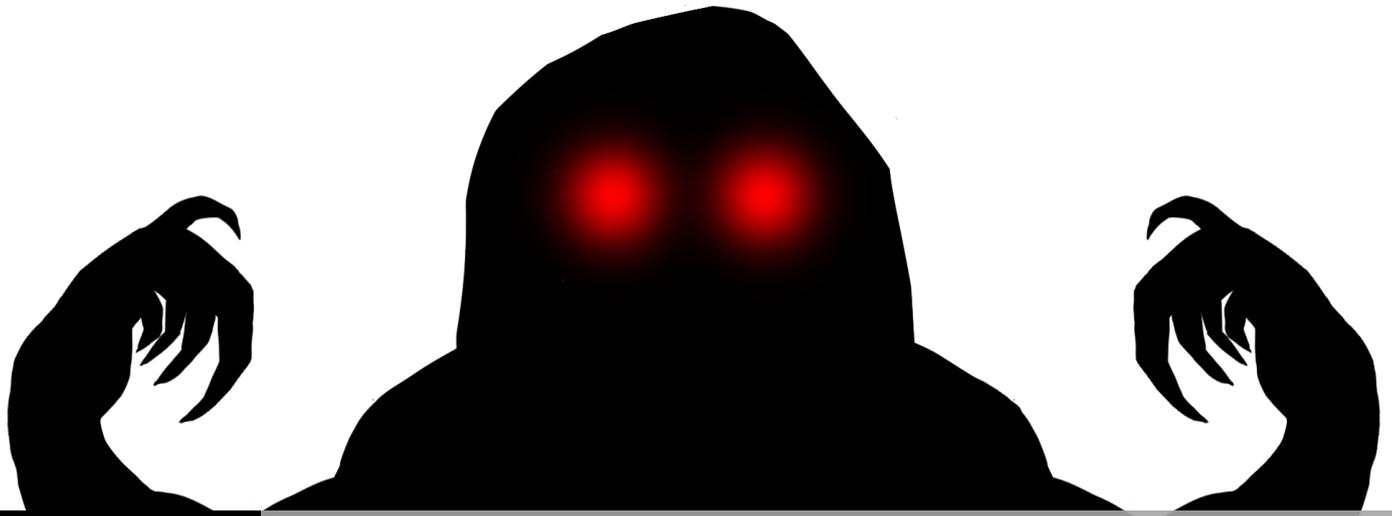


01/06/2022



SCÉNARIO
ET AIDE DE
JEU

L'APPEL D'HAWKWOOD



Berek Joselewicz Dice Rolling Tea discord |
<https://discord.gg/TYtGVrK6>

L'APPEL D'HAWKWOOD

Sommaire

Scénario :	3
Avant-propos pour le/la MJ	3
Au commencement : la bibliothèque	4
Réveil de cauchemar :	6
L'arrivée dans l'école :	6
La Salle d'étude n°1 :	6
La bibliothèque :	6
La chaufferie :	7
La cuisine :	7
Le bureau de Johns :	8
La salle du Club :	8
Où est le fusil de Mr Johns ?	9
Confrontation finale	9
Aide de jeu	11
Les personnages :	12
Pré-tirés :	12
Personnage non joueur	14

Scénario :

Avant-propos pour le/la MJ

Hawkwood est une vieille *public school* anglaise. De nombreux membres de l'élite du royaume y ont étudié et en ce 22 décembre 1922, un drame se prépare. Leslie Grant et ses complices Anthony Johns et Margaret Hamel sont sur le point de profiter d'une école presque vide pour mettre en place un sort puissant visant à invoquer Cthulhu en personne.

Les PJs seront alors confrontés à des circonstances étranges, des tentatives de meurtre qui les mèneront à l'inexorable confrontation avec Leslie dans la tour du clocher.

Hawkwood est une *public school* anglaise, contrairement à ce que son nom laisse entendre, il ne s'agit pas d'une école publique gratuite, mais au contraire d'une école extrêmement chère (disons 500£ par an, une belle somme pour l'époque). Elle se trouve au nord de la Cumbria, en pleine campagne près de la frontière écossaise. C'est une école exclusivement masculine qui accueille les garçons de 11 à 18 ans (7^e à 13^e année). Les filles sont scolarisées dans l'école Sainte-Marguerite d'Écosse, à quelques kilomètres au nord. La plupart des enfants commençant dans cette école y font toute leur scolarité à moins de subir des revers de fortune qui les empêcheraient de payer les années suivantes. L'école devient alors une seconde maison pour les élèves et leurs camarades, une seconde famille.

L'école offre une formation d'élite à ses pensionnaires, mais abrite aussi **Le Club**. C'est ainsi qu'est désigné un groupe d'élèves, élite parmi l'élite. Ce club ne recrute que des élèves à partir de 15/16 ans (après 5 années à l'école) qui ont montré les bonnes dispositions. Les qualités appréciées par le club sont un certain conservatisme social, un royalisme intransigeant et un attachement à l'impérialisme britannique. Ses membres sont donc généralement des nationalistes conservateurs, colonialistes, convaincus de la supériorité anglaise sur les autres Nations britanniques et sur le monde (à moins que certains ne le prétendent pour être admis dans ce groupe). Le Club n'est pas secret, il est notoirement connu pour protéger ses membres contre les sanctions disciplinaires, il reste soudé quoiqu'il arrive. La plupart des professeurs d'Hawkwood sont d'ailleurs des anciens du Club et ferment les yeux sur les tricheries. L'équipe de rugby, sport roi à Hawkwood, est le terrain de prédilection du Club qui souhaite n'y garder que ses membres, ou recruter les bons joueurs s'ils ne le sont pas déjà.

Le scénario présenté ci-dessous est calibré pour 4 joueurs prêtirés présentés en annexe. Beaucoup de libertés ont été prises avec les règles classiques de création de personnages, des adaptations risquent donc d'être nécessaires.

Au commencement : la bibliothèque

Le scénario débute dans la bibliothèque d'Hawkwood, dont une fenêtre donne sur la cour de l'école où les derniers écoliers prennent voitures et calèches pour rentrer chez eux. Une fine neige commence à tomber, couvrant les alentours d'un manteau blanc. Il est environ 16h.

Les personnages (Alex, Will, Archie et Mitch (voir : annexe)) se trouvent dans la bibliothèque. À leur connaissance, iels sont les seul.e.s pensionnaires à rester pour les vacances à l'école, chacun pour des raisons différentes. S'iels le souhaitent, c'est le moment d'en parler et de discuter des plans pour les vacances.

Sur un **jet de chance** ou de **perception**, les PJs observant les élèves par la fenêtre peuvent remarquer qu'un de leur camarade, Leslie Grant, salue ses amis du Club, mais n'a aucune valise, montrant qu'il semble rester aussi. Iels pourront aussi remarquer Mr Anthony Johns, professeur de littérature, et Margaret Hamel, la cuisinière, qui sont les deux adultes désigné.e.s pour veiller sur les derniers élèves. Avec une analyse plus poussée, soit de **psychologie** ou **d'intelligence** (ou si le premier jet est une réussite extrême ou critique), les PJs comprennent que c'est étrange. D'habitude, le président du club part en vacance tandis que ses sous-fifres s'occupent du sale travail (préparation des réunions, aménagement de la salle du club, etc).

L'après-midi est libre pour les élève. Iels peuvent jouer, étudier, discuter, voir se balader dans le parc et la forêt non loin.

Partir en balade :

Si les PJs partent en forêt (à l'extérieur du parc de l'école) iels pourront tomber sur des traces de pas, plusieurs personnes se sont baladées dans les sentiers, rien d'anormal si ce n'est qu'avec la neige qui tombent, les traces doivent être récentes. **Pister** les traces devrait permettre de les suivre jusqu'à ce que les pas quittent la route pour s'enfoncer dans la forêt. Un test d'**orientation** réussi permet de voir que les traces vont vers le nord et l'école pour fille Sainte-Marguerite d'Écosse. Peut-être qu'un PJ a déjà emprunté ce sentier pour retrouver une des filles de l'institution jumelle.

Pour suivre les traces, les PJs ont deux choix, y aller en **marchant** auquel cas ils prendront du temps ou **courir (Constitution)** pour parvenir au bout plus rapidement. Quoi qu'il en soit, leur exploration risque de les mettre en retard pour le dîner et s'iels souhaitent manger, iels devront rebrousser chemin avant de parvenir à la fin de la piste. S'iels ont couru, iels reviendront à l'heure, voir légèrement en avance, sinon iels seront en retard et s'attireront les foudres de Mr Johns, professeur intransigeant sur la discipline.

Des PJs particulièrement déterminé.e.s pourront poursuivre plus avant leur exploration et tomber, à terme, sur un groupe de cultistes préparant l'incendie de l'école pour filles qui elles sont toujours à l'école (aucune voiture ni calèche n'est venue les chercher). Cet incendie à pour but d'assassiner les jeunes femmes à la gloire de Cthulhu pour accomplir le rituel. À partir de là, le retour à l'école sera particulièrement difficile, il faudra **s'orienter** dans le noir et être **discrets**. Ils sont déjà en retard pour

le diner et dormiront sans manger (mis à part les petits gâteaux que les plus chanceux auront dans leur chambre), un échec critique les fera peut-être tomber sur un cultiste en patrouille auquel cas, les PJs risquent de connaître une fin prématurée.

Le groupe de cultistes est à la discrétion des MJs. Pour donner une chance de s'en sortir par la fuite, mieux vaut ne pas inclure de sorcier ni d'arme à feu. Des humains armés de couteaux seront déjà bien assez redoutables à affronter.

Activité dans l'école :

Si les PJs décident de rester dans l'école ou aux alentours pour discuter, faire du sport, iels pourront rencontrer **Leslie** qui tentera une dernière fois de recruter Will et Archie dans le Club, mais se montrera clairement méprisant et insultant envers les autres. La scène a pour but d'établir une franche hostilité entre les PJs et leur adversaire principal. Au cours de la conversation, iels pourront confirmer cette impression avec un jet de **psychologie**.

Cependant, si les PJs s'enferment dans leur chambre ou se font discrets, Leslie ne les trouvera pas. Le diner est servi à partir de 18h, 19h derniers délais. Selon si les PJs sont à l'heure ou en retard, iels s'attireront la méfiance du professeur Johns. Celui-ci profitera du diner pour les informer qu'il a préparé un programme studieux de travail, particulièrement pour Alex et les jumeaux dont les résultats laissent à désirer. Il insiste sur la bonne discipline à observer dans l'école. Il est seul à surveiller tout l'établissement et ne souhaite aucune complication. S'ils n'ont pas encore croisé Leslie, celui-ci pourra profiter du diner qu'il prend seul à sa table pour aller provoquer les PJs. Johns se montrera plutôt complaisant avec Leslie qui est d'ailleurs lui-même un adulte contrairement aux PJs un peu plus jeunes. Johns est aussi un ancien du Club et de l'équipe de rugby, ce qui explique qu'il ferme les yeux sur les agissements de Leslie. Provoquer Johns et se faire convoquer dans son bureau durant la journée peut se révéler instructif, un PJ pourrait alors apprendre que Johns est en possession d'un fusil de chasse de calibre 12, exposé sur son mur.

Le repas est servi par Margaret (Maggie). Elle est une véritable grand-mère pour tous les écoliers. Elle est souriante, gentille et bienveillante et elle prend garde que chacun mange correctement. Après le repas, Johns veille à ramener tout le monde à l'extérieur, il fait le tour de l'établissement pour verrouiller toutes les portes. Il loge dans le bâtiment principal, au dernier étage et **est en possession de toutes les clés**.

En partant, un **jet d'intelligence** ou de **perception** (peut-être de **chance**) permet aux PJs de découvrir une ombre qui les observe depuis la bibliothèque, juste éclairée par une bougie. Impossible de l'identifier avec certitude.

Les PJs pourront alors vaquer à leurs occupations pour la fin de la journée avant d'aller dormir. S'ils ont mangé quoi que ce soit, iels dormiront à poings fermés, sort ? Somnifère dissimulé dans la nourriture ? Mystère.

Réveil de cauchemar :

Durant leur sommeil, les PJs se réveilleront dans la nuit, une vive lumière illuminant leur chambre. Les portes sont grandes ouvertes sur le couloir baigné de clarté par les fenêtres qui le parsèment. S'ils parlent, ils s'entendront avec des voix étouffées. Solution, **se cacher** sous la couette. Si les PJs fixent trop la lumière ils se sentiront attiré.e.s et se planteront devant une fenêtre pour voir que cela vient de la lune qui inonde le ciel nocturne et semble se trouver à portée de main. Les cratères à sa surface bougent jusqu'à ce que...l'astre soit voilé par une paupière qui se ferme. En voyant qu'ils sont face à un œil immense, les PJs se réveillent en sursaut avec un petit jet de **SAN (1/1D4)**.

Ce matin là, un brouillard épais recouvre l'école et son parc, on n'y voit pas à un mètre. C'est le moment pour chacun de bien préciser ce qu'il souhaite prendre dans son inventaire avant de **s'orienter** dans la brume. Petite astuce pour maintenir les PJs dans l'école si les MJs le souhaitent, la brume peut être peuplée de monstres ou reconduire implacablement les PJs vers l'école.

Si les PJs ne bougent pas du dortoir, iels seront récupéré.e.s par Johns qui les guidera dans l'école.

L'arrivée dans l'école :

Quand les PJs parviennent à l'entrée, iels trouvent Johns, assez agité, faisant les cent pas dans le hall. Le chauffage est en panne, le gel a fait sauter les canalisations, personne ne viendra le réparer avant 24h et il fait un froid mordant dans l'établissement. Johns demande donc aux PJs d'aller prendre leur petit-déjeuner auprès de Maggie pour aller ensuite travailler dans la Salle d'étude n°1. À partir de ce point, les PJs peuvent vaquer à leurs envies dans l'école et entrer dans le vif du sujet.

La Salle d'étude n°1 :

Si les PJs souhaitent faire faux bond à Johns, un test de **discrétion** est de rigueur, sinon iels devront se rendre dans la salle après leur repas, iels y seront accompagné.e.s de Johns. Détail important dans un vieux bâtiment gothique, les fenêtres sont étroites et placées en hauteurs (difficilement accessible et les plus gros gabarits auront du mal à y passer). Un feu a été allumé dans l'âtre pour maintenir une bonne température. Après une leçon ou simplement quelques exercices, Johns quittera la pièce en verrouillant la porte. Les PJs les plus attentifs réaliseront bientôt que la fumée envahit la pièce. Il faut sortir. Casser une fenêtre, crocheter ou défoncer la porte, il faut quitter la pièce sinon chaque tour donnera lieu à un jet de **Constitution** et une perte d'**1 PV** en cas d'échec, **1D4** à partir du **3^e tour**, s'iels ne pensent pas à éteindre le feu (ou s'iels échouent).

Une fois dehors les PJs ont fait du bruit, mieux vaut partir s'iels ne veulent pas être surpris.e.s. La **discrétion** est de mise avant de passer à la suite.

La bibliothèque :

Il y a de fortes chances pour que les PJs se dirigent là en premier lieu. Iels auront alors deux choses à trouver, avec l'aide d'un **TOC** ou d'un jet de **bibliothèque**. Là où se tenait l'ombre la veille se trouve un chandelier avec une bougie consumée.

Un morceau de papier déchiré : sous un rayonnage là où la silhouette se trouvait la veille. Un jet de **TOC** permet de le trouver, en cas d'échec il est possible de donner cet indice, quoiqu'un peu endommagé. Il s'agit d'un morceau de feuillet, comme ceux placés dans les livres avec les dates de sortie et de retour prévues, ou un bon de demande de communication des documents du magasin, difficile à dire. Toutefois on peut y lire une signature partielle « **JO** » (il s'agit de Johns, mais laissons les PJs le deviner, ce n'est pas si difficile).

Fouille des registres : Le bibliothécaire a son bureau à l'entrée et garde des dossiers avec les listes des ouvrages entrés et sortis des lieux, il est très minutieux. Problème, de nombreux élèves ont emprunté ou rendu des livres avant les vacances. Il faut savoir quoi chercher. En trouvant le nom de Johns (tel que suggéré par le papier) iels trouveront la cote d'un ouvrage en magasin. Iels pourront aussi trouver deux ouvrages consultés par Leslie, un de médecine un peu controversée parlant d'hypnose, un autre très étrange, parlant d'ésotérisme et de possession démoniaques. Dans ce dernier ouvrage, iels pourront voir que le sel est particulièrement utile pour les rituels d'invocation.

Le magasin : l'ouvrage emprunté n'est plus là, il n'a pas été rendu par Johns. Il est rangé dans une section « Livre ancien, XV^e siècle » pas très précis, mais les autres livres autour avec un jet de **latin** pourraient éclairer les PJs, ce sont tous des ouvrages en lien avec l'ésotérisme et le religieux. Les indices ici peuvent être trouvés dans le désordre, un **TOC** réussi dans le magasin peut déjà aiguiller les recherches ; la lecture du registre peut se faire à la **chance** ou en y passant un peu plus de temps que prévu (-1 lieu visitable avant le déclenchement du rituel).

La chaufferie :

Dans les sous-sols du bâtiment se trouve la chaufferie. La porte menant au sous-sol est **verrouillée**. Un test de **mécanique** ou une bonne réussite **d'intelligence** permettra aux PJs de voir que le chauffage n'est pas du tout défectueux, il a été éteint volontairement. Iels peuvent le rallumer, mais il mettra des heures à chauffer le bâtiment (et cela ne manquera pas d'éveiller la vigilance de leurs ennemis).

La cuisine :

Si les PJs se rendent à la cuisine en premier après être sorties de la salle d'étude (ou en deuxième s'iels n'ont pas obéi à Johns). Iels trouveront **Maggie** en train de réunir tous les pots de **sel** de la cuisine. En voyant les PJs elle se montrera gentille et les invitera à sortir et à ne rien déranger (elle est très à cheval sur l'ordre de son espace personnel). Un peu de **psychologie** ou **d'intelligence** pourrait permettre aux PJs de réaliser qu'elle est agitée. À la première occasion, elle attaquera les PJs, dans le dos de préférence, avec un **couteau** (je compte **1D4+1**, pas d'impact pour la vieille dame). Dès que le combat sera lancé, Maggie sera dans une rage meurtrière, sourde à toute tentative de discussion. Il ne reste plus qu'à la **tuer** ou la **neutraliser**.

Si Maggie survit à la confrontation, son état psychique pourra changer en fonction des blessures qu'elle a subies ou non. Les PJs ne le savent pas, mais Maggie est depuis des années la complice du Club et de ses sorciers. Si les PJs ne lui font pas de mal, peut-être pourra-t-elle lâcher

quelques mots déchirants « libérez-moi », « pitié ». En laissant la femme seule, elle se débattrait de plus en plus pour s'enfuir, quitte à s'automutiler (elle pourra survivre aux événements en jouant l'innocente grand-mère, en réalité la magie du club lui rend toute la vigueur de sa jeunesse).

Si les PJs arrivent plus tard, Maggie a déjà été récupérée par Johns et il ne reste plus aux PJs qu'à examiner la cuisine pour découvrir la disparition du sel.

Le bureau de Johns :

Le bureau de Johns est particulièrement encombré et oppressant. Sur les côtés, de grandes bibliothèques surchargées de documents sont bien rangées, mais il y a aussi de nombreux dossiers empilés au sol. De nombreux trophées de chasse sont exposés, têtes de cerfs ou de sangliers, renards, perdrix, faisans et lièvres. Johns possède un bureau en bois massif derrière lequel se trouve une cheminée encastrée elle-même couronnée d'un **fusil de chasse** trônant sur le mur (calibre 12 / 2 coups, 4D6 (10m)/2D6 (20m)/1D6 (50m)). Petit problème, si les PJs le savent, ils verront sans mal que le fusil a disparu, sinon, il ne reste qu'à deviner ce que les deux appliques tenaient jusque là. L'endroit sera une mine d'information pour les PJs, mais d'abord ils devront entrer. S'ils n'ont pas récupéré le passe, il faudra crocheter ou défoncer la porte. Quelques jets de **TOC** pourront aider les PJs à trouver les objets suivants :

Sur une des étagères de droite : une **photo de Johns et Grant**, tous deux en tenue militaire et probablement sur le front de Flandres, datée de Novembre 1918.

Dans le bureau : un **livre ésotérique**, conservé dans le magasin de la bibliothèque. Prendre un peu de temps pour l'examiner permet de voir des annotations en anglais tel que : « sacrifice ? Combien ? », « Invocation », « où trouver le pouvoir » (etc). Un jet en **latin** pour le lire permettra de comprendre que le livre propose un sort pour convoquer « le plus puissant des démons qui sommeillent sous les eaux » (en sacrifiant beaucoup de personnes) et de trouver **l'incantation** écrite dans le livre, écrit non pas en latin, mais dans une langue inconnue (transcrite phonétiquement en latin).

La salle du Club :

Un Club doit bien se retrouver quelque part, peu de PJs y pensent, mais peut-être voudront-ils y jeter un coup d'œil. Il s'agit de la salle de réception (une grande salle avec une estrade où le directeur fait habituellement ses discours de début d'année. Les PJs savent que le club se retrouve dans cette salle, mais ce qu'ils ne savent pas encore, c'est que le Club garde quelques secrets pour ses membres. Un **TOC** permettra de trouver une **trappe** derrière le pupitre de l'estrade, dissimulée sous un tapis. Elle est verrouillée. L'ouvrir permet d'accéder à un escalier en bois très pentu donnant sur une sorte de crypte, une salle carrée, exigüe, tout en pierre avec une série de voûtes. Une table s'y trouve, avec treize chaises, une bannière trône sur le mur du fond avec le fameux motto « *That is not dead which can eternal lie.* », un **coffre** attend dessous (fermé et même Johns n'en a pas la clé). Les PJs pourront y trouver une **arme rituelle** ainsi que des **livres du Mythe** dans une langue inconnue,

l'un des livres a toutefois la dague sur sa couverture. L'examen de ce livre et de ses quelques planches montrera aux PJs que la dague du livre sert à des sacrifices aux démons. Sa simple lecture nécessite un jet de **SAN (1/1D4)**. C'est une arme puissante qu'ils viennent de trouver, mais à quel prix ? En l'utilisant, chaque PV est sacrifié à Cthulhu, provoquant ainsi une douleur atroce à celui qui est blessé (annule son action suivante), ainsi qu'un sentiment de folie à celui qui l'utilise sans savoir.

La dague : **1D6+Imp**. Pour l'utilisation, première utilisation **1D6 de SAN** et des voix dans la tête qui en demandent plus. Si un.e PJ garde l'arme après la 1^{er} utilisation, mais ne sacrifie pas un total de **6PV+Imp** ou plus avec, les voix se feront plus pressantes pour qu'il attaque quelqu'un, amis compris, des tests de **volonté (POU)** seront nécessaires pour résister avec un malus de 10% par PV non sacrifié (ex : le PJ sans Imp fait 3 pts de dégâts avec l'arme sur Maggie, le test de volonté sera de POU-30%)

Lorsque les PJs auront fait.es au moins 4 salles, peut-être plus si leurs recherches sont particulièrement efficaces. Les cloches de l'église sonneront, provoquant un vacarme assourdissant et tout à fait anormal. En sortant, les PJs verront que la brume s'est écartée autour de l'école, dégageant le passage vers les dortoirs et l'église (le moment d'aller chercher les objets d'inventaires oubliés dans la chambre).

Où est le fusil de Mr Johns ?

Après avoir accueilli les élèves au matin, Johns attend un peu à l'entrée l'arrivée de Leslie. Son fusil n'est déjà plus dans son bureau. Pour le récupérer, il faut obligatoirement le faire la veille ou dans la nuit. Après être sorti de la salle d'étude, il va chercher son fusil caché dans la cuisine et prendre ses ordres auprès de Leslie (ce qui laisse la possibilité aux PJs d'agir avant d'être confrontés à lui). Après une salle visitées (2 s'ils ne vont pas en étude), Johns rôdera dans l'école, constatant l'absence de ses victimes.

Il pourra surprendre les PJs sur un **jet de chance**, ou être attiré par des **actions bruyantes**, défonçage de porte ou dispute.

C'est un professeur, mais aussi un ancien militaire et rugbyman, il est donc particulièrement dangereux avec un fusil.

Confrontation finale

La fin se dessine devant nos PJs, direction le clocher. Si ce n'est pas déjà fait, il est temps d'affronter **Johns** qui tentera de coincer les PJs dans le **hall de l'école**, ou dans la **nef de l'église**, avec son fusil.

Les PJs pourront ensuite **sortir**, ou **fuir**. Quoi qu'il en soit, une fois dehors ils sentiront une **odeur de brûlé**. Ils ne le savent pas encore, mais l'école des filles est en flamme. Le chemin est dégagé jusqu'à

l'église, ses portes sont ouvertes. Si les PJs s'y sont rendu.e.s auparavant, ils auront pu remarquer une petite installation sur l'**autel**, un **encensoir** et des **chandeliers**, mais encore éteints, le rituel ne commence que durant la matinée. Les cloches se font entendre de plus en plus fort, mais étrangement, une fois à l'intérieur de l'église, le son de leur tintement semble étouffé (ce qui n'est pas sans rappeler la sensation de leur rêve).

Un **TOC** ou une perception de **chance** ou **d'intelligence** permet de trouver l'installation sur l'autel, l'encensoir est allumé et dégage une odeur d'encens iodé qui rappelle les embruns de l'océan, le chandelier porte 6 bougies allumées ne dégageant aucune chaleur.

La porte menant à l'escalier du clocher est fermée, mais les PJs sont peut-être en possession de la clé s'ils ont neutralisé Johns. L'escalier en colimaçon s'élève derrière. Une fois parvenus assez haut, les PJs pourront voir l'horizon par les petites meurtrières qui parsèment le mur. L'école des filles est en flammes et celles-ci s'élèvent haut au-dessus de la cime des arbres. Peut-être un des PJs a une sœur, une cousine, une petite-amie dans l'école et la vision de ces flammes provoquera un jet de SAN (1/1D4).

En haut de ces escaliers, les PJs parviennent jusqu'à un palier, devant la porte de la salle des sonneurs, l'escalier continu plus haut jusqu'au sommet où se trouvent les cloches.

Une brume fine s'échappe du bas de la porte et la voix de Leslie s'élève dans une litanie inquiétante. Un jet **d'écoute** permet au PJ connaissant l'**incantation** pourra la reconnaître. La porte est verrouillée et seules deux personnes peuvent se tenir de front sur ce mince palier. Si Maggie n'est pas neutralisée, elle se trouvera cachée au coin de l'escalier menant à l'étage des cloches et choisira le meilleur moment pour prendre le groupe en étau.

Si la porte est **crochetée** ou **défoncée (FOR)** du premier coup, les PJs prendront Leslie par surprise. Sinon, il se tiendra prêt à tirer sur le premier à passer la porte.

Cette dernière salle est circulaire. Leslie se trouve au centre, debout au milieu d'un cercle magique complexe composé de sel et de peinture rouge.

Pour stopper le rituel il faut tuer Leslie, le faire sortir du cercle (auquel cas il tentera d'y retourner pour le finir) ou briser les cercles en chassant les sels et en grattant la peinture voir arracher les lattes de bois du plancher.

Le plan de Leslie est condamné à échouer, du moins partiellement. En cas de réussite, Leslie aura une vision de Cthulhu et sera investi de puissants pouvoirs, mais deviendra aussi fou. S'il est arrêté après la fin de son rituel, les PJs seront confronté.e.s à une vision de Cthulhu, leur faisant perdre **1D100 de SAN**. Pour s'en sortir au mieux, il faudra l'arrêter avant la fin.

Une fois Leslie, Maggie et Johns arrêté.e.s, les PJs pourront se confronter aux actes de la journée, les éventuels morts dont iels sont responsables et à la terrible fin à laquelle iels n'ont peut-être pas réchappé.

Aide de jeu

Explication de jeu

L'école

L'école d'Hawkwood se trouve en Cumbria, au nord de l'Angleterre, près de la frontière avec l'Écosse. Il s'agit d'un ensemble de trois bâtiments, entourés un grand parc boisé ainsi que divers terrains de sport. Le village le plus proche se trouve à 3h en voiture vers l'ouest, à quelques kilomètres à l'est se trouve le littoral de la mer d'Irlande. Au nord et au sud s'étendent des forêts sur plusieurs kilomètres. L'établissement est jumelé avec l'école pour fille Sainte-Marguerite d'Écosse, cet établissement se trouve au nord et ne peut être aperçu que depuis les points les plus hauts d'Hawkwood.

Le Club

Le Club est un vivier de recrutement pour une secte d'adorateur de Cthulhu croyants pouvoir utiliser le pouvoir du Grand-Ancien à leur avantage. Il fonctionne avec un système de société secrète basée sur l'initiation progressive de ses membres. Une sélection drastique s'opère à chaque étape des initiations pour être certain que seuls les plus convaincus parviennent à la secte. Ainsi, sur une trentaine de membres seuls une petite dizaine connaît réellement le but du Club.

Les bâtiments

Les trois bâtiments accessibles forment l'ensemble de l'école. Le plus au nord se trouve le bâtiment de l'internat, au sud l'église (orientée est-ouest) et entre les deux le bâtiment principal en forme de U (masquant l'entrée des observateurs depuis les autres bâtiments).

Les dortoirs

L'internat se compose de 4 étages (un RDC et trois étages en élévation) comprenant toutes les commodités nécessaires à la vie des étudiants, chambres (individuelles ou double), salles d'eau, chaufferies, salles d'étude, salons, bibliothèque d'agrément (pas de livres académiques, que des romans dans un but de distraction).

Le bâtiment principal

En forme de U, une entrée principale se trouve au cœur de la cour intérieure, d'autres entrées se trouvent sur les faces extérieures, verrouillées. S'y trouvent les salles de classes, salles d'études, réfectoire et cuisine, toilettes, chaufferie, bibliothèque (une bibliothèque réputée très complète, bien plus qu'on ne s'y attendrait pour une bibliothèque scolaire). C'est un bâtiment de style gothique anglais à l'image de l'Université de Cambridge.

L'église

L'église est le bâtiment le plus au sud de l'ensemble, c'est un édifice dans le plus pur style gothique anglais plus ancien que l'école, orienté avec l'entrée principale à l'ouest, l'abside à l'est, surmontée par un haut clocher à sa croisée. Une épaisse porte de bois ferme l'accès à l'escalier.

Le clocher possède deux paliers donnant sur la salle des sonneurs et sur le sommet et ses cloches.

Les personnages :

Les quatre personnages principaux peuvent être utilisés en pré tiré. J'ai choisi leurs noms pour permettre d'utiliser des diminutifs lors de la partie et de fluidifier les discussions. J'ai tenté de construire une équipe d'amis où chacun a un lien fort avec au moins un autre PJ à discuter avec vos joueur.euse.s. Le scénario devant se conclure en 6 à 8 heures maximums (moins en jouant plus narrative que ludique), il me semble préférable d'orienter clairement les joueurs sur la confrontation avec le Club.

Pré-tirés :

Pour ce scénario, j'ai établi 3 archétypes afin d'équilibrer les forces entre PJs et PNJs. S'il est possible de prendre d'autres types de personnages. J'ai établi 4 personnages avec des compétences qui ne suivent pas les règles de la 7^e édition dans la répartition des points.

Pour faciliter la narration et le scénario, il me semble préférable d'établir des liens forts entre les PJs pour ne pas risquer de les voir se désunir, je les place aussi d'office en conflit avec le Club pour gagner du temps et éviter de laisser les joueur.eu.se.s hésiter trop longtemps pour s'opposer à Leslie.

Alexander Sullivan (Alex) : L'enquêteur.ice

Alex est nouveau.elle dans l'école et à ce titre ce personnage peut être aussi bien être un homme ou une femme sans soucis puisque le/la PJ est en mission d'infiltration dans l'école.

Alex possède des armes et sait déjà que le Club est lié à des cercles de cultistes, c'est donc un médium idéal pour orienter les autres sur la piste du Club et se battre à armes égales avec Johns et Leslie.

Caractéristiques :

FOR	40	CON	55	EDU	80	PV	: 10
DEX	65	APP	65	POU	70	PM	: 14
TAI	50	INT	60	Mvt	: 8	Imp	: 0

Compétences principales :

Baratin : 40%	Arme de poing : 70%	Canif : 50%	Crochetage : 50%
Discretion : 60%	Écouter : 50%	Esquive : 67%	Imposture : 50%
Anglais : 80%	Occultisme : 70%	Persuasion : 40%	TOC : 75%

Inventaire : Pistolet : 1D6 (6 balles avant recharge) et couteau

Michel de la Fauconnière (Mitch) : L'intellectuel

Mitch est l'intello du groupe avec les compétences en latin pour déchiffrer le livre de Johns et en médecine pour soigner les PJs malchanceux.euses. Il est très fragile en contrepartie et peut se faire tuer facilement par un ennemi. Il faut le confier à un.e joueur.euse prudent.e.

Caractéristiques :

FOR	40	CON	40	EDU	80	PV	: 8
DEX	60	APP	75	POU	80	PM	: 16
TAI	40	INT	80	Mvt	: 8	Imp	: -1

Compétences principales :

Littérature : 65%	Bibliothèque : 80%	Charme : 60%	Discretion : 75%
Écouter : 70%	Esquive : 70%	Anglais : 80%	Latin : 50%
Médecine : 60%	TOC : 75%		

Inventaire : Dictionnaire latin (+10% en latin) et Clé de la bibliothèque.

Archibald McAllister (Archie) et William McAllister (Will) : Les gros bras

Les jumeaux, Archie et Will sont une petite facilité scénaristique pour justifier d'avoir deux personnages de première ligne dans l'équipe. J'en ai cependant profité pour faire deux personnalités différentes, l'un jovial, l'autre impulsif afin de leur donner différentes capacités sociales.

Caractéristiques (communes) :

FOR	80	CON	75	EDU	60	PV	: 15
DEX	70	APP	50	POU	70	PM	: 17
TAI	80	INT	50	Mvt	: 8	Imp	: +1D4

Compétences principales (Will) :

Fusils : 75%	CàC : 75%	Écouter : 70%	Esquive : 85%
Grimper : 50%	Intimidation : 65%	Lancer : 60%	Anglais : 60%
Orientation : 75%	Sauter : 60%	TOC : 75%	

Compétences principales (Archie) :

Baratin : 60%	CàC : 75%	Écouter : 70%	Esquive : 85%
Grimper : 50%	Lancer : 60%	Anglais : 60%	Pister : 65%
1 ^{er} soins : 80%	Sauter : 60%	TOC : 75%	

Inventaire commun : Tenues de sport, battes de cricket, balles et ballons.

Personnage non joueur

Leslie Grant

Leslie Grant est le président du Club. C'est un jeune homme de 21 ans, en 7^e année. Il est blond, très élégant et plus vieux que tous les autres écoliers. Il a disparu de l'école pendant trois ans durant la Grande Guerre et n'est revenu qu'après, expliquant la différence d'âge. Il est plus calme et plus mature que les autres membres du club qu'il dirige d'une main de fer et tout ce qui se fait ne peut se faire qu'avec son approbation.

C'est un sorcier du culte de Cthulhu qui cherche à l'invoquer. Son entreprise est vouée à l'échec, mais il ne le sait pas encore car il est déjà à moitié fou.

Caractéristiques :

FOR	75	CON	50	EDU	80	PV	: 10 (vanilla) + 15*
DEX	75	APP	60	POU	95	PM	: 19
TAI	55	INT	70	Mvt	: 9	Imp	: 0

Compétence :

Arme de poing : 80% Corps à corps : 70% Barrière de protection (-1D4 de dégâts subis)

Inventaire : Pistolet : 1D6 (6 balles avant recharge)

Anthony Johns

Mr Johns est un professeur de littérature, il a environ 35 ans. Ancien élève d'Hawkwood où il était étudiant médiocre, mais excellent joueur de rugby, il garde toujours un bon physique et est plutôt grand. Il a servi dans l'infanterie britannique à Ypres durant la Grande Guerre. Il a rencontré Leslie au front et ils se sont liés d'amitié dans l'horreur de la guerre. En revenant, Leslie a repris ses études et Johns a été embauché comme professeur. Johns est membre du club depuis ses 15 ans, mais il est aussi initié aux secrets du mythe environ dix ans. En remarquant les capacités de Leslie et le pouvoir qui sommeillait en lui, il a soutenu son évolution dans le club pour en faire un sorcier.

Caractéristiques :

FOR	85	CON	85	EDU	60	PV	: 16 (vanilla) + 10*
DEX	60	APP	60	POU	75	PM	: 15
TAI	75	INT	70	Mvt	: 8	Imp	: 1D3

Compétence :

Littérature : 90% Corps à corps : 75% Fusils : 80%

Inventaire : Fusil de chasse : Calibre 12 / 2 coups, 4D6 (10m)/2D6 (20m)/1D6 (50m) (4 balles, 2 dans le chargeur, 2 cachées sur lui) // Passes et clés de l'école.

Margaret Hamel (Maggie)

Maggie est une vieille femme de 70 ans, cuisinière à Hawkwood depuis des dizaines d'années et une des rares femmes acceptées dans l'enceinte de l'établissement. Elle est gentille avec tous les étudiants, particulièrement les plus jeunes pour qui elle est une grand-mère de substitution. Elle connaît très bien tous les élèves et a toujours un mot gentil pour chacun, sans oublier leur plat préféré.

Caractéristiques :

FOR	80**	CON	55	EDU	75	PV	: 10 (vanilla) + 15*
DEX	75	APP	40	POU	75	PM	: 15
TAI	45	INT	55	Mvt	: 9	Imp	: 0

Compétence :

Cuisine : 90% Couteau : 75%

*Les PV vanilla, suivant les règles de la 7^e édition, sont relativement bas ce qui rendrait les combats ridicules à 4 contre 1 tel qu'ils peuvent facilement se dérouler. Je prends donc la liberté de maxer les PV pour rendre mes PNJ plus dangereux. Il est possible de garder les PV vanilla en révisant les stats

**Maggie prend un buff de caractéristique lorsqu'elle est possédée par la magie de Leslie, une femme de son âge devrait plutôt avoir un petit 40 en FOR.