

UN BIEN ETRANGE AMUSEMENT

PJ :

Harry STEVENSON, inspecteur, 38 ans.
Samuel MORRIS, professeur d'anthropologie, 42 ans, de temps en temps sollicité par la police pour certaines affaires.
Andrew McLEAN, journaliste freelance, 31 ans.
Steve STANFORD, 27 ans, agent de police sous le commandement de l'inspecteur STEVENSON.

PROLOGUE

19 avril 1915, 20 heures 15: 2 étudiantes, Sandy ROBERTSON et Sarah PHILLIPS, rentrent de chez leurs parents à Kingsport où elles ont passés le week-end. Elles rentrent depuis la gare routière jusqu'à leur appartement qu'elles co-louent.

Après avoir traversé le pont surplombant la rivière qui sépare la ville en deux à la hauteur de West Street, les deux étudiantes aperçoivent deux formes gesticulantes sortir de l'eau. En regardant mieux, elles constatent que les deux formes sont des silhouettes assez grandes et larges avec des poils partout sur le corps, d'énormes yeux et de longues dents et griffes.

Il n'en faut pas plus pour que Sarah PHILLIPS tombe au sol, victime d'une crise cardiaque, tandis que son amie s'enfuit en hurlant vers son appartement dans College Street. Les deux monstres s'approchent intrigués de l'étudiante allongée sur le sol et constatant son décès, l'emmène près de la rive puis sous le pont. Les deux monstres, deux étudiants (Yann CAMPBELL et Sean YOUNGBELT) pensant faire peur à des passants se concertent et décident de maquiller leur crime involontaire en déshabillant l'étudiante, lui lacérant le corps avec le cran d'arrêt de Sean en imitant des coups de griffes, et lui gravant un étrange symbole sur le front.

Ils brûlent ensuite les vêtements et les affaires de la décédée (elle n'en aura plus besoin?) et jette le corps dans l'eau, espérant qu'il ne soit pas retrouvé trop rapidement et que la seconde étudiante, qu'ils ont reconnus, ne soient pas aller chercher la police.

INTRODUCTION

Le corps de Sarah PHILLIPS est découvert au matin du 20 avril. Il a été repêché par un marin en remontant l'ancre de son bateau. Il a aussitôt appelé la police qui est arrivé moins d'une demi-heure après.

Parmi les policiers envoyés sur place, se trouve l'inspecteur STEVENSON. L'inspecteur s'est vu confié l'enquête par le commissaire NICHOLS. Il est accompagné de 4 agents dont l'agent STANFORD. Parmi la foule se trouvent des dockers, quelques marins, et Andrew Mc LEAN, une vieille connaissance de l'inspecteur qui lui sert parfois d'indic' en échange de quelques bons articles.

L'ambulance arrive sur les lieux quelques minutes après l'arrivée de la police.

Le cadavre (SAN : 1/1D4): C'est le corps d'une jeune femme blanche, cheveux longs noirs, yeux sombres, environ 1m60 pour 50 kg. Le corps est nu, ne porte pas de bijoux, mais porte de très nombreuses traces de griffures assez profondes, et une cicatrice sur le front de forme complexe (trop pour avoir été faite accidentellement). Sur un jet de médecine réussi, les joueurs peuvent déterminer que le corps a passé la nuit dans la rivière.

Interrogation des badauds : Personne n'a rien vu ou entendu cette nuit. Par contre, tout le monde est horrifié par le traitement infligé à cette jeune femme (que personne ne reconnaît), et les rumeurs vont de bon train (c'est pas humain ce qui lui a fait

ça?, les hommes - poissons sont de retour?, j'me souviens d'une histoire que me racontait mon grand-père,... ?...)

Le corps de la jeune femme est amené à la faculté de médecine pour pratiquer une autopsie qui sera accessible le lendemain en milieu de matinée. (Le coroner du comté d'Essex est présent et se nomme Todd FARLOW).

Les PJ peuvent choisir d'attendre l'autopsie, de remonter la berge en espérant trouver d'où a pu être jeté le corps, lancer un appel à témoin, faire une copie de la scarification et aller la montrer au professeur Samuel MORRIS – le journaliste devrait y penser, ça remplira un peu son article si c'est un symbole utilisé par des créatures marines ou par des sectes.

L'ENQUETE

En remontant la berge:

Les investigateurs remontent la berge pendant un quart d'heure et découvrent sous un pont des traces de sang mêlées à de l'eau comme si on avait voulu laver l'endroit. En cherchant un peu plus dans les environs, il découvre des traces de feu (restes de tissu, de papier, de cuir).

Après examen, le tissu provient d'un uniforme de l'université d'Arkham, les papiers et le cuir proviendraient d'un sac de classe.

Le feu a dû être allumé la veille au soir. Il y a des traces de pas étrange autour du feu: 4 empreintes distinctes assez larges (un bon 46) avec une forme qui ne correspondrait pas à des pieds nus normaux, trop irréguliers. Il y a possibilité de les suivre jusqu'à un bosquet d'arbre sur un jet de Toc réussi. Au niveau du bosquet se trouvent de nombreuses traces de pas, ceux d'avant mêlés à des empreintes de pieds et de chaussures (40 et 42) (les étudiants se sont changés à l'abri des regards dans le bosquet). A partir de là ne sont visibles que jusqu'au trottoir les traces de chaussures, les autres traces ayant disparues.

Le symbole

L'anthropologue identifiera ce symbole comme étant d'origine africaine (jet d'anthropologie réussi, il a déjà vus des symboles ayant la même construction), comme étant le symbole de certains marabouts africains pour protéger leurs villages de la puissance destructrice de la terre. Si un jet de connaissances à moitié est réussi, il se souviendra avoir vu ce symbole à une exposition dans la bibliothèque sur des objets africains, dont il avait pu faire une copie pour tenter une traduction avec des collègues anthropologues. Cette copie est toujours en sa possession et n'est pas traduite, seules quelques notes sont exploitables, le reste n'est que spéculation. Le symbole est toutefois mentionné et fait référence à une divinité africaine (?Celui Qui Cause La Destruction? ou Al Mu'ell en arabe). La divinité est représentée sous la forme d'un ver avec des tentacules sortant de la gueule. Un jet en mythe de Cthulhu l'identifie comme étant Shudde M'ell, le seigneur des Cthoniens et identifie le symbole comme étant un catalyseur pour appeler le Grand Ancien ou pour invoquer son pouvoir destructeur. (Les PJ peuvent faire des recherches à la bibliothèque et le professeur MORRIS a la possibilité d'accéder aux livres interdits s'il arrive à convaincre le Dr ARMITAGE de sa bonne foi dans la recherche de quelque savoir oublié pour le bien de tous)

Au bout d'une demi-journée de recherche ou d'une journée entière de recherche (si le jet de bibliothèque est raté), les investigateurs trouvent des renseignements sur Celui Qui Cause La Destruction dans les livres ?normaux? : il était vénéré aussi en Europe par les

druides il y plusieurs siècles. Les africains ne vénèrent plus ce culte grâce aux missionnaires envoyés là-bas pour les convertir au christianisme. Il est dit qu'il était le seigneur de grands vers qui provoquaient des tremblements de terre lorsqu'ils se réveillaient. On l'implorait pour qu'il laisse ses serviteurs dormir en échange de quoi on effectuait des sacrifices humains en son nom. Dans les livres blasphématoire (SAN 1D4/1D20 : distribuer un ?petit? dérangement mental permanent pour celui ou ceux qui lisent qui n'est pas visible de suite et ne rien dire aux PJ, ?vous avez perdu ces points en un temps assez long que ça n'a pas de conséquences réelles?), les investigateurs apprennent que le symbole est utilisé pour tuer des gens lentement et douloureusement dans un rayon de 30 mètres environ. Ce sortilège était utilisé pour effectués les sacrifices nécessaires pour maintenir les Cthoniens suffisamment loin du village du sorcier (ou pour les attirer), ils nécessitait l'entière concentration du sorcier .Aucun livre ne mentionne comment réaliser ce sortilège.

Rapport d'autopsie:

Le rapport est disponible à la morgue dans la faculté de médecine le lendemain matin comme prévu (le 21 avril 1915):

La victime a été identifié comme étant Sarah PHILLIPS, 18 ans, étudiante en langue. C'est un étudiant en médecine qui l'a reconnu. La victime est décédée en fin de journée la veille. Sa mort est survenue avant les lacérations et la scarification. Sarah est décédée suite à une grande peur, il a été constaté qu'elle était cardiaque et suivait un traitement (résidus dans le sang).Les lacérations n'ont pas été provoquées par des griffes (trop profondes, trop écartées, irrégulières dans l'espacement), mais probablement par un couteau de petite taille.

Les investigateurs voudront sans doute voir l'étudiant en médecine, Howard CARTRIGHT afin d'en apprendre un peu plus sur Sarah PHILLIPS. Howard CARTRIGHT pourra leur apprendre que Sarah était une élève en langue étrangères (français et italien) et suivait en parallèle des cours de chant et de théâtre. Elle était en deuxième année. Le jeune homme semble choqué qu'on ait pu commettre ce genre d'atrocité. Il peut aussi apprendre aux investigateurs (si l'un des représentant de la loi est présent) que la jeune femme habitait dans le campus avec une amie qui suivait des études de biologie, Sandy ROBERTSON. Il leur fournit l'adresse (dortoir ouest).

Chez Sarah et Sandy :

Dans la matinée, l'appartement est inoccupé. Sandy n'est pas là et n'est pas en cours non plus. Si les investigateurs entre dans l'appartement par effraction ou avec l'aide de la concierge, il découvre une chambre bien rangée, décoré sommairement, deux lits superposés d'un côté de la pièce, une armoire pleine de vêtements féminin, une bibliothèque sur laquelle se trouve les cours des étudiantes ainsi que des romans, des photos au mur indique que les deux étudiantes se connaissaient depuis qu'elles étaient toutes petites.

Sous le coussin du lit du haut (celui de Sandy), est caché un journal. Dans ce journal, l'évènement du dimanche est relaté mais qu'elle avait peur d'aller voir la police en leur disant qu'elle avait vu des monstres. Elle pensait qu'ils lui riraient au nez.

AUTRE EVENEMENT

Dans le journal du 21 avril, un article inquiète Samuel MORRIS, l'anthropologue. En effet, un de ses amis, Harvey GREEN, sa femme , Samantha et deux de ses employés

de maison ont été découvert mort au domicile de Mr GREEN. Ils auraient été victime d'un voleur violent selon la police qui a placé le fils de Mr GREEN, Jonathan, découvert en position fœtale dans sa chambre, dans un institut spécialisé. Mr GREEN était connu pour être un mécène de nombreux jeunes artistes prometteurs. Il était également connu pour être un passionné d'arts anciens. Il prêtait souvent certaines des oeuvres en sa possession pour des expositions.

En se renseignant auprès de la police, ils apprennent que la demeure de Mr GREEN a été nettoyé de quelques œuvres par un voleur qui aurait été surpris par les propriétaires de retour d'une sortie chez des amis et que L'inspecteur HARDEN est chargée de l'affaire. Ils peuvent avoir l'autorisation d'aller visiter la demeure sur un jet de crédit réussi ou un jet de baratin.

Chez les GREEN :

La demeure est composée d'une propriété assez grande au milieu de laquelle se trouve une maison de deux étages laquelle est reliée à la route par un chemin de gravier.

En pénétrant dans la demeure, les investigateurs ne constatent aucune trace d'effraction. La maison est rempli de d'objets venant des 4 coins du monde, masques africains, armes et armures européennes ainsi que d'orfèvreries datant du moyen - âge et de la renaissance, des statues et sculptures de tribu aborigènes et de peuplades asiatiques ornent aussi les murs et étagères.

Rien n'a été cassé, ni même poussé à terre. Seul des absences de poussières permettent de déterminer que des objets ont disparus. Les investigateurs qui passent le reste de la journée à comparer les objets restants et les différents albums de possession de Harvey GREEN apprennent que 2 statuettes ont disparues. Les deux ont été découvertes en Afrique. L'une représente un ver avec ce qui semblerait être une chevelure et l'autre une sphère en pierre, découverte récemment en Afrique du nord.

Les voisins n'ont rien vu ni entendu, jusqu'à ce qu'ils entendent des cris inhumains déchirer le silence de la nuit, après quoi ils ont vu une voiture (une Ford T, je crois bien?) quitter la propriété assez rapidement.



A l'asile psychiatrique :

C'est ici que se trouve le petit Jonathan. Il est actuellement dans une chambre avec deux autres enfants d'une dizaine d'années. Jonathan est prostré sur son lit alors qu'un de ses camarades est caché sous ses draps et le deuxième est devant la fenêtre, immobile, regardant au loin.

Le petit Jonathan reste silencieux, se basculant d'avant en arrière les regard vide d'expression et d'intelligence. Il est impossible d'apprendre quoi que ce soit de lui sauf en effectuant un jet de psychanalyse. Si le jet est raté, le garçon pleure et crie à l'agonie (Il va venir pour moi aussi?). Si le jet est réussi, Jonathan reprend un moment de lucidité et

leur apprend que son papa a eu la visite d'un monsieur assez grand, les yeux et les cheveux sombres, assez bien habillé. Ce monsieur voulait acheter quelques objets à son papa qui a refusé. Après avoir insisté sans succès, le monsieur, qui est resté très calme a fait des mouvements de la main et ses parents sont tombés par terre en hurlant. En entendant ses parents, il a fui dans sa chambre où il s'est caché dans son armoire. Si les investigateurs lui demande à quoi ressemblaient les mouvements faits par l'homme, il trace dans l'air le signe de Shudde M'ell. Suite à cette histoire, que le garçon a dit dans une grande lenteur, il entre à nouveau dans son mutisme et des larmes lui coulent le long des joues.

Si les investigateurs l'hypnotise, ils apprennent, en plus de ce qui est dit précédemment, ce qu'étaient les objets voulus par l'homme : une statuette d'un grand ver destructeur et un œuf.

LA SECONDE ETUDIANTE

Le 21 avril nuit :

L'inspecteur STEVENSON et l'agent STANFORD sont prévenus que Sandy ROBERTSON a été retrouvée. Elle a été victime du même type d'agression que celle exercée envers Sarah PHILLIPS, mais elle est encore en vie. Elle a été intégrée à l'hôpital Ste Marie (611).

Sandy ROBERTSON s'était enfuie jusqu'au campus et n'a rien dit à personne (elle avait peur qu'on la prenne pour une folle si elle disait qu'elle a vu deux monstres sortir de l'eau). Mais elle a été reconnu par les deux étudiants qui l'ont agressés en début de soirée et l'ont laissé pour morte. Elle a été retrouvé environ une heure après l'agression, ce qui l'a probablement sauvé car elle a été amené et soignée d'urgence à l'hôpital Ste Marie.

Elle ne reprend connaissance que le lendemain matin.

Pendant ce temps, les investigateurs peuvent mener leur enquête de voisinage.

2 jeunes ont sauté sur la fille et l'ont traîné dans une ruelle. (Probablement des jeunes du groupe des 'Finns selon certains). Sur les lieux de l'agression, une ruelle pas très éclairée plutôt sale, dans laquelle il n'y a rien de notable sinon des traces de luttés et de sang.

Le 22 avril 1915

Sandy ROBERTSON reprend connaissance et peut être interrogé par les investigateurs afin d'en savoir plus les auteurs des agressions et leurs méfaits (la sortie de la rivière, l'agression certaine de son amie Sarah PHILLIPS par les monstres, son agression par les 2 étudiants). Les deux étudiants sont Yann CAMPBELL et Sean YOUNGBELT, l'étudiante est formelle sur l'identité de ses agresseurs.

L'adresse des étudiants est facile à trouver à l'université, et ils sont actuellement en cours. Si les investigateurs perquisitionnent chez les étudiants, ils découvrent des costumes avec encore des traces de sang (de Sarah PHILLIPS). Ils découvrent en outre les bijoux de Sarah dans la chambre de Georges DELBRIGHT (une chaînette portant un médaillon rond gravé d'une inscription (S.P. 16.02.99 à l'arrière et représentant une femme portant une jarre sur son épaule).

Interrogatoire des étudiants :

Ø Ils se sont déguisés pour faire peur aux passants (« pour rire »)

- Ø Ils ne savaient pas que Sarah était cardiaque
- Ø Ils ne voulaient pas être arrêtés et condamné pour homicide donc ils ont maquillés la mort en agression physique de monstres marins (ils savent que la plupart des rumeurs et des légendes sur les monstres d'Arkham doivent avoir une part de vérité : « c'est logique »)
- Ø Ils ont voulu faire subir le même sort à Sandy parce qu'ils croyaient qu'elle les avait reconnus.
- Ø Ils n'ont à voir avec l'affaire GREEN, mais le connaissait de réputation.
- Ø Si les investigateurs les interrogent à propos du symbole (ce qui semble sûr), Richard répond qu'il a vu un des professeurs de l'université le tracer dans les airs dans la bibliothèque, après quoi, il a vu l'air se distordre et a perdu connaissance. Il n'a rien dit à personne jusqu'à présent car le professeur l'a réveillé et lui a conseillé de ne rien dire à personne sinon la prochaine il ne le réveillerait pas. C'est d'ailleurs pour se venger de lui qu'il a gravé le symbole sur le front de Sarah, afin que le rapprochement soit fait avec le professeur si d'autres personnes reconnaissaient le symbole. Il peut donner le nom du professeur : Jérémy KINGSLEY, il est professeur de théologie à l'université.

Samuel MORRIS connaît le professeur KINGSLEY. C'est un homme de grande taille, bien bâti (il était champion universitaire de natation trois années de suite, discipline qu'il pratique encore aujourd'hui), poli et courtois, la quarantaine, marié, un fils. C'est un professeur très à cheval sur le respect des religions quelles qu'elles soient (ou au moins sur le respect des pratiquant de religions étrangères).

Le dossier universitaire confirme ce que sait le professeur MORRIS.

Les investigateurs peuvent rencontrer le professeur KINGSLEY à l'université (il y est jusqu'à 19 heures après quoi il rentre chez lui pour 19h30 à pied). Le professeur, interrogé, admet connaître l'étudiant, il l'a déjà croisé dans l'université. Il connaît le symbole pour sa valeur religieuse (il sait qu'il est le symbole d'une divinité druidique qui a son équivalent dans les religions nord-africaines et dont le symbole présente de très nombreuses similitudes). Il connaît cette déité sous le nom du Grand Destructeur Souterrain ou Shidda Al-Mu'ell en arabe. Si les investigateurs lui demande comment il connaît ce symbole, il leur répond qu'il a passé près de 5 ans en Afrique pour y apprendre le plus possible de ses rites et croyances dont il a écrit 3 mémoires qui sont consultables à la bibliothèques (40 heures de lecture chacun et rapportent +11% en théologie, +4% en occultisme et +2% en mythe de Cthulhu – termes et illustrations rappelant le mythe mais nommé différemment : les Grands Vers au lieu de Cthoniens, par exemple—seulement si tous lus). Le professeur est très calme et ne semble pas malsain d'esprit. Il peut répondre sans problème à d'autres questions concernant les religions « courantes » et sud-américaines (où il a passé 3 ans et écrit 2 mémoires – même bonus que les autres mémoires). Mais déclare ne rien avoir à voir avec Harvey GREEN qu'il connaissait pour avoir étudié souvent ses nouvelles acquisitions africaines. (Sur un jet de psychologie réussi, les investigateurs remarque que lorsqu'on aborde ce sujet, il devient un peu plus nerveux, mais ne révèle rien d'autres).

Pour fouiller chez lui, il faudra obtenir un mandat de perquisition (obtenu sur un jet de crédit réussi chez le commissaire NICHOLS qui doute de l'implication de cette personne respecté par ses pairs à l'université et apportant une note de prestige à la ville d'Arkham).

En fouillant chez KINGSLEY, (légalement ou illégalement, les investigateurs constatent qu'il est effectivement marié depuis 4 ans avec sa femme Gwendoline, et qu'ils ont un fils de 2 ans. La demeure est bien entretenu, et est composé de cuisine, salle à manger/salon, salle de bains, toilettes, 2 chambres, bureau et bibliothèque. Le bureau contient tout ce qui est nécessaire au professeur pour faire ses cours, quant à la

bibliothèque elle contient de très nombreux ouvrages théologiques et occultes (« les deux vont de paire »), ainsi que de souvenirs et bibelots (inoffensifs) de ses voyages.

Le grenier ne contient rien d'autre que des vieilleries de famille et vieux meubles sans importance. La cave est utilisée comme réserve.

Un jet de Toc réussi dans la cave permet de constater que la cave est légèrement plus petite que la surface habitable du rez-de-chaussée. Un deuxième Toc réussi au niveau de l'escalier permet de constater que la boule du la rampe d'escalier permet l'ouverture d'une porte dans le fond de la pièce. C'est à ce moment que le professeur (si la fouille était légale, pas de problème, il était avec eux, par contre si la fouille était illégal, il apparaît derrière les investigateurs sans bruit dans une petite lueur bleuté – portail) prend la parole et leur dit qu'ils sont sur le point de connaître une autre partie du monde, plus noire et où les humains ne tiennent qu'une place mineure voire inexistante. Qu'après avoir vu ce dont il est le gardien, ils ne seront plus les mêmes. Leurs visions de la vie de tous les jours changeront et ils ne pourront plus jamais revenir en arrière. Le professeur est debout, sans armes, les bras le long du corps, immobile et observant leurs réaction. Si les investigateurs décide d'attaquer, un bouclier invisible le protège et réduit de 4 points les dommages normalement infligés, si l'attaque n'inflige aucun dommage, l'arme ou la munition s'arrête à une dizaine de centimètre du professeur qui leur demande poliment et calmement de se garder leur calme et qu'il ne leur veut aucun mal.

La salle au fond de la cave contient plusieurs représentations de créatures et divinités du mythe (à toi de mettre celles que tu veux et qui ont le plus de liens avec les mythes africains et sud américains : Cthoniens, habitants des sables, sombre rejetons de Shub-Niggurath, Cthulhu/Quetzalcoatl, Nyarlathotep/Pharaon Noir/Langue sanglante,...) et objets dérivés. Il y a aussi un objet sphérique (l'œuf de Cthoniens).

Perte de SAN : 1D6/1D20.



Tout en faisant le tour de la salle, le professeur leur explique la fonctions des objets (celui-ci permet de convoquer une créature volante de l'espace, Byakhee, celui-là permet de stocker de la puissance magique pendant un certain temps, cet autre permet de se protéger de telles créatures, etc...). Si les investigateurs lui demande si il a tué le professeur Harvey GREEN, il répondra par la positive et déclarera qu'il comptait invoquer un grand ver une nuit sans lune. Le Cthonien est capable de créer un tremblement de terre qui aurait rasé la ville et plein d'autres aux alentours. Il s'était en effet procuré un œuf et comptait l'utiliser pour attirer le Cthonien avec plus de succès. Cependant il avait été prévenu par des amis en Afrique de ce que le professeur GREEN préparait et a voulu l'en dissuader. Cependant il a refusé de renoncer à son invocation et le professeur KINGSLEY

a du le tuer, lui ainsi que sa femme et ses deux serviteurs. Ils semblaient d'ailleurs vouloir la même chose que GREEN. Sans doute une secte ou des illuminés. Il a cependant laissé le gamin en vie, estimant que ce n'était pas une menace, du fait qu'il ne savait rien de ce que voulait faire son père (d'ailleurs, il aurait sans doute servi à un sacrifice pour la convocation). Jet de psychologie réussi : il semble dire la vérité, mais semble omettre des choses (sans doute pour ne pas les faire sombrer plus dans le doute et la folie).

Maintenant, soit les investigateurs l'ont cru, soit ils ne l'ont cru.

Si ils l'ont cru, ils ont quand même un rapport à écrire et une suite à donner au commissaire NICHOLS pour les policiers, et une feuille de chou à donner au rédacteur pour le journaliste. Le professeur, quant à lui n'a rien de spécial à faire.

Si les investigateurs ne le croient pas, ils peuvent le harceler tout de suite afin d'en savoir plus, auquel cas le professeur KINGSLEY leur fera comprendre que même s'il leur à révéler ceci, il y a d'autres choses qu'il vaut mieux ne pas savoir et que leur enquête s'arrête là. S'ils se montrent plus violents, il n'hésitera pas à laisser les discours de côté et à passer aux actes. (Gardien, tu n'oublieras pas qu'il a ouvert un portail, 1 PM, son champ de protection étant produit grâce à un objet qu'il porte sur lui).

Là, plusieurs possibilités se présentes :

- 1) les investigateurs le tuent, l'œuf est intact et le 28 avril, nuit sans lune, il éclot. Ce qui provoque l'arrivée d'un Cthonien le 30 avril, provoquant un séisme qui ébranle Sentinell Hill et qui est perceptible jusqu'à Aylesbury. Le bébé Cthonien ayant réussi à fuir jusqu'à Sentinell Hill. Une enquête auprès de la famille KINGSLEY ne permet pas d'apprendre quoi que ce soit de plus car la famille n'est au courant de rien.
- 2) Les investigateurs le tuent, l'œuf est détruit (à l'aide de gros moyens). Cet événement n'attise pas la colère car ils ne savent pas que leur œuf est là et l'aventure s'arrête là.
- 3) Les investigateurs meurent (désolé pour eux), le professeur KINGSLEY peut appeler un Cthonien le 28 avril en compagnie de 3 autres personnes, alors que l'œuf éclot. Les invocateurs restent sur Sentinell Hill et attendent le Cthonien mais sont surpris par la violence du séisme et décèdent. Le Cthonien en profite pour récupérer le bébé et rentrer à G'harne, cité africaine.
- 4) Les investigateurs mettent en danger le professeur KINGSLEY mais il fuit à l'aide d'un portail. Son but suivant est de récupérer l'œuf pour la cérémonie qu'il mènera le 28 avril avec 3 autres personnes. Des documents dans la salle secrète permettent de déterminer le lieu où se déroulera le rituel. Les investigateurs n'auront qu'à interrompre la cérémonie, le meilleur moyen étant de les tuer pendant la cérémonie, ils seront à ce moment-là trop concentrés pour être attentif à ce qu'il se passe autour d'eux. Les sorciers mettent 2 rounds à reprendre leurs esprits après être sortis de leur transe. Après quoi, ils préfèrent s'éclipser par un portail car trop faible pour faire autre chose. Les arrêter ne servirait qu'à leur permettre de s'enfuir un peu plus tard en ayant toutefois échoué dans leur but.

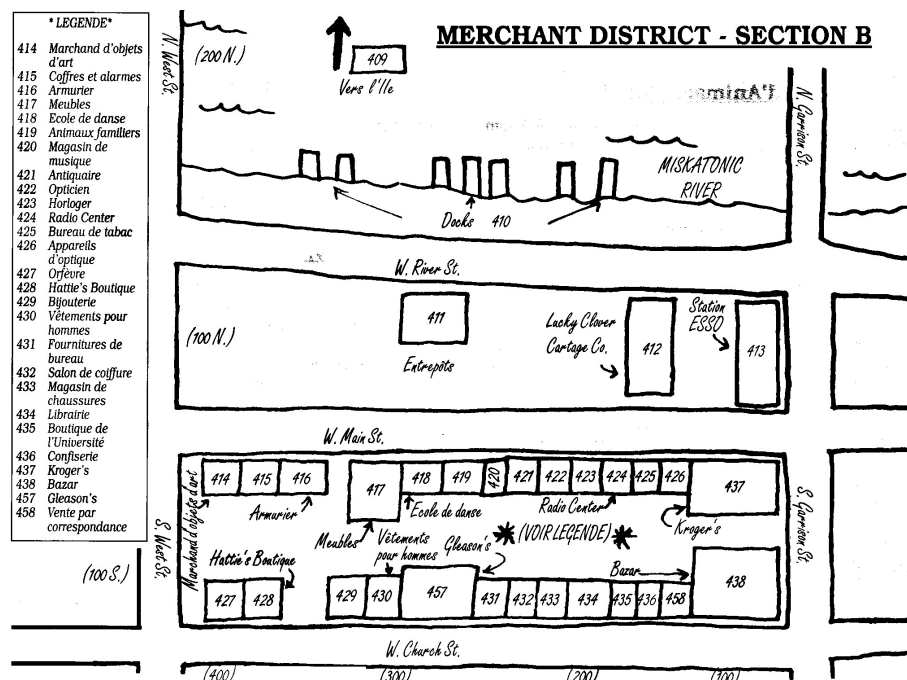
ANNEXE

Les lieux et places

L'hôpital Sainte Marie : 450 West College Street.

C'est le seul hôpital d'Arkham. Il compte 165 lits et une salle de consultation ouverte 24h/24. C'est la faculté de médecine qui lui fournit ses internes et ses médecins.

Les docks : Ces longs quais sombres et délabrés aménagés sur les berges de la rivière ne sont plus utilisés que par les trafiquants d'alcool. La ruelle qui les sépare des entrepôts n'est pas éclairée mais il y passe beaucoup de monde la nuit ; elle est encombrée de débris et ressemble plus à une impasse sordide qu'à une véritable rue. Les clochards s'y construisent des abris provisoires.



La morgue (Faculté de médecine) : 676 West College Street.

Ce bâtiment de 4 étages, achevé en 1910, jouxte l'hôpital annexe Sainte Marie. Plusieurs ailes ont été rajoutées, de sorte qu'il occupe maintenant presque tout le bloc. Les internes logent à deux pas de là, dans Pickman Street.

Au fil des années, des liens étroits se sont tissés entre les deux établissements ; c'est ainsi que le président de la faculté est aujourd'hui administrateur en chef de l'hôpital.

Les locaux de la faculté abritent des laboratoires d'analyse et de pharmacologie, une vaste bibliothèque médicale et des salles de dissection et d'autopsies modernes. Le coroner du comté d'Essex et le médecin légiste d'Arkham utilisent fréquemment la salle d'autopsie et la morgue, car ce sont les meilleurs de la région.

Le dortoir Ouest : campus universitaire. Il date de 1888. Il est loin d'être luxueux, mais c'est un paradis comparé au dortoir est – couramment surnommé la salle des tortures. On y trouve une majorité d'élèves en licence ou en maîtrise. Le dortoir est surnommé ainsi en raison de sa chaudière défectueuse, des sanitaires insuffisants, de

la mauvaise insonorisation sonore et des portes et fenêtres qui laisse les courants d'air.

L'asile psychiatrique : 225 East Derby Street. L'asile, en partie financé par des fonds publics, se trouve à la périphérie de la ville. Les pensionnaires payants, qui assurent l'essentiel des rentrées d'argent, ont 45% de chances par an pour guérir. Quant aux indigents, ils sont bien traités mais ne suivent pas de thérapie particulière, ce qui explique que leurs chances de guérison soient d'à peine 20% par an. Le prix normal de la pension et du traitement est de 110\$ par mois. Avec ses 50 lits, l'asile d'Arkham est le plus important entre Portland et Boston.

Sentinell Hill : Colline située à environ 7 kilomètres au nord de Dunwich.

Le commissariat : 302 East Armitage Street. Ouvert à toute heure du jour et de la nuit. Les effectifs se résument à un commissaire, un capitaine de gendarmerie, trois inspecteurs ayant le rang de lieutenant, trois sergents de ville et d'une vingtaine d'agents. Les patrouilles sont faites seul ou à deux et à pied.

La bibliothèque de l'université : joyau de l'université, elle renferme plus de 400 000 ouvrages. Elle occupe un grand bâtiment de style néogothique en granit, haut de 3 étages, construit en 1878. Ses salles dallées de marbre, froides et pleines de courants d'air, seraient assez sinistres si de grandes fenêtres cintrées n'y déversaient des flots de lumière.

La bibliothèque est ouverte de 8 à 21 heures en semaine et de 10 à 18 heures le samedi. Le dimanche, seule la salle de documentation est ouverte et ce, de 13 à 18 heures.

Le bâtiment est équipé d'un coûteux système d'alarme électrique et d'un dogue attaché par une chaîne à côté de l'escalier d'entrée, il monte la garde toute la nuit.

Les PNJ

Todd FARLOW, coroner du comté d'ESSEX.

42 ans, c'est un homme de famille tranquille. Son exposition constante à la mort ne l'a pas endurci. Il philosophe innocemment en situation de stress.

For 6	Con 7
Tai 11	Int 11
Pou 7	Dex 12
App 11	Edu 20
San 35	PV 9
Bonus dommage : -	

Compétences :
Couteau : 60% dommage 1D4
Biologie 40%
Navigation 45%
Crédit 75%
Conduire automobile 40%
Premiers soins 40%
Photographie 40%
Trouver objet caché 40%



Sandy ROBERTSON, étudiante en biologie.

19 ans, c'est une fille sans histoire qui a pour but de devenir vétérinaire. Elle était amie

avec Sarah PHILLIPS depuis toute petite. Elles ont toujours été voisines à KINGSPORT.

For 9	Con 10
Tai 11	Int 14
Pou 9	Dex 13
App 14	Edu 17
San 45	PV 10
Bonus dommage : -	



Compétences :

Biologie 35%

Zoologie 40%

Premiers soins 40%

Médecine (vétérinaire) 40%

Asa NICHOLS, commissaire de la ville d'Arkham

56 ans, vit avec sa femme Orrette dans une maison de High Street. C'est un étranger accommodant qui laisse ses lieutenants veiller aux grains et qui préfère gérer ses hommes plutôt que les affaires. Asa appartient au Rotary Club, à la loge maçonnique et au club de tir de tir d'Arkham.



Luther HARDEN, flic coriace et honnête

44 ans, c'est un célibataire obstiné et irascible qui a enquêté sur pratiquement tous les faits divers marquant survenus à Arkham depuis 18 ans.

For 14	Con 14
Tai 14	Int 16
Pou 16	Dex 12
App 10	Edu 14
San 60	PV 14
Bonus dommage : +1D4	



Compétences :

Coup de poing 75%, dommages 1D3 + 1D4

Revolver cal. 45 65%, dommages D10+2

Coup de pied 35%, dommages 1D6+1D4

Lutte 55%

Baratin 65%

Conduire automobile 50%

Discretion 45%

Discussion 60%

Droit 35%

Ecouter 65%

Eloquence 45%

Esquiver 65%

Premiers soin 55%

Psychologie 65%
Se cacher 70%
Trouver objet caché 55%

Agent de police type

For 15	Con 15
Tai 15	Int 11
Pou 13	Dex 10
App 12	Edu 10
San 60	PV 15

Bonus dommage : +1D4

Compétences :
Coup de poing 65%, dommages 1D3 + 1D4
Revolver cal. 45 45%, dommages D10+2
Coup de tête 40%, dommages 1D4+1D4
Matraque 55%, dommages 1D6+1D4
Lutte 55%
Conduire automobile 60%
Conduire moto 35%
Discrétion 25%
Droit 15%
Ecouter 35%
Eloquence 15%
Esquiver 29%
Premiers soins 40%
Psychologie 35%
Se cacher 15%
Trouver objet caché 30%

Les 'Finns : Petits délinquants commettant de petits vols et de temps à autres un cambriolage, mais il n'y a pas grand chose à acheter à Arkham et les receleurs de la ville ne feraient pas confiance à ses fournisseurs aussi jeunes. Ils passent leurs temps à se réunir dans les rues ou sur des terrains vagues pour discuter et jouer les gros bras. Les 'Finns sont irlandais et ont comme quartier général la briqueterie Dunham, fermée depuis 1912 et se trouve dans River Street.

For 11	Con 14
Tai 10	Int 12
Pou 11	Dex 14
App 11	Edu 7
San 65	PV 12

Bonus dommage : -

Compétences :
Coup de poing 55%, dommages 1D3
Jet de pierre 45%, dommages 1D4
Coup de pied 30%, dommages 1D6
Petit gourdin 35%, dommages 1D6
Lutte 35%
Cran d'arrêt 30%, dommages 1D4
Baratin 20%
Discrétion 25%
Esquiver 40%

Grimper 50%
Lancer 45%
Se cacher 30%
Se pavaner 40%
Trouver mensonges inspirés 20%
Trouver objet caché 35%

Yann CAMPBELL

For 12	Con 13
Tai 11	Int 13
Pou 9	Dex 14
App 12	Edu 16
San 35	PV 12
Bonus dommage : -	

Chimie 45%
Biologie 40%
Idées tordues 60%

Sean YOUNGBELT

For 13	Con 13
Tai 12	Int 14
Pou 11	Dex 13
App 13	Edu 15
San 52	PV 12
Bonus dommage : +1D4	

Chimie 50%
Biologie 40%
Idées tordues 55%

Ces deux étudiants en sciences sont de véritables farceurs invétérés et adorent créer des petites blagues avec différents compositions chimiques et autres qu'ils adressent envers des élèves qu'ils n'apprécient pas trop. Ce sont un peu les mauvais garçons de leurs classes mais sont suffisamment studieux durant les cours et leurs notes suffisamment bonnes pour ne pas risquer leurs exclusions de l'établissement qui les accueille.

Docteur ARMITAGE, responsable de la bibliothèque de l'université

C'est un homme de 68 ans qui connaît comme sa poche la bibliothèque, il pourra renseigner n'importe qui cherchant un livre ou un sujet précis. A l'époque actuelle, il n'a pas encore vécu certaines expériences ce qui fait qu'il ne connaît pas encore les horribles secrets que renferment certains livres de la section livres rares et interdits.

For 11	Con 8
Tai 12	Int 18
Pou 16	Dex 10
App 13	Edu 24
San 75	PV 10
Bonus dommage : -	

Compétences :
Bibliothèque 95%

Cryptographie 75%
Discussion 75%
Eloquence 55%
Histoire 65%
Lire/écrire Allemand 70%
L/E français 80%
L/E grec 68%
L/E latin 75%
Littérature 75%
Mythe de Cthulhu 2%
Occultisme 25%
Psychologie 48%

Professeur Jérémy KINGSLEY, sectateur souhaitant lier un pacte pour obtenir du pouvoir et la connaissance. Sa femme n'est au courant de ce rien en ce qui concerne la véritable nature de son mari.

For 12	Con 14
Tai 13	Int 17
Pou 15	Dex 14
App 14	Edu 21
San 42	PV 13

Bonus dommages : +1D4

Compétences :

- Anthropologie 35%
- Archéologie 20%
- Astronomie 15%
- Bibliothèque 50%
- Histoire 35%
- Parler africain 50%
- Parler Amazonien 40%
- Lire/Ecrire Egyptien 45%
- Lire/Ecrire Gaélique 55%
- Mythe de Cthulhu 12%
- Occultisme 32%
- Théologie 75%
- Culture africaine 63%
- Culture sud-américaine 56%
- Culture druidique 32%

Sorts :

Bénir la lame

Permet de créer une arme magique capable de blesser ou de tuer des entités invulnérables aux armes ordinaires. Il faut sacrifier un animal ayant une TAI minimum de 10. Le magicien doit en outre dépenser 1POU et 1D4 SAN. Ce sortilège peut être lancé sur une lame de n'importe quelle taille, pourvu qu'elle soit faite d'un métal élémentaire pur. Si elle est brisée, fondue ou endommagée de quelque façon que ce soit, elle perdra définitivement ses propriétés.

Contacter un Cthonien

Il faut dépenser 5PM pour lancer ce sort. Ce rituel doit être effectué dans un lieu anciennement fréquenté par les Cthoniens, comme G'harne, en Afrique Occidentale,

par exemple. Il est également possible de le lancer au bord d'une faille créée par un séisme.

Création de portail

C'est un sortilège important, qui permet à son utilisateur, de créer une porte dimensionnelle s'ouvrant sur d'autres contrées, régions et mondes. Chaque portail mène à un unique lieu prédéterminé, et il faut dépenser lors de sa création un nombre de points de POU proportionnel à la distance qui le sépare du lieu en question (voir tableau).

Un portail peut revêtir toutes sortes de formes mais se représente le plus souvent comme un entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des blocs de pierre édifiés selon un schéma particulier. Traverser un portail fait perdre 1 point de SAN les 1D20 premières fois et autant de PM qu'a nécessité la création du portail. Si un personnage n'a pas assez de PM et qu'il traverse le portail, il sombre dans l'inconscience et perd 1 point de POU définitivement. N'importe qui peut utiliser un portail à condition d'en connaître les conditions d'activation. Certains portails sont capables d'altérer l'organisme de celui qui l'emprunte afin de l'adapter à l'environnement de la destination. D'autres permettraient d'accéder à plusieurs endroits en fonction des conditions d'activations.

PM	Distance (en miles) (x1.6 en kilomètres)
1	100
2	1 000
3	10 000
4	100 000
5	1 000 000
6	10 000 000

(Ajoutez 1PM par "0" supplémentaire)

Signe rouge de Shudde M'ell

Inflige une mort affreuse à une ou plusieurs victimes. Le lancement de ce sort prend 1 round et fait perdre 3PM ainsi qu'un 1D8 SAN. S'il s'y prend correctement, le sorcier pourra dessiner dans l'air avec ses doigts un symbole rouge faiblement luminescent. Les effets de ce signe maléfique se feront sentir dès le round suivant. Une fois tracé, ce symbole persistera grâce à la concentration du magicien, qui devra dépenser 3PM par round. Toute personne se trouvant à moins de 10 mètres du signe sera alors prise de violents tremblements spasmodiques qui lui infligeront 1D3 points de dommages à chaque round en soumettant ses organes internes et ses vaisseaux sanguins à de puissantes convulsions. Les victimes se tenant à entre 10 et 30 mètres ne perdront que 1 point de vie par round. Il est possible de se soustraire à l'influence du signe en s'abritant derrière un mur ou tout autre barrière opaque. Ceux qui se trouvent entre 10 et 30 mètres devront réussir un jet sous 5xPOU pour pouvoir agir et ceux qui se trouvent dans les 10 mètres devront réussir un jet sous 2xPOU.

Le sorcier devra rester concentré et se tenir debout à côté du signe. Il perdra lui-même 1 point de vie à chaque round.

Invoker le pouvoir de NYAMBE

Ce sortilège accorde au magicien 2D6 points de magie qui, une fois utilisés, ne se régénèrent pas. Il coûte 1 point de POU (perte définitive) mais aucun point de santé mentale.

Objets :

Le sceptre de Nyambe

D'origine africaine, taillé dans du bois de baobab, il est gravé d'anciennes runes semblables aux hiéroglyphes égyptiens. Les runes signifient "Nyambe, Mien Est Ton Pouvoir". Le sceptre accorde 10 PM supplémentaires à qui prononce la phrase, le sceptre agit comme le sortilège: Invoquer le pouvoir de Nyambe (qui est un nom pris par le dieu suprême en Afrique occidentale et méridionale), sans la perte de POU. Il ne sert qu'une fois par jour et ne sera réutilisable qu'à partir du prochain levé de soleil.

Les 3 sorciers :

	Ingraël (druide)	M'boutou (africain)	Wakitanpe (indien du sud)
For	13	14	12
Tai	13	12	11
Con	14	13	12
Dex	12	14	13
Pou	19	22	19
App	13	12	10
Edu	17	13	8
Int	16	16	15

Bd	+1D4	+1D4	---
PdV	13	12	11
PM	19	22	19

(Ne pas oublier d'ôter les PM utilisé pour l'appel du Cthonien)

<u>Armes</u>	Bâton, 45% 1D6+bd Serpe, 60% Spécial	Javelot, 55% 1D6+bd Bolas, 45% lie les pieds de la cible 1D4 pts de dommages	Lance, 55% 1D6+bd
--------------	---	--	----------------------

Sortilèges :

Création de portail	Création de portail	Création de portail
Signe rouge	Signe rouge	Signe rouge
de Shudde M'ell	de Shudde M'ell	de Shudde M'ell
Contacter un Cthonien	Contacter un Cthonien	Contacter un Cthonien
Manteau de feu	Transfert de l'esprit	Mains de Colubra

(Note au gardien : tu peux en rajouter si ça te chantes)

Ingraël est vêtu à la façon des anciens druides, robe blanche, bâton long, serpe à la ceinture, barbe blanche assez longue.

Wakitanpe est vêtu tel un homme médecine amazonien, pagne, colifichets autour du cou, la lance tribale en main, et une scarification représentant un serpent autour du bras gauche.

M'boutou est habillé comme un marabout africain, il porte un bola sur le côté et est armé d'un javelot.

M'boutou, s'il sent sa fin proche, utilisera transfert d'esprit et envahira le corps d'un PNJ ou d'un PJ s'il n'y en pas (ou plus), ruera son corps s'il est encore en vie et se fera discret, adoptant le comportement de la personne dont il occupe le corps, et ce, pour ne pas se faire remarquer et survivre. Une fois l'affaire finie et étant reposé, il ouvrira un portail

et rentrera chez lui, en Afrique, où il reprendra un corps de noir (plus familier pour lui et plus discret) et préparera sa revanche sur les PJ survivants. Mais ça c'est une autre histoire...

Cela dit, les autres peuvent s'enfuir par des portails aussi. Ils ne sont pas dénués d'intelligence et préféreront repousser leur invocation à une autre fois plutôt que se faire tuer bêtement.

Serpe en argent

C'est une serpe en argent enchantée qui fait 1D6 points de dommages et enlève 6 points de vie à la victime. (Pourcentage de base : 15%).

Manteau de feu :

Ce sortilège très douloureux pour le sorcier, augmente sa vitesse de déplacement et ses défenses en combat. Il coûte 12 PM 1D10 points de SAN. Seul le sorcier peut en bénéficier. Il se lance en 1 round et ses effets durent 4D4 rounds. Voir le manteau de feu en action fait perdre 1/1D3 SAN.

Le rituel enveloppe le sorcier d'un entrelacs de points de lumière scintillants, chaque étincelle d'un blanc incandescent laissant une traînée lumineuse sur lui. Quand le manteau de feu est achevé, le sorcier lévite de quelques centimètres. Ses déplacements restent néanmoins très précis. Le halo du manteau de feu est atrocement douloureux et fait perdre 1D6 SAN lors de la première utilisation (considère que Ingraël est un habitué de ce sortilège). La douleur n'occasionne pas de perte de points de vie et, si le sorcier ne touche personne, elle s'arrête avec le sort.

Le manteau de feu double le déplacement du sorcier et réduit de 20 points les pourcentages d'attaque à son encontre. Toutes les armes infligent le minimum de dommages et ceux qui attaquent par coup de poing, de pied, de tête, encaissent les mêmes dégâts.

Si le sorcier touche une personne, considérez cela comme un coup de poing provoquant 1D8 points de dommages ; Chaque fois que cela se produit, le sorcier perd en points de vie, la moitié (arrondie à l'entier inférieure) des dégâts infligés, sa peau et sa chair disparaissant pour alimenter le manteau de feu. Il peut ainsi perdre tous ses points de vie et mourir.

Mains de Colubra :

Ce sortilège transforme les mains du sorcier en serpent venimeux. Il coûte 12 points de magie et 1D10 points de SAN. Il ne peut être lancé que sur soi, ce qui prend un round. Ses effets agissent ensuite pendant 1D3+3 rounds.

Les serpents ont une chance égale à 5 fois la dextérité de mordre des adversaires se trouvant à 2,50 mètres. Chaque morsure inflige 1D3 points de dommages et injecte un poison d'une toxicité égale aux points de magie que le sorcier possède encore. La TOX est confrontée à la CON de la victime. Si le venin l'emporte, le mordu perd 1D10 points de vie chaque round, jusqu'à ce qu'il ait perdu un nombre de PV égal à la toxicité du venin. Le poison est ensuite neutralisé et n'inflige plus rien. Une nouvelle morsure relance le processus. La vue d'un sorcier ayant les mains de Colubra coûte 0/1D6 SAN.

Transfert d'esprit :

Ce sortilège échange de façon permanente, l'esprit d'un sorcier avec celui d'une autre personne, afin par exemple d'allonger sa vie aux dépens d'une autre. Il coûte au sorcier 10 points de magie et s'il fonctionne 1D10 SAN au sorcier et 1D20 SAN à la victime. Pour que le transfert soit un succès, le sorcier confronte sur la table de résistance ses PM avec ceux de la cible.

Si le transfert rate, il doit relancer immédiatement le sort (donc dépenser à nouveau 10PM) pour éviter que son esprit se perde dans le néant. Une fois un transfert commencé, il est impossible de l'arrêter.

Les monstres (possibles)

Cthonien	bébé	adulte
Int	17	17
For	13	65
Dex	8	8
Con	22	42
Tai	11	55
Pou	4	20
Température	100°C	---
Régénération	1 PV/rd	5 PV/rd
Armure	1 pt	5 pts
Déplacement	2/0.5 en creusant	6/1 en creusant
PV	16	48
Bonus aux dommages:	+0	+6d6
Attaque :	aucune	Ecrasement, 80%, 5D6+bd Tentacule (1D8/rd), 75%, 3D6 + suction du sang (1D6 CON/rd). Le cthonien ne se sert que de 8 tentacules au max.

L'œuf est une sphère de concrétion minérale et mesure près de 30cm de diamètre, avec une coquille d'une dizaine de centimètre d'épaisseur et pèse près d'une quinzaine de kilos. (PV 15, 10 points d'armure).