

**Jusqu'à ce que la mort nous rassemble.**

**Un scénario pour  
Château Falkenstein**

**par**

**Thibaut Hair**

**Très librement inspiré de l'excellent comic book**

*Victorian Undead: Sherlock Holmes VS zombies*

**de Eddington et Fabri**

# PREMIERE PARTIE :

## LA MARQUE DU SERPENT

### PROLOGUE

*Où le lecteur prend connaissance des événements précédents...*

La petite ville de Stonegate, dans le sud de l'Angleterre, a été le témoin de faits tragiques trois années avant le début de cette histoire. En 1857, John Harmond, capitaine de la marine marchande, vient prendre une retraite bien méritée dans son village natal, après une vie passée à parcourir les Sept Mers. Dans ses bagages il ramène une amulette de jade achetée en Chine et dont il ignore la véritable nature : le Médaillon du Serpent est en effet un antique et puissant artefact sensé non seulement pouvoir apporter puissance et gloire à celui qui le détient, mais également procurer la vie éternelle à qui sait l'utiliser.

Quelques mois plus tard, le capitaine Harmond décède d'une crise cardiaque et le notaire de la ville, William Hill, est chargé de faire l'inventaire de ses biens, dans l'attente du règlement de la succession. Doté de quelques connaissances en occultisme, il se doute de la valeur de l'amulette et la dérobe. Il se confie à ses amis, le docteur Francis Graves, lady Sophia Huntington et Patrick MacAllister, le juge local, et ensemble ils découvrent, après de longues recherches, la légende qui entoure les pouvoirs du médaillon. Ils jurent de garder secrète leur découverte, mais aucun d'entre eux n'étant thaumaturge, ils font appel à un sorcier de la Golden Dawn, Richard Hartman. Celui-ci comprend rapidement la façon d'utiliser le pouvoir contenu dans l'artefact, mais décide de le garder pour lui. Alors qu'il tente de repartir pour Londres, les conspirateurs l'interceptent et, à l'issue d'une violente dispute, le notaire le tue. Estimant que tout cela est allé trop loin, Graves décide de se retirer et quitte le groupe. William Hill, craignant que le médecin ne le dénonce, parvient à convaincre ses amis qu'ils ne seront en sécurité qu'une fois Francis Graves réduit au silence. La nuit suivante, un mystérieux incendie se déclenche sur l'île où habite Graves et une explosion détruit en grande partie sa demeure. Les corps de Graves et de sa femme Lucy ne seront jamais retrouvés...

En réalité, le médecin a survécu mais est devenu fou de chagrin quand il a retrouvé son épouse morte. Depuis, terré dans un repaire souterrain aménagé en laboratoire, il mène des expériences impies dans l'espoir de ramener à la vie celle qu'il aime et dont il a conservé le corps. Accessoirement, un profond sentiment de vengeance l'anime aussi... Il est, malgré de nombreux échecs, tout proche du but. En fait, il ne lui manque qu'une chose pour accomplir son grand œuvre : le Médaillon du Serpent.

# CHAPITRE 1

*Où l'on découvre une charmante petite bourgade...*

Stonegate est une petite ville côtière du sud de l'Angleterre qui s'est développée autour d'un port de pêche, fournissant l'activité principale des habitants du lieu. On y trouve deux pubs, une église, une petite gare et même une modeste bibliothèque. Dans la partie orientale de la ville on trouve également les ruines d'un château médiéval surplombant la mer.

En cet été 1860, les Personnages, tous encore enfants, viennent de faire connaissance et de se lier d'amitié avec Kate, une jeune fille de leur âge plutôt garçon manqué qui les entraîne depuis quelques jours dans toutes sortes d'aventures et de périples dans les environs.

Voici certains événements auxquels ils pourront assister durant leurs premiers jours à Stonegate, selon les actions qu'ils entreprendront :

Jeudi 18 juillet 1860 : Kate les entraîne dans une partie de pêche et un pique-nique au bord de la rivière qui passe au nord de la ville. Elle en profite pour leur parler de la légende du navire espagnol de Spanish Creek (voir samedi 20 juillet). De retour en ville, ils passent près de l'ancienne maison du capitaine Harmond (Kate pourra leur donner quelques détails sur ce vieux marin qui était une véritable figure locale et dont elle a quelques souvenirs). Ils apercevront William Hill en grande discussion avec le fils aîné de John Harmond. Apparemment, tout le contenu de la maison sera vendu aux enchères le lundi suivant, mais il manque certains objets pourtant indiqués sur l'inventaire après décès établi par le notaire.

Vendredi 19 juillet 1860 : Kate décide de leur faire visiter les ruines du vieux château, malgré les risques (pierres branlantes, chemin de ronde couvert de mousse glissante... impliquant des prouesses d'AGILITE pour ne pas tomber et se blesser). Elle en profite pour leur parler des seigneurs de Stonegate dont elle a une vision très romantique et sans doute totalement fautive et dénigrera les parvenus (la famille Huntington) qui ont racheté le château, une partie des terres et la grande propriété située à l'extérieur de la ville au XVIII<sup>ème</sup> siècle après avoir fait fortune dans le commerce triangulaire.

Du haut du château, ils auront une vue exceptionnelle sur la ville, la mer et deux petites îles au large (Kate leur apprendra qu'on les surnomme les « Sœurs solitaires » et que la plus grande est maudite, tous ceux qui ont voulu y vivre étant morts dans des conditions troubles mais toujours violentes).

Le soir, Le père de Matthew pourra confirmer la légende des Sœurs solitaires, tout en ajoutant qu'il ne croit pas un instant à ces sornettes.

Si l'un des Personnages s'est blessé, il aura droit à un sermon de la part de ses parents qui lui interdiront de revoir Kate, qui exerce selon eux une mauvaise influence sur lui et devra trouver une astuce pour quitter la maison le lendemain.

Samedi 20 juillet 1860 : Dès l'aube, en route pour Spanish Creek où la légende veut qu'un galion espagnol de l'Invincible Armada soit venu s'échouer en 1588. On raconte qu'il transportait un véritable trésor en pièces d'or et d'argent destiné à assurer la fidélité à la Couronne espagnole de certains nobles anglais, une fois que l'invasion de l'Angleterre aurait commencé. Et, bien évidemment, ce trésor n'a jamais été retrouvé ! Kate leur racontera aussi comment son arrière-grand-père avait trouvé un poignard provenant du navire que les courants avaient entraîné vers une des grottes immergées à marée haute qui sont nombreuses au pied des falaises. C'est aux Personnages de décider s'ils sont suffisamment téméraires pour tenter une telle expédition avec le risque de voir la grotte être inondée avant qu'ils ne ressortent s'ils tardent trop (sans surprise, Kate sera immédiatement partante pour cette aventure si on le suggère).

Alors qu'ils s'apprêtent à quitter la plage, leur route sera bloquée par un énorme chien noir à l'air menaçant (prouesse de COURAGE pour pouvoir réagir face à cette menace imprévue). Au bout d'un moment de grande tension un inconnu au crâne rasé (il s'agit d'Harold Morton, l'homme de main de Francis Graves) sifflera pour appeler la bête avant de poursuivre son chemin sans un mot.

Dimanche 21 juillet 1860 : les Personnages se retrouvent à l'église pour l'office dominical. Ils aperçoivent de loin Kate, qui pour une fois porte une robe, accompagnée par une vieille femme vêtue avec soin. Etrangers à la ville, ils se retrouvent installés entre leurs parents dans le fond de l'église alors que Kate s'est placée au premier rang. A la fin de la cérémonie la vieille femme leur jette un regard inquisiteur tandis qu'elle sort avec Kate.

Les Personnages sont libres d'agir comme bon leur semble pour le reste de la journée, sans Kate pour leur souffler des idées. Cela peut être l'occasion d'explorer la ville et le port et aussi de glaner quelques renseignements supplémentaires sur le capitaine Harmond ou les histoires dont leur a parlé leur amie.

Lundi 22 juillet 1860 : Kate retrouve les Personnages et s'excuse pour l'attitude un peu froide de sa grand-mère, chez qui elle vit depuis la mort de ses parents. C'est un sujet sensible pour la jeune fille et elle n'aura pas le cœur à proposer des idées de promenades, mais elle acceptera toutes les propositions de ses amis... y compris de se rendre à la vente aux enchères dont ils ont entendu parler quelques jours plus tôt.

La salle des ventes de Stonegate est transformée en véritable caverne aux trésors avec tous les objets exotiques ramenés par le capitaine Harmond de ses voyages : masques africains, parures de plumes, animaux empaillés, énormes coquillages, armes blanches, cartes marines et instruments de navigation... Les Personnages apercevront William Hill qu'ils ont déjà croisé, en grande discussion avec le juge MacAllister, réputé pour sa sévérité. S'ils se renseignent auprès du jeune assistant du commissaire-priseur au sujet des objets disparus, ils apprendront qu'une caisse contenant des objets chinois (un bol et un vase en porcelaine, une tunique en soie, un médaillon de jade et plusieurs estampes) n'a pas été retrouvée.

Et, s'ils sont attentifs, ils pourront repérer dans un coin de la salle l'inconnu au crâne rasé de la plage. Il ne participera pas aux enchères, et quittera la salle à la fin de la vente avec un air déçu, comme s'il s'attendait à autre chose.

S'ils tentent de le suivre et qu'ils ne se font pas repérer (prouesse de DISCRETION pour passer inaperçus), ils perdront sa trace dans la foule qui se trouve sur le port.

Le soir, leurs parents respectifs semblent plutôt excités d'avoir reçu une invitation de lady Huntington pour une garden-party qui doit se tenir le lendemain après-midi. Ils ne s'expliquent pas cette proposition de la part d'une lady inconnue, mais ont décidé de s'y rendre avec leurs enfants.

Mardi 23 juillet 1860: Dès le petit matin c'est le branle-bas de combat chez les parents qui insistent pour que leurs enfants soient « présentables » et leur rappellent en boucle toutes les règles de savoir-vivre indispensables en présence de la noblesse.

Leurs fiacres les déposent devant un magnifique petit manoir donnant sur un parc arboré et un étang. De nombreux invités sont déjà présents et de petits groupes se forment ici et là. Les Personnages vont saluer leur hôtesse, qui n'est autre que la grand-mère de Kate ! Leur amie les sort de ce mauvais pas en leur faisant visiter la demeure. Elle ne leur avait pas révélé plus tôt ses origines familiales, car elle a honte de tout cet argent que sa grand-mère possède et de la façon dont sa famille l'a obtenu.

A la fin de l'après-midi, les Personnages repartent avec leurs parents et, une fois en ville, découvrent qu'un incendie a eu lieu. S'ils veulent aller voir le sinistre de plus près il leur faudra d'abord déjouer la vigilance de leurs parents avant de pouvoir se fondre dans la foule des badauds. Ils pourront apprendre qu'il s'agit de la maison du juge Patrick MacAllister et que celui-ci est mort dans l'incendie. S'ils sont méfiants et posent des questions au sujet de l'inconnu au chien, plusieurs témoins se rappelleront l'avoir croisé juste avant le drame. Mais s'ils jouent trop aux curieux ils risquent d'attirer l'attention des agents de police présents qui auront à leur tour de nombreuses questions à leur poser.

## CHAPITRE 2

*Où l'on explore une île maudite...*

Mercredi 24 juillet 1860 : Au matin, les Personnages peuvent décider de retourner chez le juge pour mener une enquête plus approfondie sur les lieux. S'ils ne l'ont pas appris la veille et qu'ils posent les bonnes questions, ils découvriront que l'inconnu au crâne rasé se trouvait près de la maison juste avant l'incendie.

A moins de se montrer très malins, il leur sera sans doute impossible d'enquêter sur les relations entre MacAllister et William Hill. Rappelez-vous que ce sont des enfants à qui les adultes ne porteront pas d'attention ou n'auront pas la volonté de les aider. Dans le cas où ils trouveraient un moyen d'en apprendre quand même plus, ils découvriront que les deux hommes se connaissaient depuis plusieurs dizaines d'années, mais que leurs relations étaient devenues plus distantes trois ans plus tôt, après la mort de leur ami commun, le docteur Francis Graves.

A ce moment-là, ils seront rejoints par Kate qui a une surprise pour eux : elle a « emprunté » une barque et aimerait bien que les garçons rament jusqu'aux Sœurs solitaires, juste pour vérifier si elles sont bien hantées comme on le prétend...

La traversée jusqu'à la plus grande des îles sera physiquement rude et les Personnages devront sans doute se relayer pour y parvenir. Une fois sur place Kate prendra la tête de l'expédition pour traverser la forêt qui recouvre l'îlot jusqu'à une maison en ruine, située sur la côte occidentale de l'île, sans doute endommagée par un incendie ancien et disparaissant peu à peu sous la végétation. Elle leur expliquera qu'un médecin et sa femme vivaient ici autrefois et qu'ils ont été tués tous les deux dans un incendie, elle ne sait plus trop quand.

Après avoir ajouté que la maison est sans doute hantée, suite au drame qui s'est déroulé ici, Kate leur proposera d'explorer les lieux.

### Rez-de-chaussée :

1 : **hall d'entrée**. Un escalier monumental et désormais branlant permet d'accéder à l'étage. Il y a deux portes sur le mur ouest, menant au fumoir (2) et au petit salon (3), une autre sur le mur nord, à droite de l'escalier, permet d'accéder à l'office (5). Le mur oriental est effondré en deux endroits, révélant la salle à manger qui se trouve derrière (4). De nombreux débris jonchent le sol de la pièce, dont les restes d'un lustre qui devait autrefois orner le plafond du hall.

2 : **fumoir**. On y trouve les restes de fauteuils en cuir moisis et une petite table. Les nombreux livres qui ornaient les deux bibliothèques disposées de part et d'autre de la porte sur le mur nord, menant au petit salon (3) sont depuis longtemps réduits à l'état de lambeaux. Une autre porte, sur le mur est, permet d'aller dans le hall (1).

3 : **petit salon**. Il contient du mobilier décrépit (table, chaises, guéridon). Une porte au sud communique avec le fumoir (2), une autre à l'est, avec le hall (1).

4 : **salle à manger.** Cette pièce est celle qui est la plus endommagée du rez-de-chaussée. Une prouesse d'INSTRUCTION permettra même de déduire que c'est ici que l'incendie a débuté. Une partie des murs s'est effondré (en deux endroits au niveau du hall et tout l'angle nord-est de la pièce, ce qui permet éventuellement d'entrer ou de sortir de la maison par-là). Le plafond situé au sud-ouest de la salle à manger est également tombé, révélant les pièces plongées dans la pénombre de l'étage (réussir à monter en passant par-là permet d'accéder au bureau (11) à condition de réussir une prouesse d'AGILITE ou de PHYSIQUE). Le mobilier restant (grande table, chaises, buffet contenant encore de la vaisselle) est en très mauvais état. Au-dessus de la cheminée sur le mur est, se trouvait un grand portrait de couple pratiquement effacé par les intempéries. On y devine tout juste la silhouette d'une femme brune en robe rouge tenant le bras d'un homme aux traits indistincts.

5 : **office.** Deux portes permettent de se rendre dans la salle à manger (4) à l'est et dans le hall (1) au sud. Un escalier en colimaçon placé dans le coin nord-ouest permet de descendre vers le sous-sol de la maison (12) ou de monter vers la cuisine (7) et un monte-plat actionné par une poulie est placé dans l'angle nord-est. Il permet de monter vers l'étage, mais seule Elisabeth sera assez petite pour s'y glisser si les Personnages souhaitent l'utiliser comme un ascenseur.

#### Étage :

6 : **galerie.** Une balustrade branlante entoure le vide de la cage d'escalier, formant une petite galerie desservant les différentes pièces de l'étage. On trouve une première porte au nord (vers la cuisine, 7), une deuxième à l'ouest (vers la chambre, 8) et une troisième au sud-est (vers le bureau (11)).

7 : **cuisine.** Le monte-plat du rez-de-chaussée (5) aboutit ici, dans l'angle nord-est de la pièce. Une porte conduit vers la galerie (6) au sud et une autre vers la chambre des domestiques (10) à l'est. Tout semble resté en l'état ici et on peut y trouver des ustensiles de cuisine et de la vaisselle.

8 : **chambre.** Une porte permet d'accéder à la galerie (6) à l'est et une seconde à la salle de bain (9) sur le mur nord. On trouve un lit à baldaquin dont les draps et le matelas ont pourri, deux tables de chevet, une commode et une armoire vides, les restes d'un grand miroir qui s'est brisé en tombant au sol. Une prouesse de PERCEPTION permettra de découvrir sous le lit un pendentif derrière lequel est gravé « Pour Lucy, avec tout mon amour. F. »

9 : **salle de bain.** Une petite pièce équipée d'une baignoire à pieds de lion. Une porte communique dans le mur sud avec la chambre (8).

10 : **chambre des domestiques.** Une porte sur le mur ouest permet de se rendre dans la cuisine (7). L'angle nord-est de la pièce a visiblement souffert de l'incendie qui s'est déclenché juste en dessous et le plancher ne paraît pas très sûr dans cette zone. On trouve dans cette chambre un lit, une commode (dans laquelle se trouvent encore des vêtements féminins en mauvais état) une petite table et une chaise. Sous la commode a glissé une lettre en partie roussie par le feu et adressée à un certain Steven Faraday. Par la fenêtre située au nord on peut apercevoir à travers les arbres un petit bâtiment de bois situé à environ deux cents mètres de la maison.

11 : **bureau.** La porte située sur le mur ouest est coincée et difficile à ouvrir. La forcer sera dangereux, car elle donne sur le vide, le plancher s'étant effondré à l'étage inférieur. La pièce contient un bureau à cylindre, une table, un fauteuil en cuir moisi, une large bibliothèque

contenant encore des ouvrages médicaux et scientifiques en très mauvais état. Différents papiers (partant en lambeaux dès qu'on les touche) pourront y être trouvés, confirmant qu'un médecin du nom de Francis Graves et son épouse Lucy vivaient ici au moment de l'incendie. L'adresse de l'ancien cabinet médical de Graves à Stonehaven pourra également être découverte : il s'agit de la même que celle de la pension de famille où logent le jeune Jake et sa mère.

12 : **sous-sol**. Il s'agit d'une grande pièce creusée sous la maison. On y accède par l'escalier qui se trouve dans l'office (5). Elle est vide mis à part des étagères de bois disposées sur tous les murs et semble plus propre que le reste de la demeure (Graves s'en est servi comme premier laboratoire avant de déménager vers une nouvelle cachette plus propice à ses expériences). Une porte dans le mur ouest permet d'entrer dans la glacière (13). Une prouesse de PERCEPTION permettra de trouver dans le sous-sol un morceau de papier déchiré, couvert d'équations tronquées et de symboles chimiques.

13 : **glacière**. Cette pièce, dont le seul accès est une porte située sur le mur est, servait autrefois de chambre froide et on pouvait y stocker des réserves de glace. Elle est désormais vide.

Si les Personnages se dirigent vers le bâtiment aperçu depuis le premier étage de la maison, ils arriveront sur la côte nord de l'île à une sorte de petit hangar sans fenêtres situé à proximité d'un ponton permettant d'amarrer un bateau. La porte du hangar est fermée par une chaîne ornée d'un gros cadenas à l'air neuf qu'il faudra crocheter ou forcer s'ils veulent entrer. Dès que la porte sera ouverte, ils auront la mauvaise surprise de voir bondir sur eux le molosse qu'ils avaient croisé sur la plage quelques jours plus tôt. Le chien est agressif, mais pourra être amadoué facilement s'ils ont pensé à emporter quelques provisions avec eux. Sinon il faudra trouver un moyen de le semer ou renoncer à entrer dans le hangar.

A l'intérieur, on y trouve tout un bric-à-brac de vieux outils, matériel de pêche, bidons d'huile, pots de peinture... Une caisse contient cependant de mystérieux instruments de verre poussiéreux, cornues et athanors dont l'usage ne pourra pas être deviné. Sur une étagère traîne également un livre abandonné (rédigé en allemand par un certain Viktor Frankenstein et annoté rageusement en anglais par une main inconnue qui qualifie de fadaïses les thèses soutenues dans l'ouvrage).

Il n'y a rien d'autre à trouver sur l'île pour l'instant et les Personnages vont devoir rentrer chez eux avant la tombée de la nuit.

## CHAPITRE 3

*Où l'on assiste à une expérience interdite...*

Jeudi 25 juillet 1860: Avec ce qu'ils ont découvert sur l'île et dans la maison de Graves, les Personnages ont plusieurs pistes possibles à explorer.

Enquêter sur Francis et Lucy Graves sera aisé: beaucoup d'habitants de Stonegate se souviennent d'eux et tous les témoignages recueillis seront unanimes sur le fait qu'il s'agissait de gens vraiment bien et que la tragédie qui les a frappé a été un véritable choc pour la population entière de la petite ville. Si on pose des questions plus spécifiques il est possible d'apprendre que le médecin était très proche du juge MacAllister et de William Hill. La bibliothèque permettra également de mettre la main sur de vieux articles de journaux mentionnant le fait que suite à l'incendie les corps du médecin et de sa femme n'ont pas été retrouvés; l'hypothèse avancée à l'époque étant qu'ils avaient sauté de la falaise proche pour échapper aux flammes et avaient été emportés par le courant. L'origine de l'incendie reste floue, mais certains articles mentionnent une explosion qui aurait mis le feu à la maison.

Aucun ouvrage de la bibliothèque ne pourra, en revanche, permettre de déchiffrer les formules inscrites sur le papier trouvé dans le sous-sol de la maison sur l'île. Cependant, si Matthew le montre à son père il pourra apprendre qu'il s'agit d'une partie d'une formule chimique très complexe dont la composition peut faire penser à une sorte de médicament agissant sur le cerveau.

Le cabinet médical de Graves n'existe plus et a été remplacé par la pension de Mrs. Madison. En questionnant la logeuse, il sera possible d'apprendre qu'elle a conservé quelques affaires datant de l'époque du cabinet et qui n'ont jamais été réclamées par personne (elle croit d'ailleurs se souvenir que le médecin n'avait pas d'héritier ou de famille proche). Tout ça doit encore se trouver au grenier... Et, en effet, une petite malle contient quelques instruments médicaux, un petit portrait de Lucy, divers papiers sans grand intérêt, mis à part un courrier adressé à Graves par un entrepreneur de Londres qui mentionne des aménagements à apporter pour étayer et sécuriser un tunnel reliant les deux îles des Sœurs solitaires. L'emplacement de ce souterrain n'est cependant pas mentionné.

Pour mettre la main sur Steven Faraday, l'ancien domestique des Graves, il faudra faire la tournée des pubs. Depuis l'incendie qui lui a fait perdre son emploi et qui a causé la mort de sa femme, Mary, il a sombré dans l'alcool et n'est presque jamais sobre. L'interroger sera compliqué, car ses propos sont rarement cohérents. Dans son délire éthylique il pourra néanmoins confirmer que Graves, Hill et MacAllister étaient très proches et se voyaient souvent. Il mentionnera aussi une femme avec qui ils se réunissaient parfois, mais sans qu'il se rappelle qui elle est. Faraday ajoutera qu'il lui arrivait dans les derniers temps avant l'accident d'attendre tardivement son patron avant

de le reconduire chez lui. Graves passait beaucoup de temps avec ses amis dans une maison aux volets rouges située vers les ruines du château.

Kate connaît la maison en question, puisqu'elle appartient à sa grand-mère qui la louait autrefois, même si elle est inoccupée depuis quelques années. La nuit approchant, les Personnages vont devoir ruser pour échapper une fois de plus à leurs parents et se retrouver là-bas.

La maison est vide et visiblement personne n'y est venu depuis longtemps. Une prouesse de PERCEPTION permettra de découvrir qu'une lame de parquet a été mal remise en place. Elle dissimule un petit paquet contenant un carnet ayant appartenu à Richard Hartman, le sorcier de la Golden Dawn recruté par les conspirateurs qui a habité là jusqu'à son assassinat. Le carnet contient une description du médaillon et de ses pouvoirs supposés, ainsi que le nom des membres du petit groupe et la nature du pacte qu'ils ont passé. Kate sera effondrée d'apprendre que sa grand-mère est impliquée et sortira brusquement de la maison. En la suivant, les Personnages pourront apercevoir au loin une lueur briller puis se déplacer sur l'île, avant de disparaître. Au même moment, en ville, un nouvel incendie se déclare : William Hill vient d'être tué à son tour et sa maison incendiée par l'homme de main de Graves qui s'est de plus emparé du médaillon. Si les Personnages décident de se rendre sur l'île, il leur faudra une embarcation et ils risquent alors de croiser l'assassin sur le port. Celui-ci repart rapidement à bord de son propre bateau et met le cap sur l'île.

Une fois là-bas, il faudra que les Personnages réussissent à le suivre discrètement, en se guidant sur la lueur de sa lanterne. Il les conduira malgré lui dans les bois jusqu'à l'entrée du souterrain reliant la grande et la petite île. Il y fait sombre et humide et le chemin est semé d'embûches (trous heureusement peu profonds, pierre affleurant sur le sol, plafond de hauteur inégale...). Au bout du tunnel, une échelle de bois permet de ressortir à proximité d'une serre remplie de plantes exotiques que Graves utilise pour ses expériences. Non loin de là se trouve une grande cabane qui sert à Graves de laboratoire et où il passe tout son temps.

Alors qu'ils sont en train d'explorer les lieux, sans doute avec la plus grande prudence, ils seront surpris par l'homme au crâne rasé qui les forcera à pénétrer dans la cabane sous la menace d'un revolver dont il n'hésitera pas à se servir si les Personnages tentent de s'enfuir. A l'intérieur, ils traverseront une grande pièce encombrée de cornues, d'alambics et autre matériel de chimiste dans lesquels passent ou chauffent des liquides colorés. Un grand tableau noir couvert de formules mathématiques semblables à celles trouvées sur le fragment de papier dans la maison de Graves occupe tout un mur. Un escalier en colimaçon permet de s'enfoncer profondément sous terre avant de déboucher dans une caverne froide et humide remplie d'impressionnantes stalagmites et éclairée par des lampes à pétrole. Au centre de la caverne on devine les contours menaçants d'un puits naturel plongeant dans les profondeurs de la Terre.

Francis Graves se tient près d'un caisson de verre rempli de glace dans lequel on aperçoit le corps de sa femme, parfaitement conservé par le froid et les produits chimiques qui lui ont été injectés depuis trois ans. Il se parle à lui-même en effectuant les derniers réglages d'une installation complexe faite de tubes de caoutchouc reliant le cadavre à divers récipients remplis d'un étrange sérum verdâtre et d'un ensemble de miroirs orientables destinés à capter la lumière de la pleine lune depuis une ouverture au sommet de la grotte, ce qui doit permettre de projeter l'ombre du médaillon du Serpent sur le corps sans vie de Lucy.

Lorsqu'il s'apercevra de la présence de Morton et de ses prisonniers, il se lancera dans un discours dément, expliquant en détail ce qu'il a l'intention de réaliser cette nuit. Si les Personnages l'interrogent sur les événements récents ou plus anciens, il ne fera aucun mystère sur ce qui l'a conduit ici et sur le fait qu'il a provoqué la mort de deux de ses anciens compagnons de conspiration. A l'évocation du rôle joué par sa grand-mère, Kate révélera malgré elle le lien de parenté qui la lie à lady Huntington. Graves entrera dans une rage folle et demandera à son homme de main de se débarrasser des intrus.

Les Personnages n'auront alors que très peu de temps pour agir s'ils ne veulent pas se faire tout simplement abattre : ils peuvent tenter de se cacher dans un recoin de la caverne, s'enfuir par l'escalier, essayer de désarmer Morton ou utiliser les produits chimiques stockés ici pour le distraire ou l'attaquer... Des coups de feu seront fatalement tirés avec pour conséquence l'explosion d'un des récipients rempli de sérum. Soufflé par la déflagration, Graves tombe dans le puits, son hurlement de frustration résonnant un moment avant de s'éteindre complètement. Morton reste indécis quelques instants pendant que les autres récipients explosent à leur tour, plongeant le cercueil de verre dans les flammes. Les Personnages peuvent en profiter pour s'échapper, après même avoir récupéré le médaillon s'ils sont vraiment téméraires et bravent le danger conjugué du feu et de Morton...

L'escalier, puis le laboratoire situé dans la cabane finiront par prendre feu eux aussi, détruisant toute trace des expériences de Graves.

De retour à Stonegate, les Personnages auront sans doute fort à faire pour expliquer ce qui s'est passé pendant la nuit. Et d'ailleurs voudront-ils raconter toute la vérité, quitte à jeter l'opprobre sur des citoyens respectables de la ville décédés récemment ? Oseront-ils révéler ce qu'ils savent au sujet de lady Huntington, au risque de faire du tort à Kate ? Ces épreuves traversées ensemble vont-elles être le fondement d'une amitié solide ou, au contraire, les diviser ?

Les réponses à ces questions – et bien plus encore – dans la deuxième partie de Jusqu'à ce que la mort nous rassemble !

## DRAMATIS PERSONNAE

LES PERSONNAGES DE L'HOTE :

Francis Graves, médecin accablé de douleur

INSTRUCTION [EXC] INVENTION [BON] MEDECINE [BON] Santé : 6

Harold Morton, homme de main dévoué

AGILITE [BON] COURAGE [BON] MELEE [BON] PHYSIQUE [EXC] Santé : 9

Sultan, chien féroce

AGILITE [BON] MELEE [BON] Santé : 5 Dommages (morsure) : 1/2/3

Katherine « Kate » Hutchinson, jeune héritière aventureuse

AGILITE [BON] COURAGE [BON] Santé : 5

## LES PERSONNAGES DES JOUEURS :

### Matthew Wilkinson

13 ans, fils de John et Emma Wilkinson. Votre père, professeur de sciences à Oxford est originaire de Stonehaven et a décidé de renouer avec ses racines le temps d'un été en y louant une petite maison. Bien que vous préférerez passer votre temps le nez plongé dans les livres et que vous soyez d'un naturel plutôt timide, vous avez réussi à vous lier d'amitié avec quelques enfants de votre âge qui passent leurs vacances dans cette petite ville.

INSTRUCTION [BON] PERCEPTION [BON] Santé : 4

### Jake MacAlister

13 ans, fils de Patrick et Frances MacAlister. Votre mère, qui est de santé délicate, est venue avec vous profiter du climat maritime à Stonehaven. Votre père, employé par une grande banque londonienne, s'est contenté d'organiser à distance votre séjour dans la pension de famille tenue par l'austère Mrs. Madison. Après avoir passé plusieurs jours à nager et à arpenter les environs dans tous les sens, vous vous êtes lié d'amitié avec quelques enfants de votre âge qui passent leurs vacances dans cette petite ville.

COURAGE [BON] PHYSIQUE [BON] Santé : 5

### Elisabeth Moore

11 ans, fille de William et Margaret Moore. Votre père est un célèbre peintre paysager qui vient chercher l'inspiration en bord de mer. Il a loué une petite maison près du port à Stonehaven et passe ses journées à travailler sur ses esquisses, vous laissant seule avec votre mère. Après quelques jours d'ennui profond, vous avez finalement rencontré quelques enfants qui passent eux aussi leurs vacances ici et, grâce à votre caractère enjoué, vous vous êtes liée d'amitié avec eux.

AISANCE SOCIALE [BON] CHARISME [BON] Santé : 4

### Louis Bellanger

13 ans, fils de Xavier et Marie Bellanger. Votre père est un riche industriel parisien qui a décidé de mettre entre parenthèse ses affaires pour se consacrer à sa famille le temps d'un tour du monde à bord de son voilier. Le voyage a bien mal débuté et, suite à une sérieuse avarie, le navire est immobilisé pour une durée inconnue à Stonehaven. Ayant rapidement fait le tour de l'auberge où vous logez vous êtes parti explorer les environs et vous vous êtes lié d'amitié avec quelques enfants de votre âge qui passent leurs vacances dans cette petite ville.

AGILITE [BON] DISCRETION [BON] Santé : 4

## **DEUXIEME PARTIE :**

### **LA MORT QUI MARCHE**

#### **PROLOGUE**

*Où le lecteur prend connaissance des événements précédents...*

Dix ans ont passés depuis les terribles événements de Stonehaven. Les quatre amis ne se sont pas beaucoup vus pendant cette période, mais ils sont restés en contact et se sont écrit régulièrement. Ce qu'ils ignorent c'est que leur passé commun va ressurgir de manière tragique et brutale avec le retour inattendu d'un vieil ennemi qu'ils croyaient mort. En effet, et contre toute attente, Francis Graves a survécu à la destruction de son laboratoire. Pour échapper à l'incendie, Morton l'a suivi dans le puits et l'a retrouvé gisant au fond du gouffre. Son corps était brisé, mais son esprit encore vif et il a ordonné à son fidèle homme de main de lui injecter directement une forte dose de son sérum dans l'espoir insensé que cela puisse le guérir. Et cela a fonctionné dans une certaine mesure puisque Graves s'est remis de ses blessures de façon extrêmement rapide, mais il y a eu des effets secondaires terrifiants : Graves est maintenant une sorte de mort-vivant au corps putréfié, bien que toujours doté d'une intelligence hors-normes. S'étant rendu compte que la science pouvait remplacer avantageusement la magie, il a passé les dix années suivantes à perfectionner son produit et a enfin atteint son but ultime : ranimer les morts ! Tapis dans les sous-sols de Londres il rassemble une armée et attend le moment propice pour frapper et se venger de ceux qui ont osé se mettre en travers de sa route...

## CHAPITRE 1

*Où l'on entrevoit un dangereux secret...*

Septembre 1870 : Les Personnages sont contactés par Kate dont la grand-mère vient de mourir et qui a plus que jamais besoin de trouver du réconfort auprès de ses amis. Elle les convie à assister à l'enterrement qui doit avoir lieu à Stonegate et il ne fait aucun doute qu'ils se rendront à cette invitation.

Ils seront reçus chaleureusement par leur amie qui est restée simple, même en étant devenue la nouvelle lady Huntington... Elle leur indiquera qu'une veillée funéraire se tiendra dans la chapelle du manoir le soir-même, avant l'enterrement dans la crypte le lendemain.

Kate a fait préparer des chambres pour chacun des Personnages et ils seront libres d'agir comme bon leur semble jusqu'au soir. Peut-être en profiteront-ils pour évoquer quelques souvenirs heureux de leur enfance, ce qui fera oublier son chagrin pour quelque temps à Kate.

La veillée rassemblera les rares derniers amis âgés de feu lady Huntington, ainsi que quelques notables de la ville venus lui rendre un dernier hommage. Il ne s'y passera rien de remarquable et la nuit qui suivra sera paisible... en apparence. Car, profitant de l'obscurité, Morton (toujours au service de Francis Graves) s'introduira dans la chapelle et injectera une dose de sérum au cadavre de lady Huntington avant de disparaître.

L'ambiance de la veille changera donc brutalement le lendemain matin, quand une domestique viendra annoncer que la porte de la chapelle a été forcée. Kate l'enverra prévenir la police de cette effraction, mais le temps que les forces de l'ordre arrivent, rien n'empêchera les Personnages d'inspecter les lieux.

Sur place, ils pourront constater que la serrure est brisée, mais à l'intérieur rien ne semble avoir été déplacé ou emporté (y compris le cercueil et le corps qu'il contient). Les agents de police feront quant à eux rapidement le tour des lieux avant de conclure à une farce commise par des gamins du coin.

L'enterrement aura lieu quelques heures plus tard et se déroulera dans le calme devant une assistance un peu plus nombreuse que la veille. Kate, très émue par la cérémonie, se retirera dans ses appartements dès qu'elle le pourra et les Personnages, livrés à eux-mêmes ne la reverront que le soir au moment du dîner, tandis qu'un violent orage gronde au-dehors.

Si les Personnages, rendus méfiants par ce qui s'est passé dans la chapelle la veille, décident de monter la garde dans le manoir ou à l'extérieur, ils seront alertés au milieu de la nuit par un cri étouffé et des bruits de lutte venant du rez-de-chaussée. Ils découvriront alors le corps mutilé du majordome baignant dans une mare de sang.

S'ils examinent le cadavre, une prouesse de MEDECINE permettra d'identifier plusieurs traces de morsures produites par une dentition humaine. Inspecter les lieux permettra facilement de découvrir des empreintes boueuses menant jusqu'à une fenêtre que le vent a dû ouvrir. A l'extérieur du manoir, remonter cette piste sera un peu plus difficile à cause de l'obscurité (les Personnages ont-ils pensé à se munir d'une source de lumière ?) et de la forte pluie qui continue à

tomber. Une prouesse de PERCEPTION sera nécessaire pour suivre les traces de pas jusqu'à la chapelle. Là, tout semble tranquille, mais s'ils descendent dans la crypte, les Personnages découvriront que le tombeau de la grand-mère de Kate est ouvert, son couvercle de pierre gisant brisé en plusieurs morceaux sur le sol. De même, le cercueil qu'il contenait a été démoli et est désormais vide.

Kate, une fois informée de ces événements tragiques, se montrera résolue à traquer et retrouver le meurtrier pilleur de tombes qui en est le responsable. Les Personnages devront se montrer persuasifs pour l'empêcher d'inspecter les abords du manoir immédiatement... ou se résigner à l'accompagner sous la pluie. Dehors, la recherche d'indices sera toujours aussi compliquée, mais les Personnages finiront par découvrir un lambeau d'étoffe provenant de la robe de lady Huntington accroché à un buisson, puis d'autres empreintes de pas dans la boue se dirigeant vers Stonegate.

A l'entrée de la ville, ils entendront des cris de terreur provenant d'une maison proche. A l'intérieur un spectacle d'horreur les attend : sous le regard terrifié de son épouse, un homme est en train de lutter désespérément contre une lady Huntington décharnée et au regard aussi mort que son corps. Le seul moyen de mettre un terme au combat est de couper ou de détruire la tête de la morte-vivante, ce qui aura pour effet de neutraliser les effets du sérum et de lui accorder – enfin – le repos éternel... Kate, si elle assiste à cette scène d'épouvante, en sera profondément choquée et nécessitera certainement certains soins pour l'aider à surmonter ce traumatisme.

Les Personnages pourront constater que l'homme a été mordu au bras, ce qui devrait inquiéter quelque peu des joueurs amateurs d'histoires de zombies... Sa femme en revanche est indemne.

Cependant, quelles que soient les précautions qu'ils prendront, il se transformera quelques heures plus tard et cherchera à dévorer toutes les personnes qu'il croisera. Les Personnages devront alors agir vite afin d'éviter que l'épidémie ne se propage à l'ensemble de la population de Stonegate.

Une fois le problème réglé, ils chercheront sans doute à savoir d'où vient ce mal étrange et comment lady Huntington a bien pu être contaminée.

Pratiquer une autopsie des cadavres contaminés ne mènera à rien, la petite ville ne disposant pas de l'équipement scientifique qui permettrait de détecter la présence du sérum dans leur organisme.

En revanche, Kate proposera de chercher des informations dans la bibliothèque du manoir. Sa grand-mère se passionnait en effet depuis plusieurs années pour le spiritisme et collectionnait les ouvrages sur les sujets les plus étranges. Ils finiront par mettre la main sur un petit livre dans lequel un certain docteur Richard Snow raconte ses voyages en Afrique et les rituels auxquels il a assisté dans certaines tribus primitives, capables selon lui de ramener les morts à la vie tout en les soumettant entièrement à la volonté du lanceur de sort. Une lettre du professeur (indiquant son adresse dans le nord-ouest Londres) envoyée à lady Huntington plusieurs années auparavant est glissée dans l'ouvrage et, si les Personnages n'en n'ont pas l'idée, Kate suggérera qu'ils partent tous rencontrer Snow dont les connaissances pourraient s'avérer cruciales...

## CHAPITRE 2

*Où l'on ne peut empêcher la mort de se répandre...*

Le moyen le plus rapide de rejoindre Londres est de prendre le train depuis la petite gare de Stonegate et c'est sans doute ce que feront les Personnages. Quoi qu'il en soit, ils seront stoppés en pleine campagne alors qu'ils se trouvent à moins d'une heure de la capitale : l'armée a reçu l'ordre de bloquer tous les accès à la ville, officiellement suite à des scènes d'émeutes violentes ayant éclatées dans plusieurs quartiers simultanément.

Au niveau du barrage les rumeurs vont cependant bon train, nombreux sont ceux qui doutent de la version officielle : les Personnages pourront entendre parler d'une terrible épidémie de choléra, d'attentats anarchistes, d'une attaque des Prussiens, d'un sortilège incontrôlé de la Golden Dawn... Il leur faudra alors trouver un moyen de contourner les militaires en faction pour poursuivre leur périple, ce qui ne devrait pas être trop difficile, vu le manque d'effectifs sur place.

Une fois à Londres ils devront faire face au chaos qui y règne : foule cherchant à quitter la ville, forces de l'ordre débordées et manquant d'informations sur la situation, scènes de panique... Pour l'instant les zombies de Graves ont été difficilement contenus au nord de la Tamise, mais tous les ponts sont fortifiés et bloqués par des soldats en armes qui ne laisseront passer personne. Le fleuve devra donc être traversé à la nage ou en empruntant une embarcation.

Une ambiance pesante règne sur l'autre rive : rues désertes, pas un bruit à part un hurlement lointain de temps en temps, tâches de sang sur certains murs... Au fur et à mesure de leur progression, les Personnages pourront être amenés à croiser quelques morts-vivants qu'ils pourront éviter ou combattre selon leur choix, mais les choses sérieuses débiteront lorsqu'ils arriveront au domicile de Snow. La porte d'entrée est fermée à clé mais plusieurs fenêtres du rez-de-chaussée ont été brisées et il est facile de pénétrer dans la maison. Il n'y a personne à l'intérieur et on peut voir un peu partout les traces d'une lutte acharnée. Une traînée sanglante mène jusqu'à la porte arrière, puis jusqu'à une ruelle proche avant de plonger dans une bouche d'égout ouverte.

En bas, suivre la piste sera plus compliqué qu'à la lumière du jour, mais les Personnages finiront par découvrir dans une section des égouts en travaux un nouveau trou dans le sol (apparemment creusé d'en dessous !) menant vers une obscurité plus menaçante encore. S'ils hésitent à aller plus loin (une prouesse de COURAGE sera sans doute nécessaire pour Elisabeth), des bruits de pas traînants et des grognements indistincts venant du tunnel qu'ils ont emprunté pour venir jusqu'ici devraient les décider à poursuivre leur exploration souterraine.

De manière inattendue, ils se retrouveront dans le grenier d'une maison ancienne et découvriront à leur grand étonnement que sous cette portion d'égouts se cache une rue médiévale pratiquement intacte, disparue depuis longtemps sous les strates architecturales successives de Londres et oubliée de tous. Ils n'auront cependant pas le temps de s'émerveiller de leur

découverte, car ils seront repérés et poursuivis par un groupe de zombies affamés sortant de plus en plus nombreux de leurs cachettes. Les Personnages n'auront d'autre choix que de fuir en luttant de façon désespérée pour ne pas se faire dévorer par la horde qui les traque. Et, alors que l'espoir (et les munitions) commenceront à leur faire défaut, ils finiront par découvrir sur un mur du tunnel une porte massive (et visiblement beaucoup plus moderne que les bâtiments qui les entourent) fermée par un mécanisme complexe d'engrenages. Ce mécanisme conçu par Graves aurait dû permettre à la porte de s'ouvrir automatiquement à l'heure prévue pour déverser dans la ville son flot de morts-vivants comme cela s'est produit en plusieurs autres points de Londres, mais il n'a pas fonctionné. Une prouesse de BRICOLAGE ou de PHYSIQUE réussie permettra d'ouvrir la porte in extremis et d'émerger dans la cave humide d'une boutique désaffectée. Toujours poursuivis, les Personnages pourront rejoindre la rue sans vraiment savoir où ils sont.

Plusieurs coups de feu tirés et une corde lancée depuis l'étage d'une maison proche leur permettront de sauver leur vie... et de découvrir qu'ils se trouvent au 221B Baker Street en présence de Sherlock Holmes et du docteur Watson. Ceux-ci se sont retranchés dans leur appartement depuis la veille en compagnie de leur logeuse Mrs. Hudson après avoir barricadé les ouvertures du rez-de-chaussée, mais même l'esprit brillant de Holmes n'a pas trouvé de solution convenable pour sortir de ce piège tandis que des zombies de plus en plus nombreux rôdent à l'extérieur.

Les Personnages pourront tenter ce qu'ils voudront pour mettre fin à cet état de siège et quitter la maison, mais ils constateront rapidement que leurs adversaires sont trop nombreux pour tous les détruire ou les éviter.

Alors que la nuit va tomber, ils entendront le bruit d'un engin à moteur s'approcher suivi par une intense fusillade. Un groupe d'une dizaine de soldats de la Section 17 (voir ci-dessous pour plus de précisions) est en train de faire le ménage dans la rue et bientôt il ne reste plus aucun zombie à proximité. Ils ne sont pas là par hasard, car ils ont reçu l'ordre de faire quitter la ville à Holmes pour qu'il rejoigne l'état-major réfugié en dehors de Londres et mette ses capacités de raisonnement au service d'une éventuelle contre-attaque. Si on leur pose la question, ils préciseront que l'ordre vient de *l'autre* Mr. Holmes, Mycroft, le frère de Sherlock.

**La « Section 17 »** est une force armée placée directement sous les ordres des services secrets de Sa Majesté et qui n'a pas d'existence officielle. Elle n'est déployée qu'en cas de crise grave, comme ce fut le cas par exemple en 1868 lors de « l'incident » du Loch Ness. Les soldats qui la composent sont triés sur le volet, surentraînés, et doté de l'équipement et de l'armement le plus moderne qui soit.

Le groupe qui escorte les Personnages est constitué de 9 soldats sous les ordres du capitaine Williams. Tous sont armés de fusils (dégâts 4/5/6) et protégés par des tenues de combat renforcées de plaques métalliques (1 point d'armure).

Ils ont également à leur disposition une automotrice à vapeur blindée, sur le toit de laquelle se trouve une mitrailleuse Gatling (dégâts 8/9/10). Ce véhicule peut accueillir 6 passagers au maximum.

Amarré au toit du Diogene's Club, un dirigeable les attend à seulement quelques rues de là, mais l'atteindre va s'avérer plus compliqué que prévu. Le groupe va subir les assauts de nombreux morts-vivants et l'automotive blindée à bord de laquelle les Personnages ont pris place va finir par être endommagée et devra être abandonnée.

A pied, leur progression sera lente et dangereuse, de nombreux morts-vivants au comportement agressif traînant dans les parages. Alors qu'ils sont pratiquement arrivés à destination, un homme aux vêtements déchirés et poursuivi par plusieurs de ces créatures les appellera à l'aide depuis une rue adjacente. Une fois les zombis mis hors d'état de nuire, les Personnages reconnaîtront leur ancien adversaire, Morton. Celui-ci est grièvement blessé et, dans un souffle, il pourra juste leur dire que Graves est toujours vivant mais qu'il est devenu complètement dément et qu'il ne projette rien de moins que de partir à la conquête du monde à l'aide de son armée des morts. Morton ne pourra pas leur en dire plus avant de succomber à ses blessures (et de se relever d'entre les morts si sa tête reste intacte...). Une prouesse de PERCEPTION leur permettra cependant de repérer des traces de boue rougeâtre sous la semelle de ses chaussures et s'ils n'y pensent pas eux-mêmes, Holmes se chargera d'en prélever un peu.

Il est plus que temps pour les Personnages de rejoindre le dirigeable dans lequel les attend Mycroft Holmes qui pourra leur faire un bref résumé de la situation pendant le trajet jusqu'au poste de commandement situé dans un manoir au nord de la capitale : l'heure est grave, car les forces armées n'arrivent pas à contenir les zombis et sont repoussées peu à peu vers la périphérie de Londres. La seule bonne nouvelle est que la famille royale a pu être évacuée à temps et que la reine est saine et sauve...

### CHAPITRE 3

*Où l'on affronte à nouveau un vieil adversaire...*

Il règne une atmosphère fébrile dans le bâtiment qui sert de poste de commandement et les Personnages y seront considérés comme des intrus encombrants par tous les militaires, diplomates, fonctionnaires ou membres des services secrets qui s'y agitent. Ils seront sommés d'attendre qu'on leur fasse signe dans une chambre isolée, tandis que Sherlock Holmes, Mycroft et le docteur Watson sont reçus pour une réunion de crise par le Premier ministre.

Quoi qu'il en soit, les Personnages ne sont pas prisonniers et ils pourront explorer les lieux s'ils le désirent et restent discrets. Ils pourront également mettre à profit cette attente pour examiner la boue prélevée sous les chaussures de Morton. Le manoir ne dispose pas évidemment d'un laboratoire, mais l'utilisation d'ustensiles de cuisine (et une prouesse de BRICOLAGE ou d'INSTRUCTION) permettra de déterminer que la glaise provient sans doute des bords de la Tamise et qu'elle contient des traces de charbon et de ce qui semble être du sang.

Holmes finira par les rejoindre, l'air soucieux. Les nouvelles sont mauvaises et ce n'est sûrement plus qu'une question d'heures avant que les dernières défenses de Londres ne tombent et que les

morts-vivants ne se répandent partout ailleurs. Il a donc préconisé une solution radicale que le Premier ministre est en train d'étudier : il s'agit de faire procéder à un bombardement intensif des zones dans lesquelles les zombies se trouvent pour les détruire par le feu sans se soucier des dégâts importants que la ville pourrait subir. En attendant, Holmes souhaite en savoir plus sur Graves, les circonstances dans lesquelles les Personnages l'ont connu et quel genre d'homme il est. Suite à leur récit, il en conclura que pour son plan fonctionne réellement et ne soit pas juste un moyen de repousser l'échéance fatale jusqu'au jour où Graves sera à nouveau en état de lever une nouvelle armée, il faut que celui-ci soit également détruit. Malheureusement, personne ne sait où le trouver...

Si on lui parle de la boue trouvée sous les chaussures de Morton et des résultats fournis par son analyse, Holmes réfléchira quelques instants avant d'annoncer que ces indices ne peuvent mener qu'à deux endroits à Londres, tous deux situés à proximité du fleuve : les abattoirs près du dépôt de chemin de fer de Charing Cross ou l'ancienne morgue à côté des entrepôts de la *Northern Coal Company*.

Ils n'auront pas le temps de débattre plus longuement de ces déductions, car Mycroft viendra alors annoncer à son frère que le Premier ministre a pris la décision de suivre son idée et que l'ordre venait d'être donné à deux navires de guerre de remonter le fleuve jusqu'à Londres pour en finir. S'ils veulent intervenir pour mettre Graves hors d'état de nuire, ils vont devoir agir vite ! Mycroft sait qu'ils n'auront jamais l'autorisation officielle de retourner à Londres, mais il dispose de suffisamment d'autorité pour les faire embarquer à bord du dirigeable et déposer où ils le souhaitent. Il pourra aussi leur fournir des armes et tout l'équipement dont ils auraient besoin, y compris un pistolet d'alarme pour signaler leur position quand il sera temps pour eux de repartir. Sherlock et Watson seront bien évidemment eux aussi de la partie et il ne reste plus qu'à décider comment répartir avec eux les recherches.

Que les Personnages choisissent d'explorer les abattoirs ou bien la morgue, ne changera rien : ils auront fait le bon choix tandis que Holmes et Watson se sont lancés sur une fausse piste en se rendant dans l'autre bâtiment.

Le lieu est lugubre et semble désert. Les Personnages pourront l'explorer sans faire de mauvaise rencontre jusqu'à ce qu'ils pénètrent dans une salle où trône un gramophone sur lequel est posé un disque portant leurs noms. En le faisant jouer ils pourront entendre la voix de Graves, comme surgie d'outre-tombe :

*« Si vous écoutez ceci c'est que je ne vous ai pas sous-estimés. Pas cette fois ! Il y a dix ans vous avez ruiné tous mes espoirs en anéantissant mon unique amour, vous avez brisé ma vie en me laissant pour mort, mais la Science finit toujours par triompher ! Je suis revenu, plus puissant que jamais et prêt à détruire ce monde dans lequel je n'attends plus rien. Et ma plus grande satisfaction est de savoir que vous serez détruits vous aussi. Adieu donc, et soyez maudits ! »*

L'enregistrement se termine par un sifflement strident et prolongé qui a pour effet d'attirer d'innombrables zombies affamés. Les Personnages vont devoir fuir devant cette menace, leurs adversaires étant trop nombreux pour être tous combattus. Il s'ensuivra une course poursuite à travers le bâtiment qui les conduira jusqu'à une pièce où le plancher fragile cédera sous leur poids. Les Personnages se retrouveront quelques mètres plus bas dans un réseau de tunnels obscurs où ils auront enfin une chance de semer les morts-vivants lancés à leurs trousses.

Ils finiront par aboutir dans le laboratoire souterrain de Francis Graves. Le lieu où il a produit en masse son sérum est rempli d'étranges récipients de verre dans lesquels passent des liquides bouillonnants, de bocaux contenant des organes humains dans du formol et d'instruments chirurgicaux tâchés de sang. Le maître des lieux, qui a repéré depuis un moment les intrus, se tient caché dans l'ombre prêt à bondir sur eux ! Ce devrait être l'occasion d'un épique combat final à l'issue duquel Graves sera enfin définitivement vaincu.

Il restera aux Personnages à retrouver le chemin menant à la surface et à signaler leur présence au dirigeable qui les attend, tandis que les navires de guerre commencent à bombarder la ville à l'aide de projectiles incendiaires depuis le fleuve tout proche...

## **EPILOGUE**

Même si Londres a été dévastée, l'empire britannique (et accessoirement le reste du monde) a survécu aux plans diaboliques de Francis Graves. Il faudra du temps pour effacer les cicatrices laissées par ce cataclysme et tenter d'oublier les scènes de cauchemar que la capitale a pu vivre, mais, en attendant, les Personnages ont attiré l'attention de personnes haut-placées qui n'hésiteront sans doute pas à faire appel à eux si une autre menace de ce genre pèse sur le pays.

Et reste une question inquiétante : comment être bien sûr que Graves a réellement été détruit, lui qui a réussi à repousser les limites de la mort au-delà de l'imaginable ?

Mais ceci est une autre histoire...

## DRAMATIS PERSONNAE

LES PERSONNAGES DE L'HOTE :

Zombies affamés :

AGILITE [FAI] PHYSIQUE [EXP] Dommages (morsure) : 1/2/3

Les zombies n'ont pas de valeur de Santé, car le seul moyen de les détruire est de les frapper à la tête ! Après toute prouesse de TIR, ESCRIME ou MELEE réussie contre l'un d'entre-eux, tirez une carte du Jeu du Destin. S'il s'agit d'un ♠, considérez que le zombie reçoit un coup à la tête et est donc mis hors d'état de nuire. Sinon, l'attaque n'aura eu aucun effet sur le mort-vivant. Si l'on précise expressément qu'on les vise à la tête, une attaque réussie entraîne automatiquement leur destruction.

Si un Personnage se fait mordre par un zombie, tirez une carte du Jeu du Destin. S'il s'agit d'un □, il ne lui restera plus qu'environ une heure à vivre avant de se transformer à son tour en mort-vivant avide de chair fraîche...

Francis Graves, savant fou :

INSTRUCTION [EXC] INVENTION [BON] MEDECINE [BON] MELEE [BON]

PHYSIQUE [EXP]

Les règles spéciales concernant les zombies (voir ci-dessus) s'appliquent aussi à Graves.

## LES PERSONNAGES DES JOUEURS :

### Matthew Wilkinson

Dix ans ont passé et, même si vous n'avez pas revu vos amis depuis, vous êtes restés en contact, échangeant des nouvelles régulières par courrier. Après avoir hésité à vous tourner vers l'enseignement comme votre père, vous avez décidé d'entamer des études de médecine et vous comptez bien devenir un jour un grand chirurgien... Même s'il vous reste encore beaucoup à apprendre pour être en mesure d'atteindre votre objectif.

DISCRETION [BON] INSTRUCTION [EXC] MEDECINE [BON] MELEE [FAI]  
PERCEPTION [BON] Santé : 6

### Jake MacAlister

Dix ans ont passé et, même si vous n'avez pas revu vos amis depuis, vous êtes restés en contact, échangeant des nouvelles régulières par courrier. A la mort de votre mère, quatre ans plus tôt, vous avez réalisé que vous n'aviez aucune envie de suivre la voie toute tracée qui ferait de vous un employé de banque et vous vous êtes engagé dans l'armée. En poste aux Indes, c'est la première fois depuis trois ans que vous revenez en Angleterre, à l'occasion d'une longue permission.

AGILITE [BON] COURAGE [BON] ESCRIME [BON] PHYSIQUE [EXC] TIR [BON]  
Santé : 9

### Elisabeth Moore

Dix ans ont passé et, même si vous n'avez pas revu vos amis depuis, vous êtes restés en contact, échangeant des nouvelles régulières par courrier. A force de travail et de persévérance, vous avez réussi à intégrer la troupe du Ballet Royal à Londres et vous avez bon espoir de réaliser un jour votre rêve de devenir danseuse étoile.

AGILITE [EXC] AISANCE SOCIALE [BON] CHARISME [BON] PERCEPTION [BON]  
PHYSIQUE [FAI] Santé : 5

### Louis Bellanger

Dix ans ont passé et, même si vous n'avez pas revu vos amis depuis, vous êtes restés en contact, échangeant des nouvelles régulières par courrier. Vous avez réussi à concilier vos goûts pour l'écriture et les voyages en devenant journaliste pour *le Soir*. A votre grand étonnement, ce choix de carrière a été bien accepté par vos parents. Vous vous trouvez depuis peu à Londres pour une série de reportages commandés par votre journal

AGILITE [BON] BRICOLAGE [BON] DISCRETION [BON] FINANCES [BON]  
INSTRUCTION [BON] Santé : 6