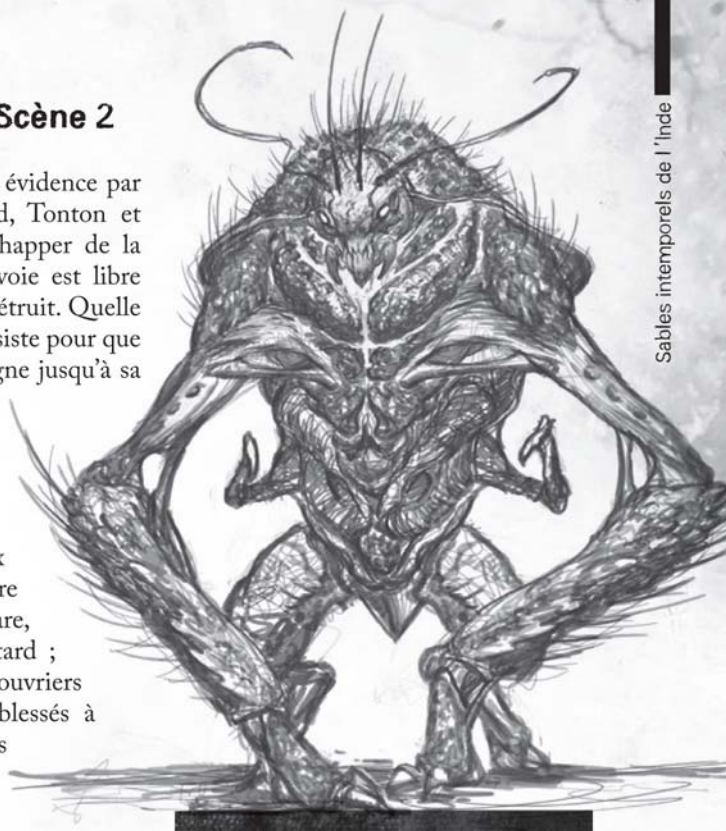
- « *Chacun d'entre vous a été choisi pour être un agent de la lumière, une force du bien, un avatar du Pèlerin Rêvant.* »
- « *Le Pèlerin Rêvant est un être d'une grande puissance au-delà du temps. Il a vu dans l'avenir la probabilité de l'Armageddon et vous a enrôlés comme agents du changement pour réorienter notre futur afin qu'il ne s'achève pas dans les cendres et le feu.* »
- « *À un certain moment de votre passé, le Pèlerin Rêvant a agi à travers chacun d'entre vous pour modifier le cours du destin, et une fois le processus terminé, votre mémoire en a été effacée.* »
- « *Cette manipulation du Pèlerin Rêvant a été remarquée par les Adversaires, qui ont envoyé leurs serviteurs s'opposer à lui. Nous sommes en guerre.* »
- « *Vos rêves sont Son appel aux armes ; Son cri de ralliement pour ses soldats. Vous avez été enrôlés dans Son armée.* »
- « *Le Pèlerin Rêvant dispose d'une bibliothèque dans le désert du Thar au nord de Jodhpur ; notre mission est de défendre cette bibliothèque. Si elle devait tomber, la capacité du Pèlerin Rêvant à prévenir l'Armaggedon serait considérablement réduite.* »

Si un investigateur met en question ou refuse son rôle prévu dans la guerre, Tonton lui répondra que ses rêves se poursuivront tant que la guerre ne sera pas dénouée.
Tonton dit aux investigateurs qu'il peut leur enseigner certaines techniques de méditation qui leur permettront d'alléger les souffrances résultant de leurs rêves, et devraient leur accorder quelques heures de sommeil. Tonton initiera les investigateurs intéressés aux méthodes de méditation profonde (voir les compétences de Tonton p. 21).
Tonton invite les investigateurs à rester avec lui et sa famille, car ils partiront demain pour Jodhpur, afin d'atteindre le désert du Thar, là où se trouve la bibliothèque du Pèlerin Rêvant. Les investigateurs voulant apprendre les techniques de méditation de Tonton peuvent le faire. Il leur faudra trois heures. Les investigateurs curieux de consulter la bibliothèque privée de Tonton peuvent également le faire ; Tonton est heureux de partager ses connaissances avec eux.
Les investigateurs tentant d'apprendre la compétence Méditation profonde de Tonton peuvent tenter un test d'ÉDU avec une difficulté majeure. Une réussite accordera à l'investigateur concerné 1D3 points de pourcentage dans cette nouvelle compétence.
Les investigateurs souhaitant parcourir la bibliothèque de Tonton trouveront un large éventail de livres rédigés en diverses langues. Ils portent diversement sur la philosophie, la médecine orientale, la religion, la politique, l'histoire, et ainsi de suite. Plusieurs ouvrages sont rares, mais aucun ne porte sur le Mythe ou l'occultisme.
Le bureau personnel de Tonton est ordonné, et, si les investigateurs lui posent la question, il préfère qu'ils n'y mettent pas la pagaille. Si un investigateur réussit cependant à fouiller son bureau, il peut tenter un test de Trouver Objet Caché. Une réussite révèle la présence d'un journal comportant des notes et des dates aux emplacements marqués par des punaises jaunes sur la carte de la **Zone 2-4.** Ces endroits sont ceux où le Yithien s'est rendu au fil des ans dans le corps de Tonton. Les investigateurs faisant cette découverte doivent d'abord réussir un test de Langues (hindi) pour exploiter correctement le journal.
À l'insu des investigateurs ou de Tonton, le steward a réussi à les suivre jusqu'à *Ali Khan Imports*, et il est désormais certain qu'ils sont de mèche avec le Yithien en raison du symbole affiché à l'extérieur du magasin, qui correspond à celui apposé sur les bijoux qu'il a pris sur le corps d'Adam Fuller. À la tombée de la nuit, le steward lance *Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel.* La créature réussit à pénétrer dans le bâtiment en grattant légèrement à la porte arrière donnant sur la réserve. Si un investigateur ne se trouve pas à ce moment dans la **Zone 2-3**, partez du principe qu'un ouvrier ouvre la porte pour voir ce qui se passe et est ensuite attaqué par le Vagabond. Une fois la créature à l'intérieur, il y a un vacarme tonitruant lorsqu'elle décime les ouvriers de Tonton. Le steward a en effet demandé à la créature de rechercher des étrangers, c'est donc ce qu'elle fait, et aussi vite que possible. Au moment où les investigateurs engagent le combat contre le Vagabond, dites-vous qu'il n'a pas subi suffisamment de dégâts pour que cela passe ses 3 points de protec-

tion de peau. Une fois que le Vagabond descend à 5 points de vie ou moins, il tente de s'attaquer à la personne la plus proche pour se retirer ensuite avec elle dans une autre dimension.
Les ouvriers de Tonton combattent le monstre, armés de leurs seuls gourdins ; ils font ainsi en sorte que Tonton et la famille puissent s'échapper. Hormis les couteaux de cuisine, il n'y a pas d'autre arme dans le bâtiment, l'évasion est donc l'option la plus logique pour Tonton, sa famille, et les investigateurs. Partez du principe que le combat entre le Vagabond et les ouvriers de Tonton se produit « hors champ », lorsque le Vagabond leur écorche le corps. Le bruit résultant préviendra suffisamment à l'avance les investigateurs que quelque chose de grave se déroule au rez-de-chaussée d'*Ali Khan Imports* pour qu'ils ne soient pas pris par surprise. Si les investigateurs choisissent de camper sur leur position et de combattre le Vagabond, cela peut signifier la fin de l'aventure pour un ou plusieurs d'entre eux.

Conclusion de la Scène 2

Après les dangers mis en évidence par l'apparition du Vagabond, Tonton et Goru permettent de s'échapper de la maison une fois que la voie est libre ou que le Vagabond est détruit. Quelle que soit l'issue, Tonton insiste pour que tout le monde l'accompagne jusqu'à sa maison secrète située dans la « Ville noire », car il est maintenant évident que les Adversaires les ont découverts. Tonton demande à deux de ses ouvriers de conduire la camionnette à la gare, où il les rejoindra plus tard ; il ordonne à ses autres ouvriers d'emmener les ouvriers blessés à l'hôpital. Il les assure qu'ils seront bien soignés.



Vagabond Dimensionnel

FOR	100
CON	80
TAI	90
DEX	65
INT	30
POU	65

Points de vie : 17
Impact : +1D6
Carrure : +2
Points de magie : 13
Mouvement : 7

Combat :
- Combat rapproché (griffes) 30 %
  1D8+Impact points de dégâts
  (le Vagabond Dimensionnel peut attaquer avec ses deux griffes en même temps)

Protection : 3 points (cuir épais)

Perte de Santé mentale :
0/1D10 points

Un Vagabond Dimensionnel peut voyager à volonté entre les dimensions, signalant sa transition en commençant par miroiter et disparaissant de la vue. Cette transition lui coûte 4 points de magie et prend un round, période durant laquelle on peut l'attaquer sans qu'il puisse riposter. Un Vagabond peut emporter des objets ou des êtres avec lui lorsqu'il passe dans une autre dimension. Il doit pour cela saisir l'objet désiré dans ses griffes et dépenser un point de magie supplémentaire par 50 points de TAI de l'objet. Les objets emportés par un Vagabond dans une autre dimension ne sont plus jamais revus.

Scène 3 - Ville noire... marché noir

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Les ruelles de la « Ville noire » de Calcutta sont encombrées par les vendeurs de rue exposant des denrées « moins-que-fraîches » et « pas-exactement-récentes », les enfants, les chèvres et les ordures. De toute évidence, on ressent rarement l'argent et l'influence britanniques dans cette partie de Calcutta. Une personne peut facilement se perdre dans les artères sombres et tortueuses qui parcourent toute la « Ville noire ».

Lorsque les investigateurs s'échappent d'*Ali Khan Imports*, ils peuvent tenter des tests de *Discrétion* pour essayer d'échapper à une personne susceptible de les observer (par exemple, le steward). Une fois que les investigateurs pénètrent à pied dans la « Ville noire », perdre ainsi toute personne susceptible de les filer est plus facile et ne nécessite de leur part qu'un test de Discrétion, en raison du nombre de personnes se trouvant dans les rues et de la nature tortueuse des sombres ruelles. Si les investigateurs réussissent à semer le steward, il prend contact avec les autres membres de sa cellule du Cimeterre noir et les informe des progrès effectués afin qu'ils puissent se restructurer et planifier la façon de gérer la situation. Il devient vite évident pour les investigateurs que la « Ville noire » se compose pour l'essentiel des bidonvilles de Calcutta. La criminalité y est monnaie courante, faite principalement de vols, de prostitution et de vente au sein du marché clandestin. En dehors des vendeurs ambulants capables d'installer et de démonter leur stand de marchandises en quelques minutes, il y a ici très peu de commerces légaux. La nature labyrinthique de la « Ville noire » et le caractère fermé de ses habitants, ainsi que leurs sympathies antibritanniques, font de ces bidonvilles, pour de nombreux extrémistes opposés au Raj britannique, l'endroit idéal pour se cacher des autorités.

La « Ville noire » peut se révéler très dangereuse envers les étrangers et leurs sympathisants. Lorsqu'ils se déplacent durant la journée dans les rues et les ruelles bondées de la « Ville noire », les investigateurs ont 65 % de chances d'être la cible d'un voleur à la tire (Pickpocket à 85 %), qui tentera de les soulager des tout petits objets présents dans leurs poches. Après 21 heures, les rues de la « Ville noire » sont presque désertes, si donc les investigateurs se déplacent dans la ville durant la nuit, eux et leurs biens seront à l'abri de ces pickpockets.

Il est probable que, si les investigateurs ont dû fuir *Ali Khan Imports* après l'attaque de la secte, ils se retrouvent privés d'une grande majorité de leurs affaires. Goru pourra certes les aider à retrouver les articles les plus courants, mais tout objet par trop exotique sera difficile à dénicher dans un délai aussi court avant de reprendre le train le lendemain matin. Cela comprend les armes, mais si les investigateurs insistent, Goru pourra leur dire que la « Ville noire » possède un « bazar clandestin », où l'on raconte que des armes peuvent être achetées. Il ne sait cependant pas où se trouve ce « bazar clandestin » et ne le connaît que de réputation.

Tonton est au courant de l'existence du marché illégal de Calcutta, mais il n'y prend aucune part, et encourage les investigateurs à faire de même. Si ces derniers ont cependant à cœur de se procurer des armes, ils doivent localiser le « bazar clandestin », ce qui les oblige à se renseigner dans la rue.

Les investigateurs qui demandent des renseignements au sujet du bazar clandestin doivent réussir un test de Crédit avec une difficulté majeure pour parvenir à trouver une personne en ayant connaissance, puis un test de Persuasion pour lui faire dire où on peut le trouver. Enquêter ainsi laisse les investigateurs sujets à une nouvelle tentative de vol à la tire. Si les investigateurs ajoutent un pot-de-vin à leur test de Crédit ou de Persuasion, ils reçoivent un bonus de +1 % à leur test pour chaque roupie investie dans le pot-de-vin.

Le « bazar clandestin » se trouve actuellement dans une série de cabanes situées près d'un cimetière. Les investigateurs qui s'y rendent découvrent en vente un large éventail de marchandises en provenance de l'Occident, d'Asie, d'Afrique et du Moyen-Orient. Bien que ce ne soit pas un marché d'armes à proprement parler, quelques marchands disposent de toute une variété d'armes à la vente, et profiteront du désir des investigateurs de s'équiper pour se défendre. Ces étals exposent tous une sélection de couteaux ordinaires, qui seront proposés aux Occidentaux à 150 % du prix indiqué. Les marchands seront certes prêts à marchander le prix de ces armes, mais ne descendront jamais en dessous de 125 % du prix indiqué. Chaque marchand possède une compétence Persuasion à 60 %. Si les investigateurs veulent quelque chose d'autre que ce qui est exposé, ils doivent le demander.

Il y a 60 % de chances qu'un marchand ait en sa possession un fusil que les investigateurs recherchent et 35 % de chances pour une autre arme. Chaque arme à feu sera vendue pleinement rechargée. Les munitions supplémentaires seront vendues séparément et il y aura 40 % de chances que le marchand les ait en stock. Tout objet autre qu'une arme est disponible avec 25 % de chances. Le prix qui prévaut pour tous les articles est deux fois le prix indiqué dans le *Manuel du Gardien* (p. 400-402). Un test réussi de Persuasion permet de le réduire de 25 %, tandis qu'une réussite extrême le réduit de 50 %. Les marchands préfèrent être payés en livres anglaises ou autres devises étrangères en raison de la valeur de cette monnaie sur les marchés où ils effectuent leurs achats, mais ils accepteront des roupies si c'est tout ce dont dispose l'investigateur.

Les investigateurs pourraient trouver intéressant de se procurer une arme typiquement indienne. Si l'un d'entre eux exprime ce souhait, sa disponibilité augmente de 15 %. Autrement dit, la probabilité qu'une arme à feu indienne soit disponible est de 75 %, toute autre arme de 50 %.

Tant que Goru accompagne les investigateurs, ces derniers peuvent retourner à la planque de Tonton sans incident. Si ce n'est pas le cas, il leur faut en revanche réussir un test d'Orientation pour réussir à retrouver leur chemin de retour.

Armes indiennes

Bagh-nakha : « Griffes du tigre » imitant les griffes d'un grand félin. Elles sont constituées de quatre griffes métalliques fixées à une plaque ou barre centrale, parfois renforcée par des trous pour les doigts. Lorsqu'elles sont tenues dans un poing, les griffes sortent d'entre les doigts de leur utilisateur.

Fusil à éléphant : En dépit de sa puissance de feu considérable, cet immense fusil à canon lisse n'est véritablement efficace qu'à courte portée.

Katar : Alors que le bagh-nakha se compose de plusieurs griffes, le katar est un simple « poignard d'estoc ». Il est conçu pour infliger des blessures par perforation plutôt que par griffures.

Kirpan : Le kirpan est une épée courte à lame incurvée. Contrairement au kukri, le côté convexe est aiguisé. Certains modèles possèdent une brusque courbure à la pointe.

Kukri : Le kukri ressemble à une lourde épée courte à lame incurvée, dont l'intérieur est aiguisé.

Pistolet de howdah : Avant l'accroissement de l'efficacité des revolvers, de nombreux fabricants d'armes produisirent toute une variété de pistolets à canons multiples pour se protéger pendant la chasse au tigre. Il s'agit d'un modèle Lancaster à double canon.

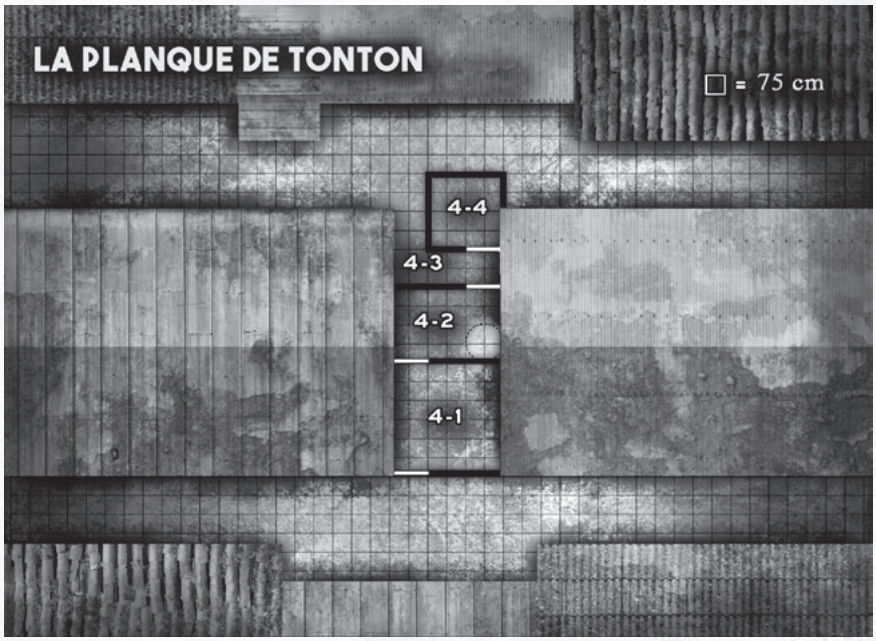
Urumi : L'urumi est une épée dotée d'une lame flexible qui peut être enroulée. Lorsqu'il est enroulé, l'urumi peut être dissimulé sous une ceinture. **Remarque :** Il faut un round de combat complet pour dégainer et apprêter un urumi enroulé et dissimulé.

Arme	Type	Base %	Dégâts	Portée	Attaques	Munitions
Bagh Nakha	c. à c.	20	1D6+Imp.	N/A	N/A	N/A
Fusil à éléphant	Fusils	15	3D6+4	30 m	1	2
Katar	c. à c.	20	1D6+1+Imp.	N/A	N/A	N/A
Kirpan	c. à c.	20	1D4+2+Imp.	N/A	N/A	N/A
Kukri	c. à c.	20	1D4+3+Imp.	N/A	N/A	N/A
Pistolet de howdah	a. de poing	15	3D4	5 m	1/2	1 par canon
Urumi	c. à c.	15	1D6+Imp.	N/A	N/A	N/A

Zone 3-1 - La planque de Tonton, pièce de devant

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

De l'extérieur, cette cabane en planches et en tôle ressemble à toutes les autres qui se pressent pour former ce « bloc » de maisons dans cette ruelle anonyme. À l'intérieur, la pièce austère a un sol presque aussi sale que la route à l'extérieur. Le vieux papier peint qui, autrefois, rehaussait cette pièce humide est désormais si fragile et décoloré qu'il vient a contrario *enrichir l'atmosphère déprimée de la chambre. Deux minces matelas sont enroulés dans un coin de la pièce, hormis quoi la chambre est nue.*



Une fois qu'ils sont à l'intérieur, Tonton demande à Goru de barrer la porte. Si les investigateurs posent des questions à Tonton au sujet de cet endroit, il leur répond que c'est un lieu qu'il utilise en cas d'urgence. Tonton rassure tout le monde sur le fait qu'ils devraient être en sécurité pour la nuit, et que demain matin, ils iront à la gare.

Zone 3-2 - La planque de Tonton, pièce à l'arrière

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Cette petite pièce contient un poêle à bois dans un coin et un petit tas de brindilles et de planches pourries dans un autre.

Comme la **Zone 3-1**, cette pièce est petite, sombre et déprimante. La cheminée du poêle monte tout droit et traverse le toit. Le poêle, pour sa part, possède quatre pieds identiques dans le style d'une baignoire sur pieds et se dresse sur une petite plaque métallique carrée sous laquelle Tonton a installé un espace secret de rangement. Un test réussi de Trouver Objet Caché avec une difficulté majeure révèle à l'investigateur qu'une section de la cheminée peut être abaissée, comme un manchon, séparant ainsi le poêle de la cheminée. Une fois détachés, le poêle et sa base métallique peuvent être déplacés afin de révéler l'espace secret. Dans le trou se trouvent quelques-uns des objets que le Yithien a collectés lorsqu'il voyageait autour du monde dans le corps de Tonton. On peut trouver, enveloppés dans un tissu épais :

- 2 pistolets électriques Mi-Go (aucun n'a été modifié pour un usage humain)
- 1 Tabula Rasa (cette machine a autrefois contenu les souvenirs effacés de Tonton, mais le Yithien lui ayant restauré ses souvenirs il y a des années, elle est donc actuellement vide)

Ni Tonton, ni Goru ne vérifieront pour voir si les artefacts ont été repérés ou non, mais si l'un d'entre eux devait découvrir qu'un investigateur a emporté l'un de ces objets, il demandera à ce qu'il soit retourné. La nature pacifique de Tonton et de Goru les empêche cependant d'être excessivement fâchés contre l'investigateur, car s'ils désirent voir l'(les) artefact(s) retourné(s), c'est pour assurer la propre sécurité de l'investigateur. L'un d'eux découvrira que l'investigateur a un ou plusieurs objets en sa possession si l'investigateur échoue à un test de Discrétion lors de la première rencontre de l'investigateur avec Tonton ou Goru consécutive au vol de l'un des artefacts. Des tests supplémentaires ne seront pas nécessaires, sauf si l'investigateur enlève l'artefact d'où il a été caché pour le réexaminer ou le montrer à un autre investigateur ; alors, un nouveau test de Discrétion sera nécessaire pour empêcher Tonton ou Goru de découvrir son larcin.

Zone 3-3 - L'arrière-cour

Cette cour quelconque donne sur la ruelle qui passe derrière la cabane.

Zone 3-4 - La cabane

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

La structure de cette minuscule cabane est à peine maintenue ensemble. Le vent et la poussière filtrent facilement à travers les planches pourries qui composent les murs et le plafond. Cette cabane abrite tout un bric-à-brac.

Il y a ici empilés du bois de chauffage, quelques pots de peinture, des poteries cassées, une hache et une faucille.

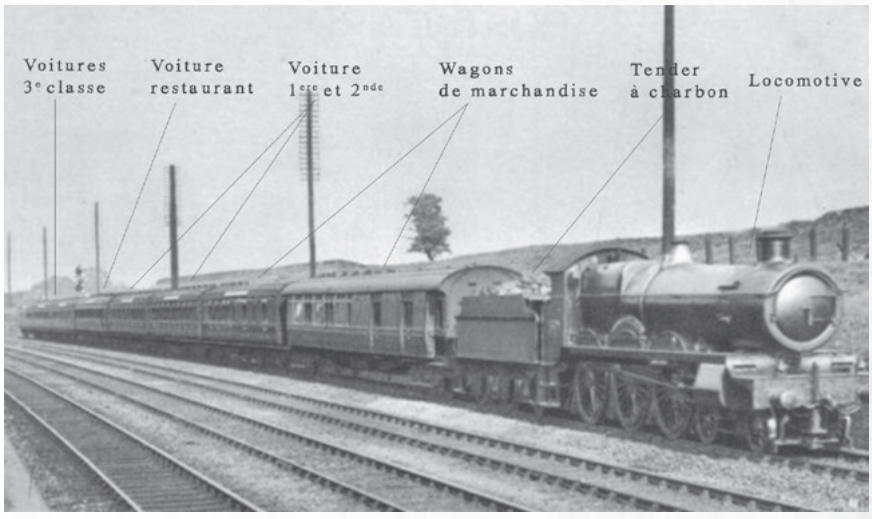
Conclusion de la Scène 3

Tonton est impatient de se rendre à la gare, il invitera donc tout le monde à partir dès l'aube. Mais les espions du Cimeterre noir sont partout et, malgré tous les efforts de Tonton, le groupe sera repéré à son arrivée à la gare.

Scène 4 - Le train à destination de Jodhpur

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

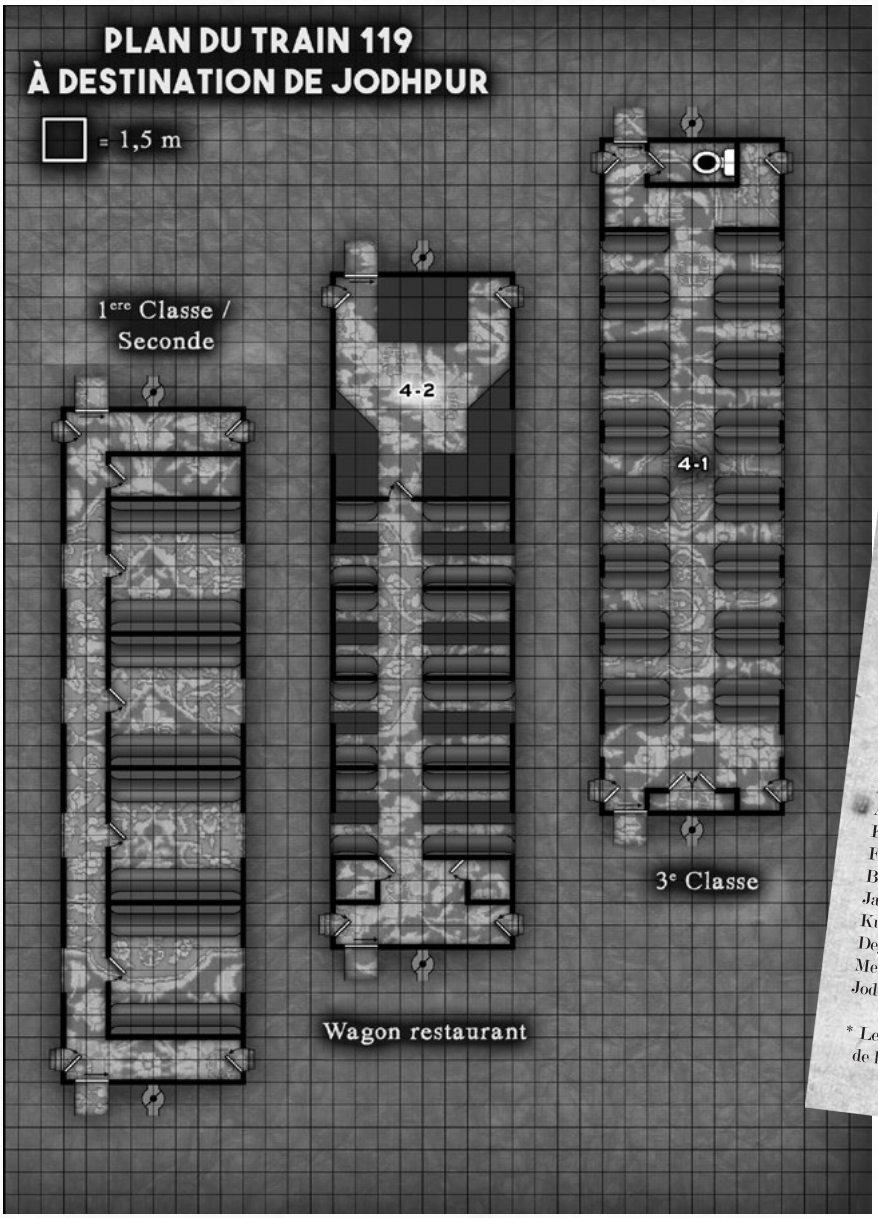
Howrah Station regorge d'activités à toute heure du jour et de la nuit. Selon les indications de l'horaire affiché, il faudra trois jours pour arriver à Jodhpur. Les trains indiens sont notoirement chauds, bondés et bruyants… la couverture idéale pour ceux qui vous poursuivent.



Le train n° 119 est le seul train programmé à destination de Jodhpur et d'autres localités situées dans l'extrême ouest de l'Inde. Le train comporte huit voitures, il est tiré par une locomotive à vapeur Beardmore & Co. HGS, avec un tender à charbon situé juste après la locomotive, suivi de deux wagons de marchandises, d'un wagon pour les passagers aisés des 1res et 2e classes, de la voiture-restaurant, et enfin de deux voitures de 3e classe.

Ce train est composé de voitures de style européen, celles pour les passagers de troisième classe étant des voitures ouvertes avec une allée centrale, et celles de 1re/2e classe des voitures constituées de compartiments individuels reliés par un couloir courant sur le côté de la voiture. Toutes les voitures des passagers sont dotées d'entrées à chaque extrémité.

Les passagers de première et seconde classes ont un accès illimité à la voiture-restaurant, tandis que les passagers de troisième classe ne sont généralement servis qu'à l'extérieur et doivent manger à leurs places. Les wagons de marchandises transportent du courrier, des aliments secs, du bétail, du matériel mécanique, des fournitures médicales et le fret de Tonton déchargé de son camion. Les horaires sont affichés dans le train, à l'intérieur de chaque porte (donnez aux joueurs l'**Aide de jeu 04 - Horaires du train n° 119 pour Jodhpur** p. 41).



Aide de jeu 04 - Horaires du train n° 119 pour Jodhpur

OFFICIAL GTR TIME TABLES.

Ville	Arrivée	Départ	Distance	Jours
Calcutta	-	7h15	0	1
Bardhaman	9h40	9h50	95 km	1
Dhanbad*	13h25	13h40	164 km	1
Koderma	15h10	15h20	123 km	1
Gaya*	16h25	16h40	76 km	1
Dehri on Sone	18h50	19h00	85 km	1
Bhabua	20h15	20h25	65 km	1
Mughalsarai*	22h35	22h50	53 km	1
Allahabad*	3h00	3h15	153 km	2
Kanpur*	7h50	8h05	194 km	2
Fort d'Agra*	15h25	15h40	252 km	2
Bhâratpur	18h10	18h20	54 km	2
Jaipur*	23h55	00h15	187 km	2
Kuchaman	3h35	3h45	106 km	3
Degana	5h50	6h00	58 km	3
Merta*	7h05	7h25	45 km	3
Jodhpur	11h40	-	104 km	3

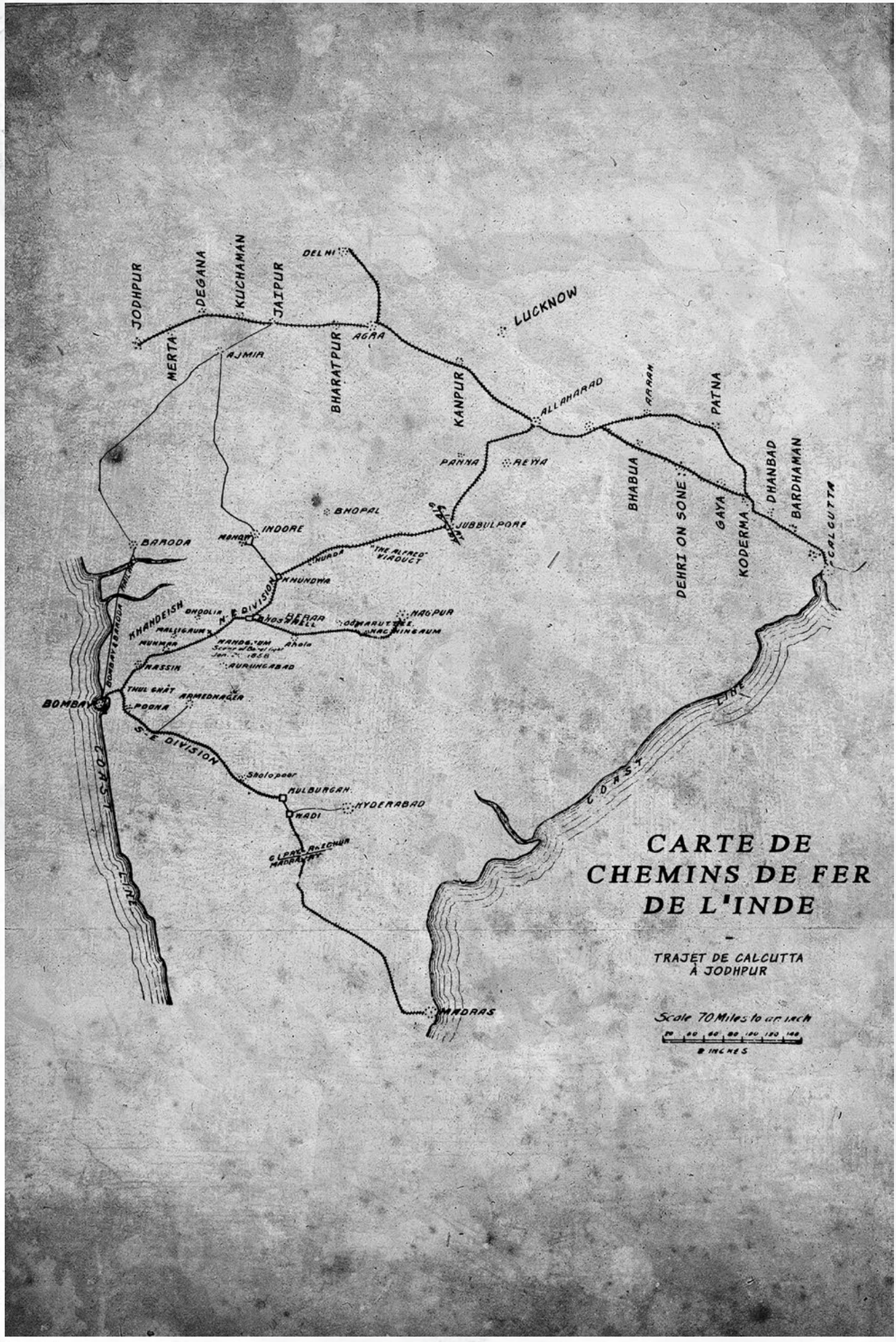
* Les gares de ces villes remplissent également les réservoirs d'eau de la locomotive à vapeur.

Chaque voiture dispose d'une petite passerelle d'intercirculation permettant aux gens de traverser d'une voiture à l'autre ; ces passerelles ne sont pas closes, de sorte que toute personne changeant de voiture se retrouve exposée aux éléments extérieurs. Par mesure de sécurité, deux mains courantes constituées par des chaînes sont tendues entre les deux voitures. Il n'est pas prévu (ni conseillé) que quiconque s'attarde même peu de temps à l'extérieur sur l'une de ces passerelles. Tout investigateur se tenant dessus pendant que le train est en mouvement doit effectuer un test de Dextérité pour se maintenir en équilibre. Un test raté demandera un test de Chance pour voir si l'investigateur peut agripper l'une des chaînes (ou autre poignée) afin d'éviter de tomber de la passerelle et d'aller vers une mort plus que certaine. Si un investigateur tombe de la passerelle, un deuxième test de Chance détermine s'il chute sous le train ou loin de lui. Dans le premier cas, l'investigateur meurt instantanément, tandis que dans le second, il subit 6D6 points de dégâts et est laissé dans le sillage du train, à moins qu'un passager ne sonne l'alarme pour que le train s'arrête et que l'on puisse récupérer l'investigateur. Les passagers utilisant simplement les passerelles pour traverser rapidement vers la voiture suivante peuvent le faire sans avoir à effectuer de tests de compétence.

Chaque wagon est fixé à l'autre par un dispositif de blocage connu sous le nom d'« attelage », conçu pour être déverrouillé manuellement à l'aide d'une tige de fer de 1,80 m de long utilisée comme levier de dégagement. Cette tige est insérée dans l'attelage lorsque le train est à l'arrêt complet, puis tirée pour ouvrir l'attelage. Les tiges de levier de dégagement sont stockées dans chaque gare, une tige de rechange étant transportée sur la locomotive. Si un investigateur tente de sauter de la passerelle d'intercirculation en posant le pied sur la petite prise située à côté de l'attelage, il doit réussir un test de Sauter avec une difficulté majeure ou un test de Dextérité lui aussi avec une difficulté majeure (selon ce qui convient le mieux), pour réussir à sauter sans se blesser. Un échec nécessite un test de Chance. En cas de réussite, l'investigateur subit 1D6 points de dégâts dus à l'atterrissage maladroit, tandis qu'un nouvel échec provoque sa mort instantanée par une chute sous les roues du train.

Les investigateurs tentant de détacher un wagon sans une tige de levier de dégagement doivent d'abord réussir un test de Mécanique pour comprendre le mécanisme d'accouplement, puis un test opposé contre une FOR de 100 pour l'attelage. Si l'investigateur a par-devers lui un levier de fortune, la valeur pour l'attelage tombe à une FOR 75, et une FOR 50 si l'investigateur utilise la tige de levier de dégagement.

Si un investigateur tente de libérer l'attelage alors que le train est en mouvement, il doit également réussir un test de Dextérité pour éviter de tomber des prises pour les pieds de l'attelage.


JODHPUR
DEGANA
KUCHAMAN
JAIPUR
DELHI
LUCKNOW
MERTA
AJMIR
BHARATPUR
AGRA
KANPUR
ALLAHARAD
ARRAH
PATNA
PANNA
REWA
BHABUA
DEHRI ON SONE
GAYA
DHANBAD
BARDHAMAN
BHOPAL
INDORE
JUBBULPORE
BARODA
"THE ALFRED" VIADUCT
KHANDEISH
BERAR
NAGPUR
AURUNGABAD
BOMBAY
POONA
S.E. DIVISION
Sholapoor
KULBURGAH
HYDERABAD
WADI
MADRAS
COAST LINE
CARTE DE CHEMINS DE FER DE L'INDE
TRAJET DE CALCUTTA A JODHPUR
Scale 70 Miles to an inch
0 INCHES

Vue du train

Le train met vingt minutes pour atteindre la vitesse de 80 km/h, qu'il maintient entre chaque gare. Lorsqu'il arrive à huit kilomètres environ de la gare suivante, il commence à décélérer. Les fenêtres des voitures montrent une campagne indienne calme et dépouillée. En dehors des cités, des villes et des villages, il n'y a en effet pas grand-chose à voir. La terre est chaude, sèche et aride ; la végétation clairsemée. Néanmoins, il y a une indescriptible beauté quand le soleil se lève et se couche, la terre et le ciel s'estompant dans de brillantes teintes rouges et orangées. L'Inde de l'Est n'est que collines parsemées de petits villages et villes. Mais au fur et à mesure que le train se dirige toujours plus vers l'ouest, ce peu de végétation devient encore plus rare. Un large plateau plat remplace les collines alors que le train halète vers sa destination finale, le grand désert du Thar.

Chaque gare est située à l'extrême périphérie de la ville. De cette façon, les trains ne perturbent pas la vie de la cité, mais les passagers n'ont alors pas de bonne vue sur la ville. À moins qu'ils soient en train de dormir dans leur lit, à chaque gare, des enfants affluent pour voir les trains. Chaque convoi ferroviaire arrive et repart ainsi dans un chœur de saluts et d'applaudissements venant des enfants. Dans les rares cas où ces derniers aperçoivent des Occidentaux dans le train, ils les hèlent pour tenter de les amadouer afin qu'ils leur jettent un jouet, une babiole, ou un peu de nourriture. Tout enfant ayant la chance d'attraper un objet lancé du train explose de joie et de triomphe en se mettant à danser devant ses amis.

Zone 4-1 - Les voitures de 3e classe

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Les gens sont entassés dans la voiture de 3e classe presque comme des sardines. À l'intérieur règne une chaleur atroce due au soleil indien cognant sur le revêtement métallique de la voiture, aux nombreuses personnes présentes, et à l'absence de circulation d'air dans la voiture. De nombreuses familles voyagent ensemble – parents, grands-parents, enfants et petits animaux. Certains passagers choisissent de risquer leur vie en faisant le trajet à l'air libre, au-dessus de la voiture. En raison des émanations s'échappant de la locomotive, ces passagers (pour l'essentiel des adolescents casse-cou) sont couverts de suie. Malgré le grand nombre de personnes présentes dans la voiture, tout est relativement calme, car la plupart voyagent en silence ou discutent tout bas avec leurs voisins.

Les deux voitures de passagers 3e classe de ce train ont la même configuration : il y a une toilette commune à une extrémité de la voiture, tandis que deux séries de bancs en bois courent sur toute la longueur, des deux côtés, séparés par une allée centrale. Les bancs sont disposés par paires se faisant face. Une longue « étagère » de toile court également des deux côtés, sur toute la longueur de la voiture, offrant aux passagers un espace de rangement en hauteur pour entreposer leurs bagages. Tonton, les gens qui l'accompagnent, et Goru, ont demandé à avoir la zone dans la deuxième voiture de 3e classe à partir de la locomotive. Et même si les investigateurs reçoivent des regards bizarres de la part des autres passagers parce qu'ils voyagent en 3e classe, personne ne fait de commentaires.

Les investigateurs ont peu de choses à faire dans le train ; une fois qu'il a passé Mughalsarai, environ la moitié des passagers de 3e classe descendent. Tonton propose alors aux investigateurs de leur enseigner l'art de la Méditation profonde et du Contrôle corporel. Il consacrera quatre heures à enseigner chaque compétence. Après chacune de ces quatre heures d'enseignement, l'investigateur en question peut tenter un test d'ÉDU avec une difficulté majeure ; une réussite ajoute 1D3 points à cette nouvelle compétence. Chaque jour de leur voyage à bord du train, Tonton sera heureux de dispenser son enseignement sur chacune de ces compétences.

Zone 4-2 - La cuisine

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

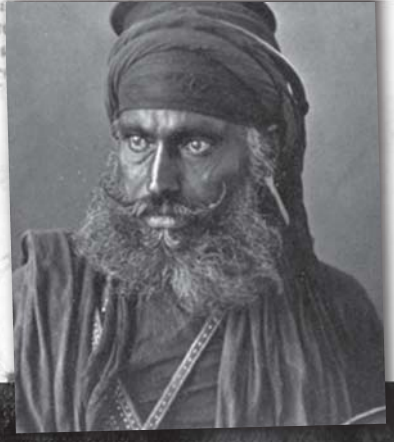
Cette cuisine est fonctionnelle et compacte. Elle dispose d'un poêle et four à bois, de beaucoup d'espaces de rangement, d'un réfrigérateur, d'une réserve d'eau qui peut être pompée dans un évier, et d'un espace de travail confortable.

Pendant ce temps, furieux d'avoir perdu les investigateurs à Howrah Station, le steward fait appel à deux assassins du Cimeterre noir. Il se procure un exemplaire des horaires de train et décide qu'Allahabad est l'endroit idéal pour rattraper ses proies. De concert avec les assassins, il lance *Création de Portail* pour ouvrir une porte entre Calcutta et Allahabad leur permettant de se rendre instantanément dans cette ville bien avant l'arrivée des investigateurs. Le steward et les assassins montent ainsi dans le train lors de son entrée en gare à Allahabad. Ils étranglent ensuite le personnel de cuisine et dissimulent leurs corps dans les placards de la cuisine. Une fois le train lancé dans la campagne, les adorateurs du Cimeterre noir jettent les corps du train avant le lever du soleil.

La structure du train est telle qu'elle interdit la libre circulation entre la locomotive et la voiture-restaurant. Les adorateurs n'ont donc aucune chance d'être découverts par le conducteur. Quant au contrôleur, c'est une autre histoire. Il y a un seul contrôleur dans le train, capable de passer de la voiture 1re/2e classe, en traversant la voiture-restaurant, jusqu'aux voitures de 3e classe. Pour le faire taire, les adorateurs l'ont soudoyé en lui remettant l'équivalent de plus d'un an de salaire en or. Le contrôleur est assez cupide et plus que disposé à détourner le regard, mais il n'est pas au courant du meurtre perpétré par les adorateurs sur les membres du personnel de cuisine. Il s'est lourdement trompé en pensant que les « étrangers » dans la cuisine avaient également soudoyé les stewards réguliers pour leur permettre de prendre leur place pour une raison quelconque.

Lorsque le steward et les assassins montent à bord du train, à trois heures du matin, à Allahabad, et tuent le personnel en train de réapprovisionner la cuisine, un investigateur peut éventuellement entendre leurs activités nocturnes. En effet, tout investigateur qui ne dort pas (en raison des rêves causés par le Yithien) peut tenter un test d'*Écouter* assorti d'une réussite extrême pour voir s'il perçoit les bruits de lutte. Le Gardien peut effectuer le test en secret pour préserver le mystère des adorateurs montant à bord du train. Aucun n'a de cimeterre à cause de l'espace confiné du train, mais ils ont leurs poignards et leurs garrots, et le steward son urumi et sa copie de *Temps et tentatives* sur lui.

Alors que débute le deuxième jour à bord du train, un investigateur se rendant à la cuisine pour prendre son petit déjeuner peut effectuer un test de Trouver Objet Caché. S'il est réussi, l'investigateur en question constate que le personnel de cuisine n'est pas le même qu'hier. Il peut alors effectuer un test d'Idée. En cas de réussite, il se sou-



2 assassins adorateurs du Cimeterre noir

FOR	55
CON	70
TAI	55
DEX	65
INT	11
POU	50

Points de vie : 65
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8

Combat :
- Combat rapproché (garrot) 50 %
  1D6 points de dégâts
- Combat rapproché (couteau de cuisine) 55 %
  1D6 points de dégâts

Compétences :
Discrétion 30%
Lancer 25 %

Sortilèges : aucun

Perte de Santé mentale : 0/1 point (« Aura de peur » lorsque l'on voit un adorateur du Cimeterre noir en tenue d'adorateur « complète »)

Autres possessions : *Fumée de Tawil at'Umr* : La « Fumée de Tawil at'Umr » est une grenade fumigène magique conçue pour provoquer la folie et la confusion. Son élément de base est une poudre beige pâle créée à partir des ossements broyés d'un fou tué dans le cadre d'un rituel. Il faut les os de trois personnes pour réaliser une dose unique de poudre de *Fumée*. Aucune dépense en point de Santé mentale n'est requise pour utiliser la grenade de *Fumée de Tawil at'Umr*. Chaque dose de poudre est enfermée à l'intérieur d'un petit sac en tissu, qui est ensuite façonné en grenade. Une fois la grenade allumée, elle remplit une zone de 3 m de diamètre d'une fumée pâle qui scintille légèrement du fait de son essence magique. La fumée ne dure que 2 rounds de combat. Toute personne prise dedans doit effectuer un test opposé contre un POU 100. Si un investigateur est submergé par les effets de la fumée, il se retrouve désorienté pendant 1D4 rounds, ses compétences divisées par deux, et sur un test raté de Santé mentale (perte 0/1 point), il développe instantanément une folie temporaire. Chaque adorateur a sur lui l'une de ces grenades.

viendra avoir déjà vu le steward quelque part, et en cas de résultat extrême, il réalisera que le steward est le même que celui du *Bancora*. Lorsqu'ils se rendent compte qu'ils ont été reconnus, les adorateurs du Cimeterre noir attaquent immédiatement les investigateurs.

Si aucun investigateur ne se rend à la cuisine lors de la Journée 2 à bord du train, ou si aucun ne reconnaît le steward, les adorateurs tentent alors de tuer les investigateurs après que le train a quitté Jaipur. Les assassins enfilent leurs habits d'adorateurs, une *thobe* noire avec un *bisht* noir par-dessus, et un épais *shemagh* noir porté de sorte que seuls leurs yeux restent visibles. Une fois habillés, les adorateurs du Cimeterre noir irradient une aura de peur ; lorsqu'un investigateur voit pour la première fois un ou plusieurs adorateurs du Cimeterre noir en habit intégral, il doit effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1 point). Aucun autre test de Santé mentale n'est ensuite requis lors d'une nouvelle rencontre. Les adorateurs du Cimeterre noir prévoient d'utiliser les grenades de *Fumée de Tawil at'Umr* pour désorienter les investigateurs, puis se précipiteront pour les tuer, eux et toute autre personne se trouvant en leur compagnie dans leur voiture.

Conclusion de la Scène 4

Le but de cette quatrième partie est de mettre en scène le premier face-à-face entre les investigateurs et les adorateurs du Cimeterre noir. Si les investigateurs n'ont pas pris conscience que le personnel de cuisine avait été remplacé et s'ils n'ont pas reconnu le steward du *Bancora*, il est possible que le Gardien craigne qu'un assaut « surprise » à leur encontre puisse être déséquilibré, avec une forte probabilité de la mort complète du groupe. Si vous estimez que les investigateurs sont des cibles faciles, faites tout simplement en sorte qu'un autre passager laisse échapper un cri à glacer le sang quand le trio d'adorateurs pénètre dans la voiture de 3e classe pour rejoindre et attaquer les investigateurs. Les autres passagers présents dans la voiture peuvent également être la chair à canon initiale du combat, ce qui permettra aux investigateurs de rassembler leurs esprits. Ces autres passagers se recroquevillent dans leurs sièges ou fuient la voiture, cette dernière solution conduisant à une accumulation de personnes autour de la sortie à chaque extrémité. En conséquence, si la plupart sont en mesure de traverser vers la voiture suivante, d'autres sautent de gré ou de force du train, pour parfois trouver la mort.

En supposant que les investigateurs survivent au combat, les civils restés dans la voiture fuient pour alerter le contrôleur de ce qui s'est passé. Les investigateurs et les autres passagers peuvent essayer de tirer sur la corde de freinage d'urgence du train, mais elle est depuis longtemps hors d'usage. Et même si le contrôleur alerte les conducteurs du train, ce dernier poursuivra sa route jusqu'à la prochaine gare, Kuchaman. Dès que le train entre en gare, le contrôleur informe le personnel qu'il y a eu un incident à bord et que les autorités doivent être contactées. Tous les morts et les blessés sont emmenés hors du train, tandis que la police, dirigée par le responsable du poste de police, un certain Rasheed Masood, consigne les déclarations de tous les témoins de l'attaque. Les agressions contre les personnes et les vols dans les trains, bien que rares, ne sont pas impossibles, mais les autorités de Kuchaman sont terriblement mal préparées à gérer une enquête criminelle de grande ampleur. Le train prend un retard de deux heures et demie, et finalement, tous les passagers sont autorisés à poursuivre leur voyage. Une fois en route, Tonton insiste pour que tout le monde reste vigilant le reste du trajet, comme Jodhpur ne se trouve plus qu'à quelques heures.

Scène 5 - Dans le désert du Thar

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

*Lorsque le train arrive à Jodhpur, une vingtaine de personnes et trois camions attendent Tonton et son entourage, y compris vous-mêmes. Ces camions ont le symbole d'*Ali Khan Imports *peint sur les portes. Les hommes et femmes présents dans les camions forment un groupe éclectique en provenance du monde entier. Il devient évident que vous n'êtes pas les seuls rêveurs à faire le voyage vers l'Inde.*
En descendant du train, vous apercevez des caisses contenant des tiges de fer et des bobines de fil de cuivre en train d'être chargées à l'arrière de chaque camion. À ce moment, Goru se lève dans la cabine d'un des camions pour s'adresser à la foule. « Allez, vous tous ! Nous sommes très en retard. Les Adversaires nous ont démasqués et ont commencé leur action contre nous. Dépêchez-vous, il faut partir ! »

Il devrait maintenant être parfaitement clair aux yeux des investigateurs qu'ils font partie de quelque chose qui les dépasse de beaucoup. Ils peuvent interagir avec beaucoup de personnes durant le trajet vers le désert du Thar. Aucun de ces PNJ n'est entièrement défini, mais voici une liste suggérée de noms, de nationalités et de professions pour certains de ces PNJ.

- Professeur Matthew Bolton, Américain, professeur d'histoire ancienne
- M. Colin Winstone, Britannique, comptable
- M^me^ Maria Torres, Espagnole, journaliste
- D^r^ Oleg Bystrov, Russe, biologiste
- M. Louis Bilodeau, Français, artiste – souffleur de verre
- M^me^ Elizabeth Hughes, Néo-Zélandaise, sage-femme
- Serg. Saleh Kony, Africain, soldat nigérian
- M^me^ Park Mi-Sook, Coréenne, archéologue

Le convoi de camions quitte Jodhpur en direction du nord-ouest. Lorsque les véhicules traversent Keru, ils quittent la route de terre régulière et poursuivent désormais vers le nord et le grand désert du Thar. Le maquis se transforme progressivement en un désert parsemé de dunes de sable. Il leur faut près de trois heures pour atteindre leur destination.

Lorsque les investigateurs arrivent à la bibliothèque, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

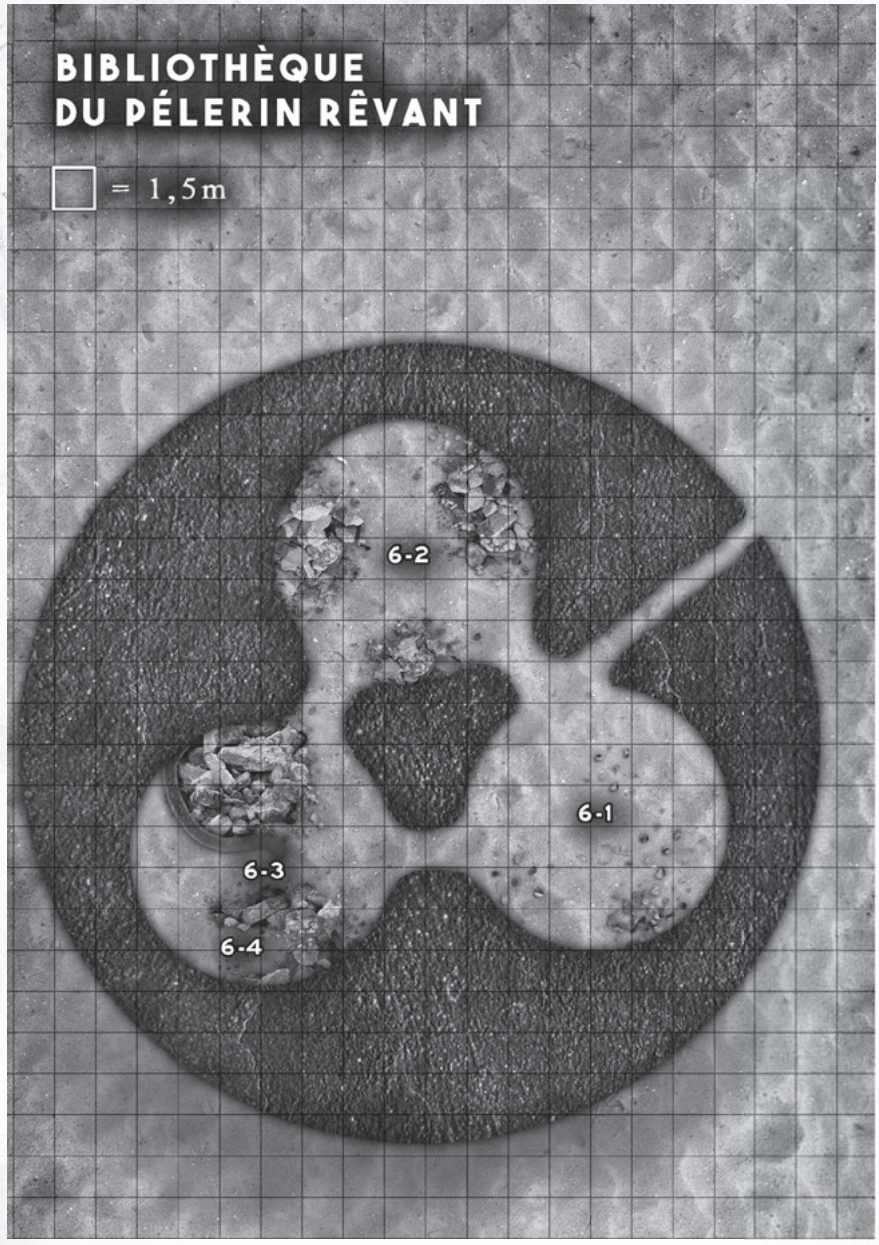
Vous sentez le camion ralentir à mesure qu'il franchit une nouvelle dune de sable. Une fois parvenus au sommet, vous apercevez une énorme pierre sphérique à moitié enfouie dans le sable du désert. La surface de cette sphère a été burinée par des décennies de vents de sable, et une énorme fissure la divise désormais. Alors que les camions s'approchent de la sphère, vous vous faites une idée plus précise de son échelle : la sphère de pierre géante fait presque la taille du Taj Mahal.

Au moment où le premier investigateur aperçoit la sphère, il peut tenter un test d'Archéologie, d'*Arts et métiers (sculpture), de Sciences (géologie)* ou de Naturalisme. Une réussite l'informe que l'affleurement rocheux n'est absolument pas naturel et que l'altération de la surface pierreuse signifie sûrement que le rocher a été sculpté il y a des siècles. Alors que les investigateurs se rapprochent, ils constatent que la fissure de la sphère peut faire penser à une entrée.
À l'arrivée du convoi, plusieurs hommes sortent par la fissure de la sphère et commencent à décharger les tiges de fer et les fils de cuivre. Par l'intermédiaire de son traducteur Goru, Tonton demande aux investigateurs de le suivre jusque dans la sphère.

Zone 5-1 - La bibliothèque

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Une douzaine de lanternes à huile disposées dans des niches espacées uniformément tout autour éclairent cette vaste chambre circulaire. Il y a ici des dizaines d'autres niches, certaines vides, la plupart contenant de gros morceaux de cristaux de quartz de différentes couleurs ; il y a même un petit nombre de grands volumes et de tubes à parchemins. Le haut plafond à coupole est finement sculpté d'un dessin représentant un ciel extraterrestre. Il est évident que cette salle a connu des jours meilleurs, mais vous n'êtes pas fichus d'imaginer quand cela aurait pu être. Quelques morceaux de pierre se sont écroulés du mur et du plafond, et jonchent désormais le sol, dont le reste est recouvert de tapis de toute évidence apportés par Tonton et sa famille. Au centre de la salle se trouve une estrade de 60 cm de diamètre, sur laquelle est posée une sculpture en bronze de 1 m de hauteur recouverte de symboles gravés et surmontée d'un étrange cristal rouge émettant une lumière intérieure surnaturelle.



Aide de jeu 05
représentation holographique
du savant yithien

Lorsque les investigateurs entrent pour la première fois dans cette salle, Goru se tourne vers eux et leur dit : « Bienvenue à la bibliothèque ». Tonton informe les investigateurs que c'est ici qu'il communique avec le Pèlerin Rêvant et leur explique, par l'intermédiaire de Goru, qu'ils pourront eux aussi le voir et lui parler à travers l'appareil. Il les avertit enfin que le Pèlerin Rêvant ne ressemble à aucun homme ou aucune bête qu'ils aient déjà vus auparavant, mais qu'ils ne doivent pas avoir peur pour autant. Tonton dit aux investigateurs que cette salle est également utilisée pour la méditation.

C'est dans cette salle que Tonton peut en effet continuer à enseigner aux investigateurs les compétences de Méditation profonde et de Contrôle corporel. Il attend le soir pour contacter le Yithien afin que ce dernier puisse communiquer avec les investigateurs. En attendant, Tonton et Goru poursuivent leur visite de la bibliothèque.

L'heure venue, Tonton rassemble les investigateurs et la plupart des autres personnes présentes dans le camp. Tout le monde pénètre dans la salle et s'assoit sur le tapis, face au Communicateur temporel installé sur l'estrade. Tonton et Goru invitent les investigateurs à se placer au plus près de cette dernière, et leur demandent de placer chacun une main sur la sculpture en bronze (le Communicateur temporel), tandis que Tonton active l'appareil. Les investigateurs observant Tonton durant ce processus d'activation peuvent tenter un test d'Intelligence. Un test réussi donnera à l'investigateur concerné les connaissances requises pour faire fonctionner l'appareil, acquérant par la même occasion la compétence Communicateur temporel à son pourcentage de base.

Une fois activé, l'appareil projette l'hologramme en « direct » du savant yithien. Montrez aux joueurs **l'aide de jeu 05**. Cette image holographique grandeur nature mesure plus de 3 m de haut et 3 m de large à la base du corps conique. La vision initiale de l'hologramme nécessite un test de Santé mentale (perte 0/1D6 points). Le Yithien parle alors aux investigateurs ; chacun d'entre eux l'entend dans sa langue maternelle.

« Sois le bienvenu, cher avatar. Reçois un bon accueil. Ton service est de nouveau nécessaire, cette fois-ci pour défendre ma "bibliothèque". »

Le Yithien étend alors ses deux « bras » se terminant par de grandes pinces et fait un geste circulaire tout en désignant la salle.

« Cet endroit abrite tout ce qui reste de mon travail et de mes recherches. Il doit être préservé, car il contient les connaissances nécessaires pour vaincre les Adversaires et ramener en arrière ce monde désormais au bord du gouffre de l'Armageddon. Mais ce jour-là n'est pas aujourd'hui ; aujourd'hui, ce n'est que l'aube de l'Armageddon. Je vais

maintenant vous donner la connaissance dont vous aurez besoin pour répondre à la menace représentée par les Adversaires. En outre, vous n'avez plus besoin du signal. »

Tonton touche alors quelques-unes des gravures sur la sculpture en bronze, et une légère décharge statique parcourt la main de chaque investigateur touchant l'appareil.

Comme la fumée dans le vent, chaque investigateur sent instantanément l'oppression de ses rêves s'évaporer de son esprit. Les investigateurs ne sont désormais plus sous l'influence de la privation de sommeil. Chacun d'entre eux gagne la compétence Canon à foudre, dont le pourcentage de base équivaut à POU-20 de chaque investigateur. L'hologramme du Yithien disparaît alors et Tonton éteint le Communicateur temporel.
Les connaissances nécessaires pour fabriquer et exploiter un Canon à foudre ne sont que temporaires. Chaque investigateur ne s'en souvient que pour un nombre de semaines égal à sa valeur d'INT/5. Ainsi, à son insu, cette connaissance s'estompera progressivement de son esprit et le joueur devra alors la retirer de sa fiche de personnage. La connaissance que les investigateurs ont au sujet des Canons à foudre est en effet plus intuitive que factuelle, ils la « ressentent » plus qu'ils ne la « savent » ; tout investigateur tentant donc de consigner les connaissances qu'il possède en Canon à foudre doit réussir auparavant un test d'Intelligence avec une difficulté majeure.

Zone 5-2 – L'atelier

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Cette grande salle a subi des dégâts importants : la plupart des murs et le plafond se sont effondrés, déposant de nombreux rochers et gravats. Elle contient également plusieurs caisses de boîtes et de bobines de fil. Vous voyez quelques appareils étranges alignés ensemble à côté d'un gros rocher.

Ces trois appareils alignés sont des canons à foudre achevés ; deux d'entre eux sont de qualité passable, le dernier étant de mauvaise qualité (voir les entrées « Canon à foudre » dans les sections **Nouvelles compétences** et **Nouvelle technologie** p. 52 pour en savoir plus sur la qualité de fabrication de ce type d'arme). Deux personnes sont ici en train de travailler à la réalisation d'un autre canon. Montrez aux joueurs le **Aide de jeu 06** (ci-contre). Avec les nouvelles fournitures apportées, six autres Canons à foudre peuvent être fabriqués.

Il s'agit de la salle où le camp entrepose également ses armes ordinaires, dont la plupart ont été soit volées, soit introduites en contrebande dans le pays. Elles comprennent un fusil Lee-Enfield Mk I à magasin court, un fusil Gewehr 98, dix carabines Winchester Model 94.30-30 à levier, deux fusils à éléphants, deux fusils de chasse de calibre 12, sept revolvers Colt New Service .455, et un assortiment d'armes à lames indiennes (voir l'encadré sur les armes indiennes ci-dessus). Il y a juste assez de munitions pour recharger chaque arme une fois entièrement. En réussissant un teste de Trouver Objet Caché, un investigateur remarquera que moins d'un cinquième des avatars du Pèlerin Rêvant ont apporté leurs propres armes à feu.

Zone 5-3 - Le casernement

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Cette grande salle est dotée d'une rampe en colimaçon descendant visiblement toujours plus profondément sous terre, mais obstruée de sable. Une autre sortie, de l'autre côté, s'est effondrée. Sur un côté, un mur en ruine a laissé tomber jusqu'à terre des rochers et des gravats. La grande majorité de cette salle est cependant exempte de décombres et remplie de petits tapis, de lits de camp, et de sacs de couchage. C'est là que tout le monde dort.

À n'importe quel moment, il peut y avoir jusqu'à une douzaine de personnes dormant ici. Comme l'espace est limité, tout le monde se repose à tour de rôle. C'est également là que l'on stocke les produits de base et l'équipement.

Zone 5-4 - Le coin de Tonton

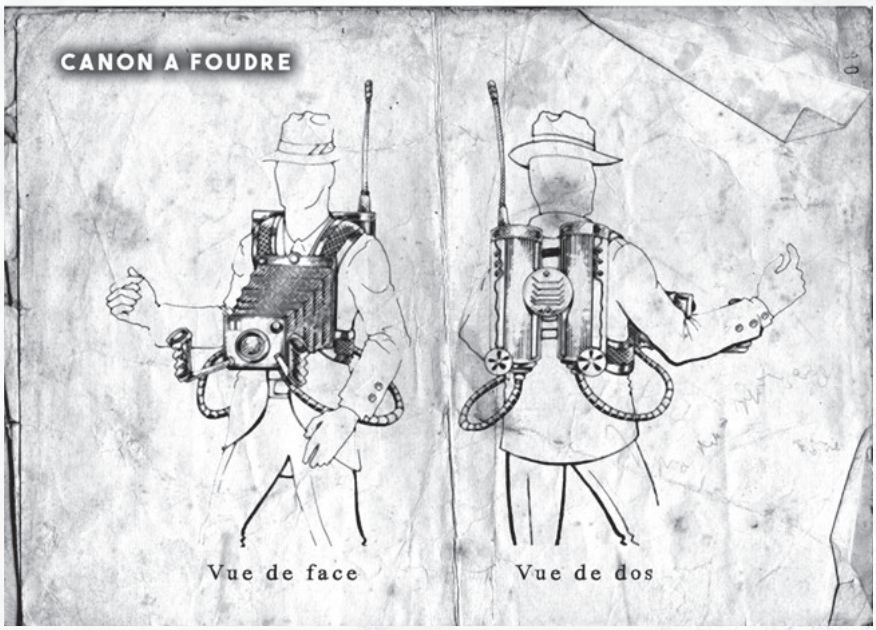
Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Ce petit coin de la salle est séparé du reste par quelques décombres. Tonton a revendiqué ce coin semi-privatif comme étant le sien. Il possède ici deux sacs à dos, une lanterne, un lit de camp, et des couvertures rangées de côté.

En dehors des objets personnels standards, Tonton a un article unique caché dans l'un de ses sacs à dos : la variante miniature d'une arme à foudre. Elle est en effet plus petite qu'une arme standard, ne possède que 20 charges et une portée de base de 50 mètres. Chaque charge n'inflige également qu'1D10 points de dégâts, mais cette arme de haute qualité a zéro pour cent de chance de griller, quel que soit le nombre de charges utilisées. Le sac à dos contient également une cartouche de recharge de 20 charges pour cette arme particulière.

Conclusion de la Scène 5

Les investigateurs ont perturbé le Cimeterre noir, pour le moment du moins, de sorte qu'ils ont quelques jours pour se reposer avant que les adorateurs ne lancent leur assaut contre la bibliothèque. Les investigateurs peuvent utiliser leur temps pour le passer à la bibliothèque s'ils le veulent. Ils peuvent perfectionner auprès de Tonton leurs compétences Contrôle corporel et/ou Méditation profonde. Ils peuvent encore aider d'autres personnes dans la



Aide de jeu 06
Représentation du canon à foudre

fabrication de canons à foudre supplémentaires. Ou bien, enfin, consulter les ouvrages de la bibliothèque elle-même. La bibliothèque abrite des cristaux, de lourds volumes, et des parchemins. Ces derniers sont écrits sur de minces feuilles de métal, et ils sont tous rédigés dans une langue extraterrestre impossible à lire par les humains. Les cristaux pour leur part ne peuvent être « lus » que par quelqu'un appartenant à la biologie yithienne, ou par une personne possédant des pouvoirs télépathiques et un POU d'une valeur de 100 ou plus. Aucun des lourds volumes n'est écrit dans une seule langue, mais ils sont au contraire rédigés dans plusieurs dialectes différents, qui varient de plus d'un ouvrage à l'autre. Ces tomes contiennent les témoignages des avatars du Pèlerin Rêvant une fois que leur esprit humain a été transféré dans le corps du Yithien. Tout investigateur parcourant ces volumes peut effectuer un test de Bibliothèque. S'il obtient une réussite extrême, il découvre alors son propre témoignage, incluant des détails sur sa vie, son travail et ses ambitions. Découvrir cela l'oblige évidemment à effectuer un test de Santé mentale (perte 1D2/1D4 points).

Les investigateurs apprennent également que le camp effectue régulièrement des patrouilles dans le désert environnant afin de surveiller toute attaque menée par les Adversaires. S'ils le désirent, les investigateurs peuvent eux aussi participer à ces patrouilles.

Scène 6 - L'attaque de la bibliothèque

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

C'est le matin de votre troisième jour à la bibliothèque ; vous vous êtes réveillés dans le camp dans un état de vigilance accrue. Vous posez la question autour de vous et on vous répond que la patrouille de la nuit dernière n'est pas revenue. Personne ne sait avec certitude où elle se trouve ni ce qui lui est arrivé.

C'est un camion avec quatre personnes envoyées en patrouille qui a disparu. Tonton constitue immédiatement deux groupes pour partir à sa recherche, car il ne reste que deux camions disponibles. Si les investigateurs proposent leur aide, ils peuvent tous monter dans l'un des camions, ou se répartir entre les deux camions avec certains PNJ. S'ils veulent se joindre à l'un ou l'autre des groupes de recherche, les investigateurs qui n'ont pas d'armes personnelles peuvent en choisir une dans l'atelier, en **Zone 5-2.** À moins qu'ils n'imaginent un meilleur plan, un PNJ ayant une expérience militaire, tel que le sergent Saleh Kony, suggère un dispositif de recherche en spirale, où chaque équipe vérifie un quadrillage de 8 km carrés avant de poursuivre plus loin du camp selon une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.

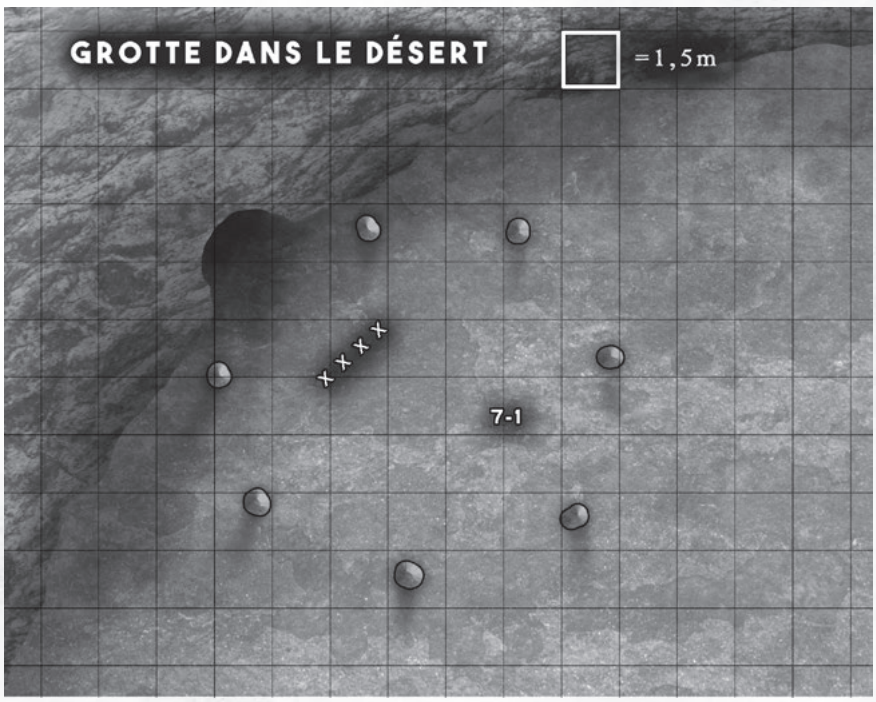
Les investigateurs qui conduisent doivent réussir un test d'Orientation pour arriver à suivre avec précision le dispositif de recherche convenu. Le Gardien doit faire en sorte que l'investigateur conduisant le véhicule, ou tout investigateur facilitant les repérages, effectue un nouveau test d'Orientation à chaque fois que le groupe change de quadrillage. Chaque quadrillage nécessite une heure de recherche. Après le premier effectué, si le test d'Orientation échoue, les investigateurs tombent alors sur la grotte du désert, dans la **Zone 6-1.** Si en revanche les investigateurs réussissent leurs tests d'Orientation et ne se perdent pas, les PNJ présents dans l'autre camion peuvent alors croiser la grotte du désert « hors champ » et retourner à la bibliothèque avec l'avertissement de la bataille à venir. La seule façon pour les investigateurs de retrouver le camion disparu et de tomber ainsi sur la **Zone 6-1**, est de rater un test d'Orientation et de se perdre au cours de leurs recherches.

Zone 6-1 - La Grotte du désert

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Votre camion atteint le sommet d'une dune et vous apercevez alors le camion disparu renversé et à moitié enfoui dans le sable un peu plus loin, au pied d'une dune dont la forte inclinaison semble difficile à négocier, même pour un camion équipé pour le désert, comme indiqué ci-dessous. À cette distance, il est impossible de dire si quelqu'un est vivant ou non à l'intérieur du camion.

Les investigateurs tentant de descendre la dune à pied peuvent le faire facilement, mais si quelqu'un essaie de le faire en camion, un



test de Conduite avec une difficulté majeure est nécessaire. Un échec signifie que le véhicule glisse dans le sable sur le côté avant de dégringoler la dune, ce qui inflige 2D6 points de dégâts à toute personne à bord.
Lors de leur descente vers le camion, les investigateurs découvrent qu'il est vide. Un test de Trouver Objet Caché confirme ce fait, tandis qu'un test réussi de Pister révèle dans le sable des empreintes et des traces s'éloignant du camion. Une fois découvertes, elles sont faciles à suivre et mènent, en passant la dune suivante, vers une grotte du désert. Alors que les investigateurs s'approchent du sommet de la dune suivante, ils peuvent entendre des voix murmurer et des chameaux blatérer.

> Lorsque les investigateurs atteignent le haut de la dune et regardent de l'autre côté, lisez ou paraphrasez le texte suivant :
>
> *En regardant de l'autre côté de la dune, vous apercevez une falaise rocheuse sous laquelle se trouve une oasis devant une grotte. Face à l'entrée de cette grotte se trouvent sept stèles en pierre espacées uniformément en demi-cercle, chacune faisant environ 90 cm de haut, la stèle la plus éloignée étant située à environ 4,50 m de la grotte. À l'extérieur de ce demi-anneau formé par les stèles, une quarantaine de personnes, vêtues de robes noires du désert et de shemaghs noirs avec d'énormes cimeterres suspendus à la ceinture, sont à genoux et psalmodient en murmurant. À l'intérieur du demi-cercle formé par les stèles se trouve une personne, elle aussi vêtue d'une robe noire et d'un shemagh, mais en plus de son cimeterre à la ceinture, elle est armée d'un grand couteau à l'aspect menaçant qu'elle brandit tout en psalmodiant. L'homme à l'intérieur du demi-cercle se trouve derrière une rangée de petits globes posés sur le sable et fait face à l'ouverture de la grotte.*

À ce stade, demandez aux investigateurs d'effectuer un test de Trouver Objet Caché. Une réussite révèle que les globes posés sur le sable entre l'homme au couteau et la grotte du désert sont les têtes des membres de la patrouille disparue. Si le test de Trouver Objet Caché est assorti d'une réussite extrême, l'investigateur peut malgré tout déterminer que les membres de la patrouille sont encore en vie et qu'ils ont en réalité été enterrés dans le sable jusqu'au cou. Quel que soit ce que l'investigateur a repéré, il doit effectuer un test de Santé mentale. La perte (0/1 point) correspond simplement au fait de voir les têtes dans le sable, mais elle est de (1/1D3 points) pour déceler qu'ils sont vivants.

Les investigateurs ont croisé la route du culte du Cimeterre noir alors qu'il était en train de lancer le sort *Contacter un Habitant des Sables*. Le Gardien doit donner aux investigateurs un round ou deux pour discuter de ce qu'ils souhaitent faire avant que les Habitants des Sables ne fassent leur apparition. Si les investigateurs veulent sortir les membres de la patrouille de leur misérable condition, seule une attaque assortie d'une réussite extrême se traduira par le « tir précis » nécessaire. À la discrétion du Gardien, une tribu de dix-huit Habitants des Sables sort de la grotte. Lorsque les investigateurs les aperçoivent, ils doivent effectuer un nouveau test de Santé mentale (perte 0/6 points) ; en raison du grand nombre d'Habitants des Sables, un échec à ce test a pour conséquence le maximum de perte de SAN pour cette créature du Mythe, et le Gardien doit alors vérifier si cela se traduit par une folie temporaire pour l'investigateur concerné.
Les Habitants des Sables déferlent depuis la grotte et commencent à sortir les patrouilleurs du sable en creusant certes, mais en les dévorant en même temps. Le sang teint le sable de rouge. Les investigateurs témoins de ce terrible spectacle doivent effectuer un nouveau test de Santé mentale (perte 1D4/1D8 points).

15 Habitants des Sables (soldats)

FOR	50
CON	70
TAI	95
DEX	50
INT	55
POU	65

Points de vie : 17
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7

Combat :
- Combat rapproché (griffes) 30 %
  1D6+Impact points de dégâts (les Habitants des Sables peuvent utiliser leurs deux attaques de griffes en même temps)

Protection : 3 points (peau épaisse)

Compétences :
Discrétion 60 %
Trouver Objet Caché 50 %

Sortilèges : aucun

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points

3 Habitants des Sables (sorciers)

FOR	50
CON	65
TAI	85
DEX	60
INT	75
POU	80

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Points de magie : 16

Combat :
- Combat rapproché (griffes) 30 %
  1D6+Impact points de dégâts (les Habitants des Sables peuvent utiliser leurs deux attaques de griffes en même temps)

Protection : 3 points (peau épaisse)

Compétences :
Discrétion 60 %
Trouver Objet Caché 50 %

Sortilèges : *Lever un Haboob* (tempête de sable), *Tourmenter*

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points

40 adorateurs du Cimeterre noir

FOR	55
CON	70
TAI	55
DEX	65
INT	50
POU	50

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8

Combat :
- Combat rapproché (épées, cimeterre) 40 %
  1D8 points de dégâts

Compétence :
Lancer 25 %

Sortilèges : aucun

Possessions : grenade de *Fumée de Tawil at'Umr* (1 chacun)

1 grand sorcier du Cimeterre noir

FOR	60
CON	65
TAI	60
DEX	70
INT	80
POU	80

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Points de magie : 16

Combat :
- Combat rapproché (épées, cimeterre) 45 %
  1D8 points de dégâts
- Combat rapproché (poignard cérémoniel, fer pur) 45 %
  1D4+2 points de dégâts

Compétences :
Discrétion 35 %
Trouver Objet Caché 40 %

Sortilèges : *Appeler/Congédier Tawil at'Umr* (avatar de Yog-Sothoth), *Contacter un habitant des sables*, *Création de portail*, *Domination*

S'ils fuient la zone de la grotte du désert pour retourner à leur camion, les investigateurs doivent réussir un test de Grimper pour remonter la dune pentue. S'ils sont découverts en train d'observer le rituel impliquant les habitants des sables, le culte n'envoie que six adorateurs en expédition pour courir après les investigateurs : le reste des adorateurs est nécessaire afin de rassembler les habitants des sables pour la marche contre la bibliothèque du Yithien. Une fois de retour au camion, le conducteur et/ou le navigateur doivent réussir un total de deux tests d'Orientation pour retrouver le chemin de la bibliothèque. Si les investigateurs n'ont pas réussi les deux tests lors de leur quatrième tentative, ils sont retrouvés par l'autre patrouille et sont ensuite ramenés à la bibliothèque.

L'attaque de la bibliothèque

Le culte du Cimeterre noir apprend l'emplacement de la bibliothèque après avoir torturé les patrouilleurs avant de les sacrifier aux habitants des sables. Le culte ne possède pas de véhicule, de sorte qu'ils ne peuvent se déplacer qu'à la vitesse de leurs chevaux et des habitants des sables. Il faut des heures à l'armée d'adorateurs et de monstres pour atteindre la bibliothèque, mais ils ne sont pas préoccupés par la vitesse, car ils savent que les alliés du Yithien n'abandonneront pas les lieux. Les adorateurs ont planifié de lancer leur attaque au crépuscule ; heureusement, cela donne à Tonton et aux investigateurs suffisamment de temps pour planifier et préparer leur défense. Une heure avant le coucher du soleil, les sorciers habitants des sables unissent leurs efforts pour lancer le sort. La créature principalement responsable du sort dépense 8 points de magie, chaque créature associée au lancement allouant pour sa part 6 points de magie au sort.

La tempête de sable

La tempête provoquée par les habitants des sables aura un effet sévère sur les deux camps de la bataille, comme suit :
- Test opposé de la Force 50 des vents contre la Constitution de l'investigateur ; si le test est raté, l'investigateur subit 1D4 points de dégâts chaque round en raison de l'effet de décapement du sable sur sa peau. Ces dommages peuvent être annulés en couvrant la peau du mieux possible.
- Malus de -30 % sur n'importe quelle compétence raisonnablement affectée par les conditions météorologiques.
- Visibilité réduite à 6 m.
- Mouvement réduit de moitié.

En termes de règle de jeu, la tempête de sable réduit également la bataille d'une « armée contre une armée » à celle d'un « homme contre un homme », et tout combat entre les PNJ à un « bruit de fond » laissant le Gardien se concentrer sur les actions de combat des investigateurs.

Position de repli

La fureur de la tempête de sable pourrait encourager les investigateurs à se replier dans la bibliothèque. Une fois à l'intérieur, la tempête n'est en effet plus un danger pour eux et ils peuvent utiliser les décombres dans certaines des salles comme un abri partiel. Les passages étroits entre les salles et l'« entrée » fissurée de la sphère limitent l'opposition à deux adorateurs du Cimeterre noir ou à un habitant des sables pouvant entrer dans une salle à la fois.

La venue du Yithien

Selon la manière dont la bataille évolue pour les investigateurs, le Gardien peut faire intervenir le savant yithien. Au lieu de posséder Tonton, le Yithien possède alors Goru et la mini-arme à foudre unique, située dans le coin de Tonton, **Zone 5-4**. Toute personne voyant Goru entrer dans la bataille peut effectuer un test de Psychologie ; s'il est réussi, l'investigateur constate que la lueur d'innocence et de jeunesse manque dans les yeux de Goru et a été remplacée par un regard dur. L'investigateur se rend alors compte que le Yithien a possédé Goru et doit effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1 point).

Zone 2-1 - Gérer l'affrontement final

Le combat final a été conçu comme un cadre ouvert donnant au Gardien et aux joueurs le plus de liberté possible. Le Gardien voudra peut-être utiliser les tactiques suivantes pour cette bataille finale :

- N'oubliez pas les effets sévères de la tempête de sable ; elle est conçue pour faire revenir les investigateurs dans la bibliothèque pour un cadre de bataille plus confiné et contrôlé.
- Si les investigateurs continuent de se battre à l'extérieur, accentuez la force meurtrière des adorateurs et des Habitants des Sables en permettant aux investigateurs d'assister à la disparition d'un PNJ. Cela peut également les convaincre de se retirer en sécurité dans la bibliothèque.
- Il n'est pas conseillé au Gardien de permettre des tests d'Idée aux investigateurs pour qu'ils pensent à effectuer cette retraite dans la bibliothèque ; au lieu de cela, faites en sorte que certains PNJ rompent le combat et se mettent à courir en direction de la bibliothèque. Au final, les investigateurs doivent se battre intelligemment ou mourir horriblement de leur propre initiative.
- Une fois à l'intérieur de la bibliothèque, les investigateurs ont un avantage tactique, car ils peuvent se mettre à l'abri, et les Habitants des Sables sont limités par la vitesse avec laquelle ils peuvent entrer.
- En théorie, la bataille peut faire rage aussi longtemps que les investigateurs ne prennent pas la fuite. Si c'est en revanche le cas, le cours de la bataille tourne très mal pour les alliés du Yithien (comme indiqué ci-dessous).
- Il n'est pas nécessaire pour le Gardien de gérer et de maintenir un décompte strict du nombre d'adorateurs et d'Habitants des Sables qui meurent. Si au moins la moitié des investigateurs arrive à tuer deux adversaires chacun, concluez alors le combat en annonçant que les autres PNJ ont également été en mesure de tenir leur rôle et de vaincre les forces ennemies.
- Par-dessus tout, amusez-vous avec ce combat. Le Gardien doit faire de son mieux pour permettre aux investigateurs de décider de la manière dont se déroule la bataille ; ensuite, laissez les dés tomber là où ils le peuvent.

Conclusion

Du fait de la présence des membres du Cimeterre noir, il n'y a que deux issues à cette bataille : les investigateurs la gagnent ou ils la perdent. Le culte est suffisamment fanatisé pour lutter jusqu'au dernier et tuera tous ceux qui sont assez fous pour s'opposer à eux. Le seul moyen d'arrêter le Cimeterre noir est d'éliminer ses membres jusqu'au dernier.

D'un autre côté et si tel est leur choix, il est possible que les investigateurs s'emparent d'un camion et s'échappent du champ de bataille. Si nos héros parviennent à s'enfuir, la victoire ira inévitablement au Cimeterre noir. Ils liront alors un mois plus tard dans un journal qu'un phénomène de tempête de sable aux proportions bibliques a frappé l'ouest de l'Inde. Cette tempête dure 35 jours et, une fois qu'elle est terminée, Jodhpur et les centaines de kilomètres carrés à la ronde se sont érodés et ont été effacés de la surface de la Terre. Environ 100 000 personnes sont portées disparues et présumées mortes. Chaque investigateur perd 2D10 points de Santé mentale.

D'autre part enfin, si les investigateurs sont victorieux et réussissent à défendre la bibliothèque, ils reçoivent une récompense de 2D6+2 points de Santé mentale. Si un investigateur est parvenu à construire un canon à foudre, quelle que soit par ailleurs sa qualité, il reçoit également une récompense en Santé mentale, qui est de 1D2 points pour un canon à foudre de mauvaise qualité, 1D4+1 points pour un canon à foudre de qualité professionnelle, et 1D6+1 points pour un canon à foudre de qualité expert.

Si les investigateurs ont réussi, au lendemain de la bataille, Tonton paye le trajet de retour de toute personne ayant été appelée par le Yithien. En raison des incidents extrêmes partagés par Tonton et les investigateurs, il se sent plus proche d'eux que n'importe quel autre avatar. Tonton leur indiquera qu'il les considère comme faisant désormais partie de sa famille, et que s'ils devaient un jour avoir besoin de quelque chose, il leur suffira de demander. Si Tonton tombe au combat contre le Cimeterre noir et leurs Habitants des Sables, Goru le remplace alors comme avatar principal du Yithien et moyen d'entrer en contact avec ses autres avatars. Naturellement, Goru honorera toutes les dettes et volontés de son oncle défunt.

Si Tonton et Goru sont tous les deux tombés sur le champ de bataille, sans leurs qualités de dirigeants, *Ali Khan Imports* fait faillite en l'espace d'un an et toutes les dettes ou faveurs promises aux investigateurs seront alors malheureusement oubliées.

Annexe I : Nouvelles compétences et nouvelle technologie

Nouvelles compétences

Contrôle corporel

Cette compétence permet aux individus de se placer dans une transe semblable à la mort. La vie ne peut être détectée qu'avec un test de Médecine assorti d'une difficulté majeure. Pourcentage de base : 01 %.

Canon à foudre

Cette compétence accorde à des individus la possibilité de concevoir et d'utiliser un canon à foudre yithien, version plus imposante de l'arme à foudre. Pour penser et fabriquer cette nouvelle arme, l'investigateur doit d'abord effectuer un test de Canon à foudre afin de déterminer son niveau de conception. Un test raté a comme conséquence une conception qui ne fonctionnera pas, rendant impossible la construction du canon final. Un test réussi correspond à une conception professionnelle, tandis qu'un test réussi assorti d'une réussite majeure donne une conception expert. Il est ensuite nécessaire d'effectuer un test de Mécanique et de consulter le tableau du Canon à foudre approprié ci-dessous. Voir les notes complémentaires sur les Canons à foudre dans la section « Nouvelle technologie » ci-dessous, à propos de la manière dont chaque niveau de qualité affecte le canon. Pourcentage de base : 00 %.

Communicateur temporel

Cette compétence permet le bon fonctionnement d'un Communicateur temporel yithien. Pourcentage de base : 25 %.

Méditation profonde

Cette compétence permet aux individus de se placer dans un état méditatif profond permettant la guérison des points de vie et des points de magie à une vitesse deux fois plus rapide que la normale, y compris la guérison par des soins médicaux. Pourcentage de base : 01 %.

Philosophie et religion

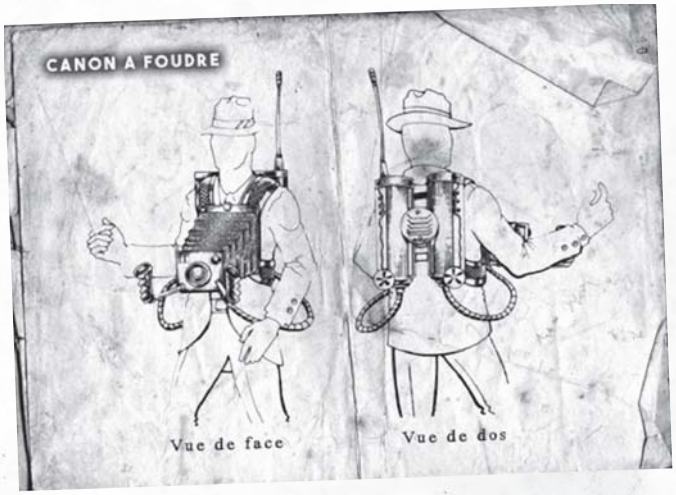
Les investigateurs peuvent utiliser cette compétence comme un test de Connaissance sur une religion. Pourcentage de base : 05 %.

TABLEAU CANON À FOUDRE DE CONCEPTION PROFESSIONNELLE

Résultat test Mécanique	Qualité du Canon à foudre
Maladresse	Mauvaise
Échec	Passable
Réussite ordinaire	Bonne
Réussite majeure	Parfaite

TABLEAU CANON À FOUDRE DE CONCEPTION EXPERT

Résultat test Mécanique	Qualité du Canon à foudre
Maladresse	Passable
Échec	Bonne
Réussite	Parfaite
Réussite majeure	Parfaite



Nouvelle technologie

Canon à foudre

Les canons à foudre sont des versions plus imposantes de l'arme à foudre yithienne. Ils se portent comme un équipement de plongée : un grand réservoir est attaché dans le dos de la personne, tandis qu'un grand objectif type appareil photo ainsi qu'un système de déclenchement sont attachés sur sa poitrine. Au total, le canon pèse 20 kg à pleine charge et il faut les deux mains de l'utilisateur pour le faire fonctionner et tirer. Toute personne utilisant un canon à foudre voit son Mouvement réduit de moitié et ne peut pas utiliser d'autre objet tenu à la main.

Un canon à foudre entièrement chargé possède 32 charges. L'utilisateur peut définir le nombre de charges qui seront utilisées à chaque tir. Il faut deux personnes et trois rounds pour recharger un canon ayant épuisé ses charges. Chaque charge inflige 1D12 points de dégâts. La portée de base pour un Canon à foudre, quel que soit son niveau de qualité, est de 100 mètres ; chaque tranche de 100 mètres supplémentaire diminue de 10 % les chances de toucher et les dégâts de 3 par charge. Toute personne non compétente dans l'utilisation d'un Canon à foudre n'a qu'une chance de base de 10 % de tirer avec l'arme.

La qualité du canon affecte les risques de surcharge et d'explosion. Les canons de mauvaise qualité ont en effet 5 % de risques de connaître une surcharge et d'exploser pour chaque charge utilisée lors du tir. Les canons de qualité passable ont 5 % de risques de connaître une surcharge et d'exploser pour chaque charge au-delà de deux charges utilisées lors du tir. Les canons de bonne qualité ont 5 % de risques de connaître une surcharge et d'exploser pour chaque charge au-delà de quatre charges utilisées lors du tir. Enfin, les canons de qualité parfaite ont 5 % de risques de connaître une surcharge et d'exploser pour chaque charge au-delà de six charges utilisées lors du tir. L'explosion de canon inflige à l'utilisateur 1D6 points de dégâts par charge utilisée. Une explosion se traduit également par la destruction du canon, qu'il est impossible de réparer.

Annexe II : Investigateurs pré-tirés

Les investigateurs des *Sables intemporels de l'Inde* viennent de tous les coins du monde : non seulement leur langue peut être un problème pour échanger avec les peuples autochtones de l'Inde, mais peut-être même entre eux. La plupart des investigateurs proposés ici ont donc une certaine expérience avec d'autres langues afin de faciliter la barrière de communication entre eux. Néanmoins, si le Gardien et les joueurs choisissent de créer leurs propres personnages internationaux, il est possible que la langue devienne un problème plus important. Elle peut en effet toujours devenir une source de coopération ou une source de conflit au sein d'un groupe d'investigateurs.

Docteur Nicolai Dolmen, PhD

Occupation : Mathématicien
Âge : 34 ans
Sexe : masculin
Nationalité : norvégienne
Marque distinctive : Barbe épaisse et touffue

FOR	65
CON	60
TAI	40
DEX	70
APP	65
INT	85
POU	70
ÉDU	95

Points de vie :	10
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	9
Santé mentale :	70
Points de magie :	14
Chance :	0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 50 %
  Variable

Compétences

Astronomie	25 %
Arts et métiers (dessin)	35 %
Bibliothèque	55 %
Crédit	55 %
Esquive	35 %
Histoire	45 %
Langues (allemand)	40 %
Langues (anglais)	60 %
Langues (norvégien)	95 %
Persuasion	35 %
Psychologie	19 %
Sciences (mathématiques)	60 %
Sciences (physique)	40 %
Trouver Objet Caché	55 %

Richesse

Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 110 $
Capital : 7 500 $

Histoire

Jusqu'aussi loin que remontent vos souvenirs, les gens vous ont rejeté en raison de votre taille ou vous avez au minimum été l'objet de railleries et de dérisions. En conséquence, vous n'avez eu qu'un objectif dans la vie : affûter votre intelligence et prouver que vous valiez plus que le simple fait de ne mesurer que 1,55 m de hauteur pour un poids de 70 kg. Vous étant découvert un talent pour les mathématiques, vous êtes fier d'avoir obtenu votre diplôme de doctorat en Mathématiques appliquées dans une institution aussi prestigieuse que l'Université de Cambridge. Vous êtes d'ailleurs convaincu que tout problème peut être résolu par l'application logique de formules mathématiques.

Vous avez en outre arrêté de vous raser la barbe pour vous débarrasser de votre apparence enfantine. Elle descend maintenant jusqu'à la moitié de votre poitrine. Jusqu'à il y a deux mois, vous aviez l'impression que votre vie avait atteint son apogée. Mais depuis lors, vous êtes en proie à des cauchemars qui vous privent de toute forme de repos ou de paix. Les terreurs vous réveillent au beau milieu de la nuit, parfois en hurlant. Cela fait des semaines que vous n'avez pas passé une bonne nuit de sommeil et vous en ressentez l'impact dans votre corps et votre esprit. Vous avez fini par succomber à cette folie croissante et êtes actuellement en route pour l'Inde afin de trouver des explications à votre incapacité actuelle à trouver le sommeil.

Alexandra Hurst, titulaire de la Médaille de l'Empire britannique

Occupation : Infirmière
Âge : 27 ans
Sexe : féminin
Nationalité : britannique

FOR	65
CON	70
TAI	60
DEX	80
APP	85
INT	75
POU	50
ÉDU	65

Points de vie :	13
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	9
Santé mentale :	48
Points de magie :	10
Chance :	0

Combat

• Combat rapproché (corps à corps)	60 %
Variable	

Compétences

Comptabilité	19 %
Crédit	15 %
Écouter	34 %
Esquive	32 %
Médecine	25 %
Mythe de Cthulhu	2 %
Navigation	38 %
Langue maternelle (anglais)	65 %
Langues (français)	20 %
Langues (hindi)	20 %
Langues (latin)	20 %
Persuasion	34 %
Premiers soins	65 %
Sciences (biologie)	40 %
Sciences (pharmacologie)	40 %
Trouver Objet Caché	55 %

Richesse
Espèces : 80 $
Capital : 4 000 $
Dépenses courantes en roupies : 80 R

Histoire
En ce qui vous concerne, les apparences sont trompeuses. D'un côté, vous avez le visage d'un ange et la silhouette de Vénus. Mais de l'autre, vous avez la force et les compétences d'un maître de lutte acquises en vous occupant de vos patients. Inspirée par les récits du grand-père que vous n'avez jamais connu, car il est mort au service de la reine Victoria pendant la guerre anglo-zouloue, vous avez décidé de devenir infirmière.
Une fois votre diplôme d'infirmière obtenu avec mention, vous avez visé un poste au St Thomas' Hospital de Londres afin de pouvoir travailler dans le service des anciens combattants. Vos soins incomparables auprès de ces derniers et vos compétences linguistiques auprès des patients étrangers ont été reconnus par vos supérieurs et vous ont valu l'attribution de la Médaille de l'Empire britannique (British Empire Medal, BEM). Un grand nombre d'hommes dont vous vous êtes occupée sont tombés follement amoureux de vous, vous obligeant à repousser avec douceur leurs avances parfois coquines. D'autres jugés psychologiquement instables vous ont fait suffisamment confiance pour partager avec vous les sombres et horribles secrets dont ils avaient été témoins durant la guerre. Bien que vous ayez eu du mal à croire à ces histoires, certains éléments continuent à vous harceler dans un coin de votre esprit.
Jusqu'à il y a deux mois… Vous vous prépariez alors à un entretien pour obtenir le poste d'infirmière militaire dans votre service. Puis des cauchemars ont commencé à vous hanter. Depuis des semaines, vous perdez chaque nuit de plus en plus le sommeil. Vous êtes en conséquence épuisée en permanence, mais à chaque fois que vous essayez de fermer les yeux, les cauchemars reviennent avec encore plus d'intensité. Vous avez finalement été contrainte de prendre un congé afin d'essayer de remettre de l'ordre dans votre vie. Pour une raison quelconque, vous sentez que vos rêves vous intiment l'ordre de vous rendre en Inde. Vous priez pour être en mesure de trouver là-bas le soulagement dont vous avez tant besoin.

Corinne Kirkwell

Occupation : étudiante
Âge : 23 ans
Sexe : féminin
Nationalité : américaine
Marque distinctive : un grain de beauté au coin droit des lèvres

FOR	50
DEX	75
INT	80
CON	50
APP	65
POU	65
TAI	35
ÉDU	17

Points de vie :	9
Impact :	0
Carrure :	+1
Mouvement :	9
Santé mentale :	65
Points de magie :	13
Chance :	0

Combat

• Combat rapproché (corps à corps)	50 %
Variable	

Compétences

Arts et métiers (art dramatique)	45 %
Baratin	27 %
Bibliothèque	70 %
Comptabilité	50 %
Conduite	41 %
Droit	45 %
Esquive	45 %
Grimper	40 %
Histoire	34 %
Imposture	45 %
Langue maternelle (anglais)	85 %
Langues (français)	35 %
Langues (italien)	35 %
Nager	35 %
Persuasion	45 %
Trouver Objet Caché	45 %

Richesse
Espèces : 56 $
Capital : 2 800 $
Dépenses courantes en roupies : 84 R

Histoire
Vous êtes étudiante à l'Université Miskatonic, en troisième cycle de bibliothéconomie. Vous espérez un jour occuper le poste du professeur Henry Armitage, et devenir ainsi la première femme nommée au poste de bibliothécaire en chef à l'université.
Vos amis et votre famille vous décrivent comme « ayant le verbe haut » ou « fougueuse », mais vous préférez le terme de « théâtrale ». Vous aimez d'ailleurs le théâtre autant que la bibliothèque. Vous êtes en bonne forme physique et vous vous adonnez avec plaisir à un large éventail de sports qui vous poussent jusqu'aux limites de votre endurance et de votre dextérité. Vous souscrivez parfaitement à la philosophie qu'un corps sain et un esprit sain sont une seule et même chose.
Vos engagements au théâtre du campus, dans le sport universitaire, et dans les études supérieures en bibliothéconomie ont fait de vous une femme très populaire. Un étudiant, George Stanton, vous courtise depuis près d'un an maintenant ; vous êtes tous les deux profondément amoureux et vous fondez de grands espoirs sur le fait qu'il vous demandera bientôt en mariage. La vie ne pourrait être plus parfaite, c'est du moins ce que vous pensiez avant que vos cauchemars ne commencent. Depuis deux mois en effet, vous êtes tourmentée par des rêves qui ont fini par vous inciter à vous rendre en Inde. Vous ne savez pas pourquoi vous allez là-bas, mais vous espérez et priez pour que quelqu'un puisse vous guérir de vos cauchemars et que vous reveniez vite à votre existence si parfaite à Arkham.

Père Franco Hernandez

Occupation : missionnaire jésuite
Âge : 42 ans
Sexe : masculin
Nationalité : cubaine

FOR	65
DEX	75
INT	80
CON	45
APP	70
POU	60
TAI	70
ÉDU	70

Points de vie :	11
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	8
Santé mentale :	60
Points de magie :	12
Chance :	0

Combat

- Combat rapproché (boxe) 60 %
  1D3 points de dégâts

Compétences

Anthropologie	30 %
Arts et métiers (menuiserie)	23 %
Bibliothèque	30 %
Écouter	50 %
Esquive	45 %
Histoire	30 %
Occultisme	20 %
Langues (anglais)	30 %
Langues (espagnol)	70 %
Langues (latin)	34 %
Persuasion	31 %
Philosophie et religion (christianisme)	60 %
Pilotage (bateaux)	30 %
Pister	35 %
Psychanalyse	30 %

Richesse

Espèces : 35 $
Capital : 1 750 $
Dépenses courantes en roupies : 35 R

Histoire

Vous aviez seize ans quand vous avez entendu l'appel du Seigneur. C'est alors que vous êtes parti de chez vous et êtes entré au séminaire. Depuis près de trente ans maintenant, vous vous êtes consacré à la Parole de Dieu en tant que missionnaire. Pendant ce temps, vous avez découvert que la boxe était un moyen d'attirer les jeunes hommes à l'église, car vous êtes vous-même un boxeur accompli. Lorsque vous portez un regard sur votre vie, vous êtes d'ailleurs certain que si vous aviez fait un autre choix de vie, vous auriez été boxeur professionnel. Vous considérez la boxe comme un sport fait de finesse et d'habileté, plutôt que le combat sanglant comme le veut le grand public.
Vous êtes également fier de pouvoir facilement approcher et rencontrer de nouvelles personnes. La plupart des gens trouvent facile de discuter avec vous, ce qui vous permet de communiquer avec eux en profondeur. Votre capacité à écouter, à comprendre et à résoudre les problèmes fait partie des principales raisons pour lesquelles vous avez réussi en tant que missionnaire.
Mais en ce moment, en raison des cauchemars que vous faites désormais, vous voyagez plus loin que jamais auparavant. Depuis deux mois en effet, vous êtes privé chaque soir de sommeil à cause de ces rêves infernaux qui semblent vous inciter à vous rendre en Inde. Vous vous y rendez donc, avec le secret espoir qu'il s'agit de la volonté du Seigneur et qu'il va enfin apporter la paix à votre sommeil.

Commandant James Lloyd

Occupation : Soldat (à la retraite)
Âge : 51 ans
Sexe : masculin
Nationalité : américaine
Marque distinctive : Amputé de la moitié du pouce gauche

FOR	70
DEX	55
INT	70
CON	60
APP	50
POU	45
TAI	80
ÉDU	70

Points de vie :	14
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	7
Santé mentale :	45
Points de magie :	9
Chance :	0

Combat

- Combat à distance (armes de poing, revolver cal. 45) 50 %
  1D10+2 points de dégâts
- Combat à distance (fusils, non automatique cal. 30-06) 65 %
  2D6+4 points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 50 %
  Variable
- Combat rapproché (sabre de cavalerie) 40 %
  1D8+1+Impact points de dégâts

Compétences

Comptabilité	30 %
Crédit	40 %
Discrétion	30 %
Écouter	35 %
Électricité	30 %
Équitation	30 %
Esquive	55 %
Histoire (militaire)	40 %
Lancer	35 %
Langue maternelle (anglais)	70 %
Mécanique	40 %
Mythe de Cthulhu	5 %
Orientation	34 %
Premiers soins	37 %
Persuasion/Commandement	70 %

Richesse

Espèces : 104 $
Capital : 5 200 $
Dépenses courantes en roupies : 156 R

Histoire

Vous êtes un vétéran de la guerre hispano-américaine ; vous avez servi sous Teddy Roosevelt comme l'un de ses « Rough Riders ». La raideur de votre dos et de vos genoux, ainsi que votre pouce gauche mutilé, sont des rappels constants de vos jours passés à Cuba.
Un souvenir de Cuba est particulièrement troublant. Vous meniez une escouade dans un petit village pour le débarrasser de ses insurgés. Vous avez atteint votre objectif en quelques minutes. Vous avez alors rassemblé les hommes du village dans un bâtiment qui semblait servir de lieu de culte au village. Les sauvages aux étranges yeux rouges ont alors commencé à baragouiner et à psalmodier en s'asseyant ensemble sur le sol de la cabane. Ce qui est arrivé ensuite vous a hanté pendant des années. Venue de nulle part, une boule de feu s'est alors manifestée et a commencé à vous attaquer, vous et vos hommes, et vous avez alors reperdu le village aussi vite que vous l'aviez pris ! Après avoir passé trois années au Whispering Hills Sanitarium, vous en avez enfin terminé avec les horreurs de votre passé. Pourtant, quel que soit le nombre de fois où les psychiatres vous ont déclaré, en termes non équivoques, sain d'esprit et guéri, vous pensez toujours avoir aperçu un morceau de réalité qui vous dépasse de beaucoup. Depuis lors, vous avez sillonné le grand Sud-Ouest américain en gagnant votre vie comme homme à tout faire.
Aujourd'hui, vous entrez dans vos vieux jours et estimez que vous devriez être en mesure de vous reposer confortablement. Mais il y a deux mois, de nouveaux cauchemars ont commencé à prendre le contrôle de votre esprit. Le chaos de ces rêves est insupportable et vous a poussé, au-delà de toute pensée rationnelle, à vous rendre en Inde. Vous pariez qu'une réponse vous y attend et que vous pourrez enfin trouver un peu de repos ; mais vous ne pouvez en même temps vous empêcher de vous demander si tout cela n'est pas dû à votre exposition aux horreurs de Cuba.
Vous voyagez toujours avec votre pistolet Colt M1911 calibre 45, votre fusil Springfield M1903 calibre 30-06, et votre fidèle sabre de cavalerie.

Toute la bande est là

De Jon Hook

Les investigateurs ont la possibilité, dans cette aventure annexe, de sauver Joseph et Shelby Hon'-ga des griffes de voyous dégénérés soumis à des Bêtes Lunaires.

Investigation	2/5
Action	5/5
Exploration	4/5
Interaction	2/5
Mythe	3/5
Difficulté	Débutant
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	2 heures
Nombre de joueurs	5
Type de personnages	Pré-tirés
Époque	fin 1927

En quelques mots...

Joseph et Shelby Hon'-ga sont séquestrés chez eux et torturés par des voyous qui n'ont plus grand-chose d'humain. Ces derniers ont été en effet dominés par des Bêtes Lunaires à la recherche de cristaux infusés de magie qui les ont envoyés interroger les Hon'-ga sur ce qu'ils savent à ce sujet. Ayant découvert la grotte qui contenait les cristaux, ils sont en train d'invoquer un Shoggoth dans le but de terroriser la région.

Implication des investigateurs

Les investigateurs entendent parler, ou sont témoins, d'une bande de voyous dévalant à toute vitesse les rues d'Eureka Springs et y causant du désordre.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir qui sont les voyous** et où se trouve leur base.
- **Sauver** Joseph et Shelby Hon'-ga.
- **Empêcher la bande** d'invoquer un Shoggoth.

À l'affiche

Joseph et Shelby Hon'-ga

Il s'agit du couple gérant *Eagle Spirit Medicine*, rencontré dans le scénario *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng*, et dont cette courte aventure peut constituer le développement.

Duc, Ours, Poupée, Rouquin, Saba et Surin

Voyous de petite envergure sous l'emprise de Bêtes Lunaires, ils ne font plus que le mal autour d'eux.

Introduction

Tout Eureka Springs est en effervescence ! Personne ne peut empêcher les ragots qui se propagent sur la bande d'inconnus qui vient juste de déferler dans la ville. Ils ressemblaient à des vagabonds, vêtus en cuir et toile de jean, arborant dans le dos un crâne au regard méchant dans une pleine lune. Le chef grisonnant de la bande est entré au *Rosie* sur l'autoroute 62, hirsute, sale et non rasé. La moitié de son visage était couverte de cicatrices de brûlure, et il portait un collier avec deux doigts qui pendaient. Il a demandé une tasse de café et quel serait le meilleur endroit pour creuser afin de trouver des cristaux, ce à quoi Rosie a répondu en balbutiant : « *Eagle Spirit Medicine* v-v-vend des cristaux. Les m--m-m-eilleurs du comté. » Quand l'homme paya son café, Rosie remarqua qu'il lui manquait deux doigts à la main droite.

Ambiance

Scénario complément de *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng*, rapide et rondement mené, les investigateurs seront du début à la fin plongés dans l'action.

Informations pour le Gardien

Cette aventure annexe pour *L'Appel de Cthulhu* est située à Eureka Springs, dans l'Arkansas, et peut être utilisée conjointement avec *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng* ou comme une histoire entièrement indépendante. Tout comme *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng*, ce scénario se déroule en décembre 1927. La bande de voyous décrite dans cette aventure est vaguement basée sur les bandes criminelles de motards de la seconde moitié du XX^{e} siècle, mais comme les années 1920 précèdent l'avènement de ces bandes de motards, le gang de la Lune Sombre utilise un mélange de Ford Model T modifiées dans des courses à toute allure et des motos Indian Scout customisées.

Les membres du gang de la Lune Sombre sont en réalité les esclaves d'un trio de Bêtes Lunaires. Ces dernières sont des marchandes de mort dans les Contrées du Rêve ; ce sont des créatures cruelles se servant de la torture pour dominer leurs esclaves. Les Bêtes Lunaires aiment la tromperie et prennent plaisir à détruire et à remodeler les fondements moraux de leurs esclaves : les membres du gang de la Lune Sombre sont maintenant cannibales, du fait de leur transformation par les Bêtes Lunaires. Le gang de la Lune Sombre a été envoyé à Eureka Springs pour sonder les environs à la recherche de cristaux de quartz infusés par des auras magiques latentes. Ces cristaux sont très précieux dans les Contrées du Rêve, et quand on les associe avec des magies noires, ils peuvent même devenir très meurtriers. Ces maîtres Bêtes Lunaires sont révélés dans une autre aventure, *La Lune s'est levée*. Les membres du gang de la Lune Sombre ont chacun un surnom qui leur permet de s'appeler entre eux ; Duc est le chef de bande, et Saba sa petite amie.

En décembre 1927, la lune est nouvelle les 22, 23, et 24. Le rituel décrit dans ce scénario est plus puissant pendant cette phase lunaire, mais son lancement ne se limite pas à cette période et peut être effectué à tout moment.

Résumé de l'enquête

Le Gardien peut utiliser cette aventure annexe comme une possibilité alternative pour les investigateurs de pénétrer dans les Contrées du Rêve, s'ils se retrouvent contrecarrés pendant leur enquête décrite dans *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng*. Le Gardien peut introduire le gang de la Lune Sombre lorsque les investigateurs arrivent à Eureka Springs, dans l'Arkansas, afin de leur donner des alternatives supplémentaires sur l'endroit où ils veulent que la partie se joue. Ou bien, s'ils ont poursuivi leur enquête dans le scénario *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng* tel qu'il est écrit, et n'ont pas réussi à trouver un moyen pour entrer dans les Contrées du Rêve, le Gardien peut envisager d'utiliser *Toute la bande est là* et *La Lune s'est levée* afin de transporter les investigateurs dans les Contrées du Rêve.

Commencement pour les joueurs

Les investigateurs apprennent l'existence d'une bande de voyous qui a récemment déferlé dans les rues d'Eureka Springs.

Scène 1 - Prisonniers

Les investigateurs découvrent que Joseph Hon'-ga et son épouse sont retenus en otage par le gang de la Lune Sombre.

Scène 2 - Les excavations

Les investigateurs affrontent les membres du gang de la Lune Sombre alors qu'ils creusent pour trouver des cristaux de quartz.

Commencement pour les joueurs

Le scénario débute lorsque les investigateurs entendent parler d'une bande de voyous ayant dévalé les rues d'Eureka Springs en voiture et causé du grabuge, ou sont témoins du gang de la Lune Sombre traversant la ville à une vitesse vertigineuse. Alternativement, le Gardien peut organiser une brève rencontre où les investigateurs sont interrogés par Duc, le chef du gang de la Lune Sombre, afin d'avoir des indications pour se rendre à *Eagle Spirit Medicine*. Ou peut-être encore les investigateurs se trouvaient-ils au *Rosie* pendant la scène décrite dans l'introduction.

Si les investigateurs parlent à n'importe quel habitant d'Eureka Springs, ils réunissent les informations suivantes :

- « *Ils ont tous l'air d'avoir été pris dans des tirs.* »
- « *Le chef portait un collier auquel pendaient des doigts. Les siens, je suppose.* »
- « *Je pense qu'ils se dirigent vers Eagle Spirit Medicine pour creuser afin de trouver des cristaux. N'est-ce pas étrange ?* »
- « *Oh mon Dieu, j'ai entendu dire que le shérif était dans le comté de Boone, à aider des enfants tombés dans un puits. Et il n'a pas dit quand il serait de retour. Je verrouillerai mes portes ce soir.* »
- « *J'ai entendu parler de gens qui sembleraient être des adorateurs du diable. Vous avez dû voir le crâne qu'ils portent tous dans le dos.* »

- *« C'est un mauvais présage, je vous le dis. Des hooligans comme ça, avec une lune dans le dos, et la lune est presque pleine maintenant. Rien de bon ne peut venir de tout cela, croyez-moi. »*

Si les investigateurs tentent de joindre le shérif Bill Eaton, ils découvrent qu'en fait, lui et son adjoint, Phil Landers, se trouvent dans une ville d'à côté, dans le comté de Boone, où ils aident à sauver des enfants tombés dans un puits. Le shérif a laissé un message disant qu'il serait de retour dans quelques jours. Si les investigateurs insistent pour assurer les renforts de police avant d'enquêter sur le gang de la Lune Sombre, le temps pour le shérif et son adjoint de revenir, ils trouveront Joseph et Shelby Hon'-ga assassinés, le gang s'étant échappé. Un bulletin d'alerte au niveau de l'État sera alors émis concernant les membres du gang de la Lune Sombre.

Scène 1 - Prisonniers

Au moment où les investigateurs se retrouvent impliqués dans l'aventure, le gang de la Lune Sombre a déjà fait prisonniers Joseph et Shelby Hon'-ga. Ce sont des tortionnaires qualifiés qui prennent beaucoup de plaisir à infliger du mal aux gens. Shelby est torturée dans sa chambre, tandis que Joseph l'est dans la hutte à sudation.

Lorsque les investigateurs approchent d'*Eagle Spirit*, ils aperçoivent deux Ford Model T 1925 « hotrod » et deux motos Indian Scout personnalisées garées devant la cabane de Hon'-ga. De la fumée s'élève de l'évent au sommet du wigwam, et on peut entendre de temps en temps des cris en provenance de la cabane, qui semblent être émis par une femme, tandis que l'odeur d'une viande non identifiée en train de cuire émane du wigwam.

Si les investigateurs entrent dans le terrain de stationnement du chaman *Eagle Spirit* à bord d'un véhicule à moteur de quelque sorte que ce soit, les membres du gang de la Lune Sombre ont 40 % de chances de les entendre approcher. Si en revanche les investigateurs entrent dans l'enceinte d'*Eagle Spirit* à pied, la bande n'a aucune raison d'entendre leur approche jusqu'à ce qu'ils essayent de pénétrer dans un emplacement spécifique.

Zone 1-1 : Le wigwam

Si les investigateurs ratent leurs tests de Discrétion – ou ne veulent pas les faire – lors de leur approche vers l'entrée du wigwam, les membres de la bande qui se trouvent à l'intérieur, Poussin et Ours, ont 40 % de chances de les entendre venir. Au moment où les investigateurs arrivent dans l'enceinte, les voyous ont déjà amputé chirurgicalement la jambe droite de Joseph, juste au-dessus du genou, et ensuite cautérisé la plaie afin de prolonger la souffrance de leur victime. Sans surprise, Joseph Hon'-ga s'est évanoui du fait de la douleur. Le pied a été sectionné de la jambe et gît à côté de l'homme-médecine inconscient. La jambe de Joseph Hon'-ga est actuellement montée sur une broche au-dessus d'un feu de camp à ciel ouvert à l'intérieur du wigwam. Poussin et Ours ont l'intention de la manger après qu'ils auront réveillé Joseph.

Si les investigateurs ont réussi à s'approcher discrètement de Poussin et Ours, ils les surprennent. Poussin et Ours ne sont pas disposés à appeler à l'aide, mais tout tir alerte Surin et Poupée à l'intérieur de la maison de Hon'-ga.

Joseph Hon'-ga a été torturé pour que Duc puisse apprendre l'emplacement d'une grotte contenant les cristaux de quartz que veulent ses maîtres Bêtes Lunaires (voir **Scène 2 - Les excavations**, ci-dessous). Joseph Hon'-ga a révélé à Duc l'emplacement de la grotte, mais il a été tout de même torturé de manière à s'assurer qu'il ne mentait pas, et parce que le gang de la Lune Sombre tire un grand plaisir à infliger de la douleur aux gens.

Zone 1-2 : Le domicile de Hon'-ga

On peut entendre les cris de Shelby Hon'-ga provenant de la maison. Le domicile de Hon'-ga est une petite cabane en rondins de deux pièces. Le porche avant accueille une longue

table avec plusieurs paniers en osier remplis de cristaux et de pierres décoratives qui ont été polies. Si l'on en croit les pancartes, chaque pierre et cristal souvenir coûte cinq cents. La pièce avant de la cabane, la plus proche de l'aire de stationnement, est un salon avec une petite kitchenette attenante. La cabane est chauffée par un poêle à bois ventru ; Shelby Hon'-ga cuisine tous leurs repas sur ce poêle. La pièce arrière est la chambre à coucher du couple.

Les mains de Shelby Hon'-ga sont attachées, et ses liens ont été fixés au-dessus de sa tête à un mur de la chambre. Poupée prend actuellement plaisir à briser les côtes de Shelby Hon'-ga, tandis que Surin est en train de choisir le couteau qu'il va utiliser sur elle. Il possède une importante collection de lames, qui sont en ce moment posées sur le lit.

Si les investigateurs ratent leurs tests de Discrétion – ou ne veulent pas les faire – en s'approchant de la chambre à coucher des Hon'-ga, Poupée a 40 % de chances de les entendre s'ils entrent normalement dans la maison, mais seulement 20 % s'ils entrent par l'une des deux fenêtres de la chambre à coucher : Surin est en effet sourd et incapable d'entendre quoi que ce soit. Les fenêtres sont actuellement ouvertes, et les rideaux qui se balancent doucement masquent le contenu de la pièce, ce qui exige des investigateurs qu'ils réussissent un test de Trouver Objet Caché (-10 %) pour remarquer ce qui se trouve dans la pièce.

Charles Drexler, « Poussin », membre du gang de la Lune Sombre, 29 ans

FOR	55
CON	70
TAI	70
DEX	60
APP	25
INT	50
POU	45
ÉDU	40

Points de vie :	14
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	7
Santé mentale :	0
Points de magie :	9

Compétences :

Conduite	45 %
Conduite (Motocycle)	45 %
Esquive	18 %
Mécanique	55 %
Médecine	50 %
Mythe de Cthulhu	10 %

Poussin a une prothèse à la jambe gauche, qui commence sous le genou, et de ce fait, il agit toujours le dernier en combat. Il a le crâne rasé, et une large cicatrice sur le côté laisse à penser qu'il a subi une chirurgie du cerveau. Son oreille droite manque et chaque dent a été remplacée par un morceau de marbre noir. Le corps de Poussin est couvert de cicatrices.

Eugène Black, « Ours », membre du gang de la Lune Sombre, 27 ans

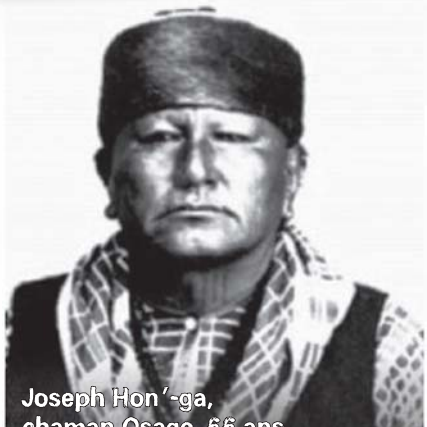
FOR	80
CON	75
TAI	85
DEX	50
INT	40
POU	30
APP	30
ÉDU	35

Points de vie :	15
Impact :	+1D6
Carrure :	+2
Mouvement :	7
Santé mentale :	0
Points de magie :	6

Compétences :

Conduite (Motocycle)	40 %
Esquive	20 %
Mythe de Cthulhu	11 %
Naturalisme	55 %

Ours possède des cheveux noirs crépus et une barbe épaisse, et son corps est recouvert d'un épais tapis de poils noirs torsadés. Son gros ventre est soutenu par d'épaisses jambes trapues. Le bras gauche d'Ours a été amputé à l'épaule et il n'a plus sa langue.



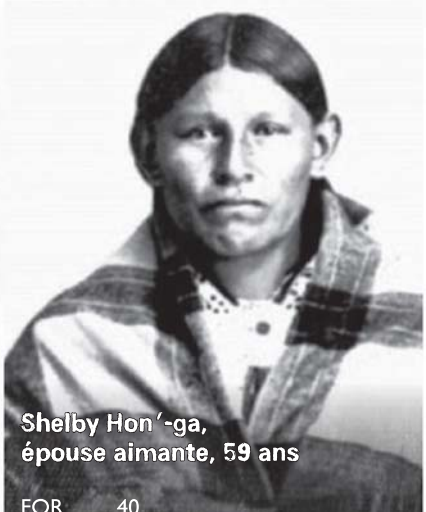
Joseph Hon'-ga, chaman Osage, 66 ans

FOR	45
CON	60
TAI	65
DEX	50
APP	55
INT	70
POU	80
ÉDU	60

Points de vie :	4 (12)
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	4
Santé mentale :	66
Points de magie :	16

Compétences :

Arts et métiers (attrapeur de rêves)	55 %
Arts et métiers (chant Osage)	45 %
Baratin	45 %
Langue maternelle (osage)	60 %
Langues (anglais)	40 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Occultisme	40 %
Sciences (pharmacologie)	35 %



Shelby Hon'-ga, épouse aimante, 59 ans

FOR	40
CON	65
TAI	45
DEX	60
APP	60
INT	75
POU	60
ÉDU	70

Points de vie :	11
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	6
Santé mentale :	56
Points de magie :	12

Compétences :

Arts et métiers (cuisine)	40 %
Arts et métiers (peinture et décoration)	30 %
Langue maternelle (anglais)	70 %
Premiers soins	55 %

Daniel Woodman, « Surin », membre du gang de la Lune Sombre, 29 ans

FOR	65
CON	50
TAI	50
DEX	50
APP	25
INT	75
POU	80
ÉDU	35

Points de vie :	10
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	8
Santé mentale :	0
Points de magie :	16

Combat :

• Couteau de boucher 1D6+1 points de dégâts	45 %
• Couteau de tranchée 1D4+2 points de dégâts	45 %
• Fendoir à viande 1D6+1 points de dégâts	40 %
• Hachette 1D6+1 points de dégâts	40 %
• Kukri 1D4+3 points de dégâts	45 %

Compétences :

Conduite	55 %
Lancer 4	0 %
Mécanique	45 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Trouver Objet Caché	40 %

Surin est un homme mince au visage aquilin grêlé portant des cicatrices d'acné. Ses deux oreilles ont été enlevées et les trous recousus. Une cicatrice fait le tour de sa tête, preuve que Surin a subi une chirurgie du cerveau. Les centres de la douleur dans le cerveau lui ont d'ailleurs été supprimés, de sorte qu'il ne la ressent plus. La chair de chacun de ses avant-bras et de ses mains a été dépouillée, exposant ainsi des muscles et tendons luisants. Son apparence est suffisamment perturbante pour justifier un test de Santé mentale (perte 0/1 point).

Stéphanie Booker, « Poupée », membre du gang de la Lune Sombre, 26 ans

FOR	50
CON	60
TAI	45
DEX	65
APP	40
INT	55
POU	65
ÉDU	45

Points de vie :	5 (10)
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	9
Santé mentale :	0
Points de magie :	13

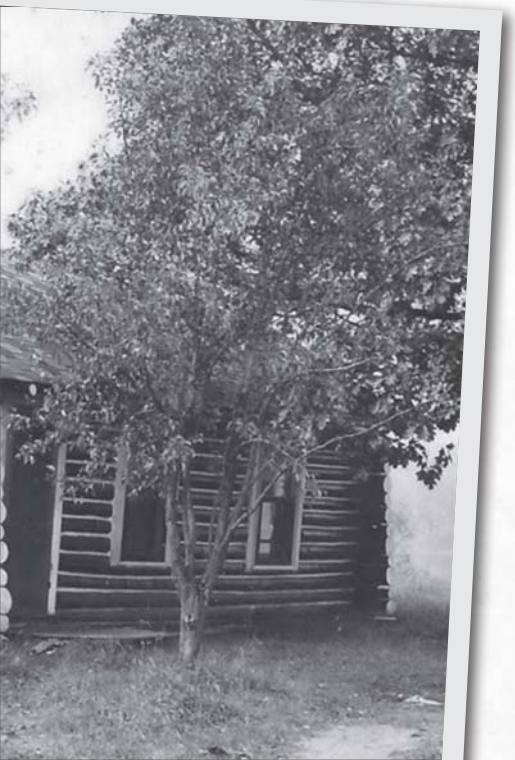
Combat :

• Couteau 1D4 points de dégâts	30 %
• Revolver Smith & Wesson Safety Hammerless .32 S&W 1D6+1 points de dégâts	40 %

Compétences :

Conduite	35 %
Électricité	45 %
Mécanique	35 %
Mythe de Cthulhu	11 %

Poupée a les cheveux noirs coupés court ; l'un de ses yeux lui a été retiré, raison pour laquelle elle porte un bandeau dessus. Ses auriculaires ont disparu à chaque main et toutes les dents de Poupée ont été limées en pointes meurtrières. La vue de son sourire est suffisamment perturbante pour justifier un test de Santé mentale (perte 0/1 point).



Leonard Abbott, « Duc », chef du gang de la Lune Sombre, 33 ans

FOR	70
CON	65
TAI	70
DEX	70
APP	35
INT	60
POU	85
ÉDU	50

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 17

Combat :
- Revolver Colt New Service (M1909) cal. 45 — 45 %
  1D10+2 points de dégâts
- Couteau de chasse — 55 %
  1D4+2+Impact points de dégâts

Protection : 1 à cause de la perte de perception de la douleur

Compétences :
Conduite 45 %
Mécanique 55 %
Mythe de Cthulhu 13 %

La moitié du visage de Duc semble avoir fondu en raison de cicatrices de brûlure. Deux doigts de sa main droite ont été coupés par les Bêtes Lunaires, et Duc les porte comme des charmes, sur un collier. Les Bêtes Lunaires ont retiré du cerveau de Duc les récepteurs de la douleur, faisant de lui une machine de combat indestructible. Son attitude implacable, lorsqu'elle est combinée avec ses traits relâchés, est suffisamment perturbante pour justifier un test de Santé mentale (perte 0/1 point).

Tracy Beacham, « Saba », membre du gang de la Lune Sombre, 25 ans

FOR	50
CON	55
TAI	55
DEX	70
APP	40
INT	80
POU	65
ÉDU	45

Points de vie : 11
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 13

Combat :
- Balisong — 45 %
  1D4 points de dégâts
- Fouet — 35 %
  1D3/2 points de dégâts
- Garrot — 30 %
  1D6 points de dégâts (E)

Compétences :
Conduite 35 %
Imposture 35 %
Mythe de Cthulhu 03 %
Persuasion 40 %

Saba était autrefois une belle brune, mais elle est maintenant défigurée. Saba n'a plus son œil gauche, et son cou et ses épaules sont couverts de cicatrices de brûlure. Elle porte une perruque noir de jais coupée au carré style Louise Brooks afin de dissimuler son crâne chauve, qui est lui aussi couvert de cicatrices de brûlure.

Sean Murphy, « Rouquin », membre du gang de la Lune Sombre, 27 ans

FOR	80
CON	70
TAI	65
DEX	75
APP	30
INT	45
POU	50
ÉDU	40

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé mentale : 0
Points de magie : 10

Combat :
- Crochet à la place de la main gauche — 55 %
  1D4+Impact points de dégâts
- Pistolet Colt Pocket Hammerless cal. 380 ACP — 50 %
  1D8+1 points de dégâts

Compétences :
Conduite 65 %
Électricité 45 %
Mythe de Cthulhu 03 %

Rouquin a des mèches rousses bouclées et le visage parsemé de taches de rousseur. Il porte une grande cicatrice à la gorge – les Bêtes Lunaires lui ont retiré le larynx. Son torse et ses bras sont couverts de cicatrices de brûlure. Sa main gauche a été remplacée par un crochet menaçant qu'il garde bien affûté.

Scène 2 – Les excavations

Joseph et Shelby Hon'-ga exploitent les gisements du coin à la recherche de cristaux et de pierres décoratives susceptibles d'être vendus comme souvenirs. Un ravin situé à 800 m abrite une petite grotte où l'on peut extraire les fameux cristaux imprégnés de magie. Joseph Hon'-ga perçoit que ces cristaux sont particuliers et les utilise donc dans certains de ses rituels de sudation, mais il ne connaît pas leur plein potentiel. Pendant que les autres membres du gang de la Lune Sombre veillent sur les Hon'ga, Duc, Saba, et Rouquin recueillent des cristaux pour s'en servir dans un rituel destiné à convoquer un Shoggoth.

Zone 2-1 : La Veine de cristal

On peut atteindre la caverne contenant la Veine de cristal via un tunnel d'entrée étroit de quelque 25 m de long. Le tunnel et la caverne sont tous les deux plongés dans une obscurité totale, mais on peut trouver une lampe à pétrole dans la cabane des Hon'-ga. Faisant environ 1,20 m de haut, 1,80 m de large et 6 m de long, la caverne dans son ensemble suit une pente descendante douce de cinq degrés, et est fraîche et humide. Les parois de la caverne ont toutes une large fissure de 60 cm d'épaisseur qui court tout le long, dans laquelle se trouvent des milliers de cristaux de couleur bleue – les fameux cristaux infusés de magie recherchés par les Bêtes Lunaires.

Lorsque les investigateurs pénètrent dans la caverne, ils entendent, provenant de quelque part dans les profondeurs de la grotte, un chant arythmique produit dans une langue étrange ; mis à part cela, la caverne est vide. À l'autre bout de la caverne se trouve un tunnel de sortie, d'où émane le chant. Ce tunnel est petit et nécessite que les investigateurs le descendent en rampant en file indienne. Tout investigateur souffrant de claustrophobie et devant ainsi ramper dans le tunnel doit effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D2 points).

Zone 2-2 : Le puits de la caverne

Le tunnel fait 9 m de long avant de déboucher sur une profonde caverne en forme d'entonnoir. Elle fait 7,50 m de diamètre au sommet, pour se réduire à seulement 3 m de diamètre au niveau de l'eau, 12 m en dessous. Ce plan d'eau de la caverne fait 4,50 m de profondeur ; un tunnel sous-marin quitte ce plan d'eau sur 800 m avant de se jeter dans le lac Leatherwood.

Les parois inclinées de cette grotte sont recouvertes de petits affleurements constituant des prises idéales pour les mains et les pieds, facilitant ainsi l'escalade de la caverne. Cette dernière est éclairée par trois lanternes de camping, que les membres du gang de la Lune Sombre ont apportées avec eux. Les trois membres de la bande sont positionnés chacun à environ un tiers de la distance, autour des parois de la caverne, formant un triangle. Chacun tient un grand morceau de cristal bleu dans ses mains, tout en chantant avec les autres à l'unisson. Ils ont presque terminé de lancer un sort d'invocation. Tout investigateur réussissant un test de Mythe de Cthulhu saura qu'il s'agit d'un sort d'invocation, sans être toutefois en mesure d'identifier la créature invoquée, à moins d'obtenir une réussite extrême. L'intention des membres du gang est d'invoquer un Shoggoth qui s'établira dans le lac Leatherwood. La créature se nourrira ensuite des gens faisant un usage récréatif des eaux du lac. Le mystère et la terreur grandiront, chaque décès étant attribué à la bête tueuse du lac Leatherwood.

Si la phase actuelle de la lune est « Nouvelle », les membres du gang achèveront leur sort au deuxième round de combat suivant l'arrivée des investigateurs. Si la phase actuelle est « Demi-lune » ou « Croissant », les membres du gang achèveront leur sort au quatrième round de combat, tandis que si la phase actuelle est « Pleine », il faut aux membres du gang six rounds de combat pour le terminer. Si les membres du gang sont en mesure d'achever leur sort, les investigateurs sont témoins de la matérialisation d'un Shoggoth en l'air, entre les membres de la bande juste avant qu'il ne plonge dans l'eau en dessous. Être témoin de l'apparition du Shoggoth nécessite un test de Santé mentale (perte 1D6/1D20 points).

Lorsque le Shoggoth plonge, l'eau froide et huileuse éclabousse la salle et les personnes qui s'y trouvent. Tout le monde présent dans la salle doit réussir un test de Dextérité -10 % ou tomber dans le plan d'eau. Aucun dommage ne sera subi pour le fait de tomber dans l'eau, mais alors le Shoggoth attaquera la personne au prochain round. Sinon, le Shoggoth s'éloigne à la nage par le tunnel sous-marin vers le lac Leatherwood.

Un seul membre du gang de la Lune Sombre est nécessaire pour lancer le sort d'invocation ; si donc quelqu'un pénètre dans la salle lors du lancement du sort, Rouquin se libère le premier afin de faire face aux intrus. S'il semble que Rouquin ait besoin d'aide, Saba se désengage à son tour pour aller l'aider. Duc, quant à lui, ne se désengage qu'après que le Shoggoth a été invoqué avec succès. Chaque membre du gang qui se désengage du lancement du sort allonge le temps d'incantation d'un round.

L'utilisation d'armes à feu dans les espaces clos

Si quelqu'un décharge une arme à feu dans un espace clos comme une caverne, la déflagration résultante assourdira sûrement toute personne se trouvant à l'intérieur de cet espace fermé, qui devra effectuer un test d'*Écouter*. Si le résultat obtenu est une réussite extrême, le personnage en question ne souffre pas des effets néfastes du bruit. Si le résultat obtenu est au contraire une maladresse, le personnage subit alors un point de dégâts et devient définitivement sourd en raison de l'éclatement soudain de ses tympans et des dégâts causés à ses oreilles internes. Si le résultat obtenu n'est ni l'un ni l'autre, ce personnage subit un point de dégât et reste temporairement sourd pendant 1D4+1 jours.

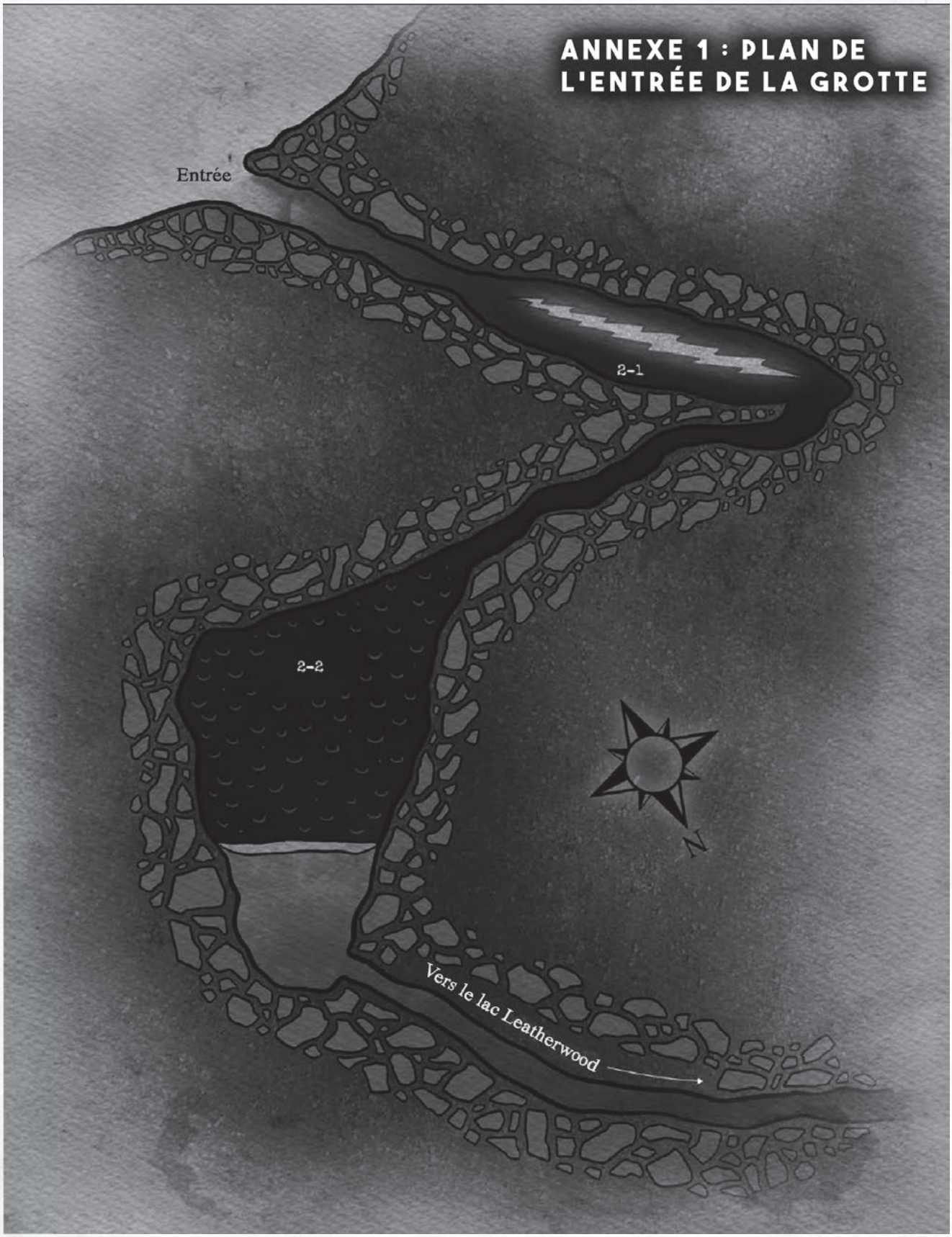
Une fois qu'un personnage est devenu sourd (temporairement ou définitivement), il n'a plus besoin d'effectuer le test de surdité si une autre arme à feu est déchargée dans l'espace clos. Un personnage n'a besoin de revérifier la possibilité de souffrir d'une perte auditive que s'il a obtenu une réussite extrême sur un précédent test d'*Écouter*.

Conclusion

Le gang de la Lune Sombre a été chargé par les Bêtes Lunaires de recueillir des cristaux précieux et de se rendre en voiture dans un endroit éloigné où les Bêtes Lunaires les rencontreraient. Duc et sa bande ont choisi d'introduire un Shoggoth dans le lac Leatherwood pour la terreur qu'il instillera dans la population locale. Si certains membres du gang de la Lune Sombre survivent à ce scénario, ils s'échappent pour retrouver leurs maîtres Bêtes Lunaires. Si tous les membres du gang sont tués ou capturés, les Bêtes Lunaires viennent jusqu'à Eureka Springs afin de savoir ce qui est arrivé à leurs esclaves (voir l'autre mini-aventure proposée, *La Lune s'est levée*).

Récompenses

Sauver Joseph et/ou Shelby Hon'-ga	+1D3 pour chacun
Joseph et/ou Shelby Hon'-ga sont tués	-1D3 pour chacun
Membre du gang de la Lune Sombre tué	+1 pour chacun
Membre du gang de la Lune Sombre capturé	+1D2 pour chacun
Le Shoggoth s'échappe dans le lac Leatherwood	-1D8
Des membres du gang de la Lune Sombre s'échappent avec des cristaux	-1D6
Chaque disparition à Eureka Springs attribuée dans les journaux au « Rôdeur de Leatherwood »	-1


ANNEXE 1 : PLAN DE L'ENTRÉE DE LA GROTTE
Entrée
2-1
2-2
N
Vers le lac Leatherwood

La lune s'est levée

De Jon Hook

Tous les habitants d'Eureka Springs et à la ronde sombrent dans l'inconscience et les machines s'arrêtent. Que s'est-il passé ?

Investigation	3/5
Action	4/5
Exploration	4/5
Interaction	2/5
Mythe	4/5
Difficulté	Débutant
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	2 heures
Nombre de joueurs	5
Type de personnages	Pré-tirés (cf. scénario *Toute la bande est là*)
Époque	fin 1927

En quelques mots...

Trois Bêtes Lunaires, à la recherche de cristaux infusés de magie (cf. scénario *Toute la bande est là*), ont réussi à ouvrir à proximité d'Eureka Springs un portail entre les Contrées du Rêve et le Monde de l'éveil, et l'onde de choc psychique résultante a provoqué la perte de conscience de toute personne présente dans un rayon de plusieurs kilomètres. Maintenant réveillés, les commerçants se claquemurent chez eux et les touristes fuient la ville.

Implication des investigateurs

Le scénario s'ouvre *in medias res*, les investigateurs se réveillant de leur perte de conscience, comme toutes les personnes autour d'eux.

Enjeux et récompenses

- **Comprendre pourquoi,** à des kilomètres à la ronde, les gens ont sombré dans l'inconscience.
- **Sauver Paul Matthews de l'esclavage** qui l'attend aux mains des Bêtes Lunaires.
- **Refermer le Portail** que les Bêtes Lunaires ont ouvert vers les Contrées du Rêve.

À l'affiche

Dean Baker

Mécanicien, il a repêché le corps sans vie de son beau-frère, Leonard Matthews, sans doute noyé à cause de la perte de connaissance générale. Mais on est sans nouvelles de son fils, Paul, et Dean va contribuer à lancer les recherches…

Paul Matthews

Le jeune homme a été fait prisonnier par les Bêtes Lunaires et sa Santé mentale a sombré du fait de cette rencontre. Mais il est encore en vie et les investigateurs ont une petite chance de le sauver.

Introduction

Le centre-ville d'Eureka Springs fourmille d'activités. Les touristes parcourent les antiquaires de la ville et les boutiques de cadeaux avant de se détendre dans l'un des établissements de bains, alors qu'ils se préparent pour la fête de Noël. L'après-midi est lumineux, une légère brise balaie les feuilles aux couleurs vives dans la rue, et l'esprit chaleureux de la saison des vacances à venir est ressenti par tout le monde dans la ville. Mais à 14 h 33 pile, toute joie s'arrête immédiatement à des kilomètres autour d'Eureka Springs. À ce moment précis, chaque homme, chaque femme, chaque enfant et chaque bête sombre dans l'inconscience ; tous les mécanismes cessent également de fonctionner, les moteurs des quelques voitures roulant dans la ville calent et toutes les horloges et montres présentes affichent l'heure du moment exact où le temps s'est arrêté à Eureka Springs.

Ambiance

Dans la forêt profonde des monts Ozark, des Bêtes Lunaires vont et viennent depuis les Contrées du Rêve. Cette enquête en pleine nature ne sera pas de tout repos pour nos investigateurs.

Informations pour le Gardien

Cette aventure annexe pour *L'Appel de Cthulhu* se déroule à Eureka Springs, dans l'Arkansas, et peut être utilisée en conjonction avec *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng* ou comme une histoire complètement indépendante. Tout comme *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng*, ce scénario se déroule en décembre 1927. Trois Bêtes Lunaires ont ouvert un portail entre les Contrées du Rêve et le Monde de l'éveil. La magie utilisée pour créer ce passage entre les deux mondes était puissante et violente, et a provoqué une onde de choc psychique qui a été ressentie par tous les êtres vivants à des kilomètres à la ronde. Cette onde de choc psychique a instantanément fait tomber tout esprit dans un sommeil profond sans réaction connu sous le nom de sommeil delta. Plus la personne se trouvait à proximité du portail, plus elle s'est retrouvée plongée dans un sommeil delta. Dans le même temps, tous les appareils mécaniques, y compris les voitures et les montres et horloges, ont eux aussi instantanément cessé de fonctionner.

Cet événement a eu un effet dévastateur sur les habitants d'Eureka Springs. Après s'être réveillés, les commerçants et propriétaires de magasins ferment leurs portes alors que les touristes fuient la ville. Chacun se pose des questions dont personne n'a les réponses, et tous ont peur. Les investigateurs ont eux aussi été touchés par l'onde de choc psychique et ont de grandes chances de poser les mêmes questions que les citadins. « Que s'est-il passé ? », « Qui a pu faire cela ? », « Pourquoi ? ».

Les Bêtes Lunaires ne se rendent dans le Monde de l'éveil que pour une brève période de temps, lorsqu'elles tentent de rencontrer leurs esclaves du gang de la Lune Sombre. Il est donc possible que les investigateurs ne découvrent jamais pourquoi, à des kilomètres à la ronde, les gens ont tous sombré dans l'inconscience. Toutefois, si les investigateurs agissent rapidement, non seulement ils découvriront l'origine de cet événement, mais pourront aussi réussir à sauver un jeune garçon d'une vie d'esclavage sous le joug des Bêtes Lunaires. Ils trouveront également une nouvelle voie pour se rendre physiquement dans les Contrées du Rêve. Les membres du gang de la Lune Sombre sont présentés dans une autre aventure annexe intitulée : *Toute la bande est là*.

Résumé de l'enquête

Le Gardien peut se servir de cette aventure annexe comme d'une nouvelle possibilité pour les investigateurs de pénétrer dans les Contrées du Rêve s'ils ont fini dans une impasse lors de leur enquête décrite dans *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng*. Le Gardien peut introduire le gang de la Lune Sombre lorsque les investigateurs arrivent à Eureka Springs, afin de leur donner des choix supplémentaires sur l'endroit où ils veulent que la partie se joue. Ou bien, si les investigateurs ont poursuivi l'enquête de *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng* telle qu'écrite, mais ont échoué à découvrir un passage vers les Contrées du Rêve, le Gardien peut envisager d'utiliser à la fois *Toute la bande est là* et *La Lune s'est levée* comme un moyen pour transporter les investigateurs jusque dans les Contrées du Rêve.

Commencement pour les joueurs
Où les investigateurs découvrent que des gens dans différents quartiers de la ville sont restés inconscients pendant des durées différentes.

Scène 1 - La cabane
Dans laquelle les investigateurs découvrent la cabane de chasse de Matthews.

Scène 2 - Les pierres levées
Dans laquelle les investigateurs découvrent le portail ouvert sur les Contrées du Rêve au centre d'un cercle de pierres levées.

Commencement pour les joueurs

Le scénario s'ouvre par le réveil des investigateurs après qu'ils soient tombés inconscients du fait de l'onde de choc psychique. Toutes les montres des investigateurs se sont arrêtées à 14 h 33 précises. Tous les appareils mécaniques et électriques ont été rendus inutilisables, dont les voitures, les radios et les téléphones. Un test réussi de Mécanique ou d'*Électricité* – en fonction du type de réparation effectué – permet de remettre l'appareil en état complet de marche. Ainsi, horloges et montres peuvent être remontées et leur heure corrigée, les radiotéléphones et les gramophones joueront normalement, tandis que les voitures et les motos démarreront. Si un investigateur est guidé sur la manière d'effectuer une réparation par quelqu'un en ayant déjà réussi une (voir Dean Baker ci-dessous), il a alors un bonus de + 10 % à tous ses tests de Mécanique ou d'*Électricité*.

Les investigateurs se réveillent donc tous de leur perte de conscience inattendue à la même heure, comme tout le monde se trouvant dans la zone de l'événement – voir carte. Les investigateurs réussissant un test de Naturalisme sont capables d'évaluer le temps qui s'est écoulé à partir du mouvement du soleil avec une précision de trente minutes. Si le résultat est une réussite extrême, la précision de cette estimation est ramenée à dix minutes. Le Gardien doit comparer l'emplacement actuel des investigateurs sur la carte pour savoir exactement pendant combien de temps ils sont restés inconscients.

Deux heures après le réveil des personnes présentes à Eureka Springs, une réunion communale impromptue commence à se constituer sur la place de la ville. Dans un premier temps, seuls les citadins se rassemblent pour la réu-

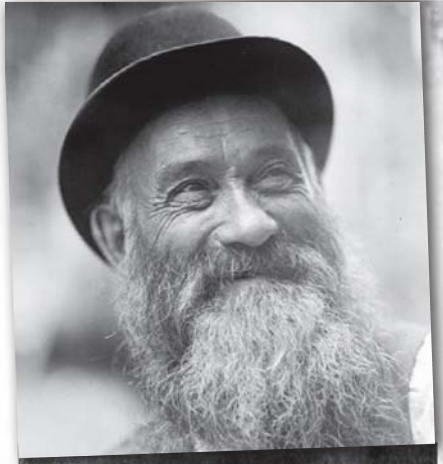
nion, mais bientôt les gens des environs ruraux d'Eureka Springs commencent eux aussi à arriver. Beaucoup de chasseurs expérimentés dans la ville se sont déjà servis du soleil pour calculer le temps pendant lequel ils étaient restés inconscients, de sorte que les investigateurs peuvent aussi acquérir cette information lors de la réunion communale s'ils n'y ont pas pensé de leur propre chef. Comme le shérif Bill Eaton et son adjoint Tim Landers se trouvent actuellement à l'extérieur de la ville, le Père Bill Foxx, de l'église du Sacré-Cœur, s'avance pour diriger la réunion. Alors qu'il conduit les masses dans la prière, on peut entendre le rugissement d'une Ford Model T cabriolet avec structure de chargement à l'arrière en train de s'approcher. La camionnette dérape et s'arrête ; Dean Baker et sa sœur, Helen Matthews, en surgissent.

Helen court vers le Père Foxx, en larmes, implorant son aide. Le corps détrempé de son mari, Leonard, se trouve à l'arrière du camion. Helen explique que son fils et son mari sont allés à la chasse ces derniers jours, mais que son frère Dean a trouvé le corps de Leonard flottant dans le lac Leatherwood après s'être réveillé de la perte de connaissance générale. Helen ne sait pas où se trouve son fils, et craint pour la sécurité de ce dernier.

Si quelqu'un examine le corps de Leonard, un test de Médecine réussi confirme la cause du décès : noyade. Le corps de Leonard est habillé de cuissardes en caoutchouc, et Helen suspecte que Leonard était peut-être à la pêche lorsque la perte de conscience générale est survenue.

Dean Baker vit dans une cabane située sur le lac Leatherwood et a découvert le corps de Leonard après son réveil de la perte de connaissance générale. Une fois que Dean a tiré Leonard du lac, il a réparé sa voiture de ville, puis a roulé pour aller chercher sa sœur, Helen. Dean explique alors qu'ils ont roulé jusqu'à la cabane occupée par Leonard pendant la saison de la chasse, mais qu'ils ont été incapables de trouver le moindre signe du fils d'Helen, Paul. C'est alors que Dean et Helen ont décidé de venir en ville pour demander de l'aide afin de retrouver Paul. Si les investigateurs demandent à Dean Baker de réparer leur voiture, il est capable de le faire sans test de compétence.

L'appel à l'aide d'Helen Matthews trouve une réponse auprès de Norman Murray, John Black, et Sylvia Pappano ; tous les autres sont trop effrayés que la perte de conscience puisse se reproduire, et envisagent de quitter la ville aussi vite que possible. Dean Baker se propose de diriger les bénévoles vers la cabane de chasse de Matthews, tandis qu'Helen reste sur place pour veiller à ce que le corps de son mari soit transporté dans une maison funéraire.



Dean Baker, beau-frère préoccupé, 63 ans

FOR	55
CON	60
TAI	65
DEX	75
APP	60
INT	70
POU	65
ÉDU	50

Points de vie :	12
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	4
Santé mentale :	65
Points de magie :	13

Compétences :

Conduite	25 %
Mécanique	55 %

Dean Baker a une barbe grise touffue, tandis que ses cheveux s'amenuisent et reculent. C'est un mécanicien à la retraite qui aime toujours voir ses mains couvertes de crasse et d'huile. Helen (Baker) Matthews est sa sœur cadette.

Helen Matthews, épouse inquiète, 46 ans

FOR	60
CON	60
TAI	45
DEX	65
APP	55
INT	80
POU	65
ÉDU	55

Points de vie :	11
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	8
Santé mentale :	65
Points de magie :	13

Compétence :

Arts et métiers (cuisine)	45 %

Helen Matthews est une femme corpulente à l'air accueillant, aux yeux bleus et aux cheveux châtain clair qui deviennent grisonnants sur les tempes. Depuis qu'elle a épousé son amour de lycée, Leonard Matthews, elle a passé sa vie à construire une vie de famille sûre et aimante pour elle-même, son mari, et leur fils, Paul. Dean Baker est son frère aîné.

Scène 1 - La cabane

Dean Baker conduit les investigateurs et les PNJ à la cabane de chasse de Matthews. Il explique que c'est le dernier emplacement connu de Leonard et de Paul Matthews. Selon Helen, chaque année, Leonard et Paul allaient y passer une semaine pour se consacrer à la chasse et à la pêche ; ils attendaient d'ailleurs avec impatience tous les deux ce séjour annuel dans les bois. Dean Baker demande à chacun de se séparer en équipes de deux ou de trois, et de commencer ensuite à fouiller la zone immédiate à la recherche de Paul.

Zone 1-1 : La cabane de Matthews

Cette simple cabane à une seule pièce n'est rien de plus qu'une grande boîte dotée d'une porte. Il existe des preuves à l'intérieur selon lesquelles Leonard et Paul ont logé dans cette cabane, où sont stockés leur matériel de camping, leur nourriture, leurs sacs de couchage, deux fusils à verrou Springfield M1903 cal. 30-06, et un fusil de chasse à double canon Riverside Model 215 cal. 12. Une musette comprend trente cartouches de fusil de chasse et quatre magasins de rechange pour les fusils à verrou, plus une boîte contenant vingt cartouches pour eux. Il existe des kits de nettoyage pour toutes ces armes à feu. Un test de Trouver Objet Caché réussi confirme à l'investigateur concerné qu'il n'y a aucune preuve indiquant un quelconque homicide dans la cabane. Il semble simplement que Leonard et Paul soient sortis pour la journée et ne soient jamais revenus.

Note au sujet de la « carte de la zone autour de la cabane de Matthews »

La cabane de Matthews est située dans les monts Ozark, à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du niveau de la mer, ce dernier constituant habituellement l'« altitude zéro » sur les cartes véritables. Les lignes de contour et indications de niveau sur cette carte ne sont pas « alignées » sur le niveau de la mer. Pour faciliter l'utilisation de cette carte de jeu, en effet, les niveaux mentionnés indiquent zéro à l'altitude à laquelle la cabane de Matthews se trouve. Ainsi, une ligne de contour marquée 3 est située 3 m au-dessus du niveau où se trouve la cabane. Inversement, une ligne de contour indiquée -3 est située 3 m en dessous de la cabane.

Zone 1-2 : Le ruisseau

Un sentier dégagé mène de la cabane de Matthews jusqu'à un ruisseau qui se jette dans le lac Leatherwood. Au bout de ce sentier, reposant sur un rocher au bord de la rivière, se trouve un grand coffre de pêche à la mouche. Un test d'Intelligence réussi suggère à l'investigateur que Leonard était en train de pêcher à la mouche lorsque la perte de conscience générale est survenue. Son corps a ensuite été emporté en aval vers le lac Leatherwood où il s'est noyé. Un test de Trouver Objet Caché réussi sur la berge sud du ruisseau révèle tout un ensemble de traces. La taille des pieds suggère que les empreintes appartiennent probablement à Paul. Un test de Pister réussi est nécessaire pour suivre les traces de Paul vers la **Zone 1-3 : La cabane abandonnée.**

Zone 1-3 : La cabane abandonnée

Cette petite cabane tient à peine debout. Des trous sont visibles dans le toit, qui est recouvert de mousse. La porte d'entrée a disparu, les fenêtres sont brisées, et une partie du mur arrière est tombée à l'intérieur de la cabane, qui est exposé aux éléments, de sorte que les planchers et les murs en bois sont ramollis d'avoir subi la pluie au cours des ans, tandis que des feuilles recouvrent le sol. Le peu de meubles qui reste est moisi et brisé.
Malgré les traces d'années de négligence présentes dans cette cabane, il est clair que s'est récemment déroulée ici une lutte. Le mobilier a été renversé et s'est brisé contre la cheminée en brique, et les feuilles ont été dégagées d'une zone du plancher en raison de la bagarre qui y a eu lieu. Un test de Trouver Objet Caché réussi permet de remarquer, sous des débris, le portefeuille de Paul Matthews. Dedans, sa carte pour la bibliothèque de la ville d'Eureka Springs et 2 $ en espèces.

Un test de Trouver Objet Caché réussi à l'extérieur de la cabane révèle quelques traces étranges menant en direction du nord. Un test de Naturalisme réussi informe l'investigateur concerné que ces traces ne correspondent à aucun animal connu originaire des monts Ozark. Un test de Pister réussi est nécessaire pour suivre les traces vers la **Zone 2-1 : Le cercle de pierres** détaillée dans la **Scène 2** ci-dessous.

Zone 1-4 : La Zone de combat meurtrier

Lorsque les investigateurs se rapprochent de cette zone, ils doivent effectuer un test d'*Écouter* ; en cas de réussite, l'investigateur concerné entend quelque chose d'imposant qui respire, gratte et se déplace devant, juste derrière les arbres. Avec un test de Discrétion réussi, l'investigateur est capable d'apercevoir un ourson noir reniflant et grattant autour des vestiges des membres de sa famille morts ; sinon, l'ourson repère les investigateurs et monte dans l'arbre le plus proche afin de se mettre en sécurité.

ARME	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORT.B.	CAD.	CAP.	PANNE
Springfield M1903 cal. 30-06	Combat à distance (fusils)	2D6+4	110	1/2	5	100
Riverside Model 215 cal. 12	Combat à distance (fusils)	4D6/2D6/1D6	10/20/50	1 ou 2	2	100

La zone immédiate est couverte de sang. Trois ours noirs, un grand mâle et une femelle, et un ourson de quatre ans, ont été tués. Ils ont été littéralement taillés en pièces : leurs organes sont dispersés partout sur le sol et le sang a éclaboussé les arbres et le sol environnants. Les investigateurs examinant cette zone doivent effectuer un test de Santé mentale (perte de 0/1 point). Un examen des dépouilles des ours accompagné d'un test réussi de Combat rapproché (épées) informe l'investigateur que les ours ont été tués à l'arme blanche. Il n'y a cependant aucune preuve permettant d'identifier cette arme. Si les investigateurs commencent à toucher ou à déplacer les dépouilles des ours, l'ourson se laisse tomber de l'arbre et passe à l'attaque.

Un test de Trouver Objet Caché réussi dans cette zone ou juste à l'extérieur révèle, entremêlées avec les empreintes des ours, quelques autres traces étranges, qui mènent en direction de l'est. Un test de Naturalisme réussi informe l'investigateur concerné que ces traces ne correspondent à aucun animal connu originaire des monts Ozark. Un test de Pister réussi est nécessaire pour suivre les traces jusqu'aux pierres levées de la **Zone 2-1 : Le Cercle de pierres,** détaillées dans la **Scène 2** ci-dessous.

Remarque pour le Gardien – Zone 1-4 : Cette zone de combat meurtrière peut être située n'importe où dans les bois autour de la cabane de Matthews, et pas nécessairement là où elle est indiquée sur la carte. Cette zone de rencontre est conçue pour donner aux investigateurs un avant-goût de la puissance sauvage des Bêtes Lunaires. Il ne s'agit pas d'une rencontre indispensable au scénario, mais si les investigateurs errent sans but à travers les bois, le Gardien peut néanmoins vouloir l'utiliser pour les stimuler afin qu'ils se dirigent vers la **Scène 2.**

Ours noir, ourson orphelin, 5 ans

FOR	90
CON	55
TAI	80
DEX	65
POU	50

Points de vie : 13
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 12

Compétences :
Écouter 75 %
Grimper 35 %
Sentir sa proie 60 %

Combat :
- Coup de patte 30 %
  1D4+Impact points de dégâts
- Griffes 40 %
  1D6+Impact points de dégâts
- Morsure 25 %
  1D8 points de dégâts

Protection : 3 points (fourrure et cartilage)

Scène 2 - Les pierres levées

Les traces étranges que les investigateurs suivent les mènent dans une zone reculée des monts Ozark où se niche un cercle de neuf pierres mesurant 5 m de diamètre. Chaque pierre fait entre 1 m et 1,20 m de hauteur et possède quatre côtés gravés de runes extraterrestres. Les investigateurs peuvent tenter un test de *Mythe de Cthulhu* ou de *Savoir ès Rêves* afin d'acquérir une idée de la signification de ces runes. Si le test est réussi, l'investigateur reconnaît les runes comme appartenant à la langue Aklo, chaque pierre disant : « Iä. Iä. Nyarlathotep, le Messager, le Mystérieux, le Seigneur du sommeil et des rêves ». Lorsque les investigateurs s'approchent pour la première fois du cercle de pierres, les runes émettent une douce lumière bleue tandis qu'une sphère d'énergie chaotique en ébullition et agitée, de 1 m de diamètre, flotte à 1,20 m dans l'air au centre du cercle. Les investigateurs qui s'approchent à peu de distance des pierres levées pendant que la sphère d'énergie chaotique s'agite ainsi ressentent une sensation de nausée les traverser ; un test de Constitution est nécessaire pour qu'ils ne se mettent pas à vomir pendant 1D3 rounds. La sphère d'énergie est un portail physique donnant sur les Contrées du Rêve ; c'est la porte ouverte que les Bêtes Lunaires empruntent pour transiter entre les deux mondes.

Zone 2-1 : Le cercle de pierres

Ce cercle de pierres levées matérialise un portail donnant sur les Contrées du Rêve, et la magie que les Bêtes Lunaires ont utilisée pour ouvrir ce portail a créé la fameuse onde de choc psychique qui a fait sombrer tout le monde dans l'inconscience des kilomètres autour de ces menhirs. Les Bêtes Lunaires sont venues sur Terre pour recueillir des cristaux dont leurs esclaves liés à la Terre (les membres du gang de la Lune Sombre présentés dans le mini-scénario *Toute la bande est là*) ont été chargés de l'exploitation minière.

Remarque pour le Gardien

Cette partie du scénario est intentionnellement laissée libre pour que le Gardien la gère comme il l'entend. Les Bêtes Lunaires sont des créatures extrêmement meurtrières qui peuvent facilement tuer une équipe entière d'investigateurs. Ainsi, les trois Bêtes Lunaires peuvent être localisées là où le Gardien le choisira. Elles pourraient se trouver actuellement de l'autre côté du portail, dans les Contrées du Rêve, ou ailleurs dans les bois, ou une ou plusieurs Bêtes Lunaires pourraient encore rôder autour des pierres levées. Le Gardien peut concevoir la scène de telle sorte que les investigateurs soient confrontés à une, deux, ou trois Bêtes Lunaires, ou peut-être ne rencontrent jamais de Bête Lunaire. Tout dépend de la façon dont il veut conclure ce scénario.

Passer à travers le portail est une expérience déroutante, y compris pour les Bêtes Lunaires, si donc l'une d'entre elles apparaît à travers le portail, cette créature est désorientée et ne peut entreprendre aucune action pendant 1D3 rounds. Si le Gardien a précédemment joué *Toute la bande est là*, et que certains membres du gang de la Lune Sombre ont survécu et n'ont pas été faits prisonniers, il peut envisager que ces survivants du gang attendent ici le retour de leurs maîtres Bêtes Lunaires.

Si les investigateurs ont la volonté de refermer le portail, la seule façon d'y parvenir – hormis lancer l'invocation de clôture du sort *Création de Portail* – est de renverser cinq ou plus des pierres levées. Chaque pierre debout est fermement ancrée dans le sol, mais si 15 points de dégâts cumulatifs de force contondante lui sont appliqués, elle bascule et les runes cessent de luire. Chaque fois qu'un investigateur approche à courte portée d'une pierre levée, il doit résister à l'envie de vomir en réussissant un test de Constitution. Les armes à lames et à feu infligent des dégâts minimums aux pierres parce que les dommages infligés sont limités à une trop petite surface. Une fois que cinq menhirs ou plus se retrouvent renversés, la sphère d'énergie chaotique explose, infligeant 2D6 points de dégâts à toute personne qui se trouve dans un périmètre de vingt mètres.

Zone 2-2 : Paul Matthews

Paul Matthews est affalé par terre, ses genoux ont été brisés et ses bras sont liés dans son dos avec une sorte de résine blanche et dure (qui a été sécrétée par la Bête Lunaire Seigneur des esclaves). Paul est inconscient, et si on le réveille, il hurle dans un premier temps de façon hystérique.

Un test opposé de Force est nécessaire pour briser les liens en résine de Paul (rappel : la résine a une FOR 60). Paul est incapable de marcher : tout investigateur qui le transporte ne peut donc effectuer d'autre action.

Bête Lunaire n° 1, Négociatrice des Contrées du Rêve

FOR	90
CON	65
TAI	115
DEX	45
INT	75
POU	60

Points de vie : 18
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 7
Points de magie : 12

Combat :
- Fouet barbelé 45 %
  1D3+1+Impact points de dégâts
- Coup de patte 40 %
  1D6+Impact points de dégâts

Protection : aucune, mais la substance et la disposition particulière de leurs corps font que les armes à feu ne leur infligent que le minimum de dégâts.

Sortilèges : *Contacter un humain*, *Contacter Nyarlathotep*, *Création de Portail*, et *Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit.*

Perte de Santé mentale : 0/1D8 pour avoir vu une Bête Lunaire

Cette Bête Lunaire est la négociatrice en chef du trio. Cette créature est la diplomate du groupe – dans la mesure où une Bête Lunaire peut, bien sûr, être diplomate.

Bête Lunaire n° 2, tortionnaire sadique

FOR	100
CON	70
TAI	105
DEX	50
INT	55
POU	50

Points de vie : 17
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 7
Points de magie : 10

Combat :
- Faucille 55 %
  1D6+1+Impact points de dégâts
- Griffes 45 %
  1D6+1+Impact points de dégâts

Protection : aucune, mais la substance et la disposition particulière de leurs corps font que les armes à feu ne leur infligent que le minimum de dégâts.

Sortilèges : *Contamination*, *Contacter Nyarlathotep*, *Arrêt Cardiaque*, et *Atrophie d'un Membre.*

Perte de Santé mentale : 0/1D8 pour avoir vu une Bête Lunaire

Des trois, cette Bête Lunaire est la tortionnaire la plus primaire. Elle maîtrise l'art d'infliger le maximum de douleur avec un minimum de dommages afin de prolonger la souffrance de sa victime. Cette Bête Lunaire porte des gants spéciaux qui améliorent les dégâts de ses griffes.

Bête Lunaire n° 3, cruel Seigneur des esclaves

FOR	90
CON	65
TAI	115
DEX	45
INT	75
POU	60

Points de vie : 18
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 7
Points de magie : 12

Combat :
- Coup de patte 40 %
  1D6+Impact points de dégâts
- Filet barbelé 25 %
  Aucun dégât, mais la victime se retrouve empêtrée dans le filet : un test de Dextérité avec une réussite extrême est nécessaire pour se libérer, tandis que les barbelés infligent 1D2 points de dégâts.
- Trident 40 %
  1D10+1+Impact points de dégâts

Protection : aucune, mais la substance et la disposition particulière de leurs corps font que les armes à feu ne leur infligent que le minimum de dégâts.

Sortilèges : *Contacter Nyarlathotep*, *Invoquer la Brume de R'lyeh* et *Domination.*

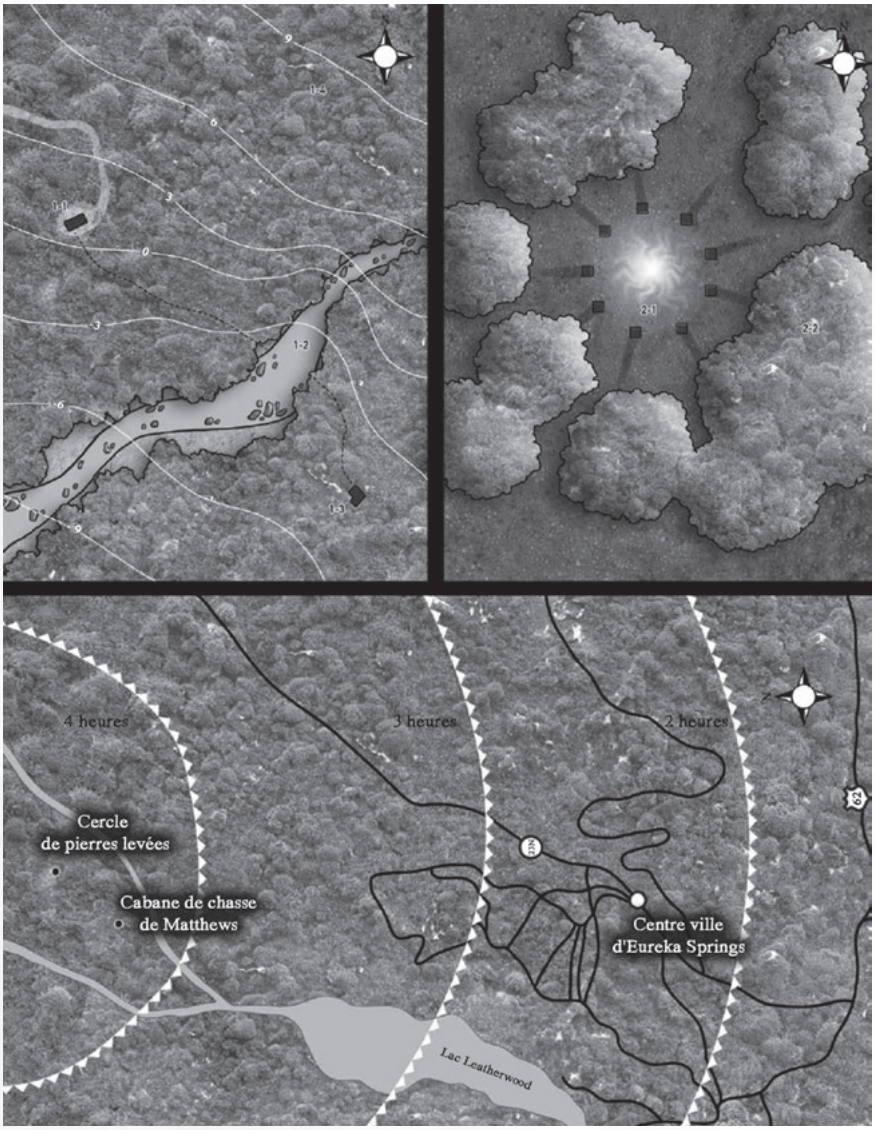
Perte de Santé mentale : 0/1D8 pour avoir vu une Bête Lunaire

Cette Bête Lunaire a la charge de dresser de nouveaux esclaves en pliant leur volonté à vénérer les Bêtes Lunaires. Cette Bête Lunaire aînée est perverse : elle se complaît dans la souffrance de ses esclaves. Elle peut sécréter une résine qui peut être utilisée pour lier ces esclaves. La résine durcie a ainsi une FOR 60 et peut être rompue avec un test opposé de Force.

Conclusion

La sphère agitée d'énergie chaotique est une porte physique donnant sur les Contrées du Rêve, et effectivement, si un investigateur la touche, il est transporté dans ce monde. Si les investigateurs poursuivent leur aventure par le scénario *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng*, lors de leur transition vers les Contrées du Rêve, les Gardiens Nasht et Kaman-Thah interceptent chacun d'entre eux et l'attirent vers eux dans la Caverne de la Flamme (comme indiqué dans la **Scène 2 - Les Contrées du Rêve,** dans le scénario *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng*). À partir de là, l'investigateur peut continuer l'aventure physiquement dans les Contrées du Rêve, au lieu de le faire simplement en tant que conscience onirique.

Si les investigateurs ne jouent pas *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng*, ce portail physique vers les Contrées du Rêve peut les transporter vers n'importe quel emplacement de ce monde convenant aux besoins du Gardien.



Paul Matthews,
garçon fou, 16 ans

FOR	70
CON	65
TAI	55
DEX	80
APP	70
INT	65
POU	80
ÉDU	40

Points de vie :	12
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	9
Santé mentale :	71 (80)
Points de magie :	16

Compétences :

Naturalisme	40 %
Nager	55 %
Pister	40 %

Combat :

- Combat à distance (fusils) 45 %
  Dégâts selon l'arme

L'esprit de Paul a craqué lorsqu'il a croisé la route des Bêtes Lunaires. Son seul espoir de retrouver une vie normale n'est plus maintenant que de passer des années en thérapie psychiatrique pour guérir son esprit, et en thérapie physique pour guérir son corps.

Récompenses

Déduire que la perte de conscience a duré plus longtemps pour certaines personnes et moins pour d'autres, et que c'est la distance qui détermine cela	+1 SAN
Renverser les menhirs afin de refermer le portail donnant sur les Contrées du Rêve	+3 SAN
Sauver Paul Matthews	+3 SAN
Tuer une Bête Lunaire	+1D8 SAN
Tuer deux Bêtes Lunaires	+1D8+1 SAN
Tuez trois Bêtes Lunaires	+1D8+2 SAN

Les citoyens d'Eureka Springs

« Les étrangers sont des amis que vous n'avez pas encore rencontrés. » – Anonyme

La ville d'Eureka Springs, située dans les monts Ozark densément boisés, a été fondée et a reçu son nom le 4 juillet 1879. En 1881, elle fut déclarée « Ville de première catégorie » et était alors la quatrième plus grande ville de l'Arkansas – dans les années 1920, ce n'était plus le cas, en dépit d'une population de plus de 12 000 âmes. La ville est également connue comme la « petite Suisse de l'Amérique » en raison du grand nombre de maisons de style victorien et de ses ruelles serpentant à travers la cité, aucun couple de rues ne se coupant à quatre-vingt-dix degrés.

La ville fut fondée autour de ses multiples sources chaudes naturelles, censées posséder des vertus de guérison surnaturelles. Le docteur Alva Jackson affirmait que les eaux de Basin Spring pouvaient guérir les maladies oculaires et installa un hôpital dans une grotte de la région pendant la Guerre de Sécession afin de traiter ses patients. Après la guerre, le docteur Jackson commercialisa le liquide curatif miracle sous le nom de « l'eau pour les yeux du docteur Jackson ». La popularité de cette eau ouvrit la porte à davantage d'entrepreneurs qui créèrent des entreprises basées sur les eaux curatives de la ville.

La combinaison de son isolement géographique et de l'histoire sensationnelle de son « eau magique » fait d'Eureka Springs une ville merveilleuse pour mettre en scène une aventure d'investigation-horreur mâtinée de Mythe de Cthulhu. Pour exister, Eureka Springs reste tributaire du tourisme et, par conséquent, s'associe avec des gens intéressants avec qui les investigateurs des joueurs peuvent parler et en apprendre davantage sur la ville, son histoire, et le mystère qu'ils poursuivent. Le Gardien peut utiliser la liste suivante des PNJ – divisée en trois groupes : les fonctionnaires, les employés de l'industrie touristique, et les citoyens d'Eureka Springs – pour insuffler la vie à son scénario. On y trouve également une liste d'accroches de scénarios pouvant être utilisés pour introduire les investigateurs auprès de certains citoyens d'Eureka Springs.

Le bureau du shérif d'Eureka Springs

Bill Eaton,
shérif préoccupé, 43 ans

FOR	60
CON	75
TAI	65
DEX	40
APP	35
INT	75
POU	40
ÉDU	80

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 40
Points de magie : 08

Combat :

- Combat à distance (armes de poing) Revolver Colt New Service .38 40 %
  1D10 points de dégâts, 15 mètres, Cadence 2, Capacité 6, Panne 100

Compétences :

Droit	65 %
Naturalisme	35 %
Persuasion	55 %
Trouver Objet Caché	40 %

Le shérif Eaton est une bonne pâte ; il aborde chaque situation avec la même compassion que si sa propre famille était impliquée. Il a grandi à Eureka Springs, après le déménagement de sa famille dans cette ville quand il avait cinq ans. Après avoir obtenu son diplôme de droit à l'université, Bill est retourné dans cette localité qu'il aimait tant pour s'y installer comme avocat. Mais convaincu qu'il pouvait être davantage bénéfique pour la ville comme shérif, Bill s'est présenté à l'élection – et a gagné – il y a treize ans, et il n'a toujours pas perdu une campagne de réélection. À ce jour, le shérif Eaton n'a tiré son arme de service que pour abattre les animaux enragés ; ses premières qualités sont son comportement calme et la tête qu'il sait garder froide.

Tim Landers,
adjoint enthousiaste, 27 ans

FOR	55
CON	40
TAI	50
DEX	60
APP	50
INT	65
POU	45
ÉDU	60

Points de vie :	09
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	9
Santé mentale :	45
Points de magie :	09

Compétences :

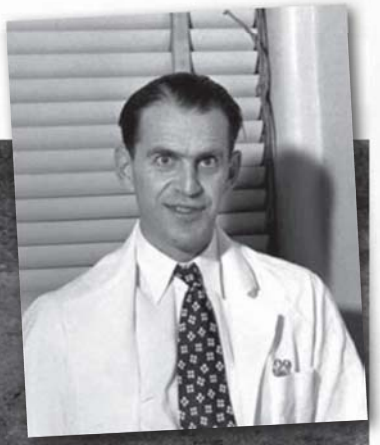
Droit	50 %
Persuasion	20 %
Premiers soins	40 %

Combat :

- Combat à distance (fusils) 35 %
  Selon l'arme
- Combat à distance
  (armes de poing) 45 %
  Revolver Colt New Service .38
  1D10 points de dégâts, 15 mètres,
  Cadence 2, Capacité 6, Panne 100

L'adjoint Landers travaille avec le shérif Eaton depuis quatre ans, date de l'obtention de son diplôme de l'académie. Tim Landers souffre quelque peu d'anxiété sociale et de manque de confiance en soi, mais il compense ce handicap en faisant toujours de son mieux pour impressionner le shérif. Malheureusement, en raison de son anxiété sociale, les gens ont tendance à le trouver un peu distant lorsqu'ils le rencontrent pour la première fois ; mais sous sa maladresse, Tim Landers se sent vraiment concerné par les citoyens d'Eureka Springs au service desquels il se voue.

La clinique Fieldstone



Dr Donald Fieldstone,
docteur en médecine,
médecin distrait, 44 ans

FOR	60
CON	35
TAI	50
DEX	60
APP	35
INT	60
POU	80
ÉDU	80

Points de vie :	08
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	8
Santé mentale :	80
Points de magie :	16

Compétences :

Bibliothèque	55 %
Langues (latin)	35 %
Médecine	65 %
Premiers soins	65 %
Sciences (biologie)	40 %
Sciences (chimie)	20 %
Sciences (pharmacologie)	40 %

Le docteur Donald Fieldstone a souvent les yeux plus grands que le ventre. Il y a moins d'un an, il a fondé la clinique Fieldstone, la seule structure médicale publique du comté de Carroll, dans l'Arkansas. Mais il a en même temps considérablement sous-estimé le poids que les dossiers administratifs allaient lui prendre de temps, ce qui l'a, sans qu'il le veuille, conduit à l'épuisement. Il est maintenant très distrait et il lui arrive de prescrire des médicaments incorrects à ses patients. Jusqu'à présent, personne n'a cependant eu à souffrir d'effets néfastes majeurs, mais le docteur Fieldstone est toujours à l'affût d'un médecin compétent susceptible de travailler avec lui et de l'aider à assumer une partie du poids de la gestion de la clinique.

Sylvia Pappano,
infirmière diplômée
et compétente, 40 ans

FOR	70
CON	65
TAI	60
DEX	35
APP	40
INT	55
POU	60
ÉDU	75

Points de vie :	12
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	8
Santé mentale :	60
Points de magie :	12

Compétences :

Comptabilité	30 %
Écouter	45 %
Persuasion	35 %
Premiers soins	45 %
Sciences (pharmacologie)	40 %

L'infirmière Sylvia Pappano est une Italo-Américaine solide et volontaire aux tempes légèrement grisonnantes. Elle s'occupe de la gestion au quotidien de la clinique Fieldstone et très peu de choses peuvent se produire dans cet établissement sans que Sylvia n'en soit informée ou ne soit impliquée dans son organisation. Elle a toujours un mot gentil, un contact doux et un sourire chaleureux pour chaque patient, mais est très soucieuse de protéger la clinique. Sylvia a un grand respect pour les thérapeutes et est plus qu'heureuse d'apporter son aide à d'autres médecins spécialistes s'ils en ont besoin.

Ellen Gist, infirmière diplômée et empathique, 36 ans

FOR	50
CON	40
TAI	60
DEX	70
APP	75
INT	60
POU	45
ÉDU	65

Points de vie :	10
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	8
Santé mentale :	45
Points de magie :	09

Compétences :

Persuasion	25 %
Premiers soins	40 %
Trouver Objet Caché	35 %

Ellen Gist est une jolie femme et une infirmière attentive. Elle a débuté sa carrière comme infirmière pendant la Grande Guerre en France, en soignant les garçons blessés qui revenaient des tranchées. Plus d'un jeune soldat est tombé amoureux d'Ellen et ses douces attentions, mais quelle que soit la force du sentiment qu'ils éprouvaient pour elle, le cœur d'Ellen appartenait à son amour d'enfance, le caporal Larry Parnes. Malheureusement, Parnes mourut en défendant une ferme en 1918, et Ellen retourna aux États-Unis accablée de chagrin. Elle garde une petite place dans son cœur pour les soldats, et se met en quatre pour s'assurer qu'ils reçoivent les soins adéquats.

La bibliothèque municipale d'Eureka Springs

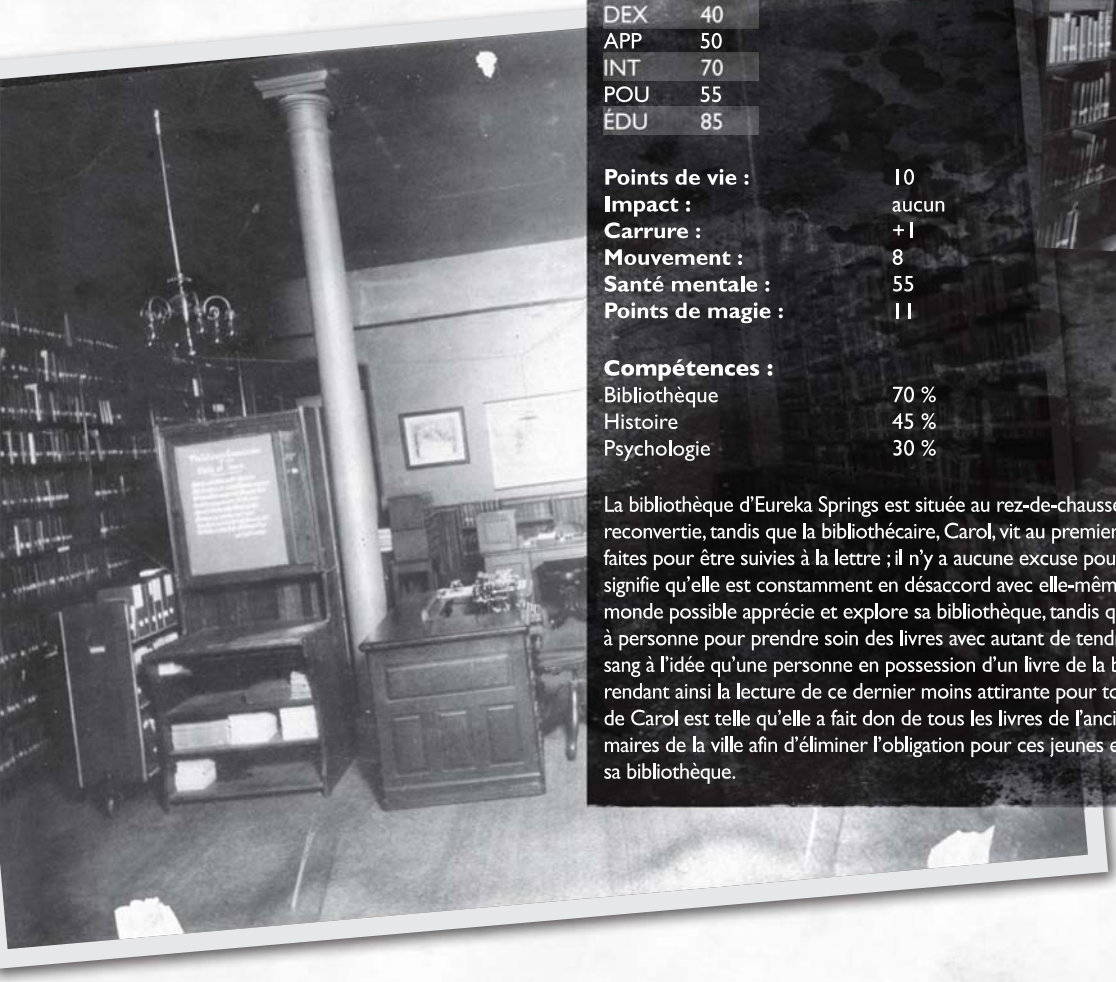
Carol Silverman, bibliothécaire collet monté, 33 ans

FOR	50
CON	60
TAI	40
DEX	40
APP	50
INT	70
POU	55
ÉDU	85

Points de vie :	10
Impact :	aucun
Carrure :	+1
Mouvement :	8
Santé mentale :	55
Points de magie :	11

Compétences :

Bibliothèque	70 %
Histoire	45 %
Psychologie	30 %



La bibliothèque d'Eureka Springs est située au rez-de-chaussée d'une grande maison victorienne reconvertie, tandis que la bibliothécaire, Carol, vit au premier. Pour cette dernière, les règles sont faites pour être suivies à la lettre ; il n'y a aucune excuse pour le moindre écart. Pourtant, cela signifie qu'elle est constamment en désaccord avec elle-même : d'une part, elle veut qu'autant de monde possible apprécie et explore sa bibliothèque, tandis que d'autre part, elle ne fait confiance à personne pour prendre soin des livres avec autant de tendresse qu'elle. Elle se fait du mauvais sang à l'idée qu'une personne en possession d'un livre de la bibliothèque puisse l'endommager, rendant ainsi la lecture de ce dernier moins attirante pour tout autre qu'elle-même. L'inquiétude de Carol est telle qu'elle a fait don de tous les livres de l'ancienne section enfant aux écoles primaires de la ville afin d'éliminer l'obligation pour ces jeunes enfants insouciants de rentrer dans sa bibliothèque.

Les personnes concernées par l'industrie touristique

William Jefferies, réceptionniste, 63 ans

FOR	40
CON	50
TAI	70
DEX	50
APP	45
INT	75
POU	85
ÉDU	50

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé mentale : 85
Points de magie : 17

Compétences :

Arts et métiers (hospitalité)	55 %
Arts et métiers (photographie)	35 %
Comptabilité	25 %
Écouter	40 %
Histoire	35 %

William Jefferies est un petit homme grassouillet qui apprécie beaucoup son travail. Il tire une grande fierté lorsqu'il réussit à répondre à la demande d'un client, et s'excuse platement quand il s'en voit incapable. Ces requêtes peuvent inclure de temps en temps la mise à disposition d'une bouteille de whisky ou de vin, ce qui coûte toujours un petit supplément. William Jefferies a les cheveux blancs immaculés, un sommet du crâne en proie à la calvitie, les joues roses, et une barbe qui ressemble à de la barbe à papa. Outre ses fonctions à l'hôtel, William est un passionné de golf et aime jouer le Père Noël lors de la Parade de Noël d'Eureka Springs, ce qu'il fait depuis trois ans.

Alice Doyle, réceptionniste étourdie, 47 ans

FOR	60
CON	60
TAI	60
DEX	35
APP	50
INT	70
POU	60
ÉDU	60

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 60
Points de magie : 12

Compétences :

Art et métiers (piano)	40 %
Arts et métiers (hospitalité)	20 %
Écouter	30 %
Psychologie	35 %

Alice veut bien faire, et elle atteint cet objectif, mais elle promet de rendre tellement de services à tellement de clients qu'elle oublie de remplir la moitié de ces promesses. Auprès des clients auxquels elle pense à rendre service, elle est habituellement connue pour dépasser leurs attentes. Auprès des clients qu'Alice déçoit, en revanche, il y a eu à son sujet un certain nombre de plaintes et elle est de plus en plus préoccupée par son travail. Alice est séduisante et sa conversation est agréable ; elle est le modèle même du charme du sud.

Chez Hennen

Robert Hennen, propriétaire jovial du magasin général, 38 ans

FOR	55
CON	65
TAI	55
DEX	30
APP	70
INT	70
POU	70
ÉDU	85

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 70
Points de magie : 14

Compétences :

Comptabilité	30 %
Mécanique	35 %
Trouver Objet Caché	30 %

Combat :

- Combat à distance (fusils) 40 %
  Selon l'arme

Robert est un vétéran de la Grande Guerre et marche d'ailleurs en boitant. Un éclat d'obus lui a infligé une blessure, qui s'est infectée sans parvenir à guérir, obligeant ainsi les médecins, s'il voulait sauver sa vie, à amputer sa jambe au niveau du genou. Après sa sortie, Robert est retourné chez lui dans les monts Ozark, où il a rejoint son père travaillant dans le magasin général dont il était propriétaire. Après avoir déménagé à Eureka Springs pour ouvrir son propre magasin, *Chez Hennen*, Robert est devenu un membre modèle de la Chambre de Commerce d'Eureka Springs.

Coins et recoins

Mary Coolidge, employée de magasin d'antiquités réservée, 40 ans

FOR	45
CON	45
TAI	80
DEX	60
APP	50
INT	75
POU	30
ÉDU	80

Points de vie :	12
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	7
Santé mentale :	30
Points de magie :	06

Compétences :

Archéologie	25 %
Arts et métiers (photographie)	15 %
Histoire	45 %
Occultisme	40 %

Avec ses étagères bourrées d'une grande variété de livres anciens, de vêtements, de meubles, et de bibelots, le petit magasin de souvenirs de Mary Coolidge, *Coins et recoins*, exhale la merveilleuse odeur des antiquités. Mary est grande et présente un nez aquilin sur lequel elle baisse facilement les yeux lorsqu'elle répond aux questions qu'on lui pose à propos des objets exposés. Elle ne comprend pas pourquoi tout le monde ne partage pas son amour des antiquités ou son niveau de connaissances à leur sujet. Si elle est heureuse de vendre ses antiquités à ses clients, elle déteste en revanche discuter avec eux. Mais si elle parle avec quelqu'un qui partage au minimum sa passion, son attitude sera beaucoup plus ouverte et amicale.

Le kiosque à journaux d'Eureka Springs

Ruth Winstead, kiosquière, 30 ans

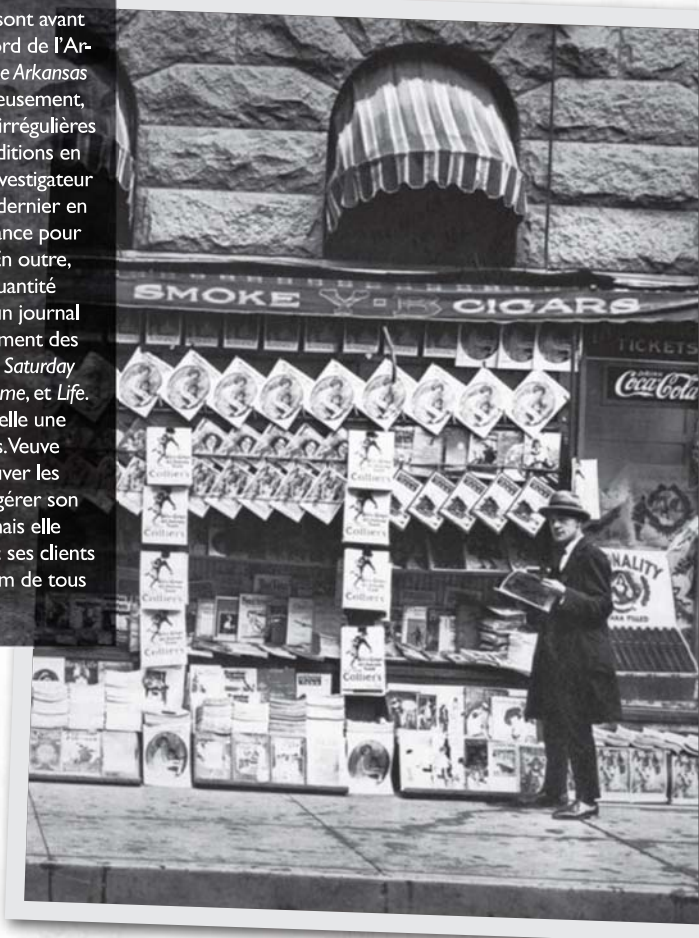
FOR	60
CON	85
TAI	60
DEX	25
APP	35
INT	45
POU	40
ÉDU	65

Points de vie :	14
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	7
Santé mentale :	40
Points de magie :	08

Compétences :

Bibliothèque	35 %
Mécanique	35 %
Persuasion	30 %
Trouver Objet Caché	30 %

Le kiosque à journaux d'Eureka Springs, géré par Ruth Winstead, vend une grande variété de journaux et de magazines. Ce sont avant tout le *Jonesboro Weekly Sun* du nord de l'Arkansas et le quotidien de l'État, *The Arkansas Star,* publié à Little Rock. Malheureusement, Ruth ne reçoit que des livraisons irrégulières de ce journal, souvent plusieurs éditions en même temps (chaque fois que l'investigateur veut un numéro particulier ou le dernier en date, il doit réussir un test de Chance pour déterminer si Ruth l'a en stock). En outre, Ruth conserve des numéros en quantité restreinte du *Chronicling America*, un journal publié à Dallas. Elle propose également des magazines, dont *The American*, *The Saturday Evening Post*, *Good Housekeeping*, *Time*, et *Life*. On peut également trouver chez elle une sélection de bonbons et de tabacs. Veuve de guerre, Ruth commence à trouver les longues heures nécessaires pour gérer son kiosque à journaux ennuyeuses, mais elle aime engager la conversation avec ses clients et se targue de se souvenir du nom de tous ses acheteurs réguliers.



Ozark Nature

John Black, vendeur de magasin de pêche contrarié, 52 ans

FOR	85
CON	80
TAI	60
DEX	65
APP	70
INT	80
POU	85
ÉDU	75

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 85
Points de magie : 17

Compétences :
Arts et métiers (mouche de pêche) 60 %
Arts et métiers (pêche à la mouche) 55 %

Combat :
- Combat à distance (armes de poing) 50 %
  Selon l'arme
- Combat à distance (fusils) 65 %
  Fusil à pompe cal. 12
  4D6/2D6/1D6 points de dégâts,
  10/20/50 mètres, Cadence 1,
  Capacité 5, Panne 100

John Black n'est pas un homme joyeux : sa femme n'est jamais heureuse avec lui, ses enfants ne lui parlent que pour lui réclamer de l'argent, et la banque le harcèle constamment pour le prochain paiement sur le prêt de son entreprise. John possède et gère *Ozark Nature*, une boutique qui vend des engins de pêche et de chasse, comprenant des appâts, des cannes à pêche, des fusils de chasse, des fusils, des munitions, et des cartes du nord de l'Arkansas. John Black n'est heureux que lorsqu'il est seul dans les bois à la chasse et à la pêche. Dans un bon jour, John grommelle en s'activant dans son magasin, mais dans un mauvais jour, une seule question stupide de la part d'un client lui fait perdre son sang-froid et entraîne l'expulsion de ses clients et la fermeture anticipée de sa boutique. La meilleure façon de maîtriser son humeur est alors d'empêcher le client d'effectuer un achat.

Les taxis d'Eureka Springs

Norman Murray, chauffeur de taxi et homme à tout faire plein de ressources, 34 ans

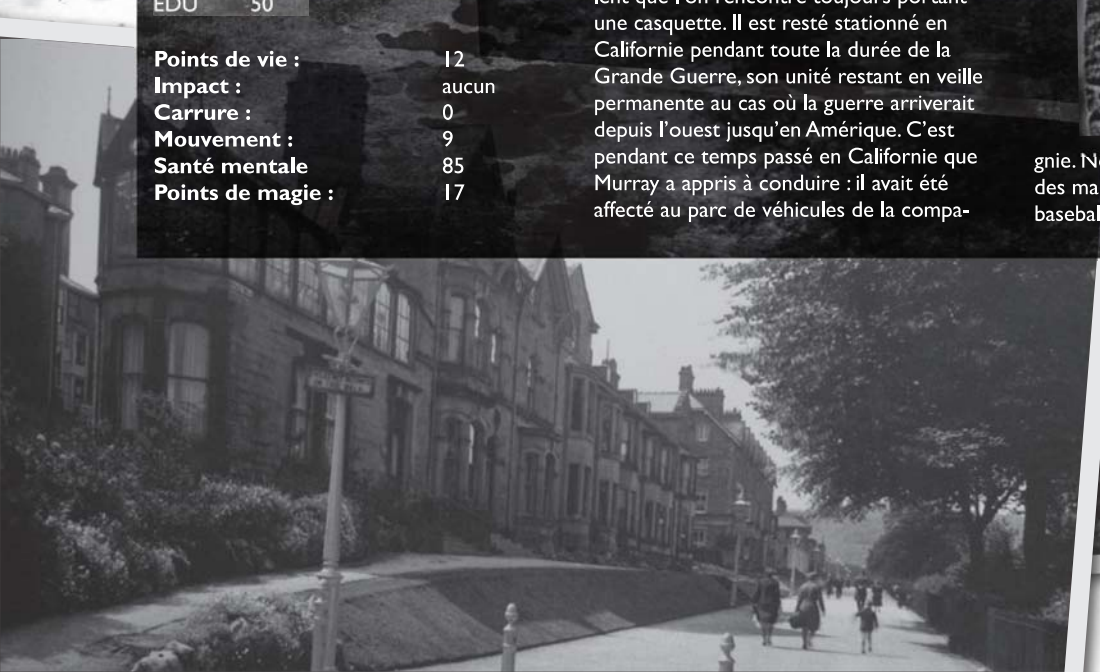
FOR	65
CON	70
TAI	50
DEX	60
APP	60
INT	70
POU	85
ÉDU	50

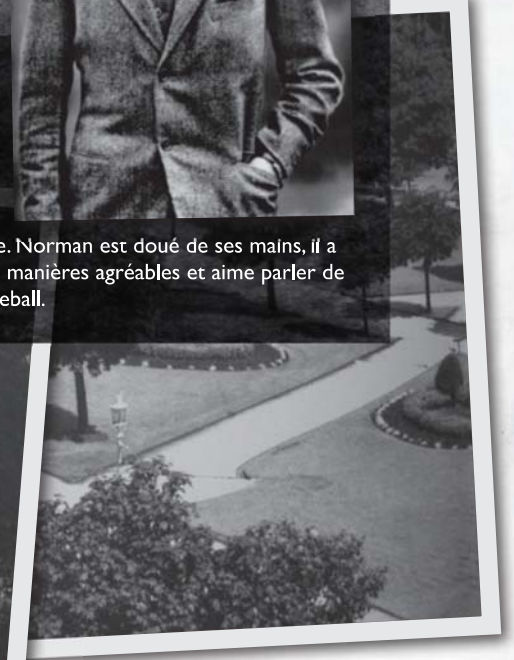
Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale 85
Points de magie : 17

Compétences :
Conduite 45 %
Conduite engin lourd 30 %
Mécanique 55 %
Naturalisme 35 %

Combat :
- Marteau de matage 40 %
  1D6 points de dégâts

Norman Murray est un homme corpulent que l'on rencontre toujours portant une casquette. Il est resté stationné en Californie pendant toute la durée de la Grande Guerre, son unité restant en veille permanente au cas où la guerre arriverait depuis l'ouest jusqu'en Amérique. C'est pendant ce temps passé en Californie que Murray a appris à conduire : il avait été affecté au parc de véhicules de la compagnie. Norman est doué de ses mains, il a des manières agréables et aime parler de baseball.





Le *Rosie*

Rosie Denton, Propriétaire/cuisinière de snack accueillante, 45 ans

FOR	70
CON	40
TAI	60
DEX	50
APP	45
INT	65
POU	50
ÉDU	65

Points de vie : 10
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 50
Points de magie : 10

Compétences :

Arts et métiers (cuisine)	55 %
Écouter	40 %
Naturalisme	35 %
Psychologie	40 %

Le défunt mari de Rosie, Charlie Denton, est mort d'une crise cardiaque une nuit après avoir trimé quatorze heures dans le snack qu'il avait baptisé d'après le prénom de sa femme. La gestion du snack a ensuite échu à Rosie, qui souhaite perpétuer l'héritage de son mari. Malheureusement, le couple n'a jamais eu d'enfants, de sorte que Rosie espère au final vendre le snack à quelqu'un ayant la même passion pour ce type de commerce que Charlie. Le *Rosie* est une machine à rumeurs ; si quelqu'un est à la recherche de nouveaux commérages croustillants, il n'a qu'à discuter avec Rosie. L'autre raison de venir au *Rosie*, c'est sa tarte à la rhubarbe – la meilleure des monts Ozark. Les cheveux gris de Rosie sont toujours noués dans un filet à cheveux. Elle est petite et corpulente, et arbore en tout temps un large sourire. Elle appelle tout le monde « chéri » ou « trésor ».

Dorothy Ashman, serveuse de snack avenante, 25 ans

FOR	40
CON	75
TAI	60
DEX	65
APP	85
INT	55
POU	55
ÉDU	45

Points de vie : 13
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 55
Points de magie : 11

Compétences :

Arts et métiers (chant)	55 %
Arts et métiers (comédie)	20 %
Baratin	30 %
Écouter	35 %

Le *Rosie* est un endroit populaire où les filles d'Eureka Springs viennent travailler tout en envisageant leur avenir. Dorothy Ashman travaille pour Rosie Denton depuis trois ans ; elle ne manque pas de prétendants, mais elle attend l'homme qui pourra lui permettre de quitter l'Arkansas et l'emmènera dans le lieu de ses rêves : New York City. Dorothy Ashman est une chanteuse douée, mais en dehors de sa participation dans la chorale de l'église catholique du Sacré-Cœur et la Troupe théâtrale d'Eureka Springs, elle n'a aucun moyen de faire découvrir son talent. Elle pense vraiment que si elle pouvait se rendre à New York, elle se retrouverait bientôt sous les lumières de Broadway. Dorothy Ashman possède une impressionnante collection de programmes de spectacles qu'elle achète par correspondance.

Le magasin d'antiquités d'Eureka Springs

Docteur Vincent Craig, Ph D, antiquaire brillant, 56 ans

FOR	65
CON	65
TAI	80
DEX	50
APP	50
INT	80
POU	65
ÉDU	93

Points de vie :	14
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	5
Santé mentale :	65
Points de magie :	13

Compétences :

Anthropologie	45 %
Histoire	50 %
Langues (espagnol)	45 %
Langues (latin)	40 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat :

- Combat rapproché (fouets)
  Fouet aztèque 35 %
  1D4+1+Impact points de dégâts

Le docteur Vincent Craig est récemment revenu dans sa maison familiale d'Eureka Springs pour raisons de santé, après avoir enseigné l'histoire pendant vingt ans à Princeton. Il est l'auteur de quatre ouvrages universitaires sur l'histoire et les peuples autochtones de l'Amérique centrale, ainsi que de dizaines d'articles parus dans des revues universitaires. Vincent est un homme sympathique avec un talent certain pour l'enseignement : ses anecdotes et ses histoires aident à rendre l'histoire ancienne plaisante pour les jeunes qui sont facilement ennuyés par le sujet – le conseil d'établissement local pense d'ailleurs à le contacter pour qu'il enseigne sa matière. L'un des accessoires les plus intéressants que Vincent Craig utilise lorsqu'il enseigne l'histoire du peuple aztèque est un fouet d'esclavagiste. Il a

passé commande de la confection de ce fouet après en avoir étudié des images indiquant son utilisation. Bien qu'il ait participé dans sa jeunesse à quelques expéditions universitaires, Craig brûle du désir de poursuivre, malgré ses ennuis de santé. Dans l'intervalle, il aura envie d'entendre parler de celles effectuées par d'autres universitaires et explorateurs.

L'église catholique du Sacré-Cœur

Père William « Bill » Foxx, prêtre charitable, 61 ans

FOR	55
CON	35
TAI	65
DEX	35
APP	50
INT	80
POU	65
ÉDU	85

Points de vie :	10
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	4
Santé mentale :	65
Points de magie :	13

Compétences :

Anthropologie	25 %
Histoire	35 %
Langues (latin)	60 %
Occultisme	60 %
Persuasion	45 %

Sage et gentil, le père Bill Foxx assure les offices de l'église catholique du Sacré-Cœur depuis trente ans maintenant. Il s'occupe également d'un foyer pour sans-abri situé dans le sous-sol de l'église, qui permet de loger huit hommes. Des bénévoles de l'église l'aident à nourrir ces sans-abri, tandis que le père Foxx s'assure du voyage de ceux qui sont déterminés à poursuivre leur route, ou travaille pour les hommes qui veulent essayer de gagner leur vie à Eureka Springs. Aucun homme

n'est jamais expulsé du foyer, mais le père Foxx conseille chacun d'entre eux pour qu'ils opèrent un changement positif dans leurs vies. Il est dans la nature du père Foxx de croire sur parole des inconnus et de faire tout ce qui est en son pouvoir pour les aider.

L'église du Nazaréen

Raymond Lloyd,
pasteur accueillant, 51 ans

FOR	80
CON	45
TAI	50
DEX	30
APP	50
INT	65
POU	35
ÉDU	55

Points de vie :	09
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	6
Santé mentale :	35
Points de magie :	07

Compétences :

Comptabilité	30 %
Écouter	55 %
Persuasion	40 %
Psychologie	45 %

Le pasteur Ray Lloyd est un Afro-Américain corpulent qui a déménagé à Eureka Springs avec son épouse Lillian et son fils Paul il y a vingt ans afin de pouvoir y établir sa congrégation, l'église du Nazaréen. L'église et sa congrégation accueillent chaque semaine des soupers communautaires qui sont gratuits pour le public et collectent des vêtements qui sont ensuite donnés aux familles les moins fortunées. Les difficultés de ces responsabilités expliquent probablement pourquoi les cheveux de Ray Lloyd, auparavant noirs, sont devenus gris il y a déjà plusieurs années. Néanmoins, ses yeux brun foncé sont rehaussés par un large sourire. Malgré les préjugés toujours vivaces contre les gens de couleur, le pasteur Lloyd est bien connu dans Eureka Springs comme un homme honorable et plein de ressources.

Un prospecteur

Luther Pendergrass,
prospecteur obstiné, 59 ans

FOR	45
CON	70
TAI	55
DEX	60
APP	50
INT	65
POU	80
ÉDU	30

Points de vie :	12
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	6
Santé mentale :	80
Points de magie :	16

Compétences :

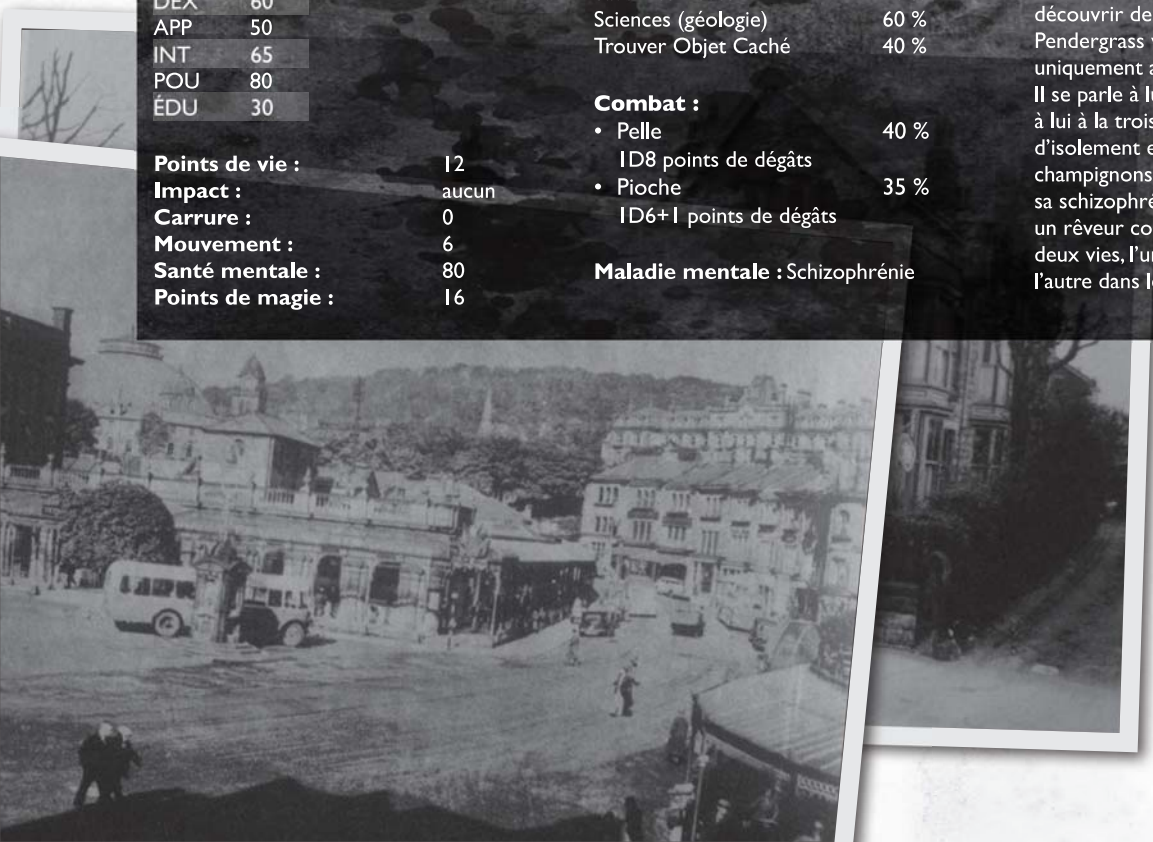
Équitation	35 %
Mécanique	40 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Rêver	35 %
Savoir ès Rêves	20 %
Sciences (géologie)	60 %
Trouver Objet Caché	40 %

Combat :

- Pelle 40 %
  1D8 points de dégâts
- Pioche 35 %
  1D6+1 points de dégâts

Maladie mentale : Schizophrénie

Luther Pendergrass est un homme maigre à l'hygiène personnelle discutable. On le voit rarement dans Eureka Springs : il passe le plus clair de son temps dans la région environnante à tamiser les ruisseaux afin d'y trouver de l'or ou à faire de la prospection dans des grottes afin d'y découvrir des pierres précieuses. Luther Pendergrass vit dans une cabane isolée uniquement accessible à pied ou à cheval. Il se parle à lui-même et se réfère souvent à lui à la troisième personne. Des années d'isolement et de consommation de champignons hallucinogènes ont alimenté sa schizophrénie. Luther Pendergrass est un rêveur connu, qui confond souvent ses deux vies, l'une dans le Monde de l'éveil et l'autre dans les Contrées du Rêve.



La jeunesse d'Eureka Springs

Enfants d'Eureka Springs, pré-adolescents et adolescents ayant du cran, 12-16 ans

FOR	60
CON	55
TAI	60
DEX	50
APP	70
INT	65
POU	65
ÉDU	50

Points de vie :	11
Impact :	aucun
Carrure :	0
Mouvement :	7
Santé mentale :	65
Points de magie :	13

Compétences :

Discrétion	25 %
Grimper	55 %
Nager	45 %
Naturalisme	40 %
Orientation	25 %

Combat :

- Combat rapproché (corps à corps) 35 %
- Combat à distance (fusils) 30 %

La jeunesse d'Eureka Springs possède une connaissance intime des terres sauvages autour de la ville. Il existe de nombreux ruisseaux, grottes et vallons que seuls les enfants visitent et explorent. Ces derniers connaissent également les cours d'eau qui se jettent dans le lac Leatherwood ou en partent. Ils sortent généralement par groupes de quatre à six et constituent d'excellents guides à travers les bois – mais ils ne proposeront jamais leurs services gratuitement, ils les vendront à des prix raisonnables ou échangeront ces services contre une promesse de gloire et de célébrité. Les prénoms typiques des enfants d'Eureka Springs sont : Bobby, Johnny, Danny, Bud, Gene, Peggy, Carrie, Fannie, Betty, et Violet. Les noms de famille typiques de la région d'Eureka Springs sont : Anderson, Brown, Johnson, Jones, Miller, Smith, Taylor, Thomas, Washington, et White.

Accroches de scénario

On peut se servir de la liste suivante d'accroches de scénarios pour des aventures d'enquête impromptues se déroulant dans la ville d'Eureka Springs, dans l'Arkansas. Le Gardien doit alors concevoir la source de chaque accroche, et les pistes possibles pour résoudre chaque mystère.

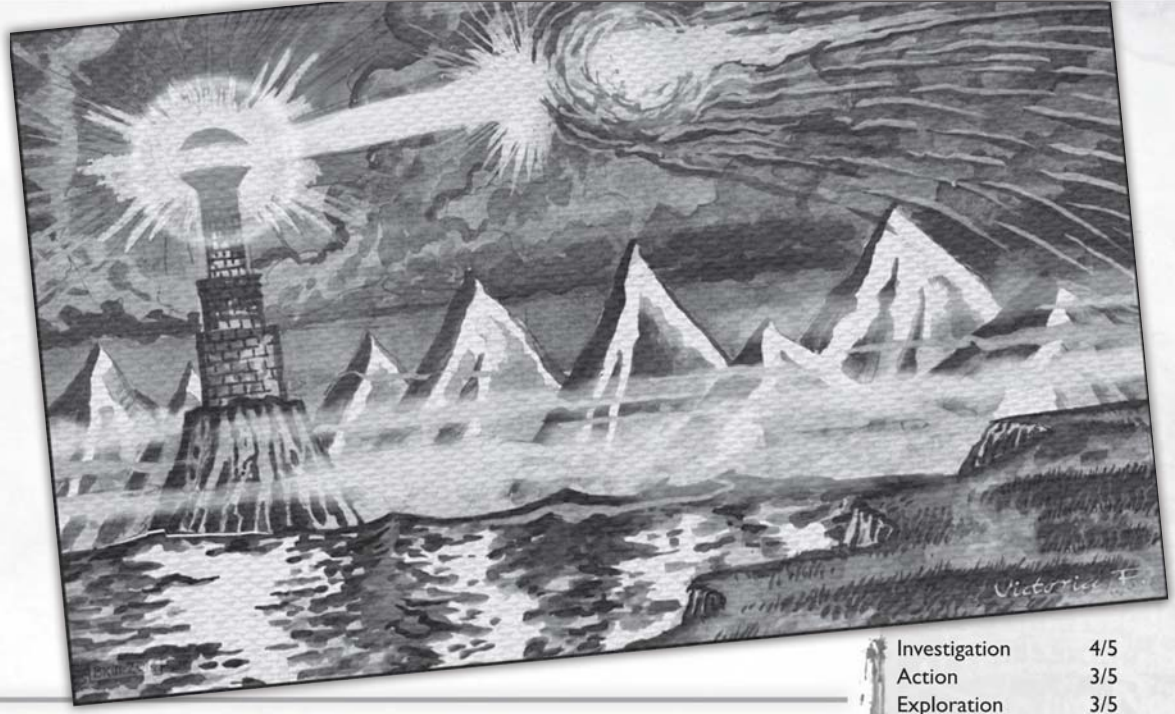
- Par deux fois maintenant, ces trois dernières semaines, Mary Coolidge a été retrouvée inconsciente dans son magasin d'antiquités. Le docteur Fieldstone a été incapable de trouver la raison de ces pertes de conscience. À chaque fois, Mary a été découverte serrant une petite sculpture de scarabée en fer sur sa poitrine.
- En effectuant des travaux de réparation sur une cabane au bord du lac, Norman Murray a découvert un grand volume en cuir rempli d'une écriture manuscrite inconnue ; le livre était enveloppé dans une toile et caché sous une latte de plancher. Murray a emmené ce livre étrange à Carol Silverman, la bibliothécaire, pour voir si elle pouvait déchiffrer le texte. Une semaine plus tard, il est allé vérifier les progrès de Carol, mais a bientôt découvert que personne ne l'a vue ni entendue depuis ces trois derniers jours.
- L'adjoint Tim Landers a récemment commencé à fréquenter Dorothy Ashman. Tous les deux sont sortis en voiture la nuit dernière vers un site connu pour son panorama ; tout en profitant de la soirée, ils ont été témoins d'une étoile filante qui est tombée dans les collines au nord de la ville. Ils se sont immédiatement rendus sur place, mais ont été incapables de localiser le site du l'impact.
- Le week-end dernier, tandis que John Black pêchait à la mouche enfoncé jusqu'à la taille dans la rivière, quelque chose de sombre l'a rapidement frôlé et a emporté un grand morceau de sa jambe. Heureusement, Black avait un couteau à portée de main. Il a poignardé la chose à plusieurs reprises tout en s'échappant vers la rive. Il a été incapable d'avoir une vision juste de la chose, mais il l'a entendue grogner et c'est un son, il le jure, qu'il n'oubliera jamais.
- Un prospecteur étrange et solitaire, Luther Pendergrass, est venu en ville pour faire examiner par quelqu'un de la clinique Fieldstone une éruption cutanée qu'il avait sur la jambe. L'infirmière Ellen Gist a recueilli un échantillon de son sang afin que le docteur Fieldstone l'étudie, et a demandé à Pendergrass de revenir à la fin de la semaine afin qu'ils puissent ensemble examiner les résultats de l'analyse. Ces résultats sont peu concluants : le sang de Luther contient un virus qui n'a pas encore été référencé dans les manuels médicaux du docteur Fieldstone. Ellen Gist a été chargée de retrouver Pendergrass, mais a été jusqu'à présent incapable de localiser son campement actuel. Le docteur Fieldstone ne sait pas quelle incidence le virus pourrait avoir sur la santé de Pendergrass.
- Le professeur à la retraite et archéologue Vincent Craig est récemment rentré d'une visite au Muséum Field de Chicago, où il avait été consulté à propos d'un masque de cérémonie découvert sur un site de fouilles maya. La nuit dernière, le shérif Bill Eaton a découvert Craig au beau milieu de la nuit en train de dépouiller des lapins sur la place de la ville, ne portant rien d'autre d'un pagne. Lorsque le shérif s'est approché, Craig a semblé se réveiller d'un épisode de somnambulisme. Il n'avait aucun souvenir pouvant expliquer son comportement.
- Récemment, un vagabond, Mack Werner, est venu à l'église du pasteur Raymond Lloyd à la recherche de nourriture et d'un abri. L'une des familles de la congrégation du pasteur Ray s'est portée volontaire pour nourrir et abriter l'inconnu pendant quelques jours. Au cours du dîner de la veille, alors que le pasteur rendait visite à la famille et à Werner, ce dernier est soudain entré dans une crise violente. Ses convulsions l'ont envoyé au sol, et, avant que quiconque ait pu venir à son secours, son corps avait pris feu. L'incendie est rapidement sorti de tout contrôle et a réduit en cendres la maison de cette famille bienveillante.
- La réceptionniste de l'hôtel, Alice Doyle, est une femme bourrée de bonnes intentions pour ses clients. Inspirée par un rêve récent, elle a composé une musique originale qu'elle joue pendant le dîner sur le piano se trouvant dans le hall d'entrée de l'hôtel. La musique remplit le hall et la salle à manger, mais si on questionne directement quelqu'un à ce sujet, personne n'est capable de se rappeler suffisamment la musique pour pouvoir la fredonner, et de nombreux clients sont préoccupés par le fait qu'ils ont un blanc d'environ deux heures dans leur vie après avoir dîné à l'hôtel. Même Alice est incapable de décrire sa musique, mais une fois qu'elle est assise au piano, celle-ci semble pourtant couler d'elle.

Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng

De Jon Hook

À ma fille Celia, un rêve incarné.

Les investigateurs, à la recherche d'une artiste et de son médecin la traitant pour des troubles du sommeil, doivent s'enfoncer dans les Contrées du Rêve afin de sauver la terre de sa destruction.



Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5
Difficulté	Débutant
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	8 heures
Nombre de joueurs	5
Type de personnages	Pré-tirés
Époque	fin 1927

En quelques mots...

Une enquête sur une artiste disparue se transforme en une chasse à l'homme pour retrouver son meurtrier présumé. La piste conduit à l'Impossible, au plus profond du royaume mystique du sommeil, les Contrées du Rêve. Les investigateurs doivent, s'ils veulent trouver celle qu'ils recherchent, voyager au cœur même du plateau de Leng, vers son phare légendaire… peut-être en vain, car un météore géant menace de détruire à la fois le Monde de l'éveil et les Contrées du Rêve elles-mêmes.

Implication des investigateurs

Les investigateurs, tous membres de la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie, sont missionnés par l'un de ses cadres, l'avocat Brian Courtemanche, pour se rendre dans l'Arkansas afin de comprendre pourquoi l'une des consultantes de la société, Victoria Foster, en proie à des troubles du sommeil, ne donne plus de nouvelles depuis quelque temps.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir ce qui est arrivé** à Victoria Foster
- **Comprendre les agissements** au cours des semaines passées du docteur Jasiak
- **Se rendre dans les Contrées du Rêve**, sauver le docteur Jasiak… et les deux mondes, du rêve et de l'éveil

Ambiance

Le scénario commence certes par une enquête à Arkham, puis un passage un peu plus long dans la clinique inquiétante du docteur Jasiak dans l'Arkansas, mais l'essentiel se situe dans les Contrées du Rêve, et plus particulièrement sur le plateau de Leng. Là, les investigateurs rencontreront les prêtres Nasht et Kaman-Thah, le Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire, des Tcho-Tchos, des Goules, bref : tout ce qui est nécessaire !

À l'affiche

Victoria Foster

Artiste de vingt-quatre ans étrange et solitaire. Ses rêves ont eu de plus en plus d'emprise sur son œuvre, au point de la faire basculer de l'expressionnisme vers le surréalisme. Depuis l'achèvement de sa toile intitulée *Un Météore sur Leng*, Victoria est encore plus perturbée et stérile artistiquement. Elle a donc été confiée aux soins du docteur Jasiak, qui dirige une clinique du sommeil à Eureka Springs, dans l'Arkansas. Mais personne n'a plus de nouvelles depuis. Elle est en fait morte des « soins » apportés par le docteur, et est désormais prisonnière des Contrées du Rêve.

Brian Courtemanche

Avocat et membre éminent de la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie, il convoque les investigateurs pour qu'ils aillent enquêter sur l'absence de nouvelles de Victoria Foster et de la clinique qui l'a accueillie. La société est devenue depuis quelque temps l'unique mécène de Victoria, après avoir détecté chez elle des dons de rêveuse latente.

Dr Piotr Jasiak

Médecin polonais ayant fui aux États-Unis les persécutions de son pays avant la Première Guerre mondiale, spécialisé dans les troubles du sommeil, il a fini par s'installer à Eureka Springs, dans l'Arkansas, afin d'ouvrir une clinique à proximité des sources curatives renommées de la région. Mais ses recherches extrêmes sur le sommeil et les rêves lui ont fait dépasser les limites, et il se retrouve lui-même au début de ce scénario prisonnier des Contrées du Rêve.

Introduction

Le soleil du matin filtrait à travers des stores à lamelles bon marché et s'étendait à travers le plancher de bois taché de peinture de l'appartement d'Arkham, situé dans le quartier industriel du fleuve. Victoria Foster se mit instinctivement en position fœtale, enroulant autour d'elle ses draps trempés de sueur, tandis que ses cauchemars continuaient à la harceler. Au moment où le sommeil qui la tourmentait atteignait son point culminant, elle se réveilla en sursaut – et en hurlant.

Victoria Foster est une femme troublée que certains, malgré ses 24 ans, ont déjà qualifiée de vieille fille à cause de son comportement à la fois étrange et solitaire – et de l'absence d'un mari auprès d'elle. Née et ayant grandi dans une ferme ovine située dans les collines onduleuses à l'extérieur de Dunwich, Victoria s'est enfuie de la maison lors de son dix-septième anniversaire afin de poursuivre son rêve de devenir artiste, sans avoir aucune idée de l'impact que ses rêves finiraient par avoir sur son art et ceux qui le verraient.

Initialement, les peintures de Victoria ne se distinguaient pas du nombre incalculable d'œuvres produites par les autres artistes appartenant au mouvement expressionniste américain, mais assez vite, les rêves de Victoria ont commencé à influencer son art et modifier la façon dont elle abordait sa toile et s'exprimait. C'est alors que les critiques ont commencé à prendre connaissance de ses travaux, à ce moment précis où son style basculait de l'expressionnisme vers le surréalisme. Une grande partie des nouvelles œuvres de Victoria possédaient un élément obsédant représenté par des lignes nettes et des couleurs vives, dont les observateurs s'avéraient incapables d'exprimer l'impact de manière définitive par des mots. Les membres de la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie prirent à leur tour connaissance du nouvel art étrange de Victoria, et ce fut le cercle supérieur de la branche d'Arkham de l'IHAS [International Historical & Archaeological Society] qui y vit la plus grande incarnation cosmique et théorisa que Victoria était en réalité une rêveuse latente qui exprimait dans son art ses rencontres nocturnes avec le Mythe.

La Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie contacta Miss Foster et lui proposa de devenir son mécène unique. Sa seule tâche serait de produire pour la seule Société, laquelle analyserait entièrement chaque œuvre. Une fois seulement que cette dernière serait jugée sans danger pour l'observateur moyen, la Société la lui renverrait pour qu'elle puisse la montrer et la vendre en public, la somme récoltée devenant un bonus s'ajoutant à celle que lui allouerait la Société. Récemment, Victoria a réalisé une peinture intitulée *Un Météore sur Leng*, qui a été récupérée par la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie. Pourtant, en dépit d'un examen minutieux, les analystes de la Société ont été incapables de décrypter les secrets de l'œuvre et ont retourné la peinture à Miss Foster deux semaines plus tard. Deux mois après, Victoria ne parvient toujours pas à produire de nouvelles peintures et n'a pas trouvé d'acheteur pour *Un Météore sur Leng*. La vérité est que cette œuvre l'a grandement perturbée depuis son achèvement, et ses jours et ses nuits sont désormais rongés de l'angoisse et de la terreur du rêve qu'elle a réussi à capter dans *Un Météore sur Leng*. Finalement, préoccupée par la santé de sa jeune cliente, la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie a décidé d'intervenir et de fournir à Miss Foster l'aide dont elle a si cruellement besoin.

Informations pour le Gardien

Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng est une aventure classique pour *L'Appel de Cthulhu* se déroulant dans les Années folles. Elle débute le lundi 28 novembre 1927, le lundi suivant Thanksgiving. Le récit commence à Arkham, dans le Massachusetts, mais se transporte rapidement à Eureka Springs, dans l'Arkansas, et de là sur le plateau de Leng situé dans les Contrées du Rêve. Cette aventure met également en scène la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie (une organisation déjà évoquée dans de précédentes aventures de la série « & autres contes »), en tant que catalyseur permettant de réunir les investigateurs et de leur fournir la motivation nécessaire pour les amener à participer à l'enquête.

Comme la Société opère à l'échelle mondiale, il n'est pas nécessaire que tous les investigateurs soient originaires de ce coin sombre et moisi du nord-est du Massachusetts connu sous le nom des Terres de Lovecraft, même si, en tant qu'autochtones, ils pourraient avoir une petite idée des activités parfois étranges se déroulant dans les villes et villages situés le long de la vallée du fleuve Miskatonic. De toute façon, quel que soit l'endroit d'où sont originaires les investigateurs, ils commencent l'aventure convoqués à Arkham pour s'entretenir avec Brian Courtemanche, un cadre supérieur de la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie.

L'intégration de la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie dans le scénario n'est pas absolument nécessaire. Un Gardien choisissant de jouer l'histoire sans son égide peut simplement laisser tomber toute référence à cette institution et, en lieu et place, faire en sorte que l'avocat Brian Courtemanche embauche les investigateurs pour l'aider à entrer en contact avec une certaine Victoria Foster qui est la pupille de l'un de ses riches clients.

Comme indiqué ci-dessus, Miss Victoria Foster est une rêveuse latente qui canalise ses rêves à travers son art, en particulier dans ses peintures à l'huile. Auparavant diplômée des cours du soir comme une autre, de talent plutôt modeste, ce n'est qu'après avoir cessé de contrôler ses pulsions créatrices et laissé l'art s'écouler d'elle naturellement qu'elle a vu son œuvre commencer à recevoir les acclamations de la critique et que sa notoriété dans le monde artistique a pris son essor. C'est cette toute nouvelle renommée artistique qui a attiré sur elle l'attention de la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie – ses membres les plus compétents ont vu quelque chose de très particulier dans sa nouvelle manière de peindre.

Cette aventure commence près de huit semaines après la découverte par la Société des cauchemars récurrents dont souffrait Victoria et les dispositions prises afin qu'elle soit traitée à la « Clinique Jasiak du sommeil » située à Eureka Springs, dans l'Arkansas. Cette clinique est diri-

gée par le docteur Piotr Jasiak, un médecin, scientifique et chercheur polonais, spécialisé dans les troubles du sommeil, ayant fui l'Europe de l'Est pour Londres avant la Grande Guerre afin d'échapper à l'oppression politique de ses compatriotes polonais. Il a ensuite découvert aux États-Unis un mouvement de médecine alternative, basé sur les eaux de source naturellement chaudes des monts Ozark dans l'Arkansas. Fasciné par les possibilités que ces eaux pourraient avoir sur ses recherches, le docteur Jasiak a déménagé à Eureka Springs et y a ouvert sa clinique. Dans les années précédant la Grande Guerre et celles qui ont suivi, la clinique a gagné une vraie réputation parmi les membres d'un cénacle particulier.

Le docteur Jasiak est un scientifique extrémiste dans son domaine, repoussant sans cesse les limites de la médecine accréditée et de la science, dans une quête pour percer les secrets des rêves et du sommeil. En l'occurrence, l'eau de source minérale Ozark était exactement ce dont le docteur Jasiak avait besoin pour faire une véritable découverte dans son traitement radical des troubles du rêve. Il conçut et construisit une machine qui transfère de l'eau minérale dans le cerveau d'un patient, puis « exfiltre » cette eau minérale avec les rêves du patient. Le filtrat extrait du patient ne peut être décrit que comme une infusion de rêve : une eau minérale translucide avec des volutes d'un blanc laiteux mélangées avec un peu de liquide cervical irisé. Si une petite quantité d'infusion de rêve est ingérée, la personne voit et éprouve le rêve recueilli dans le breuvage. Si une grande quantité est ingérée, la conscience onirique de la personne est transportée dans les Contrées du Rêve.

Le docteur Jasiak a commencé à goûter les rêves de chaque patient, et quand il a entamé ceux de Victoria, il a découvert la source des cauchemars de cette dernière : un météore gigantesque se dirigeant à toute allure en direction de la Terre. Mais en examinant plus avant les rêves de la jeune femme, le docteur Jasiak a compris que ce météore ne se dirigeait en réalité pas vraiment vers la Terre que nous connaissons, mais vers les Contrées du Rêve… plus précisément vers le phare de Leng, une tour noire et mystérieuse située au centre du plateau de Leng. L'enquête du docteur Jasiak (dont il a rendu compte dans son journal) lui a révélé que si le météore frappait la tour, le choc se traduirait par la destruction totale des Contrées du Rêve, mais aussi, par extension, par la fin de toute vie humaine sur la Terre du Monde de l'éveil. L'enquête du docteur Jasiak a inclus de courtes excursions dans les Contrées du Rêve, où il a rencontré Nasht et Kaman-Thah, les prêtres qui sont les gardiens des Contrées.

Au bout du compte, le docteur Jasiak a découvert qu'une âme humaine vivante devait être sacrifiée dans la source d'énergie alimentant le sombre phare de Leng afin d'augmenter la puissance du faisceau d'énergie émis par lui. Ce faisceau d'énergie accru sera alors suffisamment puissant pour faire dévier le météore et l'éloigner de la Terre des Contrées du Rêve. Pourtant, avant que le docteur Jasiak ait pu étudier davantage un moyen d'empêcher la destruction des deux mondes, il fut enlevé par des Maigres Bêtes de la Nuit envoyées par le Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire, le moine solitaire du monastère Tcho-Tcho situé au bord du plateau de Leng. Les investigations du docteur dans le cauchemar de Victoria avaient en effet attiré l'attention du moine qui, pour des raisons qu'il n'avait pu acquérir qu'en visionnant l'avenir, captura le docteur Jasiak afin d'attirer les investigateurs jusque dans les Contrées du Rêve. Une fois que les investigateurs auront rencontré le moine, il jouera pour eux le rôle d'un marionnettiste en essayant de les faire danser tout en tirant les ficelles.

Le but ultime des investigateurs, qu'ils découvriront au cours de leur quête, est de retrouver le docteur Jasiak, de le libérer, puis de sacrifier une âme dans la source d'énergie du phare de Leng. Ce sacrifice modifiera la direction du météore afin qu'il rate les Contrées du Rêve terrestres et poursuive son cours – sans plus être une menace ? – à travers l'espace. Le moine, le Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire, est un avatar d'Hastur, et, dans l'une des scènes de l'aventure, il aura l'occasion de marquer un investigateur du Signe Jaune. Cette aventure expliquera au Gardien comment il pourra gérer (dans une amplitude limitée) cet investigateur marqué. Ce mécanisme est conçu afin de créer des moments de haut dilemme moral entre les investigateurs.

Les Contrées du Rêve

Les Contrées du Rêve sont un domaine sans pareil où l'on peut se rendre en dormant. Les résidents permanents des Contrées du Rêve appellent à juste titre ce type de visiteurs des « rêveurs », et le domaine d'où ils viennent « le Monde de l'éveil ». Pour plus d'informations sur Les Contrées du Rêve, référez-vous à l'annexe du *Manuel du Gardien* intitulée « Les Contrées du Rêve » (p. 428-431) ou au supplément *Les Contrées du Rêve* (à paraître aux éditions Sans-Détour courant 2017).

LA SOCIÉTÉ INTERNATIONALE D'HISTOIRE ET D'ARCHÉOLOGIE

Le fléau tout à la fois des Gardiens et des joueurs est la question qui suit, vieille comme le monde : « Pourquoi ce groupe de citoyens, fait de bric et de broc, représentant des historiques, âges, et professions si divers, se mettrait-il à enquêter ensemble sur ce mystère ? » La Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie est une réponse possible à cette interrogation.

La Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie est une organisation privée, similaire à d'autres telles que la franc-maçonnerie, le Lion's Club, ou l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent. « La Société », comme elle est appelée par ses membres, est organisée en sphères, chacune étant dirigée par un Conseil régissant les membres de cette Sphère et coordonnant toutes les activités au sein de leur sphère d'influence, tel que défini par leur charte. La charte de chaque Sphère définit les sphères d'influence géographiques, théologiques et technologiques dont ses membres sont responsables. Une Sphère de la Société peut avoir des sphères d'influence qui se chevauchent avec celles d'une autre Sphère de la Société, mais généralement chaque Sphère est une autorité reconnue sur une sphère d'influence donnée. La Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie est une organisation mondiale dont les Sphères sont localisées en Amérique du Nord, en Europe de l'Ouest, et en Orient.

Les profils des adhérents à la Société sont extrêmement diversifiés, appartenant à différents âges, classes, origines ethniques et nationalités. La Société s'efforce de placer les nouveaux membres dans une Sphère qui bénéficiera au mieux de leurs connaissances et compétences. Très peu de membres de la Société ont un travail exclusivement axé sur les affaires de la Société ; tout au contraire, de nombreux membres, y compris ceux du Conseil, occupent des emplois réguliers à l'extérieur de la Société. Aux yeux du grand public, la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie est une organisation dédiée à la préservation de l'histoire et des artefacts historiques, tandis que chaque Sphère est une entité philanthropique apportant sa contribution à des organismes de bienfaisance locaux en établissant des partenariats avec d'autres organisations philanthropiques, des universités ou des clergés. Cependant, derrière ses portes closes, la Société est une organisation se dotant d'une connaissance croissante sur le Mythe. Elle cherche à élargir son savoir sur l'étrange et l'insolite, mais a découvert en même temps qu'il s'agissait d'un processus lent et difficile. Le peu de connaissances que la Société possède est bien gardé par ses cadres supérieurs qui, à l'occasion, essayent d'acquérir des informations supplémentaires ou œuvrent à empêcher que la connaissance du Mythe se vulgarise. Le principe fondamental et caché de la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie est de protéger l'humanité face au Mythe, même si cela signifie apprendre autant de données interdites que possible. La devise de la Société est : « Cudendum Futuro Intelligendo Praeterito », ce qui signifie en latin : « Comprendre le passé, forger l'avenir. »

Résumé de l'enquête

Les investigateurs de *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng* sont initialement chargés de comprendre pourquoi la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie a perdu tout contact avec l'une de ses consultantes, pour se lancer ensuite dans une aventure beaucoup plus vaste exigeant qu'ils basculent dans les Contrées du Rêve – s'il leur reste bien sûr un dernier espoir de sauver le monde.

Commencement pour les joueurs

Où les investigateurs rencontrent un cadre supérieur de la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie et obtiennent des informations sur les œuvres d'art et les capacités psychiques de Victoria Foster, sur ses cauchemars, sur la manière dont la Société l'a envoyée se faire soigner, et enfin sur la perte subséquente de tout contact avec la clinique du docteur Jasiak dans l'Arkansas. La Société a pris des dispositions pour que les investigateurs se rendent à la clinique du docteur Jasiak, mais avant leur départ, ils sont priés de jeter un coup d'œil à l'atelier artistique/logement de Victoria. Cette scène se termine lorsque les investigateurs partent pour l'Arkansas.

Scène 1 - Eureka Springs, dans l'Arkansas

Dans laquelle les investigateurs arrivent à Eureka Springs et se rendent à la clinique du sommeil du docteur Jasiak. Ils ont alors l'occasion de fouiller le bâtiment et son parc, et peuvent également rencontrer et parler avec Joseph Hon'ga, un homme-médecine indien de la nation Osage. Lors de cette scène, ils apprendront que Victoria est morte, que le docteur Jasiak a disparu, mais ils découvriront également la machine « d'extraction des rêves » du docteur et la catastrophe imminente annoncée par les cauchemars de Victoria. Les investigateurs apprendront aussi l'existence des Contrées du Rêve et des indices suggérant qu'ils doivent s'y rendre s'ils veulent poursuivre leur enquête. Cette scène se termine lorsque les investigateurs se préparent à basculer dans les Contrées du Rêve.

Scène 2 - Dans les Contrées du Rêve

Dans laquelle les investigateurs utilisent l'un des moyens découverts dans la scène précédente pour voyager vers les Contrées du Rêve. Ils rencontrent les prêtres Nasht et Kaman-Thah dans la Caverne de la Flamme et sont ensuite transportés vers Ngamdo-Leng, un village Tcho-Tcho situé sur la côte orientale du plateau de Leng. Cette scène se termine lorsque les investigateurs se rendent au monastère Tcho-Tcho, dans les montagnes au bord du plateau de Leng.

Scène 3 - Le monastère préhistorique

Dans laquelle les investigateurs arrivent au monastère et rencontrent le Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire. Les investigateurs acquièrent une flûte auprès du prêtre, mais au prix de l'un d'entre eux qui se retrouve marqué du Signe Jaune. Les investigateurs peuvent également rencontrer des versions oniriques de patients morts du docteur Jasiak, dont Victoria, qui font tous pénitence dans le monastère. Cette scène se termine lorsque les investigateurs choisissent le chemin qui leur permettra d'atteindre le phare de Leng, par voie terrestre ou souterraine.

Scène 4 - La route souterraine

Dans laquelle les investigateurs traversent des cavernes souterraines et des tunnels de goules pour atteindre le phare de Leng. Ce chemin est physiquement difficile et épuisant pour les investigateurs. Cette scène se termine lorsqu'ils découvrent l'entrée souterraine donnant sur le phare de Leng.

Scène 5 - La route terrestre

Dans laquelle les investigateurs traversent le plateau de Leng pour atteindre le phare de Leng. Ce chemin est physiquement plus facile, mais contient des dangers plus grands. Cette scène se termine lorsque les investigateurs trouvent la porte menant au phare de Leng.

Scène 6 - Le phare de Leng

Dans laquelle les investigateurs explorent le phare de Leng et rencontrent un bal masqué carcosien. Ils croisent à nouveau le mystérieux Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire, qui les met au défi de retrouver le docteur Jasiak, afin de se sauver, eux-mêmes et le reste du Monde de l'éveil. Cette scène se termine lorsque les investigateurs acceptent le défi ou succombent pour devenir esclaves de Carcosa.

Scène 7 - Un météore sur Leng

Dans laquelle les investigateurs fouillent le phare de Leng à la recherche du docteur Jasiak. L'aventure se termine lorsqu'ils tentent d'achever le sacrifice nécessaire pour modifier la direction du météore qui se rapproche.

Commencement pour les joueurs

Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng commence alors que les investigateurs assistent à une réunion, à 11 h du matin le lundi 28 novembre 1927, dans le bureau de M. Brian Courtemanche, de Courtemanche, Ashman, & Partners dans la ville d'Arkham sur East Armitage Street dans le centre-ville. Le bureau de M. Courtemanche est situé au deuxième étage, d'où il a une belle vue sur le square de l'Indépendance. Son cabinet d'avocat est décoré de manière traditionnelle, avec des meubles en bois teintés sombres, une grande mappemonde ornementée très ancienne, un tapis pelucheux, des fauteuils en cuir souple, et des étagères remplies de livres de loi de l'État fédéral du Massachusetts. Cette impression générale est légèrement compensée par les bibelots bizarres et uniques disséminés sur presque toutes les surfaces, dont une boule à neige ancienne de la tour Eiffel, une aiguille en os inuit, un brûleur d'huile égyptien en verre, et un pot à pharmacie vénitien en majolique du XVI^{e} siècle – Courtemanche y conserve du tabac.

Aucun des livres ou bibelots présents dans la salle n'est lié au Mythe, mais si un investigateur regarde de très près la mappemonde et réussit un test de Trouver Objet Caché, il remarquera que plusieurs endroits y sont encerclés et marqués d'un nom. Parmi eux, on trouve le mont Fuji, au Japon ; le Krakatoa, en Indonésie ; le Svalbard, en Norvège ; et Leningrad, en Russie. Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans le bureau de M. Courtemanche.

En plus d'être avocat, M. Courtemanche est un membre éminent de la Sphère locale de Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie. On part ici du principe que tous les investigateurs sont des membres en règle de la Société, qu'ils soient des vétérans ou de nouvelles recrues. Le Gardien commence l'aventure en lisant ou en paraphrasant le texte qui suit et en donnant à chaque joueur une copie de l'Aide de jeu 01 - *Portrait de Victoria Foster* (cf. p. 91) (si les investigateurs ne font pas partie de la Société, le Gardien ajustera le texte en conséquence) :

« Bienvenue à tous, je vous remercie de votre venue ici aujourd'hui », dit M. Courtemanche en retirant de sa poche une chevalière en argent avec un motif orné. Il la met à son auriculaire gauche. Le motif de la chevalière est celui de la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie, et la chevalière elle-même est un symbole de ses fonctions au sein de l'organisation.

Note pour le Gardien

Rappelez aux joueurs que chaque investigateur dispose d'une carte de membre portant le même logotype, mais que, comme aucun d'entre eux n'a de fonctions au sein de l'organisation, ils n'ont pas d'ornementation additionnelle.

« La Société avait bon espoir que vous seriez prêts à vous pencher sur un problème qui nous préoccupe. Comme vous le savez, la Société dispose d'une grande variété de consultants à disposition pour une grande variété d'objectifs. L'un de ces consultants est une certaine Miss Victoria Foster, une artiste locale dont le travail est non seulement magnifique et brillant, mais également acclamé par la critique. Je ne suis bien entendu pas critique d'art, mais on me dit que cela est dû principalement au fait que ses travaux ont vu ces derniers temps un changement radical de style et d'équilibre, en passant de l'expressionnisme vers le surréalisme. La Société cherche à l'engager, parce que nous croyons que la véritable source de ce nouveau style artistique est en fait une sorte de sensibilité inconnue tournée vers le monde qui l'environne. »

« Il n'y a pas si longtemps, Miss Foster a commencé à devenir la proie de rêves entravant sa capacité à canaliser ses impressions psychiques à travers son art. Ces cauchemars l'ont écartelée et conduite aux frontières de la folie. La Société n'est pas dépourvue de cœur, de sorte que nous avons recherché un expert en rêves et en troubles du sommeil afin de pouvoir l'aider, et nous avons découvert l'existence du docteur Piotr Jasiak, à Eureka Springs, dans l'Arkansas, chef de file dans la thérapie et le traitement de pointe sur le sujet. Nous avons conduit Miss Foster à la clinique du docteur Jasiak dès que nous l'avons pu, et nous avions bon espoir qu'elle serait bientôt en mesure de revenir à Arkham reposée et prête à retravailler. »

« C'était il y a sept semaines, et nous avons maintenant perdu tout contact avec le docteur Jasiak et sa clinique. Nos lettres et télégrammes restent sans réponse, et l'opératrice est incapable de connecter le moindre appel, parce que la clinique Jasiak du sommeil ne possède pas le téléphone. Si vous acceptez cette mission, nous avons pris des dispositions pour que vous partiez pour Eureka Spring dès demain matin. Comme d'habitude, la Société vous défraiera pour le temps que vous y consacrerez ; cette mission sera rémunérée au coût habituel de 50 $ par semaine, avec une semaine d'avance. »

Sans attendre de réponse, M. Courtemanche ouvre un tiroir de son bureau et en retire une enveloppe blanche ordinaire dans laquelle il prend des billets de 50 $, dont il donne un unique exemplaire à chaque investigateur. Il saisit alors une photographie dans le tiroir de son bureau et la tend à l'investigateur le plus proche de lui, avant de dire :

Aide de jeu 01
Portrait de Victoria Foster

Brian Courtemanche, avocat m'as-tu-vu - 42 ans

FOR	65
CON	65
TAI	65
DEX	50
APP	60
INT	70
POU	60
ÉDU	80

Points de vie :	13
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	7
Santé mentale :	51
Points de magie :	12

Compétences :

Baratin	45 %
Bibliothèque	55 %
Comptabilité	60 %
Crédit	55 %
Droit	70 %
Langue	
- Anglais	90 %
- Latin	35 %
Mythe de Cthulhu	6 %
Persuasion	65 %
Psychologie	60 %

Description : Taille et carrure moyennes, porte des lunettes ovales à monture métallique. Possède d'épais cheveux châtain clair coupés ras, dans un style classique. Est rasé de près. Porte des vêtements traditionnels comme il sied à sa profession, et apprécie une pipe de temps en temps, remplie avec un mélange de tabacs aromatiques. Il a toujours sur lui un stylo à plume Waterman.

Écoles et diplômes : Emerson College - Bachelor of Arts, Faculté de Droit de l'Université Suffolk - Docteur en droit, a passé son certificat d'aptitude à la profession d'avocat.

« Voici la femme que vous recherchez. » Si les investigateurs acceptent la mission, M. Courtemanche conclut la rencontre par la déclaration suivante :

« Je vous remercie. Comme votre train ne part pas avant demain matin, cela vous dérangerait-il de passer par l'appartement de Miss Foster et de nourrir ses chats ? C'est moi qui m'en occupe habituellement, mais ma femme a des plans pour nous ce soir. » M. Courtemanche tire alors de sa poche une clé reliée à une chaîne. Il ouvre un autre tiroir de son bureau et en retire plusieurs enveloppes, une pour chaque investigateur. Chacune contient des billets de train pour l'Arkansas. « Sentez-vous libres de rendre la clé par la fente à lettres de mon bureau une fois que vous aurez terminé. Je vous remercie de me contacter dès que vous aurez découvert ce qui se passe à Eureka Springs. »

La réunion terminée, Courtemanche enlève sa chevalière de la Société et la remet dans sa poche. Puis il accompagne les investigateurs jusqu'à la porte. Si ces derniers l'interrogent sur ses plans du soir, il répond que lui et sa femme vont jouer au bridge.

Le studio de Victoria Foster

Le logement de Victoria est un atelier/studio industriel appartenant à la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie ; ce studio est situé au-dessus du Maguire Textile Co., une usine de textile située dans le quartier du fleuve à Arkham. Le studio est accessible par un escalier métallique – fondamentalement un escalier de secours – qui a été vissé sur l'extérieur du bâtiment de l'usine. L'appartement de Victoria Foster se trouve au deuxième étage de l'immeuble, mais les investigateurs devront grimper trois niveaux de marches pour pouvoir y accéder. En effet, l'usine de textile en dessous englobe les deux premiers niveaux du bâtiment comme un seul étage, les bureaux au-dessus de l'usine étant situés sur ce qui serait le deuxième étage d'un immeuble normal, ce qui fait que l'appartement de Victoria se trouve sur un niveau équivalent à un troisième étage.
Sur le même palier que celui de Victoria se trouvent trois autres appartements. Lorsque les investigateurs arrivent sur place, ils sont inoccupés, tous loués par des étudiants fréquentant l'Université Miskatonic au moyen d'une bourse versée par la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie ; aucun d'entre eux n'est encore revenu de la fête de *Thanksgiving* passée en famille. Toutefois, si les voisins de Victoria arrivent à être interrogés à son sujet, ils savent très peu de choses sur elle. Ils ont des vies d'étudiants occupées et elle fait un peu bande à part, elle et ses chats.
L'accès à l'appartement ne sera pas un problème si les investigateurs ont avec eux la clé fournie par M. Courtemanche. Une fois entrés, ils remarqueront que la grande partie de ce studio de 365 m² est constituée d'une unique pièce avec un plafond à 7,60 m et de grandes fenêtres donnant sur le fleuve Miskatonic. Le seul endroit réellement privatif de l'appartement est une petite salle de bains contenant une toilette, une douche, un lavabo, et un petit meuble en bois. La partie principale de l'appartement est en fait subdivisée par le mobilier de la pièce, délimitant ainsi une chambre à coucher, une très petite cuisine, et, pour le reste, l'atelier artistique de la jeune femme.
Les trois chats de Victoria vivent en toute liberté dans l'appartement, et leurs gamelles de nourriture se trouvent dans le coin-cuisine. Ils ne portent aucune identification, de sorte que les investigateurs n'auront aucune idée de leurs noms.

Visuellement, l'un est un chat roux tigré, un autre est noir de jais, et le troisième est un chat tricolore. Ces animaux sont extrêmement chaleureux et aiment être caressés. Si en revanche un investigateur est allergique aux chats ou souffre d'ailurophobie – la peur irraisonnée des chats –, les trois félidés de l'appartement semblent tous être attirés par cet investigateur en particulier, plus que tout autre. Victoria se consacre à la peinture à l'huile, et quelques vingt-cinq toiles sont réparties dans son atelier. Six d'entre elles, constituées de croquis et de travaux préliminaires, sont posées sur des chevalets ou à proximité. Aucune ne permet d'anticiper ce que l'œuvre finale sera, mais toute personne réussissant un test d'*Arts et métiers (peinture et décoration)* ou d'*Histoire (art)*, ou un test de *Psychologie* avec une difficulté majeure, remarquera un certain malaise, dans les coups de crayon et de pinceau. Les dix-neuf autres toiles sont achevées, mais sont empilées et stockées dans l'appartement. La plupart appartiennent au style expressionniste antérieur de Victoria, qui précède la capacité qu'elle a développée depuis d'exprimer ses impressions oniriques dans son art. Seules deux toiles achevées sont dans son style surréaliste actuel. Aucune de ces dernières n'est cachée, et comme il n'y a que vingt-cinq tableaux en tout, aucun test de compétence n'est requis pour dénicher ces peintures de style surréaliste.

Lorsque les investigateurs découvrent les peintures surréalistes, donnez-leur les Aides de jeu 02 et 03. Celle de l'Aide de jeu 02 est intitulée *La Bibliothèque oubliée*, celle de l'Aide de jeu 03, *Un Météore sur Leng* (cf. p. 94).

Tout investigateur possédant la compétence Mythe de Cthulhu peut tenter d'effectuer un test. Avec une réussite, il lui faut effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D2 points), car il a le « sentiment » que les peintures suggèrent quelque chose se trouvant au-delà de la portée bornée de la compréhension humaine. Tout investigateur possédant une compétence artistique adéquate, comme Arts et métiers (peinture et décoration) ou Histoire (art), peut aussi effectuer un test. Sinon, un investigateur ayant de l'expérience dans l'estimation de la valeur des objets – travaillant par exemple dans une salle de vente aux enchères – peut effectuer un test de Connaissance avec une difficulté majeure. La réussite à l'un de ces tests permettra à l'investigateur en question de se rendre compte que les peintures de style surréaliste sont d'une grande qualité, et pourraient ainsi avoir une grande valeur.

Si les investigateurs penchent pour cette option et essaient de vendre ces peintures de style surréaliste, ceux qui sont compétents en art peuvent récupérer 125 $ d'*Un Météore sur Leng*, et 3D10 dollars supplémentaires pour des investigateurs expérimentés dans le recel de biens volés. Il faudra à un investigateur « normal » 1D8+2 jours pour trouver un acheteur à la peinture, tandis que les investigateurs compétents en art ou en recel de biens volés pourront le dénicher en seulement 1D6 heures. Comme les investigateurs sont censés prendre le train pour l'Arkansas le lendemain matin, ils auront donc peu de temps pour tenter ce genre de vente. De ce fait, tout acheteur subissant des pressions pour acheter la peinture avant le départ des investigateurs n'achètera le tableau que pour un prix 30 % inférieur à la valeur de marché – à moins que l'acheteur ne soit influencé par un test de Persuasion.

Si les investigateurs tentent de vendre *La Bibliothèque oubliée*, ils peuvent gagner 75 $, mais affrontent les mêmes obstacles de procédure qu'avec la précédente peinture. S'ils essaient en revanche de vendre les peintures de style expressionniste, chacune peut rapporter entre 3 $ et 5 $ chacune, mais il faudra plusieurs mois pour vendre toute la collection, ou 2D6 jours par peinture.

Le studio/atelier de Victoria ne contient rien d'autre ayant une réelle valeur. Les investigateurs sont cependant libres de passer la soirée à Arkham s'ils le désirent. Leur train doit partir le lendemain matin à 7 h 30.

Si M. Courtemanche ou la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie découvrent que l'une des peintures de Victoria a été emportée par les investigateurs (qu'ils les aient vendues ou non), les coupables seront exclus de la Société. S'ils ont réussi à vendre l'une des peintures surréalistes, ou les deux, la Société engagera des poursuites contre eux. Étant donné que M. Courtemanche a déclaré qu'il nourrissait les chats de Victoria et a demandé aux investigateurs de s'en occuper parce qu'il ne pouvait pas le faire, les investigateurs devraient réaliser qu'il reprendra cette fonction une fois qu'ils seront partis pour l'Arkansas et jettera donc un œil quotidiennement à l'appartement. Il remarquera donc très certainement la disparition de l'un des tableaux.

aides de jeu 02 et 03

VOYAGER DE LA NOUVELLE-ANGLETERRE VERS L'ARKANSAS

En train : Chaque investigateur dispose de plusieurs billets de train payés à l'avance et de 50 $ en liquide. Leur trajet vers l'Arkansas est tout à fait banal et leur traversée de l'Amérique sur les rails laisse à chacun beaucoup de temps pour lire et se reposer. Le train qui va d'Arkham à New York est un train de banlieue normal avec des sièges standards, tandis que les billets pour les deux trajets suivants comprennent des cabines dans un wagon-lit. Chaque cabine-couchette peut accueillir deux adultes de manière très confortable, ou jusqu'à quatre adultes avec peu d'inconfort. Les investigateurs peuvent choisir la manière dont ils voyagent ensemble : les compagnies ferroviaires peuvent les accueillir comme ils le souhaitent.

	COMPAGNIE	DEPUIS	DÉPART	DIRECTION	ARRIVÉE	DURÉE
Train 1	Boston Maine RR	Arkham	07 h 30	New York	13 h 40	06 h 10
Train 2	Baltimore & Ohio RR	New York	15 h 20	Chicago	01 h 15	33 h 55
Train 3	Illinois Central RR	Chicago	08 h 45	Memphis	05 h 10	20 h 25

Le temps de trajet total d'Arkham à Memphis, incluant les escales, dure près de soixante-dix heures.

Par la route : Une fois à Memphis, les investigateurs devront trouver un moyen de se rendre à Eureka Springs. Il n'y a en effet pas de transport ferroviaire prenant des passagers vers cette ville, seulement un service de train de marchandises. Une option pourrait être d'emprunter la « route des vagabonds » pour Eureka Springs, mais les horaires des trains de marchandises ne sont pas librement disponibles et les clochards du coin seront réticents à discuter avec les investigateurs – sauf si cela se conclut par du travail, de l'argent, ou un peu d'alcool. Les investigateurs seront de toute façon probablement trop bien habillés pour se mêler efficacement aux vagabonds. En outre, les trains de marchandises à destination d'Eureka Springs seront presque impossibles à discerner pour les investigateurs. Si les investigateurs tentent de se mêler aux clochards et essayent de calculer quels sont les trains de marchandises qui se rendent à Eureka Springs, ils font chou blanc, car aucun clochard de la région de Memphis n'est familier avec les trains qui se rendent à cet endroit.
Les trains étant exclus, les investigateurs peuvent faire de l'auto-stop, prendre un car ou louer une voiture pour se rendre à Eureka Springs. Memphis se trouve à 513 kilomètres, la seule grande ville intermédiaire étant Little Rock, dans l'Arkansas.

De Memphis à Little Rock	220 kilomètres
De Little Rock à Eureka Springs	293 kilomètres
Distance totale	513 kilomètres

- **En faisant du stop** — L'Amérique des années 1920, en dépit du Mythe, est une période où les gens étaient certainement plus dignes de confiance envers les étrangers qu'ils ne le sont aujourd'hui. Avec un test de Chance de groupe réussi, une voiture ou un camion de ferme se range sur le bord de la route et son chauffeur propose de prendre les investigateurs en stop pour 4D10 kilomètres. Si le résultat est une réussite extrême, le chauffeur les emmène même pour le double de cette distance. Les investigateurs ne peuvent tenter ce test de Chance de groupe qu'une fois par heure. Chaque chauffeur amical conduira à la vitesse rapide de 65 km/h. Si les investigateurs choisissent de faire du stop, cela peut donc leur prendre un certain temps pour atteindre Eureka Springs.
- **En autocar** — Les itinéraires et les horaires des cars sont beaucoup plus nombreux et variés, et les investigateurs peuvent facilement trouver une station de cars de la compagnie Greyhound. Le billet vers Eureka Springs, via Little Rock, coûte 1 $; le car part à 10 h 30 et arrive à Eureka Springs à 19 h 00. Mais en raison de la circulation en accordéon du car, il faut plus de huit heures pour arriver à Eureka Springs.
- **En louant une voiture** — La location de voiture est devenue populaire en 1910, de sorte que les investigateurs peuvent effectivement en louer une pour se rendre à Eureka Springs. S'ils se renseignent pour trouver une société de location, ils découvrent à proximité de la gare une agence appartenant à la Jacobs Rent-A-Car Company, où ils peuvent louer une voiture pour 3 $/jour. Le véhicule qui leur sera proposé est une berline Buick Model 27. Les limites de vitesse affichées vers Eureka Springs tournent en moyenne autour de 50 km/h, mais la voiture peut monter de manière fiable jusqu'à 80 km/h. Si les investigateurs choisissent de dépasser la limite de vitesse dans un rayon d'environ 15 km autour d'une grande ville, comme Memphis ou Little Rock, le conducteur doit effectuer un test de Chance. Le rater indique qu'un agent de police à moto en planque a repéré les investigateurs. Un test de Persuasion assorti d'une réussite extrême effectué par le conducteur lui fera éviter l'amende, tandis qu'un test assorti d'une maladresse verra l'officier de police inventer de toutes pièces des infractions supplémentaires sur la contravention qu'il délivre au conducteur. Le PV coûtera à ce dernier entre 15 $ et 40 $, selon la teneur des échanges entre lui et l'agent de police.

Commencement pour les joueurs

Eureka Springs est une station balnéaire et une ville thermale nichée dans les monts Ozark, célèbres pour les propriétés curatives de l'eau que l'on puise dans les sources d'eau minérale naturelle situées à proximité. La ville est connue pour son architecture victorienne et son organisation en rues étroites serpentant sur un terrain vallonné, dépourvue d'intersection droite. Certains bâtiments ont des entrées au niveau de la rue sur plus d'un étage. Abritant une population d'environ 2300 âmes, la ville possède un bureau de poste, quelques hôtels, des établissements *bed and breakfast*, une épicerie, une bibliothèque publique, deux chapelles, et un certain nombre de commerces répondant aux besoins des touristes qui viennent pour les sources et les eaux curatives de la région, y compris les établissements d'eaux thermales et de bains. Environ un tiers de la population d'Eureka Springs se compose d'enfants ou de personnes âgées, la majorité des deux tiers restants étant employée par les sociétés entretenant les industries du tourisme et des eaux thermales.

Une fois les investigateurs arrivés, ils peuvent être tentés de réserver une chambre d'hôtel. Plusieurs établissements sont disponibles dans et autour du centre-ville d'Eureka Springs, dont l'*Hôtel Allred*, le *Grand Central Hotel* et le *Basin Parc Hotel*. La saison est terminée, mais tous sont encore ouverts. Ils proposent des tarifs assez comparables, les chambres étant disponibles pour 1 $/nuit, petit déjeuner inclus. Tout le monde est aimable et s'efforce de rendre le séjour de chaque visiteur à Eureka Springs agréable. Presque tous les magasins et hôtels de la ville possèdent un petit présentoir de brochures publicitaires désignant les attractions touristiques locales. Si un investigateur parcourt ce présentoir, il déniche une brochure concernant la clinique du sommeil du docteur Jasiak (Aide de jeu 04 p. 98), qui vante les titres et l'expérience du docteur Jasiak dans le domaine de la médecine du sommeil et fournit des détails sur sa venue en Amérique depuis la Pologne. Elle inclut également un portrait du docteur et une carte permettant de localiser la clinique.

Les investigateurs peuvent vouloir se renseigner afin de savoir si Victoria Foster a été cliente dans tous ou certains de ces hôtels. Un test de Persuasion réussi au *Basin Park Hotel* informe les investigateurs qu'elle y est effectivement descendue pour une nuit, le 7 octobre 1927 – si l'investigateur posant la question ajoute un pot-de-vin d'au moins 2 $, il peut multiplier par deux sa compétence de Persuasion avant de tenter le test. Le gérant de l'hôtel, M. Edward Peacock, se souvient également qu'elle a pris le lendemain un taxi (il le sait en connaissance de cause : c'est lui qui l'a réservé par téléphone), à destination de la clinique du docteur Jasiak. Le chauffeur de taxi, qui s'appelle Norman Murray, confirmera avoir conduit une jeune femme à la clinique.

LES EAUX CURATIVES D'EUREKA SPRINGS

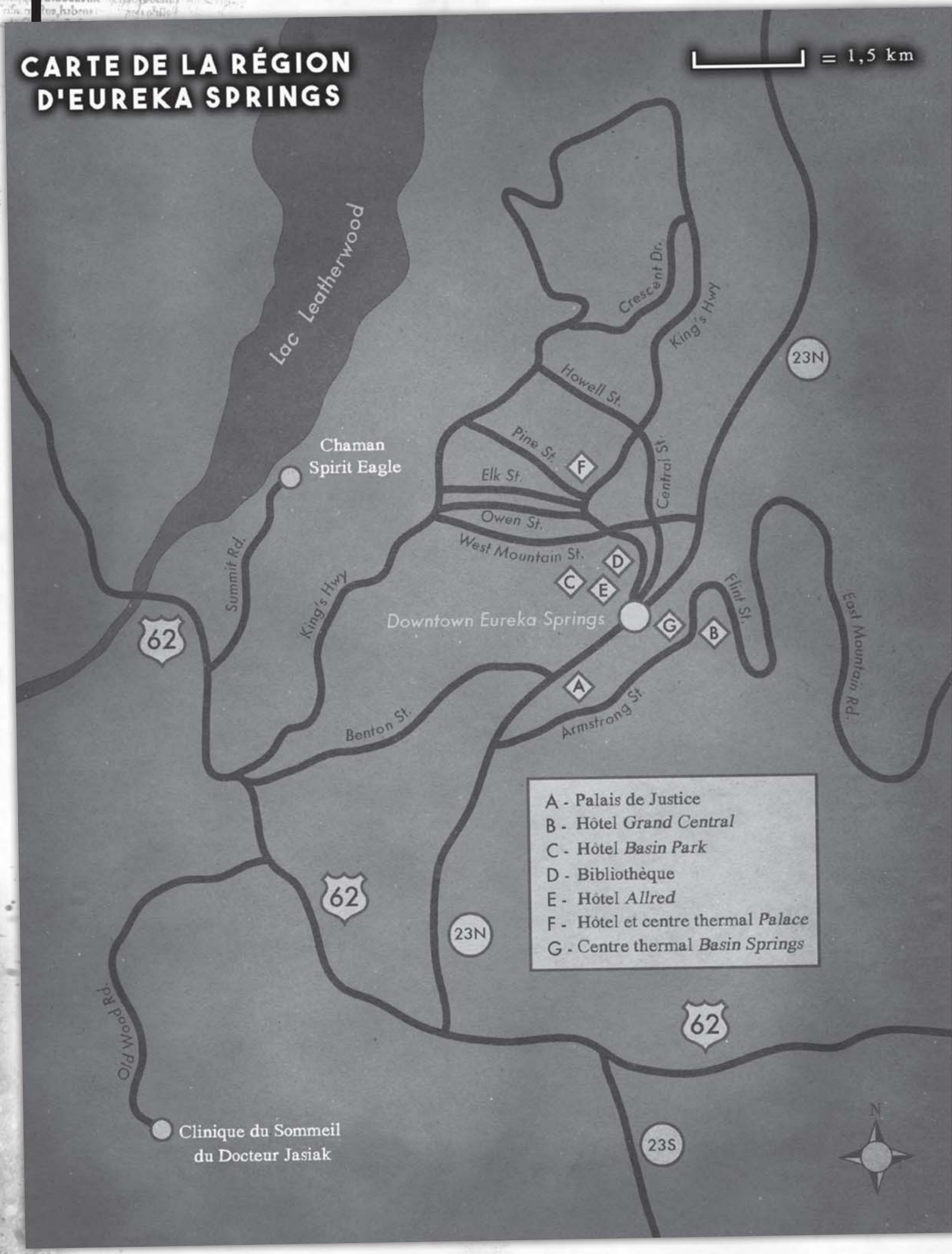
On raconte qu'Eureka Springs s'est établie sur un domaine sacré. Les eaux du coin étaient si vénérées que les tribus en guerre ne pouvaient se battre aux Sources [NdT : Springs signifie précisément Sources]. Pendant des siècles, la région appelée Basin Spring procura ainsi un endroit de rassemblement paisible aux tribus qui s'y rendaient.

On raconte que le premier colon blanc à « découvrir » les Sources curatives fut le docteur Alvah Jackson. Il utilisa ces eaux pour guérir son fils d'une affection à l'œil en 1856. Ces eaux furent également employées par le Cave Hospital du docteur Jackson pour soigner les combattants lors de la Guerre de Sécession et ultérieurement. Le docteur organisa un véritable commerce et vendit ainsi *l'eau pour les yeux du docteur Jackson*.

Les guérisons miraculeuses d'Eureka Springs restèrent une curiosité locale jusqu'en 1879, lorsque l'ami et compagnon de chasse du docteur Jackson, le juge J. B. Saunders, fut à son tour guéri d'une maladie invalidante au cours d'une visite à Basin Spring. Le juge utilisa alors son influence considérable pour faire la promotion des Sources auprès de ses amis et de sa famille dans tout l'État.

Des photos datant de la fin des années 1800 représentent de petites foules rassemblées aux Sources et prenant part au « traitement par l'eau » à partir de cruches, de tasses en fer-blanc, et de louches. Une opération de mise en bouteilles fut rapidement organisée pour capitaliser cette cure nouvellement créée, et la marque *Eau d'Ozarka* permet de retracer l'histoire de ce commerce jusqu'aux premiers entrepreneurs d'Eureka Springs. Beaucoup de guérisons miraculeuses ont été signalées dans les témoignages parus dans les journaux de l'époque. Les eaux d'Eureka Springs ont été créditées d'exploits étonnants, parmi lesquels la guérison de maladies redoutées et la magnétisation de tout métal ayant été plongé dans la Source magnétique.

Si un investigateur veut prendre les eaux, les deux établissements à proximité que sont le *Palace Hotel & Bath House*, ainsi que le *Basin Springs Bath House*, seront ouverts pendant la journée. Les services disponibles incluent les massages, les douches, les bains froids ou chauds, les bains d'air chaud et les bains électriques, les bains galvaniques, les traitements médicamenteux, les caissons de sudation, les rayons violets, ainsi que les bains vibrants et radiants. Les bonnes manières sont de rigueur et on s'attend à ce qu'elles le restent tout du long du soin. Si ce n'est pas le cas, l'investigateur est éjecté de l'établissement et subit une perte de -1D3 % à sa compétence Crédit, sauf si un test de Chance est réussi. Les services coûtent quelques dollars, et, à la discrétion du Gardien, l'investigateur gagne un point de Santé mentale pour le fait d'avoir pris les eaux.


CARTE DE LA RÉGION D'EUREKA SPRINGS
= 1,5 km
Lac Leatherwood
Crescent Dr.
King's Hwy
23N
Howell St.
Pine St.
Elk St.
Owen St.
West Mountain St.
Central St.
Chaman Spirit Eagle
Summit Rd.
King's Hwy
62
Downtown Eureka Springs
Flint St.
East Mountain Rd.
Benton St.
Armstrong St.
A - Palais de Justice
B - Hôtel Grand Central
C - Hôtel Basin Park
D - Bibliothèque
E - Hôtel Allred
F - Hôtel et centre thermal Palace
G - Centre thermal Basin Springs
62
23N
62
Old Wood Rd.
Clinique du Sommeil du Docteur Jasiak
23S
N

NOTE AU SUJET DE LA CARTE DE « LA CLINIQUE DU SOMMEIL DU DOCTEUR JASIAK »

La clinique du sommeil du docteur Jasiak est située dans les monts Ozark, à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du niveau de la mer, ce dernier constituant habituellement l'« Altitude Zéro » sur les cartes véritables. Les lignes de contour et indications de niveau portées sur cette carte ne sont pas « alignées » sur le niveau de la mer. Pour faciliter l'utilisation de cette carte de jeu, les niveaux mentionnés indiquent zéro à l'altitude à laquelle la clinique se trouve. Ainsi, une ligne de contour indiquée +3 est située 3 m au-dessus du niveau où se trouve la clinique. Inversement, une ligne de contour indiquée -3 est située 3 m en dessous de la clinique.

Scène 1
Eureka Springs, dans l'Arkansas

Cette scène débute alors que les investigateurs examinent l'Aide de jeu 04 (cf. ci-dessous) : la clinique du sommeil du docteur Jasiak est clairement indiquée sur le plan. Si les investigateurs possèdent une voiture, ils sont en mesure de pouvoir s'y rendre. S'ils ont fait de l'autostop ou emprunté un autocar jusqu'à Eureka Springs, ils peuvent louer un taxi pour faire la navette. Ou bien encore, si les investigateurs sont suffisamment aimables et persuasifs, ils peuvent, en réussissant un test de Crédit ou de Persuasion, convaincre le directeur-adjoint de l'hôtel de leur prêter son automobile, une Ford Model T Tudor Sedan qui n'a que deux ans et dispose de quatre places assises confortables. Il convient de noter que les rues à Eureka Springs sont très étroites, tout comme la route menant à la clinique du sommeil du docteur Jasiak. À moins que l'investigateur au volant ne fasse preuve de vigilance, tous ses tests de Conduite se feront à -10 %. Le trajet pour la clinique du docteur Jasiak prendra une heure depuis le centre-ville d'Eureka Springs, principalement en raison de cette étroitesse de la route qui serpente à travers le relief montagneux des monts Ozark. Si les investigateurs commencent à poser des questions au sujet du docteur Jasiak et de sa clinique, personne n'a d'information utile à leur donner. Leurs interlocuteurs savent seulement que, tous les quelques jours, le médecin descend depuis sa clinique à bord d'un camion rouge pour récupérer son courrier au bureau de poste, prendre ou déposer des patients à l'arrêt de bus de la ville, ou acheter des provisions. Le facteur principal de la ville, Lionel Messam, est la seule personne en ville effectuant des trajets jusqu'à la clinique, afin de délivrer des télégrammes au docteur. Tout ce qu'il peut dire, c'est que le docteur Jasiak est un homme poli passant le plus clair de son temps à travailler, à la chasse, ou avec Joseph Hon'-ga, le vieil homme qui gère « *Chaman Spirit Eagle* » à proximité du lac Leatherwood.

Aide de jeu 04 - Dépliant de la Clinique du Docteur Jasiak

Zone 1-1 - La Clinique du sommeil du docteur Jasiak

Lorsque le véhicule des investigateurs approche de la clinique, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

La montée longue et raide de l'allée de graviers s'adoucit alors que votre voiture se rapproche d'un petit cottage. Un panneau vert et jaune cloué à un arbre à proximité indique que l'établissement que vous avez devant vous est la « Clinique du sommeil du docteur Jasiak ». Un camion d'un rouge qui s'estompe, un Dodge ¾ de tonne 1925, est garé à côté de la bâtisse.

La « Carte de la clinique du docteur Jasiak » est une carte topographique illustrant le caractère isolé de la clinique, sa connexion avec la grotte où le docteur Jasiak recueille son eau de source, et le chemin que le docteur Jasiak a créé entre les deux. Elle dispose également de courbes de niveau en incréments de

1,50 m qui définissent les élévations relatives de la zone. Les monts Ozark sont densément boisés, et les forêts autour de la clinique du docteur Jasiak ne font pas exception. Les grands arbres et feuillages épais filtrent l'essentiel de la lumière du soleil disponible.

La clinique est une maison de campagne de deux niveaux de style victorien. Elle se trouve sur un épais bloc de pierre : il n'y a ni sous-sol, ni cave à légumes, ni vide sanitaire sous le bâtiment. Les investigateurs qui examinent le parc entourant la clinique ne trouvent rien qui sorte de l'ordinaire. Une petite dépendance est située à 15 mètres au nord de l'établissement, et un petit abri faisant 3 m par 3 m se trouve derrière, contenant quelques outils courants de jardinage, de camping et de creusement. Le Gardien a le dernier mot sur les éléments constituant cet équipement et sur l'état de chaque objet. Les investigateurs se trouvant du côté est de la clinique peuvent facilement repérer le chemin étroit qui descend dans la forêt jusqu'à la grotte de l'eau de source. Ils découvrent également une pile de quatre seaux propres près de la porte arrière de la clinique, utilisés par le docteur Jasiak pour transporter l'eau de la grotte jusqu'à la clinique.

Zone 1-2 - Le salon

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs entrent dans cette pièce :

En pénétrant dans la clinique, vous êtes assaillis par une odeur de pourriture ; cette senteur, bien que perceptible, n'est cependant pas très puissante. Hormis cela, ce salon est meublé avec un tapis en peau d'ours, un canapé, un fauteuil à bascule, et deux petites tables. Une grande tête de chevreuil 10 pointes est fixée au mur au-dessus de la cheminée. La maison n'est pas reliée au réseau électrique de la ville, ce qui explique pourquoi plusieurs lampes tempête sont disposées autour de la pièce, afin d'éclairer la demeure le soir. Aucune de ces lanternes n'est actuellement allumée. Situé au milieu du rez-de-chaussée, le salon est visible depuis les autres pièces de ce niveau et de l'escalier menant à l'étage.

Sur l'une des tables du salon se trouve une petite pile de brochures faisant la publicité de la clinique et comportant la photo du docteur Jasiak, la même que celle que les investigateurs ont peut-être vue à leur hôtel en ville. Trois boîtes d'allumettes pleines sont posées sur la cheminée. Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans le salon.

Zone 1-3 - La cuisine et salle à manger

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs entrent dans cette pièce :

Ce petit coin-cuisine possède une petite pompe à main permettant à une personne d'aspirer l'eau directement dans une bassine sans avoir à sortir et à utiliser un puits. L'essentiel de la cuisine est constitué par des meubles de rangement. Ceux montés sur le mur n'ont pas de portes et leur contenu est ainsi entièrement exposé, tandis que ceux au sol ont un drap sur eux. Il

y a également un petit meuble glacière, sous lequel le parquet montre à l'évidence qu'une grande mare d'eau stagnante se trouvait là auparavant. Le plancher est en effet déformé et décoloré sur environ 90 cm autour du meuble glacière. Cette pièce dispose également d'une table rustique avec six chaises, soigneusement poussées dessous, la table étant vide de tout article.

Si les investigateurs posent des questions à propos de l'odeur de décomposition, elle est la même dans la cuisine que dans toutes les autres pièces du rez-de-chaussée. Plusieurs produits en conserve et sacs de marchandises sèches sont stockés dans les meubles de rangement. Mais on y trouve également tout un ensemble de vaisselle et de couverts présentables. Le couvercle du meuble glacière est en place ; si un investigateur l'ouvre, l'odeur de pourriture devient nettement plus intense. Il n'y a plus de glace dans le meuble, mais deux livres de viande de cerf au fond qui sont en train de se décomposer.
En réussissant un test de Naturalisme, un investigateur peut estimer qu'il faut environ deux semaines pour que cette quantité de viande en arrive à cet état de décomposition. Ce même test de Naturalisme informe l'investigateur que l'endroit où le plancher est déformé et souillé est dû à la glace du meuble qui a fondu il y a au moins deux semaines. Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans la cuisine et la salle à manger.

Zone 1-4 - Le bureau du docteur Jasiak

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs entrent dans cette pièce :

Lorsque vous entrez dans cette pièce, il est clair qu'il s'agit du bureau du docteur Jasiak. Le long des murs se trouvent trois étagères de livres bien garnies, deux grands classeurs de 90 cm de haut en acier derrière un bureau, et un vaisselier avec des portes coulissantes en verre sur la moitié supérieure et des portes de bois sur la moitié inférieure. Un grand bureau domine le centre de la pièce. Un fauteuil en bois et cuir se trouve derrière le bureau, avec deux chaises en bois devant. Il y a plusieurs lampes tempête dans cette pièce, mais aucune n'est allumée. Le bureau met en évidence un hibou empaillé monté sur une branche décorative, à la base de laquelle est gravée la mention « Docteur Piotr Jasiak ». Deux livres reliés en cuir sont posés sur le bureau, ainsi que plusieurs papiers épars, une photo encadrée, et une machine à écrire L.C. Smith & Bros.
Un examen des étagères de livres révèle qu'elles sont remplies de toutes sortes de tomes scientifiques et médicaux. La moitié supérieure du vaisselier contient des dizaines de bouteilles et de flacons de verre répartis sur trois étagères. Tous les flacons de l'étagère du haut sont vides. L'étagère centrale contient des flacons avec un liquide ambré et une étiquette en papier collée dessus comportant deux initiales et une date. L'étagère du bas contient pour sa part de petites bouteilles en verre brun foncé et de grandes bouteilles de verre clair avec un liquide clair, chaque bouteille comportant également une étiquette.

Le bureau du docteur Jasiak contient de nombreux indices. Ils sont disposés au grand jour et sont mentionnés en passant dans la description de la pièce destinée à être lue à haute voix aux joueurs ; il n'y a donc aucune nécessité pour les investigateurs d'utiliser une compétence afin de les découvrir. Si le Gardien sent que les investigateurs s'apprêtent à négliger un indice critique, il peut envisager de demander à un ou plusieurs d'entre eux d'effectuer un test d'Idée. Un test réussi pourrait représenter une réflexion en arrière-plan de leur esprit selon laquelle il faut revérifier le bureau. Le Gardien peut aussi simplement laisser les investigateurs agir à leur guise – ils peuvent de toute façon progresser dans le scénario avec tous les indices qu'ils ont déjà recueillis.

Les indices notables présents dans le bureau sont : les livres reliés en cuir (les journaux du docteur Jasiak) posés sur le bureau, les papiers éparpillés sur le bureau, la photo encadrée sur le bureau, les flacons de liquide ambré sur l'étagère du milieu du vaisselier, les bouteilles en verre brun et les bouteilles en verre clair sur l'étagère du bas du vaisselier, et un livre particulier « caché » dans la bibliothèque. Ce livre est le seul indice nécessitant de réussir un test de Trouver Objet Caché pour le découvrir ; il n'est considéré comme caché que parce que son échelle physique le rend extrêmement facile à négliger du fait de la présence des autres livres physiquement plus grands qui l'engloutissent sur l'étagère. Les indices suivants sont décrits en fonction de leur situation dans la pièce.

Le bureau et les classeurs du docteur Jasiak

Les journaux

Les deux livres reliés en cuir posés sur le bureau sont les journaux personnels du docteur Jasiak. Ils sont remplis de notes manuscrites du docteur rédigées dans sa langue natale, le polonais. Il faut une semaine pour lire chacun d'entre eux. La langue polonaise est similaire à d'autres langues classées comme langues slaves occidentales ; tout investigateur connaissant le tchèque, le slovaque, le cachoube, le silésien, ou le sorabe, est donc également capable de lire les journaux sans l'aide d'un dictionnaire de traduction, mais avec un malus de -5 % à sa compétence linguistique. L'investigateur utilisant un dictionnaire anglais-polonais – un exemplaire est disponible à la bibliothèque d'Eureka Springs – doit ajouter une semaine de temps de lecture pour chaque volume. Cela dit, s'il faut davantage de temps pour traduire chaque journal en utilisant un dictionnaire anglais-polonais, cela signifie aussi que l'investigateur peut déchiffrer son contenu sans avoir à effectuer de test de compétence. Le premier journal couvre l'année 1926, le deuxième l'année 1927.
Le journal de 1926 détaille les théories et les plans de construction de la machine d'extraction des rêves du docteur Jasiak. Il ne contient aucun sort ou connaissance liés au Mythe, mais la nature franchement bizarre de ce journal demande d'effectuer un petit test de Santé mentale (perte 0/1 point). À la fin de la lecture de ce journal, le lecteur acquiert la possibilité d'effectuer des tests d'expérience pour les compétences Électricité, Mécanique, et Médecine. Selon les notes, une fois la machine connectée au crâne du patient, elle infiltre de l'eau minérale dans le crâne du patient, lui lavant le cerveau avant d'en extraire en retour le mélange d'eau minérale et de fluide cervical. Ce mélange est ensuite filtré, le filtrat résultant étant stocké dans un flacon de verre. En réussissant un test de Médecine, l'investigateur apprend la procédure d'extraction des rêves du docteur Jasiak telle qu'indiqué dans l'encadré « La machine d'extraction des rêves du docteur Jasiak ». Les notes de ce journal ne contiennent aucun schéma, mais font référence aux plans de la machine, qui sont indiqués ci-dessous dans l'indice « Les papiers épars ».
Dans son journal de 1927, le docteur Jasiak détaille l'utilisation pratique de sa machine sur des patients réels. L'ou-

vrage ne contient aucun sort, mais en raison des rêves particulièrement réalistes qui sont détaillés à l'intérieur, le lecteur acquiert + 3 % en *Mythe de Cthulhu* et + 5 % en *Savoir ès Rêves* (perte de Santé mentale : 1D3/1D4+1). À la fin de la lecture de ce deuxième journal, le lecteur gagne la possibilité d'effectuer des tests d'expérience pour les compétences Médecine et Psychologie. Ce journal détaille les rêves de chaque patient et leurs réactions face à la thérapie de la machine du docteur Jasiak.

Si l'on en croit les entrées les plus récentes de ce journal, les patients actuels du docteur Jasiak s'appellent Arthur Johnson, Evelyn Markinson, Howard Clark et Victoria Foster. Ces quatre patients sont tourmentés par le même cauchemar, dans lequel une énorme comète tueuse de planète est en train de se précipiter dans leur direction. Dans leurs cauchemars, ils se voient à l'extérieur d'une immense tour et sont témoins de la fin du monde lorsque la comète percute la tour, provoquant l'extinction de l'univers. Les notes du docteur Jasiak indiquent que ces cauchemars sont en train de conduire chaque patient vers la folie, à cause de réelles anxiétés et inquiétudes au sujet de la fin du monde.

Le journal détaille également la manière dont le docteur Jasiak ingère le filtrat dérivé de l'extrait de fluide cervical et d'eau minérale, qu'il baptise « infusion de rêve », et les effets provoqués lorsque l'on ingère le liquide. Selon les notes du docteur Jasiak, boire une infusion de rêve extraite d'un patient transporte le buveur dans le rêve de ce patient. Le médecin poursuit en affirmant que les expériences semblent si réelles que le buveur jurerait s'être tenu effectivement à l'extérieur de l'étrange tour. En vérité, un nouveau flacon d'infusion de rêve produit exactement cet effet : il transporte le buveur directement à l'endroit des Contrées du Rêve représenté dans le rêve ingéré – mais seulement si l'infusion de rêve a été extraite dans la semaine où le sujet a fait le rêve. En effet, au bout d'une semaine, la puissance de l'infusion de rêve faiblit, et l'ingestion du liquide ne fait que présenter le buveur devant l'entrée des Contrées du Rêve qui mène à la Caverne de la Flamme. Au bout de six mois, la concentration du liquide disparaît complètement et il ne fournit plus aucun aperçu sur les Contrées du Rêve. Selon les notes du docteur Jasiak, on peut extraire les rêves d'une personne en toute sécurité une fois par semaine. Notez qu'aucune de ces notes ne donne la moindre information sur l'affaiblissement progressif de la concentration de l'infusion de rêve, simplement parce que le docteur Jasiak n'a jamais bu une deuxième fois un échantillon d'infusion de rêve préalablement collecté – il avait toujours un approvisionnement constant de nouvelles infusions de rêve à goûter. Pour plus d'informations sur les flacons d'infusion de rêve, voir l'indice « Les flacons de liquide ambré » ci-dessous.

Une fois que les investigateurs ont traduit les pages du journal du docteur Jasiak, le Gardien peut leur lire les entrées suivantes. La première dit : « *07/11/27 — Je suis maintenant convaincu que le cauchemar évoquant une comète s'écrasant sur la Terre ne repose pas sur une menace visant le monde réel. Après avoir examiné les derniers documents astronomiques publiés, il est clair que les cieux ne contiennent aucun danger. Ce sont mes voyages dans leurs rêves qui m'ont convaincu que c'est le pays des rêves qui est réellement menacé. Bien que mon séjour dans leurs rêves soit bref, en raison de la comète percutant la tour et annihilant le songe, je le passe à explorer la tour. Je suis convaincu qu'elle est une connexion de pouvoir, qui pénètre le monde réel, et si la comète a réellement l'occasion de percuter cette tour noire, que la destruction retombera en cascade dans le monde réel. Si j'ai raison, tous les êtres vivants sur la Terre périront alors. Je prie Dieu de me tromper. Et j'ai une théorie : je pense que la comète peut être détournée. Je prévois de tester cette théorie lors de ma prochaine incursion dans les rêves de Victoria, la semaine prochaine.* » La deuxième dit : « *08/11/27 — Oh, les horreurs. Je sens qu'il me faut trouver un moyen d'extraire mes propres rêves. Je suis hanté par des démons sans visage. Ils me poursuivent à travers les Champs-Élysées de mon propre esprit. Je ne sais pas de quels recoins de mon subconscient ces démons se sont engendrés, mais j'ai vraiment peur car ils me donnent la chasse. Mon espoir est que le fait d'écrire ces notes exorcisera ces démons de mon esprit.* »

Les papiers épars

Ces documents sont les plans de la machine d'extraction de rêve du docteur Jasiak. Tout investigateur ayant 30 % ou plus en Mécanique peut comprendre ces schémas. Il faut quatre semaines pour construire la machine, ce qui nécessite 500 $ de matériaux, et le constructeur doit réussir un test de Mécanique une fois par semaine. La difficulté d'obtention des matériaux requis est laissée au choix du Gardien. Auprès de l'acheteur adéquat, ces plans ont une valeur de 250 $.

La photo encadrée

La photo posée sur le bureau montre le docteur Jasiak debout en compagnie de Joseph Hon'-ga. Les deux hommes se serrent la main tout en regardant la caméra en souriant. Les hommes se tiennent devant un tipi avec un panneau peint qui indique : « Eagle Spirit Medicine ». Si un investigateur retire la photo de son cadre, il découvre au dos une note manuscrite où il est écrit : « à mon bon ami », et qui est signée « Joseph ».

Le bureau

Fouiller le reste du bureau révèle la présence d'objets de bureau standards, dont des blocs-notes, du papier machine, et un tampon encreur avec des tampons en caoutchouc permettant d'indiquer « Payé » et « En retard », ainsi que beaucoup de trombones, de crayons, et deux stylos plume.

Les classeurs

Les classeurs contiennent de nombreuses chemises en carton étiquetées. La plupart accueillent des dossiers de patients. Un test réussi de Médecine ou de Comptabilité permet de trouver ceux des quatre patients les plus récents du docteur Jasiak. Ils contiennent des informations médicales détaillées, mais dont aucune n'aura d'impact sur cette enquête. Aucun dossier n'est contrefait, illégal, ou ne contient de mensonge de quelque nature que ce soit.

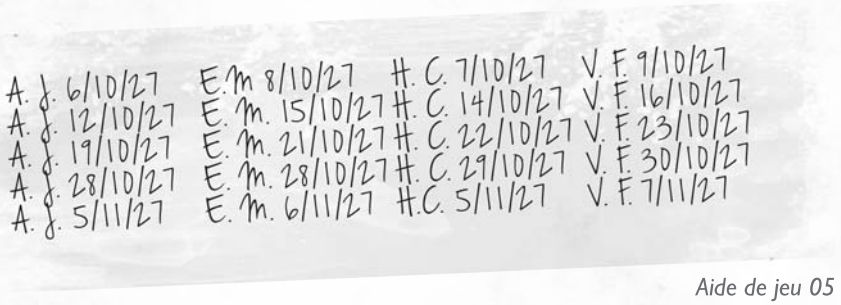
Les classeurs contiennent également des dossiers sur les patients antérieurs que le docteur Jasiak a soignés avec succès plus tôt dans l'année. Aucun numéro de téléphone ne figure dans leur dossier, mais on peut trouver leur adresse postale (les noms et les adresses de ces patients antérieurs sont laissés à la discrétion du Gardien). Les patients viennent de tout le continent nord-américain. Les investigateurs auront de la difficulté à contacter ces patients antérieurs, car aucun d'entre eux n'habite Eureka Springs. Si un investigateur réussit à entrer en contact avec l'un d'entre eux, il n'aura que des choses positives à dire au sujet du docteur Jasiak. Si un investigateur examine les comptes contenus dans les classeurs, un test de Comptabilité réussi révèle que tout est légal et banal. De même que les dossiers médicaux, ils n'ont aucune incidence sur l'enquête.

Le vaisselier

Les flacons de liquide ambré

Le vaisselier est constitué de deux éléments : une base en bois solide et une

pièce supérieure vitrée comportant trois étagères. L'étagère supérieure contient quinze bouteilles en verre clair ordinaires dont aucune n'est étiquetée. Il y a vingt bouteilles sur l'étagère du milieu, contenant un liquide ambré, chacune ayant une étiquette collée dessus avec deux initiales et une date. Les étiquettes indiquent :



Aide de jeu 05

Comme chaque bouteille étiquetée date de plus d'une semaine, aucune infusion de rêve ne fera automatiquement entrer le buveur dans les Contrées du Rêve à l'emplacement indiqué dans le rêve. Chaque flacon contient une dose unique d'infusion de rêve ; une personne aura donc besoin de boire tout le contenu du flacon pour faire usage des pouvoirs spéciaux du liquide. On peut prendre une ou deux gorgées d'un flacon sans expérimenter les pouvoirs spéciaux du liquide ; une gorgée rend seulement le dégustateur somnolent.
Si une personne boit une dose complète d'infusion de rêve, elle ressent un besoin extrêmement puissant d'aller dormir et n'a que deux minutes avant de sombrer dans un profond sommeil. En raison de la date des infusions de rêve disponibles, quiconque boit le contenu de l'un de ces flacons est transporté vers l'Entrée des Contrées du Rêve. Si les investigateurs examinent de plus près ces bouteilles, donnez aux joueurs une copie de l'Aide de jeu 05 (cf. ci-dessus)

Les bouteilles en verre brun foncé

Il y a quatorze bouteilles brun foncé sur l'étagère en verre inférieure du vaisselier. Chaque bouteille est étiquetée comme contenant de la « Procaïne 1 % » et estampillée d'une tête de mort. Les investigateurs devraient saisir que cela indique un contenu dangereux, ce qu'un test de Connaissance confirmera. Mais avec un test de Chimie, de Médecine, ou de Connaissance – pour ce dernier avec une difficulté majeure –, un investigateur saura également que même si la tête de mort est le plus souvent utilisée pour indiquer qu'une poudre ou un liquide sont toxiques, on s'en sert également pour indiquer qu'ils pourraient être néfastes en cas d'ingestion. Un test de Médecine ou de Sciences (pharmacologie) permet d'identifier la Procaïne ainsi que ses propriétés, mais également la manière de l'administrer. L'anesthésique, couramment utilisé dans les années 1920, ne sert pas seulement à soulager la douleur, mais sert également de vasoconstricteur, contribuant ainsi à réduire les saignements dans la zone d'effet du médicament.

Pour administrer cet anesthésique local, la personne injecte 10 ml de Procaïne dans la zone du corps qu'un chirurgien envisage d'entailler. Chaque flacon contient 30 ml de produit. Le médicament engourdit la région et réduit le flux sanguin qui se dirige vers elle, favorisant ainsi la chirurgie localisée.

Les bouteilles en verre clair

Il y a également trois bouteilles en verre clair de 50 cl sur l'étagère en verre inférieure du vaisselier. Chacune est étiquetée comme contenant du « Chloroforme ». Le nombre croissant de décès liés au chloroforme, autrefois un anesthésique populaire, a eu pour conséquence qu'il n'est plus en usage dans les grands hôpitaux. Cependant, malgré son utilisation contestée, il est toujours en vente, et pour le docteur Jasiak, c'est un anesthésique peu coûteux et facile à utiliser, raison pour laquelle il se sert toujours de ce produit controversé.
Pour administrer cet anesthésique général, une serviette en coton imbibée de chloroforme est maintenue sur la bouche et le nez du patient pendant quinze à vingt secondes. Le patient plonge alors dans un profond sommeil durant quatre à six heures. Tout investigateur réussissant un test de Médecine sait ce pour quoi le produit est utilisé et comment l'administrer.

La base en bois

Le haut du vaisselier est posé sur un socle en bois contenant une petite boîte et quatre serviettes en coton blanc empilées. L'intérieur de la boîte est tapissé de velours dans lequel sont insérés plusieurs outils chirurgicaux et seringues hypodermiques avec aiguilles interchangeables.

Les étagères de livres

***Explorer les rêves : Premier essai sur les Contrées du Rêve*, du docteur Gérard Thurston**

Ce livre peu épais est le seul indice du bureau nécessitant de réussir un test de Trouver Objet Caché pour le découvrir. L'ouvrage se trouve sur les étagères, mais du fait de ses dimensions réduites – il ne fait que 12 cm par 20 cm pour 60 mm d'épaisseur –, il est facilement masqué par les autres livres plus grands et plus épais. Il est rédigé en anglais et il faut quatre jours pour le lire entièrement (perte de Santé mentale : 1D2/1D4 points). Il ne contient aucun sort, mais à la fin de sa lecture, le lecteur acquiert + 3 % en *Mythe de Cthulhu*. En raison de son contenu, ce livre accorde également au lecteur + 5% en *Savoir ès Rêves* – même si le lecteur ne s'est jamais rendu dans les Contrées du Rêve –, ainsi qu'une nouvelle compétence, Méditation à 20 %. En réussissant un test de Méditation, l'investigateur est capable de purger son esprit et de se calmer afin de pouvoir trouver instantanément l'entrée des Contrées du Rêve quand il ira dormir, puisque le livre enseigne à son lecteur exactement ce qu'il faut chercher quand il commence à rêver.
L'essai du docteur Gérard Thurston donne des informations détaillées sur le concept d'une terre onirique partagée que les gens peuvent visiter durant leur sommeil, en particulier les notions autour de l'entrée de la Caverne de la Flamme, des deux prêtres Nasht et Kaman-Thah, des Soixante-Dix Marches du Sommeil Léger et des Sept Cents Marches menant aux Portes du Sommeil Profond. Le premier essai du docteur Thurston porte entièrement sur la façon de pénétrer dans les Contrées du Rêve. Le docteur aurait, semble-t-il, rédigé deux essais supplémentaires, que le docteur Jasiak ne possède pas, le deuxième essai étant censé détailler la ville de Celephaïs, et le troisième prétendument le Monde Inférieur.

Le reste des étagères

Mis à part le livre caché, tous les autres sont les manuels les plus récents sortis sur les troubles du sommeil, les rêves et les informations médicales générales. Le docteur Jasiak possède deux numéros de revues parlant d'astronomie ; le premier est l'édition de janvier 1925, vol. 47, n° 1 du *National Geographic*, et le second un essai de Max Wolf paru dans l'édition 1926 des *Mémoires de la Société royale d'astronomie*. Leur contenu est de nature banale, mais tout investigateur lisant les deux articles peut tenter un test de Sciences (astronomie). Une réussite l'informe que les astro-

nomes n'ont vu aucune comète se diriger vers la Terre. Les deux revues d'astronomie sont étiquetées sur la couverture comme étant propriété de la bibliothèque d'Eureka Springs. Est également disponible une copie à jour du *Physicians' Desk Reference* ; la réussite d'un test de Bibliothèque avec ce livre permettra de définir ce qu'est la Procaïne et la manière dont elle doit être administrée.

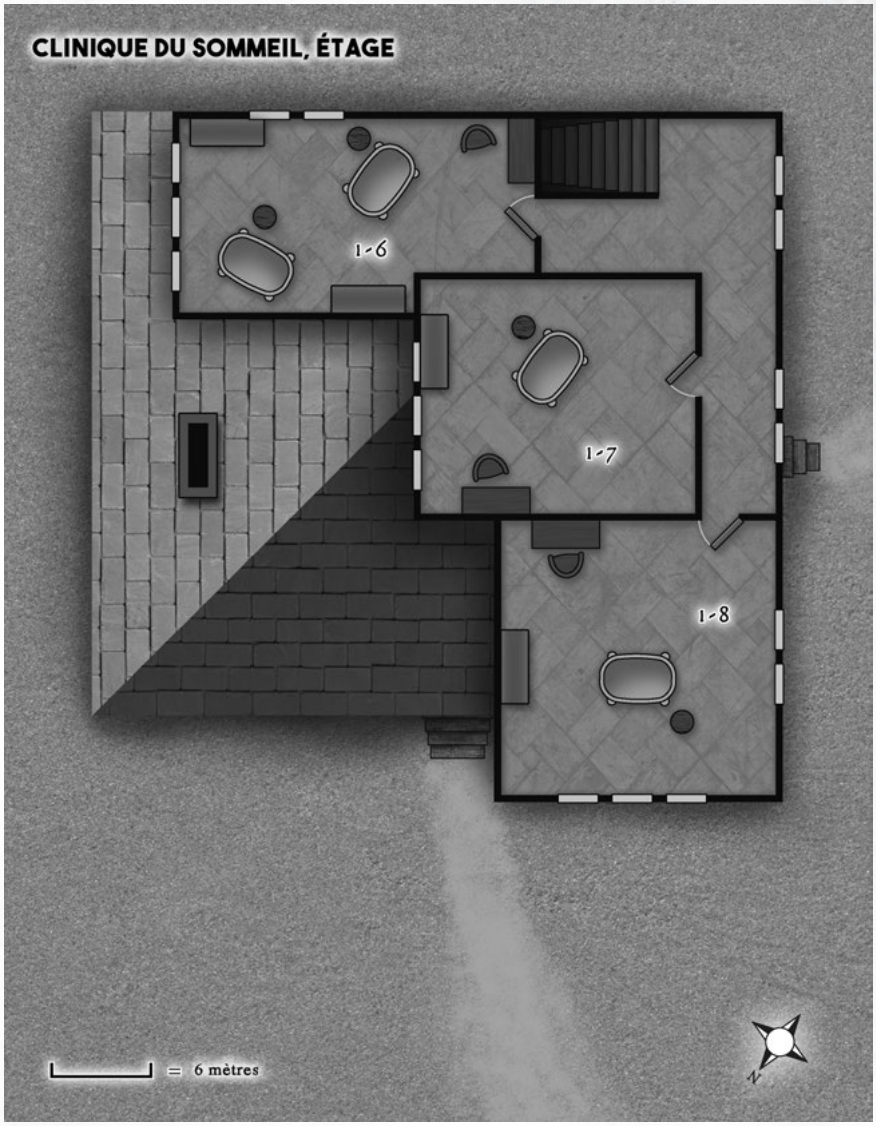
Zone 1-5 - La chambre principale

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs entrent dans cette pièce :

Un lit confortable se trouve au centre du mur de gauche ; de grandes fenêtres donnent sur la cour avant. Une petite table est située à côté du lit, une lampe et un livre posés dessus. Il y a une armoire dans un coin de la pièce avec un tas de chaussures à côté, une petite commode sur un autre mur, et un meuble de rangement tout en hauteur et très orné à côté de l'armoire. Deux gaules sont appuyées contre ce meuble de rangement, un coffre à pêche à côté. Un renard empaillé est posé sur l'armoire, une grande perche est montée sur une plaque accrochée sur le mur au-dessus du lit, et un grand ours brun est installé dans une posture d'attaque dans le coin de la chambre le plus éloigné de la porte.

Il s'agit de la chambre de Piotr Jasiak, dont les dessus de lit sont ébouriffés et froissés par l'utilisation régulière de quelqu'un dormant dans la chambre. Le livre posé sur la table de nuit est un roman d'amour de magasin bon marché, *Un désir ardent parmi les arbres verts*, de J. F. Farwell. L'armoire et la commode ne contiennent rien d'inhabituel, et toutes les chaussures du docteur Jasiak sont dans un tas, à côté de l'armoire. Le meuble de rangement est une armoire à fusils. À l'intérieur se trouvent trois fusils de chasse, et un petit tiroir à la base de l'armoire contient quatre boîtes de munitions : une boîte de vingt cartouches pour le fusil BSA No.4, une boîte de vingt cartouches pour la carabine Remington .35, et deux boîtes de douze cartouches chacune pour le fusil de chasse H&R cal. 12.

Le docteur Jasiak est un chasseur passionné, mais il ne sait pas empailler les animaux. Il emmène donc les proies qu'il a abattues chez un taxidermiste à Eureka Springs. Les cannes à pêche sont de bonne qualité, et le coffre à pêche est bien approvisionné, avec hameçons, leurres, poids, et outils nécessaires pour nettoyer et vider les poissons.



Accéder à l'étage

Le Gardien devrait se rappeler que le rez-de-chaussée du bâtiment charrie déjà une forte odeur de pourriture, mais que lorsque les investigateurs commencent à gravir l'escalier vers l'étage supérieur, cette puanteur devient beaucoup plus forte. La porte de chaque chambre à l'étage est fermée.

Zone 1-6 - Petite chambre n° 1

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs entrent dans cette pièce :

Lorsque vous ouvrez la porte de cette pièce, l'odeur âcre de décomposition redouble d'intensité. Cette chambre est meublée avec : deux baignoires en cuivre au centre de la pièce, deux lits de camp contre les murs, et un petit bureau et une chaise. Chaque lit a sous lui deux valises. Chaque baignoire a beaucoup d'espace autour. À la tête de chacune se trouve une petite table sur laquelle est posé un étrange appareil. Dans chaque baignoire, le corps d'une femme est allongé dans quelques centimètres d'eau d'un rouge noir foncé. Chaque corps décomposé est habillé d'une robe de nuit plaquée à la chair du cadavre. En outre, un ensemble de tuyaux court de l'arrière du crâne de chaque femme jusqu'à l'appareil étrange posé sur la table à côté de la baignoire. Il y a également un petit bureau et une chaise contre un mur de la pièce. Chaque baignoire est enveloppée d'un nuage de mouches bourdonnant autour des cadavres.

Les deux femmes décédées s'appellent Evelyn Markinson et Victoria Foster. Chacune est vêtue d'une robe de nuit blanche. Le corps de chacune est vidé de ses entrailles et l'eau dans laquelle elles se trouvent est devenue une vase sombre et trouble. L'eau est en effet polluée par la décomposition des corps et par les autres fluides corporels et organes qui se sont concentrés avec

l'évaporation lente de l'eau. Des asticots se tordent dans la bouche et le nez des cadavres, et leurs yeux sont d'un blanc laiteux embué. À la vue de ce macabre spectacle, chaque investigateur doit effectuer un test de Santé mentale (perte 2/1D4+1 points). Ils seront cependant en mesure d'identifier Victoria d'après la photographie que M. Courtemanche leur a donnée. Un test de Médecine réussi informe l'investigateur en question que les femmes sont décédées depuis environ deux semaines et qu'elles sont mortes de déshydratation.

La machine située à côté de la tête de chaque femme est la fameuse machine d'extraction des rêves du docteur Jasiak. Chaque femme est chirurgicalement connectée à la machine – voir l'encadré « La machine d'extraction des rêves du docteur Jasiak » (donnez aussi aux joueurs l'Aide de jeu 06 c.f. p. 105).

Les investigateurs fouillant les bagages présents dans la chambre découvrent, pour chaque femme, des effets personnels courants (vêtements et articles de toilette).

ARMES	COMP.	DÉGÂTS	PORT. B	CAD.	CAP.	PANNE
BSA No.4 Sporting	Fusils	2D6+3	130 m	1	6	100
Remington Model 8 cal. 35	Fusils	2D6+4	110 m	1	6	99
H&R Model 1908 cal. 12	Fusils	4D6/2D6/ 1D6	10/20/50 m	1	1	100

Zone 1-7 - Petite chambre n° 2

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs entrent dans cette pièce :

Vous ouvrez la porte de cette salle, et une odeur lourde de décomposition vous submerge. Alors que vous toussez par réflexe, les oiseaux qui picoraient le crâne de l'homme affalé dans une baignoire en cuivre située au milieu de la pièce s'envolent, surpris, et s'échappent par une fenêtre ouverte. Vous remarquez alors que la pièce que vous pensiez être autrefois une chambre à coucher est seulement meublée de cette baignoire au centre de la pièce, d'une petite table à côté de la baignoire avec une étrange machine posée dessus, d'un lit de camp adossé contre le mur, et d'un petit bureau de secrétaire avec une chaise pas trop loin de la porte. Une valise solide se trouve sous le lit de camp.

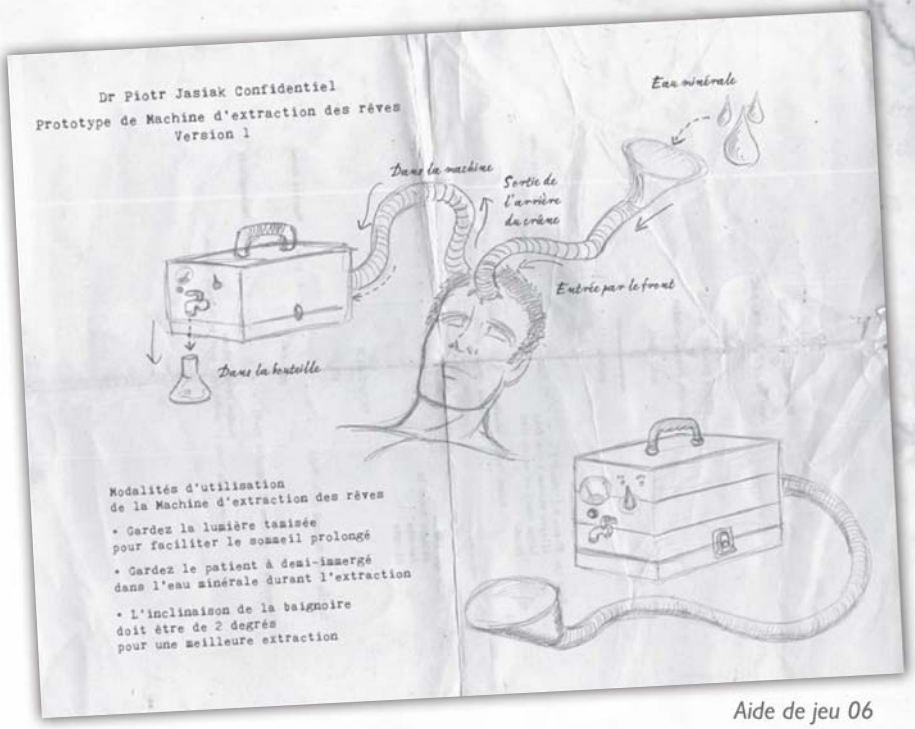
L'homme décédé dans la baignoire s'appelle Howard Clark ; son visage est très abîmé parce que les oiseaux lui ont arraché les yeux, les lèvres et le nez, de telle sorte qu'une confirmation visuelle de son identité est impossible, même

pour des personnes qui le connaissaient bien. La machine d'extraction des rêves est toujours reliée au crâne de Howard. Il y a quelques notes sur le bureau (dates, heures, et quantités de fluides recueillies), qui emploient les initiales « H. C. » ; mis à part cet élément, il est impossible de savoir qui est le cadavre dans la baignoire. Howard n'est vêtu que d'une chemise de nuit en coton blanc qui le recouvre du cou aux chevilles. En raison de la décomposition de son corps et des fluides qui ont coulé hors de lui, l'eau minérale dans laquelle il est immergé est devenu un liquide brun putride épais. Un nid d'asticots qui se tortillent remplit ce qui reste de ses yeux, de son nez et de sa bouche. Après avoir découvert son cadavre, les investigateurs doivent effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D2+1 points). Un test de Médecine réussi informe l'investigateur en question que l'homme est décédé depuis environ deux semaines, de déshydratation. La valise sous le lit de camp contient un costume masculin, ainsi que quelques autres vêtements et produits de toilette. Au fond de la valise, on trouve également quelques cartes de visite au nom d'un certain M. Howard Clark, représentant en assurances pour la Metropolitan Life Insurance Company, à New York.

Zone 1-8 - Petite chambre n ° 3

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs entrent dans cette pièce :

La porte de cette pièce s'est déformée au fil des années, rendant difficile son ouverture, mais avec une poussée modérée, vous parvenez tout de même à l'ouvrir. Vous regrettez cependant immédiatement votre geste : cette pièce, qui servait autrefois de chambre à coucher, est maintenant meublée d'une unique baignoire en cuivre au centre et d'une petite table à côté, surmontée d'une machine d'aspect étrange. Il y a également un petit bureau et une chaise près de la fenêtre, tandis qu'un lit de camp avec des bagages dessous est poussé contre le mur.
Le corps d'un homme gît dans la baignoire ; son visage décomposé expose ses dents dans un étrange sourire de la mort. Un essaim de mouches voltige tout autour de la tête du cadavre, et la masse blanche pulpeuse qui se trouve dans la bouche béante est très certainement une larve de mouche.



Aide de jeu 06
Croquis de la machine à extraire les rêves

LA MACHINE D'EXTRACTION DES RÊVES DU DOCTEUR JASIAK

Chaque machine d'extraction des rêves du docteur Jasiak est un appareil fabriqué sur mesure et contenu dans une boîte mesurant 38 cm de long, 30 cm de large et 50 cm de haut. La boîte possède une poignée vissée sur le dessus pour en faciliter le transport. L'appareil a, clairement indiqués sur le côté de la boîte, un interrupteur marche/arrêt et un bouton vitesse/intensité – ce dernier numéroté de zéro à dix. La boîte dispose également d'un tuyau de 60 cm de long fixé juste en dessous du bouton d'intensité. Sur le côté de la boîte se trouvent une attache et un robinet ; l'attache est conçue pour accueillir une petite fiole de verre, et quand un flacon est fixé à l'intérieur, le robinet est parfaitement positionné pour faire tomber au goutte-à-goutte l'extraction de rêve dans le flacon. La boîte possède également, au fond, des pinces de verrouillage. Si elles sont déverrouillées et que la boîte est soulevée, les deux batteries de la taille d'une brique qui alimentent la machine sont exposées, tandis que la mécanique véritable de la machine reste vissée à l'intérieur du corps de la boîte.
Pour utiliser la machine, le patient doit être immergé dans un bain d'eau minérale chaude afin d'équilibrer leurs niveaux alcalins durant la procédure. La machine est conçue pour collecter le mélange de fluide cervical et d'eau minérale ayant été extrait du cerveau du patient.

La procédure :

1. Apposer une serviette de chloroforme sur le visage du patient pendant quinze secondes afin de l'endormir.
2. Injecter 10 ml de Procaïne 1 % du côté de la boîte crânienne où l'on insère du fluide.
3. Entailler un lambeau de peau de 5 cm de manière à pouvoir exposer l'os du crâne.
4. Percer l'os afin de créer une ouverture de 2,50 cm de diamètre vers le cerveau.
5. Introduire dans le crâne un tuyau de 60 cm de long et d'un diamètre de 2,50 cm avec un entonnoir à l'autre extrémité.
6. Injecter 10 ml de Procaïne 1 % sur le côté de la boîte crânienne où l'on extrait le fluide.
7. Entailler un lambeau de peau de 5 cm de manière à pouvoir exposer l'os du crâne.
8. Percer l'os afin de créer une ouverture de 2,50 cm de diamètre vers le cerveau.
9. Insérer dans le crâne le tuyau en provenance de la machine d'extraction des rêves collectant le fluide.
10. Faire couler au goutte-à-goutte l'eau minérale dans l'entonnoir, afin qu'elle puisse s'infiltrer dans le cerveau. Maintenir le flux à une constante de 5 ml à la fois pour ne pas saturer le filtrat potentiel d'infusion de rêve.
11. Allumer la machine d'extraction de rêve afin qu'elle puisse drainer le mélange eau minérale-fluide cervical résultant et le récupérer pour filtrage.

Il faut à un investigateur un test de Mécanique et au moins trente minutes à étudier l'une de ces machines pour comprendre comment la machine est construite et fonctionne. Pour chaque tranche de trente minutes supplémentaires au-delà des trente premières minutes passées à étudier la machine, l'investigateur gagne un bonus de + 10 % à son test de Mécanique afin de saisir les mécanismes de base de l'utilisation de l'appareil. Si un investigateur a lu le journal de 1926 du docteur Jasiak et réussi un test de Médecine, il saura comment utiliser correctement la machine d'extraction des rêves sur un patient.

L'homme mort dans la baignoire s'appelle Arthur Johnson ; les investigateurs voyant son cadavre doivent effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D2+1 points). Johnson n'est vêtu que d'une chemise de nuit blanche qui va de son cou à ses chevilles. L'eau de la baignoire est devenue un liquide noir putride et trouble, car le corps a évacué sang et organes au cours de son processus de décomposition. L'identification du cadavre serait difficile à réaliser sans les notes posées sur le bureau et contenant les initiales « A. J. » (ces notes indiquant dates, heures, et quantités de fluides recueillies). Une fouille des bagages qui se trouvent sous le lit révèle la présence de vêtements masculins, d'articles de toilette, et d'un reçu de billet de train au nom d'« Arthur Johnson ». Un test de Médecine réussi informe l'investigateur que le cadavre date d'environ deux semaines, et que la personne est décédée de déshydratation.

Zone 1-9 - La grotte

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs abordent cette zone :

Alors que la pente du sol se stabilise, vous voyez devant vous une petite ouverture dans la paroi rocheuse. Vous entendez clairement l'écho de l'eau qui goutte en provenance de la grotte.

Il s'agit de la grotte où le docteur Jasiak recueillait son eau minérale. L'ouverture fait environ 4,50 m de large et 2,10 m de hauteur, mais au bout de 6 m le tunnel se réduit à 1,80 m de large et 1,50 m de haut. Le tunnel fait presque 14 m de long et suit une pente glissante de 5 % sur toute sa longueur, mais il y a beaucoup de prises pour les mains et les pieds, et les investigateurs sont en mesure de descendre et de remonter le tunnel de la grotte sans avoir à effectuer de test de Grimper. Le tunnel de la grotte se termine par une petite plage rocheuse profonde de 1,20 m au bord d'une grande salle de quelque 4,50 m par 7,50 m et 2,70 m de haut. Le reste de la salle se compose d'un bassin d'eau minérale.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs pénètrent dans la salle :

Le son de l'eau tombant au goutte-à-goutte résonne en écho tout autour de vous lorsque vous pénétrez dans cette salle. Le plafond de stalactites laisse régulièrement chuter de l'eau dans le grand bassin qui remplit cette salle et miroite d'une couleur jaune-vert éthérée. Votre œil remarque immédiatement dans l'eau une pantoufle rouge à carreaux flottant à la surface.

Un investigateur ayant avec lui une source de lumière peut voir que le fond du bassin continue et s'incline en pente à partir du tunnel. En réussissant un test de Trouver Objet Caché, un investigateur peut apercevoir un tunnel sous-marin de l'autre côté du bassin, qui mène plus loin dans les ténèbres. La pantoufle dans l'eau appartient au docteur Jasiak, elle est tombée de son pied lorsque les Maigres Bêtes de la Nuit l'ont transporté jusque dans les Contrées du Rêve.

Une fois que le docteur Jasiak a commencé à boire l'infusion de rêve recueillie par ses machines, il a attiré l'attention du Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire, lequel ordonna à deux Maigres Bêtes de la Nuit de le kidnapper et de l'emprisonner dans le phare de Leng. Le Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire a créé une porte physique entre les Contrées du Rêve et le Monde de l'éveil, et cette porte se trouve dans une caverne inondée au bout du tunnel sous-marin.

Si un investigateur tente de nager à travers le tunnel sous-marin pour voir où il conduit, il doit réussir deux tests de Nager pour négocier ce tunnel sombre et atteindre la caverne inondée. En raison de la longueur du tunnel sous-marin, il faut deux minutes à un investigateur pour parvenir à la caverne inondée où existe la porte physique donnant sur les Contrées du Rêve. Si l'investigateur rate un test de Nager, le Gardien doit consulter la règle sur la noyade (*Manuel du Gardien,* p. 192). Les lampes de poche des années 1920 ne sont pas étanches, et l'eau minérale fait des ravages sur les batteries. Les investigateurs tentant de nager avec l'une de ces lampes ont donc 60 % de chances de détruire le circuit électrique de la lampe de poche. Le Gardien doit vérifier cet état de la lampe une fois par minute.

Une fois qu'un investigateur a réussi à nager jusqu'à la grotte inondée, il sentira un courant de rivière souterraine le tirer rapidement vers le haut, puis soudain le rejeter au-dessus de l'eau. Indépendamment du moment de la journée qu'il est dans le Monde de l'éveil, lorsqu'un investigateur traverse cette porte physique, il se retrouve au beau milieu de la nuit dans les Contrées du Rêve, dans le grand plan d'eau entourant le phare de Leng. Faites passer directement les investigateurs ayant voyagé à travers cette porte physique à la **Scène 6 : Le phare de Leng.**

Rendre visite à Joseph Hon'-ga

Parmi les indices présents sur le bureau du docteur Jasiak se trouve une photographie de lui et de Joseph Hon'-ga ensemble, debout en amis. La **Zone 1-10** décrit l'emplacement de la hutte du chaman *Spirit Eagle*, mais la description part du principe que les investigateurs s'y rendent durant la journée, lorsque le lieu est ouvert. Si les investigateurs s'y rendent la nuit, Joseph et sa femme ne sont pas chez eux, mais chez de la famille pour la soirée et ne rentreront pas avant le matin.

Zone 1-10 - Chaman *Spirit Eagle*

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs abordent cette zone :

L'allée étroite serpentant à travers la forêt dense s'achève sur une grande clairière. Un tipi à proximité comporte l'enseigne peinte : « Chaman Spirit Eagle » ; au-delà du tipi se trouve une petite cabane, et au-delà encore une grande tente circulaire avec un trou important à son sommet.

Le tipi est une structure purement décorative visant à suggérer aux visiteurs que « *Chaman Spirit Eagle* » est géré par un authentique Amérindien. De l'avis même de Joseph Hon'-ga, le tipi est une mise en scène destinée aux imbéciles : lui et sa femme Shelby vivent dans la cabane. Joseph exerce son activité dans la grande hutte ronde à sudation, connue sous le nom de « wigwam ».

Joseph Hon'-ga est un homme-médecine appartenant à la nation Osage. Le service qu'il vend à ses clients est de faire l'expérience de la guérison de l'esprit, et il utilise l'eau minérale de la région lors de la cérémonie. Joseph Hon'-ga est un homme d'affaires passionné et pénétrant, ami de la quasi-totalité des entrepreneurs d'Eureka Springs. Il considère la plupart des étrangers comme des cibles bonnes à exploiter pour de l'argent. Mais si les investigateurs arrivent à le convaincre que son ami proche, Piotr Jasiak, a disparu, s'ils lui parlent des dangers supposés des Contrées du Rêve, et que le docteur Jasiak pourrait s'y trouver – si les investigateurs soupçonnent évidemment cela –, Joseph Hon'-ga fera tout ce qui est en son pouvoir pour aider les investigateurs à basculer dans les Contrées du Rêve et sauver son ami. Pour pénétrer dans les Contrées du Rêve, Joseph dirigera une cérémonie spéciale dans la hutte à sudation. Il utilise pour cela de l'eau minérale afin de refroidir des pierres chauffées et de produire de la vapeur, et il psalmodiera un sort osage sacré guidant les rêveurs jusqu'à l'entrée des Contrées du Rêve.

La cérémonie de la hutte à sudation

Les investigateurs participant à la cérémonie de la hutte à sudation sont invités à boire une concoction spéciale composée de racines de citron ayant été mâchées et recrachées dans un bol par Joseph Hon'-ga, puis mélangées à des mûres, des œufs d'oiseaux sauvages, et de l'eau minérale. Les investigateurs avalant le breuvage doivent effectuer un test de *Constitution* avec une difficulté majeure pour ne pas le régurgiter, tandis que leur POU est temporairement augmenté de 15 points pour la durée de la cérémonie. Les investigateurs qui ne boivent pas le breuvage peuvent toujours être des participants, mais leur score de POU n'est alors pas amélioré pour le temps de la cérémonie.

Joseph allume ensuite un feu de camp dans le wigwam ; une fois que le feu déchaîne sa chaleur, l'homme empile les braises avec des galets. Joseph verse ensuite de l'eau minérale sur les pierres afin de remplir le wigwam d'une vapeur chaude étouffante. Le dernier élément de la cérémonie est une psalmodie osage destinée à guider les rêveurs en toute sécurité vers les Contrées du Rêve. La cérémonie complète prend trois heures, ce qui comprend la préparation du breuvage, la gestion du feu et de la vapeur, et le chant. Au bout des trois heures, les investigateurs doivent effectuer chacun un test de Pouvoir pour voir s'ils ont réussi à basculer dans les Contrées du Rêve. Si le test est concluant, l'investigateur a été vaincu par la cérémonie, a perdu connaissance et a trouvé l'entrée. Si le test est raté, l'investigateur s'est évanoui à cause de la chaleur et de l'épuisement, et est incapable de trouver l'entrée. Au bout de huit heures de repos, il peut retenter la cérémonie.

Joseph et Shelby s'occupent de manière sécurisée et avec soin des corps des investigateurs pendant qu'ils dorment et s'aventurent dans les Contrées du Rêve.

Joseph Hon'-ga, chaman osage, 66 ans

FOR	45
CON	60
TAI	65
DEX	50
APP	55
INT	70
POU	80
ÉDU	60

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé mentale : 66
Points de magie : 16

Compétences :

Arts et métiers (attrapeur de rêves)	55 %
Arts et métiers (chant osage)	45 %
Baratin	45 %
Langue maternelle (osage)	60 %
Langues (anglais)	40 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Occultisme	40 %
Sciences (pharmacologie)	35 %

Shelby Hon'-ga, épouse aimante, 59 ans

FOR	40
CON	65
TAI	45
DEX	60
APP	60
INT	75
POU	60
ÉDU	70

Points de vie : 11
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 60
Points de magie : 12

Compétences :

Arts et métiers (cuisine)	40 %
Arts et métiers (peinture et décoration)	30 %
Langue maternelle (anglais)	70 %
Premiers soins	55 %

Conclusion de la Scène 1

Les investigateurs peuvent rester et enquêter à Eureka Springs tant qu'ils estiment cela nécessaire. Au final, cependant, ils devraient avoir recueilli suffisamment d'indices pour être amenés à penser qu'ils doivent se rendre dans les Contrées du Rêve s'ils veulent trouver le docteur Jasiak – ne serait-ce que pour l'accuser de la mort de ses patients.

Si le Gardien et ses joueurs désirent explorer et enquêter davantage à Eureka Springs, le Gardien peut vouloir étoffer d'autres endroits et personnalités de la ville qui n'ont pas été détaillés dans cette aventure (quelques aventures annexes se déroulant à Eureka Springs sont proposées dans cet ouvrage). Il lui appartient de décider si les autorités locales seront hostiles ou favorables envers les investigateurs si ces derniers les alertent sur les décès dans la clinique du docteur Jasiak. Dans le premier cas, il est probable que le shérif de la ville, Ian Henson, retienne les investigateurs dans la prison de la ville, soit comme suspects pour la mort des patients, soit pour les interroger jusqu'à ce qu'il en arrive à la conclusion qu'ils n'ont rien à voir avec ces morts, ce qui prendra au moins deux jours. Le shérif se rendra rapidement compte que les cadavres de la clinique étaient là avant l'arrivée des investigateurs en ville, mais voudra confirmer leur histoire, ce qui nécessitera l'envoi d'un ou deux télégrammes à Brian Courtemanche, à Arkham.

Dans l'intervalle, rien n'empêche les investigateurs de se rendre dans les Contrées du Rêve, puisqu'ils peuvent dormir dans leurs cellules. S'ils le font sans l'intermédiaire d'une infusion de rêve, de la cérémonie de Joseph Hon'-ga, ou du passage de la grotte, le Gardien pourrait avoir besoin d'utiliser un peu de Gardien *ex machina* pour réussir à faire entrer les investigateurs dans les Contrées du Rêve par leurs propres moyens.

M. Courtemanche a demandé à être tenu au courant de l'enquête, il s'attend donc à recevoir un télégramme ou une communication téléphonique de la part des investigateurs. Si ces derniers ont oublié ces instructions, le Gardien peut inciter les joueurs à effectuer un test d'Idée. Que les investigateurs l'informent ou non de la théorie sur les Contrées du Rêve, M. Courtemanche insistera pour qu'ils retrouvent le docteur Jasiak – à tout le moins afin qu'il puisse faire face aux accusations pour la mort de ses patients. Mais la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie veut aussi lui parler afin de pouvoir recueillir tous les renseignements qu'il a accumulés sur les rêves de Victoria Foster.

Scène 2 Dans les Contrées du Rêve

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque chaque investigateur commence à s'endormir. Ils passent en effet seuls dans les Contrées du Rêve ; Nasht et Kaman-Thah les regroupent ensuite après leur passage à travers la Caverne de la Flamme.

Vous êtes debout, seul, enveloppé dans un épais brouillard gris. Il vous est impossible de dire si c'est le jour ou si c'est la nuit, ni si vous êtes à l'intérieur ou à l'extérieur. Vous passez votre main dans le brouillard, qui semble se séparer à votre contact. Devant vous, vous apercevez une arche magistralement réalisée. Une volée de marches descendant dans l'obscurité débute au seuil de cette arche. D'une manière ou d'une autre, vous savez que vous avez devant vous le chemin menant au Pays du Sommeil et des rêves. Vous descendez les marches sans vous soucier de l'obscurité qui vous environne, ni de votre solitude. Au bout d'un certain temps, vous apercevez plus bas une lueur chaude qui vous indique la fin de l'escalier. Vous pénétrez alors dans une grande caverne souterraine, au centre de laquelle se trouve une énorme colonne de flamme qui l'éclaire et la réchauffe. Vous remarquez également qu'au cours de votre descente, vos vêtements se sont à un moment donné évaporés ; et pourtant, cela vous semble naturel et vous vous sentez à l'aise.

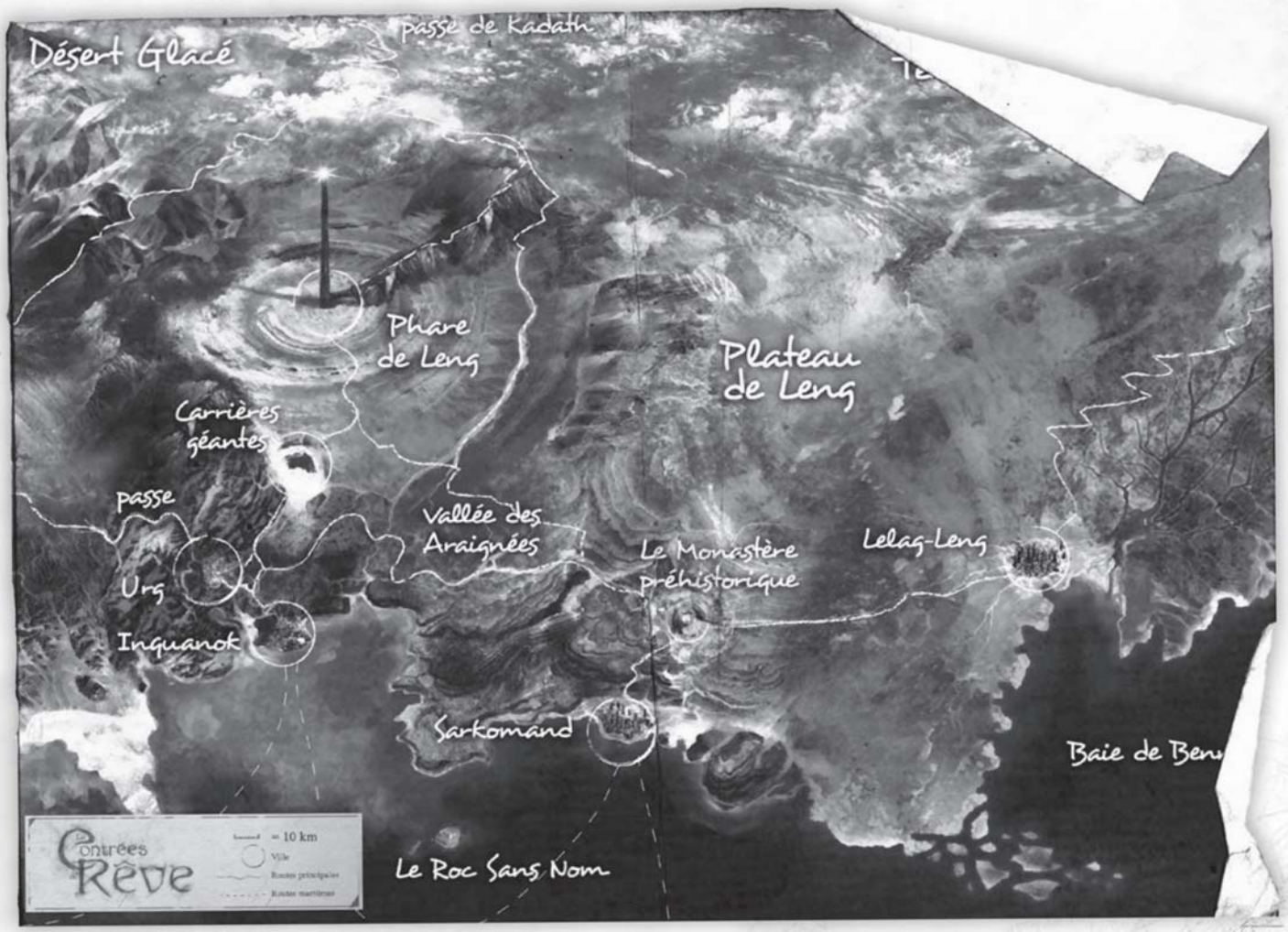
À l'autre bout de la caverne, vous voyez deux hommes de grande taille habillés d'étranges vêtements sacerdotaux avancer vers vous, la tête baissée. Ils s'approchent en silence et vous les saluez de même. En chœur, les prêtres lèvent les yeux pour rencontrer les vôtres, et votre regard se bloque sur le leur. Vous retenez votre souffle lorsque vous sentez les prêtres sonder votre esprit et votre âme. Enfin, ils se retirent de vous pour s'entretenir en privé à propos de ce qu'ils viennent de voir à l'intérieur de vous.

Vous voyez les prêtres hocher la tête, en accord l'un avec l'autre ; ils se tournent alors pour vous faire face une nouvelle fois. L'un des deux fait quelques pas à votre gauche et commence à marmonner, dans un dialecte qui vous écœure instantanément. L'autre prêtre s'approche avec un sourire sinistre sur le visage, et, à votre grande surprise, il vous parle. « Allez. Cherchez celui qui a été enlevé, car il connaît le

secret du salut. La force qui réside dans le pays de Leng nous résiste ; nos magies peuvent seulement vous conduire, vous et vos compagnons, jusqu'à la côte. De là, vous devrez trouver votre propre chemin vers le phare maudit de Leng. »
Vous continuez à regarder la scène et, entre-temps, un épais brouillard blanc a enveloppé le prêtre marmonnant. À l'intérieur de ce brouillard, vous voyez un nouvel escalier qui s'enfonce plus profondément encore, jusque dans les Contrées du Rêve. Vous commencez à vous rapprocher des marches quand le prêtre qui vous parlait vous effleure l'épaule. Son toucher vous fait froid dans le dos, mais lorsque vous baissez les yeux pour vous regarder, vous êtes maintenant entièrement vêtus de cuir et de fourrure chauds, bien équipés pour les climats froids. Lorsque vous relevez les yeux, les prêtres vous tournent le dos et se retirent dans leur sanctuaire de l'autre côté de la caverne. Bien décidés à remplir la tâche qui vous incombe, vous entamez votre descente du nouvel escalier dans le brouillard qui s'enroule autour de vos jambes.

ARME	COMP.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.
Piolet	Haches	1D8+Impact	Allonge	1

Comme l'enquête de cette aventure ne peut avancer avec une rencontre trop prolongée dans la Caverne de la Flamme, le passage des investigateurs vers les Contrées du Rêve est couvert dans la narration proposée ci-dessus. Alors que les investigateurs entament leur descente des Sept Cents Marches vers les Portes du Sommeil Profond, ils peuvent en profiter pour examiner l'équipement fourni par Nasht et Kaman-Thah.
Chaque investigateur est vêtu d'épaisses couches de cuir et de fourrure, de bottes en cuir et d'un grand chapeau en fourrure. Ces épais vêtements de protection ne garderont pas seulement les investigateurs au chaud, mais agiront également comme une protection sur l'ensemble de leur corps (Protection : 1). Chaque investigateur porte également un grand sac en bandoulière, à l'intérieur duquel se trouvent trois petits (mais denses) pains aux noix et aux baies, un sac de couchage, un briquet, une petite longue-vue (Trouver Objet Caché : +10 %), et environ 6 m de corde enroulée. Une bandoulière boutonnée sur le côté du sac contient une hache dont la tête possède une forme étrange : c'est un piolet. Lorsque ce dernier est utilisé pour aider l'investigateur à escalader les surfaces rocheuses ou glacées, l'outil ajoute un bonus de +10 % à la compétence Grimper de l'investigateur. Lorsque l'investigateur descend les Sept Cents Marches, le Gardien doit informer le joueur que son personnage possède maintenant deux nouvelles compétences : *Rêver* et *Savoir ès Rêves*. Les Sept Cents Marches se terminent par une porte composée de grosses branches et de chaume grossièrement taillés. La porte ne ferme pas bien, et une brise froide et un éclairage tamisé passent à travers. Tous les investigateurs sont regroupés, debout, à l'intérieur d'un petit hangar de 1,80 m par 1,80 m. L'un des murs de ce hangar met en valeur des branches coupées et empilées pour un futur feu de camp. Il n'y a pas d'autres portes dans ce hangar, et si les investigateurs tentent de rouvrir la porte par laquelle ils sont entrés, les Sept Cents Marches ont disparu, remplacées par un petit village de pêcheurs qui se dresse devant eux. Nasht et Kaman-Thah ont ouvert un escalier spécial vers le village de pêcheurs Tcho-Tcho de Ngamdo-Leng.



Zone 2-1 - Ngamdo-Leng

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs quittent le hangar :

Le vent glacial vous gifle le visage lorsque vous sortez du hangar. Alors que vous jetez un regard circulaire, vous apercevez plusieurs cabanes faites de petits bouts de bois et de chaume. Des cordes sont tendues entre certaines, sur lesquelles sont accrochés des peaux animales, des couvertures, et des poissons argentés qui claquent dans le vent en se desséchant. Vous voyez dans le village quelques personnes en train de marcher, vêtues de costumes aux couleurs vives ; vous voyez aussi des femmes, des enfants, et quelques personnes âgées assis à côté d'une cabane. Debout juste devant vous se tient une jeune fille, peut-être âgée de quinze ans, avec un panier rempli de courts bouts de bois. Elle vous regarde avec les yeux écarquillés.

La jeune fille fixant du regard les investigateurs s'appelle Bolorama ; c'est une enfant Tcho-Tcho ; on l'appelle également « Bolo ». Les Tcho-Tchos forment un peuple superstitieux – avec de bonnes raisons, étant citoyens des Contrées du Rêve. Alors, quand de parfaits inconnus apparaissent soudain de nulle part au beau milieu du village, ils pensent immédiatement qu'ils leur ont été envoyés pour être sacrifiés à Chaugnar Faugn. Ngamdo-Leng est un village de pêcheurs situé sur la côte orientale de Leng. Lorsque les investigateurs arrivent, le soleil n'est levé que depuis quelques heures, de sorte que tous les hommes Tcho-Tchos valides sont actuellement en train de pêcher en mer. De ce fait, seuls les femmes, les enfants et les personnes âgées se trouvent dans le village. Si un investigateur peut réussir un test de Psychologie, il est persuadé que quelque chose ne va « pas tout à fait » avec les villageois, mais sans pouvoir mettre le doigt dessus.
Le peuple de Leng Tcho-Tcho parle un langage similaire à celui du peuple du Tibet. Tout investigateur parlant l'un des dialectes tibétains peut donc comprendre Bolo et les autres villageois Tcho-Tchos, et échanger avec eux. Si en revanche les investigateurs sont incapables de communiquer avec Bolo et les villageois, ces derniers tentent de les convaincre de s'asseoir et de partager le poisson avec eux – jusqu'à ce que les hommes puissent revenir les attaquer. Le seul mot que les villageois comprendront est « phare » ; si un investigateur prononce ce mot, Bolo aura l'idée de guider les investigateurs jusqu'au monastère préhistorique. Elle croit qu'elle gagnera ainsi une grande faveur auprès de Chaugnar Faugn en conduisant les investigateurs auprès du Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire pour qu'il les tue. Le Gardien peut vouloir accorder aux investigateurs un test de *Savoir ès Rêves*, s'ils ont bien sûr des points dans cette compétence, pour avoir une compréhension générale de Leng, ainsi que des personnes et des créatures qui l'habitent.

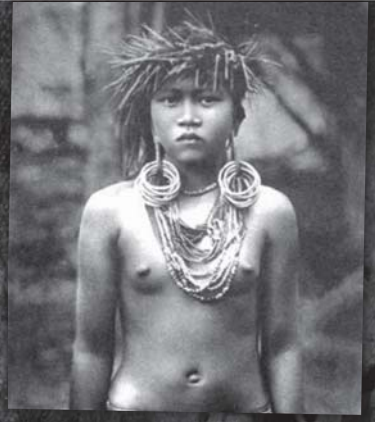
Les Tcho-Tchos sont une race d'humains mentalement dérangés résultant, au début des temps, du croisement d'hommes avec une race de nains maléfiques connus sous le nom de Miri Nigri. Les ignobles cérémonies et sacrifices que les Tcho-Tchos dressent à Chaugnar Faugn érodent leur santé mentale déjà fragile, jusqu'à ce qu'à un âge avancé, ils soient devenus complètement fous.
Comme les investigateurs sont arrivés au village alors que tous les hommes forts et valides étaient à la pêche, les villageois présents essayeront de les convaincre de rester jusqu'à ce que les hommes puissent revenir et les attaquer. Bolo et les autres villageois ne sont pas aptes à maîtriser physiquement les investigateurs et essayeront donc de les charmer afin qu'ils restent.

Si les investigateurs insistent pour jeter un coup d'œil au village, au bout d'une heure, ils découvrent la cabane utilisée comme lieu de culte à Chaugnar Faugn. À l'intérieur se trouvent un grand récipient en cuivre posé sur un autel, rempli d'entrailles froides et pourries, et, fièrement exposé sur une pique, le crâne d'un homme auquel il ne reste que quelques morceaux de chair et de cheveux. L'autel lui-même est un bloc de granite sculpté à la ressemblance de Chaugnar Faugn assis par terre ; le récipient est posé sur ses genoux. Un investigateur devra réussir un test de Mythe de Cthulhu pour parvenir à identifier ce qui est représenté sur l'autel, mais même si personne n'y parvient, la vision abjecte dans la cabane nécessite un test de Santé mentale (perte 0 / 1D2 points).

Conclusion de la Scène 2

Si les investigateurs acceptent l'hospitalité des villageois, les hommes les attaqueront à leur retour. Au contraire, si les investigateurs tentent de partir avant ce retour des pêcheurs, Bolo essayera d'être leur guide et de les accompagner jusqu'au monastère préhistorique. Si les investigateurs fuient après le retour des pêcheurs, les villageois les laisseront partir vers leur destin et ne les poursuivront pas. Les collines menant jusqu'au plateau de Leng sont raides et nécessitent l'utilisation du piolet pour grimper en toute sécurité. Si un Gardien veut générer quelques tensions durant la montée – surtout si les investigateurs sont en train de fuir le village –, il peut exiger des investigateurs un test de Grimper ; mais il peut aussi simplement leur narrer leur ascension vers le plateau.

Une fois que les investigateurs entament leur périple en direction du phare de Leng, le Gardien doit leur décrire de vastes zones couvertes de toiles d'araignée, à l'exception d'un sentier traversant les contreforts de Leng. Il mène directement au monastère préhistorique.



Bolo, villageoise Tcho-Tcho, 15 ans

FOR	40
CON	50
TAI	35
DEX	70
INT	50
POU	65

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 9
Santé mentale : 0
Points de magie : 13

Compétences :

Grimper	40 %
Naturalisme	55 %
Navigation	70 %

Pêcheurs Tcho-Tchos (15)

FOR	65
CON	65
TAI	45
DEX	60
INT	50
POU	45

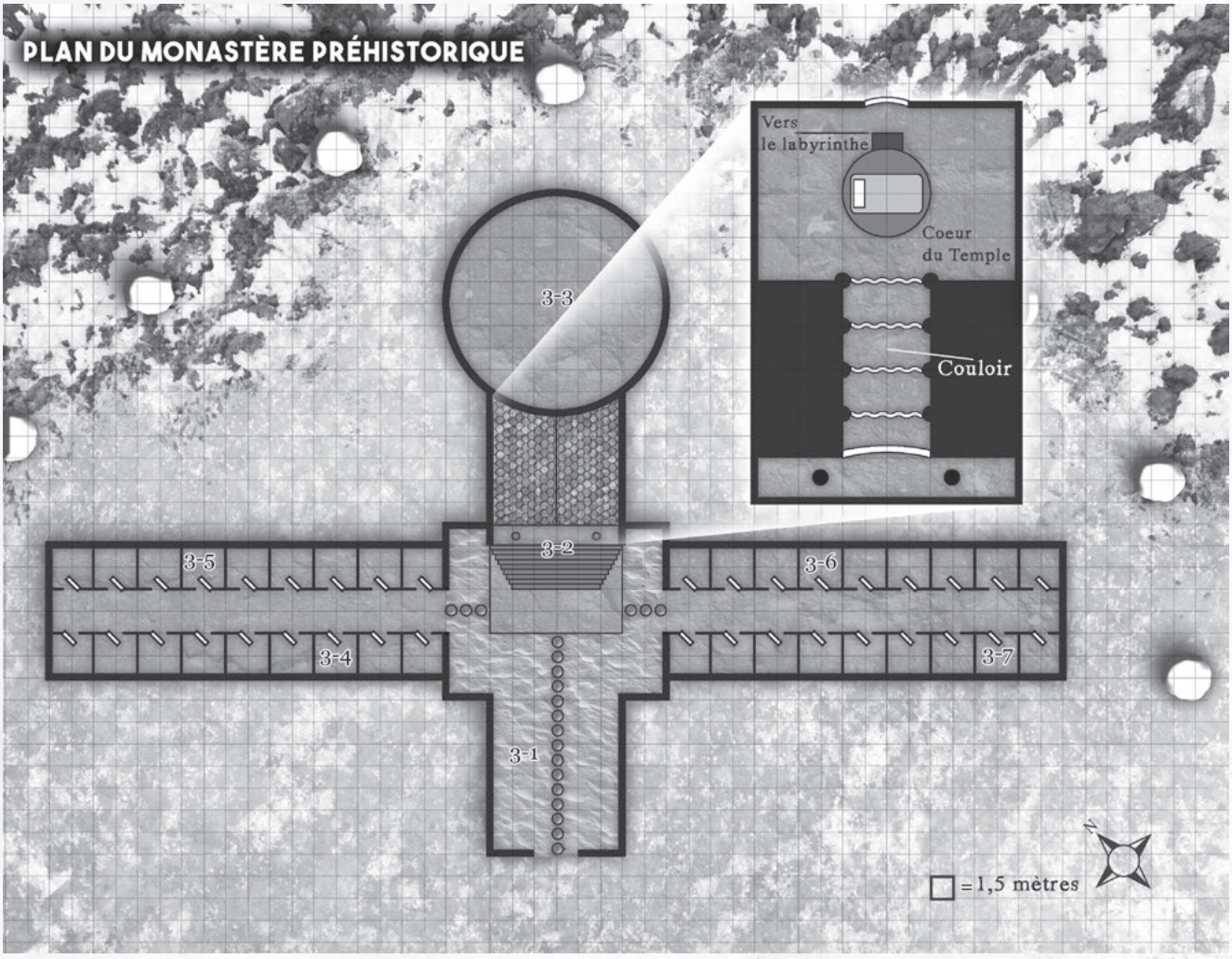
Points de vie : 11
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8
Points de magie : 9

Combat :

- Harpon 35 %
  1D8+1 points de dégâts
- Dague 25 %
  1D4 points de dégâts

Compétences :

Arts et métiers (pêche)	40 %
Nager	55 %
Lancer	50 %
Pister	70 %



Scène 3
Le monastère préhistorique

Lisez ou paraphrasez le texte suivant après le départ des investigateurs de Ngamdo-Leng :

Ce fut une montée très raide depuis le village côtier vers la région montagneuse de Leng. Votre respiration est nettement plus pénible lorsque vous vous approchez de la crête de cette falaise glacée. Devant vous se trouve une vaste toundra brisée par les énormes éclats de soulèvements de granite qui créent un dédale de couloirs à travers l'ensemble du plateau. Pour une grande part, il est recouvert d'une brume épaisse dévalant les montagnes tout autour, tandis que de nombreux éclats de granite visibles sont drapés dans un réseau de fils de la Vierge luisants de rosée. À l'horizon, vous voyez cependant un puits de lumière verte brillant dans les cieux. Vous déglutissez avec difficulté, car vous savez que ce que vous cherchez se trouve à la source de cette étrange lumière.

Un sentier dégagé, presque aussi large qu'une route, traverse les collines encadrant le plateau. Si les investigateurs se déplacent de nuit, ils peuvent apercevoir un faisceau de lumière verte montant vers les cieux. La source de cette lumière se situe quelque part au milieu du plateau. Si les investigateurs veulent se diriger vers la lumière, passez directement à la **Scène 5 - La route terrestre.**
Si Bolo accompagne les investigateurs, qu'ils voyagent de jour ou de nuit, elle commence à les conduire sur le sentier menant au monastère préhistorique. Le chemin reste bien dégagé du plateau et des toiles d'araignée. Il n'y a pas de dangers à venir de la part des créatures sur ce sentier.

Il faut deux jours de marche pour atteindre le monastère. Nasht et Kaman-Thah n'ont rien fourni aux investigateurs qui puisse être utilisé comme un abri. En conséquence, si les investigateurs dorment sans être protégés dans les contreforts de Leng, ils doivent chaque matin effectuer un test de Constitution ou subir 1D2 points de dégâts. Ils peuvent cependant utiliser leur compétence Rêver afin de créer une mini-tente simple pour s'abriter, ou un sac de couchage chaud, annulant ainsi la nécessité d'effectuer un test de Constitution chaque matin.

Si Bolo a guidé les investigateurs jusqu'au monastère, ils l'observent alors retirer un petit chiffon turquoise de sa poche et le poser à terre. Elle se met à genoux et marmonne une prière au cours de laquelle elle effleure à plusieurs reprises de son front le tissu turquoise. À la fin de sa prière, Bolo se rapproche du mur du monastère avec son drapeau à prières et le cloue au mur.
Il reste encore aux investigateurs à entrer dans le monastère, et Bolo les y invite, mais ne les suivra pas et ne pénétrera pas dans les lieux. Si les investigateurs réussissent un test de Psychologie, ils estimeront que cette retenue de Bolo est motivée par l'honneur et le respect, mais non par la peur. Bolo commence son périple de retour vers son village dès que les investigateurs sont entrés dans le monastère.

Zone 3-1 - La cour intérieure

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs approchent du monastère :

Le chemin escarpé se termine par un petit plateau perché au bord des montagnes de Leng et surplombant le vaste plateau en dessous. C'est ici que se tient un ancien monastère

en pierre, entouré d'un anneau de monolithes d'ivoire. Les murs blancs meurtris par le vent qui protègent l'édifice sont tachetés de couleurs provenant des drapeaux à prière qui ont été cloués dessus. Les hauts murs cachent ce qu'abrite le monastère, sauf le grand temple situé au sommet d'une immense élévation de pierre, et la tour, encore plus grande, derrière le temple. Une arche grandiose et richement sculptée dans le mur est la seule entrée visible des lieux, et elle vous invite à la franchir.

Lorsque les investigateurs entrent dans la cour, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Dès que vous franchissez l'arche, un chemin de dalles circulaires mène tout droit à un escalier presque vertical conduisant jusqu'au temple. Ce chemin dallé semble être le seul moyen de traverser le jardin de sable zen magnifiquement entretenu qui occupe par ailleurs l'espace de cette cour intérieure. Alors que vous jetez un coup d'œil au sable, vous observez dans ce jardin zen des centaines de pierres lisses, allant de la taille de votre pouce à celle de votre paume. Les lignes tracées dans le sable tourbillonnent autour de chaque pierre ; c'est réellement un beau spectacle dans un endroit aussi étrange et étranger.

Si un investigateur s'arrête et observe l'agencement du jardin zen, il doit effectuer un test de Santé mentale. S'il est raté, l'investigateur ne subit aucune perte, tandis qu'un test réussi lui accorde un gain de +1D3 SAN en raison de la nature belle et apaisante du jardin zen.
Si un investigateur retourne une deuxième fois pour observer le sable du jardin zen, il lui faut effectuer un test de Sciences (astronomie). S'il est réussi, l'investigateur doit réaliser un nouveau test de Santé mentale (perte 1/1D3 points), à cause de la révélation soudaine selon laquelle le jardin de sable zen est en réalité une carte du ciel, et que les pierres du jardin se déplacent en synchronisation avec les cieux véritables. La précision de ce jardin zen est telle que tout investigateur perdant de la Santé mentale de cette façon gagne également la possibilité d'effectuer un test d'expérience pour sa compétence de Sciences (astronomie).
En outre, si un investigateur finit par réaliser que le jardin zen est une carte du ciel « vivante », il peut, en réussissant un test de Trouver Objet Caché, parvenir à identifier la comète. Il peut alors envisager de la déplacer ou de la retirer du jardin dans l'espoir de modifier la trajectoire de la comète véritable. S'il manipule effectivement la « comète », il est choqué par la réaction magique d'Azathoth. Cet investigateur doit dès lors effectuer un test de Santé mentale (perte 2D4/2D6+2 points) et perdre 1D10 POU.

Si un investigateur touche directement de sa peau nue le sable et les pierres (ce qui n'inclut pas la « pierre-comète » évoquée ci-dessus), il doit effectuer un test de Santé mentale. Si ce dernier est raté, l'investigateur est gagné par un grand sentiment dépressif et souffre dès lors d'un malus de -10 % à tous ses jets de compétences pour le reste de la journée – un test réussi n'impose pas de pénalité à l'investigateur. Dans les cinq minutes qui suivent, toute perturbation du sable s'auto-corrigera d'elle-même ; un investigateur observant cette modification doit encore effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D3 points).

Zone 3-2 - Le temple principal

L'escalier

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs abordent l'escalier menant au temple :

L'escalier recouvert de gel montant jusqu'au temple est extrêmement raide. Et vous avez un peu le vertige lorsque vous levez les yeux pour évaluer l'effort qu'il vous faudra pour grimper ces marches.

Le temple est situé au sommet d'une pyramide de pierre de 10 m de hauteur ; l'escalier est réalisé selon une pente extrêmement raide de 60°. En conséquence, les investigateurs doivent réus-

sir deux tests de Grimper pour pouvoir atteindre le temple. Tout investigateur utilisant son piolet pour monter les marches gagne un bonus de + 10 % à ce test. Si un investigateur rate l'un de ces deux tests, il dégringole sans se faire mal les marches glissantes jusqu'au pied de la pyramide. Un investigateur doit cependant réussir un test de Dextérité pour ne pas tomber jusque dans le jardin zen après avoir glissé dans l'escalier.

Le Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire
Avatar d'Hastur

FOR	100
CON	90
TAI	110
DEX	150
APP	50
INT	75
POU	175

Points de vie : 20
Impact : +2D6
Points de magie : 35
Protection : Aucune, mais subit les dégâts minimums de la part des armes qui empalent.

Combat :
- Patte déformée 55 %
  ID8+Impact points de dégâts

Sortilèges : tous les sorts d'Appel et de Contact, *Invoquer/Contrôler un Byakhee*, plus trois autres sorts.

Perte de Santé mentale : 1D3/1D8+1 points (pour entrapercevoir l'aspect difforme de la Bête Lunaire), zéro point pour la forme humaine du prêtre.

Le couloir

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs atteignent le sommet de l'escalier :

Alors que vous atteignez la dernière marche, vous vous retrouvez, debout, devant l'entrée du temple principal. Cette entrée est une grande arcade ouverte sur un couloir menant au cœur du temple. Elle est drapée de rideaux qui pendent du plafond jusqu'au sol. Des groupes supplémentaires de rideaux de couleur jaune pâle sont accrochés dans le couloir tous les trois mètres, et tous ces rideaux vaporeux se balancent doucement dans une brise spectrale que vous êtes pourtant incapables de ressentir sur votre peau.

Les rideaux sont individuellement suffisamment translucides pour voir assez bien à travers, mais quand ils sont ajoutés les uns aux autres, il devient impossible de percevoir clairement le cœur du temple depuis l'entrée. Lorsque les investigateurs avancent dans le couloir en traversant chaque rideau, soit par la fente au centre du rideau, soit en contournant ce dernier par le bord, le cœur du temple devient de plus en plus visible.

Le monastère préhistorique est un lieu extraterrestre coexistant à la fois dans les Contrées du Rêve et dans Carcosa. Les murs du couloir sont recouverts d'une fresque murale représentant sur l'un d'entre eux des armées primitives affrontant des bêtes grotesques, et sur l'autre des bêtes grotesques similaires ravageant les peuples primitifs. À terre, adossées aux murs là où ils sont touchés par chaque rideau, se trouvent des urnes d'argile, des bols tissés d'herbes et des plateaux en bois contenant des offrandes au Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire. À première vue, ces offrandes ont l'apparence de toute une gamme variée d'aliments, de textiles et d'objets précieux, mais lorsque les investigateurs passent au travers de chaque rideau, il leur faut effectuer chacun un test de Santé mentale. Si le test est réussi, l'investigateur ne remarque rien d'inhabituel ; s'il est raté en revanche, l'investigateur sent qu'il y a quelque chose de vicié et de pourri dans les offrandes, qui auront une odeur bizarre ou un aspect étrange au premier coup d'œil. Cela dit, même avec le test de Santé mentale raté, si l'investigateur les regarde directement, elles ont encore l'apparence d'offrandes légitimes. Il n'y a pas de perte de SAN avec un test raté pour le fait de passer à travers un ensemble de rideaux. Tout investigateur mangeant une offrande alimentaire risque de se faire empoisonner par une nourriture avariée équivalente à un poison fort, ou s'il retire les offrandes non alimentaires du temple, risque d'être attaqué par des aspics ou des scorpions, ou d'autres créatures immondes et toxiques dans lesquelles les offrandes se sont transformées.

Le cœur du temple

Une fois que les investigateurs ont passé le dernier rideau et pénètrent dans le cœur du temple, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Alors que le voile du dernier rideau s'estompe, vous apercevez le cœur du temple : une salle carrée avec, au centre, une grande plate-forme ronde. Sur cette dernière se trouve une somptueuse chaise longue sur laquelle un jeune Adonis est étendu. Tout au moins, vous pensez qu'il est beau – tout dans votre esprit vous dit qu'il est beau, bien qu'il soit drapé dans une robe de soie pâle flottante de couleur paille ornée de nacre et de filetage d'or. Du col mandarin serré jusqu'aux manches et à la jupe volumineuses, tout son corps est dissimulé à la vue. Des mèches d'ébène bouclées encadrent le visage sans couleur de l'homme, où seuls se dévoilent des yeux sombres en forme d'amande au-dessus d'un masque d'or apposé sur le nez et la bouche. Avec un simple hochement de menton et un coup d'œil vers le bas, il vous invite en silence à avancer.

La créature qui est le Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire est un être multiplanaire originaire de Carcosa. Son but est de faire entrer de nouvelles victimes, par la torture ou par la ruse, dans Carcosa afin que leurs corps et leurs esprits soient consommés par ses habitants. Cette créature est voilée dans un charme masquant sa véritable apparence, mais des mouvements brusques peuvent permettre aux individus d'avoir un aperçu de sa forme carcosienne, celle d'une Bête Lunaire grotesque.

Si le Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire effectue un mouvement ample, les investigateurs qui en sont témoins doivent effectuer un test de Pouvoir avec une difficulté majeure. S'il est réussi, le prêtre change et le charme tombe momentanément, révélant sa forme horrible. Cette vision véritable du prêtre ne dure qu'une demi-seconde, suffisamment en tout cas pour que l'investigateur doive effectuer un test de Santé mentale (perte 1D3/1D8 points).

Cette Bête Lunaire carcosienne est une créature ancienne couverte de plaies nauséabondes, de furoncles, et de pustules suintantes. Le vêtement du prêtre se transforme également et on peut le voir moulé sur le corps de la bête où du pus a filtré à travers les tissus.
Lorsque les investigateurs s'approchent, le Prêtre commence à leur « parler » par télépathie. Chaque investigateur doit effectuer un test d'Intelligence ; s'il est réussi, l'investigateur en question se rend compte que le prêtre lui parle directement dans son esprit et doit effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1 point). Le prêtre dit : « Dites-moi en vérité ce qui vous amène aujourd'hui devant moi. » Si les investigateurs répondent honnêtement, le prêtre hoche la tête en silence, à peine, puis avec un grand geste il descend et place une petite boîte en bois qui était cachée dans sa manche à portée de main des investigateurs. La boîte mesure 5 cm de large, 20 cm de long et 5 cm de profondeur ; à l'intérieur se trouve une simple flûte de roseau avec quatre trous destinés aux doigts (le Gardien doit ici donner aux joueurs **l'aide de jeu 07** ci-dessous). Lorsqu'un investigateur tend la main pour prendre la boîte, le prêtre se déplace à une vitesse humainement impossible et lui saisit le poignet. Ce mouvement est si rapide qu'il ne peut être esquivé. Il marque alors le dessous du poignet de l'investigateur du Signe Jaune !
Si les investigateurs mentent au prêtre, il hoche toujours la tête et place la boîte de la flûte à portée de main des investigateurs. Cette fois-ci, quand un investigateur tend la main pour prendre la boîte, le prêtre se déplace à une vitesse inhumaine et saisit l'investigateur par le front, le marquant du Signe Jaune.

Le prêtre marquera seulement l'investigateur ayant attrapé la flûte, lequel doit effectuer un test de Santé mentale (perte 1D6/1D10 points), mais reçoit également en même temps +10 % à sa compétence de Mythe de Cthulhu, alors que des connaissances arcaniques envahissent son esprit. Si la perte de points de Santé mentale plonge l'investigateur dans une folie temporaire, il est conseillé au Gardien de le faire s'évanouir pendant 1D10 rounds au lieu de choisir au hasard le résultat de la folie. L'investigateur ainsi marqué du Signe Jaune a désormais accès aux connaissances ayant trait au plateau de Leng et au phare de Leng ; il connaît les différents chemins pour y parvenir et sait comment utiliser la flûte pour pénétrer dans le phare de Leng.
Après avoir marqué un investigateur, le prêtre s'allonge sur sa chaise longue et observe en silence les investigateurs sans malice ni haine. Il n'a pas l'intention de les attaquer, mais souhaite au contraire qu'ils poursuivent leur quête vers le phare de Leng. Si les investigateurs se mettent dans l'idée d'attaquer le prêtre, il disparaît tout simplement dans le néant sans laisser la moindre trace derrière lui. Être témoin de cette disparition exige un test de Santé mentale (perte 0/1 point).

Le labyrinthe

Derrière la plate-forme, la chaise longue repose sur une ouverture carrée où était autrefois installée une trappe. Cette dernière a depuis longtemps disparu, et une échelle grossièrement confectionnée descend maintenant dans l'obscurité. Elle est si ancienne que le bois s'est pétrifié et s'est enraciné dans le sol sombre en dessous et contre le rebord de l'ouverture carrée. Cette échelle descend vers le labyrinthe du monastère préhistorique. Les murs de ce labyrinthe à plusieurs niveaux illustrent l'ancienne histoire de Leng et de son peuple. Les investigateurs passant au moins trente minutes à étudier cette iconographie peuvent effectuer un test de Santé mentale. S'il est réussi, l'investigateur gagne +1D6 à sa compétence de *Savoir ès Rêves*. L'investigateur marqué du Signe Jaune est convaincu que descendre dans le labyrinthe ne les rapprochera pas du phare de Leng – il ne saura pas vraiment dire pourquoi, mais peut déjà soupçonner l'influence de sa nouvelle marque.
Les investigateurs insistant pour explorer le labyrinthe peuvent bien entendu le faire ; s'ils ont besoin d'une source de lumière, le temple est bien approvisionné en bougies. Mais le labyrinthe est exactement ce qu'il est : un dédale de couloirs générant un sentiment de claustrophobie. Il est tellement étroit que les investigateurs de TAI 50 ou plus frottent aisément à chaque pas leurs épaules contre les murs, tandis que ceux de TAI 80 ou plus doivent marcher de côté. Ce labyrinthe a été construit pour enseigner la maîtrise de soi lorsque l'esprit du sujet se tourne sur lui-même dans un espace déroutant et claustrophobique. Parfois, le sujet peut rencontrer en ces lieux une impasse qui possède une autre ouverture dans le sol avec une échelle menant à une autre strate. Ce labyrinthe se poursuit à l'infini.
Les investigateurs pénétrant dans le labyrinthe doivent effectuer un test de Pouvoir x 5 et un test d'Idée après avoir pris leur troisième virage à gauche ou à droite dans le labyrinthe, puis un test de Pouvoir x 4 et un test d'Idée après leur sixième virage dans le labyrinthe, et ainsi de suite. Plus un investigateur s'enfonce profondément dans le labyrinthe, plus grande sera la tension mentale qui lui fera penser qu'il va se retrouver tout à fait perdu. Si un investigateur rate son test d'Idée, il a perdu le décompte de sa progression dans le dédale, même s'il prend des notes physiques, parce qu'il met maintenant en doute leur exactitude. Si un investigateur rate un test de Pouvoir, il doit alors remplacer les tests de Pouvoir ultérieurs par des tests de Santé mentale. S'il rate aussi ce type de test, il vient de développer un cas clinique de claustrophobie et doit maintenant sortir du labyrinthe par tous les moyens possibles. Tout investigateur passant plus de vingt-quatre heures dans le dédale à chercher la sortie finira par découvrir une porte cachée donnant sur Carcosa, et basculera de manière permanente dans cette dimension ; on n'entendra plus jamais parler de lui.
Les investigateurs ne réalisent bien entendu de test d'Idée et de Pouvoir/Santé mentale que s'ils explorent plus profondément le labyrinthe. S'ils entreprennent un effort concerté pour en sortir, ils peuvent le faire sans avoir à effectuer de test après chaque troisième virage car leur subconscient est soulagé de sortir du labyrinthe.

Aide de jeu 07
la flute du Grand Prêtre

JOUER LE LABYRINTHE

Nous n'avons pas fourni au Gardien de plan du labyrinthe. Il lui est en effet conseillé de le concevoir à la volée et de faire reposer la responsabilité de la cartographie sur les joueurs – s'ils font ce choix. Comme le labyrinthe réside en partie dans Carcosa, il est possible qu'il ait changé et soit maintenant significativement différent de ce qu'il était lors de la visite précédente d'un investigateur.

Victoria Foster, cauchemar à tentacules

FOR	55
CON	65
TAI	55
DEX	65
INT	50
POU	50

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 7
Protection : 1 point (bave)

Combat :
- Tentacule 40 %
  Spécial (voir ci-dessous)
- Morsure 80 %
  1D6+2 points de dégâts

Spécial : Victoria produit une unique attaque de deux de ses tentacules par round de combat ; en cas de réussite, ces tentacules ont enserré la cible sans lui infliger de points de dégâts. Avec une deuxième attaque de tentacules réussie grâce à l'autre paire de tentacules, elle saisit alors pleinement sa cible et l'attire vers sa gueule béante. Victoria n'est capable de produire une attaque de morsure que sur les victimes qu'elle a pleinement saisies avec ses deux paires de tentacules.

Zone 3-3 - L'observatoire et le sous-sol

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs sortent du cœur du temple et entrent dans la tour de l'observatoire :

Le hall d'entrée de la tour est froid et sombre. Un escalier monte en colimaçon, tandis qu'un autre descend dans les profondeurs.

Les marches qui montent mènent à l'observatoire, celles qui descendent au sous-sol. Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs montent vers l'observatoire :

Les marches grimpent jusqu'au sommet en plein air de la tour. Le toit découvert n'est équipé que d'un télescope étrange et extrêmement complexe, entièrement façonné en cuivre, en cristal et en verre.

Ce télescope est doté de toute une variété de roues à manivelles qui changent les différentes lentilles à foyer se trouvant à l'intérieur. Si un investigateur regarde à travers le télescope sans toucher à aucune manivelle, il constatera que l'appareil est configuré pour observer un(e) comète/météore massif(ve) qui se dirige tout droit vers eux. Il doit alors effectuer un test de Chance ; avec une réussite extrême, le télescope est déjà réglé pour avoir une vision claire du météore. Sinon, le télescope a besoin d'une mise au point pour bien visualiser l'objet céleste. Si un investigateur tente d'ajuster le télescope afin d'obtenir une vision plus nette du météore, il doit réussir un test de Sciences (astronomie) ou de Mécanique pour y parvenir. Si c'est le cas, il doit alors effectuer un test de Santé mentale (perte 1D10/2D10 points) en constatant que le météore n'est pas composé de glace et de roche comme on pourrait s'y attendre, mais est une sorte de forme de vie extra-terrestre. Il ressemble en effet à une masse bouillonnante de visages torturés déformés par la douleur, chaque visage qui surgit « mangeant » celui qui hurlait précédemment de douleur. En vérité, le météore est un noyau bouillonnant de matières nucléaires issues du corps d'Azathoth, qui a été lancé dans les Contrées du Rêve par le Dieu Extérieur lui-même.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs descendent au sous-sol :

Les marches aboutissent à une petite pièce circulaire. Elle est nue, à l'exception d'une épaisse couche de poussière – preuve que ce à quoi la salle servait autrefois est depuis longtemps retourné en poussière. La seule chose qui reste encore est une grande trappe en pierre avec un anneau en fer au sol, à l'opposé de l'escalier.

La trappe en pierre est extrêmement lourde ; elle a une FOR 125, et jusqu'à trois adultes peuvent conjuguer leurs efforts autour du grand anneau pour essayer de l'ouvrir en même temps. Le Gardien doit pour cela établir la valeur active totale de FOR de tous les investigateurs tentant de l'ouvrir, puis effectuer le test opposé.
Une fois ouverte, la trappe dévoile un tunnel grossièrement taillé plongeant plus profondément sous terre. Ce conduit est relié au réseau de terriers et de tunnels des goules qui traversent tout le Monde Inférieur. L'investigateur marqué du Signe Jaune sait implicitement que ce tunnel peut être emprunté pour se rendre au phare de Leng. Si les investigateurs choisissent cette option, passez à la **Scène 4 - La route souterraine**. Le cœur du temple possède plusieurs bougies et lanternes susceptibles d'être utilisées par les investigateurs pour éclairer leur route. Ils peuvent également utiliser leur compétence Rêver afin de créer une source de lumière durable.
Si les investigateurs choisissent plutôt de braver les dangers du plateau de Leng pour voyager vers le phare de Leng, passez à la **Scène 5 - La route terrestre**.

Zone 3-4 - Victoria Foster

Les quatre patients du docteur Jasiak qui sont morts pendant qu'ils étaient connectés à sa machine d'extraction des rêves sont tous séquestrés dans une cellule de méditation individuelle à l'intérieur du monastère. Ils sont soit complètement fous, soit décédés. Si un investigateur a déjà été marqué du Signe Jaune, il sait qu'il est impossible de soulager les cauchemars de ces âmes tourmentées.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs s'approchent de la cellule de Victoria Foster :

Un hurlement horrible provient d'une cellule à proximité. La porte en bois fragile tremble de temps en temps alors que quelque chose chahute à l'intérieur. Ce qui réside dans la cellule fait un bruit à la fois étrange et furieux.

Chaque cellule dispose d'une porte mal bâtie accrochée à une charnière grossière ; la plupart de ces portes sont partiellement ouvertes et/ou traînent sur le sol de pierre. Les investigateurs peuvent facilement regarder à travers la porte s'ils le désirent. La chose qui se trouve à l'intérieur de la cellule de Victoria Foster est un cauchemar corrompu de son ancien moi humain. Son corps des Contrées du Rêve est en effet déformé par la folie : quatre tentacules formant des cordes de 1,80 m de long, deux de chaque côté du corps, ont remplacé les bras, les yeux ne sont plus que des globes noirs brillants, elle a des dents de requin et son corps est recouvert d'une bave visqueuse qu'elle exsude. Ses vêtements et ses cheveux lui collent au corps. Elle se débat de manière irraisonnée dans sa cellule. Voir Victoria Foster ainsi nécessite d'effectuer un test de Santé mentale (perte 2/1D3+1 points).
Victoria est tourmentée par ses propres cauchemars et ignorera toutes les tentatives de communiquer avec elle. Elle n'attaquera un investigateur que s'il tente d'entrer dans sa cellule ; sinon, elle ignorera tout ce qui existe autour d'elle.

Araignées de Leng, Horde de nouveau-nés

FOR	5
CON	5
TAI	5
DEX	20
INT	2
POU	3

Points de vie : 5
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 8

Combat :
• Morsure 40 %
1D3 points de dégâts
Remarque : Un test d'attaque de Morsure représente en réalité une masse d'araignées attaquant en même temps – il ne s'agit pas de l'attaque d'une seule araignée. Toutes les attaques effectuées contre les araignées par les investigateurs touchent automatiquement et en font mourir plusieurs d'un seul coup. Mais le nombre d'araignées rend ces attaques bien vaines.
Ces créatures sont des Araignées de Leng âgées de quelques secondes seulement, chacune mesurant à peine 5 cm de large. Il y a dans l'œuf près d'une centaine d'araignées.

Zone 3-5 - Arthur Johnson

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs s'approchent de la cellule d'Arthur :

Vous entendez un bruit de respiration sifflante provenant d'une cellule plus loin, et l'odeur qui en émane manque de vous retourner l'estomac. À l'intérieur de la cellule, vous apercevez un homme allongé à terre, les poignets et les chevilles enchaînés à des anneaux de fer fixés au sol. Son abdomen est ouvert et ses organes ont été étirés en une toile d'araignée tendue sur les crochets et chaînes qui pendent au plafond. Vous voyez les poumons de l'homme se gonfler et se dégonfler à chaque respiration sifflante. Dans la cavité de son abdomen se trouve une grande sphère blanche pulsante.

Voir le sort funeste d'Arthur Johnson nécessite d'effectuer un test de Santé mentale (perte 2/1D3+1 points). Si les investigateurs jettent un coup d'œil à travers la porte, Arthur ne les remarque pas. S'ils ouvrent la porte, en revanche, Arthur les implore dans sa respiration sifflante de le tuer. Si les investigateurs entrent dans la cellule et commencent à toucher le corps d'Arthur (soit ses organes étendus, soit ses membres enchaînés), la sphère blanche palpitante éclate et libère une horde d'araignées ; être témoin de cet éclatement de l'œuf exige d'effectuer un nouveau test de Santé mentale (perte 1/1D2 points). Les araignées sont affamées, et attaqueront et dévoreront toute chose présente dans la cellule ; si donc les investigateurs ressortent, les araignées se concentreront sur Arthur seulement. Ce dernier n'a plus que 1 point de vie.

Zone 3-6 - Howard Clark

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs s'approchent de la cellule de Howard :

Vous distinguez une petite mare constituée d'un liquide sombre suintant sous la porte de la cellule, plus loin devant. Alors que vous vous rapprochez, vous voyez dans cette cellule les restes d'un homme adulte totalement massacré. Ses morceaux sont éparpillés dans la cellule, la tête étant au centre de la pièce. Sa bouche et ses lèvres bougent en une conversation silencieuse, et ses yeux roulent tout en regardant son corps démembré.

Être témoin de l'état de Howard Clark nécessite d'effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D2 points). Sa tête possède 1 point de vie. En réussissant un test d'Intelligence, un investigateur sera en mesure de lire sur les lèvres de Howard des messages comme : « Tuez-moi », ou « Aidez-moi », ou « Non ! Non ! Non ! »

Zone 3-7 - Evelyn Markinson

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs s'approchent de la cellule d'Evelyn :
Un étrange bruit sourd attire votre attention, en provenance d'une cellule plus loin dans le couloir. À l'intérieur, vous apercevez une immense chrysalide translucide adhérant au mur par une résine également translucide. À l'intérieur du cocon, vous repérez le contour d'une forme en train se débattre pour essayer de se libérer de sa prison.

Si les investigateurs entrent dans la cellule pour voir de plus près le cocon, ils distinguent, juste sous la surface, le visage d'une femme. Evelyn Markinson détecte alors la présence des investigateurs ; elle ouvre les yeux avec un bruit sec, puis la bouche dans un cri muet et se débat avec davantage d'agitation. Si les investigateurs coupent le cocon pour l'ouvrir, le corps d'Evelyn glisse et tombe à terre dans un tas miroitant, accompagné de plusieurs litres de mucus qui se trouvaient également à l'intérieur du cocon.

Le corps d'Evelyn Markinson, à partir du cou, s'est transformé en celui d'une immense mouche blanche palpitante. Evelyn est parfaitement consciente de cet écartèlement de sa conscience et commence à crier d'horreur. Ce faisant, sa bouche s'hypertrophie et s'ouvre si grande que ce qu'il reste de son humanité se dépouille, ne laissant qu'une mouche géante au cri aigu se tortillant à terre. Tout investigateur témoin de la transformation d'Evelyn Markinson doit effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D2 points). La mouche se contente de se tortiller sur le sol : elle est incapable d'attaquer les investigateurs.

Conclusion de la Scène 3

Si les investigateurs entrent dans le tunnel du sous-sol, en **Zone 3-3,** ils peuvent voyager vers le phare de Leng en empruntant la route souterraine (voir **Scène 4**). Sinon, ils empruntent la route terrestre (voir **Scène 5**).

Scène 4
La route souterraine

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs descendent dans le tunnel découvert dans la cave, en **Zone 3-3** :

Creusé à la main et tortueux, le tunnel descend selon une faible inclinaison pendant 1,50 m ou 1,80 m, puis s'aplanit durant 30 cm ou 60 cm, avant de redescendre encore de 1,50 m ou 1,80 m. Au bout de 6 m environ, il se termine par une ouverture dans la paroi d'un tunnel plus grand creusé naturellement, plus ou moins 1 m au-dessus de son niveau. Ce tunnel naturel varie de diamètre, mais il fait en moyenne 2,40 m environ de diamètre sur sa longueur. Il est orienté nord-sud. Un filet d'eau coule au centre de ce tunnel, en direction du nord.

Le tunnel provenant du monastère a été creusé pour qu'on puisse l'emprunter facilement, aucun test de Grimper n'est donc nécessaire. Ce tunnel creusé à la main débouche dans le tunnel naturel par sa paroi latérale, à environ 1 m au-dessus de son niveau. Le tunnel naturel a été sculpté par l'écoulement d'une rivière souterraine il y a des milliers d'années et fait partie de l'axe de circulation souterraine des goules. L'investigateur marqué du Signe Jaune sait instinctivement que le phare de Leng se trouve vers le nord. Voyager sous terre est très lent et inspire un fort sentiment claustrophobique. Il faut trois jours de marche constante pour atteindre le phare de

VOYAGER SOUS TERRE

Une fois par jour, le Gardien doit lancer les dés ou sélectionner un résultat ci-dessous :

01 % - 75 %	Journée tranquille. Rien d'inhabituel.
76 % - 90 %	*Vous entendez quelque chose plus loin devant vous. Cela ressemble à des animaux luttant farouchement les uns contre les autres, très probablement pour de la nourriture.* Si les investigateurs vont voir l'origine des sons, ils découvrent une grande salle où un Gug se bat contre plusieurs Goules. Être témoin de cette scène nécessite d'effectuer un test de Santé mentale (perte 2/8 points). Si un investigateur souffre d'une folie temporaire, il est conseillé au Gardien de faire en sorte qu'il reste figé dans la peur ou s'évanouisse. N'utilisez ce résultat qu'une seule fois.
91 % - 100 %	*Vous venez de passer devant une niche enfoncée dans l'immense tunnel, dans laquelle était cachée une créature de la taille d'un enfant rongeant tranquillement un os ensanglanté. La créature hideuse siffle dans votre direction et se précipite à l'attaque !* La créature est un jeune Ghast ; un test de Santé mentale est requis pour la voir (perte 0/1D4 points).

Ghast, bête scabreuse immature

FOR	60
CON	45
TAI	35
DEX	55
INT	7
POU	25

Points de vie : 8
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 9

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 25 %
  1D3 points de dégâts
- Morsure 40 %
  1D6 points de dégâts

Spécial : Un ghast est capable de frapper et de mordre une fois par round.

Compétence :
Discrétion 75 %

N'utilisez ce résultat qu'une seule fois.

Leng. Chaque jour nécessite d'effectuer un test de Chance ; s'il est raté, l'investigateur subit 1 point de dégâts dû à des coupures et à des contusions accidentelles. Chaque jour de trajet exige également d'effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1 point) en raison du sentiment de claustrophobie qui s'empare des investigateurs.
Au cours de leur voyage, les investigateurs pénètrent parfois dans de très grandes salles vers lesquelles mènent plusieurs autres tunnels. Tant que les investigateurs empruntent un tunnel se dirigeant vers le nord, ils poursuivent avec succès leur voyage vers le phare de Leng. Parfois, les investigateurs entendent des bêlements et des grognements étranges résonnant en écho à travers les tunnels et les salles. Il leur est très difficile d'en identifier la source, mais il est clair qu'à cet instant, ils ne proviennent pas directement de devant eux.

Zone 4-1 - Gahru Pek, la cité des Goules

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lors de la troisième journée de trajet des investigateurs dans les tunnels :

Vous voyez une lumière plus loin devant vous. Vous vous approchez avec précaution pour avoir une meilleure vue. Le tunnel dans lequel vous vous trouvez n'est que l'un des nombreux couloirs aboutissant dans l'immense salle qui se tient devant vous. Plusieurs grandes vasques en cuivre remplies de charbons ardents fournissent à l'endroit une lueur rubis chaude et de la chaleur. Cette salle est une vraie ruche : des créatures horribles aux contours vaguement humains rampent tout autour. Mais ce ne sont pas ces créatures qui attirent le plus votre attention, c'est la façade d'un grand temple sculpté dans la paroi à l'opposé de la caverne.

Près d'une douzaine de tunnels donnent dans cette grande salle, le tunnel dans lequel se trouvent les investigateurs est l'un des plus petits et des moins empruntés. La grande salle est hiérarchisée en plusieurs niveaux : l'entrée du tunnel dans lequel se trouvent les investigateurs est située au troisième niveau au-dessus du sol de la caverne, la plupart des goules présentes dans la salle rampant sur les deux premiers niveaux. La façade du temple est conçue comme s'il s'agissait d'un mausolée gothique, mais au lieu de fenêtres, elle est recou-

RAMPER DANS GAHRU PEK

L'investigateur conduisant le groupe à travers la cité des goules doit lancer 1D10+2, qui déterminera le nombre de tranches de 10 minutes nécessaires pour naviguer à travers le réseau de tunnels jusqu'à l'entrée du phare de Leng. Ce réseau de tunnels possède de multiples embranchements et petites salles.
Le Gardien doit lancer les dés et consulter le tableau ci-dessous une fois toutes les dix minutes :

01 % - 60 % — *Vous passez inaperçus.*
S'il s'agit des dix dernières minutes des investigateurs dans les tunnels, ils entrent dans une salle possédant un plafond bas en granite, sur lequel est fixée une trappe en bois : allez à la **Scène 6 - Le phare de Leng.**
Sinon, consultez le tableau à nouveau.

61 % - 70 % — *Quelque chose agrippe la cheville du dernier investigateur de la file !*
L'investigateur ayant été agressé a été saisi par une Goule qui va tenter de le faire glisser jusque dans une salle où il y aura davantage de place pour attaquer. Dans le tunnel, la Goule ne peut en effet utiliser qu'une attaque de griffe, et l'investigateur est à peu près pareillement limité pour ses aptitudes de corps à corps. Avoir sa cheville attrapée dans l'obscurité par un monstre requiert un test de Santé mentale (perte 0/1D2 points). Il n'y a cependant pas de perte de SAN pour voir la Goule, car elle est à peine visible.

Goule, créature rampante dans l'obscurité

FOR	45
CON	70
TAI	50
DEX	60
INT	55
POU	50

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8

Combat :
- Griffes 30 %
  1D6 points de dégâts
- Morsure 30 %
  1D4 + serrer

Remarque : La Goule ne peut mordre l'investigateur que si elle peut l'entraîner dans une salle. Si elle réussit son test opposé de FOR, elle entraîne alors l'investigateur dans une salle voisine.
N'utilisez ce résultat qu'une seule fois.

71 % - 80 % — *Vous entendez quelque chose dans un embranchement du tunnel sur votre droite qui ressemble à un miaulement de chats.*
Si les investigateurs vont dans cette direction, ils découvrent un repaire de jeunes Goules. Il y a également une mère qui dort dans le repaire, et se réveille en sursaut dès que les investigateurs pénètrent dans les lieux.

suite page suivante

suite de la page précédente

Goule, Mère de la tanière

FOR	40
CON	70
TAI	50
DEX	60
INT	65
POU	65

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8

Combat :
- Griffes 30 %
  1D6 points de dégâts
- Morsure 30 %
  1D4 + serrer

Remarque : Cette goule peut attaquer avec ses deux griffes en un seul round de combat, mais elle doit attaquer une cible unique.

Cette salle possède un plafond bas en granite, dans lequel est située une trappe en bois. Passez à la **Scène 6 - Le phare de Leng,** et ignorez tout temps restant à effectuer dans les tunnels.
Si les investigateurs choisissent de ne pas se diriger vers l'origine du son, ils peuvent continuer à ramper dans les tunnels.
N'utilisez ce résultat qu'une seule fois.

81 % - 90 % *L'embranchement du tunnel sur votre gauche dégage des odeurs de pourriture.*
Si les investigateurs se dirigent vers la source de l'odeur, ils découvrent une salle remplie de tas d'os et de viande en décomposition. Ils ont trouvé une cache de nourriture pour les Goules. La charogne est empilée dans cette salle, qui possède un plafond bas en granite disposant lui aussi d'une trappe en bois. Passez à la **Scène 6 - Le phare de Leng**, et ignorez tout temps restant à effectuer dans les tunnels.
Si les investigateurs rampent à travers les tripes, chacun d'entre eux doit effectuer un test de Chance. S'il est réussi, l'investigateur en question traverse indemne, tandis que s'il est raté, il subit 1D2 points de dégâts et un malus de -10 % à tous ses tests en raison de griffures infectées. Un test de Médecine réussi supprime ce malus, en plus de guérir les blessures. Un test de Premiers soins réussi ne guérit pour sa part que les dégâts, sans résoudre le problème du malus consécutif aux griffures infectées.
Si les investigateurs choisissent de ne pas examiner la source de l'odeur, ils peuvent continuer à ramper à travers les tunnels.
N'utilisez ce résultat qu'une seule fois.

91 % - 100 % *Le tunnel se termine par un cul-de-sac !*
Les investigateurs doivent faire marche arrière et emprunter un tunnel différent. Il est possible pour eux de changer leur ordre dans la file indienne si un autre veut devenir le meneur.
Remarque : Si ce résultat est obtenu pour la tranche de dix minutes finale des investigateurs dans les tunnels, ce « cul-de-sac » se termine en réalité à l'endroit où se trouve un plafond en granite comportant une trappe en bois.
Relancez les dés pour cette tranche, à moins qu'il s'agisse de la fin du temps devant être passé par les investigateurs dans les tunnels.

verte d'entrées de tunnels. La « cité » des goules est un réseau de tunnels et de salles qui ressemble le plus à ce que serait l'intérieur d'une colonie de fourmis ou d'une ruche.

Les investigateurs doivent effectuer un test de Santé mentale (perte 0/6 points) en voyant la masse de Goules se déplacer sur les niveaux en dessous d'eux. La vue d'un très grand nombre de monstres est telle qu'un test de Santé mentale raté a comme résultat la perte maximale de Santé mentale pour voir une Goule. Si un investigateur perd 6 points de Santé mentale, il est conseillé au Gardien de lui imposer de rester cloué sur place par la peur, trop effrayé pour se déplacer ou émettre le moindre son. Les investigateurs effrayés sont ainsi affectés pour 1D6 tranches de 10 minutes ; il y a 10 % de chances que toutes les dix minutes une Goule tombe sur des investigateurs qui se cachent apeurés dans l'entrée du tunnel. Un investigateur peut aussi développer une cynophobie, la peur des chiens ; comme toujours, le Gardien est libre de choisir ou de décider de manière aléatoire la folie infligée et le moment où elle se manifeste.

Le niveau du tunnel où se trouvent les investigateurs est relié à plusieurs entrées de tunnels dans la façade de la cité. Les investigateurs peuvent facilement se faufiler vers l'entrée de la ville sans avoir à effectuer de tests de compétence. Les tunnels à l'intérieur de la cité des Goules sont creusés à la main ; ils sont également beaucoup plus étroits, ce qui ne permet qu'à un seul investigateur à la fois de ramper. L'investigateur marqué du Signe Jaune sait instinctivement qu'ils doivent remonter à la surface pour atteindre le phare de Leng.

Conclusion de la Scène 4

Lorsque les investigateurs trouvent la salle avec l'entrée du phare de Leng, le plafond et la trappe sont suffisamment bas pour qu'un investigateur puisse se tenir debout dans la salle et atteindre la trappe sans échelle. Normalement, les Goules entretiennent la lumière dans le phare de Leng, mais elles évitent dorénavant la tour noire en raison des activités actuelles du Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire. Si les Goules sont informées de la présence des investigateurs, elles ne les poursuivent pas dans la tour. Passez à la **Scène 6 - Le phare de Leng.**

Scène 5
La route terrestre

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs quittent le monastère préhistorique pour voyager vers le phare de Leng :

La vue du plateau que vous avez devant vous refroidit l'âme. Vous vous demandez comment il va vous être possible de vous faufiler en toute sécurité à travers ce paysage clairement étranger et hostile pour atteindre le mystérieux phare de Leng. Votre unique soulagement provient du fait que vous ne serez pas perdus : de jour comme de nuit, vous apercevez la lumière inquiétante du phare de Leng braquée vers les cieux. Il représente littéralement votre balise de guidage.

D'énormes blocs de granite émergeant de la terre brisent le paysage de toundra, tandis que plusieurs couverts de toiles d'araignée sont fixés au sommet des rochers, au-dessus d'une grande partie du plateau. Les affleurements de granite ont créé sous ces toiles des sentiers naturels. L'investigateur marqué du Signe Jaune sait que les natifs de ce pays, les Hommes de Leng, vivent et se déplacent sur ces terres depuis des siècles. Avec de la chance, les investigateurs devraient être capables de se frayer un chemin en toute sécurité jusqu'au phare de Leng. Il leur faudra trois jours pour atteindre leur destination.

Conclusion de la Scène 5

Le trajet difficile à travers le plateau se termine le soir du troisième jour. Passez à la scène suivante.

VOYAGER PAR VOIE TERRESTRE

Une fois par jour de voyage, lancez les dés ou sélectionnez une rencontre ci-dessous :

01 % - 75 % Journée tranquille. Rien d'inhabituel.

76 % - 90 % *Vous entendez ce qui ressemble à de la pierre frappant de la pierre, et vous sentez de la viande en train de cuire sur une flamme ouverte.*
Si les investigateurs se dirigent vers la source des sons et des odeurs, ils découvrent un petit village de baraques en granite. Aux yeux de tous, trois Hommes de Leng sont en train de tailler des pointes de lance en silex à côté d'un feu de camp. Un morceau de viande non identifiable est embroché et cuit sur le feu. Un test de Discrétion réussi est exigé pour espionner les villageois ; sinon, ils entendent les investigateurs juste après que ces derniers les ont repérés. Il y a deux autres villageois dans l'une des baraques. Aucun des villageois ne porte de déguisement, de sorte que leurs têtes cornues et leurs pieds à sabots sont clairement visibles. Voir les Hommes de Leng nécessite un test de Santé mentale (perte 0/1D6 points).

5 Hommes de Leng, villageois presque humains

FOR	55
CON	65
TAI	55
DEX	60
INT	50
POU	50

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8

Combat :
- Lance 30 %
  1D8+1 points de dégâts

Les baraques du village contiennent plusieurs lances et beaucoup d'aliments séchés. Il y a également deux casques métalliques d'un style similaire à celui porté par les légionnaires romains. Chacun d'entre eux fournira 1 point de protection à la tête d'un investigateur. N'utilisez ce résultat qu'une seule fois.

91 % - 100 % *Une ombre se précipite au-dessus de vous. Cette pensée a à peine le temps de s'inscrire dans votre cerveau lorsque, tout à coup, un éclair violet et noir bondit sur vous.*
Quelques minutes auparavant, un investigateur a effleuré par inadvertance un filet d'alarme dans la toile d'araignée, ce qui l'a fait trembler et a alerté l'araignée sur l'endroit où se trouvait l'investigateur. Cependant, la chance est en quelque sorte avec les investigateurs, car cette araignée est assez jeune et pas aussi grande qu'elle le serait à l'âge adulte.

Araignée de Leng, tisseuse immature

FOR	75
CON	60
TAI	70
DEX	60
INT	55
POU	60

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Protection : 4 points (chitine)

Combat :
- Morsure 40 %
  1D3+poison fort
- Jet de toile 50 %
  enchevêtrement FOR 35

Perte de Santé mentale : 1/1D8 points
N'utilisez ce résultat qu'une seule fois.

Scène 6
Le phare de Leng

Les investigateurs ont eu trois possibilités pour atteindre le phare de Leng ; selon la manière dont ils sont arrivés jusqu'ici, lisez ou paraphrasez le texte approprié.

• Si les investigateurs ont nagé à travers la rivière souterraine, en **Zone 1-9** :

Vous émergez de l'eau, avalant goulûment l'air frais dans vos poumons. Vous êtes dehors à l'extérieur, et la nuit approche alors que le soleil se couche derrière les montagnes. Il ne vous faut qu'une seconde pour réaliser que ce ne sont pas les monts Ozark qui se dressent devant vous, et que ce n'est pas non plus l'Arkansas. Vous nagez dans l'eau d'un petit lac avec un énorme rocher de granite au milieu. Au sommet de ce rocher se trouve une grande tour noire avec une lumière verte étrange brillant à son sommet jusque dans les cieux.

Les investigateurs dans l'eau se trouvent à environ 4,50 m du bloc de granite ; la plage est beaucoup plus loin. Si les investigateurs commencent à s'approcher du rocher à la nage, ils remarquent une zone plane sur laquelle ils peuvent grimper. Il y a une petite grotte derrière cette zone plane ; il s'agit de la grotte avec la trappe menant à la cité des Goules, Gahru Pek. Si les investigateurs ouvrent cette trappe, ils découvrent un tunnel étroit qui descend dans les ténèbres, comme indiqué dans la **Scène 4 - La route souterraine.** La paroi de la roche granitique est criblée de prises pour les mains et les pieds.

• Si les investigateurs ont emprunté la route souterraine :

Alors que vous vous levez dans la salle des Goules et poussez la trappe, vous vous retrouvez à l'intérieur d'une petite grotte de granite. À travers un conduit étroit, vous apercevez le ciel nocturne.

Les investigateurs qui vont vers l'entrée de la grotte se retrouvent sur une petite zone plate de granite, non loin de la rive d'un lac. La plage se trouve à environ 15 m de distance. En levant les yeux, les investigateurs constatent qu'ils sont au pied d'un énorme rocher de granite, au sommet duquel se trouve le phare noir de Leng, dans sa totalité, avec un faisceau vert mystérieux de lumière qui brille jusque dans les cieux. La face de roche granitique est criblée de prises pour les mains et les pieds.

• Si les investigateurs ont emprunté la route terrestre :

Les affleurements de granite deviennent épars jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus un seul, et les toiles d'araignée disparaissent également. Devant vous se dresse le phare de Leng érigé au sommet d'un énorme rocher de granite au milieu d'un petit lac. Au bord de ce lac, plus proche de vous, se trouve une tonnelle de jardin en arche.

L'investigateur marqué du Signe Jaune est certain que cette tonnelle constitue l'entrée du phare de Leng. Il se sent poussé à se tenir sous la tonnelle et à jouer une brève mélodie sur la flûte que le Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire lui a laissée. Il effectue alors un test de Santé mentale (perte 1/0 point).

ESCALADER LE ROCHER DE GRANITE

Il faut effectuer une ascension de la face de granite de 12 m pour parvenir au pied du phare de Leng. Le granite est couvert de petits trous qui aident les investigateurs dans leur ascension ; un investigateur doit ainsi réussir trois fois des tests de Grimper (+20 %) pour atteindre le sommet du rocher.

Premier test de Grimper : Si le test est réussi, l'investigateur se retrouve à un tiers de la hauteur de la paroi rocheuse. Si le test est raté, l'investigateur tombe dans le lac sans subir de dommages. Un test de Chance réussi empêche la chute. L'investigateur doit cependant réessayer le test de Grimper.

Deuxième test de Grimper : si le test est réussi, l'investigateur se retrouve aux deux tiers de la hauteur de la paroi rocheuse. Si le test est raté, l'investigateur tombe dans le lac et subit 1D2 points de dégâts. Un test de Chance réussi empêche la chute. L'investigateur doit réessayer le test de Grimper.

Troisième test de Grimper : Si le test est réussi, l'investigateur atteint le sommet de la paroi rocheuse. Si le test est raté, l'investigateur tombe dans le lac et subit 1D3 points de dégâts. Un test de Chance réussi empêche la chute. L'investigateur doit réessayer le test de Grimper.

Si le test est réussi, l'investigateur perd un point de Santé mentale, et le lac semble alors se solidifier – sans toutefois devenir gelé –, et les investigateurs peuvent maintenant marcher sur le lac en direction du rocher de granite situé au centre. Si le test est raté, il n'y a aucune perte de Santé mentale, mais le lac ne se solidifie pas. Si les investigateurs traversent à pied l'eau solidifiée, ils atteignent la zone plate au pied du rocher en granite. Une fois qu'ils arrivent sur cette zone plate, l'eau du lac retourne à son état liquide. La face de la roche granitique est criblée de prises pour les mains et les pieds.

Zone 6-1 - Le hall d'entrée et l'escalier

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs arrivent au sommet du rocher de granite :

Après avoir atteint le sommet de l'affleurement de granite, vous vous retrouvez au pied d'une immense tour. Lever les yeux vers la façade de cette tour vous étourdit quelque peu. Elle est construite dans des blocs de granite lisses et noirs qui sont si bien assemblés que les bords en sont presque invisibles. Devant vous se dresse une épaisse porte en bois renforcée de fer et dotée de charnières en métal et d'une poignée de traction.

La lourde porte possède une FOR 80, et il faut pour l'ouvrir réussir un test opposé. La taille de la poignée fait que seules deux personnes peuvent la tirer à la fois. Derrière la porte se trouve un grand hall d'entrée avec une volée de marches qui montent. Le hall et l'escalier sont sombres et humides – une humidité à couper au couteau. Les marches montent sur près de 10 m pour arriver à un petit palier sur lequel donne une unique porte. Les investigateurs sont incapables d'entendre le moindre son de l'autre côté de la porte.

La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre facilement. Juste sur le côté opposé se trouve un épais rideau de velours pourpre. Dès que les investigateurs ouvrent la porte, une main gantée de blanc tire le rideau et un homme en habit de majordome richement décoré fait signe en silence aux investigateurs d'entrer. La tenue vestimentaire du majordome est de style Renaissance française, ce qu'un investigateur pourra identifier en réussissant un test d'Histoire ; l'homme porte un masque décoré.

Une fois que les investigateurs sont entrés dans la salle, qui ressemble à une petite salle d'habillage remplie de beaux vêtements, un second majordome habillé et masqué de manière similaire entre et commence à désigner en silence de beaux vêtements aux investigateurs. Ils ressemblent eux aussi aux vêtements aristocratiques de l'époque de la Renaissance française. Le majordome qui tenait le rideau ouvert leur montre désormais toute une gamme de masques ornés. Les deux hommes sont muets et ne communiquent pas avec les investigateurs, mais ils leur proposent clairement de changer de vêtements. Les investigateurs ne sont pas tenus de le faire, mais s'ils optent pour cette solution, l'un des majordomes leur indique une petite alcôve où ils peuvent se changer. Il n'y a pas de pénalité ni de bonus pour les investigateurs qui entrent dans le bal masqué, costumés ou non.

Lorsque les investigateurs sont prêts, les majordomes tirent un autre rideau pour les introduire dans la salle de bal.

LA SORTIE A DISPARU

Si un investigateur tire le rideau qui était tendu en travers de la porte par laquelle ils sont arrivés, il ne trouve plus qu'un mur de pierre nue : la porte a disparu, et il n'y a pas de sortie à la salle de bal.

Zone 6-2 - Le bal masqué

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs entrent dans la salle de bal :

Les majordomes tirent les rideaux et l'air se remplit d'une musique envoûtante. La mélodie vous rappelle les branles qui étaient si populaires dans l'aristocratie française de la Renaissance. Devant vous se trouve une grande salle de bal remplie de danseurs virevoltant en silence sur la musique. Bienvenue au bal masqué.

Alors que les investigateurs se déplacent dans la salle de bal, les danseurs continuent à danser sans leur accorder la moindre attention. Il y a quatre musiciens ; l'un joue de la vielle à roue, un autre un cistre, un autre encore utilise un tambourin, et le dernier joue de la flûte à bec. Les danseurs et les musiciens sont tous vêtus de parures de la Renaissance française, portant des masques ornés et restant complètement silencieux.

Si les investigateurs examinent la salle, ils ne remarquent aucune sortie, et s'ils vérifient la salle d'habillage par laquelle ils sont entrés, ils découvrent que la porte par laquelle ils sont arrivés a disparu (voir encadré). Toute tentative pour interagir avec les danseurs ou les musiciens n'entraîne aucune réponse de leur part. Si un investigateur arrache le masque d'un danseur, d'un musicien ou d'un majordome, cette personne arrête ce qu'elle était en train de faire, son visage pris dans une grimace qui pourrait traduire l'horreur – ou bien un plaisir extatique. Ce n'est cependant qu'éphémère, car cette personne se retrouve soudain, en l'espace de cinq secondes, âgée de deux cents ans, ses vêtements tombant en poussière en même temps que sa chair. Tout investigateur témoin de la décomposition d'une personne en quelques secondes doit effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D3 points).
Lorsque le Gardien estime que c'est le bon moment, les musiciens changent soudain de musique et passent du branle à un héraut annonçant l'arrivée du roi. Dès que le héraut commence, tous les danseurs s'arrêtent et s'agenouillent, la tête inclinée. Le Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire pénètre ensuite dans la salle de bal depuis la salle d'habillage. La foulée du prêtre est longue, déterminée, et lente. Pendant qu'il se dirige vers le centre de la salle de bal, treize danseurs se mettent soudain debout et se ruent au centre de la pièce. Comme des acrobates exotiques, ils se contorsionnent, se saisissent mutuellement les bras et les jambes, courbant et tordant leurs torses jusqu'à former un trône humain. Ce dernier constitué, le prêtre s'avance pour s'asseoir dessus. Tout investigateur regardant le prêtre traverser la salle doit effectuer un test de Pouvoir avec une difficulté majeure. Si le test est réussi, l'investigateur doit également effectuer un test de Santé mentale (perte 1D3/1D8+1 points), parce qu'il a aperçu la Bête Lunaire qui est la forme véritable du prêtre. Être témoin de la formation du trône humain et de son utilisation par le prêtre nécessite un test de Santé mentale (perte 0/1 point).
Le prêtre s'adresse ensuite aux investigateurs en leur parlant dans leur esprit. « *Soyez joyeux, car ce soir, nous célébrons l'Armageddon. C'est en effet ce soir que le Don d'Azathoth arrive et vous avez été choisis… choisis pour faire partie des rares élites destinées à renaître comme esclaves à Carcosa. Venez, choisissez un partenaire et rencontrez votre fin avec joie et en dansant.* » Le prêtre se penche ensuite lentement vers l'avant et place un coude sur son genou. « *Pourtant, si vous souhaitez choisir une danse différente, illusoire et douloureuse, je vous permettrai de rechercher ce pour quoi vous êtes venus jusqu'ici. Mais si c'est ce que vous choisissez, vous perdrez la vie éternelle à Carcosa.* » Avec un signe de la tête, les deux majordomes tirent un rideau révélant un escalier ascendant.
Tout investigateur acceptant la proposition du prêtre pour une vie éternelle en esclavage à Carcosa perd l'intégralité de sa Santé mentale et devient un esclave de Carcosa. Un investigateur qui décide de continuer à chercher le docteur Jasiak est autorisé à poursuivre vers le couloir de portes.

Zone 6-3 - Le couloir de portes

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs montent les marches sortant de la salle de bal :

Les marches montent sur plus de 9 m jusqu'à un petit palier comportant une seule porte légèrement entrouverte. En effectuant une petite poussée, la porte s'ouvre et vous voyez devant vous un long couloir qui possède, tous les trois mètres, une porte de chaque côté, un bougeoir mural contenant une petite bougie allumée entre chaque porte. Ce couloir se poursuit aussi loin que porte votre regard.

Il faut un moment pour que tout cela se manifeste aux yeux des investigateurs, mais le couloir est beaucoup plus long que la tour n'est large. Selon les conventions de la physique, ce couloir ne peut donc exister dans cette tour. Une fois qu'ils en arrivent à cette conclusion, les investigateurs doivent effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1 point).
Chaque porte est de conception identique, et déverrouillée. Si les investigateurs essaient d'écouter à une porte, ils n'entendent absolument rien : indépendamment de ce qui se trouve de l'autre côté, aucun son ne peut en effet être perçu. Si les investigateurs tentent de rassembler leurs forces pour ouvrir la porte de l'escalier, une force télékinésique de FOR 150 expulsera dans le couloir toute chose émettant une poussée contre la porte, qui se refermera brutalement. Une fois la porte de l'escalier refermée, elle devient une autre porte dans le couloir et est soumise au tableau ci-dessous.
Chaque fois qu'un investigateur ouvre une porte, lancez les dés et consultez le tableau ci-dessous. Tant qu'au moins un investigateur se trouve dans une pièce, la porte se rouvrira toujours sur cette pièce, mais si tous les investigateurs quittent une salle donnée, puis rouvrent cette porte, relancez les dés et consultez le tableau pour déterminer le nouvel environnement situé derrière la porte.

01 % - 40 % *Vous voyez devant vous une salle vide, meublée d'un lit à baldaquin juste assez grand pour un adulte. Il y a également une petite commode avec dessus une bassine et un pichet, une armoire et un grand miroir sur pied. Une fenêtre est ouverte à côté de l'armoire.*

Mise à part une légère couche de poussière, la pièce est propre et bien rangée. L'armoire et la commode sont vides. Il y a de l'eau fraîche dans le pichet, et la fenêtre donne sur un paysage étrange, comportant trois lunes et une forêt bordée d'un lac en dessous. La fenêtre est située à 25 m au-dessus du sol, dans une tour. Les investigateurs qui tendent le cou pour regarder la façade de la tour voient qu'il s'agit d'une surface lisse en verre dépourvue de fenêtre, à l'exception de celle par laquelle ils regardent.

Les investigateurs qui regardent dans le miroir voient une image d'eux-mêmes en train de dormir dans le lit, ce qui nécessite de leur part un test de Santé mentale (perte 0/1 point). Ceux qui ratent le test doivent ensuite effectuer un test opposé contre le POU 15 du miroir. S'ils ratent ce nouveau test, ils sont obligés de ramper jusque dans le lit et d'y dormir. Ces investigateurs sommeillant ne peuvent être réveillés qu'en ramenant leurs corps dans le couloir.

N'utilisez ce résultat que deux fois. Relancez les dés à la troisième occurrence.

41 % - 60 % *Dès que la porte s'ouvre, vous êtes frappés par l'odeur répugnante de pourriture et de décomposition qui émane de la pièce. L'humidité dense qui y règne trempe vos vêtements et vos cheveux. La pièce est édifiée dans une pierre sombre ; de petites flaques d'eau se sont accumulées dans les mottes de gazon abîmées poussant dans le sol. À travers une petite fenêtre à barreaux, vous pouvez apercevoir trois lunes, leur lumière collective éclairant une monstruosité enchaînée au sol. La carcasse d'une bête inhumaine se trouve en effet à terre, son corps en forme de tonneau ayant plusieurs plaies ouvertes et exposées. Un fluide vert épais s'est accumulé autour de son corps. Il semble que certains membres de la chose aient été retirés et jetés sur le côté. Un élément étrange en forme d'étoile, semblant fait d'écaille et de pourriture, sèche à une extrémité du tonneau, et cinq tentacules filaires épais se trouvent en un amas à l'autre bout du tonneau.*

Une Chose Très Ancienne grièvement blessée se trouve sur le sol de cette salle. Voir le corps de la créature nécessite d'effectuer un test de Santé mentale (perte 0/1D6 points) ; et tandis qu'elle a incontestablement l'apparence et l'odeur de la mort, elle ne l'est pas encore tout à fait. Si un investigateur touche en effet le corps de la créature, elle réagit instinctivement par une attaque aveugle portée avec ses tentacules – mais elle n'a la force de fouetter qu'avec deux d'entre eux, et sa compétence d'attaque a été ajustée en raison de sa cécité. Un sifflement et un son aigu de flûte exaspérants commencent au moment où la créature frappe violemment.

Chose Très Ancienne, Monstruosité presque morte

FOR	130
CON	60
TAI	90
DEX	10
INT	40
POU	25

Points de vie : 7
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 5
Protection : 3 points (peau)

Combat :
- Tentacule 15 %
  Dégâts de constriction égaux à la moitié de l'Impact

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points
N'utilisez ce résultat qu'une seule fois.

61 % - 75 % <u>À l'investigateur ouvrant cette porte</u> : *Devant tes yeux se trouve ta chambre d'enfant. Ton lit… tes jouets… tes vêtements… ton esprit est submergé de souvenirs alors que tu es attiré dans la pièce. Il fait sombre à l'extérieur. Tu devrais être dans ton lit. Papa n'aime pas quand tu désobéis. Soudain, la porte s'ouvre d'un coup, et ton père, grand et menaçant, entre dans la chambre. Il tient sa ceinture à la main. Il crie : « Que fais-tu en dehors du lit ? Retournes-y immédiatement ! »*

<u>Aux autres investigateurs</u> : *Vous voyez l'investigateur en proie à des visions marcher dans une petite chambre simple et nue, et se mettre à genoux.*

L'investigateur en proie à des hallucinations doit effectuer un test opposé contre un POU 20. S'il est réussi, l'investigateur arrive à se débarrasser de ses visions ; la salle redevient alors vide. Si le test échoue, en revanche, un test de Santé mentale (perte 1/1D3 points) est nécessaire. L'investigateur croit qu'il est redevenu un enfant et se soumet à la punition de son père. Il se voit fouetté, sans qu'aucun dommage véritable ne soit encouru. La vision est rompue si l'investigateur en proie aux hallucinations est ramené dans le couloir.

N'utilisez ce résultat qu'une seule fois.

76 % - 90 % *Les murs de cette pièce sont drapés de rideaux de velours semblables à ceux de la salle de bal. Quatre femmes vêtues de robes élégantes et de masques s'y trouvent. Elles se tiennent debout devant deux portes vitrées de l'autre côté de la pièce. Dès que vous ouvrez la porte, les quatre femmes tendent leur main vers vous et vous indiquent du doigt en silence de les emprunter.*

L'investigateur marqué du Signe Jaune doit effectuer un test opposé contre un POU 20, tandis que les autres peuvent effectuer un test de Trouver Objet Caché ; l'investigateur qui le réussit remarquera que le peu de peau des femmes qui est exposé est gris et dépourvu de circulation sanguine.

Si l'investigateur marqué du Signe Jaune réussit son test opposé, il peut lui aussi tenter un test de Trouver Objet Caché. Mais s'il le rate, il doit effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D3 points) et est obligé de rejoindre les femmes.

Ces femmes sont des esclaves qui dansaient au bal masqué et tentent de faire passer l'investigateur marqué du Signe Jaune à travers les portes vitrées, lesquelles mènent à Carcosa. Si un investigateur les emprunte, il est perdu à jamais. Si les masques des esclaves sont retirés, les femmes vieillissent et se transforment en poussière comme décrit dans la **Zone 6-2 - Le Bal Masqué** ci-dessus. Après la destruction de la première esclave, les trois autres tentent de combattre ces investigateurs qui les attaquent. Celui marqué du Signe Jaune reste en revanche passivement à l'écart, encore sous l'emprise des esclaves.

4 esclaves du bal masqué,
serviteurs de Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé

FOR	65
CON	45
TAI	45
DEX	30
INT	35
POU	40

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 25 %
  1D3 points de dégâts

Perte de Santé mentale : 0/1 point

Points de vie : 9
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8

Remarque : Une fois que les esclaves commencent à attaquer les investigateurs, ces derniers doivent réussir une attaque de Combat rapproché (corps à corps) pour arracher le masque du zombie.

N'utilisez ce résultat qu'une seule fois.

91 % - 00 %

Vous ouvrez la porte sur une pièce dont l'intérieur ressemble à celui d'un cachot. L'endroit est sombre et dépourvu de fenêtres.

La lumière venant du couloir forme un passage lumineux atteignant le mur opposé et se terminant aux genoux d'un homme qui est affalé contre. Il est pieds nus et habillé de haillons, mais il est difficile de l'identifier parce que son visage, sa poitrine et ses bras sont couverts de plusieurs étoiles de mer de 20 cm de large.

Les investigateurs ont retrouvé le docteur Jasiak. Il est actuellement sous l'emprise de ces créatures ressemblant à des étoiles de mer, qui sont collées à sa chair comme des sangsues. Le docteur est dans un état de grande faiblesse, les piquants présents sur la face inférieure des branches des étoiles de mer étant fixés dans sa peau et leur bouche en ventouse administrant un sédatif équivalent à un poison fort. Retirer une étoile de mer de son corps lui inflige 1 point de dégâts, à moins que l'investigateur effectuant l'opération ne réussisse un test de Premiers soins. Même si les investigateurs tuent les créatures avant de les retirer, les piquants fixés dans la peau blesseront de toute façon le docteur Jasiak. Six créatures sont collées sur le corps du docteur, et il n'a plus actuellement que 4 points de vie.

6 sangsues de Carcosa,
parasites en forme d'étoiles de mer

FOR	05
CON	05
TAI	05
DEX	00
INT	00
POU	00

Combat :
- Se fixer 10 %
  Sédatif équivalent à un poison fort

Perte de Santé mentale : aucun

Points de vie : 1
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 3

Remarque : L'habitat naturel de ces créatures se trouve au fond du lac Hali. Elles peuvent s'accrocher aux nageurs insouciants, mais plus souvent, elles sont récupérées par les citoyens de Carcosa qui s'en servent pour assujettir leurs prisonniers.

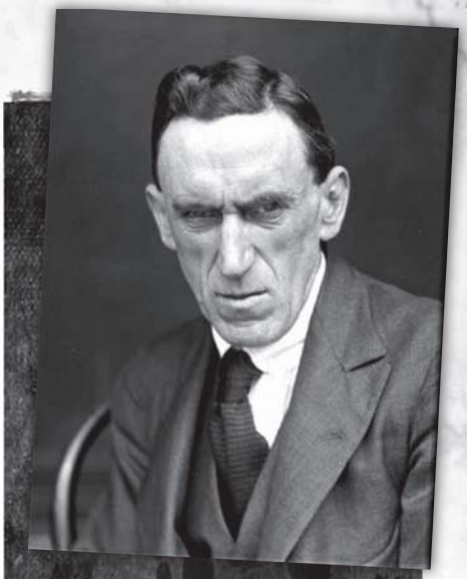
N'utilisez ce résultat qu'une seule fois.

Conclusion de la Scène 6

Une fois le docteur Jasiak découvert, qu'il soit mort ou ait été transporté en dehors de sa cellule, le couloir s'est transformé entre-temps. Il n'est plus infiniment long, mais ne mesure désormais qu'à peine 10 m, et une nouvelle porte est visible au bout, gravée du Signe Jaune. Cette porte est déverrouillée, tandis que toutes les autres sont maintenant fermées à clé et ne peuvent être ouvertes.

Si le docteur Jasiak meurt de ses blessures lorsque les créatures étoiles de mer sont retirées de son corps, il reprend suffisamment connaissance pour pouvoir dire aux investigateurs : « *Un sacrifice… Une âme vivante est nécessaire… Sacrifiez une âme au cœur de la lumière, et le monde sera sauvé…* » Le docteur Jasiak meurt ensuite.

Si le docteur Jasiak est encore vivant, il agrippe l'investigateur le plus proche et lui murmure : « *La lumière… nous devons parvenir à la lumière. Vite !* »



Docteur Piotr Jasiak,
docteur en médecine, spécialiste des troubles du sommeil - 52 ans

FOR	55
CON	65
TAI	50
DEX	80
APP	55
INT	85
POU	65
ÉDU	96

Impact : aucun
Points de vie : 11(4)
Carrure : 0
Mouvement : 9
Points de magie : 13
Santé mentale : 0

Compétences :

Baratin	45 %
Bibliothèque	65 %
Crédit	50 %
Langue maternelle (polonais)	85 %
Langues (anglais)	45 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Persuasion	50 %
Premiers soins	60 %
Psychologie	40 %
Sciences (biologie)	60 %
Sciences (pharmacologie)	65 %

Description : En temps normal, Piotr Jasiak est de taille et de poids moyens, mais lorsque les investigateurs le découvrent, il est proche de la mort du fait de la malnutrition. Une fois que toutes les créatures étoiles de mer sont retirées de son corps, il reprend conscience. Le docteur Jasiak est sale, ses cheveux poivre et sel sont hirsutes, et son visage semble marqué irrémédiablement par une barbe non rasée. Il est habillé d'un pyjama en lambeaux, et l'une de ses pantoufles a été abandonnée de l'autre côté de sa cellule (son autre pantoufle était dans la grotte de source chaude, en **Zone 1-9**).

Écoles et diplômes : Faculté de médecine de Varsovie.

Scène 7
Pluie d'étoiles sur Leng

Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs ouvrent la porte gravée du Signe Jaune :

Devant vous, une volée de marches métalliques étroites monte en colimaçon.

Les marches montent sur 6 m jusqu'à la salle située au sommet du phare de Leng.

Zone 7-1 - La salle du phare

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Cette grande salle carrée est dominée par l'appareil géant générant la lumière qui se trouve au centre. Un faisceau brillant de lumière verte est projeté depuis l'appareil vers les cieux des Contrées du Rêve. Vos dents et le plancher de métal semblent vibrer légèrement d'un bourdonnement subsonique émanant de l'engin de lumière qui remplit cette salle.

Cette grande salle est bordée, du sol au plafond, de fenêtres. Le plafond se trouve à 6 mètres de hauteur. Installé au centre de la pièce se trouve un étrange appareil projecteur de lumière ; il fait 6 m de haut et 3 m de diamètre. L'appareil bourdonne d'énergie.

Si le docteur Jasiak est vivant et libéré des créatures étoiles de mer, il utilise toute l'énergie qui lui reste pour grimper les marches jusqu'à la salle du phare. Il se sent en effet tenu par le chagrin et les remords pour se sacrifier pour le bien de l'humanité. Alors que les investigateurs gravissent l'escalier en colimaçon jusqu'à la salle du phare, il leur dit que la seule façon de détourner le météore est de sacrifier une âme vivante dans la source d'énergie du phare. Le docteur Jasiak pense que ce sacrifice sera

suffisant pour modifier la puissance de la lumière, et que ce changement fera dévier le météore afin qu'il ne fasse que frôler la Terre.
Si le docteur Jasiak accompagne les investigateurs lorsqu'ils entrent dans la salle du phare, il se dirige vers l'appareil et commence à chercher une trappe. Ce type de trappe est facile à trouver et à ouvrir. Une fois que l'une d'entre elles est ouverte, tout le monde présent dans la salle est exposé au cœur de l'appareil du phare – un cœur nucléaire extra-terrestre. Chaque investigateur doit dès lors effectuer un test opposé de sa CON contre le Rayonnement de 100 de l'appareil. Tout investigateur ratant ce test contracte un cancer qui descend en cascade dans son corps réel du Monde de l'éveil.
En outre, si le docteur Jasiak est encore en vie, une fois qu'il ouvre la trappe donnant sur l'appareil du phare, l'investigateur marqué du Signe Jaune doit effectuer un test de Pouvoir avec une difficulté extrême. S'il est réussi, l'investigateur résiste au désir d'attaquer et le docteur Jasiak se jette dans le réacteur désormais exposé, se tuant ainsi et sauvant les deux mondes. S'il est raté, l'investigateur est forcé de produire une attaque aussi meurtrière que possible contre le docteur, qui est cependant tellement faible qu'une seule agression brutale devrait le tuer. Cette contrainte ne dure qu'un instant, et si l'investigateur ne parvient pas à tuer le docteur Jasiak d'un seul coup, le médecin se sacrifie alors toujours dans le réacteur. Si l'attaque tue en revanche le docteur, les investigateurs se retrouvent dans une situation où le malheur approche, et un sacrifice doit être effectué pour sauver l'humanité. Lequel d'entre eux est-il prêt à mourir ?

Conclusion

Si l'aventure se termine au moment où les investigateurs doivent décider de la personne qui va mourir pour sauver les deux mondes, il est conseillé au Gardien de donner aux joueurs dix minutes de temps réel pour résoudre leur dilemme. S'ils ne recherchent pas activement la résolution de ce problème, au bout de dix minutes, le Gardien peut leur annoncer que le temps est écoulé et que les mondes sont condamnés. Si les investigateurs sont au contraire en mesure de produire le sacrifice requis dans le réacteur, le météore est dévié vers Vénus et les deux mondes sont sauvés. À ce moment, les investigateurs se réveillent dans le monde réel, à moins que l'un d'entre eux soit entré physiquement dans les Contrées du Rêve. En ce cas, un vortex émane du cœur nucléaire de l'appareil de lumière. Il possède une force d'attraction qui attire violemment l'investigateur à lui, un test d'Esquive réussi permettant à l'investigateur de voler dans l'air en restant indemne ; sinon, il encaisse 1D4 points de dégâts. Le vortex déverse l'investigateur dans la grotte de la source naturelle de la **Zone 1-9.**
Si un investigateur est irradié par le réacteur exposé de l'appareil du phare et qu'il retourne dans le monde réel, il perd 1D20 points de FOR et de CON chacun, et cinq points d'INT et de TAI en raison du cancer surnaturel qui le ronge.

Récompenses en Santé mentale

Voler les peintures de Victoria Foster	-1D2 (par peinture)
Vendre les peintures de Victoria Foster	-1D3 (par peinture)
Alerter les autorités d'Eureka Springs sur les cadavres présents dans la clinique du sommeil du docteur Jasiak	+1D3 +1
Passer dans les Contrées du Rêve au moyen d'une infusion de rêve du docteur Jasiak	-1D3
Passer physiquement dans les Contrées du Rêve en nageant à travers la source souterraine dans la grotte	+ 1D4
Passer dans les Contrées du Rêve au moyen de la cérémonie de la hutte à sudation de Joseph Hon'-ga	+1D3
Quitter le village Tcho-Tcho, Ngamdo-Leng, sans combattre	+1
S'échapper du village Tcho-Tcho, Ngamdo-Leng, après avoir combattu	+ 1D3
Attaquer le Grand Prêtre Qu'on Ne Doit Pas Décrire (dans le Monastère préhistorique ou le Phare de Leng)	+1
Retrouver le docteur Jasiak et le conserver en vie	+1D6
Si le docteur Jasiak se sacrifie pour faire dévier le météore	-1D8
Si les investigateurs sacrifient de force un collègue investigateur pour détourner le météore	-1D10
Sauver les deux mondes en détournant le météore (pour les investigateurs survivants)	+2D8

Annexe I : Les investigateurs pré-tirés

Idéalement, les investigateurs impliqués dans *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng* appartiennent tous à la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie, mais il est possible pour le Gardien de retirer la Société de l'aventure s'il pense à une autre méthode susceptible de pouvoir rassembler les investigateurs.

Nom : Docteur Conrad Hale, PhD

Occupation : Parapsychologue
Sexe : Masculin
Âge : 28 ans
Marques distinctives : Une moustache en guidon et une pipe

FOR	85
CON	75
TAI	55
DEX	60
APP	45
INT	85
POU	30
ÉDU	80

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé mentale : 30
Points de magie : 6

Combat :
- Combat rapproché corps à corps 50 %
  1D3+Impact points de dégâts

Compétences :

Arts et métiers (photographie)	40 %
Bibliothèque	85 %
Conduite	50 %
Crédit	25 %
Crochetage	16 %
Histoire	65 %
Langue maternelle anglais	80 %
Médecine	35 %
Occultisme	35 %
Persuasion	15 %
Pickpocket	30 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	80 %
Sciences humaines (anthropologie)	31 %
Trouver Objet Caché	40 %

Richesse
Espèces : 150 $
Capital : 7 500 $

Histoire

En tant que récent diplômé du département de Psychologie de l'Université Miskatonic, vous êtes impatient de vous faire un nom par vous-même dans ce domaine. Plus que tout, vous voulez être reconnu et admiré pour votre travail. Vous faites d'ailleurs un rêve récurrent, dans lequel des étrangers dans les rues d'Arkham manœuvrent pour attirer votre attention et vous serrer la main. Ils sont intimidés par vos réussites et sont fiers de vous qualifier de fils d'Arkham – ce qui est beaucoup mieux que d'être le fils de Vernon Hale, un éboueur de cette ville. Toute votre vie est tournée vers la poursuite de l'excellence ; vous cherchez les occasions de vous aligner sur des tentatives fascinantes, ce qui a stimulé votre intérêt pour rejoindre la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie.
Dans le cadre de cette énergie pour construire la vie dont vous rêviez, vous avez en effet activement cherché à rejoindre une communauté philanthropique, que ce soit le Rotary Club, les francs-maçons, ou la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie. Lorsque vous vous êtes adressé à la Société, M. Courtemanche eut le pressentiment que la Société serait bien inspirée d'avoir un autre parapsychologue dans la liste de ses membres. Le docteur Hale est un membre en règle.

Nom : Elisa Butler
Occupation : Proviseure de lycée, New Haven, dans le Connecticut
Sexe : féminin
Âge : 34 ans
Marque distinctive : Heterochromia iridis (un œil est bleu, alors que l'autre est vert)

FOR	50
CON	60
TAI	90
DEX	50
APP	75
INT	50
POU	80
ÉDU	55

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 80
Points de magie : 16

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 60 %
  1D3+Impact points de dégâts

Compétences :

Archéologie	41 %
Arts et métiers (photographie)	65 %
Bibliothèque	40 %
Comptabilité	20 %
Crédit	30 %
Discrétion	25 %
Écouter	30 %
Équitation	30 %
Histoire	25 %
Langue maternelle (anglais)	55 %
Langues (français)	20 %
Mythe de Cthulhu	3 %
Nager	30 %
Orientation (sur terre)	25 %
Persuasion	30 %

Richesse
Espèces : 65 $
Capital : 2 000 $

Histoire

Vous êtes un garçon manqué depuis votre naissance. Mais votre amour de l'aventure n'a d'égal que votre amour de l'enseignement. Il y a dix ans, alors que vous étiez professeure d'histoire, vous avez emmené vos étudiants dans une excursion à Fort Griswold. Au fort, vous avez découvert un étrange artefact dans les bois à proximité, un petit morceau de métal non magnétique. Lorsque vous l'avez touché pour la première fois, cet objet a produit un choc sur votre main, et le soir même, vous avez fait des cauchemars autour d'étranges créatures piaillantes et bourdonnantes. Vous avez encore par-devers vous cette pièce de métal mystérieuse, qui a été depuis façonnée en une broche que vous portez tous les jours, comme porte-bonheur.
Une rencontre fortuite avec M. Courtemanche a attiré l'attention de ce dernier sur cette broche unique. Après consultation privée de certains autres membres éminents de la Société, il a été décidé de vous proposer d'y adhérer gratuitement. Ce que vous avez accepté.
Elisa Butler est un membre en règle.

Nom : Isabella Rosati-Bennett
Occupation : veuve
Sexe : féminin
Âge : 58 ans
Marque distinctive : audition défaillante

FOR	40
CON	45
TAI	40
DEX	35
APP	65
INT	60
POU	55
ÉDU	85

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 5
Santé mentale : 55
Points de magie : 11

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps)
  50 %
  1D3+Impact points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing, Remington Double .41 Short Derringer)
  35 %
  1D6+1 points de dégâts

Compétences :

Comptabilité	35 %
Crédit	85 %
Discrétion	40 %
Droit	35 %
Écouter	15 %
Équitation	45 %
Histoire (art)	80 %
Mythe de Cthulhu	5 %
Naturalisme	40 %
Orientation (sur air/sur mer)	25 %
Langue maternelle (polonais)	85 %
Langues (anglais)	65 %
Pilotage (avion unique)	30 %

Richesse
Capital : 15 750 $
Espèces : 455 $

Histoire

Autrefois, il y a longtemps, vous étiez jeune et belle. Vous avez alors gagné le cœur de Charles Bennett, un riche Américain visitant la Pologne. Une amourette d'été éclair plus tard, vous étiez mariée et déménagiez en Amérique pour devenir la femme de votre nouveau mari. C'était il y a près de quarante ans, et tant de joie et de tristesse ont depuis traversé votre cœur. La pire journée de votre vie, ce fut quand vous avez perdu Charles. C'était en juin 1918 ; vous étiez tous les deux en train d'apprécier cette promenade du soir à travers le cimetière privé de votre domaine, lorsque deux hommes dissimulés vous ont agressés dans le but de vous dérober quelque chose. Charles s'est battu avec ces deux hommes, donnant finalement sa vie pour sauver la vôtre. Mais alors que vous étiez à terre à côté du corps sans vie de votre mari, deux étranges choses humanoïdes bestiales sortirent de nulle part et tuèrent vos attaquants. Ces hommes-choses grotesques vous parlèrent dans un souffle rauque, en vous expliquant que Charles était leur bienfaiteur et qu'elles vous avaient sauvé la vie en reconnaissance pour les années de bonté qu'il leur avait apportées. Les hommes-choses ont alors emmené les trois corps et ont disparu dans un ancien sépulcre. Vous avez passé des mois en soins psychiatriques spéciaux afin de récupérer de vos forces physiques et mentales. Une enquête de police a fini par découvrir le corps de Charles dans les bois voisins : des animaux avaient partiellement dévoré son corps. Aucune trace n'a jamais été retrouvée des assaillants.

L'histoire de la mort de Charles fit la une, et beaucoup d'inconnus vinrent vous apporter leurs condoléances, dont un certain M. Courtemanche. Ce dernier vous a proposé de vous aider à étudier les étranges hommes-choses que vous aviez vus… si vous étiez bien entendu intéressée pour poursuivre une telle enquête. Et vous l'étiez, car cela vous permettrait sans nul doute de canaliser votre chagrin. Ainsi débuta votre adhésion à la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie, et cela a réussi à vous aider à faire face à votre perte.

Miss Rosati-Bennett est un membre en règle.

ARME	COMP.	DÉGÂTS	PORT.	B.	CAD.	CAP.	PANNE	MALF
Remington Derringer Double .41 Short	Armes de poing	1D6+1	3 m		2	2	99	

Nom : Otto Atwood
Occupation : Détective privé
Sexe : masculin
Âge : 33 ans
Marques distinctives : bec-de-lièvre et cheveu sur la langue

FOR	45
CON	50
TAI	70
DEX	80
APP	35
INT	70
POU	25
ÉDU	85

Points de vie : 12
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 25
Points de magie : 12

Combat :
- Combat à distance (armes de poing, revolver Colt New Service .45 LC) 60 %
  Dégâts : voir précisions dans le tableau
- Combat à distance (fusils, cal. 12 à canon scié) 40 %
  4D6/1D6 points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 55 %
  1D3 points de dégâts

Compétences :

Arts et métiers (photographie)	75 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	70 %
Crochetage	35 %
Droit	65 %
Écouter	40 %
Esquive	32 %
Langue maternelle (anglais)	85 %
Mécanique	50 %
Persuasion	35 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	35 %

Richesse
Capital : 2 250 $
Espèces : 55 $

Histoire

« La vie est injuste ». C'est une leçon que vous avez apprise en plus d'une occasion. Pendant des années, elle vous a enseigné à être froid et dépourvu de cœur dans votre travail comme agent de police d'Arkham. Mais quand vous avez abattu un enfant qui semblait tenir une arme, cela vous a coûté tout ce que vous aviez déjà accompli dans votre vie, y compris votre mariage. Il vous a fallu des années pour rebâtir votre carrière et votre réputation, et au fil du temps, vous avez appris une nouvelle leçon de vie : « L'humanité est intrinsèquement bonne, et si on lui donne une chance, elle peut atteindre la grandeur ». Elle a renforcé votre cœur et a commencé à réchauffer votre âme. Vous savez repérer les ordures, dans tous les sens du terme, à une centaine de mètres.
M. Courtemanche et la Société ont eu, de temps à autre, besoin de sécurité physique, et vous ont embauché plus d'une fois. Vous vous êtes montré fiable (la plupart du temps), de sorte que l'adhésion à la Société vous a finalement été proposée. Vous avez accepté – pourquoi pas, après tout ?
M. Atwood est un membre en règle, tout en ayant une histoire faite d'infractions aux règles.

ARME	COMP.	DÉGÂTS	PORT. B.	CAD.	CAP.	PANNE
Revolver Colt New Service .45 LC	Armes de poing	1D10+2	15 m	1	6	99
Fusil Iver Johnson Champion	Fusils à canon scié	4D6/1D6/1D3	10/20/50 m	1	1	100

Nom : Gilbert York
Occupation : Journaliste
Sexe : masculin
Âge : 25 ans

FOR	45
CON	75
TAI	75
DEX	75
APP	55
INT	65
POU	45
ÉDU	80

Points de vie : 15
Impact : aucun
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 45
Points de magie : 9

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps) 50 %
  1D3 points de dégâts

Compétences :

Arts et métiers (dessin)	20 %
Arts et métiers (photographie)	30 %
Baratin	75 %
Bibliothèque	70 %
Crédit	30 %
Écouter	40 %
Électricité	15 %
Grimper	50 %
Histoire	65 %
Langue maternelle (anglais)	80 %
Mécanique	20 %
Persuasion	35 %
Pickpocket	35 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	65 %
Trouver Objet Caché	40 %

Richesse
Capital : 1 200 $
Espèces : 75 $

Histoire

Vous êtes un journaliste pigiste plein d'avenir à l'*Annonceur d'Arkham*. Avec un peu de chance, et beaucoup de travail acharné, vous espérez obtenir un poste avant d'être trentenaire. Vous prenez tous les contrats qui se présentent, mais vous préférez le rythme de la ville. Plus le cas est sombre, graveleux, sanglant, meilleure est la chance que votre signature se retrouve en première page. Vous avez constamment les yeux et les oreilles grands ouverts pour obtenir votre papier en manchette.
Un article écrit par vous au sujet d'une série de vols perpétrés sur le campus de l'Université Miskatonic a attiré l'attention d'un certain M. Courtemanche. Il vous a écrit pour se renseigner sur tous les détails qui n'avaient finalement pas été édités. Il semblait être un admirateur, de sorte que vous avez cédé à l'intérêt qu'il semblait vous porter. Vous avez finalement découvert que M. Courtemanche était un membre important de la Société Internationale d'Histoire et d'Archéologie, le même groupe philanthropique auquel appartenait votre grand-père. Vous avez évoqué cela en passant à M. Courtemanche, et son visage s'est épanoui dans un large sourire. M. Courtemanche vous a ensuite proposé d'adhérer à la Société aux conditions habituelles. Vous avez compris : « Si c'était bon pour les papys, ce pouvait être bon pour vous. »
M. York est un membre en règle.

Un rêve de Japon

De Brendan J LaSalle

Les investigateurs se lancent à la poursuite d'une jeune fille issue de la haute société new-yorkaise, qui n'a plus qu'un seul désir : aller se suicider au Japon, dans la fameuse forêt d'Aokigahara.

Investigation	4/5
Action	4/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	2/5
Difficulté	Débutant
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	8 heures
Nombre de joueurs	5
Type de personnages	Pré-tirés
Époque	1926

En quelques mots…

La recherche d'une personnalité disparue issue de la haute société mène les investigateurs jusqu'à la forêt d'Aokigahara, au pied du mont Fuji. Étrangement calme, sans vie, et infiniment désolée, cette forêt mystérieuse accueille davantage de suicides que n'importe quel autre endroit dans le monde – et, comme les investigateurs le découvriront, abrite une intelligence extraterrestre dépassant de beaucoup notre compréhension…

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont invités à une soirée mondaine au cours de laquelle la maîtresse de cérémonie, Regina Chadwick, va leur soumettre le problème de la disparition de sa nièce Veronica.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir pourquoi** Veronica Chadwick a disparu alors qu'elle faisait ses études à l'Université Miskatonic.
- **Suivre sa trace** jusqu'au Japon, dans la forêt d'Aokigahara au pied du mont Fuji.
- **Récupérer Veronica** vivante et la ramener aux États-Unis.
- **Résoudre la question** laissée par la Souillure de l'Entité.

Introduction

La disparition d'une personnalité de la haute société new-yorkaise pourrait, une journée ordinaire, n'être qu'un objet de commérages et de conjectures dans la rubrique des potins. Mais ce n'est pas un jour ordinaire. La disparition de Veronica Chadwick n'est qu'un maillon d'une chaîne d'événements qui va cerner les investigateurs dans un réseau de terreur et de folie qui pourrait bien se terminer par la mort – ou peut-être ne jamais finir du tout…

Ambiance

Atmosphères variées que celles de ce scénario, qui mènera les investigateurs au fil de leur enquête de New York au Japon, en passant par Arkham. L'ambiance sonore les transportera d'une soirée bruyante et mondaine jusqu'à une forêt japonaise étrangement silencieuse où sont perpétrés de nombreux suicides. Pour la fête inaugurale, pensez à vous procurer des fonds musicaux tirés du répertoire de Duke Ellington !

À l'affiche

L'Entité

Intelligence antédiluvienne et insondable, elle est entrée dans notre monde par une déchirure provoquée par une météorite. Depuis la forêt d'Aokigahara au Japon, elle hante les rêves des hommes afin de les attirer vers elle pour qu'ils se suicident en ces lieux. Et elle a acquis, au fil de ses victimes, un pouvoir tel qu'elle peut plier la réalité à sa volonté. Elle vient de choisir les investigateurs afin de les marquer de sa Souillure pour qu'ils contaminent ensuite une multitude d'autres humains

Regina Chadwick

Membre de la classe supérieure de la société new-yorkaise, elle organise la soirée qui lance le scénario, pour fêter le retour à la maison de son neveu, auparavant interné. Mais elle compte bien évoquer avec les investigateurs la disparition de sa nièce…

Veronica Chadwick

Nièce de Regina, elle suivait une formation supérieure à l'Université Miskatonic d'Arkham lorsqu'elle a disparu. Elle erre actuellement dans la forêt d'Aokigahara au Japon, et mettra fin à ses jours si les investigateurs ne la sauvent pas à temps.

Le Furet

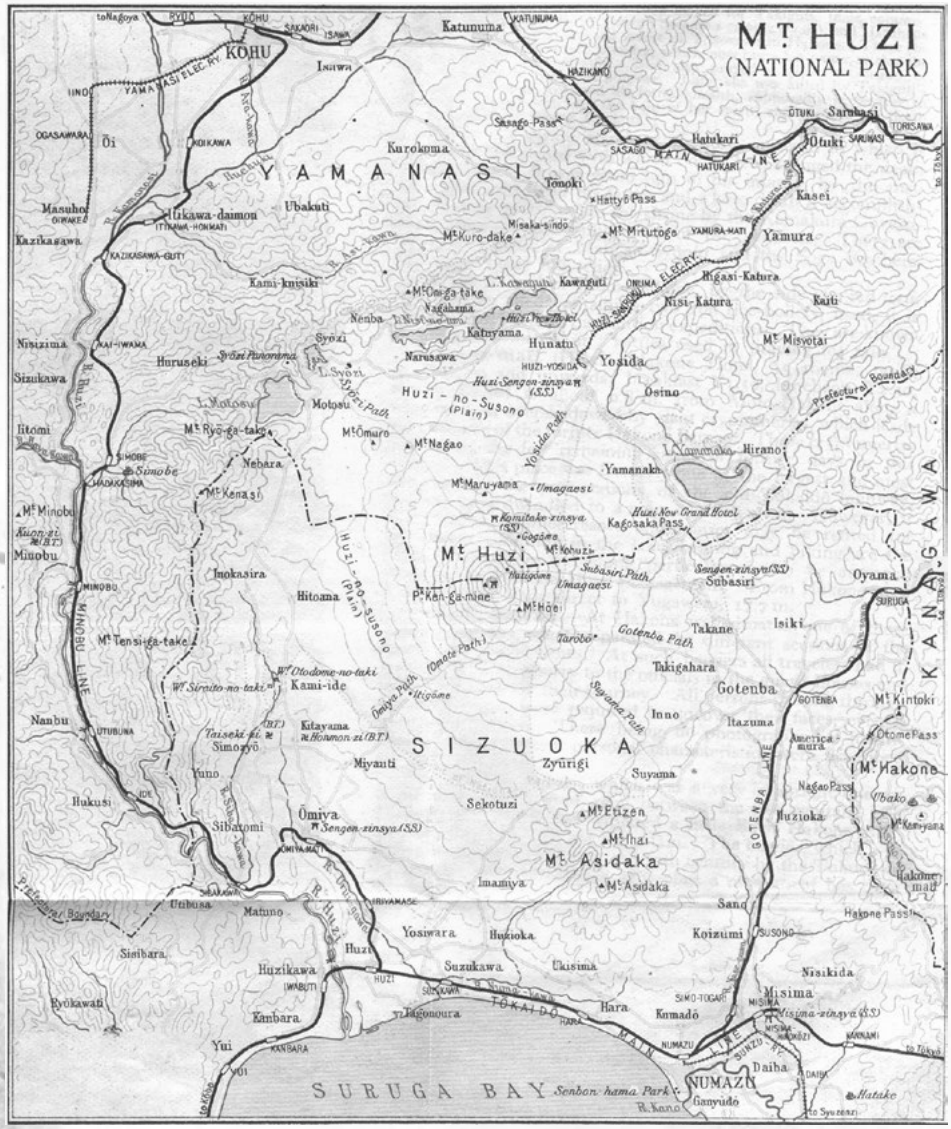
Expatrié australien vivant dans le village de Naushua, à l'orée de la forêt d'Aokigahara, il pourra aider les investigateurs arrivés au Japon dans leur recherche de Veronica Chadwick – contre rémunération. Mais il est un agent involontaire de l'Entité.

Informations pour le Gardien

Depuis une éternité, une étrange intelligence d'une ancienneté et d'une puissance insondables, connue sous le nom de l'Entité, espionne notre monde à travers une brèche dans ce que nous, humains myopes, appelons par ignorance la réalité, fascinés par les étranges créatures dont la conscience nous semblait si limitée. Cette brèche est devenue déchirure lorsqu'une météorite a frappé notre planète. Saisissant l'occasion, l'Entité imprima une poussée sur la déchirure, se fraya un chemin à travers l'ouverture et pénétra dans notre monde. Elle se retrouva dans la forêt d'Aokigahara au pied du mont Fuji, dans ce que nous appelons aujourd'hui le Japon, et eut alors un point de vue bien meilleur depuis lequel poursuivre ses observations.

Au fur et à mesure que l'humanité croissait, l'Entité s'intéressa de plus en plus à ses membres. Elle comprit instinctivement que si les hommes étaient insignifiants et impuissants face aux forces primaires de l'univers, leur énergie intrinsèque pouvait néanmoins être utile. L'Entité apprit qu'elle pouvait absorber en elle l'âme humaine et accroître ainsi son pouvoir, lui accordant par la même occasion une meilleure connaissance et une plus grande influence sur notre interprétation de la réalité. Elle approfondit chaque occasion qui lui était donnée. Avec le temps, les peuples primitifs du Japon préhistorique apprirent à éviter cette forêt qui serait un jour appelée Aokigahara. Y pénétrer, c'était mourir, se disaient-ils mutuellement autour de leurs feux de camp. Ils affirmèrent que des démons rôdaient dans les bois.

Le désir de l'Entité pour des âmes était toujours présent, mais comme les premiers habitants de la région avaient appris à éviter la forêt, elle resta sur sa faim. C'est ainsi qu'elle conçut un piège.



Elle entra en contact avec un humain imprudent et l'imprégna de la plus infime parcelle de sa Souillure extra-dimensionnelle. Même si cette personne ne fut pas blessée, d'autres avec qui elle entra en contact finirent par se retrouver hantées par des rêves et des visions éveillées de la forêt et de l'obscurité incommensurable de l'univers, une obscurité qui, chaque seconde de chaque heure de chaque jour, menaçait de les engloutir. Au bout du compte, ces visions les forcèrent à se rendre dans la forêt et à y mettre fin à leurs jours. La force de vie des victimes s'ajoutant à celle de l'Entité, son influence impie grandit. Et grandit. Et grandit encore.

Avec le temps, l'Entité choisit de laisser davantage de victimes en vie pour en souiller d'autres encore, et ce faisant, elle accrut sa fête macabre. Sa puissance est désormais telle qu'elle peut influencer les événements du monde entier et possède un contrôle quasi complet sur la réalité elle-même dans le voisinage d'Aokigahara.

De nos jours, la créature a étendu sa conscience diabolique et a jeté son dévolu sur un groupe d'individus qu'elle souhaite marquer de sa Souillure, des personnes susceptibles de lui apporter une multitude d'âmes dont elle puisse profiter à loisir.

Elle a choisi les investigateurs.

Les investigateurs pensent qu'ils prennent les décisions qui les mèneront jusqu'à la forêt située au pied du mont Fuji, mais cette foi dans leur liberté de décision est ridiculement inexacte. L'Entité a fait d'eux, à leur insu, ses émissaires vers le monde situé au-delà de sa forêt. Les investigateurs fourniront involontairement les âmes dont l'Entité a besoin pour grandir, et grandir, et grandir encore. Elle festoiera et les investigateurs veilleront à ce qu'elle se nourrisse comme il faut.

L'Entité a planifié les choses loin, très loin à l'avance. En effet, avant même la naissance des investigateurs, elle a impulsé des événements qui lui assureraient qu'ils se rendraient dans sa forêt et absorberaient sa Souillure.

Les investigateurs se retrouvent invités à une grande soirée mondaine. Regina Chadwick, qui fait partie de la classe supérieure de la société new-yorkaise, leur demande à tous de venir, mais avec un motif inavoué. Elle envisage de requérir leur aide pour retrouver sa nièce, Veronica Chadwick, qui s'est mise brusquement à sécher les cours il y a deux semaines. Veronica étudie à l'Université Miskatonic et Madame Chadwick, qui a reçu de la part de la jeune fille une lettre des plus troublantes, craint que Veronica ait rejoint

quelque secte infâme, peut-être l'un des nombreux ordres ésotériques qui, selon la rumeur, ont établi leur base d'opérations à Arkham.
Les investigateurs débutent leurs recherches dans l'appartement de l'adolescente disparue à Arkham. Ils découvrent bientôt que la jeune femme s'est rendue dans un petit village du Japon situé à l'orée de la forêt d'Aokigahara. Le danger pour eux dans cette enquête réside dans le fait qu'ils peuvent se retrouver partie intégrante de quelque chose de mortellement sinistre.

La route vers l'Aokigahara

Même si cette aventure est de forme entièrement libre, le Gardien ne doit garder qu'une chose à l'esprit : l'Entité a choisi les investigateurs. Elle peut, de manière subtile, influer sur les événements du monde entier dans le but de les amener dans sa forêt afin qu'ils y restent suffisamment longtemps pour qu'elle puisse les infecter de son horrible Souillure. Dans ce scénario, le Gardien a pour tâche de diriger avec finesse, ruse, et délibérément, les investigateurs vers le Japon, tout en leur faisant croire qu'ils l'ont décidé d'eux-mêmes. Car s'il ne doit pas forcer la main des investigateurs dans leurs prises de décisions – que ce soit dans ce scénario comme dans les autres d'ailleurs – le Gardien doit leur donner toutes les chances de prendre eux-mêmes la décision d'aller chercher Veronica au Japon. Bien sûr, l'Entité a un million de tours dans son sac et joue avec les investigateurs depuis avant leur naissance. Si le Gardien garde cela à l'esprit, il ne devrait alors avoir aucune difficulté pour faire mordre les joueurs à l'hameçon.

Résumé de l'enquête

Les investigateurs peuvent emprunter de nombreuses routes très diverses dans leur recherche de Veronica Chadwick et leur enquête sur les événements étranges qui se déroulent dans la forêt d'Aokigahara. Et même si l'aventure est organisée en scènes, les joueurs ne sont pas obligés de suivre cette linéarité, et peuvent même l'éviter pour une grande partie. Pour un maximum de réussite et de plaisir, pour lui et ses joueurs, il est préférable que le Gardien se familiarise avec l'aventure, puis laisse les actions des joueurs décider de l'ordre dans lequel les scènes se produiront.

Scène 1, La soirée au Manoir de Regina Chadwick
Les investigateurs rencontrent Regina Chadwick et découvrent l'étrange comportement de Veronica et sa disparition du campus.

Scène 2, Le meublé de Veronica Chadwick à Arkham, Massachusetts
Les investigateurs découvrent des indices pointant vers la détérioration mentale de Veronica Chadwick.

Scène 3, Les Affréteurs maritimes de l'Orient
Les investigateurs découvrent la destination de Veronica Chadwick et apprennent quelque chose sur son état mental.

Scène 4, L'Université Miskatonic
Les investigateurs rencontrent les professeurs de Veronica et acquièrent des renseignements sur les jours précédant sa disparition.

Scène 5, Accostage au Japon
Scène très brève introduisant les joueurs dans la société japonaise, aux alentours de 1926.

Scène 6, Le village de Naushua
Les investigateurs se dirigent vers le *Naushua Ryokan*, un hôtel où ils peuvent découvrir des indices sur l'endroit où se trouve Veronica Chadwick, rencontrent « le Furet » et, pour la première fois, les agents de la Société de l'Océan noir.

Scène 7, La forêt d'Aokigahara
Où les investigateurs tombent sous l'emprise directe de l'Entité, découvrent des indices quant à la véritable nature de la forêt et commencent à avoir des visions terrifiantes sur les horreurs qui les attendent.

Scène 8, La Grotte du Vent
Les investigateurs arrivent à découvrir le point d'entrée dans la conscience de l'Entité et à penser qu'ils peuvent correctement lancer le rituel qui détruira le « fantôme » et libérera les âmes de ses victimes.

Épilogue de l'aventure
Les investigateurs retournent en Amérique avec de terribles nouvelles pour Regina Chadwick. À un certain moment, ils devront faire face à l'horreur de la réalité de la Souillure qu'ils ont emportée de la forêt d'Aokigahara.

Note sur le Japon : Culture, langue, monnaie et transports

Dans ce scénario, le Gardien devra insister sur la singularité d'être des étrangers au pays du Soleil-Levant. Les gens, la nourriture, l'air, et même les constellations visibles dans le ciel, tout paraît étrange aux yeux des investigateurs. Cette étrangeté devrait ajouter à l'atmosphère du scénario un sentiment palpable de mystère, de paranoïa, et de danger.

L'année 1926 voit le Japon en transition continue depuis que ses ports se sont ouverts sur l'Occident en 1853 avec l'arrivée du commodore Matthew Perry et de la marine des États-Unis. La création de ce partenariat commercial avec les U.S.A., puis avec d'autres puissances occidentales, inaugura une ère de modernisation qui vit la scolarité obligatoire pour les deux sexes, une croissance de la production industrielle et de la construction, et un service militaire obligatoire d'une durée de trois ans pour tous les hommes. Culturellement, en 1926, le Japon se trouve dans une mentalité résolument anti-occidentale. Sa tentative d'impérialisme, qui a débuté avec l'annexion des îles Ryukyu et s'est poursuivie par celle de la Corée en 1910, s'est arrêtée à cause des actions internationales des États-Unis, qui obligèrent le Japon à s'appuyer désormais sur des moyens diplomatiques et économiques pour élargir son territoire. Cette mesure fut extrêmement impopulaire dans un Japon post-Première Guerre mondiale de plus en plus partisan, et le sentiment anti-occidental grimpa en flèche. C'est là le début de l'impulsion qui conduira finalement à l'élection d'un gouvernement largement militariste et à l'entrée du Japon dans la Seconde Guerre mondiale. Il existe de nombreuses organisations ultra-nationalistes, la plus en vue étant l'alliance paramilitaire Satchō agissant publiquement et en secret pour que le Japon retourne à ce qu'elle considère comme ses véritables valeurs historiques et culturelles. La plupart de ces groupes sont habités par les vestiges de la culture des samouraïs qui contrôla le Japon pendant une grande partie de son histoire.

Pendant leur séjour au Japon, les investigateurs peuvent s'attendre de la part de tous les types de publics, où qu'ils aillent, à un manque de courtoisie. Les passants les regardent fixement et ouvertement – ou refusent ostensiblement de les regarder. Les enfants et les jeunes les narguent ou se moquent d'eux, et des voyous peuvent essayer d'intimider les étrangers ou même de les voler s'ils sentent qu'ils peuvent le faire sans risque. Les commerçants refusent de servir les Occidentaux, ou ils se révéleront d'une petite utilité, mais en surfacturant leurs services. Même l'investigateur étranger qui sait parler le japonais peut s'attendre à devoir subir un mauvais traitement et à faire face à des dépenses supplémentaires et à des tracasseries administratives à chaque instant.

Pourtant, il y a ces Japonais qui portent un vif intérêt à l'Occident. Une minorité admire la culture américaine et sa cuisine, et est désireuse de visiter l'Occident et de l'imiter. Si cela correspond mieux à l'histoire que le Gardien tient à raconter, ces Japonais particuliers peuvent effectivement rechercher les investigateurs lors de leur présence au Japon. En privé, ces personnes seront même très sympathiques et serviables, mais cela n'arrivera jamais en public, car c'est avec discrétion qu'ils se doivent d'aborder tout Occidental séjournant dans leur pays, de peur de s'attirer la disgrâce de leurs compatriotes.

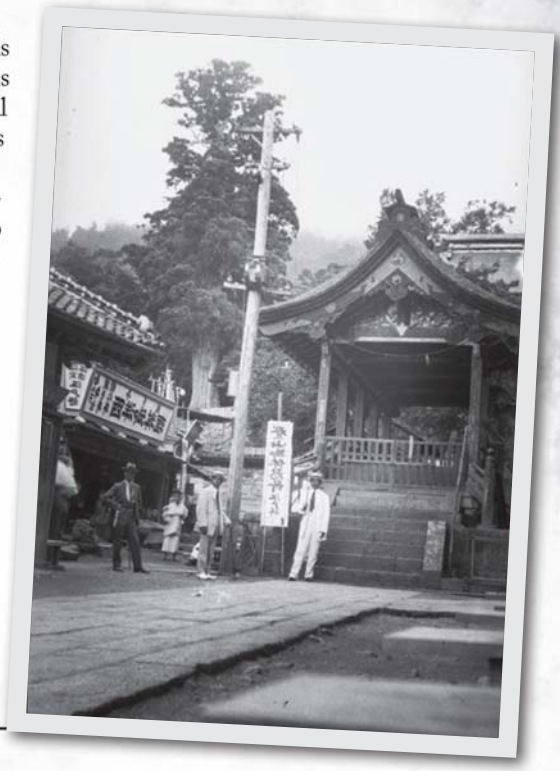
Tout cela a pour but d'amener les investigateurs à se sentir isolés et à devenir paranoïaques. Mais rappelez-vous, de plus, que les réactions des personnes rencontrées par les investigateurs peuvent toutes être influencées par l'Entité, et que même le dilemme le plus délicat finira par disparaître, et les investigateurs seront autorisés à poursuivre leur route vers l'Aokigahara.

La devise du Japon est le yen (¥). À ce stade de l'histoire du pays, sa valeur est fixée à 50 cents. À cette époque, le sentiment anti-occidental est tel que de nombreux marchands refusent absolument de commercer avec des étrangers, inventant des excuses ou refusant même catégoriquement d'accorder la moindre attention aux investigateurs ; a contrario, ceux qui s'engagent dans des transactions avec des non-Japonais augmentent en général leurs prix. De telles hausses comprennent – mais ne sont pas limitées à – des suppléments tels qu'une « taxe sur

la vaisselle » ou une « taxe sur les draps » qu'ils prétendent appliquer de manière universelle, mais qu'ils ne facturent en réalité qu'aux étrangers. Voici les prix courants simplifiés des biens et services que les investigateurs se retrouveront sûrement à payer durant leur séjour au Japon :

Repas, haut de gamme : 10 ¥
Repas, médiocre : 1 ¥
Repas, standard : 4 ¥
Saké ou autre boisson alcoolisée : 5 ¥
Taxi, trajet bref : 10 ¥
Taxi, trajet long : 20 ¥ et plus
Billet de train : 2 ¥ (fixe)

Si les investigateurs ont la prévoyance d'effectuer leur change avant de quitter San Francisco, ils peuvent alors acheter des yens presque à leur valeur nominale. S'ils attendent d'être au Japon, ils devront en revanche payer des frais exorbitants pour tout change légal effectué (jusqu'à 25 % de plus dans les banques japonaises).
Tout investigateur désirant acheter une arme à feu aura beaucoup de difficulté à le faire : même les plus ignobles profiteurs du marché noir ne seront pas disposés à ce moment à vendre ce type de matériel à un étranger. La disponibilité des armes changera en revanche une fois que les investigateurs auront rencontré Le Furet (**Zone 6-1,** page 150).
Veuillez noter qu'en dépit de l'attention accordée par l'auteur aux détails historiques, des libertés ont été prises avec la réalité.



Déroulement de l'aventure

Au cours de cette aventure, le Gardien doit garder ce seul fait à l'esprit : *l'Entité a choisi les investigateurs pour qu'ils soient ses prochains vecteurs, et elle les aura.* Elle a énormément de contrôle sur la réalité dans la forêt d'Aokigahara, et un contrôle plus limité sur les événements qui se déroulent dans le reste du monde. Elle a choisi les investigateurs avant même leur naissance et n'a cessé depuis lors d'influencer les événements afin de s'assurer que ce groupe se réunirait et se rendrait jusque dans sa forêt. Cela donne au Gardien pleine licence pour utiliser tous les moyens possibles et imaginables afin de conduire les personnages jusqu'au Japon. « Pleine licence » signifie ici : une coïncidence, la coercition, ou la manipulation de personnages secondaires, les rêves et les visions, les indices incroyablement faciles à trouver, etc. Cela dit, il y a de fortes chances pour que les investigateurs aient besoin d'être peu stimulés pour enquêter sur le possible enlèvement d'une jeune femme par un culte ésotérique.
Comme n'importe quel moyen peut être utilisé pour faire en sorte que les investigateurs se rendent au Japon, le rythme et le calendrier sont, dans cette aventure, extrêmement souples. L'action débute lorsqu'ils arrivent dans le pays – car l'action les attend, prête à les éblouir et à leur donner quelque chose à faire, tandis que la corruption de l'Entité prend racine dans le cœur de chacun d'eux. Mais une grande partie de l'histoire doit être dictée par les actions des investigateurs. Si ces derniers décident d'aller dans une partie des bois, alors c'est là que les monstres se trouvent. C'est au moment où les investigateurs tournent le dos au Furet qu'il disparaît. Le Gardien doit faire confiance au fait que cette approche souple de la chronologie de l'aventure n'est pas une tricherie de sa part, mais que c'est tout simplement la meilleure simulation possible des capacités d'un être extra-dimensionnel quasi tout-puissant, modelant la réalité, qui arrive à concentrer son intelligence et sa ruse infinies sur un groupe de mortels minuscules, impuissants et insignifiants, qui ne se doutent de rien.

Le sommeil et les rêves

Dès que les investigateurs décident de se rendre au Japon, l'Entité estime que son plan pour les métamorphoser en derniers vecteurs de la Souillure est sur le point d'aboutir. Elle commence alors à se manifester dans leurs rêves afin de les attirer jusque dans la forêt d'Aokigahara. Dans le même temps, le subconscient des investigateurs, désormais tellement proche de la source de cette force qui a façonné une si grande partie de leur développement, commence, avec une peur absolue, à se révolter contre elle. Le résultat est la présence d'un conflit permanent dans chaque rêve fait par les investigateurs, un conflit qui effrayera et fera horreur à chacun des investigateurs, mais en même temps pourrait leur donner des indices quant à la véritable nature de la menace à laquelle ils sont confrontés.

Pour aider le Gardien à simuler cet effet, *Un rêve du Japon* comporte une **Fiche de rêve** (c.f. page 163) qu'il peut utiliser pour former la trame de ces rêves. Au fur et à mesure que les investigateurs découvrent des indices durant leur enquête, le Gardien doit les cocher sur cette liste. S'ils rencontrent en outre d'autres indices fournis par le Gardien dans le cadre de son récit que ceux indiqués, ces derniers doivent être ajoutés à la Fiche de rêve.
Après leur départ des États-Unis, chaque fois qu'un investigateur se couche pour dormir, le Gardien doit lui demander d'effectuer un test d'Idée. S'il le réussit, ses rêves sont influencés par le conflit entre l'Entité et son propre esprit inconscient. Le Gardien doit alors examiner sur la liste les images/indices qu'il a cochés et utiliser sa créativité pour décrire le rêve étrange et troublant fait par l'investigateur. Si ce dernier a raté son test d'Idée, il se réveille seulement en se rappelant qu'il a rêvé de la forêt et que, dans ses rêves, il a ressenti la nécessité urgente de s'y rendre.
Lorsque les investigateurs s'éveillent, tous ceux qui discutent de leurs cauchemars de la nuit passée et réussissent un nouveau test d'Idée découvrent qu'ils ont tous fait le même rêve, ce qui ajoute à l'horreur et à l'étrangeté de leur situation.
Exemple : Les investigateurs passent la nuit dans l'hôtel *Naushua Ryokan* et l'un d'entre eux réussit son test d'Idée. Il a les éléments suivants cochés sur sa Fiche de rêve : image sur la vitre, poupée de chiffons, et épée de samouraï. Le Gardien décrit le rêve de l'investigateur comme suit : *Tu rêves que tu marches dans la forêt,*

lorsque soudain tu vois, se découpant contre la lune, une silhouette pendue à un arbre. Alors que tu te rapproches, elle se tourne vers toi et tu vois qu'il s'agit de la poupée de chiffon, maintenant aussi grande qu'un homme et brandissant une lame terrifiante dans sa main. Elle se libère d'un coup de lame et te poursuit toute la nuit à travers la forêt. C'est comme si tu courais au ralenti, alors que l'être se rapproche toujours davantage.

Ou : *Tu rêves que tu marches la nuit dans une forêt. En passant sous les arbres, tu te rends compte que chaque feuille se termine par un bord tranchant brillant, et dans le coin de ta vision, tu les vois se tendre vers toi. Poursuivant ta route, tu es rejoint par une petite poupée qui se met à t'accompagner. Elle te regarde et dit : « La Forêt est un lieu solitaire. Tu veux voir jusqu'à quel point ? » La poupée désigne un arbre. Tu regardes et te vois pendu, là, bien mort, les yeux et la bouche remplis d'asticots. Le « toi » pendu à l'arbre crache les bestioles et commence à crier : « Méfie-toi ! Méfie-toi ! »*

Le Gardien doit utiliser son imagination pour rendre ces rêves intéressants et effrayants, en adaptant chacun au rêveur et en intégrant peut-être au sein de sa narration certaines parties de leur histoire ou de leur psychologie. Le Gardien doit également se sentir libre d'insérer plus de subtilité ou de jouer un tour à l'investigateur – les rêves sont des choses sournoises pleines de duplicité et remplies de symboles qu'il ne nous est pas toujours possible d'interpréter. Enfin, le Gardien ne doit pas se sentir obligé d'utiliser dans le rêve toutes les images disponibles. Il n'a besoin d'employer que ce qui lui paraît nécessaire pour créer une scène onirique intéressante.

Une fois que les investigateurs pénètrent dans la forêt d'Aokigahara, chacun éprouve un nouvel événement rêvé. Le Gardien doit se sentir libre de renforcer ces événements avec des images figurant sur sa Fiche de rêve.

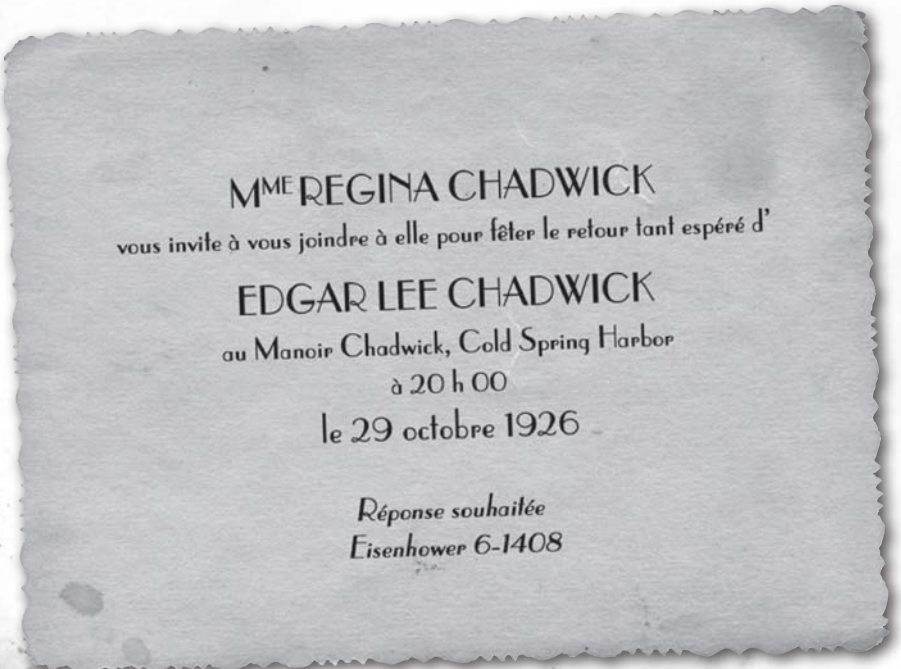
Note importante : Plus les investigateurs se rapprochent d'Aokigahara et plus intense devient le conflit entre l'Entité et leurs esprits inconscients. De ce fait, leurs rêves deviennent de plus en plus horribles à cause de cela et le Gardien doit adapter son récit en conséquence. Chaque nuit où les investigateurs dorment dans la forêt apporte des cauchemars métaphysiquement terrifiants qui semblent durer des heures. En conséquence, chaque nuit où ils dorment dans la forêt, les investigateurs doivent effectuer un test de Santé mentale ou perdre un point de SAN.

Commencement pour les joueurs

Au début du scénario, distribuez aux joueurs l'aide de jeu 01 (ci-dessous), que vous pouvez, de même que les autres documents, photocopier et personnaliser pour chaque investigateur. Le Gardien doit demander à chaque joueur, à tour de rôle, de raconter l'historique de son investigateur et sa relation (le cas échéant) avec Regina Chadwick.

Informez les investigateurs qu'ils ont tous été invités au gala de retour à la maison organisé par Regina Chadwick pour son neveu, Edgar Lee-Chadwick. L'infortuné a passé les deux dernières années à l'asile des *Trois Pins* à Battle Creek, dans le Michigan. Demandez aux investigateurs d'effectuer un test de Connaissance : pour chaque tranche de 5 points remportée sur le test, ils connaissent l'une des rumeurs suivantes. Choisissez celle qui convient le mieux à l'investigateur concerné.

- Edgar Lee-Chadwick n'est pas fou. Il a seulement un terrible problème avec l'alcool et il est sorti de l'asile dans le but de se désintoxiquer. (Faux)
- Edgar Lee-Chadwick n'est pas fou. Il est réellement malade de quelque chose qu'il a attrapé au cours de ses voyages dans le monde. (Faux pour l'essentiel)
- Edgar Lee-Chadwick est fou (Vrai), et possède un peu de la folie qui afflige la famille Chadwick depuis qu'ils sont arrivés sur le Mayflower. (Faux)
- Edgar Lee-Chadwick ne devait pas du tout sortir de l'asile, mais sa tante Regina a joué du piston pour obtenir sa libération anticipée. (Vrai)
- Regina Chadwick est fascinée par l'occulte. (Vrai)
- Regina Chadwick a peut-être manigancé la libération de son neveu de l'asile des *Trois Pins* afin de s'assurer de recevoir pour lui un statut de tutrice légale, ce qui lui donnerait ainsi accès à la fortune secrète du jeune homme. (Faux)



Aide de jeu 01
carton d'invitation

Scène 1 : La soirée au manoir de Regina Chadwick

La soirée débute à vingt heures le 29 octobre 1926. Chaque investigateur a reçu une invitation pour lui-même et un invité, mais tous ces invités prévus à l'origine sont contraints d'annuler à la dernière minute (nouvelles machinations de l'Entité).
La soirée est extrêmement étrange. Elle se déroule dans et autour de la salle de bal du manoir Chadwick à Cold Spring Harbor, à l'extrémité de Long Island, à New York. La salle de bal est remplie de ballons, de fleurs et de banderoles en papier crêpe, mais depuis qu'Edgar a développé une phobie des couleurs vives et intenses, toutes les décorations et les fleurs sont en noir et blanc, donnant à l'événement une note sombre. Mme Chadwick a engagé les musiciens préférés d'Edgar, un orchestre de jazz extrêmement populaire appelé Duke Ellington and his Kentucky Club Orchestra. Parée des meilleures intentions, elle a donné à Ellington une liste des chansons préférées de son neveu, mais il n'y a que six chansons sur la liste, ce qui oblige le groupe à les jouer encore et encore. Qui plus est, ce sont tous des morceaux de jazz très entraînants qui, à ce moment des années 1920, ne sont pas appropriés pour la haute société (*When The Saints Go Marching In, Yes I'm In The Barrel, Basin Street Blues,* etc.). La foule déjà nerveuse, hésite ainsi à danser – les investigateurs entendront plus d'un commentaire sur la façon dont la musique « encanaille » la soirée. Tout le monde cherche à s'entretenir, mais inconfortablement, et lorgne sa montre pour pouvoir sauter sur la première occasion permettant de partir poliment.
Les investigateurs sont libres de se mêler aux invités de Chadwick, qui comprennent des héritières, des industriels, des responsables militaires, et des ténors de la scène sociale. S'ils essayent d'en savoir plus sur les événements gravitant autour de la soirée, demandez-leur chacun d'effectuer un test de Baratin afin d'apprendre l'une des rumeurs mentionnées ci-dessus.

À dix heures du soir, sous les applaudissements et une fanfare de l'orchestre de jazz, Regina fait entrer Edgar, tout de blanc vêtu, qu'un aide-soignant roule dans son fauteuil. Edgar est extrêmement nerveux, mais fait de son mieux pour être aimable avec les invités. Il a de la difficulté à regarder les gens dans les yeux et ne supporte pas de fixer directement plus d'un instant une personne habillée de couleurs vives. Les investigateurs sont libres d'engager la conversation avec lui, mais il est réticent à parler de son état et des circonstances de son internement à l'asile des *Trois Pins*. Si Edgar est harcelé afin de livrer trop d'informations, l'aide-soignant décide qu'il a besoin d'un peu de calme et le ramène à sa chambre. Toute mention concernant l'occulte lui fait dire dans un sifflement qu'« on ne devrait jamais parler de certaines choses » et l'aide-soignant l'emmène alors. Un investigateur ayant une connaissance effective du Mythe et prononçant un seul mot à ce sujet à l'infortuné Edgar le fait crier, sauter de sa chaise, et s'enfuir de la salle avec son serviteur et sa tante à sa poursuite. Une telle mésaventure refroidira l'atmosphère chez toutes les personnes concernées et rendra toute nouvelle interaction avec un invité extrêmement difficile, à l'exception de leurs collègues investigateurs ou de Regina Chadwick elle-même (difficulté majeure à tout test de compétence applicable, tel que Baratin ou Psychologie).
Edgar en est arrivé à son triste état à la suite d'une expérience impliquant le Mythe. Bien qu'elle ne soit pas définie ici, le Gardien peut s'en servir comme d'un tremplin vers de nouvelles aventures, si les investigateurs choisissent de chercher à savoir ce qui lui est arrivé et s'il estime que cela sert l'histoire.
Interroger l'aide-soignant est un bon moyen pour obtenir des informations (Baratin, +20 % pour les femmes). L'individu en question, Mitchell Fry, est d'un naturel bavard, fatigué de ses responsabilités pour l'essentiel peu expansives et désireux de rencontrer de jeunes femmes. À une investigatrice qui s'attire ses bonnes grâces, il dit tout ce qu'il sait au sujet de la situation (discrètement et hors de portée d'Edgar, bien entendu). Il a été embauché

par le biais d'une agence par Mme Chadwick afin de se rendre à Battle Creek, de récupérer Edgar, de le conduire à New York, et de lui servir de surveillant à domicile à temps plein. Il ne sait pas ce qui s'est passé pour son patient, hormis le fait qu'il a été arrêté en Inde et ramené aux États-Unis dans une camisole de force. Il a entendu le garçon marmonner pendant son sommeil et dire des choses étranges à propos de « ténèbres insondables », appelant sa cousine, Veronica.
À un moment de la soirée, l'administrateur de Regina Chadwick, un type petit et corpulent mais malgré tout élégant, nommé Nelson Myers, les informe tous que la maîtresse de maison désire leur parler en privé. Il leur demande poliment de bien vouloir attendre dans la bibliothèque de Mme Chadwick, qui les rejoindra bientôt.

Zone 1-1 - La bibliothèque

La bibliothèque est une belle pièce remplie de meubles de goût, décorée en chêne et acajou avec un éclairage tamisé. Il y a également deux fauteuils en cuir à l'aspect confortable, un petit canapé devant une table basse, plusieurs fougères suspendues qui manquent de soins, une petite table de conférence avec des chaises et un service à café sur un long plateau en argent, ainsi que plusieurs portraits. La vapeur et l'odeur du café frais indiquent que le service est à disposition. Sur une petite table au bout du canapé se trouve un globe terrestre très ancien d'une valeur inestimable, tandis que sur une table à l'opposé trône le buste savamment rendu de quelque noble figure. Il y a plusieurs étagères sur lesquelles sont posés un grand nombre de beaux volumes. Une baie vitrée surdimensionnée donne sur la propriété. À la légère fraîcheur qui en provient, vous supposez que la neige tombera probablement dans les prochaines heures.

Montrez aux joueurs l'aide de jeu 02 (ci-dessous).

Aide de jeu 02 – Bibliothèque

Les investigateurs arrivent probablement un par un. Ils ont le temps de se présenter, de se servir un café, de trouver un siège, ou de fouiner comme ils le souhaitent. Un test de Bibliothèque réussi leur donne une bonne estimation de la collection : pour l'essentiel, ce sont les habituels volumes de bon goût – et prosaïques –, des classiques que l'on peut trouver dans n'importe quelle maison chic. Tous les grands auteurs sont ici représentés : Ovide, Homère, Shakespeare, Milton, et au moins un échantillon de la plupart des autres classiques, dans des reliures à peu près identiques. Il existe cependant une section plus insolite, stockée sur deux étagères au ras du sol et presque cachée par un pot contenant un ficus. Nécessitant pour la trouver un test de Trouver Objet Caché, cette section contient plusieurs volumes occultes courants, dont *Le Livre de la Magie Noire et des pactes* (Arthur Edward Waite, 1898, Londres), *Le Rameau d'or* (deuxième édition en trois volumes, Sir James George Frazer, 1900, Londres) et *Mythes et Légendes du Japon* (F. Hadland Davis, 1912). En réussissant un test de Bibliothèque, les investigateurs seront en mesure de dénicher le seul livre de la section digne d'intérêt pour eux : une copie ordinaire de l'ouvrage standard *Occultisme et religion atavique* (Fr. Francis D. Imony, jésuite, 1re édition américaine, 1878, Chicago) comportant des annotations dans la marge d'une main inconnue. Parmi d'autres notes manuscrites intéressantes, on peut lire dans une marge à côté d'une section portant sur le sacrifice rituel primitif : « lien possible avec la Birmanie (Cho Cho ?) ». La note fait référence au peuple Tcho-Tcho, dont le jésuite entendait parler pour la première fois en écrivant cela.

Avec la réussite d'un second test de Bibliothèque, un investigateur découvre un livre incongru niché entre deux volumes d'un ensemble d'encyclopédies datées. Il s'agit d'un recueil illustré d'histoires de fantômes japonaises intitulé *Un rêve du Japon* (auteur anonyme, traduit par Martin L. Brookman, 1924, Londres). Ces histoires mettent en exergue deux types de créatures surnaturelles. Les premières sont les *Yūrei*, des fantômes en robe blanche avec de longs cheveux hirsutes, qui parfois aident, et parfois cherchent à nuire aux mortels, dans des récits très simples, similaires aux Moralités occidentales. Les seconds sont les *Hitodama*, « âmes lumineuses » espiègles vivant dans la forêt, jouant de sales tours à des voyageurs crédules et, occasionnellement, conduisant les enfants perdus en sécurité.

Le livre porte sur la page de titre une dédicace : « Pour ma petite souris Ronnie: tous mes vœux, Eddie ». Edgar a donné ce livre à Veronica pour son neuvième anniversaire, mais l'ouvrage a donné des cauchemars à la petite fille et elle l'a caché entre deux volumes de l'une des encyclopédies de sa tante et l'a oublié là.

Après que les investigateurs ont eu l'occasion de regarder un peu autour, Regina Chadwick et son administrateur, Nelson Myers, entrent dans la bibliothèque. Mme Chadwick les remercie tous individuellement, s'assurant que personne ne souhaite de rafraîchissements, et, une fois que tout le monde est installé, s'adresse au groupe dans son ensemble. Le Gardien doit se sentir libre de lire la section suivante à voix haute, de la paraphraser, ou d'improviser les informations qu'elle contient comme il le souhaite :

« Je voudrais vraiment vous remercier tous, personnellement, d'être venus. Je me rends compte que cette soirée a été un peu… désagréable. Mais vous devez comprendre que je ne pouvais pas laisser moisir ce cher Edgar dans cet endroit horrible. Ils le traitaient comme un vulgaire repris de justice, croyez-le. Il n'y avait aucune place là-bas pour une pauvre âme sensible et abîmée comme l'est mon neveu.
Mais revenons à nos moutons. Certains d'entre vous ne connaissent pas ma nièce, Veronica. C'est une fille tellement particulière, tellement pleine de promesses, tellement vive. Jusqu'à ce que… eh bien, elle ne va plus à l'université, dans ce terrible établissement sur lequel elle avait jeté son dévolu à Arkham. »

Demandez aux investigateurs d'effectuer à cet instant un test de Psychologie. Une réussite indique que même si Mme Chadwick a essayé de montrer du dégoût en mentionnant « Arkham », elle a en réalité essayé de dissimuler sa peur.

« Eh bien, il y a seulement deux semaines, j'ai reçu cette horrible lettre de sa part. Celle que voici, venant d'une jeune fille si adorable, une jeune fille aussi chère à mon cœur que si elle était la mienne. Je serais incapable de la lire à haute voix. Monsieur Myers, s'il vous plaît ? »

Mme Chadwick poursuit en indiquant combien tout cela est inhabituel chez sa nièce et elle raconte aux investigateurs qu'après avoir reçu la lettre, elle lui a répondu, puis a appelé, et n'a toujours pas reçu de réponse. Elle a fini par envoyer Myers à l'université afin qu'il vérifie personnellement si tout allait bien pour sa nièce. Il a alors découvert qu'elle avait cessé

de fréquenter les cours et était également absente depuis tout ce temps de sa pension de famille. Mme Chadwick rapporte avoir effectué quelques autres investigations personnelles et est désormais certaine que Veronica est tombée sous l'emprise de quelque secte ou autre « bande satanique ». À cet instant, elle demande aux investigateurs de l'aider à découvrir où se trouve sa nièce. Elle connaît les rumeurs persistantes selon lesquelles Arkham, dans le Massachusetts, où sa nièce étudiait, est liée à des groupes occultes et elle se réfère à l'ensemble de leurs compétences particulières, ou de leurs relations avec la jeune fille disparue, pour implorer leur aide. Elle leur promet une « reconnaissance éternelle » s'ils peuvent lui ramener Veronica, et promet de leur rembourser tous les frais engagés. Si nécessaire, elle peut proposer des pots-de-vin spéciaux aux personnages (comme payer les frais d'un détective privé, promettre de donner une interview exclusive à un journaliste, ou offrir une lettre de recommandation chaleureuse pour un étudiant ou un demandeur d'emploi, ou autres, selon ce qui conviendra).

Mme Chadwick répondra du mieux qu'elle le peut à toutes les autres questions, mais si elle est totalement ouverte, elle est ignorante ou se trompe sur un grand nombre des faits de cette affaire. Elle adore sa nièce, mais sait très peu de choses sur sa vie personnelle ou universitaire. Et même si elle est certaine qu'une conspiration occulte est à l'œuvre, elle ne dispose d'aucune preuve à cet effet autre qu'un « sentiment terriblement fort » et que quelques rumeurs infondées qui sont arrivées jusqu'à elle par le téléphone arabe.

À la suite de leur entretien, Mme Chadwick demande à Myers de prendre toutes les dispositions nécessaires pour aider les investigateurs à démarrer leur enquête. En son nom, Myers paie sans barguigner la plupart des dépenses normales (dont les frais de transport et d'hébergement), peut donner de l'argent pour certaines dépenses contestables (pots-de-vin ou bagages de base), mais refuse catégoriquement de verser de l'argent pour obtenir des armes et autres, indiquant qu'elles n'ont pas de raison d'être pour le cas d'une personne disparue.

Après l'entretien, les investigateurs sont libres de retourner à la fête. À cet instant, les gens sont en train de s'excuser et de dire au revoir, alors que le jazz-band continue à jouer encore et encore sa liste de six chansons et que les hors-d'œuvre ne manquent pas.

Le lendemain, Edgar Lee-Chadwick est ramené à l'asile des *Trois Pins* à Battle Creek, dans le Michigan, après avoir succombé à une crise nocturne remplie de cris et d'automutilation.

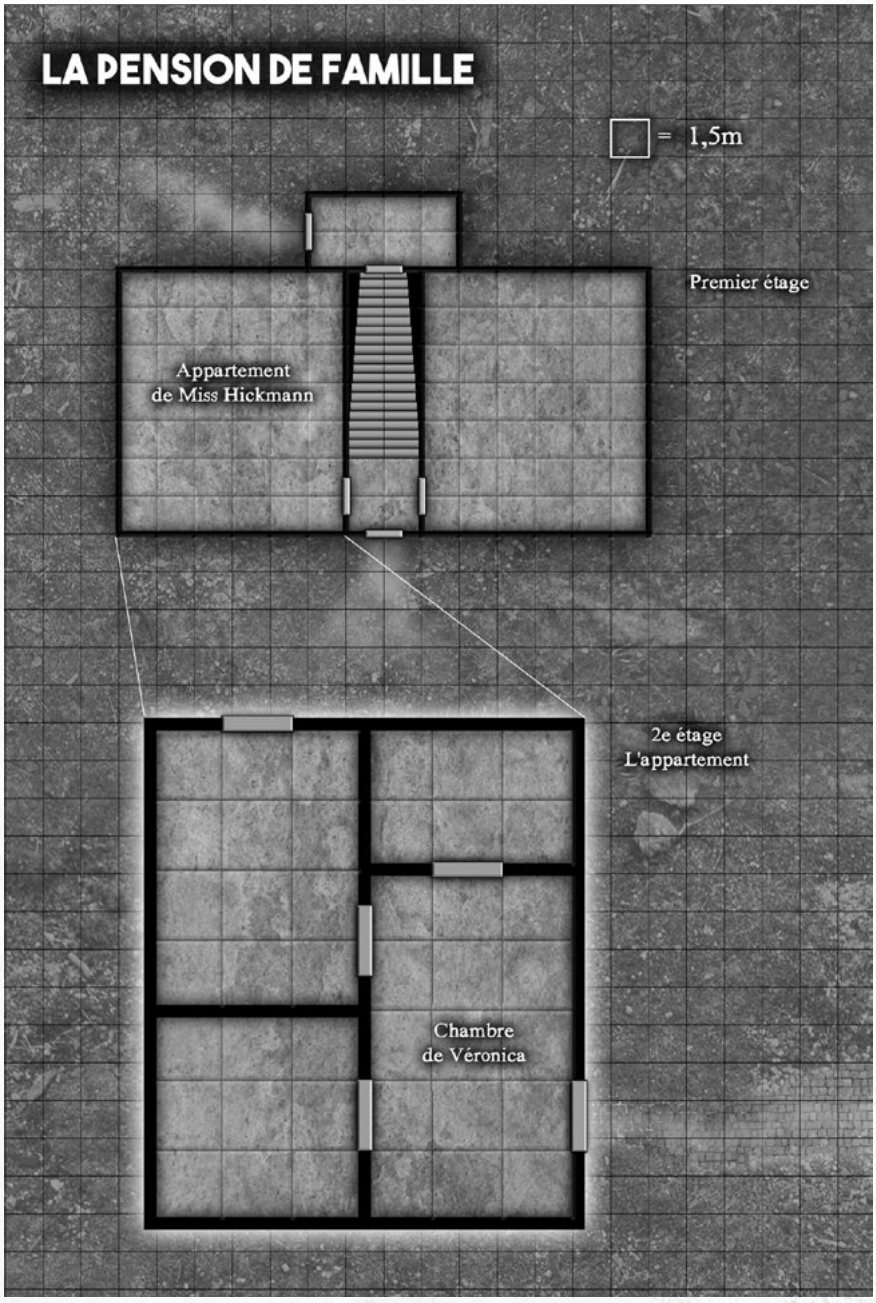
Scène 2 : Le meublé de Veronica Chadwick à Arkham, Massachusetts

Les investigateurs voudront probablement visiter l'endroit où loge Veronica à Arkham. S'ils le souhaitent, Mme Chadwick loue une voiture leur permettant de s'y rendre. Veronica Chadwick partageait son espace avec une certaine Paula Deveroux, dans l'une des nombreuses pensions de famille d'Arkham s'adressant à la clientèle étudiante de l'Université Miskatonic.

Zone 2-1 - La pension de famille

Au bout du pâté de maisons, vous arrivez à l'adresse que vous cherchiez. Il s'agit d'un très grand bâtiment blanc de style « Cape Cod » surdimensionné, dans un état de délabrement certain. L'extérieur aurait besoin d'un décapage et d'une bonne couche de peinture. Il manque également à la fente à lettres de la porte d'entrée son volet en laiton, l'espace semblant avoir été obstrué par un torchon étroitement bourré dans l'ouverture. Il y a un petit perron et à côté de la porte, sur le mur, se trouve un écriteau calligraphié à la main abîmé par le temps indiquant : « Maison de Miss Hickman. Chambres disponibles. »

Si les investigateurs frappent à la porte, Miss Hickman, une vieille matrone ronde qui sent le whisky à tout



moment du jour ou de la nuit, ouvre la porte et demande d'un ton bourru aux visiteurs ce qu'ils veulent. S'ils lui disent qu'ils sont ici à la recherche de Veronica Chadwick, la soupçonneuse Miss Hickman affirme ne pas avoir vu la jeune fille depuis des semaines et qu'elle a des loyers en retard. Les investigateurs peuvent entrer dans la pièce en réussissant un test de Baratin avec une difficulté majeure. Le test est effectué à son niveau normal si les investigateurs proposent de payer le loyer dû, ou encore mieux, si les investigateurs essayent de soudoyer la propriétaire en lui proposant de l'alcool (+ 20 %).

Zone 2-2 - Le meublé

Les marches montent au premier étage (en réalité un demi-étage), où il y a un petit palier et la porte du meublé. Miss Hickman en possède la clé, bien entendu.

Ce meublé est extrêmement petit. Le plafond forme une voûte à environ 2 mètres de hauteur, mais fait moins de 1,50 m à son extrémité. Le salon commun aux deux locataires comporte un petit évier sous un petit placard, un petit canapé adossé au mur, un petit porte-magazine avec des revues dedans, et une petite corbeille à papier. Il y a trois portes assez petites, l'une conduisant à la salle de bain commune et les deux autres aux chambres des jeunes filles.

Miss Hickman désigne la porte de la chambre de Veronica avant de partir.
La chambre de Paula n'est pas décrite ici en détail. Il s'agit d'une chambre d'étudiante assez typique, avec des piles de livres et de documents, un bureau minuscule et un lit, ainsi qu'une petite commode contenant des vêtements bon marché.

Zone 2-3 - La chambre de Veronica Chadwick

Cette chambre est petite et remplie de courants d'air. Il y a un lit simple avec des draps et couvertures magnifiques. Il y a également un petit bureau, avec dessus quelques stylos et un bloc-notes de pages blanches relié de cuir qui semble d'un grand prix. Une corbeille à papier d'une finesse incongrue se trouve juste à côté du mur, près du bureau.

Cette chambre est vide depuis deux semaines. Toutefois, l'Entité a veillé à ce que de nombreux indices soient laissés pour que les investigateurs puissent les trouver.
Montrez aux joueurs l'aide de jeu 03 (ci-contre).

Paula Deveroux

À un certain moment de l'examen du meublé, Paula Deveroux revient chez elle. C'est une jeune femme à l'apparence ordinaire, étudiante en bibliothéconomie à l'Université Miskatonic. Si on l'interroge, elle dit qu'elle et Veronica n'étaient pas les meilleures amies du monde, mais qu'elles s'entendaient comme colocataires. Paula a toujours pensé que Veronica aurait dû accorder plus d'attention à ses études et passer moins de temps en compagnie des garçons et à aller danser. Quant à ce sur quoi ses études portaient, Paula dira que Veronica suivait les cours de composition anglaise avec le docteur Swanson Ames du Département d'anglais [NdT : *L'Université Miskatonic*, éd Sans-Détour, p. 94] et ceux de géométrie avec le professeur Herbert Monroe de l'École de mathématiques Astor [NdT : *Ibid.*, p. 100].
Si on lui demande quand elle a remarqué quelque chose d'étrange au sujet du comportement de sa colocataire, Paula répond que, jusqu'à il y a un mois environ, tout était absolument normal. Puis, comme par enchantement, Veronica a commencé à agir de manière « troublante ». Elle a commencé à rester tout le temps dans sa chambre, faisant semblant de ne pas voir les tentatives qu'elle faisait pour lui parler et refusant de se nourrir. Une fois même, Paula s'est levée au beau milieu de la nuit et a trouvé Veronica en train de regarder par la fenêtre. Lorsqu'elle lui a demandé ce qui n'allait pas, sa colocataire lui a répondu que rien n'allait mal – puisque rien n'était réel, rien ne pouvait aller mal. Puis elle est retournée se coucher. Quelques jours plus tard, elle n'est plus revenue. Paula est préoccupée par son ancienne colocataire et voudrait avoir l'assurance qu'elle se trouve en sécurité.

Les indices

Si les investigateurs examinent le bloc-notes, ils peuvent distinguer un endroit où une feuille a été détachée. S'ils essaient le vieux truc consistant à frotter légèrement un crayon sur la première page du pavé vierge afin de révéler l'empreinte de l'écriture (autorisez les investigateurs à effectuer un test d'Idée pour penser à cette technique si elle ne leur vient pas naturellement à l'esprit), ils découvrent quelque chose de terriblement effrayant : à côté de quelques griffonnages et notes anodins, l'essentiel de la page est couvert de dessins horriblement précis, des images tout droit sorties d'un cauchemar étrange. Parmi elles se trouvent des représentations terriblement réalistes de cadavres pendus à des arbres ; ce qui semble être une femme au visage indistinct avec de longs cheveux et une robe flottante ; des dessins de crânes ; et une montagne dépassant d'une forêt. En réussissant un test de Connaissance, un investigateur sera en mesure de dire que la robe de la femme est celle d'une geisha de la période classique du Japon. Toutes ces représentations ont l'apparence décousue de visions de cauchemar et leur vision exige un test de Santé mentale (perte 0/1 point). Un test réussi d'Anthropologie, d'Arts et métiers (Beaux-Arts), ou d'Arts et métiers (peinture et décoration) permet de déterminer que les dessins sont fortement influencés, dans leur forme et dans leur perspective, par les illustrations de la période classique japonaise. Un test réussi d'Occultisme indique que ces dessins ne représentent pas des personnes qui ont été lynchées, mais au contraire leur suicide rituel.

Aide de jeu 03 - Chambre de Veronica Chadwick

Alors qu'ils arpentent la pièce, demandez à chaque investigateur d'effectuer un test de Trouver Objet Caché. En cas de réussite, ils remarquent, dans la lumière qui filtre, que le carreau de la fenêtre la plus proche du bureau a quelque chose d'étrange. Un examen plus attentif révèle qu'il porte de légères marques graisseuses. Si un investigateur souffle de l'air chaud dessus (autorisez un nouveau test d'Idée si personne n'en vient naturellement à cette conclusion), il aura alors une terrible vision d'horreur similaire à celle sur le bloc-notes. Le verre embué révèle les contours tracés au doigt d'un pendu. Ce dernier est en perspective, ce qui ne sera pleinement perceptible que lorsque quelqu'un s'assiéra dans la chaise du bureau. De ce point de vue, on dirait en effet que la figure est pendue à une branche du chêne affaissé qui se trouve à l'extérieur de la maison. Voir cette représentation exige un test de Santé mentale (perte 0/1 point).

Si les investigateurs fouillent les papiers froissés jetés dans la corbeille à papier, ils peuvent trouver (Trouver Objet Caché) une facture au nom des Affréteurs maritimes de l'Orient, Arkham, Massachusetts. Cette facture, pour des biens ou des services non spécifiés, est de 186 $, une somme assez considérable pour l'époque.

Sous le matelas se trouve la carte postale d'une amie de Veronica à Cambridge, Maria Sicilia.

La plupart des tiroirs sont pour leur part vides, hormis quelques documents dénués de sens et du papier à lettres blanc. Tout au fond du tiroir du bas se trouve un carnet d'adresses en cuir luxueux. Chaque nom et adresse y a été méthodiquement rayé – certains à l'encre noire, d'autres à l'encre bleue, et quelques-uns encore au crayon. Un investigateur avisé peut en déduire, en réussissant un test d'Idée ou de Psychologie que toutes les ratures ont été effectuées à différentes occasions et représentent peut-être une diminution de la liste sur une certaine durée.

Scène 3 : Les Affréteurs maritimes de l'Orient

Trouver le bureau des Affréteurs maritimes de l'Orient n'est pas difficile une fois que les investigateurs ont l'adresse imprimée sur la facture qui se trouvait dans la corbeille à papier de Veronica Chadwick. Tout résident d'Arkham sera en mesure de donner des indications pour se rendre à ce bureau, qui se trouve dans une boutique minuscule située entre un bureau de poste et un petit restaurant, non loin de l'université. Les Affréteurs maritimes de l'Orient sont ce que, à l'époque moderne, on appellerait à la fois une agence de voyages et un service d'import/export. Bien que le nom de l'entreprise fasse référence à des « Affréteurs » au pluriel, la société n'est constituée que d'un seul homme, l'unique propriétaire Alfred Noble. Il se trouve dans son bureau tous les jours de 7 à 16 h et il est heureux d'accueillir les investigateurs lors de leur visite.

Zone 3-1 - Le Bureau des Affréteurs maritimes de l'Orient

Au son d'une cloche qui tinte, la porte des Affréteurs maritimes de l'Orient s'ouvre pour révéler un petit bureau exigu. Quelques chaises sont disposées devant un minuscule bureau, tandis que les murs sont ornés d'affiches montrant des contrées lointaines – l'Égypte, l'Afrique, et les Alpes suisses occupent une place prépondérante. Chaque surface disponible est remplie de piles de dossiers, de brochures, et de souvenirs de voyages. Sur le mur derrière le bureau est accroché un masque africain particulièrement horrible : quel que soit le mouvement que vous effectuez dans cette pièce minuscule, il semble vous suivre des yeux avec une haine intense. Peu après le tintement de la cloche, un petit homme dans un costume italien extrêmement bien taillé émerge de la salle du fond, radieux.

Alfred Noble est un homme d'affaires particulièrement agréable et qui s'exprime bien. Il importe et exporte des marchandises à destination et en provenance de tous les ports situés le long de la côte est, et organise le transport de voyageurs, surtout vers l'Europe et la Méditerranée. Il est également cher au cœur de la communauté criminelle locale, car il est absolument sans scrupules. Contre une somme d'argent, il aidera, sans poser de questions, à contourner les imbroglios juridiques pour toute cargaison que quelqu'un voudrait faire passer dans ou hors du pays.

Ce manque de scrupules s'applique également aux informations qu'il possède sur ses clients. Si les investigateurs demandent des renseignements au sujet de sa transaction avec Veronica Chadwick, Noble les informera que ses rapports avec cette dame relèvent de la plus stricte confidentialité et qu'il ne peut trahir sa confiance pour moins de 50 $ en espèces, payables d'avance.

Et même s'ils peuvent essayer d'autres moyens pour arracher les informations qu'ils cherchent de cet homme sans scrupules, Noble est au moins aussi résistant à d'autres formes de corruption qu'il est ouvert à un simple bakchich. Si les investigateurs essayent d'utiliser un autre moyen que la simple corruption, ils doivent effectuer leur test de compétence avec une difficulté majeure.

Une fois que les investigateurs ont réussi à le persuader, que ce soit avec de l'argent ou en discutant, Noble leur révèle ce qui suit :

« Oui, je me souviens d'elle. Elle est venue il y a quelques semaines pour avoir des informations sur les modalités pour un voyage à l'étranger. Au Japon, mais pas pour une des

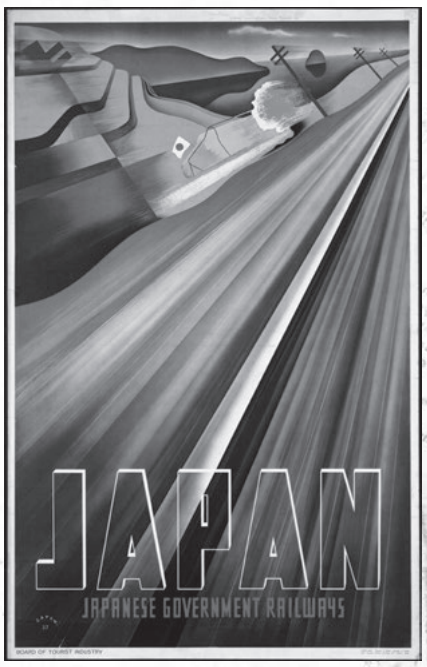
grandes villes. Un village qui s'appelait… oh, je l'ai sur le bout de la langue. Ah oui, Naushua, je crois. Oui, maintenant, je suis certain que c'était Naushua. J'ai fait ce que je pouvais pour la belle jeune dame. Nous avons discuté des horaires et des itinéraires, oui. Certainement. Et elle a été la plus généreuse du monde. Étrange, cependant. Je lui ai demandé pourquoi une jeune femme comme elle voulait faire un si long voyage et… si difficile. J'ai bien évidemment posé la question seulement pour des raisons professionnelles, vous comprenez ? Elle a détourné le regard pendant un certain temps, si long que j'ai fini par lui demander si tout allait bien. Quand elle s'est remise à parler, elle m'a fait peur. Je parle cinq langues, voyez-vous, j'ai voyagé partout dans le monde. Elle m'a parlé, j'en suis certain, en japonais. Ce n'est pas une langue que je maîtrise, mais je connais quelques phrases et sa sonorité m'est familière. La jeune femme n'avait aucune pointe d'accent. On ne peut que présumer qu'elle est passionnée de cette culture fascinante. Quelle que soit sa raison, en tout cas, je me suis occupé de sa réservation. Est-ce que vous aimeriez avoir une copie de son itinéraire ? Je peux certainement vous en fournir une. »

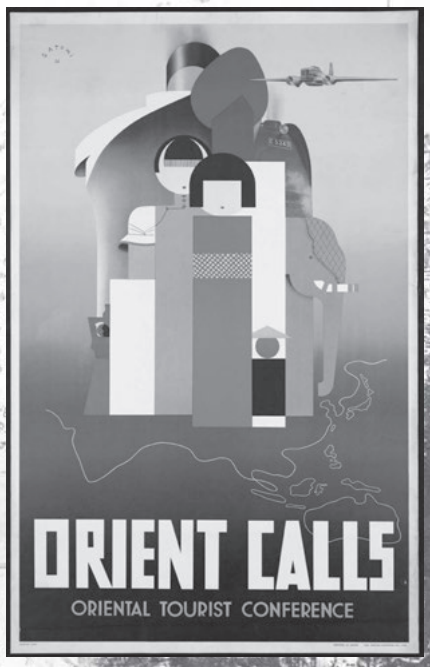
À cet instant, l'Anglais leur donne une copie de l'itinéraire de voyage de la jeune femme, indiquant qu'elle a pris un train pour San Francisco, un bateau à vapeur pour le Japon, puis un train vers l'intérieur des terres.
Un investigateur possédant la compétence Langues (japonais) peut convaincre Noble d'essayer d'« imiter » ce que Veronica a dit. L'affréteur acquiesce et tente de le faire. Si l'auditeur est suffisamment vif et réussit un test Langues (japonais) avec une difficulté majeure, il peut arriver à comprendre les mots « forêt » et « geisha » dans ce que prononce l'homme.

Si les investigateurs le lui demandent, M. Noble prend toutes les dispositions nécessaires pour leur permettre de se rendre eux-mêmes au Japon. Il leur propose même un tarif réduit, même si, bien entendu, M^me^ Chadwick paye le tout. Il explique que voyager vers le Japon est souvent difficile, mais que dans le cas présent, il a déjà réservé du fret sur un cargo en direction de l'ouest quittant San Francisco et pense qu'il peut leur réserver une place comme passagers sur ce même bateau.
Enfin, l'affréteur donne à chaque investigateur une carte de visite et demande à ce qu'ils se rappellent à son bon souvenir si jamais ils ont besoin d'effectuer une quelconque traversée. Il a des relations, ne s'encombre pas de codes moraux et pourrait bien être plus tard un contact utile.

Indices

Il est concevable que les investigateurs puissent décider de pénétrer par effraction dans les bureaux des Affréteurs maritimes de l'Orient et de les fouiller pendant l'absence de Noble, peut-être parce qu'ils ne parviennent pas à obtenir les informations de l'affréteur au cours de l'entrevue ou simplement parce qu'ils préfèrent utiliser des moyens plus sournois pour les obtenir. Les serrures des portes avant et arrière des salles de bureaux sont d'une grande qualité de fabrication (Crochetage avec une difficulté majeure) et toute tentative pour les crocheter prend deux fois plus de temps que la normale. Une fois à l'intérieur, les investigateurs peuvent trouver l'itinéraire de Veronica Chadwick dans les papiers empilés posés sur le bureau de Noble en réussissant un test de Trouver Objet Caché (+ 20 % s'ils pensent à effectuer une recherche à la date approximative de son départ, il y a deux semaines). L'arrière-salle est remplie d'encore plus de papiers et de brochures, d'affiches de voyage, de souvenirs bizarres et parfois effrayants, avec un coffre-fort très impressionnant et décourageant. Ce coffre-fort est un modèle haut de gamme de 800 livres qui demandera au serrurier le plus chevronné un vrai temps de réflexion. Le forcer exige de réussir un test de Crochetage avec une difficulté extrême, occupe un minimum de deux heures sans pouvoir être distrait et nécessite plusieurs équipements spéciaux, dont une perceuse avec un foret à béton, un stéthoscope, et une grosse clé à molette. Le contenu du coffre-fort se compose de 11 000 $ appartenant à l'affréteur et pour l'essentiel mal acquis, un revolver Smith & Wesson Military & Police .38 à canon court chargé, et un carnet de croquis enveloppé dans un papier parchemin qu'un connaisseur peut identifier en réussissant un test d'Arts et métiers (peinture et décoration) ou d'Arts et métiers (Beaux-Arts) comme étant rempli de notes et de dessins de jeunesse de l'artiste allemand Carl Blechen, spécialisé dans la peinture de paysages fantastiques, de démons souvent surpeuplés et de figures grotesques. Outre l'itinéraire suivi par Veronica Chadwick, le seul objet digne d'intérêt dans cette pièce est l'horrible masque africain suspendu au mur derrière le bureau. Un test réussi d'Anthropologie ou d'Archéologie permettra de l'identifier comme provenant d'Afrique orientale, tandis qu'une étiquette abîmée à l'intérieur fournit une partie d'adresse. Tout ce qu'on peut lire, ce sont les mots : « Boutique Ju-Ju, 1 Ransom… »





Scène 4 : L'Université Miskatonic

Dans les œuvres de Lovecraft, l'Université Miskatonic est une institution d'enseignement majeure aussi prestigieuse que celle d'Harvard. De nombreuses personnes dépendant de ses diverses facultés sont au moins au courant, sans y prendre obligatoirement un intérêt actif, de l'existence du Mythe et de la menace qu'il représente pour l'humanité. L'université offre de nombreuses ressources à l'investigateur de l'occulte, dont la moindre n'est pas sa célèbre collection de livres rares connue dans le monde entier. Mais souvenez-vous : elle représente au moins autant de risques que d'opportunités et on ne sait jamais ce que l'on peut rencontrer dans les rayonnages de la célèbre bibliothèque Orne de l'Université Miskatonic…

Bien que l'endroit ait été détaillé ailleurs pour *L'Appel de Cthulhu* [NdT : supplément *L'Université Miskatonic*, n° 10, éd. Sans-Détour], ce scénario le résume ici à son strict minimum. Néanmoins, le Gardien doit se sentir libre de développer cette partie de l'aventure grâce à l'une des sources existantes disponibles, tout en gardant à l'esprit l'essentiel du scénario.

Si les investigateurs décident de rendre une petite visite à l'Université Miskatonic, lisez-leur le texte qui suit lorsqu'ils arrivent :

En temps normal, vous vous attendriez à ce que les pavillons universitaires tels que ceux de l'Université Miskatonic soient calmes, mais aujourd'hui, le campus est en effervescence. Pas moins d'une douzaine de véhicules d'urgence sont garés à l'extérieur de l'immense et ancienne bibliothèque Orne, des dizaines de personnels des services d'urgence étant en train d'évacuer les principaux bâtiments. Les étudiants errent en petits groupes sur le campus tout en regardant l'agitation et le brouhaha environnants.

Sur la route traversant les portes massives, un policier vous fait signe de vous éloigner du chemin qui mène au terrain de stationnement.

Si les investigateurs demandent au policier ce qui se passe, il les informe que le campus a subi une fuite de gaz durant la nuit qui a rendu violemment malades plusieurs Gardiens. On est en train d'essayer de déterminer la source de cette fuite, mais pour le moment tous les bâtiments universitaires sont fermés.

Effectuer des recherches sur la forêt d'Aokigahara

Des investigateurs intelligents peuvent faire quelques déductions sur la destination de Veronica Chadwick et décider d'effectuer des recherches. S'ils se rendent dans une grande bibliothèque et cherchent des renseignements sur le village de Naushua, ils trouvent assez facilement des références au mont Fuji, qui est très proche du village. Un investigateur méticuleux indiquant expressément chercher des références sur la région dans des textes occultes peut, en réussissant un test de Bibliothèque avec une difficulté majeure, trouver mention de la forêt d'Aokigahara. À ce stade de l'histoire du monde, le gouvernement japonais a supprimé presque toutes les références à cette forêt et au problème de suicide qu'elle connaît, mais quelques livres écrits par de savants occultistes débattent des dizaines de suicides qui y ont lieu chaque année. En outre, des légendes évoquant des démons et des fantômes dans les bois qui seraient responsables de ces suicides sont mentionnées dans divers textes. Bien sûr, aucune réponse concrète n'est fournie.

C'est l'Entité, souhaitant éloigner les investigateurs de la bibliothèque et de toute autre connaissance cachée qu'ils seraient susceptibles d'utiliser contre elle, qui a manigancé l'événement.

Toutefois, si les investigateurs interrogent les gens autour d'eux, que ce soit au sujet de Veronica Chadwick ou de ses professeurs, ils seront dirigés vers un banc où, pure coïncidence, les deux enseignants sont assis et fument ensemble, ayant du mal à accepter d'avoir été contraints d'abandonner leurs cours. Le docteur Swanson Ames enseignait la dissertation à Veronica et le professeur Herbert Monroe la géométrie. Les deux concéderont que, si la jeune Miss Chadwick n'avait rien de remarquable en tant qu'universitaire, elle suivait tout au moins ses cours jusqu'aux semaines précédant sa disparition. Puis, comme ils peuvent en témoigner, elle est devenue renfermée et maussade et était souvent en retard, ce qui n'était pas dans son caractère. Qui plus est, ils ajoutent que son apparence avait changé, que la jeune femme était devenue négligée, nerveuse et presque épuisée. Les deux enseignants demandent aux investigateurs de ses nouvelles et leur souhaitent bonne chance dans leurs recherches.

Si un investigateur pense à leur demander s'ils ont la moindre idée de l'endroit où Miss Chadwick aurait pu se rendre, le docteur Ames relate un étrange incident. Il avait alors terminé son cours magistral et, une fois qu'il eut mis de côté ses notes et que les autres élèves furent sortis en file indienne, il a remarqué que Veronica était restée à son pupitre. Il l'a appelée par son nom, mais elle est restée impassible, et il s'est approché pour constater qu'elle avait devant elle une carte du Japon sur laquelle elle était en train de dessiner. Il lui a demandé si tout allait bien, d'abord doucement, puis sèchement, puis a fini par la secouer afin d'attirer son attention ; elle a alors attrapé ses affaires et est partie. Le professeur ne l'a revue qu'une seule fois en classe la semaine suivante, puis elle a cessé d'assister aux cours.

Scène 5 : Accostage au Japon

En l'absence d'une autre piste à suivre, la prochaine action des investigateurs sera probablement de se rendre au village de Naushua pour essayer d'y trouver la jeune Miss Chadwick. Ils peuvent prendre pour cela leurs propres dispositions, ou payer Alfred Noble afin qu'il organise lui-même le voyage. Le moyen le plus rapide pour traverser le pays se fait par voie de chemin de fer jusqu'au port de San Francisco, puis on prend un bateau à vapeur pour une traversée de six jours dans l'océan Pacifique jusqu'à Mito, il reste ensuite un trajet à l'intérieur des terres de près de 100 km via la ligne Jōban, et on emprunte enfin un car jusqu'au village de Naushua – village qui jouxte la forêt.

Le Gardien peut lire, ou paraphraser le texte suivant aux joueurs, ou encore choisir de décrire avec davantage de détails la traversée et le voyage à l'intérieur des terres.

Dès que le port est en vue, donnez aux joueurs l'aide de jeu 04 (p. 146).

Votre voyage de cinq jours à travers le Pacifique est relativement calme. L'équipage du cargo sur lequel vous avez réservé la traversée vous ignore la plupart du temps, mis à part quelques regards de travers. À six heures du matin, le sixième jour après votre départ de San Francisco, vous êtes conduits sans ménagement, comme un troupeau, sur une passerelle qui vous mène en bas à la ville portuaire de Mito. Mito est une ville en transition : de grandes sections de l'agglomération possèdent encore l'architecture traditionnelle et les grands espaces verts que vous associez à la période classique du Japon, mais des chantiers sont en cours dans toute la ville. Le port où vous avez accosté est assez moderne ; d'immenses grues en acier déchargent des cargaisons provenant d'énormes tankers et les déposent à l'arrière de camions à plateau. Il y a un groupe de personnes au bout de la jetée, et plusieurs d'entre elles commencent à crier vers vous lorsque vous arrivez en bas

Aide de jeu 04 - Photo de l'arrivée au Japon

de la passerelle. Cet attroupement semble constitué de chauffeurs de taxis et de camions proposant de vous prendre comme passagers, de mendiants en guenilles qui vous tendent leurs mains, et de trois policiers qui vous invitent à les suivre.

Ces policiers sont des agents des douanes. Ils exigent de voir les documents de voyage de chaque investigateur. Ils passent vingt minutes à vérifier leurs papiers et leurs bagages, juste là dehors en plein air (une insulte délibérée), tandis que la foule continue à hurler pour attirer leur attention. Les investigateurs pourraient fort bien souhaiter garder certains objets cachés, sur leurs personnes ou dans leurs bagages ; en ce cas, ils doivent effectuer un test opposé de Discrétion contre la compétence de Trouver Objet Caché des officiers (65 %). Si les investigateurs sont pris avec une arme à feu ou tout autre objet extrêmement suspect, dont de la drogue, dans leurs bagages, tout le groupe est jeté en prison et détenu pendant 48 heures sans nourriture ni contact avec quiconque sauf des gardes inflexibles, avant d'être inexplicablement relâché sans autre forme de procès. Même si ces agents ne sont pas insensibles à une petite corruption, le sentiment farouchement anti-occidental du pays les empêche de risquer leur honneur, au cas où on découvrirait qu'ils ont accepté de l'argent venant d'un démon étranger. Si un investigateur donne à penser qu'il pourrait proposer un pot-de-vin, ils sont tous arrêtés, puis relâchés comme ci-dessus. Rien de ce qui a été confisqué aux investigateurs ne leur sera jamais rendu et, s'ils s'en plaignent, les fonctionnaires déclareront que ces objets ont été « perdus ». Les ouvrages sont ignorés.

Si les investigateurs ne transportent aucun des objets suspects décrits ci-dessus et n'offensent pas les agents des douanes, ils sont autorisés à poursuivre leur route au bout de vingt à trente minutes, ce qui donne à la Société de l'Océan noir largement le temps de mettre ses agents en place pour une surveillance.

Parmi les mendiants se trouve en effet un espion, appelé Ota Naoya, membre d'une société ultra-nationaliste, la Société de l'Océan noir. Il garde un œil sur le moindre geste des investigateurs. S'il en vient à se rendre compte qu'ils n'ont avec eux aucune personne parlant le japonais, il part en douce et le signale à ses supérieurs. Si un des investigateurs indique spécifiquement qu'il observe la foule pendant qu'ils sont fouillés et interrogés, il remarquera peut-être le départ d'Ota Naoya en réussissant un test de Trouver Objet Caché avec une difficulté majeure. En quelques minutes, la Société de l'Océan noir dépêche une jeune femme séduisante nommée Kawazu Kamekoto pour intercepter les investigateurs. Elle arrive entre-temps et, une fois qu'ils ont passé la douane, se présente à eux dans un anglais parfait sous le nom de Jennifer Toganama, et leur demande s'ils ont besoin d'une traductrice. Si les investigateurs lui demandent ses références, elle prétendra être anglo-japonaise, suivant actuellement des études au Japon, et être à la recherche d'un peu de travail comme guide ou traductrice. Pour ces services, elle demande le prix tout à fait raisonnable de 5 $ américains par jour.

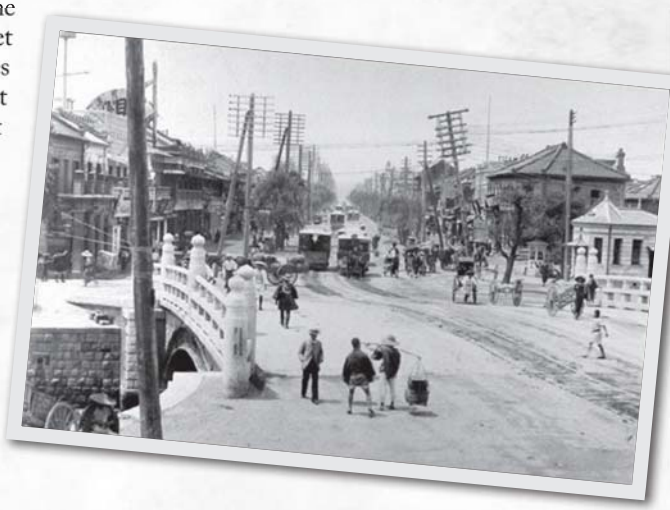
« Jennifer Toganama » est en réalité un ancien professeur d'anglais de niveau universitaire devenue espionne et informatrice. Elle propose aux investigateurs de travailler pour eux comme accompagnatrice, traductrice et en effectuant pour eux tous les arrangements commerciaux dont ils auront besoin. Elle connaît également un endroit où elle pourra échanger leurs devises à un taux favorable (généralement, lorsqu'on arrive en effet à dénicher ce type de service au Japon, la taxe escroquée est scandaleusement élevée). Si les investigateurs l'embauchent, elle s'avérera d'une valeur inestimable – son anglais est excellent (85 %), et elle parle également un français (50 %) et un portugais (45 %) décents. Elle les aidera au mieux de ses compétences, à une exception près – elle refuse absolument de pénétrer dans l'Aokigahara à cause de la peur que la forêt lui inspire. Hormis cela, elle s'investit beaucoup pour eux, mais quand elle est sûre de ne pas être découverte, elle rend compte de chacun de leurs mouvements à ses supérieurs par le biais d'une boîte aux lettres morte qu'elle organise avec Ota Naoya.

Que les investigateurs acceptent ou non la proposition d'aide de Miss Toganama, les agents de la Société de l'Océan noir prennent les personnages en filature alors qu'ils font route à l'intérieur du Japon.

Les investigateurs finiront par atteindre la gare de la ligne Jōban par une marche de trois bons kilomètres ou un trajet en taxi coûtant 20 ¥ depuis le front de mer, durant une bruine d'automne constante. Lisez aux joueurs le texte qui suit lorsqu'ils se rendent à la gare.

L'intérieur de Mito est moins industrialisé que ses ports, mais vous voyez cependant en divers endroits des signes de nouvelles constructions. Les bâtiments de la ville sont de petite taille et très rapprochés les uns des autres. Partout où vous tournez la tête, ce ne sont que senteurs et spectacles déroutants. Les gens dans la rue semblent tous très différents de vous. Beaucoup vous fixent, et vous sentez dans leur regard une réelle hostilité. Les rues sont étroites, la circulation pour une grande part incontrôlée, et il semble que le développement urbain soit en train de transformer la ville en une sorte d'hybride entre l'idéal occidental et son homologue japonais réfractaire.

Le trajet en train depuis Mito jusqu'au dernier arrêt de la ligne Jōban dure neuf heures, puis il faut une heure en car pour atteindre le village de Naushua. Tant le train que le car sont exigus et les passagers universellement peu amicaux. Heureusement, au moment où les investigateurs arrivent au village, la pluie a cessé et le soleil luit au-dessus des arbres.



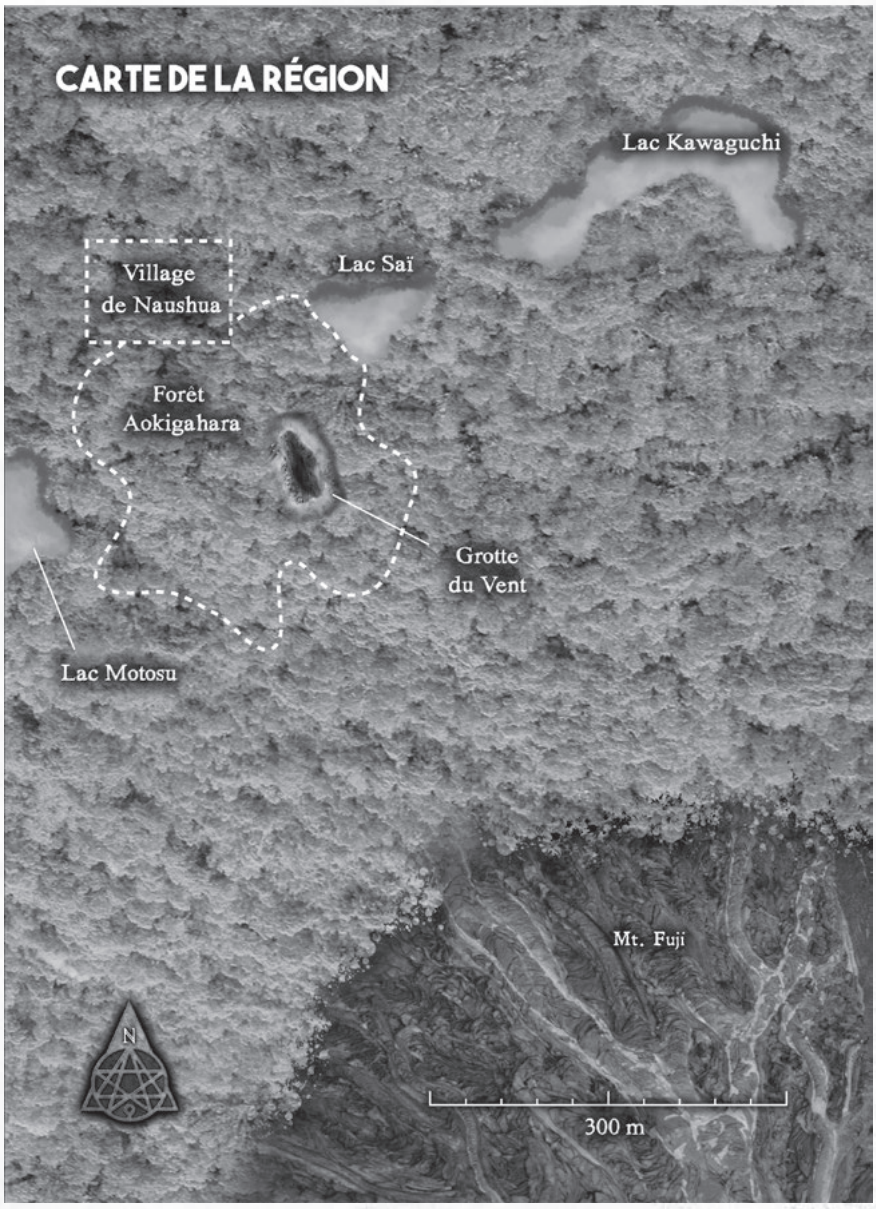
Scène 6 : Le village de Naushua

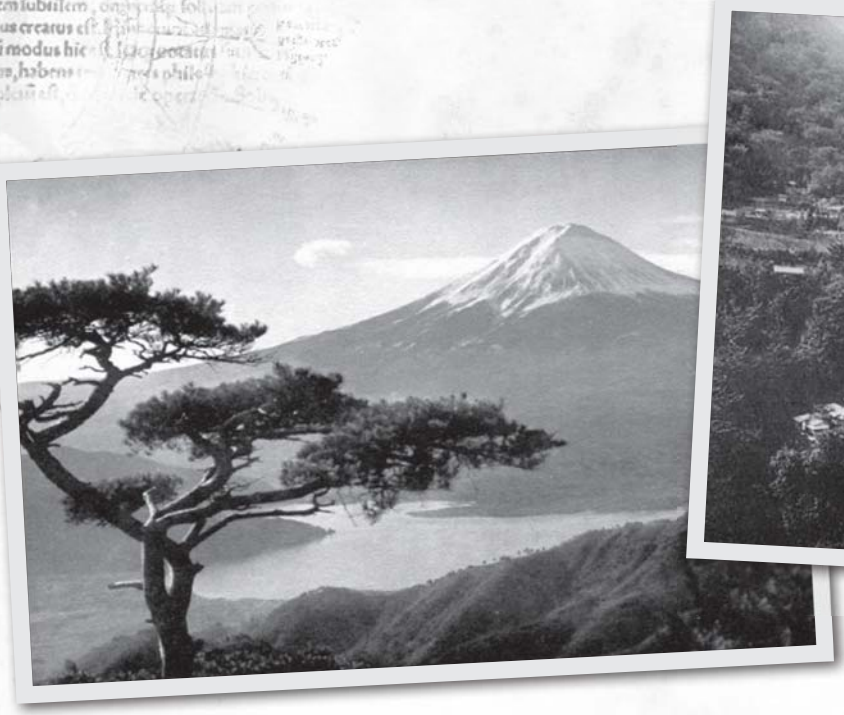
Le car arrive au village à quatre heures de l'après-midi. Lorsque les investigateurs sortent du véhicule, tendez aux joueurs l'aide de jeu 05 (ci-contre) et lisez-leur le texte qui suit :

Vous descendez de l'autocar, levez les yeux, et votre cœur bondit dans votre poitrine : là, à distance, se tient l'emblématique mont Fuji, encore plus majestueux et plus puissant que sur les représentations que vous connaissez. Il toise littéralement l'ensemble de la vallée. À son pied, vous distinguez une grande forêt, si verte et si régulière que ses rangées d'arbres vous font penser à un tapis. Devant vous se tient le village de Naushua. Contrairement à la majorité des endroits que vous avez déjà vus au Japon, Naushua semble appartenir au passé. Son architecture vous apparaît comme à la fois sinistre et pittoresque. Le village n'est pas très grand et vous ne rencontrez que très peu d'automobiles ou de bâtiments « modernes ».

Situé près du lac Saiko, le village de Naushua apparaît comme étriqué et provincial. Ceux qui étudient le japonais moderne auront de la difficulté à comprendre la conversation et la prononciation « rustiques » des habitants, ce qui rendra plus difficiles leurs tests Langues (japonais) (difficulté majeure). La plupart des habitants voient rarement des Américains ou des Européens, et les villageois, pris individuellement, seront craintifs, irrités, ou auront leur curiosité piquée par les étrangers. Le Gardien ne doit pas oublier que, même s'il y a en ce moment un fort sentiment anti-américain, il y a également une grande curiosité envers les Occidentaux.
Néanmoins, les villageois se révèlent nettement peu accueillants envers les investigateurs. Ils reçoivent ici le même traitement impoli auquel ils ont dû faire face n'importe où ailleurs au Japon et chaque hôtel, restaurant et boutique dans le village refusera de s'occuper d'eux. Chaque fois, ils seront dirigés vers le *Naushua Ryokan*, un hôtel situé directement à l'orée de la forêt d'Aokigahara. Ce blocage n'est pas simplement dû à l'attitude des villageois. Un autre facteur entre ici en jeu : la proximité du village avec la forêt d'Aokigahara signifie que l'Entité peut exercer un plus grand contrôle sur ses habitants. Une fois que les investigateurs se rendent au village, l'Entité est au courant de chacune de leurs étapes et peut inciter les habitants à faire tout ce qui est en leur pouvoir pour obtenir des investigateurs qu'ils pénètrent dans la forêt – tout en faisant en sorte que cela paraisse naturel.

Aide de jeu 05 - Arrivée à Naushua





La Société de l'Océan noir

La Société de l'Océan noir est un groupe politique et paramilitaire secret dont les membres sont censés avoir appartenu autrefois à la classe des samouraïs avant la Restauration de Meiji à la fin du XIX[e] siècle. Cette société se consacre à la protection des intérêts nationaux, au militarisme japonais, et à bâtir un empire. Ils se considèrent comme les vrais Gardiens de la sécurité du Japon et, en tant que tels, font tout leur possible pour surveiller les activités des étrangers résidant sur le sol japonais, craignant l'influence corruptrice de l'Occident et l'absorption possible du Japon dans cette culture méprisable.

En 1926, la partie publique de la Société de l'Océan noir est entrée dans la clandestinité, et la plupart de ceux qui étaient au fait de l'existence de cette société sont désormais convaincus que le groupe a définitivement disparu, comme une relique de plus issue du passé du Japon. Le groupe existe cependant toujours bel et bien, œuvrant dans l'ombre à préserver ce qu'il considère comme la pureté de la race et de la culture japonaises, dans un monde qui menace d'asservir la nation dans la barbarie et une mondialisation destructrice. À ce stade de l'histoire de l'organisation, la Société dispose également d'une faction interne secrète d'adorateurs dévoués à la restauration des pouvoirs du Mythe. Et même s'il est plus que probable qu'elle ne sera pas impliquée dans cette aventure, cette camarilla interne prend conscience de l'existence des investigateurs et garde un œil sur eux, ce qui peut les conduire dans toutes sortes de nouvelles aventures les mettant en contact avec la réalité horrible et insensible des Grands Anciens.

Zone 6-1 - Le *Naushua Ryokan*

Lorsque les investigateurs arrivent au *Naushua Ryokan*, lisez-leur le texte suivant :

Il s'agit d'un bâtiment de trois niveaux aux portes rouges laquées. L'endroit semble un peu délabré et la cour poussiéreuse est remplie de mauvaises herbes. Si certaines parties du village disposent de l'électricité, ce n'est pas le cas de cette rue. Néanmoins, une enseigne électrique en anglais, faisant la publicité d'une célèbre marque de cola, pend, inerte, à la fenêtre avant.

Il s'agit du *Naushua Ryokan*, le seul endroit bienveillant envers les investigateurs existant à Naushua. C'est un choix de l'Entité.

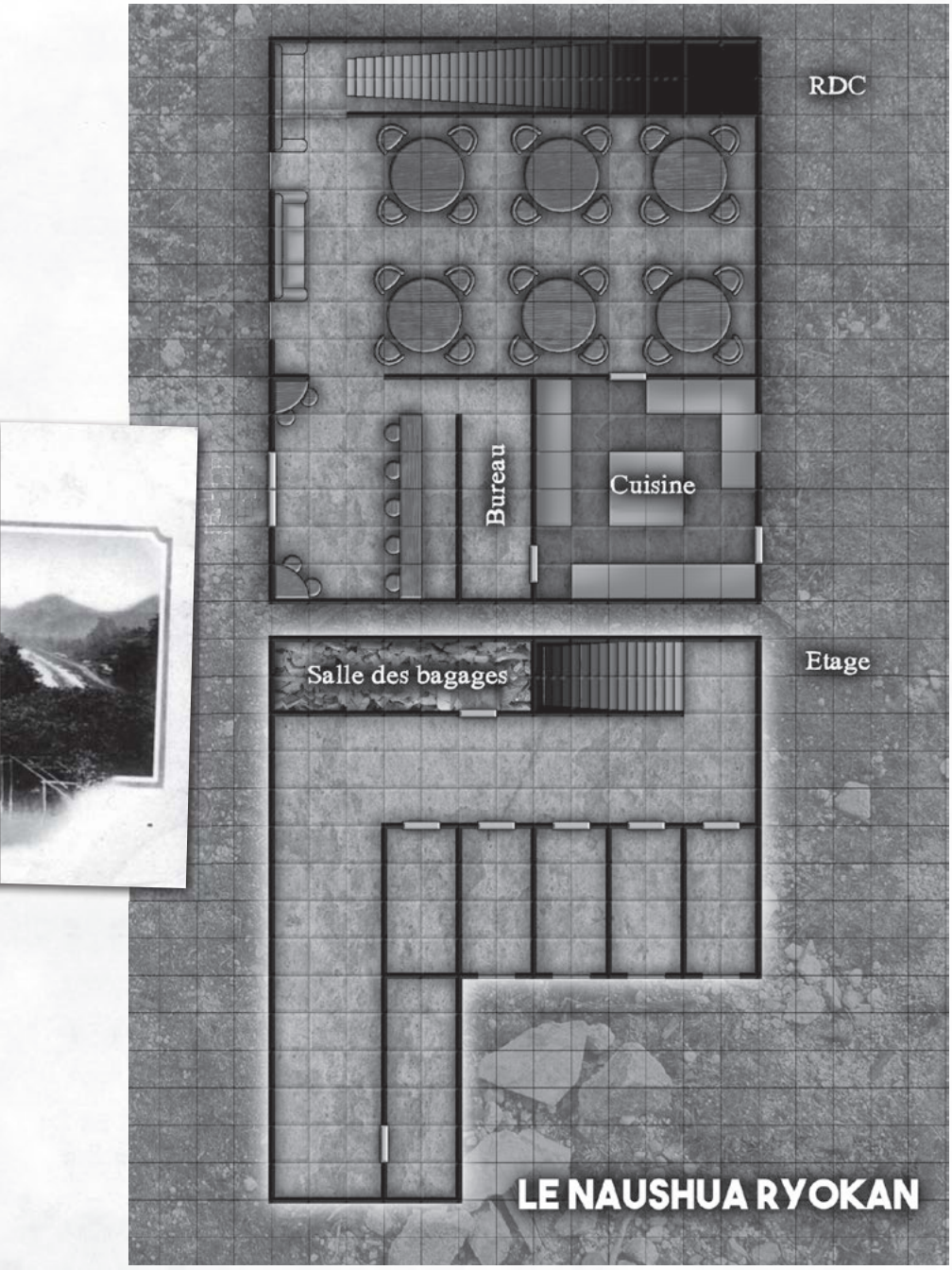
Une fois que les investigateurs pénètrent à l'intérieur, lisez-leur le texte suivant :

Cet hôtel possède des plafonds bas et, à certains endroits, vous manquez de vous cogner la tête aux lampes suspendues. Le hall d'entrée est petit. Un comptoir au fond semble faire à la fois office de bar et de réception. Une pancarte rédigée à la main, en anglais et en japonais, indique : « Les bagages restés plus de 90 jours à l'hôtel deviennent la propriété de la direction, sans aucune exception. » Debout derrière le comptoir, un homme de race blanche est habillé d'un chandail nettement américain. Il sourit à votre arrivée.

À gauche du bar se trouve une ouverture arrondie dont l'espace est occupé par un rideau de perles suspendu. Au-delà, vous pouvez apercevoir une salle à manger où se trouvent six tables recouvertes de nappes blanches et deux portes battantes menant à un escalier conduisant à l'étage.

Le propriétaire de l'hôtel s'appelle James Axelby. C'est un ancien soldat britannique qui a remporté l'hôtel lors d'une partie de poker et tente de gagner suffisamment d'argent avec cet établissement pour retourner à Liverpool et y faire du commerce. Il parle plus ou moins couramment le japonais et vit ici depuis plusieurs années, mais c'est un fanatique qui déteste le Japon, son peuple et sa culture, et il est heureux de voir arriver des Occidentaux, qui lui permettent d'évacuer ses frustrations dues à la contrainte de vivre dans ce qu'il considère comme une société étouffante, arriérée et inférieure. Si les investigateurs engagent la conversation avec lui, il saisit l'occasion pour dire à quel point il déteste le fait d'être coincé au village. Malgré son fanatisme, Axelby est extrêmement bien informé sur plusieurs sujets qui intéresseront les investigateurs.

Si les investigateurs l'interrogent au sujet de Veronica Chadwick, Axelby révèle qu'elle est bel et bien descendue à l'hôtel il y a quelques semaines. Elle a réservé une chambre pour une semaine, y a dormi une nuit, puis a disparu le lendemain, laissant derrière elle ses bagages. Elle est partie avec « Le Furet », un expatrié australien qui sert de guide aux Occidentaux venant pour la forêt. Si les investigateurs demandent à Axelby ce qu'elle a pu faire, il leur laisse comprendre sans ménagement qu'elle est très probablement venue se suicider dans la forêt. Le gardien doit lire ou paraphraser comme il convient le texte suivant aux joueurs :



« Tous les Occidentaux qui viennent ici descendent à mon hôtel, puis se rendent dans la forêt, et c'est tout. Les habitants disent que des démons vivent dans les bois et qu'ils appellent des gens de tous les coins du monde à venir dans la forêt ; mais, une fois que ces gens y arrivent en chair et en os, les démons les poussent à se suicider. C'est de la foutaise, bien sûr, le genre de chose que ces païens croient tous. Mais, c'est vrai, des gens se suicident dans la forêt – chaque année, on retrouve des cadavres dans les arbres – tous les ans des dizaines, certaines années des centaines. Les autorités locales tentent de minimiser les faits, bien sûr, mais tout le monde dans ce trou puant sait quelque chose là-dessus. Votre fille, elle est venue ici, et je suis désolé d'être celui qui vous le dit, mais soit elle est montée là-bas dans la verdure et a fait ce qu'elle avait à faire, soit elle erre en attendant d'avoir l'humeur d'agir et de ne pas se louper. Si vous ne me croyez pas, je vous conseille d'aller jeter un coup d'œil dans la pièce où j'entrepose les bagages. Elle est remplie des effets laissés par mes clients. Sur ce point, j'ai une politique stricte : au bout de quatre-vingt-dix jours, c'est à moi de plein droit. Vous ne croiriez pas ce que certaines personnes ont pu laisser derrière elles. De toute façon, je ne vais jamais dans la forêt et vous ne devriez pas, vous non plus. Chaque année, des gens se perdent aussi. Les boussoles ne marchent pas et il y a des chemins qui vous font tourner en rond. »

Axelby posera des questions aux investigateurs pour savoir qui ils sont et quels sont leurs plans. Le soldat à la retraite, qui habite le village depuis six ans, connaît les moindres faits et gestes se déroulant à Naushua et est prêt à répondre aux questions des investigateurs tant qu'ils resteront polis. Il a entendu parler de la Société de l'Océan noir, mais estime qu'il s'agit de l'une des nombreuses bandes ethniques faisant cracher au bassinet nombre de paysans en guise de tribut. Il demande aux investigateurs s'ils aimeraient un rafraîchissement. Tout ce qu'il a, c'est du saké, un whiskey bas de gamme qui est si rare qu'il le vend au verre à prix d'usure, et une sélection de bières allemandes, brassées dans l'ancienne colonie de Tsingtao en Chine. Axelby s'excusera auprès des investigateurs de leur servir de la bière allemande, mais expliquera qu'il ne peut pas faire mieux.

Des chambres sont disponibles, au prix de 10 ¥ la nuit. L'hôtel en a sept, dont trois chambres doubles actuellement vides. Axelby propose de plus un service de conservation des bagages (1 ¥ par jour pour conserver n'importe quel volume de bagages). Si les investigateurs souhaitent examiner les effets non réclamés, Axelby les y autorise, mais ne les quitte pas des yeux. La « salle des bagages » est en réalité un local d'entretien fermé à clé situé au premier étage. Si un investigateur veut examiner le contenu du dépôt de bagages sans la surveillance d'Axelby, il doit réussir un test facile de Crochetage pour y avoir accès.

Les 100 bougies

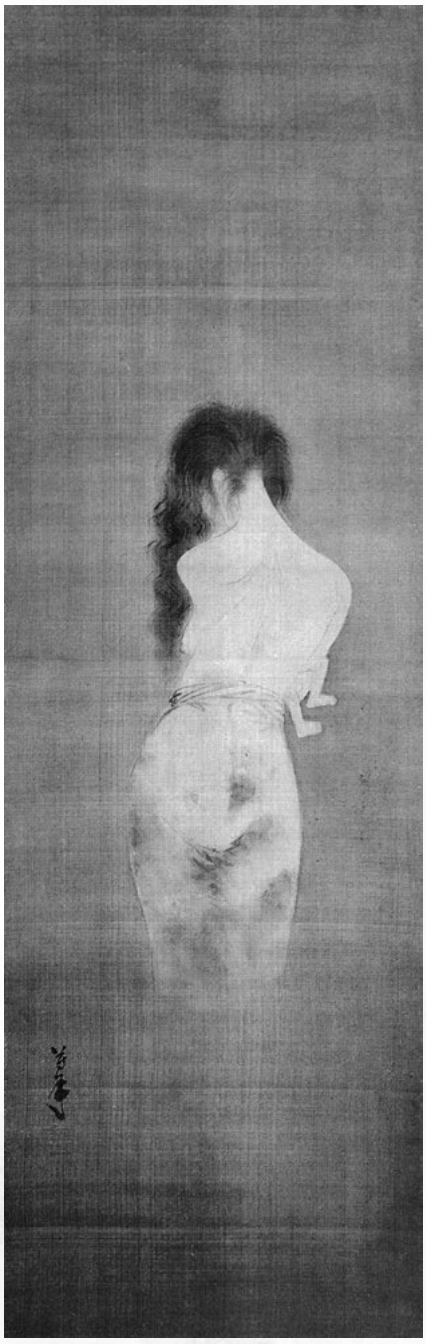
Si les investigateurs traversent durant la soirée le hall d'entrée de l'hôtel, ils croisent plusieurs clients se préparant à jouer à un jeu étrange et sont invités à y participer.

Du bruit provient de la partie restaurant donnant sur le hall d'entrée. Quatre jeunes adultes, des Japonais, sont en train de placer des bougies sur chaque surface horizontale. Ils parlent avec animation et rires. L'un d'entre eux commande une bouteille de saké à Axelby, qui le met sur le feu. Ils vous remarquent en train de les observer et, tous à la fois, vous invitent de la main à venir les rejoindre.

Ces clients sont deux couples mariés en vacances qui se présentent sous le nom de Toyotomi Yori et Sachi, et Yamura et Sué Kunihiko. Ils sont tous les quatre fascinés par la culture américaine et européenne et sont venus au *Naushua Ryokan* dans l'éventualité de pouvoir rencontrer des Occidentaux. Ils invitent les investigateurs à participer à leur jeu, ce qui leur permettra de pratiquer leur anglais – les quatre joueurs parlent effectivement cette langue. Godo Sachi indique le nom du jeu, *Hyakumonogatari Kaidankai* (ce qui veut dire en japonais : Rassemblement de Cent contes fantastiques), et explique les règles à tout investigateur se montrant intéressé (notez

que l'anglais ci-dessous est de fait hésitant). *« C'est un très vieux jeu, mais que nous apprécions toujours beaucoup. Pas à la mode, mais amusant à jouer. Tout le monde raconte des histoires à tour de rôle. Des histoires courtes, des histoires particulières. Ce sont toutes… des histoires de fantômes et de démons. Seules les histoires les plus effrayantes sont autorisées ! Chaque fois que vous racontez une histoire, vous soufflez une bougie. Lorsque toutes les histoires ont été dites et qu'une seule bougie brûle encore, le dernier raconte une dernière histoire et souffle l'ultime chandelle. C'est à ce moment que l'on voit un fantôme ! Les récits l'ont en effet attiré jusqu'à la table et les gens effrayés sortent de la pièce en courant ! Si vous êtes courageux, vous restez et le fantôme vous voit ! Il peut vous apporter un message venant du pays des morts ! »*

Les investigateurs peuvent choisir d'ignorer le jeu, de participer aux narrations, ou tout simplement de s'asseoir et d'observer. S'ils participent, on attend d'eux qu'ils racontent lorsque leur tour arrive une brève histoire effrayante – ceux qui n'y parviennent pas se font huer et sont obligés d'avaler une tasse de saké. Si un investigateur participant possède une connaissance effective du Mythe et choisit de raconter des histoires ayant trait aux Grands Anciens et à d'autres aspects du vrai surnaturel, elles revêtent une tonalité sombre et les deux couples deviennent visiblement mal à l'aise, même s'ils n'iront pas jusqu'à se risquer à insulter les Occidentaux en quittant trop tôt la partie.
Les participants japonais racontent des histoires en anglais ou en japonais évoquant les *Yūrei* (d'anciens fantômes de la forêt) et les *Hitodama* (âmes de feu, une sorte d'équivalent asiatique des feux follets, qui égarent les voyageurs, mais parfois accomplissent de bonnes actions, comme retrouver des enfants perdus), aussi bien que des histoires de monstres tels que les vampires ou les zombies. Leurs histoires tendent à être des contes à la moralité simple (par exemple, le jeune garçon impoli envers ses aînés est effrayé jusqu'à en mourir par le fantôme de son ancienne arrière-grand-mère), mais elles sont horribles et inquiétantes étant donné le contexte. Aussi longtemps que les investigateurs participants font de leur mieux, ils sont acclamés et encouragés, sans parler des nombreuses tasses de saké chaud qu'on leur verse. Les histoires deviennent de plus en plus sinistres au fur et à mesure que la soirée s'avance.
La partie dure normalement environ deux heures. Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule chandelle, Yamura Kunihiko demande à avoir le privilège d'être la dernière narratrice. Elle raconte une version habilement effrayante d'une histoire de fantôme japonaise traditionnelle, celle d'Aoyagi, un samouraï solitaire qui se perd dans une tempête de neige et, sans le vouloir, épouse le fantôme d'une geisha. La geisha est une légende locale, explique Yamura Kunihiko, une femme qui s'est suicidée par amour dans l'Aokigahara. Lorsqu'elle souffle la dernière chandelle, un spectacle terrifiant apparaît. Pendant une seconde, toute la pièce se retrouve dans les ténèbres. Puis, soudain, il y a un flash, comme un éclair dans le ciel et, pendant un instant, il semble y avoir une apparition dans un coin de la pièce, ressemblant en tout point à une geisha de la période classique, mais dont le visage n'est que celui d'un crâne. L'apparition semble regarder les investigateurs dans les yeux, puis, se déplaçant rapidement comme dans un film en accéléré, elle traverse la pièce et se tient pendant un moment juste devant les investigateurs avant de disparaître. La salle redevient alors très sombre. Voir le fantôme de la geisha exige des investigateurs qu'ils effectuent chacun un test de Santé mentale (perte 1/1D6 points). Quelques secondes plus tard, les deux couples de Japonais – qui n'ont rien vu et pensent que les Occidentaux ont tous été effrayés par le récit de Kunihiko – rient ensemble tout en rallumant quelques chandelles et en déclarant que Kunihiko a gagné la partie pour avoir ainsi effrayé les Américains. Ils font leurs adieux et partent se coucher. Si les investigateurs montrent à cet instant un comportement étrange, peut-être après être devenus temporairement fous, ils partent tous rapidement et ne reviennent pas.
Le fantôme de la geisha est une apparition créée par l'Entité, un appât avec lequel elle compte attirer les investigateurs jusque dans la forêt.



Un message mystérieux

Dans la matinée suivant leur première nuit passée à l'hôtel, Axelby arrête le premier investigateur qu'il voit et lui dit qu'il a un message pour eux. « Un enfant l'a remis, dit-il, avant l'aube. » On peut lire, dans un anglais soigneusement calligraphié :

MÉFIEZ-VOUS
DE KONOWGA TAING

Konowga Taing est un érudit du village dont la philosophie est en contradiction totale avec celle de la Société de l'Océan noir. Le message a été donné à l'enfant pour qu'il le remette à Ota Naoya, l'un des agents de la Société. Il s'agit d'un test pour voir ce que les étrangers vont faire. Sautez à la **Zone 6-3** si les investigateurs cherchent à poursuivre l'enquête dans cette voie. S'ils parlent à Axelby de Konowga Taing, il peut leur dire qu'il s'agit d'un érudit à la retraite habitant le village. S'ils lui demandent son adresse, Axelby répondra avec un haussement d'épaules qu'il ne la connaît pas – avec un test de Psychologie, il est clair qu'il ne s'en soucie pas – et suggère que le Furet en a probablement connaissance et pourrait même leur servir de guide à ses tarifs habituels.

Les indices présents dans la salle des bagages

La salle des bagages est remplie, du sol au plafond, de piles de malles de voyage, de valises, de paquetages, de boîtes à chapeaux, et autres objets non réclamés.

Axelby a déjà fouillé tous les bagages restés plus de quatre-vingt-dix jours et pris tout ce qu'il identifiait comme étant utile, c'est-à-dire l'argent liquide, les bijoux, etc. La plupart des bagages restants ne contiennent que des vêtements, des objets personnels, et ainsi de suite.
S'ils réussissent un test de Trouver Objet Caché, la fouille minutieuse d'une des trois malles montre qu'elle possède un double fond. Une fois ouvert, le contenu de ce compartiment secret se révélera être 350 ¥ en pièces et en billets, et un *wakizashi* antique. Ce sabre court de samouraï a été aiguisé comme un rasoir et est en excellent état (si les investigateurs décident de prendre cette arme, elle inflige 1D6+1 points de dégâts et a une compétence de base de 15 %).
Dans l'une des valises, les investigateurs découvrent une poupée de chiffon confectionnée à la main. Elle est flasque à cause de son ancienneté et de manipulations fréquentes, et l'une de ses oreilles semble avoir été sucée. Cette vieille relique pitoyable dégage une aura surnaturelle de désespoir et de ténèbres affectant tous ceux qui la voient. Chaque investigateur la regardant doit réussir un test de Santé mentale (perte 0/1 point) pour éviter de ressentir un terrible sentiment de fatalité et de tristesse. La poupée appartenait à l'enfant d'une victime de l'Entité. Lorsque la pauvre âme a perdu la bataille de sa volonté contre celle de la terreur extra-dimensionnelle, elle a apporté l'objet avec elle lorsqu'elle est venue pour se suicider. La poupée contient une partie du résidu psychique du combat de la victime avec la créature, que les investigateurs peuvent tous ressentir à un niveau inconscient.

Le Furet

À un moment donné, le Furet fait son entrée et se présente aux investigateurs. Son véritable nom est Charley Proby, un aventurier arrivé au Japon avec une cargaison d'armes illégales. Il dut la déverser dans l'océan puis nager pour sauver sa peau, après qu'un bateau de patrouille militaire eut commencé à tirer des coups de semonce sur son embarcation non autorisée. En surface, il est motivé par l'appât du gain : il annonce immédiatement être le seul guide connaissant l'Aokigahara et être prêt à travailler pour des Occidentaux. La vérité est que c'est un serviteur involontaire de l'Entité : s'il n'est pas conscient de l'existence de la créature, elle contrôle cependant chacun de ses actes. Il passe pour un opportuniste sans scrupules, un homme dépourvu de morale ou de personnalité. Il reconnaît volontiers que Veronica Chadwick l'a embauché pour la conduire en forêt :

« Oh, bien sûr, elle m'a donné un billet de cinq dollars – américains, vous savez, c'est ce que je prends par jour pour un voyage dans la vieille Akkey. Cela semble élevé, mais je vous assure qu'il n'y a personne en dehors de moi qui pourra ou voudra vous emmener, pas d'erreur là-dessus. Nous avons fait connaissance la semaine dernière. Je suis passé à l'hôtel tôt le matin – elle était habillée comme les espionnes d'un roman, avec chapeau et long manteau. On a traversé la périphérie du village – j'ai continué à essayer de lui parler des, euh… éléments naturels, de la flore, des choses comme ça. Mais elle m'a fait taire comme si j'étais un gosse. J'ai été à deux doigts de tout annuler séance tenante. Mais c'était une gamine et tout, et comme je dis souvent, le client est roi. Quoi qu'il en soit, à un moment donné, elle s'est arrêtée juste au bord – c'est comme ça que je l'appelle, il y a une bordure de broussailles avant de rentrer dans la forêt profonde – et s'est contentée de regarder pendant un long moment. Alors, elle m'a dit qu'elle voulait retourner à l'hôtel. C'est ce que nous avons fait et ça a été tout, sans blague. »

Si les investigateurs l'interrogent sur ce qu'il pense de ce qui s'est passé, il ne dira jamais sa vraie pensée et affirmera qu'elle s'est très certainement tuée. En revanche, il répondra avec des excuses mielleuses et des demi-vérités à toute demande de renseignements à laquelle il sera forcé de répondre. Mais en ce cas, il restera ferme sur un point, sa conviction que Veronica Chadwick est toujours vivante.

« Oh, bien sûr, j'ai vu cela des dizaines de fois. Ils vont là-bas, direct, et y déambulent sans but tout en réfléchissant pendant quelques jours. Peut-être qu'elle va revenir et rentrer chez elle, pas vrai ? Je jurerais que Veronica est toujours en train d'errer dans les bois, allez voir par vous-même. Elle ne continuera pas tellement longtemps maintenant, mais je pense qu'elle est toujours là, vivante. »

Si les investigateurs proposent de louer les services du Furet pour que ce dernier les emmène dans la forêt, sans doute en commençant par le dernier endroit où il a vu Veronica Chadwick, il accepte immédiatement. S'ils ne lui proposent pas de l'embaucher, le Furet leur demande encore et encore s'ils ne veulent pas qu'il les aide, jusqu'à ce qu'ils cèdent.
Outre les guider dans la forêt, le Furet leur propose d'acquérir pour eux du matériel de camping (30 ¥ chacun pour des tentes, des ponchos, des sacs de couchage, des cantines, et des aliments pour le voyage) et, s'ils en cherchent, des armes à feu. Il peut fournir jusqu'à trois fusils de chasse à verrou cal. 22 rouillés et mal entretenus, chacun avec 10 cartouches. Le Furet demande 100 ¥ pour chaque arme.

Zone 6-2 - Le camion du Furet

Les investigateurs peuvent vouloir fouiller ou surveiller le logement de la dernière personne à avoir vu Veronica Chadwick en vie : le Furet. S'ils demandent à Axelby où le Furet habite, il leur répond que le guide vit dans un camion stationné dans le village. S'ils parcourent le village, les investigateurs trouveront le véhicule garé derrière un magasin de riz et de congee, à presque un kilomètre et demi de l'hôtel.

Il s'agit d'un camion militaire russe, datant sans doute de la Guerre civile russe. Il y a des trous dans la porte côté passager qui semblent avoir été obstrués par de la toile. Le camion est posé sur des parpaings, le capot ouvert et le pare-brise orné d'une fissure en toile d'araignée.

Si le Furet est chez lui (où il ne se trouve normalement que pour dormir), la porte arrière du camion est fermée, calée de l'intérieur par un bloc de bois sculpté à cette fin. Si le Furet est sorti, la porte est en revanche verrouillée avec un loquet improvisé qui est relativement facile à ouvrir avec un test de Crochetage. On peut aussi ouvrir cette porte verrouillée de force ou en utilisant un levier. La première solution nécessite de réussir un test de Force avec une difficulté majeure, la seconde un test de Force avec une difficulté ordinaire. À l'intérieur se trouve ce qui suit :

L'intérieur du camion est un espace de vie encombré et exigu. Une lanterne pend à une corde tendue à travers un petit trou irrégulier percé dans le plafond. Un futon se trouve le long de la paroi côté conducteur, entouré de livres, de papiers, de vêtements sales, d'une malle et d'une pile de différentes paires de grosses chaussures.

Indices

La malle est déverrouillée et contient une foule d'objets divers que le bandit en maraude a subtilisés aux corps des suicidés dans la forêt. Il y a là des dizaines de portefeuilles, quelques sacs à dos, trois nœuds coulants attachés à des cordes de chanvre de diverses longueurs, quelques vêtements intéressants, un coffre-fort avec une clé, trois couteaux militaires (1D4+2 points de dégâts), un couteau d'une très grande valeur avec un manche en argent extrêmement travaillé (1D4 points de dégâts), un sac de toile contenant un fusil Springfield M1903 démonté (mais sans munitions), et un autre coffre-fort verrouillé. Le coffre-fort avec la clé est déverrouillé et vide, mais celui qui est verrouillé

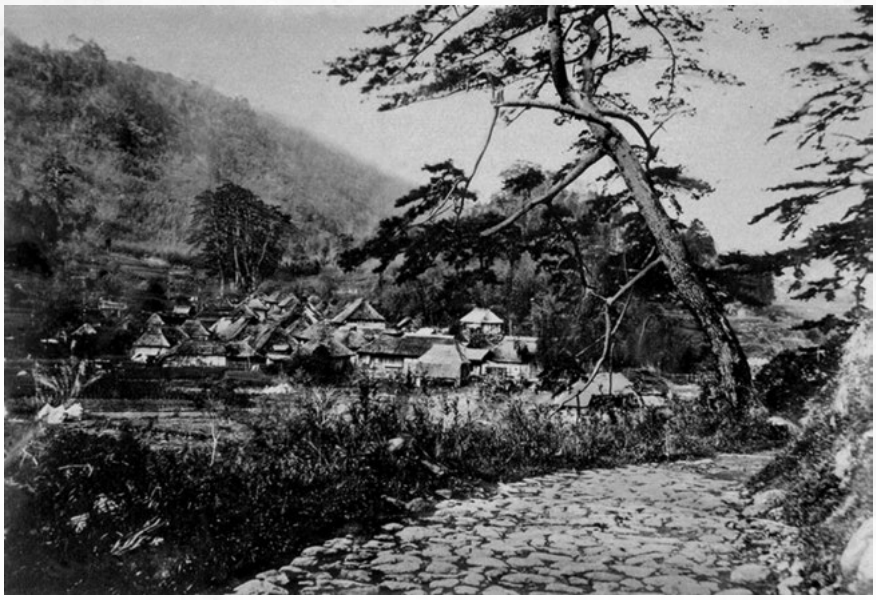
fait entendre, si on le secoue, le son de pièces qui s'entrechoquent. Il faut un test de Crochetage pour l'ouvrir. Dans ce coffre-fort se trouvent 3258 $, 784 ¥, 22 £ en livres britanniques, une autre somme de 80 £ en livres australiennes, et un livre. Ce dernier est un petit ouvrage réalisé à la main, qui comporte des notes manuscrites décrivant des horreurs aperçues dans de terribles cauchemars. Il n'y a ni datation ni élément d'identification, mais une lecture attentive permet à un investigateur de savoir que le livre a été écrit par un Gallois avant le tournant du siècle. Il contient en effet les dernières divagations horribles d'un antiquaire gallois qui ressentait l'attirance de la forêt et est venu ici en espérant la dissiper avec la connaissance du Mythe qu'il avait acquise. À la dernière page du livre, dans son écriture fiévreuse et illisible, est consigné le sort *Signe des Anciens.* Ce sortilège a été imparfaitement recopié, par un homme en train de sombrer dans la folie, et ces défauts ne lui accordent que 15 % de chances de fonctionner correctement s'il est lancé (la perte de SAN restant la même, qu'il soit réussi ou non). Le livre demande six heures de lecture à un seul investigateur, et dix heures supplémentaires pour apprendre cette version du sort. Lire le livre véritablement plutôt que le parcourir exige de réussir un test de Langues (anglais), ce qui accorde au lecteur +1 % en Mythe de Cthulhu et lui coûte 1D3 SAN.

Les bottes proviennent toutes de personnes s'étant suicidées dans la forêt. Le Furet a en fait l'habitude de s'approprier chaque paire qui semble pouvoir lui aller – en tant qu'Occidental au Japon, trouver des chaussures adaptées est pour lui un véritable défi.

Fouiller sous le futon sale permettra, en réussissant un test de Trouver Objet Caché, de découvrir la clé du coffre-fort verrouillé présent dans la malle. Toute personne regardant sous le futon trouvera facilement le Colt Police Positive Special du Furet. Ce revolver .38 est un modèle à canon court (dont les investigateurs, avec un test de Connaissance avec une difficulté majeure, apprendront qu'il est disponible uniquement sur commande spéciale), actuellement chargé de cinq balles au lieu de six.

Zone 6-3 - La demeure de Konowga Taing

Dès que l'enfant remet son message, Ota Naoya commence sa surveillance de la maison de Konowga Taing. Si les investigateurs s'y rendent, il se cache dans la demeure apparemment abandonnée de l'autre côté de la rue,



en attendant de voir ce que les Occidentaux vont faire. Si les investigateurs commencent à poser problème, comme menacer ou attaquer Konowga dans ou à proximité de son domicile, l'espion emprunte le plus rapidement possible la sortie de derrière. S'ils frappent et entrent, il se glisse à la fenêtre pour écouter : si une conversation s'engage, faites effectuer à chaque investigateur un test opposé de Trouver Objet Caché contre la compétence de Discrétion à 60 % d'Ota pour le repérer caché près de la fenêtre. Une fois qu'il est repéré, il s'enfuit en utilisant sa connaissance parfaite du village pour s'échapper vers une voiture qui l'attendait au terminal de bus. Si les investigateurs parviennent à l'attraper, il se bat en utilisant ses compétences au fusil ou – redoutables – au corps à corps.

Toute enquête de la police dans cette affaire sera détournée par l'influence omnipotente de l'Entité.

La maison du savant est minuscule et ne possède qu'une seule porte. Si les investigateurs frappent, Konowga répond et les laisse entrer, surpris de voir ces Occidentaux et curieux au sujet de leur présence dans son village. Lorsque les investigateurs entrent dans la maison, le Gardien doit lire ou paraphraser à haute voix le texte suivant :

C'est une habitation petite et modeste de quelqu'un pour qui la propreté semble être une vertu cardinale. Un petit salon jouxte une cuisine minuscule. Sur l'un des murs est fixée une longue étagère chargée de livres. Sur le mur opposé, une gravure représente Confucius, montrant le Grand Éducateur en train de parler à l'Empereur.

Si on l'interroge sur qui il est, Konowga affirme qu'il est un universitaire ayant récemment perdu son poste à la nouvelle université d'Osaka à cause de ses opinions politiques. C'est un économiste ayant déclaré à maintes reprises la nécessité de réformes de type occidental pour revitaliser l'économie japonaise. Il ne sait rien sur la jeune Chadwick, n'a que mépris pour les rumeurs de démons et de fantômes qui seraient soi-disant responsables des suicides dans l'Aokigahara, et professe ne pas accorder le moindre crédit à l'occultisme. Il a entendu parler de la Société de l'Océan noir, mais la considère comme le dernier vestige moribond d'un système de classe dépassé. Il sera amical avec les investigateurs et leur posera de nombreuses questions au sujet de leurs études, de leurs origines, et de ce qu'ils croient être les effets socio-économiques du système de marché capitaliste, ou encore s'ils se sentent menacés par les politiques économiques impérialistes du Japon. Il ne s'aventurera pas dans la forêt, bien qu'il prétende sur ses grands dieux ne pas croire en l'occultisme ou dans l'existence des démons.

Évidemment, les investigateurs peuvent négocier cette partie de l'aventure de bien des manières – ils peuvent essayer la fourberie, la coercition, la force, ou la ruse avec le vieil érudit, dont la seule motivation est d'être laissé à ses recherches pendant qu'il se met en quête d'une nouvelle université d'accueil et tente d'éviter toute nouvelle difficulté.

Indices

Il n'y a ici aucun indice lié à l'enquête sur Veronica Chadwick. Les livres sur l'étagère sont tous des ouvrages savants en japonais, pour l'essentiel des traductions de textes occidentaux. L'enseignant sans emploi dispose de très peu d'argent.

Scène 7 : La forêt d'Aokigahara

À un certain moment, les investigateurs se rendront inévitablement dans la forêt, avec ou sans guide. Le chemin le plus évident commence à proximité de l'hôtel et y pénètre pour se poursuivre vers le cœur de la forêt.

Le Gardien doit garder à l'esprit les points suivants en ce qui concerne la forêt :

- Les boussoles ne fonctionnent pas correctement dans la forêt, l'aiguille virevoltant apparemment au hasard.
- Le feuillage des arbres est anormalement dense et certaines parties de la forêt sont plongées dans une obscurité quasi totale, même les jours les plus lumineux.
- Les investigateurs croisent peu d'animaux, sinon aucun, dans l'Aokigahara. À l'orée de la forêt, on trouve encore quelques oiseaux et un écureuil, mais 750 m plus loin, il n'y a plus aucun animal. Les seules traces significatives que les investigateurs trouveront à un moment donné proviennent d'autres voyageurs, dont bon nombre n'ont jamais quitté la forêt, ce qui signifie qu'il y a davantage de traces menant vers l'intérieur de la forêt que vers l'extérieur.
- Les arbres fournissent un abri complet contre le vent. Ceci, ajouté à l'absence d'animaux, rend la forêt anormalement silencieuse. Dans le même temps, le son ne semble pas se propager très loin dans l'Aokigahara, de sorte que même un cri ne peut être entendu à plus de quelques dizaines de mètres.
- La roche volcanique constitue la majeure partie du sol de la forêt, ce qui rend toute tentative d'excavation extrêmement difficile. Si les investigateurs essayent de creuser une fosse ou une tombe, il leur faudra de longues heures.
- Une fois que les investigateurs ont passé plus d'une heure dans la forêt, il leur est extrêmement difficile d'en repartir – l'Entité utilise son contrôle sur la réalité pour remplir de confusion leurs tentatives de fuite. Tout test de compétence correspondant à une action destinée à trouver le moyen de sortir (dont les tentatives pour Pister, S'orienter à la belle étoile, ou similaires) doit être effectué avec une difficulté majeure. Le Gardien doit décrire aux investigateurs comment des événements étranges et des coïncidences improbables semblent saper chacune de leurs tentatives. Une fois que les investigateurs « défont » le « fantôme de la geisha » (voir *La Grotte du Vent*, page 159), cette pénalité disparaît et les investigateurs trouvent alors facilement leur chemin de retour jusqu'au village.
- L'Entité a un grand contrôle sur la réalité dans la forêt. Tant que les investigateurs se trouvent dans l'Aokigahara, ils perdent quelque peu le contact avec la réalité « normale » qu'ils ont l'habitude de vivre et entrent dans un domaine où l'Entité peut plier les probabilités, les perceptions, et à un certain degré même les lois de la physique à sa volonté. C'est ce qui explique les événements surnaturels qui les affligent durant leur séjour dans la forêt.

Lancer	Résultat
1	Un vent et une pluie torrentielle soudains désorientent les investigateurs. Cela dure moins de quinze minutes, mais trempe tout et transforme tellement le sol de la forêt que cela occulte complètement les traces des investigateurs.
2	Un investigateur est soudain atteint d'un mal de tête extrêmement douloureux, tellement intense que la victime ne peut rien faire d'autre que de s'asseoir, de se coucher, ou de se déplacer à la moitié de son Mouvement jusqu'à ce que la douleur disparaisse. Le mal de tête dure exactement 20 minutes.
3	Un investigateur aperçoit une figure fantomatique dans les bois. Elle est habillée de blanc et semble glisser dans l'air dans sa direction. Mais en un instant, elle a disparu.
4	L'un des investigateurs aperçoit un mouvement fantomatique à travers les arbres. Mais il n'arrive pas à en déterminer la source.
5	L'investigateur ayant actuellement la SAN la plus faible doit effectuer un test de Santé mentale avec une difficulté majeure. Un échec signifie qu'il est atteint de sentiments instantanés et aigus de désespoir et de haine de soi, au point d'envisager brièvement le suicide. Pour aider le joueur à interpréter ce type de sentiments, le Gardien doit le laisser en avoir connaissance secrètement. Tenter de déjouer ces sentiments au moyen de la seule volonté nécessite d'effectuer un test de Pouvoir, une réussite signifiant que les sentiments disparaissent, un échec qu'ils s'aggravent. Si l'investigateur déclare son intention d'attenter à sa vie, les sentiments perdurent jusqu'au dernier instant possible avant qu'il ne passe à l'action. Même après avoir levé les sentiments de désespoir, l'investigateur doit encore effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D3 points) pour avoir réalisé la tentative, de même que tout autre investigateur ayant assisté à la scène. Si la tentative est effectuée et inflige des dégâts, le test de Santé mentale est plus difficile (difficulté majeure) et plus néfaste (perte 1D3/1D6 points).
6	Les investigateurs découvrent un crâne et un petit tas d'os anciens. Ils semblent se trouver livrés aux intempéries depuis des années.
7	Les investigateurs ont tous le sentiment bref, mais irréfutable, d'être surveillés.
8	Les investigateurs découvrent une pièce de matériel de camping ou d'habillement dans un endroit insolite – coincée dans un arbre, sous un tas de pierres, partiellement enterrée, ou quelque chose de similaire.
9	Les investigateurs entendent brièvement de la musique, une mélodie jouée à la flûte, simple, belle, mais intensément mélancolique. Il est impossible de déterminer l'origine du son.
10	Les investigateurs aperçoivent des lumières à une trentaine de mètres du chemin. Elles clignotent quelques instants, puis disparaissent. Il est impossible d'en déterminer l'origine.

Aide de jeu 06 – Photo de l'entrée de la forêt Aokigahara

Lorsque les investigateurs pénètrent pour la première fois dans la forêt, le Gardien doit leur montrer l'aide de jeu 06 (ci-dessus) et lire ou paraphraser ce qui suit à haute voix :

Vous négociez un virage du sentier et, pendant un instant, vous vous trouvez à la frontière entre le village et l'Aokigahara. Le chemin s'enfonce dans l'obscurité. Quelques mètres plus loin à l'intérieur de la forêt se trouve une grande pancarte peinte à la main et attachée à un bosquet d'arbres, comportant trois colonnes de caractères japonais.

La pancarte indique : « Veuillez reconsidérer vos actions. Pensez à votre famille ! » Si les investigateurs échouent à leur test de Langues (japonais), le Furet la leur traduit volontiers.

Lorsque les investigateurs entrent pour la première dans la forêt, ils doivent effectuer chacun un test de Santé mentale (perte 0/1D3 points). Ceux qui le ratent éprouvent un profond sentiment de paranoïa et de désespoir. Notez que cet effet n'est ressenti que par les investigateurs, le Furet ou tout autre PNJ les accompagnant semblent immunisés contre lui. Ces terribles sentiments sont causés par l'Entité sondant leurs esprits au moment où ils entrent dans la forêt.

L'examen de la forêt par les investigateurs devient rapidement un cauchemar, car l'Entité affirme son contrôle sur leur perception et commence à entamer son horrible scénario, le faux mystère conçu pour les conduire à la Grotte du Vent. Toutes les quelques heures passées dans la forêt, le Gardien doit secrètement lancer 1D10 et consulter la table ci-contre pour voir ce que rencontrent les investigateurs. Le Gardien doit se sentir libre de modifier les résultats déjà obtenus, ou de les remplacer par des rencontres de son invention.

Les événements se déroulant dans la forêt

Une fois que les investigateurs se trouvent à l'intérieur de la forêt Aokigahara, l'Entité les guide subtilement vers la Grotte du Vent au moyen d'indices placés sur leur chemin. Cette section de l'aventure doit être de forme assez libre, le Gardien pouvant en introduire les éléments dans l'ordre qui engendrera la meilleure narration. Ces rencontres sont ici présentées sous la forme d'une suite logique, mais peuvent en réalité se produire dans n'importe quel ordre, à la discrétion du Gardien. Rappelez-vous que l'Entité adapte ces expériences aux actions et découvertes des investigateurs, et la meilleure façon de simuler cet état de fait est effectivement d'adapter entièrement cette section de l'aventure aux actions qu'ils entreprennent.

Événement 7-1 - L'ornithologue amateur de Düsseldorf

Les investigateurs négocient un virage dans la forêt et croisent un homme avec un télescope. Cette rencontre doit se dérouler durant les heures de la journée.

Vous apercevez un homme blanc entre deux âges dans le campement qu'il a installé. Les cheveux grisonnants et portant une barbe fournie, il vous fait manifestement penser à une sorte de savant : il est assis sur un tabouret pliant, un carnet ouvert sur les genoux, et ajuste la mise au point de sa lunette astronomique, qui semble d'un grand prix. Au-delà se trouvent les restes d'un feu de camp, ainsi qu'une mini tente. Lorsqu'il remarque votre arrivée, il vous fait un petit signe de la main.

Cet homme distingué s'appelle Hans Fricke. C'est un naturaliste allemand qui effectue des recherches sur le com-

portement migratoire des oiseaux terrestres d'Asie. Il sera poli envers les investigateurs, mais aussi extrêmement impatient de retourner à ses recherches – il n'apprécie manifestement pas d'être dérangé. Il n'a pas vu Veronica Chadwick, ne croit pas aux rumeurs parlant de fantômes et de démons dans la forêt, et il est persuadé que les histoires de suicides dans la forêt sont exagérées et fausses. Il admettra que ses recherches sont au point mort puisqu'il ne trouve aucun des oiseaux auxquels il s'attendait dans l'Aokigahara – en fait, presque aucun tout court. Si les investigateurs persistent à l'interroger, il leur fait savoir au bout de cinq minutes, d'un ton bourru, qu'il doit retourner à ses recherches pendant qu'il dispose encore de la lumière du jour et leur souhaite une bonne journée.
Si les investigateurs sont encore dans la forêt deux jours plus tard, ils y croisent à nouveau Fricke, mais cette fois décédé. Un test de Médecine réussi permettra de déterminer qu'il a escaladé un affleurement rocheux à proximité et a fait une chute mortelle après avoir sauté aussi loin qu'il le pouvait. Si les investigateurs fouillent ses affaires, ils trouvent ses documents de voyage et les pièces de transport du navire sur lequel il avait embarqué, 78 ¥, un couteau de poche suisse de grande qualité, un exemplaire d'un ouvrage publié par lui, *Die Wege der Nahöstlichen Vogel* (« Les routes des oiseaux du Moyen-Orient »), un traité portant sur les comportements migratoires aviaires, et le journal de son investigation. L'essentiel de ce journal est rempli par un message griffonné en allemand, écrit à de nombreuses reprises : *Alle Vögel sind tot* (« Tous les oiseaux sont morts »).

Événement 7-2 - Distorsion temporelle

L'Entité déforme la perception des investigateurs.
Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous vous réveillez soudain de votre torpeur, comme si vous sortiez d'un rêve. Tout vous étonne dans votre environnement – vous ne reconnaissez pas l'endroit où vous vous trouvez dans la forêt. Alors que vous marchiez tranquillement il y a un instant, vous vous sentez maintenant épuisés. Vous êtes également déshydratés et avez très faim. Il fait désormais tout à fait sombre.

Les investigateurs vérifiant leurs montres à ce moment découvrent qu'elles sont arrêtées, mais également qu'aucune ne semble s'être arrêtée en même temps. S'ils s'examinent soit personnellement, soit les uns les autres, ils constatent qu'ils sont sales, comme s'ils avaient marché et peut-être escaladé pendant des heures. Ils n'ont pas touché à leur nourriture, ni au matériel de camping. Ils sont tous épuisés et ont besoin de se reposer et de se rafraîchir.
Cet événement peut se produire plus d'une fois. Le Gardien doit utiliser ces distorsions temporelles afin d'ajouter un sentiment de décalage et de mystère à la partie. S'il est réemployé, ce paragraphe ne doit bien sûr pas être répété à haute voix mot à mot.

Événement 7-3 - En dormant

Lors de la première nuit passée par les investigateurs en forêt, ils font tous le même rêve.

Vous êtes train de rêver. Dans votre songe, vous marchez sur un sentier à travers une portion d'arbres. La forêt est si dense que vous avez l'impression d'avancer dans un tunnel qui rétrécit au fur et à mesure de votre progression.
Devant vous, Regina Chadwick avance dans votre direction, vous tendant les bras et prononçant silencieusement un « au secours ». Soudain, deux mains fantomatiques apparaissent au niveau de ses épaules et la lancent au loin. Elle tombe, elle tombe, comme en chute libre, puis disparaît.
Un spectre flotte maintenant devant vous dans les airs, adoptant la forme translucide d'une femme vêtue dans la tenue traditionnelle d'une geisha, son élégante chevelure flottant dans l'air comme soufflée par un vent pourtant non perçu. En examinant son visage, vous constatez que ses yeux ne sont que les orbites vides d'un crâne et que sa bouche s'ouvre pour révéler des dents tranchantes comme des rasoirs. Elle se met à hurler, et ce cri est si puissant qu'il serait bien capable d'anéantir le monde.

Les investigateurs se réveillent tous à ce moment et doivent effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D3 points). Ils se sentent désorientés et l'endroit où ils se trouvent dans la forêt leur semble inconnu.

Événement 7-4 - Disparition

N'utilisez pas cette rencontre si les investigateurs ne sont pas accompagnés du Furet ou d'une autre personne extérieure. Demandez aux investigateurs d'effectuer un test de Trouver Objet Caché. Celui qui le réussit avec la marge la plus élevée est le premier à remarquer ce qui suit. Quand il regarde autour de lui, il remarque que le Furet (ou quiconque avec qui ils voyagent) est parti. Chercher des traces ou des indices semble inutile – la personne semble avoir disparu sans laisser de trace. Et elle ne sera plus revue.

Événement 7-5 - Les investigateurs décédés

Les investigateurs découvrent trois cadavres, pas trop décomposés, sur la route.

Dans une petite clairière face à vous se trouvent trois cadavres – trois adultes, deux hommes et une femme, tous occidentaux. Ils semblent être morts depuis plus d'une semaine. Un des hommes tient un pistolet dans la main.

Un test d'Intelligence réussi permet aux joueurs de comprendre que l'homme le plus petit a tué ses deux compagnons, s'est écarté de quelques pas, puis s'est tiré lui-même une balle. Le pistolet est un Luger P08 9mm, désormais vide – de toute évidence l'arme du crime.
Fouiller le tireur permet aux investigateurs de trouver ce qui suit : six cartouches de 9mm en vrac dans une poche, un petit carnet rempli de notes rédigées dans ce qui semble être une sténographie codée personnelle, et une carte esquissée à la main de l'Aokigahara. Elle est parsemée de nombreuses indications manuscrites, dont une désignant sous le nom de « La Grotte du Vent » l'emplacement exact de la grotte. Les investigateurs peuvent tenter un test d'Intelligence avec une difficulté majeure ou d'Orientation pour utiliser les caractéristiques naturelles de leur environnement et celles correspondantes sur la carte pour s'orienter et noter que la grotte se trouve à environ 3 kilomètres au sud de l'endroit où ils ont trouvé les investigateurs morts.
Le corps de la femme possède une boîte brisée, accrochée à une sangle par-dessus son épaule, avec un appareil photo qui ne fonctionne plus encore à l'intérieur, ainsi qu'un ensemble de lentilles grossissantes d'un grand prix maintenant toutes fissurées ou détruites purement et simplement, un poignard dans un fourreau de ceinture, et un crucifix en argent sur une chaîne autour du cou. Le poignard est en excellent état et peut infliger 1D4+1 points de dégâts.
L'autre homme est plus âgé et ne possède aucun équipement, à l'exception de ses habits et d'un morceau de parchemin soigneusement replié à l'intérieur d'une enveloppe faite en papier paraffiné. Le parchemin semble extrêmement vieux et contient un croquis représentant cinq piliers à l'apparence régulière se tenant dans une clairière en forêt. Dessous se trouve une série de mots apparemment dépourvus de sens écrits en anglais. Donnez aux

Aide de jeu 07 - Les trois corps dans la clairière

joueurs l'aide de jeu 07 (ci-dessus). Un test de Langues (japonais) ou similaire permet aux investigateurs de se rendre compte que ce qu'ils lisent est en fait du japonais phonétique écrit avec des caractères anglais. Traduit, cela ressemble à une invocation :

Un dernier repos /
La liberté des âmes perdues /
Maintenant, ton esprit libre /
La malédiction de ton Maître /
À jamais sans réponse

Aucun élément ne permet d'identifier les corps, mais si les investigateurs ont fouillé le camion du Furet, ils ont alors découvert les portefeuilles et l'agent liquide de ces pauvres âmes. L'Entité, anticipant la recherche des investigateurs autour d'une réponse occulte à la disparition de Veronica Chadwick, a mis cet indice macabre sur leur chemin afin de les conduire jusqu'à la brèche entre les mondes qui se trouve à l'endroit appelé la Grotte du Vent.
Une fois que les investigateurs auront laissé ces cadavres derrière eux, ils ne pourront jamais les retrouver – l'Entité veut simplement les voir disparaître.

Indices
Avec un test d'Occultisme, les investigateurs remarqueront peut-être que cette phrase rituelle ne correspond à aucune tradition ésotérique de leur connaissance et sonne en effet presque enfantine dans sa simplicité. L'Entité l'a bien entendu créée, avec des morceaux de rêves glanés auprès des villageois.

Événement 7-6 - Le rabatteur
Cette rencontre est tout à fait adaptée si le Gardien veut ajouter de l'action à son scénario.
Tandis que les investigateurs poursuivent leur chemin dans la forêt, ils entendent un grand fracas derrière eux. Demandez à chacun d'effectuer un test de Trouver Objet Caché. Ceux qui le réussissent aperçoivent une silhouette sur le sentier derrière eux, prenant un soin évident à ne pas être vue, mais qui s'est accroché le pied dans le sol irrégulier et est tombée.
Il s'agit d'un espion de la Société de l'Océan noir, appelé Ota Naoya. L'Entité l'a obligé à suivre les investigateurs pendant qu'ils enquêtaient dans la forêt et il s'acquitte de cette tâche depuis qu'ils ont quitté le village de Naushua. Une fois repéré, il prend ses jambes à son cou. Si les investigateurs lui donnent la chasse, il décide que la meilleure action possible est de les éliminer. Il se met alors à couvert et tire sur eux avec son pistolet. Le combat doit être résolu normalement, en prenant en compte les conditions propres au fait de se trouver sous la canopée de l'Aokigahara. Outre son pistolet, l'espion porte un tantō, qu'il tirera si les investigateurs tentent d'engager le combat avec lui à courte distance. Une fois qu'il a blessé assez gravement un ou deux d'entre eux, suffisamment pour décourager la poursuite, il tente de s'échapper. Si les investigateurs le désarment, il jettera ses agresseurs au sol en utilisant ses compétences en Combat rapproché (corps à corps) afin de les retarder et de pouvoir prendre la fuite.
Si Ota l'emporte, il exige que les investigateurs lui révèlent le secret de la forêt. Il croit en la puissance surnaturelle des lieux et est prêt à supplier pour l'obtenir. Si les investigateurs font précisément référence aux forces surnaturelles de la forêt, il les oblige, arme à la main, à le conduire à la source. Il réussira ainsi à rassembler temporairement les investigateurs, mais les circonstances finiront par se retourner contre Ota et donneront aux investigateurs une chance de renverser la situation. L'Entité s'assurera en effet que l'espion ait une très, très grande malchance dans la forêt.
Si l'espion est visiblement une menace trop minime pour constituer un défi pour les investigateurs, faites-le accompagner par quelques voyous de l'Océan noir, portant tous des *bokken* et n'ayant pas peur de commettre un meurtre dans la forêt. Si les investigateurs tuent l'espion ou l'un de ses sbires, et laissent les corps seuls pendant un laps de temps donné, l'Entité les fera disparaître.

Ota Naoya, espion de la Société de l'Océan noir

FOR	70
CON	60
TAI	70
INT	65
POU	65
DEX	70
APP	75
ÉDU	65

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1

Mouvement : 8
Santé mentale : 65

Combat :
- Tanto (couteau) 45 %
  1D4+Impact points de dégâts
- Pistolet semi-automatique 8mm Nambu Type 14 25 %
  1D8+1 points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps, jujitsu) 71 %
  Spécial

Compétences :

Baratin	40 %
Conduite	25 %
Discrétion	55 %
Écouter	45 %
Esquive	45 %
Grimper	60 %
Imposture	55 %
Langues (anglais)	21 %
Persuasion	45 %
Sauter	35 %

Nom	Compétence	Dégâts	Portée de base	Cadence	Capacité	Panne
Nambu Type 14	Armes de poing	1D8+1	15 m	2	8	98

Voyous de la Société de l'Océan noir

FOR	70
CON	60
TAI	55
INT	50
DEX	60

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9

Combat :
- Combat rapproché (corps à corps, bokken) 35 %
  1D3+Impact Points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 60 %
  Spécial

Scène 8 : La Grotte du Vent

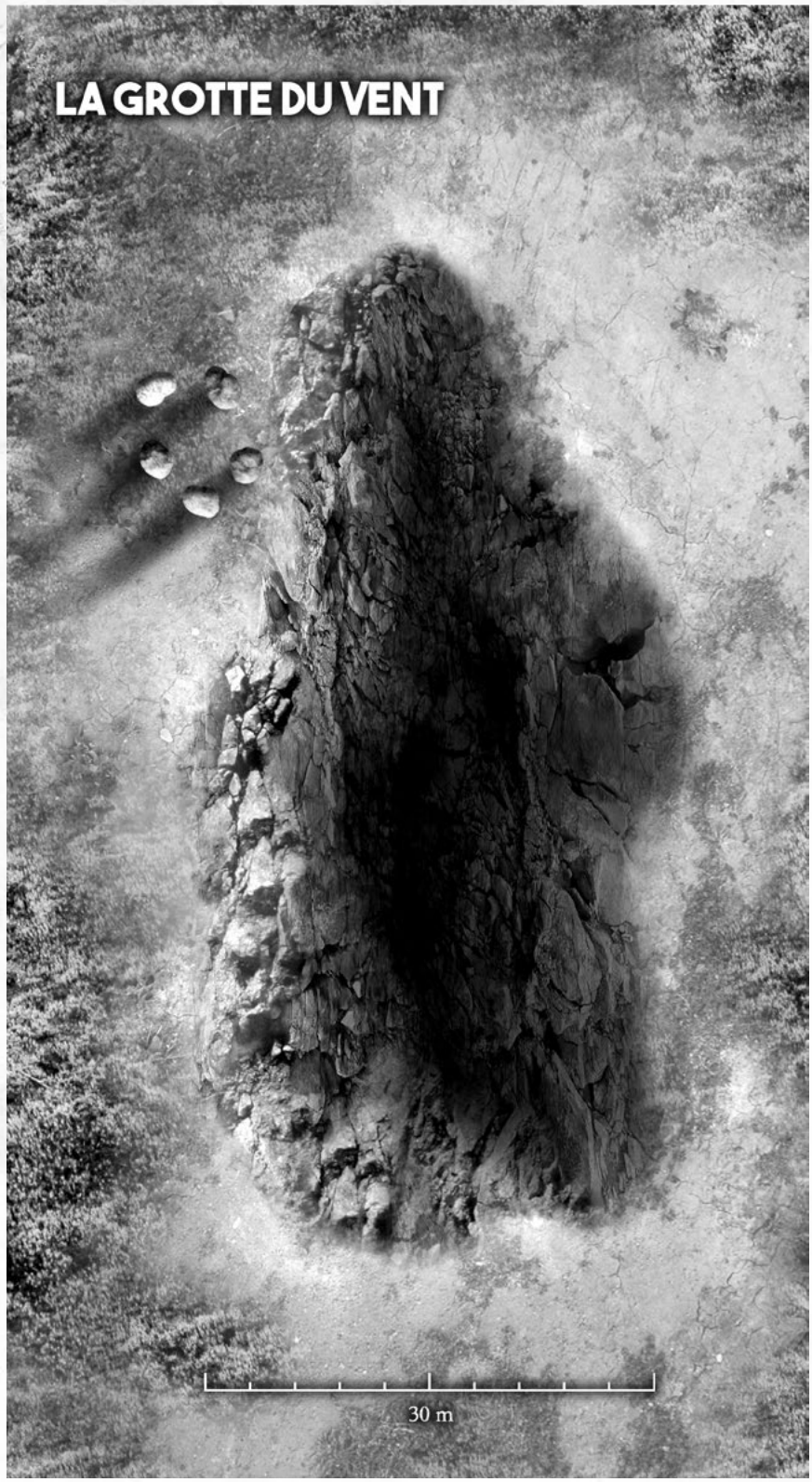
Une fois que les investigateurs ont erré suffisamment longtemps dans la forêt pour se retrouver désorientés, l'Entité finit par les conduire à la Grotte du Vent, où se trouve la brèche entre les dimensions. Lorsque les investigateurs s'approchent de son emplacement, le Gardien doit lire ou paraphraser aux joueurs le texte suivant :

À cet endroit, vous remarquez un changement dans la végétation. Les arbres semblent tous tordus, on pourrait croire qu'ils se rebellent contre leur forme naturelle. L'air semble raréfié, comme si vous aviez tout d'un coup monté de plusieurs dizaines de mètres d'altitude. Au loin, vous entendez le vent souffler.

Un test de Naturalisme réussi permet aux investigateurs de savoir que la transformation des feuillages autour de la Grotte du Vent est sans précédent dans le monde naturel. Un test de Trouver Objet Caché réussi permet de déterminer que, même s'il n'y a pas de vent à proprement parler, ces arbres étranges semblent pourtant se balancer d'avant en arrière.
En poursuivant leur route, les investigateurs atteignent l'entrée de la Grotte du Vent.

Au-delà se trouve une immense grotte, un trou béant dans la terre de plus de 60 mètres de large. Vous entendez le hurlement du vent émergeant des profondeurs. À l'extérieur de cette caverne s'élèvent cinq piliers de pierre, formant un anneau grossier de près de 10 mètres de diamètre. Les arbres, et même l'herbe, vous apparaissent ici comme très étranges. Votre regard est attiré par des buissons s'enroulant dans des spirales contre-nature.

Les investigateurs peuvent, en regardant en bas, contempler tout l'intérieur de la grotte. Un vent fort et continu semble s'échapper de la grotte, qui paraît souffler vers l'extérieur dans toutes les directions.
La Grotte du Vent est le point d'impact d'origine du météore ayant ouvert la brèche depuis notre dimension vers celle de l'Entité. À proximité de cette brèche, l'Entité a un incroyable degré de contrôle



sur notre réalité, par la seule puissance de sa volonté. Elle crée instinctivement la réalité la plus susceptible d'attirer ses proies, puis renvoie ces dernières dans leur ville afin qu'elles ramènent de nouvelles âmes qui lui permettront d'apaiser un instant son insatiable appétit. Pour ce faire, elle a conçu l'ensemble de ce scénario, depuis d'ailleurs bien avant la naissance des investigateurs. Comme déjà dit, à proximité de la brèche, l'Entité a pleinement le contrôle sur la réalité et elle se donne volontiers en spectacle aux investigateurs – un spectacle qui pourrait certainement les tuer, sauf que ce n'est pas la conception qu'en a cette chose répugnante.

À un certain moment, les investigateurs essayeront probablement de lire l'incantation qu'ils ont découverte plus tôt dans la forêt, en possession des trois cadavres. Dès qu'ils commencent à lire, le « Fantôme de la Geisha » apparaît, planant au-dessus de l'entrée de la grotte.

Soudain, la forêt tout entière s'illumine comme par un éclair incroyablement soutenu. La source de cette lumière est une étrange apparition planant au-dessus de l'entrée de la grotte. Elle a une forme vaguement humaine – mais pas celle d'un humain de cette Terre. Son visage a quelque chose qui mêle l'animal prédateur et les os blanchis. Elle porte un vêtement qui lui colle au corps comme de la soie qui flotterait à la surface de la mer. Elle – car incontestablement sa forme est féminine – ouvre la bouche en révélant des dents pointues comme des dagues, sa bouche s'agrandissant et s'élargissant jusqu'à ce que, finalement, l'horrible gueule paraisse suffisamment grande pour mordre un homme de part en part, et s'ouvre toujours plus grande. Puis elle se met à hurler, si fort que la terre tremble sous vos pieds. Alors, dans cette luminosité nouvelle de la clairière, la chose se tord dans l'air, tendant ses bras ouverts sur la forêt, ses mains et ses avant-bras d'une pâleur cadavérique pendant selon des angles plus qu'anormaux. Elle hurle en direction de la forêt et, quelque part à distance, vous commencez à apercevoir de petites lumières, comme de minuscules bougies apparaissant entre les arbres.

Les investigateurs doivent chacun effectuer un test de Santé mentale (perte 1/1D8 points) en ce moment où ils sont aux prises avec la terrible vision du Fantôme de la Geisha. Comme indiqué dans les notes de l'investigateur mort, nos propres investigateurs doivent lire l'incantation cinq fois, une fois à chaque pilier. Il n'est pas obligatoire que cela soit réalisé par le même personnage, mais l'incantation doit être lue à un pilier à la fois. Cela ne fonctionnera pas si la lecture est effectuée simultanément. Cela peut donc être accompli en un temps aussi court que cinq rounds de combat. Lorsque cela se produit, le Fantôme de la Geisha attaque – non celui qui lit, mais ses compagnons. Lorsqu'il se déplace, son mouvement ressemble à une séquence filmée en accéléré – il est à un endroit, puis traverse l'air en un instant, et est immobile quand il arrive à destination. La créature ira d'un investigateur à l'autre, en tentant à chaque fois de passer sa main immatérielle à travers le corps de l'investigateur qu'elle attaque (Griffe 60 %). Cette attaque ne peut être parée, mais peut être esquivée normalement. La créature continuera à attaquer un investigateur jusqu'à ce qu'elle le touche. Alors, le bras du fantôme traverse tout le corps de sa victime, et l'investigateur impuissant fait l'expérience de ce qui ressemble à des heures et des heures de néant, comme si sa conscience l'avait quitté et était passée sans entraves à travers un vide dans lequel seules ses pensées existaient. Chaque coup porté par le Fantôme de la Geisha inflige 1D6 points de dégâts. Si un investigateur tombe à 0 point de vie, il ne meurt pas, mais reste tétanisé de peur

et d'épuisement. Les points de vie perdus à cause de ces attaques guérissent à la vitesse d'un point par jour de repos.

Le Fantôme de la Geisha produit son attaque sur chaque investigateur jusqu'à ce qu'ils soient tous tombés, gardant le lecteur pour la fin. Si tous les investigateurs succombent à l'attaque de la créature, ils se réveillent le lendemain matin dans la forêt, seuls et terrifiés d'avoir été séparés de leurs collègues, ce qui nécessite de leur part un test de Santé mentale (perte 1/1D3 points). Ils ne reverront plus Veronica Chadwick.

Dès que commence l'attaque du Fantôme de la Geisha, les lumières dans la forêt commencent à prendre la forme d'une horde grouillante de fantômes rampants qui entourent la Grotte du Vent aussi loin que l'œil arrive à scruter la forêt. Les fantômes s'approchent avec constance, mais lentement, en traînant leurs jambes brisées derrière eux tout en rampant en direction des investigateurs. Chacune des apparitions rampantes a les mains tendues, les yeux vides, et hurle en silence dans le vent. Ce sont des représentations des *yūrei*, des fantômes perturbés de l'Aokigahara, collectivement attirés et créés pour correspondre aux croyances inconscientes des personnes vivant dans les villages se trouvant à proximité de la forêt. Sauf si les investigateurs ne parviennent pas à lire à haute voix l'incantation, les fantômes ne font rien d'autre que de sembler ramper vers le groupe.

De manière optionnelle, si l'incantation n'est pas récitée cinq fois, les fantômes passent soudain à la vitesse supérieure et se ruent en masse sur les investigateurs survivants. Il est probable qu'ils se retrouvent tous paralysés par les attaques du Fantôme de la Geisha et ne puissent rien faire hormis, chacun, un test de Santé mentale (perte 1D2/1D6 points). Tout investigateur devenant temporairement fou à la suite de cette expérience constate qu'il n'est plus paralysé par les attaques du Fantôme de la Geisha et se lève d'un bond en hurlant avant de s'enfuir dans la forêt. On le retrouvera quelques jours plus tard, dans un village voisin, terrifié et rempli de confusion. Les investigateurs conservant leur Santé mentale en dépit d'avoir été assaillis par les fantômes restent malgré tout paralysés et épuisés, et se réveillent seuls le lendemain matin, comme décrit ci-dessus.

Si les investigateurs parviennent à lire cinq fois l'incantation, le Fantôme de la Geisha se met à hurler, puis s'élève vers le ciel comme une comète. On peut entendre ses cris jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'une mèche de lumière pas plus grande qu'une étoile filante. Les *Yūrei* présents dans la forêt s'arrêtent alors tous, puis s'inclinent devant les investigateurs et se dissipent lentement, d'abord en un brouillard vague, puis dans le néant.

Néanmoins, les investigateurs sont restés suffisamment longtemps à proximité de la Grotte du Vent pour que la Souillure s'installe dans leur corps. À partir de maintenant, et jusqu'à la fin de leur existence, leurs amis et connaissances, et même de parfaits inconnus, qui passeront suffisamment de temps en compagnie des investigateurs, se mettront tôt ou tard à rêver du Japon, du mont Fuji et de l'Aokigahara. Et si ces personnes ne sont pas physiquement empêchées de le faire, chacune d'entre elles finira par se rendre dans la forêt et y mettre fin à ses jours, alimentant ainsi encore davantage l'insatiable faim venue d'un autre monde de l'Entité.

Que les investigateurs restent à la Grotte du Vent ou s'en éloignent, Veronica Chadwick les retrouve en l'espace d'une heure, étant entre-temps sortie de la forêt et entrée dans le village. Elle a subi des dommages psychiques, est épuisée et à moitié morte suite à cette exposition, mais elle est vivante. Si elle est ramenée aux États-Unis, elle finit par guérir et récupérer plus ou moins ses forces, mais elle restera tout de même pour toujours marquée par les expériences qu'elle a vécues au Japon. Ses souvenirs sur ce qui s'est passé sont très vagues et elle n'a aucune idée de ce qui a pu la motiver à se rendre au Japon. Après suffisamment de temps, elle parviendra même à se convaincre que rien de tout cela n'est réellement arrivé.

Épilogue de l'aventure

Les investigateurs n'ont aucun problème pour quitter le Japon. L'Entité, manipulant toujours les événements, s'assure que ses messagers involontaires n'ont aucun souci avec les douanes, la Société de l'Océan noir, des conditions météorologiques défavorables, ou avec d'autres facteurs susceptibles de les empêcher de rentrer chez eux. En revenant aux États-Unis, avec un test d'Idée avec une difficulté majeure, les investigateurs peuvent avoir le vague sentiment que cela a été presque trop facile de quitter le pays.
Regina Chadwick est folle de joie au retour de sa nièce et remercie à multiples reprises les investigateurs. À partir de ce jour, elle deviendra pour eux une sorte de mécène, peut-être même en soutenant leurs prochaines investigations, à la discrétion du Gardien.

Au-delà d'*Un rêve du Japon*

Ce qui suit est un guide permettant de poursuivre la campagne au-delà des limites de l'aventure telle que présentée ici.
En supposant que les investigateurs survivent et retournent aux États-Unis, dans un délai d'un mois après leur arrivée, chaque investigateur doit effectuer un test d'Idée avec une difficulté majeure. Une réussite signifie qu'ils remarquent l'absence d'une personne à la périphérie de leur vie. Par exemple, leur banquier, leur épicier, leur postier, ou quelqu'un d'autre qu'ils avaient l'habitude de rencontrer, disparaît purement et simplement. Si les investigateurs cherchent des indices, chacun semble avoir simplement vendu ses biens et s'être embarqué pour une traversée vers le Japon. Ils se sont tous dirigés vers l'Aokigahara, ayant chacun pris indépendamment la décision de mettre fin à leurs jours là-bas. Ce phénomène est généré par la Souillure de l'Entité, que les investigateurs transportent partout avec eux. Au fur et à mesure que le temps passe, ils constatent la disparition de toujours plus de leurs amis, connaissances, et proches, suffisamment pour rendre évident que quelque chose d'anormal s'est produit.
Ce que les investigateurs font de cette connaissance dépend, bien sûr, entièrement d'eux. Ils peuvent tenter de s'isoler afin d'épargner leurs amis et voisins, chercher des remèdes médicaux, ou même prendre d'autres mesures drastiques dans une noble tentative pour conjurer ce qu'ils sont devenus. Le Gardien doit ici demander aux investigateurs d'effectuer des tests de Santé mentale, en augmentant la gravité de leur perte proportionnellement à la proximité qu'ils avaient avec la personne s'étant dirigée vers l'Aokigahara pour y mourir.
De toute évidence, cette partie de l'aventure a bien trop de variables pour pouvoir la prédire entièrement, mais le but du Gardien à ce moment du scénario doit être de terrifier les investigateurs et d'ajouter au mystère de l'histoire. Les investigateurs en déduiront presque certainement qu'ils sont revenus du Japon avec quelque chose d'horrible, mais ils peuvent supposer qu'il s'agit de la « malédiction de la geisha » ou quelque chose de similaire. S'ils poursuivent ensuite leurs aventures dans le cadre d'une campagne au long cours, les disparitions de personnes connues d'eux et leurs causes possibles seront presque certainement ce sur quoi la campagne mettra l'accent, tout au moins à court terme.

Retour vers le village de Naushua

Si les investigateurs quittent le Japon pendant une période de temps substantielle – disons un mois ou plus –, puis reviennent à Naushua, ils trouveront des changements inexplicables dans le village. En particulier, toute personne croisée lors de leur visite précédente n'a aucun souvenir d'eux ou des événements qui sont survenus au cours de ce séjour.
De même au *Naushua Ryokan*, Axelby accueillera les investigateurs comme s'il les rencontrait pour la première fois. Si les investigateurs lui demandent s'il a entendu parler du Furet, Axelby sera surpris de voir que quelqu'un a entendu parler du guide, mais lui fera signe d'où il est assis au bar. Alors, au lieu de l'homme au visage de fouine auquel ils s'attendaient, Axelby leur présentera un autre individu, un jeune Américain de Philadelphie nommé Lloyd David, vêtu comme le Furet qu'ils ont rencontré auparavant. Il va même jusqu'à agir et parler comme le Furet, mais bien sûr sans son accent australien. Il propose aux investigateurs de leur montrer l'Aokigahara, de leur fournir leur matériel de camping, etc. Si les investigateurs posent des questions à son sujet dans le village, tout le monde est d'accord pour dire qu'il est le seul et unique Furet, et qu'il vit à Naushua depuis des années. Faire l'expérience de cette étrange tournure des événements nécessite un test de Santé mentale (perte 1D3/1D6 points), alors qu'ils réalisent ce qui s'est passé.
S'ils se dirigent vers la forêt, avec ou sans cette nouvelle version du Furet, les investigateurs constatent que la forêt est toujours silencieuse et dépourvue de vent, mais sans aucune preuve d'activité surnaturelle. Ils ne trouvent aucun indice que ce soit de leur précédente visite – aucune preuve physique d'aucune sorte. De même, ils ont de la difficulté à retrouver le chemin qu'ils avaient pris lors de leur première visite : les caractéristiques géographiques semblent avoir changé par rapport à ce dont les investigateurs se souviennent. S'ils s'aventurent vers la Grotte du Vent, les cinq piliers de pierre ont de même disparu et la grotte n'est plus qu'un élément naturel du paysage comme un autre, et semble même plus petite. Une fois tout cela constaté, les investigateurs pourraient commencer à douter de leurs propres souvenirs – toute leur enquête n'aurait-elle été qu'un rêve ?

Aller plus loin

Si les joueurs jouent des personnages qu'ils apprécient et font jouer sur le long terme – si une telle chose peut exister dans *L'Appel de Cthulhu* –, le Gardien devrait considérer la possibilité de leur donner un moyen de sortir de leur dilemme existentiel. Cette étape reste cependant facultative, car peu d'hommes croisent les chemins des mystères éternels du cosmos et en sortent indemnes. Si les joueurs veulent continuer à interpréter les investigateurs de cette aventure, jouer en permanence leur culpabilité face à leur responsabilité dans la fin de vie d'amis et d'étrangers rencontrés lors de leurs déplacements n'est pas très amusant. Le Gardien peut en ce cas utiliser l'une des méthodes suivantes pour leur permettre de retirer la Souillure qui est en eux.
Si les investigateurs effectuent des recherches sur leur état particulier dans des bibliothèques occultes bien fournies, demandez-leur d'effectuer un test de Bibliothèque pour découvrir un remède contre ce que l'auteur appelle « la Souillure perturbante de l'au-delà des étoiles qui rend fou ». L'auteur affirme que dormir entièrement recouvert de sel pendant huit heures complètes atténue efficacement les effets de la Souillure, pour une durée de trois jours. Cela peut résoudre pour un temps leurs problèmes, mais c'est une solution à court terme, coûteuse et imparfaite.

Les investigateurs peuvent également entendre parler d'un sortilège présent dans un grimoire ésotérique quelque part dans le monde, en la possession d'un collectionneur excentrique ou peut-être dans les mains d'un fou à la tête d'un culte. Le trouver et l'utiliser sans perdre leur Santé mentale pourrait être la base d'une nouvelle aventure.
Les investigateurs commencent à rêver de la Souillure qui est en eux, la voyant comme une lueur verte maléfique, que l'on peut d'une certaine manière respirer et qui sent les fleurs fanées et la décomposition. En localisant l'emplacement exact de cet élément dans leur corps, ils peuvent être amenés à faire quelque chose de drastique, en le forçant par exemple à se concentrer dans une petite partie de leur corps avec un acte de volonté prolongé (ou des tests d'Intelligence, ou tout ce qui correspond au projet des investigateurs), puis supprimer physiquement cette partie. Il s'agit d'une mesure extrêmement radicale, mais qui pourrait conduire à une narration très intéressante.

La destruction de l'Entité

Il existe un moyen sûr pour purifier les investigateurs de la Souillure qu'ils ont récupérée dans la forêt d'Aokigahara : la destruction de l'Entité. Cette dernière ne dispose pas d'un corps matériel sur notre plan d'existence, ce qui rend la tâche impossible avec des moyens conventionnels. Il y a cependant une solution, que les personnes désespérées ou stupides pourraient tenter afin de détruire cette créature venue d'ailleurs : s'ils venaient à retourner à la Grotte du Vent et réussissaient à utiliser un sort d'appel afin d'attirer l'attention d'un Grand Ancien ou de Nyarlathotep, l'être appelé identifierait immédiatement l'Entité comme une source d'énergie provenant d'une autre dimension et attaquerait et dévorerait l'intrus. Le problème, c'est que, si cette méthode entraînera avec certitude la destruction de l'Entité, les conséquences pour les investigateurs, l'Aokigahara, et le monde dans son ensemble seront quasi certainement bien pires…

Fiche de rêve

Cochez les décors que les investigateurs rencontrent et ajoutez tout autre indice significatif qu'ils sont susceptibles d'intégrer pour créer leur paysage onirique.

- ☐ Affiches de voyage
- ☐ Aide-soignant d'hôpital psychiatrique
- ☐ Axelby
- ☐ Ballons noir et blanc
- ☐ Bateau à vapeur
- ☐ Bonbons
- ☐ Confucius
- ☐ Épée de samouraï
- ☐ Frottis de bloc-notes de bureau
- ☐ La forêt d'Aokigahara
- ☐ Le Furet
- ☐ Le *Naushua Ryokan*
- ☐ Masque africain horrible
- ☐ Poupée de chiffon
- ☐ Silhouette à la fenêtre
- ☐ Soirée chez Regina Chadwick
- ☐ Train
- ☐ Vision à la fenêtre
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

Annexe I : Les investigateurs pré-tirés

Ted Nelson

Occupation : Détective privé
Sexe : Masculin
Âge : 38 ans

FOR	80
DEX	70
POU	55
CON	60
APP	60
ÉDU	80
TAI	80
INT	75

Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	7
Points de vie :	14
Santé mentale :	55

Compétences :

Arts et métiers (Photographie)	30 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	45 %
Charme	55 %
Combat à distance (Armes de poing)	60 %
Conduite	40 %
Crochetage	21 %
Discrétion	50 %
Droit	30 %
Écouter	60 %
Imposture	11 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	65 %

Histoire

Ted Nelson est un ancien inspecteur du NYPD ayant travaillé dans le Bronx. C'était un bon flic, mais trop non conformiste pour réussir dans la police. Il est parti au bout de quelques années seulement. Aujourd'hui, Ted gagne péniblement sa vie comme détective privé, s'occupant de divorces et de personnes disparues. La plus grosse somme qu'il ait jamais gagnée provenait des deux fois où il a travaillé pour Regina Chadwick. Cette dernière l'avait en effet embauché pour ses deux divorces, et par deux fois, il a obtenu la preuve que ses maris étaient des coureurs de jupons. Mme Chadwick, toujours reconnaissante des généreux dommages et intérêts qu'elle a reçus grâce à la diligence de Nelson, a intégré le détective dans son cercle d'amis et l'invite à de rares occasions.

Ted est conscient de l'obsession de Mme Chadwick pour l'occulte, mais accorde pour sa part à ce domaine très peu de considération. Après tout, ce sont juste des balivernes et des idioties, non ? Et c'est la prérogative des riches pépées d'être un peu particulières. Mais il apprécie son amitié et tire une grande fierté de la confiance qu'elle lui accorde.

Professeur Theodore Krugman

Occupation : Parapsychologue
Sexe : Masculin
Âge : 38 ans

FOR	55
DEX	75
POU	80
CON	50
APP	70
ÉDU	85
TAI	45
INT	75

Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	9
Points de vie :	10
Santé mentale :	80

Compétences :

Anthropologie	40 %
Archéologie	30 %
Baratin	40 %
Bibliothèque	60 %
Combat à distance (Fusils)	35 %
Discrétion	30 %
Écouter	40 %
Esquive	40 %
Histoire	40 %
Naturalisme	20 %
Occultisme	60 %
Langues (français)	10 %
Langues (japonais)	40 %
Psychanalyse	26 %
Psychologie	60 %
Trouver Objet Caché	55 %

Histoire

Le professeur Krugman est un savant particulièrement bûcheur inquiet pour l'avenir de l'humanité. Professeur de philosophie et d'herméneutique, il poursuit des études à caractère personnel sur son sujet de prédilection : l'occulte. Il a toujours pensé qu'il pourrait écrire un traité sérieux sur ce qu'il appelle la « mentalité du mensonge », son expression pour qualifier ceux qui tombent sous l'emprise de grandes idées irrationnelles comme les diables, les revenants et autres. Pourtant, les entretiens qu'il a menés lors de ses voyages en Asie et en Sibérie avec des membres de sectes et des chercheurs en ésotérisme l'ont secoué et ont fini par lui élargir l'esprit ; il pense maintenant qu'il existe en effet des choses dans l'obscurité, sans l'ombre d'une humanité, qui attendent leur chance pour nous détruire. Pire encore, il sait pertinemment que certaines personnes ignorantes et assoiffées de pouvoir cherchent à faire venir ces terribles entités dans notre monde, dans une course folle vers la puissance. Il pense que la meilleure chance de survie de l'humanité est de parvenir à quantifier ces dangers. Il sait que la sauvegarde de l'humanité dépend de gens comme lui-même, les hommes intelligents, perspicaces et informés, et ce, quel qu'en soit le coût.

Mais il y a une chose qu'il ne sait pas : pourquoi a-t-il été invité à une soirée donnée chez une mondaine ? Quelle tenue va-t-il mettre ?

E. Francis Hardy

Occupation : Romancier
Sexe : Masculin
Âge : 37 ans

FOR	65
DEX	50
POU	55
CON	75
APP	85
ÉDU	70
TAI	60
INT	65

Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	7
Points de vie :	14
Santé mentale :	55

Compétences :

Anthropologie	11 %
Baratin	35 %
Bibliothèque	75 %
Combat à distance (Armes de poing)	40 %
Discrétion	30 %
Esquive	30 %
Histoire	60 %
Langues (latin)	40 %
Médecine	15 %
Occultisme	65 %
Psychologie	45 %
Trouver Objet Caché	50 %

Histoire

Le premier roman d'E. Francis Hardy, *Les Ténèbres dans les yeux d'un enfant*, a été considéré comme un petit chef-d'œuvre dans le domaine en plein essor de la littérature d'épouvante. Ses deux ouvrages suivants, *Le Crieur de ville* et *Les Ténèbres dans les yeux d'un autre enfant*, ont en revanche tous les deux été éreintés par la critique et la plupart du temps vendus pour le papier. Ce qu'il lui faut, c'est un peu d'inspiration, quelque chose qui soit susceptible de lui donner un véritable aperçu de ces ténèbres se trouvant à l'intérieur de chacun d'entre nous. L'écrivain, qui vit péniblement, sait que si son prochain livre n'obtient pas le succès escompté, il devra peut-être affronter la ruine financière. Ce qui pourrait même signifier un retour à son travail d'enseignant à l'école primaire, un sort synonyme pour lui de mort lente et douloureuse.

Regina Chadwick adore Francis parce qu'il vit à proximité et lui a autrefois fait don d'un manuscrit autographe pour une vente aux enchères à des fins de bienfaisance. L'écrivain sait qu'elle croit en la métaphysique et partage dans une certaine mesure ces sentiments – il souhaite simplement en découvrir une preuve définitive. Quel roman cela ferait !

Bridget Barrett

Occupation : Journaliste au *Brooklyn Eagle*
Sexe : Féminin
Âge : 29 ans

FOR	50
DEX	75
POU	50
CON	65
APP	70
ÉDU	50
TAI	45
INT	80

Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	9
Points de vie :	11
Santé mentale :	50

Compétences :

Arts et métiers (Photographie)	40 %
Baratin	55 %
Bibliothèque	35 %
Crédit	35 %
Discrétion	60 %
Écouter	60 %
Esquive	40 %
Grimper	50 %
Histoire	25 %
Imposture	16 %
Lancer	35 %
Persuasion	60 %
Psychanalyse	30 %
Trouver Objet Caché	50 %

Histoire

Bridget Barrett, du *Brooklyn Eagle*, elle en a. Jeune fille à Brooklyn, elle a décidé qu'elle allait devenir journaliste, alors que tout le monde lui disait que les gentilles demoiselles n'avaient besoin de rien d'autre dans la vie que de rencontrer un homme aussi gentil qu'elles et d'avoir des enfants. Mais Bridget était trop indépendante pour cette destinée et elle s'est appliquée avec passion à l'étude du journalisme. Sans aucune formation poussée, elle a néanmoins réussi à se faire embaucher au *Brooklyn Eagle* et, au bout de deux ans, est devenue l'un de ses journalistes les plus importants. Bridget a la réputation de se rendre où elle veut et de réussir contre toute attente à obtenir un article.

Cette invitation à la soirée Chadwick est extrêmement intéressante. Depuis qu'elle refuse catégoriquement d'écrire pour la chronique mondaine de l'*Eagle*, Miss Barrett s'est plus ou moins exclue de ce genre de nouba. Alors, pourquoi a-t-elle été invitée ? Son instinct lui dit que cela pourrait être le scoop des scoops !

Tilda Smith-Chadwick

Occupation : Mondaine
Sexe : Féminin
Âge : 29 ans

FOR	50
DEX	70
POU	60
CON	55
APP	80
ÉDU	80
TAI	50
INT	55

Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	8
Points de vie :	11
Santé mentale :	60

Compétences :

Arts et métiers (Beaux-Arts)	65 %
Baratin	30 %
Combat à distance (Fusils)	60 %
Conduite	60 %
Crédit	40 %
Discrétion	20 %
Équitation	20 %
Langues (français)	30 %
Langues (japonais)	40 %
Persuasion	60 %
Pratique artistique (piano)	75 %
Trouver Objet Caché	55 %

Histoire

Tilda Smith-Chadwick se retrouve invitée à la fête de retour au domicile que sa vieille tante organise pour son cinglé de cousin. Comme c'est terriblement ennuyeux ! Elle préférerait faire du tir au pigeon, conduire son Aston-Martin, ou faire un nouveau voyage en Extrême-Orient, n'importe quoi d'autre ou presque. Qu'est-ce qu'elle ne donnerait pas pour quelque chose de vraiment intéressant à faire. La vie est tellement terne. C'est un miracle qu'elle ne soit pas déjà morte d'ennui.

Mais Tilda se doit de faire une apparition à la soirée – au moins pour s'assurer de rester dans les bonnes grâces de tante Regina. Il faut qu'on se souvienne d'elle dans le testament de sa chère tante. Devoir se marier pour de l'argent – ou, Dieu nous en préserve, trouver un moyen de gagner sa vie – est une chose trop horrible à envisager. Elle aura au moins l'occasion de voir sa cousine préférée, Veronica, à la soirée. La chère petite gentille égaye toujours ce genre de fête.

Croit-elle aux revenants et aux goules, comme sa chère tante toquée ? Pas tellement. Mais ce genre de récits remonte très loin dans l'histoire de sa famille, et le cousin Edgar est supposément devenu fou en essayant de trouver la vérité. Mais qui peut savoir si les fantômes et autres existent réellement ? Une séance de spiritisme pourrait bien faire une magnifique soirée…

Tony Esposito

Occupation : Garde du corps
Sexe : Masculin
Âge : 31 ans

FOR	80
DEX	70
POU	40
CON	70
APP	50
ÉDU	55
TAI	90
INT	60

Impact :	+1D6
Carrure :	+2
Mouvement :	7
Points de vie :	16
Santé mentale :	40

Compétences :

Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	50 %
Combat rapproché (boxe)	51 %
Combat rapproché (corps à corps)	65 %
Comptabilité	20 %
Crédit	25 %
Discrétion	35 %
Esquive	58 %
Lancer	45 %
Langues (italien)	20 %
Occultisme	10 %
Persuasion	40 %
Sauter	35 %
Trouver Objet Caché	65 %

Histoire

Tony a grandi comme sixième de sept enfants dans un minuscule appartement de Staten Island. Trop grand et ne s'intéressant ni à l'école ni au sport, Tony a rassemblé autour de lui un groupe d'enfants difficiles semblables à lui et a fait régner l'enfer dans son quartier jusqu'à ce qu'il se fasse prendre à vendre des cigarettes venant de la pharmacie et fasse deux ans dans un établissement de détention pour mineurs. Après ce mauvais pas, Tony a décidé qu'il lui fallait un emploi. Il a un peu travaillé comme barman et videur jusqu'à ce qu'il réponde à une annonce parue dans le journal et devienne garde du corps à plein temps.

Aujourd'hui, Tony mène une vie très confortable à protéger les gens riches et célèbres contre des menaces réelles ou simplement perçues. C'est peut-être pourquoi il est invité à la soirée organisée par Chadwick : durant le deuxième divorce de M^me^ Chadwick, une affaire particulièrement répugnante rehaussée de menaces et d'une tentative d'enlèvement, le grand gaillard fut embauché pour protéger Veronica Chadwick, alors qu'elle suivait ses cours à l'extérieur. Veronica tendit la main à Tony et le gars dur au bon cœur est devenu comme un deuxième père pour la jeune fille. Il espère qu'il aura l'occasion de lui dire bonjour lors de la soirée ; cela fait trop longtemps qu'ils ne se sont pas vus.

Tony croit fermement en Dieu, au diable, et à tout le reste. C'est un homme superstitieux qui a tendance à voir un présage dans chaque événement.

Aides de jeu

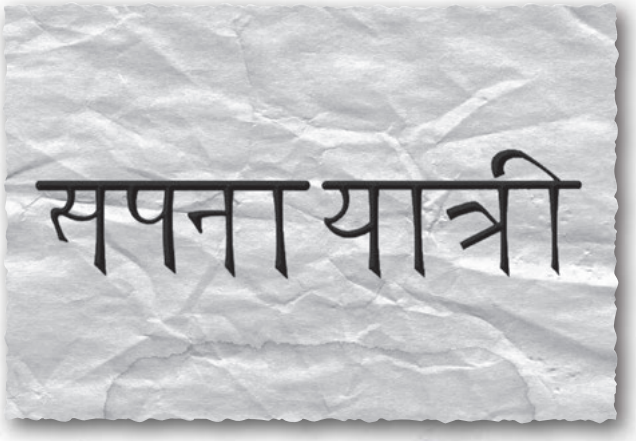
scénario Sables intemporels de l'Inde

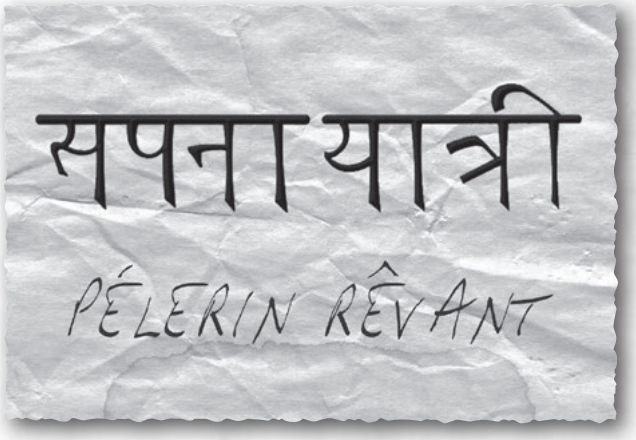
LA PRIVATION DE SOMMEIL

Avec un test de Santé mentale réussi dans le cadre de la privation de sommeil, l'investigateur en question subit pour cette journée donnée un malus de -5 % à toutes ses compétences mentales et physiques, à moins que cet investigateur ne s'enfonce plus loin dans l'épuisement. Si le test est raté, l'investigateur subit pour cette journée donnée un malus de -10 % à toutes ses compétences mentales et physiques, à moins que cet investigateur ne s'enfonce plus loin dans l'épuisement.

Aide de jeu 01
La privation de sommeil

Aide de jeu 02
Image entrevue dans les rêves des investigateurs





Aides de jeu 03a et 03b
Écriture hindi entrevue dans les rêves des investigateurs

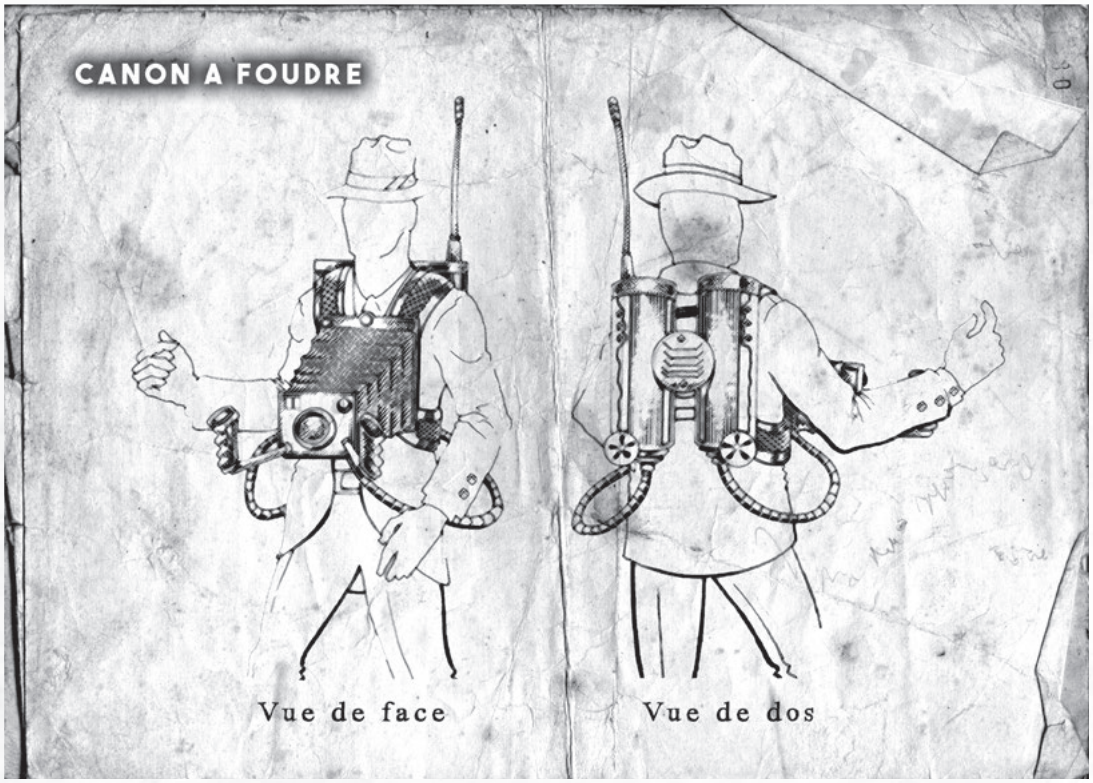
OFFICIAL GTR TIME TABLES

Ville	Arrivée	Départ	Distance	Jours
Calcutta	-	7h15	0	1
Bardhaman	9h40	9h50	95 km	1
Dhanbad*	13h25	13h40	164 km	1
Koderma	15h10	15h20	123 km	1
Gaya*	16h25	16h40	76 km	1
Dehri on Sone	18h50	19h00	85 km	1
Bhabua	20h15	20h25	65 km	1
Mughalsarai*	22h35	22h50	53 km	1
Allahabad*	3h00	3h15	153 km	2
Kanpur*	7h50	8h05	194 km	2
Fort d'Agra*	15h25	15h40	252 km	2
Bhâratpur	18h10	18h20	54 km	2
Jaipur*	23h55	00h15	187 km	2
Kuchaman	3h35	3h45	106 km	3
Degana	5h50	6h00	58 km	3
Merta*	7h05	7h25	45 km	3
Jodhpur	11h40	-	104 km	3

* Les gares de ces villes remplissent également les réservoirs d'eau de la locomotive à vapeur.

Aide de jeu 04 -
Horaires du train n°119 pour Jodhpur

Aide de jeu 05
représentation holographique du savant yithien

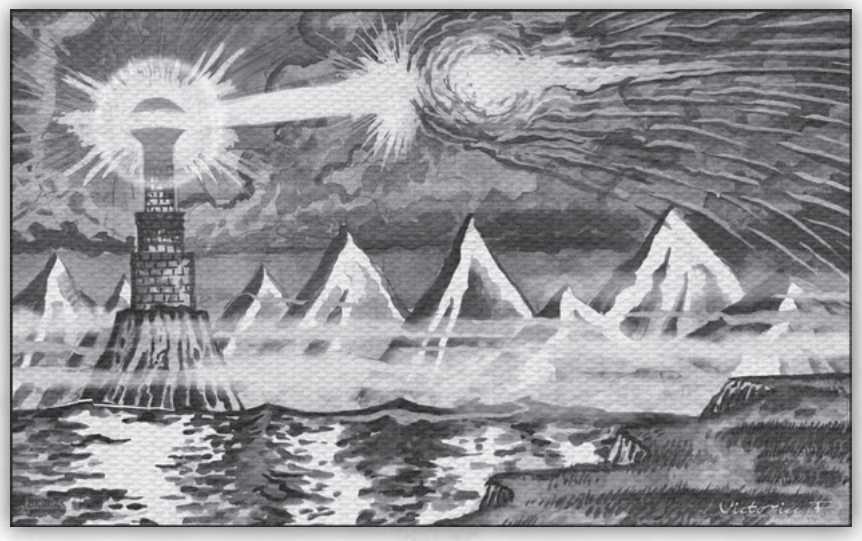


Aide de jeu 06
Représentation du canon à foudre

scénario Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng

Aide de jeu 01
Portrait de Victoria Foster

aides de jeu 02 et 03



Aide de jeu 04 : Dépliant de la Clinique du docteur Jasiak

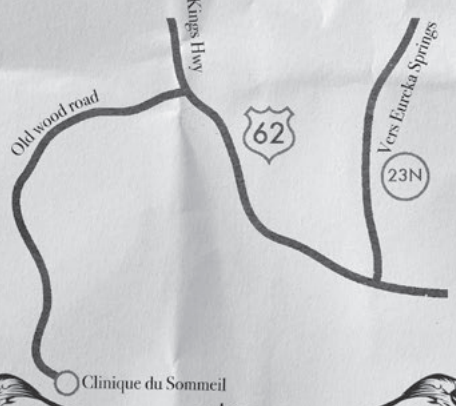
Clinique du Sommeil

du Dr Jasiak

Le Dr Piotr Jasiak est diplômé de l'Université de Varsovie et a obtenu dans cet établissement un doctorat spécialisé dans la médecine du sommeil. Le Dr Jasiak était l'un des meilleurs spécialistes européens dans ce champ de recherche. En 1919, il a émigré en Amérique afin de faire profiter le monde occidental de ses connaissances et compétences en soins autour de ces questions.

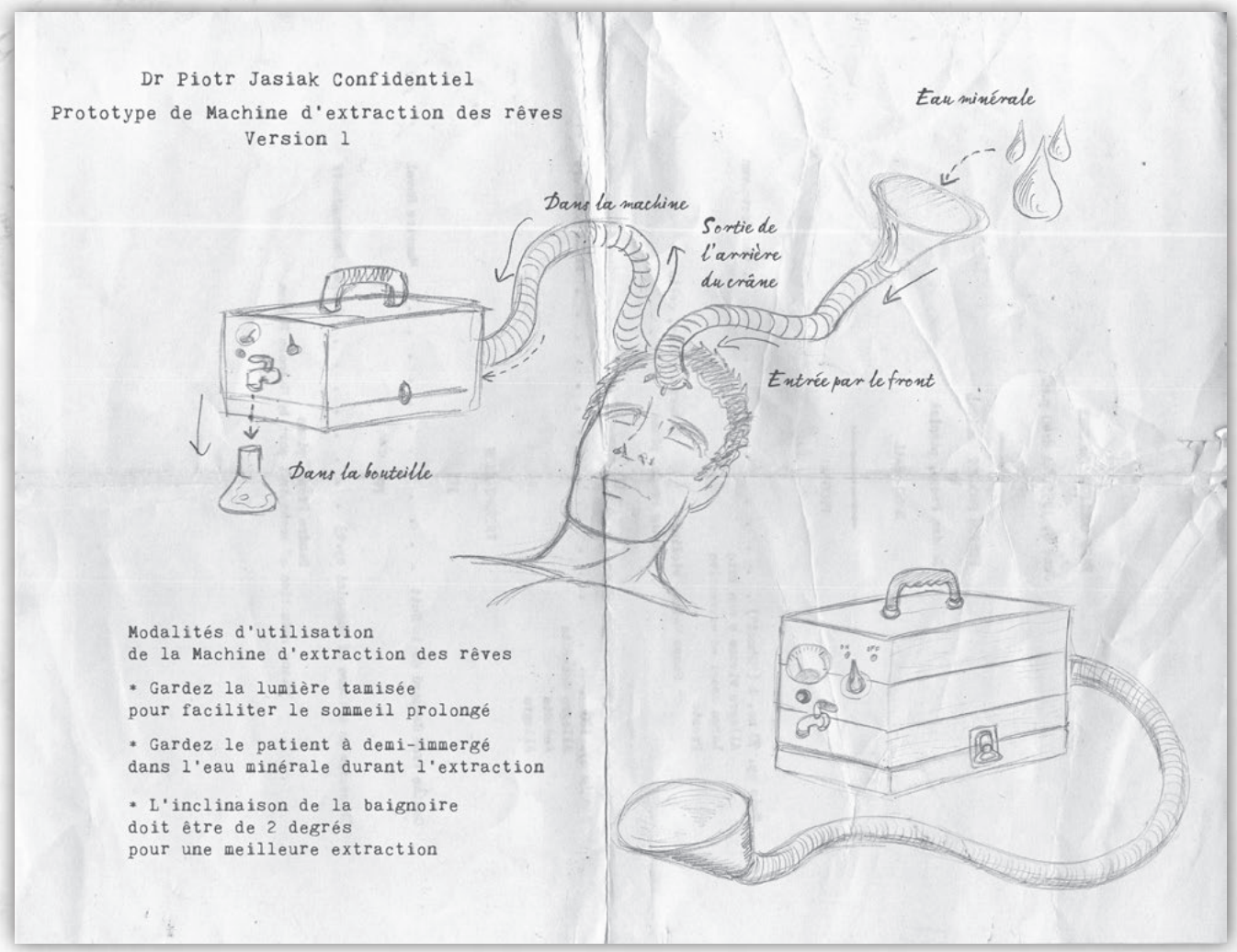
Le Dr Jasiak fut alors fasciné par l'idée d'allier sa thérapie du sommeil et des rêves avec les eaux curatives d'Eureka Springs. C'est ainsi qu'en août 1920 ouvrait sa Clinique du sommeil, dans un beau chalet reculé situé sur Old Wood Road.

Clinique ouverte tout au long de l'année
Les visiteurs sont les bienvenus

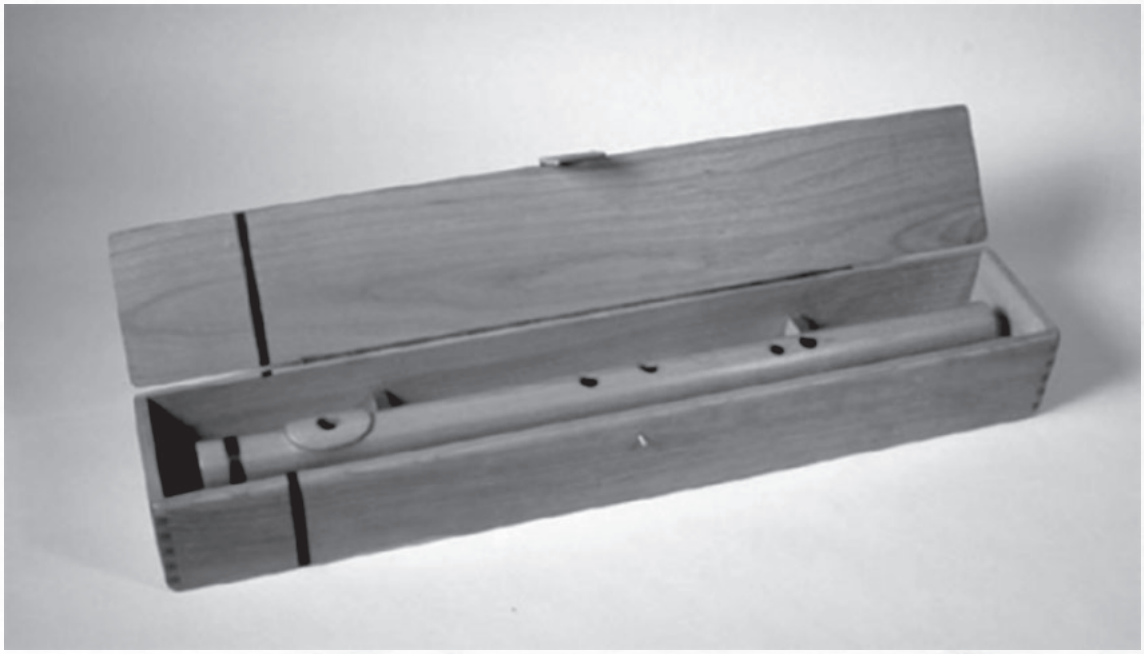


A. J. 6/10/27 E. M. 8/10/27 H. C. 7/10/27 V. F. 9/10/27
A. J. 12/10/27 E. M. 15/10/27 H. C. 14/10/27 V. F. 16/10/27
A. J. 19/10/27 E. M. 21/10/27 H. C. 22/10/27 V. F. 23/10/27
A. J. 28/10/27 E. M. 28/10/27 H. C. 29/10/27 V. F. 30/10/27
A. J. 5/11/27 E. M. 6/11/27 H.C. 5/11/27 V. F. 7/11/27

Aide de jeu 05

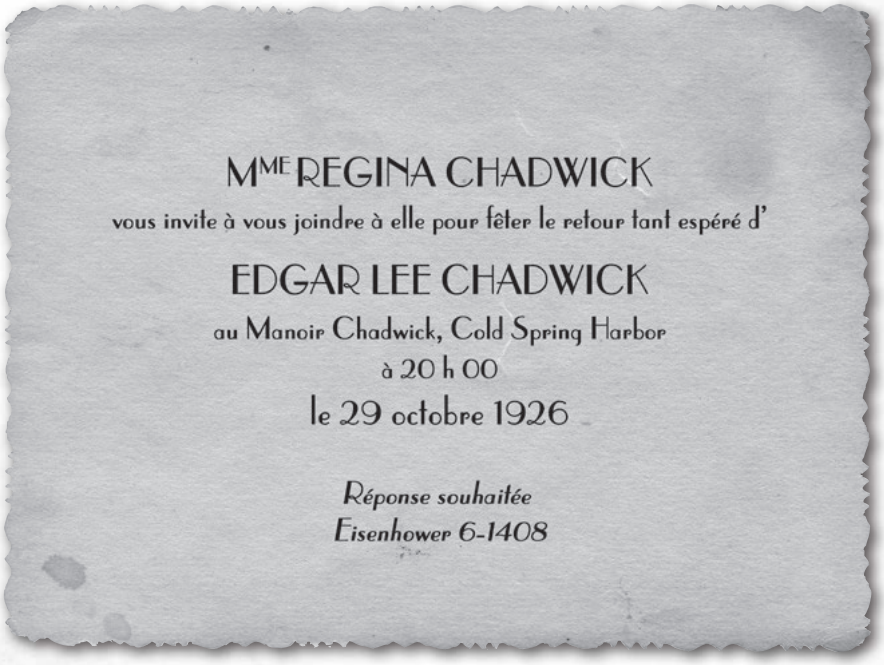


Aide de jeu 06 - Croquis de la machine à extraire les rêves



Aide de jeu 07 - La flute du Grand Prêtre

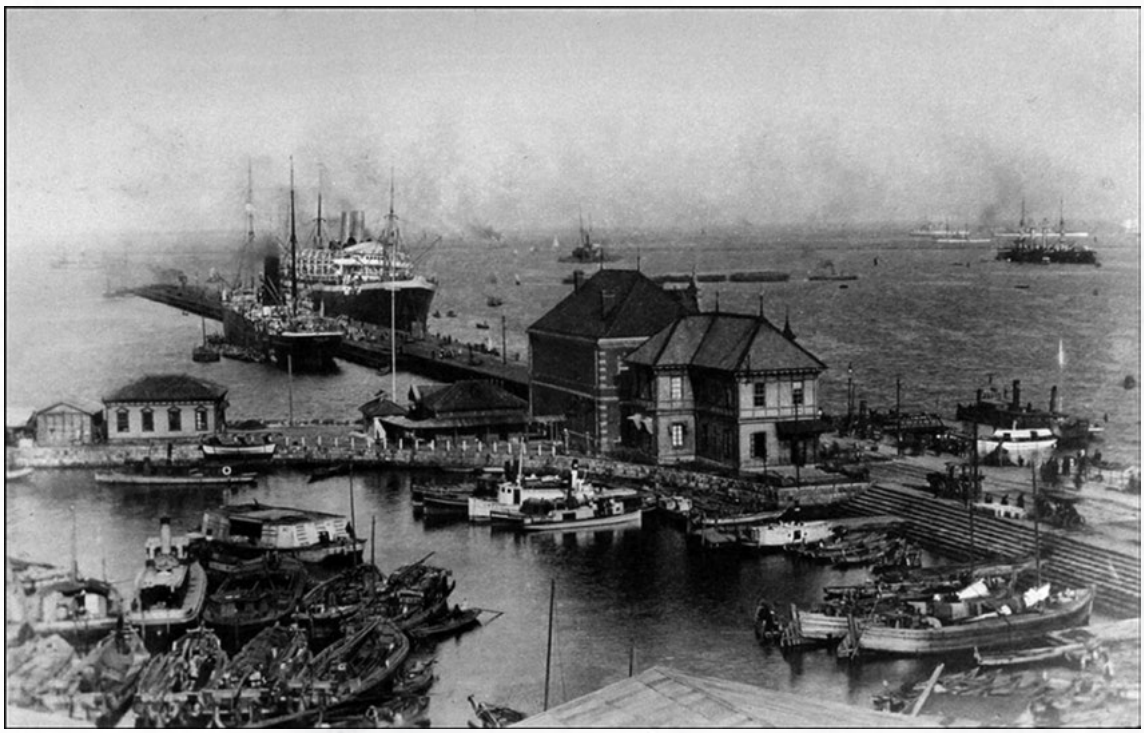
scénario Un rêve de Japon



Aide de jeu 01 - Carton d'invitation

Aide de jeu 02 – Bibliothèque

Aide de jeu 03 - Chambre de Veronica Chadwick



Aide de jeu 04 - Photo de l'arrivée au Japon

Aide de jeu 05 - Arrivée à Naushua

Aide de jeu 06 – Photo de l'entrée de la forêt Aokigahara

Aide de jeu 07 - Les trois corps dans la clairière

LE JEU DE RÔLE D'ÉPOUVANTE DANS L'UNIVERS D'H.P. LOVECRAFT

L'Appel de Cthulhu

ORIGINS AWARD HALL OF FAME

Antique · Médiéval · Victorien · Années 20 · Moderne · Futuriste

Aventure 90% · Règles 00% · Contexte 10%

PLUIE D'ÉTOILES SUR LE PLATEAU DE LENG
ET AUTRES CONTES

Voyager dans les **Contrées du Rêve** au cœur même du **plateau de Leng**, vers son phare légendaire, percer les secrets des **sables de l'Inde** éternelle ou déjouer les plans de perfides bêtes lunaires, telles sont quelques-unes des aventures à découvrir dans ce recueil de sept aventures inédites en français pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*.

• **Les sables intemporels de l'Inde** sont une étendue désolée abritant les secrets de cauchemars inexpliqués et dans l'ombre de laquelle se déroule une guerre ancestrale.

• **Terreur transatlantique** est un huis-clos angoissant dans l'océan Atlantique. Prenez vos quartiers à bord de l'*Adriatic* et faites face à des événements troublants.

• **Toute la bande est là** et investit Euréka Spring. Les investigateurs se retrouvent en proie à un groupe de voyous dégénérés et sans plus grand chose d'humain...

• **La lune s'est levée** sur la petite ville d'Euréka Spring. Avec elle un portail s'est ouvert entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve, plongeant toute personne à la ronde dans l'inconscience.

• **Les citoyens d'Eureka Springs** sont très dépendants des voyageurs qui viennent leur rendre visite. Ce complément aux deux scénarios précédents présente les habitants de ce lieu ainsi que des accroches d'aventures pour mieux les aborder.

• Au travers d'une enquête sur fond de disparition et de meurtre, **Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng**, va conduire les investigateurs jusqu'au plus profond du royaume mystique du sommeil, les Contrées du Rêve, alors qu'un météore menace cet univers et le Monde de l'Éveil.

• **Un rêve du Japon** dévoile les attraits et les dangers d'une forêt mystérieuse, au pied du mont Fuji, habitée par une intelligence qui défie les imaginations.

Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng & autres contes compile **six scénarios** et un supplément de contexte, adaptés à la **7e édition** du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* et compatibles avec la **6e édition**. Les photos d'époques et des illustrations originales contribuent à la découverte des contrées lointaines et imaginaires.

Prix public conseillé 36 €
ISBN 978-2-37374-010-3
9 782373 740103

BRP · CHAOSIUM INC · CODIMAN GAMES

WWW.SANS-DETOUR.COM

L'Appel de Cthulhu/Call Of Cthulhu © est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.