

L'Ombre de Carsi

**Scénario pour investigateurs débutants-
intermédiaires**

L'Ombre de Carsi

Résumé (très très bref) :

Une série de meurtres suspects à l'encontre de gens du spectacle survient dans la petite ville tranquille de Carsi. Nos investigateurs devront donc (pour diverses raisons) se rendre dans la petite ville afin d'enquêter sur ce qui semble être les actes d'un tueur en série.

Synopsis :

Il y a de cela une cinquantaine d'années, trois frères mirent la main chez un antiquaire sur un mystérieux livre traitant de pouvoirs incommensurables affiliés au Dieu Extérieur Yog-Sothoth.

Le plus âgé, Edward Nathaniel Dunwall plongea dans les arcanes obscures de la créature qui allait devenir son maître. Il apprit de nombreux sortilèges et, obnubilé par le pouvoir, mit tout en œuvre pour faire venir la créature sur Terre. Le cadet, Eric, comédien raté qui faisait de son mieux pour nourrir sa famille, décida d'apprendre la sorcellerie en autodidacte afin de contrecarrer la folie montante de son frère. Un jour il décida qu'il était préférable pour tous qu'Edward disparaisse et il décida de l'enfermer dans le livre qu'il chérissait tant.

Eric exécuta son plan, l'incarcération d'Edward dans le livre effaça toutes les pages de ce dernier. Après quoi il demanda à son meilleur ami de l'époque, Wilfried Molden, de le cacher. Il parti alors de son village natal et décida de réellement s'investir dans sa passion : le théâtre. Mais le jour de sa première représentation, il mourut.

Malheureusement, Edward n'était pas parti sans laisser un petit cadeau à son frère. Le cadet des Dunwall revint à la vie sous la forme d'un spectre doté de pouvoirs étonnants mais portant toujours la corruption de Yog-Sothoth. Le passage du voile de la mort le rendit fou et il revint à Carsi en tant que Dieu que les habitants devraient craindre sous peine de risquer son courroux. Les gens du coin, superstitieux et faibles d'esprits, furent facilement manipulables par les nouveaux pouvoirs d'Eric. Il leur fit ensuite bâtir une colonne de pierre de dix mètres en plein milieu de la place de l'église.

Eric appela ensuite un Ver qui marche pour faire exécuter ses quatre volontés. De son vivant, Eric n'avait jamais pu exercer sa passion, alors personne ne le ferait, ainsi, tous les dix ans, à l'apogée de son pouvoir, il envoi des rêves à une personne du milieu du théâtre et ordonne que le Ver le sacrifie sur la place de l'église, juste à côté de la colonne de pierre. La vie de ces personnes serait une tragédie en trois actes : un nœud houleux, des péripéties intenses, et enfin, un dénouement en apothéose.

Le benjamin de la famille, Frank, devint fou au contact des pouvoirs démesurés et des sacrifices horribles que réclamait son frère. Il s'enfuit de Carsi et est aujourd'hui incarcéré dans un centre.

Actuellement (été 1921), trois meurtres ont été commis et les investigateurs ne devraient pas tarder à faire leur arrivée dans le village, et sonder les petits secrets de la ville de Carsi.

Les personnages :

Carsi :

Eric Bertrand Dunwall : Ancien comédien devenu sorcier autodidacte, il décide d'empêcher le retour de Yog-Sothoth sur Terre et enfermant son frère, Edward, qui avait trouvé l'incantation pour le faire venir, dans son livre de sorts. Il meurt sur scène en 1890 et revient à Carsi en tant que spectre fou et surpuissant. Il est le nouveau dieu de Carsi et quiconque ne lui obéit pas s'attire sa colère. Avant il était d'un tempérament modéré, maintenant il est déconnecté de la réalité et n'apparaît qu'à l'occasion des sacrifices qui lui sont dédiés. Sa forme spectrale ressemble à sa forme physique : un jeune homme blond avec des yeux verts et ayant une cicatrice au dessus de l'œil gauche.

Edward Nathaniel Dunwall : Rendu fou par la puissance du mythe, il servait Yog-Sothoth aveuglément. Il a retrouvé l'incantation pour faire venir son maître mais il s'est fait enfermer dans son livre par son frère Eric. Depuis il n'existe que dans le monde des rêves et attend avec impatience le jour où un inconscient lira les premières pages du livre, seul moyen pour lui de communiquer avec l'extérieur. S'il sort du livre, il pourrait être dérangé et légèrement vindicatif.

Frank Thomas Dunwall : Très jeune au moment où ses frères font l'acquisition du livre, il sert dans un premier temps Eric lors de son retour avant de sombrer dans la panique et de fuir vers la ville. Aujourd'hui il est incarcéré dans un asile après que l'on l'ait retrouvé hurlant à la mort, tout nu, en centre ville.

Tom Burton Weskley (dit le vieux Weskley) : Il est le gourou de la secte du nouveau dieu de Carsi. Il est âgé de soixante-dix ans et porte toujours une chemise à carreau et une casquette verte. Il a succédé à son père qui tenait ce rôle depuis plusieurs années en 1904. Il considère son rôle avec importance, il est le guide de ce petit village et le prêtre de leur unique Dieu : le spectre de la colonne.

Le Révérend Wilfried Clark Molden : Il est le gardien du livre. C'est un homme grand et élancé, qui s'approche des cinquante ans. Ancien meilleur ami d'Eric, son titre de révérend n'est qu'une couverture car il est sans doute le plus fidèle serviteur du revenant, s'approchant même par moments du fanatisme. Néanmoins il se présentera à des voyageurs comme un homme sage et raisonnable.

Olai, le Ver qui marche : Il est l'exécuteur du nouveau dieu de Carsi, même si ses ambitions sont tout autres. En effet ce Ver est loin de ressembler à ses semblables. Il a pris goût à la vie sur Terre et ne souhaite en rien s'en aller de ce monde, son plus grand désir est d'être libéré de l'emprise d'Eric pour pouvoir parcourir le monde. Il prend toujours la forme d'un homme noir d'une cinquantaine d'années en costume noir, haut de forme et canne. Quand il prend sa forme originelle, il enlève toujours son chapeau pour ne pas le salir. C'est lui qui a exécuté les trois victimes et il sourit à l'évocation du titre qu'il a acquis dans l'anonymat : l'Ombre de Carsi.

La Ville :

Le Commandant Garwell : Il est le chef de la police de la ville. C'est un homme bedonnant qui semble se laisser aller mais qui a de la bouteille. La série de meurtre de Carsi le rend fou (pas au sens mythique du terme ^^) car elle était déjà ouverte à ses débuts dans la police. Il a étudié le comportement du tueur et prévoit un nouveau meurtre pour bientôt. Il est totalement obsédé par cette affaire et fera tout son possible pour la résoudre.

Le Médecin légiste Rudold : C'est lui qui a examiné la dernière victime. C'est un petit homme qui porte des lunettes et qui est toujours sarcastique. Malgré cela il est extrêmement intelligent et les informations qu'il est en mesure de donner pourraient s'avérer d'une importance capitale.

L'Inspecteur Odwin : Il s'agit de l'inspecteur qui était chargé de l'enquête. Trente ans sans pistes, l'affaire lui a été retirée et confiée à quelqu'un d'autre (un des investigateurs ?). Cette affaire l'a bouleversée et il a quitté la police après qu'on la lui ait retirée. Il noie son déshonneur dans la bouteille.

Les Victimes :

Alicia Bard : Comédienne sans grand talent, elle fut attirée par les rêves d'Eric à Carsi où elle fut froidement exécutée par Olai. Son meurtre est le seul où une preuve est survenue, Olai ayant oublié de se laver les mains avant de s'appuyer sur une porte pour pouvoir refaire ses lacets.

John Wesker : Etudiant en comédie il a, comme Alicia, été attiré par les rêves. Il n'a pas réagi comme espéré aux rêves obnubilants d'Eric et deux villageois ont dû le tenir de force pour qu'il puisse être sacrifié.

Leroy Arkins : C'était un petit dramaturge peu connu, à part peut-être dans sa région. Il s'agissait d'un homme très âgé qui aimait beaucoup voyager. Encore une fois, ce sont les rêves d'Eric qui sont à l'origine de son voyage à Carsi. Il se pourrait qu'il ait tenu un journal avant sa mort.

Acte I

Pour commencer une partie :

Des pistes de début :

- Un investigateur est chargé de l'enquête par la police ou la famille d'une victime.
- Un investigateur proche du milieu du spectacle est attiré à Carsi par les rêves d'Eric.
- Un investigateur est le petit fils d'Arkins et trouve (par le plus grand des hasards) le journal de son grand-père dans lequel il disait être très attiré par la petite ville de Carsi.

La partie commence quand un personnage doit se rendre, pour une raison ou une autre, dans le village de Carsi ou bien qu'il est chargé de l'enquête. Si ce personnage est une victime des rêves d'Eric, assurez vous qu'il découvre d'une façon ou une autre qu'il y a eu une série de meurtres dans le village. Si c'est un inspecteur, un détective ou une personne engagée par un tiers de la famille d'une des victimes, cela ouvrirait plus facilement les portes du commissariat de la ville, qui pourrait receler de nombreuses informations.

Contexte de crise

Olai, le ver qui marche : à partir du moment où les investigateurs arrivent aux approfondissement ou qu'ils passent deux jours dans le village, le ver commencera à les suivre le plus discrètement possible pour s'assurer qu'aucune découverte trop compromettante ne soit faite. Si l'approfondissement est dépassé, Olai attendra qu'un investigateur se retrouve seul de nuit pour l'agresser (ce n'est pas un sacrifice, la place de l'église n'est donc pas obligatoire). En cas d'échec (vous êtes vraiment un gardien trop gentil ^^) il fuira dans l'ombre en prenant grand soin de ne pas oublier son chapeau.

Les rêves des victimes : si l'un des investigateurs fait parti du milieu du spectacle, il fera d'étranges rêves dans lesquels une forme spectrale flotte au dessus d'une colonne de pierre haute d'une dizaine de mètres. Le lendemain l'investigateur se peut s'empêcher d'être attiré vers la place de l'église. Au fur et à mesure des rêves, l'attraction augmente. Au bout du troisième rêve, se rendre sur les lieux est obligatoire. Au bout du sixième, l'investigateur se lève de nuit pour se planter devant la colonne de pierre.

Les rêves des sensibles : un personnage avec un fort pouvoir ou une compétence élevée en rêver pourrait également faire des rêves un peu spéciaux. L'investigateur est debout devant la même colonne mais ne voit pas la forme spectrale. Ce qu'il voit c'est le personnage concerné obnubilé par la colonne. Caché dans l'ombre de cette dernière, une silhouette sombre est également présente et elle semble tenir un livre dans les mains. L'investigateur peut se déplacer mais avant qu'il ne puisse apercevoir le visage de la silhouette, il se réveille. Si Edward Dunwall est libéré du livre, la silhouette disparaît.

La folie du village : si les investigateurs passent plus d'une semaine dans le village, les villageois deviennent soudainement hystériques, capturent un des investigateurs et l'amènent de force sur la place de l'église. (rendez vous à la fin).

Diverses pistes d'enquête :

Le commissariat : le commissariat de la ville pourrait être une bonne piste de début d'enquête, le médecin légiste et le commandant seraient à même de remettre les rapports d'autopsies et des informations sur les victimes à une personne de leur milieu ou bien quelqu'un capable de les persuader de le faire. Si les investigateurs demandent à rencontrer l'inspecteur chargé de l'enquête, ils le trouveront complètement saoul au bar du coin où, après avoir dessoûlé, il pourra dire aux investigateurs que le révérend Molden cache vraisemblablement quelque chose dans ses catacombes. Chaque fois que l'inspecteur avait cherché à fouiller cette partie de l'église, le révérend avait trouvé une excuse pour empêcher la fouille.

Les familles des victimes : aucun intérêt, les familles ne savent rien d'intéressant pour l'enquête. Néanmoins vous pouvez vous amuser à lancer vos investigateurs sur une fausse piste.

Les habitants de Carsi : les habitants ne diront rien de compromettant sur leur culte et ils se montreront réservés envers les victimes, qu'ils ne connaissent pas bien. Néanmoins toutes les victimes ont séjournés au Hupeld's motel, la seule auberge de la ville, et, si les investigateurs commencent à parler de théâtre, les villageois se mettront tous à parler incessamment de pièce en trois actes. Tous les habitants sembleront se comprendre sur le sujet mais faites bien comprendre aux investigateurs que cela n'a ni queue ni tête.

La mairie de Carsi : c'est là bas que les investigateurs feront la rencontre du vieux Weskley, qui se présentera à eux comme quelqu'un de tout à fait raisonnable et enclin à les aider de son mieux. Lors de l'arrivée dans la mairie, le vieux Weskley ne sera pas le seul présent, Olai prendra un café sur l'un des comptoirs. Un investigateur avisé ressentira peut-être une sensation étrange en croisant le regard de l'homme au haut de forme.

L'église : le terrain de jeu du révérend Molden. Il se présentera comme l'archétype du curé parfait et détournera toutes les questions que pourraient poser les investigateurs. Si les investigateurs cherchent à visiter les catacombes, le révérend leur dira que c'est impossible car les catacombes sont inondées et qu'y accéder est impossible.

La place de l'église : la scène de crime. Il n'y a aucune trace des meurtres. La place se distingue des autres lieux du village par une colonne de pierre haute de dix mètres de haut. Un investigateur particulièrement sensible pourra ressentir une énergie étrange se dégageant de cette colonne. Un investigateur ayant une certaine expérience du mythe pourra relier ce lieu à l'une des divinités les plus puissantes du mythe.

La bibliothèque de Carsi : en cherchant dans cette bibliothèque, il est possible de trouver les anciens registres civils de Carsi. Les investigateurs pourront apprendre dans les faits divers l'étrange histoire de trois frères (entre autres histoires exotiques), l'un disparu, l'un mort, et le dernier devenu fou et interné de force dans un asile.

Acte II

En approfondissant :

L'asile de la ville : c'est là qu'est interné Frank Dunwall, le benjamin de la famille. Si les investigateurs cherchent à le rencontrer, le médecin en charge les préviendra qu'il est incapable de communiquer et qu'il se contente de regarder vers les plafonds en tournant la tête et en gémissant de temps en temps. C'est ce qu'il fera lors du face à face, sauf si les investigateurs évoquent le livre ou l'un de ses frères. Dans ce cas là il fixera l'investigateur en question dans les yeux et lui dira des choses insensées à propos d'un mort pas mort et d'un disparu pas disparu. Si l'investigateur insiste Frank Dunwall a une crise d'épilepsie et meurt dans les minutes qui suivent.

La maison familiale des Dunwall :

C'est un lieu à l'abandon depuis de nombreuses années et qui n'a jamais plus accueilli personne. Dans le cas d'une fouille rapide, les investigateurs ne trouveront rien. Si une fouille approfondie est exécutée, il est possible de retrouver des cendres d'anciens livres brûlés ainsi qu'une trappe dissimulée à l'aide d'un bouton sur la cheminée.

Si les investigateurs descendent par la trappe, ils devront faire attention à l'atterrissage qui se ferait dans un piège à ours. Une fois cette grossière tentative de défense passée, les personnages se retrouvent dans ce qui ressemble à un laboratoire d'expériences particulièrement horribles. Du sang macule le mur du fond, des flacons contenant toute sortes de choses étranges sont renversés par terre et un bureau en désordre est placé à quelques mètres de la trappe. Sur le bureau les investigateurs peuvent voir toute sortes d'objets brûlés qui semblent dater d'un certain temps. En cherchant bien ils peuvent trouver un papier qui n'a pas brûlé entièrement. Il est écrit sur ce dernier :

"... fin trouvé ! Après tout ce temps j'ai enfin réussi ! Bientôt, mon rêve s'accomplira ! Après tout, il ne faut pas grand chose, se procurer une quelconque victime n'est pas un problème. A l'inverse, construire cette chose ne sera pas une partie de plaisir." Le papier est signé END.

Il s'agissait de l'ancien laboratoire d'Edward, c'est dans celui là même qu'il a mené sa dernière bataille. Il est possible que les investigateurs pensent cet END responsable des crimes, laissez les s'enfoncer encore plus !

Les catacombes de l'église :

Les catacombes ne sont pas inondés. Ils sont néanmoins très difficiles d'accès car de jour le révérend est en permanence présent dans l'église, et de nuit l'église est verrouillée. La porte ouvrant vers les catacombes est également verrouillée. Il est possible de crocheter la porte ou de subtiliser les clés sur le révérend.

Si les investigateurs arrivent à pénétrer dans les catacombes, faites leur une description lugubre des lieux, à peine éclairés par quelques bougies qui ne devraient pas être allumés. Au fond de ces lieux repose sur un piédestal un gros livre noir à reliure de cuir. Tous les investigateurs peuvent ressentir l'énergie maléfique qui se dégage du livre.

Si l'un d'entre eux le touche, toutes les bougies s'éteignent et les dépouilles de plusieurs anciens habitants de Carsi commencent à s'animer dans leurs cercueils de bois. Au bout de plusieurs lentes secondes, les cercueils volent en éclat et les investigateurs se retrouvent en face de plusieurs morts-vivants. Une fois cette épreuve dépassée (quoi ? les investigateurs sont encore en vie ?) il est possible de s'emparer du livre.

Encore plus loin :

Le livre :

Une fois le livre récupéré, il est possible de l'ouvrir (oui je sais cette phrase possède un intérêt formidable). L'investigateur qui l'ouvre verra des pages entièrement blanches, mais s'il s'arrête sur l'une d'elle, il verra la page se couvrir une écriture fine à l'encre noire qui lui souhaitera le bonjour.

Il est possible grâce à ce livre de converser avec Edward Dunwall. Il se présentera comme Edward Dunwall en omettant volontairement son deuxième prénom (qui pourrait faire comprendre aux investigateurs qu'il est END). Le prisonnier se montrera très courtois et n'hésitera pas à donner des informations pour éclaircir le mystère (informations qu'il donnera au compte-goutte, il se fera passer pour une victime et dira qu'il s'est retrouvé enfermé dans le livre pour avoir essayé d'empêcher son frère de se plonger plus profondément dans la sorcellerie). Si les investigateurs lui parlent de la cachette de la maison Dunwall, il dira qu'il s'agissait du laboratoire d'Eric.

Il ne dira pas non plus que si quelqu'un écrit son propre nom dans le livre, sa place sera échangée avec celle du prisonnier. Edward fera tout ce qui est en son pouvoir pour tromper les investigateurs et les forcer à se présenter. Parions qu'il y arrive.

Edward Nathaniel Dunwall :

C'est un sorcier psychopathe débordant de puissance. S'il sort du livre, et uniquement à ce moment là, il se présentera comme Edward Nathaniel Dunwall, END. Il n'attaquera jamais les investigateurs directement (sauf pendant la scène finale) mais leur faussera vite compagnie afin de retourner à son but premier : appeler Yog-Sothoth. Et pour ça, il lui faut un dernier sacrifice. Après tout, son frère à été plutôt appliqué.

Si aucun investigateur ne se retrouve à la position du sacrifice humain, il est fort probable qu'Edward déclenche lui même le sacrifice en s'accaparant le contrôle de l'un d'entre eux, et tant pis s'il n'y a pas de comédiens...

Communiquer avec Olai :

Le ver n'attaquant que de nuit, il est possible de communiquer avec lui de jour (après une possible attaque). Si les investigateurs veulent se renseigner sur lui, les baratinera en leur racontant toutes sortes de choses inutiles, sauf si le livre ou Edward sont évoqués. Dans ce cas là il mettra les investigateurs en garde, le soir même il s'occupera d'eux.

Si les investigateurs essaient de l'agresser, il contre-attaquera sans ménagement (pas de bons sentiments cette fois). Si les investigateurs essaient de le faire arrêter par les forces armées de la ville, elles ne croiront pas leur version de l'agression. S'ils essaient de le faire arrêter par les forces de police de Carsi, nul doute qu'il ne restera pas grand chose d'eux...

Interroger un habitant de Carsi sur le livre : très mauvaise idée, cela mettrait la puce à l'oreille du vieux Weskley qui entend tout se qui se dit en ville. Les réactions directes peuvent être très différentes : méfiance, énervement, mensonge en bloc ...

Fuir la ville : c'est l'idée la plus intelligente à avoir. Cette fois, rien n'empêche les investigateurs non-ensorcelés de ne pas partir et oublier cette ville de psychopathes. Enfin c'est quand même le moins drôle.

Acte III

Dernière péripétie :

Plusieurs moyens existent pour parvenir à la fin de ce scénario :

Un investigateur subit son sixième rêve : il viendra donc de son plein grès sur la place de l'église, suivis ou non des autres investigateurs et d'Edward. Tous les villageois se réuniront autour de la place et Olai fera son entrée. Rien ne vous empêche de repousser l'échéance du rêve si vous trouvez ça préférable.

Edward ensorcèle un investigateur pour le sacrifier : Edward jette un sortilège d'hypnose sur l'un des investigateurs, le forçant à le suivre jusqu'à la place de l'église. Avant qu'il n'ai pu le massacrer, les villageois approchent et Olai fait son entrée.

Les villageois choisissent une victime : au bout d'une semaine, ou à cause d'un déclencheur, les villageois emmènent de force un investigateur sur la place de l'église. Tous les villageois sont présents et Olai fait son entrée. Pareillement, vous pouvez retarder l'échéance de la folie des villageois.

Pour conclure :

Olai fait son entrée sur la place de l'église sous les chants de sacrifice des habitants de Carsi. La première chose qu'il fait est de poser son chapeau sur le sol, à l'entrée de la place. Ensuite il s'avance doucement vers la victime.

Au fur et à mesure qu'il s'approche du centre de la place, les chants deviennent de plus en plus forts jusqu'à ce qu'Eric apparaisse devant la colonne (Si Edward est sur place il n'intervient pas, mais ses yeux se rivent sur son frère). Arrivé en face de la victime, le ver change d'apparence.

A ce moment là, si les villageois tenaient de force un investigateur, ils le lâchent. Si l'investigateur est sous le contrôle de son rêve, Olai l'exécute froidement. S'il a réussi à s'en libérer ou qu'il s'agit d'une victime toute autre, les villageois lui apportent une épée en argent. En tant qu'adversaire, il a droit à un dernier combat.

S'en suit un duel dont les conséquences sont prévisibles s'il n'est pas interrompue. Au début du duel, Edward se met à incanter. Dès le moment où une personne meurt sur la place, une intense lumière jaillie de la colonne vers le ciel. A ce moment là, Edward sourit et invective son frère en lui disant que toutes ses directives n'étaient que les fruits de sa manipulation pour appeler Yog-Sothoth. Seul l'invocation finale manquait.

Après ces paroles, le ciel s'assombrit et une intense lumière apparaît au dessus des nuages de Carsi. Edward tombe à genoux et éclate de rire. Décrivez la scène en prenant tout votre temps, insistez sur l'effet dramatique de la situation. C'est le moment que choisit Olai pour s'éclipser, en prenant bien soin de récupérer son chapeau.

Le seul moyen de renvoyer Yog-Sothoth est de s'en prendre à la colonne ou d'abattre Edward, le lien qui guide le Dieu extérieur vers notre monde. Dans le premier cas, la lumière dans le ciel semble refoulée et Edward laisse éclater sa fureur. Il prononce une incantation et le fantôme est balayé de la réalité. Ensuite il s'en prend aux investigateurs, il faut s'en débarrasser. Dans le second cas, c'est après la mort d'Edward que la lumière disparaît derrière les nuages, et Eric peut s'en aller en paix.

Après la mort d'Edward, les villageois semblent comme réveillés d'un état second et ne semblent pas se rappeler de quoi que ce soit concernant le fantôme.

Maintenant il va falloir trouver une explication à tout ça...

Fin alternative :

Si Edward n'est pas libéré du livre (pour une quelconque raison), faites en sorte qu'il apprenne aux investigateurs comment appeler Yog-Sothoth (il devra préciser pour le sacrifice). Si les investigateurs refusent de cautionner l'appel d'une créature si malveillante, faites en sorte qu'Edward leur apprenne comment révoquer un fantôme (chose qui ne serait possible qu'après avoir vaincu l'exécuteur d'Eric) ou comment bannir un ver qui marche (moins fun selon moi).

Conseils :

Bien que je n'en parle pas durant le scénario en lui-même, il faut bien entendu appliquer les règles de santé mentale. Les morts-vivants font perdre 1/1d6 points de santé mentale. Ressentir l'énergie particulière d'un lieu inflige 1 point, faire un rêve de victime 1/1d4 points, un rêve de sensible 1/1d4. Voir Edward sortir du livre inflige 1/1d4 points également. Voir Olai sous sa véritable forme inflige 1/1d10 points. Voir Eric sous sa forme spectrale coûte 1/1d4 points et enfin apercevoir la lueur sombre derrière les nuages coûte 2/1d20 points de santé mentale.

Autre chose, pensez à rendre vos personnages vivants. Il faut qu'ils soient hauts en couleur et qu'ils aient une véritable personnalité. Par exemple pour Olai, prenez une voix lente et placez quelques moments de silence dans ses phrases. Pour Edward, faites lui avoir des accès de rire dérangeants et insistez sur sa folie en le rendant bipolaire etc...

De plus, ce scénario peut être placé n'importe, c'est pour cela que le nom de la ville principale à proximité de Carsi est tu. Et il est tout à fait possible de changer les dates de ce scénario.

Compte rendu de parti :

Merci à Paul, François, Nathan et Arthur ! 5h de pur délire et de rebondissements !

Toutes nos condoléances aux familles des victimes (par ordre chronologique) :

Le Révérend Molden, découvert suicidé en ayant avalé sa langue. Il sera connu des autorités comme étant l'Ombre de Carsi. *(S'est suicidé après avoir été capturé par les investigateurs après leur découverte du livre. Il a refusé de parler. Les investigateurs le feront passer pour le tueur du petit village auprès des autorités.)*

Flint Winterfield (Nathan), découvert dans sa chambre au Hupeld's motel complètement éviscéré. *(Prof de science et petit fils d'Arkins, il a suivi l'inspecteur Lockwood dans son enquête. L'innocent par excellence qui eu le premier l'idée de faire des recherches dans la bibliothèque. Tué pendant son sommeil par Olai.)*

Frank Thomas Dunwall, mort à la suite du crise d'épilepsie dans l'asile où il a passé ses dernières années. *(Conséquence de l'insistance d'Alaud à vouloir obtenir des réponses.)*

Riddle Dante (Paul), dernière victime du tueur en série de Carsi. *(Comédien doué, il a été attiré à Carsi par Eric. Il a échangé sa place malencontreusement avec Edward mais à réussi à sortir du livre grâce à un stratagème. Il a affronté Olai sur la place de l'église en duel singulier, mais malgré de nombreuses blessures infligés à la créature, il a perdu.)*

Le Vieux Weskley et plusieurs habitants du village, écrasés par la colonne de pierre de la place de l'église à l'occasion visiblement d'une fête locale. *(Edward à raté son coup en voulant foudroyer Alaud lors de la scène finale. La colonne s'est abattu sur les pauvres villageois.)*

Edward Nathaniel Dunwall, mort dans des circonstances mystérieuses. *(Abattu froidement d'une unique balle dans la tête par Alaud.)*

Félicitation aux survivants :

John Lockwood (Arthur), inspecteur de police chargé de retrouver et d'arrêter l'Ombre de Carsi. Suspendu néanmoins après la débâcle produite au village. *(Plusieurs exploits remarquables, notamment deux zombies abattus dans les catacombes de Carsi et un trou dans le chapeau d'Olai.)*

Alaud (François), tueur à gage de la mafia chargé de retrouver l'Ombre de Carsi après le meurtre d'Arkins, qui blanchissait de l'argent sous couvert de produire des pièces de théâtre. Encore en chasse d'Olai. *(Il a abattu END d'une balle en pleine tête, il a ensuite déserté la ville.)*