

# L'isolation

Un scénario Cthulhu par Dedal

Ce scénario est prévu pour être joué en convention avec des personnages dits « fuyards » (James Walley, Lloyd Baker,...) et des personnages dits « villageois » (Jeroboam Heffert, Ruth Longroad). Les deux groupes font connaissance lors de l'introduction, le scénario ne peut donc être intégré à une campagne que comme premier épisode, ou en n'acceptant comme PJ de la campagne que des « fuyards », laissant le rôle des villageois à des joueurs occasionnels (cf plus loin la situation des villageois). La séance en elle-même demande une certaine expérience du MJ mais peut compter des joueurs débutants.

Il s'agit par ailleurs de la réédition d'un scénario pour l'Appel de Cthulhu paru dans le Hors-Série n°3 du webzine Eastenwest, adaptée ici au système GUMSHOE et accompagnée de pré-tirés.



**Synopsis :** Par l'intermédiaire d'histoires de famille les personnages vont se trouver impliqués dans la grande opposition entre Nyarlathotep et Nodens . En 1934, les « fuyards » viennent de Boston et l'un d'eux a sans le savoir un lien avec des sectateurs de Nyarlathotep dont son grand-père est le gourou. Ce dernier en fait la clef de l'incarnation prochaine du dieu sans visage. Les « villageois », autre groupe de Pjs, sont des jeunes adultes dont les parents ont fait le choix de se retirer du monde en 1914. Ils pensent vivre en 1734, 200 ans en arrière, et ne sont jamais sortis du périmètre qu'ils croient être le monde, protégés malgré eux par des créatures de Nodens. La rencontre entre les deux groupes sera l'élément déclencheur, avec l'arrivée des sectateurs et les manifestations de Nyarlathotep, qui leur demandera de faire des choix décisifs pour leur vie futur.

## 1. Choc des cultures

Les deux premiers paragraphes de cet acte sont des scènes d'introduction qui permettent à chacun des deux groupes de vivre quelques instants séparés avant la rencontre. Le troisième donne des indications pour faire de cette rencontre un moment inoubliable de la séance.

### 1.1. Du côté des villageois :

20 juillet 1734 – 10 h 30 – Les Pjs venant du village n'ont jamais vécu ailleurs. Ils ont grandi ici depuis vingt ans et si leurs parents leur ont parlé de la ville c'était comme d'un univers lointain et monstrueux. Depuis leur plus jeune âge ils vivent dans la

peur des gardiens, ces créatures à la démarche simiesque et aux membres insectoïdes qui gardent jalousement les abords du village. Ils n'ont fait que les apercevoir à la lisière de la forêt mais on leur a dit qu'ils étaient d'une extrême cruauté avec les humains. Une route seulement sort du village. Elle s'arrête net devant la Grotte, le repère des gardiens, de sorte que cernés par la

forêt cette route, les cinq maisons et le temple du village sont les seuls lieux jamais visités par les Pjs villageois (cf plans A et B). Ils sont habillés dans le style des paysans du XVIIIème siècle, avant la révolution américaine.

### Historique 1

*Il y a 20 ans Léonard Heffert était à la recherche d'un moyen d'échapper à la mafia de Chicago. Richissime héritier de diverses entreprises de métallurgie c'était aussi le membre actif d'une congrégation évangéliste. Il était une sorte de messie parmi ces jeunes un peu perdus qui écoutaient ses prédictions comme on écoute quelqu'un qui vous a sauvé de la noyade. Tous étaient décidés à vivre à l'écart des tentations du monde moderne. Mais restait un problème à régler : Maria, une des jeunes filles de la communauté dont était épris Léonard était la fille d'un chef maffieux. Et celui-ci ne semblait pas prêt à la laisser partir. Il fallait une protection sûre. Mystique et cultivé, Léonard avait quelques connaissances sur le mythe. A force de recherche il finit par tomber sur la personne qu'il lui fallait : un vieil ermite qui vivait dans une forêt entre Chicago et la côte est et qui aurait été un copiste des rouleaux d'Aghun la blanche. Il réussit à convaincre celui-ci, à moitié fou, qu'en concluant un pacte avec certaines entités il était possible de vivre coupé du monde de manière effective. Le vieillard réussit à entrer en contact par un rituel avec Nodens, un Dieu Ancien (p79 du livre de règle). Le marché permettait au dieu d'avoir un territoire, un antique lieu de contact aujourd'hui transformé en exploitation agricole. La communauté y trouvait son compte puisqu'elle était protégée par le dieu. Le pacte était scellé, Heffert racheta le terrain à prix d'or et la communauté s'y installa. Alexander ne s'y joignit pas, vivant caché à quelques centaines de mètres alors que des enfants naissaient et ne le verraient jamais. Il mourut en 1923 et Leonard l'enterra discrètement.*

L'anniversaire de la fondation du village le 20 juillet, est célébrée depuis vingt ans. Les fondateurs qui ont aujourd'hui entre 40 et 50 ans ont appelé cet événement « l'isolation ».

C'est une fête qui donne lieu à des danses et un repas. Mais cette année est un peu spécial puisque c'est le vingtenaire de la fondation du village, et qu'à cette occasion le pacte le liant à Nodens et à ses serviteurs (cf encadré Historique 1) a du être renouvelé par la nouvelle génération, les enfants des fondateurs, autrement dit les Pjs.

Ils ont dû pour cela faire la trajet jusqu'à la grotte et assister à une cérémonie répugnante, les gardiens groupés autour d'eux et psalmodiant de leurs cris grinçants. Ils ont dû verser leur sang sur le sol de la Grotte, et voir ce sang s'enflammer au contact de la boue, se consumer en des flammes surnaturelles, faisant perdre 2 points d'Equilibre mental à tous les Pjs présents et un point de santé mental à Ruth Longboard (cf prétirés). Puis les gardiens sont restés seuls dans leur refuge les laissant s'échapper à l'air libre et reprendre la route vers le village transfigurés par leur délirante expérience et mus uniquement par le désir de l'oublier. Suivre le chemin de gravier jusqu'au village n'est pas bien dur et pourtant leurs pieds semblent s'enfoncer dans le gravier comme dans du magma en fusion. Plus rien n'existe autour d'eux et c'est tout juste s'ils s'aperçoivent des bruits de poursuites et des détonations. Soudain devant eux apparaissent deux créatures humanoïdes sortant de la forêt. Elles sont entièrement habillées d'un tissu brun uni, l'une d'elle porte un chapeau du même tissu.

### 1.2. Du côté des fuyards :

20 juillet 1934 – 10 h 30 – James Walley (cf prétirés) est un jeune homme fraîchement devenu détective dans la police de Chicago. Depuis quelques semaines il connaît des moments de démence qui l'ont gravement perturbé. Dans un état second il récite des litanies dans une langue qu'il ne comprend pas et se met à tenir des propos étrange devant ses proches. Effrayé ces derniers s'en sont remis à Gregory Walley, le père de James, qui les a emmené en Pennsylvanie voir un ermite nommé Alexander Isaac et qu'il considère comme leur dernier espoir de sauver

James. Malheureusement d'autres personnes semblent en vouloir à James (cf encadré Historique 2), et c'est pris en chasse par deux fourgons d'hommes armés et hostiles qu'ils arrivent en vue de la propriété d'Isaac. Gregory s'est arrêté devant le mur d'enceinte de l'immense propriété (cf plan A) pendant que leurs poursuivants les rattrapaient. Il a fait passer James et ses amis de l'autre côté du mur d'enceinte alors qu'une fusillade débutait. Les Pjs ont laissé la route, le mur d'enceinte et les bruits de l'attaque derrière eux en pénétrant dans la forêt qui leur faisait face. Ils savent que leur but est de retrouver le vieil Alexander dont Gregory leur crie encore le nom alors qu'ils le quittent.

### Les cultistes

*Ils sont issus du clan Walley, une famille de colons des Appalaches qui fut pervertie par Nyarlathotep un siècle plus tôt. Le patriarche, Gregory Walley père, contrôle les opérations et tous lui obéissent. Leurs physiques ingrats peuvent facilement être expliqués par la consanguinité.*

### Gregory Walley, père

*C'est un gourou charismatique et retors. Son but est de permettre l'accomplissement de la prophétie, donc que James et son père ne trouvent pas d'aide pour y échapper. Il ne connaît ni la propriété, ni Alexander Isaac mais s'y connaît suffisamment en mythe pour comprendre ce que son fils vient chercher dans un lieux comme celui là.*

*Athlétisme 8, Santé 10, Bagarre 9, Armes à feu 12*

### les hommes de main

*Athlétisme 10, Santé 10, Bagarre 8, Armes à feu 10, Mêlée 10*

*Armes : +0 (poignards dimensionnels qui tient les vagabonds à une distance de 3 m quand il est brandi et fusils de chasse)*

Leur esprit entièrement occupé par la course d'obstacle qu'est leur fuite, ce n'est qu'après un moment d'imprégnation que l'aspect malsain de l'air respiré, des formes et matières rencontrées les frappe.

1 point en **biologie ou connaissance de la nature** : Les arbres ont l'écorce caoutchouteuse et laissent suinter un liquide gluant à l'odeur âcre, malgré leur appartenance à des espèces connues dans la région.

1 point en **géologie** : Les roches sont de nature volcanique dans une région sans aucun antécédent sismologique ou magmatique.

Plusieurs fois les Pjs voient ou croient voir des formes s'éclipser derrière des branchages, alors que tout est étrangement silencieux et immobile, sans aucun bruit animal, sans aucun souffle de vent. Puis ils se font tirer dessus par les hommes de main des Walley (cf les cultistes). En fuyant, ils tombent sur une route de gravier et un groupe de paysans tout droit sorti d'un livre sur l'histoire des Appalaches et munis de longs bâtons gravés (ce sont les « fuyards »).

### 1.3. Premiers échanges :

La rencontre entre les deux groupes de PJ se fera certainement sous le signe de l'incompréhension et de la précipitation. Chaque groupe possède des informations entièrement contradictoire avec celles de l'autre groupe. Ne serait-ce que l'existence d'une personne nommée Alexander Isaacs sur le terrain. Laissez les joueurs gérer les premiers mots et gestes échangés à partir des deux intros séparées ci-dessus.

Les deux sectateurs qui poursuivaient les « fuyards » arrivent assez rapidement derrière et devraient dans la confusion attraper si ce n'est l'ensemble des Pjs, au moins quelques uns. Ils ne les brutalisent pas mais les tiennent simplement en respect avec leurs armes et s'intéressent essentiellement à James, qu'ils décident d'entraver avec des liens et d'emmener avec eux. Alors qu'ils s'exécutent ils sont interrompues par l'arrivée de deux vagabonds dimensionnels (voir p123 du livre de base, ce sont les « gardiens » du village). Ces derniers s'en prendront uniquement aux sectateurs et chercheront à les emmener avec eux hors de cette dimension, les Pjs pourront les y aider mais il est possible qu'un sectateurs réussissent à

s'échapper en brandissant son poignard dimensionnel, après avoir compris la nature de ses assaillants.

#### Historique 2

*Gregory Walley est originaire du Mid West, plus précisément de Milton, Kentucky, dans la banlieue de Paducah. Exception au sein de la famille, il est le seul à ne pas être atteint par les tares congénitales dont sont frappés la plupart de ses parents, êtres difformes et abrutis. Depuis sa naissance il est considéré comme le futur chef, fils de Gregory Walley père, il a été élevé pour lui succéder et surtout perpétuer la tradition qui s'éteindra après lui par l'accomplissement de la prophétie. Un jour les entités (avatars de Nyarlathotep) qui avaient pris contact avec un de ses ancêtres tiendront leur promesse et reviendront en prenant possession du corps d'un Walley qui deviendra l'un des leurs. D'après le père de Gregory la prophétie est extrêmement proche et sûrement la « clef » sera-t-elle son propre petit-fils, né en dehors du hameau : James Walley. Seulement voilà, ce petit-fils est né à Boston après le départ du fils et ce dernier a rompu avec son père, l'empêchant de prendre le contrôle de l'éducation de l'enfant « élu ». Il doit être retrouvé et soumis aux tests qui feront de lui la clef. Gregory Walley fils a lui aussi un pressentiment quant à l'imminence de l'accomplissement de la prophétie, pressentiment confirmé par le comportement de plus en plus étrange de James. Comment sauver son fils de la possession ? Ses recherches le mènent à s'intéresser à Isaac mais il n'a pas le temps de préparer sa visite à l'ermite que son père et le reste du clan arrivent en ville. Partis en catastrophe avec quelques amis le père et le fils sont pris en chasse et se font arrêtés par les cultistes à un pas de leur but. Gregory protège la fuite des siens à l'intérieur de l'enceinte de ce qu'il pense être le refuge du vieil ermite Alexander Isaac, ne se doutant pas qu'ils vont y trouver bien plus.*

Les vagabonds dimensionnels disparus avec les poursuivants, les Pjs devraient avoir tout le temps pour faire connaissance tout en se cherchant des objectifs communs. Ils devraient avoir

compris qu'un danger rôde et qu'il vaut mieux rester grouper, même si la confiance mettra du temps à s'installer. Pour se rassurer il va leur falloir se donner des renseignements mutuels sur leur situation, ils peuvent s'aider des compétences suivantes :

**Histoire orale (indice majeur)** : Un point permet aux villageois de se souvenir de contes pour enfants parlant d'un saint Alexander protecteur du village qui veille sur sur les enfants depuis sa cabane au milieu de la forêt.

**Histoire ou Théologie** : Divers points du discours des villageois permet de se douter qu'ils viennent tout simplement de nôtre monde et non d'un autre plan ou d'une autre époque. Par exemple le tissu du foulard de Ruth contient des fibres synthétiques, le discours eschatologique (concernant la fin du monde) des deux villageois est proche de celui des adventistes, une église chrétienne du début du XIXème siècle (et non début du XVIIIème durant lequel sont sensés vivre les villageois),...

**Psychologie, Réconfort** : Un PJ villageois voudra peut-être en savoir plus sur James, pour un point il pourra glaner des informations sur la malédiction ou la fièvre et les absences de James. Ruth aussi peut être sondée pour un point, ce qui permettra de se rendre compte qu'elle semble se faire une certaine idée des « villes » (celles qu'elles voient dans ses rêves, bien différentes de Chicago, cf l'encadré la rêveuse).

## 2. Le lent retour à la consistance

La riposte des cultistes sur les vagabonds est immédiate : armés de poignards dimensionnels et de fusil de chasse ils prennent l'avantage sur les créatures. Ces dernières se doivent de prendre soin de leurs protégés, les habitants du village, pour le compte de Nodens et vont donc immédiatement intervenir en les téléportant dans la grotte refuge où s'était déroulée la cérémonie d'où viennent les Pjs villageois, lesquels ne sont pas concernés car actuellement en fuite dans la forêt.

Cet encadré concerne James Walley et Ruth Longboard, deux personnages pré-tirés, à défaut il doit bien sûr être adapté pour d'autres personnages joueurs.

#### L'avatar de Nyarlathotep :

*Les problèmes de James s'aggravent avec l'arrivée dans la propriété. Amenez progressivement sa possession par Nyarlathotep : il parle avec une voix caverneuse, ses yeux se révulsent, ses doigts s'agrandissent, il se déplace avec une étonnante facilité parmi les arbres, donnant parfois l'impression de voler,... (test d'Équilibre Mental, 1 point pour tous les PJs, 4 points pour James)*

#### La rêveuse :

*Ruth rêve depuis de nombreuses années. Pas de simples rêves, ni même des cauchemars, mais des aventures interminables qui la mènent à explorer les citées perdues et légendaires de Céléphaïs ou d'Ulthar. Ces citées ne sont accessibles qu'à certains rêveur et lui ont permis d'acquérir des compétences dans toutes sortes de domaines. Ces rêves se feront systématiques à l'arrivée des fuyards : chaque nuit du scénario, et elle pourra guider les autres PJs lors de leur visite (cf 3.2).*

*Lors de ses derniers rêves elle a :*

*- vu les maigres bêtes de la nuit se rassembler dans le ciel d'Ulthar (cf 4)*

*- parcouru les rues de Céléphaïs et y a entendu des rumeurs sur la venue imminente de Nyarlathotep dans le monde de l'éveil (sur Terre)*

### 2.1. Le village :

Les Pjs qui se rapprocheraient du village le trouveraient déjà désert à 11 h, les fuyards étant entrés dans la propriété à 10 h 30. À midi les sectateurs investissent les lieux et le fouillent. Ces Rednecks purses souches sont habillés comme des cowboys et portent tous au moins une arme à feu mais aussi pour cinq d'entre eux un poignard à la poignée recourbée et argentée dans un étui à la ceinture. Ils saccagent les maisons et ne trouvant rien d'intéressant repartent à 13h30 en

direction de la grotte et laissent les blessés éventuels (par les vagabonds ou les Pjs) et un de leurs hommes sur place, en surveillance, dans la maison des Lawson (cf plan B). Il sera dur d'entrer dans les maisons sans se faire remarquer, il est cependant aisé de tendre un piège à la sentinelle. À partir de là, les Pjs villageois vont pouvoir fouiller le passé de leur parents, du moins ce qu'il en reste dans quelques malles et coffres des greniers. N'oubliez pas que le décor planté est celui de maisons familiales à ces Pjs mais complètement ravagées par les investigations des cultistes. Un point en **recueil d'indice** permet de trouver une boîte d'allumettes promotionnel d'un bar de Milton, Kentucky. Avec un point d'**Histoire Orale** de la part de James, il s'agit de la ville natale de son père.

Chez Martha Longboard parmi ses bijoux se trouve une amulette dont les Pjs auront besoin plus tard (cf 2.2), mais qu'ils ne remarqueront probablement pas. Chez les Heffert, une lettre dont la signature est illisible adressée à Leonard datant de 1914 est parsemée d'un vocabulaire ésotérique. Avec un point d'**occultisme (indice majeur)** on comprend qu'il s'agit de l'explication d'un rituel liant le village à une ancienne entité. L'auteur insiste sur le fait que l'ensemble des bâtiments du village doivent être compris dans le rituel. Quelques vieilles factures détaillent les préparatifs de l'isolation. Parmi l'achat de matériel divers un point en **comptabilité** permettra de trouver la trace d'une mystérieuse Park Security Inc qui devait être payée par un certain Charles Heffert (en fait le frère de Leonard) chaque année pour un service rendu (la surveillance extérieure de la propriété, cf 3.4).

Toujours chez les Heffert, dans un coffre (un point de **crochetage**) se trouvent la coupure de journal (cf annexe C), les fuyards qui la liront sauront que l'industrie Heffert est une multinationale basée à Chicago. Les Pjs villageois seront effrayés par la photo de Leonard jeune (test d'**équilibre mental**, 2 points). Un point en **connaissance de la rue** permettra de connaître le clan maffieux des Marchesi, la famille de Maria, toujours

opérationnel à Chicago.

#### Les alliés

*Ces personnages ont beau être des parents des PJs, ils les découvrent sous un autre jour à l'occasion de ces événements.*

#### Leonard Heffert

*Un homme humble et même effacé mais son pouvoir sur la communauté est réel et un point de **Psychologie** permet de se rendre compte qu'il est prêt à tout les sacrifices auprès de Nodens pour le conserver.*

*Athlétisme 7, Santé 7, Équilibre Mental 8, Bagarre 5, Mythe de Cthulhu 1*

#### Martha Longboard

*Une femme énergique et équilibrée, c'est elle qui porte le moral de la communauté. Elle commence à douter de Leonard et demandera aux personnages d'agir pour les libérer de l'emprise des entités mais leur défendra d'en parler au pasteur.*

*Athlétisme 6, Santé 8, Équilibre Mental 10, Bagarre 5*

*Amulette dimensionnelle : cadeau d'Alexander, elle tient les créatures dimensionnelles à une distance de 3m*

#### Gregory Walley, fils

*Blessé et exténué, il n'a pour but que de sauver la vie de son fils, il est prêt à y laisser la sienne.*

*Athlétisme 9, Santé 10 (-5 depuis la fusillade), Équilibre Mental 9 (-3), Bagarre 9, Armes à feu 10, Mythe 1*

### 2.2. La grotte:

Les serviteurs de Nyarlathotep localisent la grotte à 14 h, obligeant les gardiens à en protéger l'entrée par un mur de feu. À l'intérieur se trouve l'ensemble de la population du village, moins deux morts, des enfants qui ont été surpris par des hommes de Walley. Il y a donc quatre hommes, cinq femmes, une quinzaine de jeunes de 2 à 17 ans ainsi que quatre chiens emmenés eux aussi par les vagabonds et qui hurlent à la mort sans discontinuer. Les Pjs peuvent être entrés dans la grotte avant les cultistes, ils seront en

compagnie des réfugiés. Sinon ils remarqueront assez vite le mur de feu déclenché par les vagabonds et se douteront de quelques choses. A partir de là plusieurs solutions : soit ils acceptent d'être approchés par les vagabonds, soit ces derniers les téléportent de force avec eux, soit encore ils s'approchent eux même de la caverne et après avoir essayé d'entrer sont interpellés par un enfant qui les fait entrer par un souterrain directement dans la salle principale de la caverne.

Leonard pourra se laisser convaincre par des Pjs persuasifs de dire ce qu'il sait. Il ne dira pas tout cependant mais pourra confirmer la présence d'Alexander sur la propriété à 500 m au nord du village et le fait qu'il a invoqué lui-même les démons qui les protègent. Les questions devront être posées explicitement par les joueurs, accompagné d'un point en **flatterie** ou **interrogatoire**. Les autres adultes du village sont trop marqués par les événements pour se livrer, à l'exception de Martha Longroad, une veuve de caractère qui élève seul sa fille depuis l'isolation. Elle pourra négocier des informations sur Alexander à condition que les Pjs se taisent auprès de Leonard et lui ramène un objet qu'elle a laissé chez elle, une amulette qui lui permettrait de se protéger des gardiens dimensionnels à qui elle ne fait pas confiance (1 point de **négoce**). L'amulette pourra bien sûr servir aux PJs plus tard.

Un MJ qui voudra faire mariner ses joueurs pourra les faire réfléchir sur des fresques picturales dans le fond de la grotte : il est possible d'y voir des gardiens en train de pratiquer des sacrifices humains... mais des points en **histoire de l'art** permettent de voir qu'il s'agit de peintures datant de l'ère précolombienne et qui représentent le même genre de scènes que celle qu'on vécut les villageois : l'instauration d'un pacte. En examinant ces peintures (un point de **recueil d'indice**) un personnage remarquera des roues de char stylisées, comme des signatures sur la roche (cf 3.1 et 3.2).

### 3. Les faits dans toute leur horreur

Les Pjs en savent maintenant assez pour agir. Le joueur de James perd peu à peu le contrôle de son personnage qui se met à vomir un liquide verdâtre, à torturer des animaux, ... (test d'**Equilibre mental**, 2 points pour les PJs, 5 pour James).

#### La menace

*Les entités contre lesquelles se battent les personnages ont des rôles très différentes dans ce scénario. Nyarlathotep les pousse à se mettre en danger en se manifestant chez James et en le faisant rechercher par les cultistes. Cependant les personnages n'auront pas besoin de savoir que tout ceci vient du messager des dieux, la solution la plus simple étant de délivrer Gregory pour qu'il se sacrifie. Nodens est lui au cœur de l'enquête des personnages : il est dans les actions des vagabonds, les mensonges des adultes du village, les livres et pactes du défunt ermite et jusque dans les rêves qu'ils font. Tout ceci menant au choix final qu'il leur laisse : veulent-ils rester dans le village sous sa protection ou prendre le risque de s'enfuir dans ce monde extérieur plein des dangers que leurs parents ont fuis ?*

#### 3.1. Le sage s'est caché pour mourir : (scène majeure)

Les Pjs peuvent avoir appris la localisation de la cabane par un des adultes du village ou tomber dessus par hasard en explorant la forêt. Les cultistes eux continuent de faire le siège de la grotte en espérant y attraper les Pjs.

La cabane est située dans une clairière à un peu plus d'un kilomètre au nord du village. Elle porte les marques de près de 15 ans d'abandon. Un arbre s'est effondré sur la toiture et a fait éclater le carreau d'une des deux fenêtres. A l'entrée des Pjs une nuée de rats s'échappe par cette fenêtre, le plancher et la porte, blessant les Pjs qui se trouvent sur leur chemin (1PV).

Lorsque la vermine a disparu, un nuage de poussière est balayé à travers la pièce. Une odeur de mort s'échappe. En

s'avançant on remarque le cadavre d'un chat. Le reste de la cabane est délabré et effondré, on trouvera cependant un grimoire, exemplaire manuscrit datant du XV<sup>ème</sup> siècle des Chroniques Abyssales par Lord Lawbond ainsi que divers papiers, tous en très mauvais état. Avec un point de **bibliothèque** on remarque sur les documents plusieurs roues de char stylisées, dont pour un point de **mythe de Cthulhu** Ruth sait qu'il s'agit du signe de Nodens. Pour deux points d'**athlétisme** en enlevant les gravas ils trouvent même une maquette du village, échelle 1/200<sup>ème</sup>, avec toujours le même signe devant la porte de chaque maison, et du temple. A l'arrière de la cabane se trouve la sépulture de l'ermite, marquée par une croix sommaire en bois et recouverte mauvaises herbes. Les 6 cailloux nécessaires au rituel final se trouvent dans la main du squelette qu'il faudra déterrer (cf 3.2).

#### 3.2. Escapade Onirique : (scène majeure)

A la nuit tombée, alors que les PJs dorment ils se retrouvent de nouveau à la suite de Ruth dans les contrées des rêves, proches d'Ulthar. Entourées de canyon de couleur rose, ils sont face à une petite maison de la même roche avec sur le linteau de la porte, une roue de char stylisée. Au dessus de leur tête le ciel est sombre, obstrué par un nuage formé d'êtres ailés. En les observant attentivement les personnages distinguent des membres humanoïdes à ces créatures. Il s'agit en fait de maigres créatures de la nuit, fréquentes dans ces contrées (Test d'**Equilibre mental**, 3 points).

Pendant ce temps, sortant par la fenêtre de la mesure, un gros chat gris observe les personnages. Il se met à miauler d'un air inquiet, et quelques autres chats sortent par les trois fenêtres et la porte de la maisonnette. Ils observent les personnages, tranquillement, de plus en plus nombreux et se trouvent rapidement à une centaine d'animal, certains sautant au sol, de plus en plus près des personnages qui se sentent comme paralysés par le regard des félins.

Finalement les animaux attaquent et

lâcheront les PJs qui ne pourront se défendre qu'un moment. Lorsqu'ils seront tous mourant, harassés par la meute des animaux, un chat noir majestueux s'approche d'eux et leur murmure d'une voix douce que ceci n'est qu'un rêve mais qu'il est un avertissement de l'anéantissement possible de leur monde :

« Je suis Kin le noir, Nodens m'envoie, il n'a aucun intérêt à vous laisser vivre, mais il a passé un pacte et doit vous laisser le choix. L'ermite à la solution dans sa main. Trouvez les cailloux et servez vous en pour retrouver la liberté ! La nuit prochaine ils prendront feu. » Il s'arrête un instant, regardant les PJs un à un, autour de lui une marée de fourrure se meut dans un quasi silence.

Il reprend dans un souffle : « Qu'est ce que pour vous la liberté ? ». Et tandis que les personnages se réveillent ils ont encore le temps de voir la roue de Nodens s'embraser au dessus de la porte de la maison. Ils sont toujours sur leur couche, fourbus mais sans dommages.

### 3.3. Gregory, Walley malgré lui :

(scène majeure)

Les personnages se préoccupent sûrement à un moment ou à un autre du père de James. Ce dernier est maintenu prisonnier dans une des deux camionnettes des cultistes, sur la route qui borde la propriété, à peu près à l'endroit où les fuyards sont entrés.

Pour le libérer ils devront d'abord éloigner les vagabonds qui ont ordre de ne pas les laisser sortir de la propriété puis s'attaquer à l'homme de main qui a été désigné pour garder Gregory. La première tâche s'effectuera en utilisant l'amulette de Martha ou un poignard des cultistes qu'ils auront pu trouver en se battant contre eux dans le village, sur la route ou devant la grotte. La deuxième leur demandera un peu de courage et de tactique (le cultiste est armé d'un fusil).

Gregory accueillera les personnages avec soulagement mais demandera rapidement des nouvelles de son état à James et paraîtra préoccupé s'il apprend la mort d'Alexander. Il pourra donner quelques renseignements, ou confirmer ceux que possèdent les personnages : Alexander était un

spécialiste de Nodens, un grand ancien dont le signe est une roue de char stylisée, les cultistes sont des Walley, de sa famille, commandés par son propre père ils veulent récupérer James pour l'empêcher d'échapper à sa transformation. Il leur donnera surtout une idée, à laquelle il s'accrochera jusqu'à la fin de l'aventure : Nodens peut quelque chose pour aider James, en tant que némésis de Nyarlathotep, et les voyages des personnages dans les contrées du rêve sont une excellente occasion de contacter le grand ancien.

Les clefs de la voiture de Gregory ont été emportées par son père dans la propriété, un jet de **connaissance de la rue** pourra la faire démarrer.

### 3.4. Meurtre à la Park Security Inc. :

(scène optionnelle)

Les personnages peuvent aussi s'être inquiétés de la Park Security Inc. dont les papiers de Leonard font mention. Les employés de la société ont été interceptés par les Walley et ont été tués. Ce sont deux hommes en uniforme de la compagnie, dans une petite camionnette portant elle aussi le logo de la PSI. Des papiers à l'intérieur du véhicule donnent leurs noms ainsi que la position de leur local de travail, à 13 kilomètres sur la route. La camionnette a des problèmes au démarrage, une balle a percé la réserve d'huile mais avec un jet de mécanique le matériel nécessaire est présent pour réparer. Les clefs du local sont sur l'un des cadavres. A l'intérieur quelques dossiers dans une armoire, et avec un point de **bibliothèque** il est facile de trouver le numéro de Charles Effert.

Téléphoner au frère de Leonard ne sera pas pourtant d'une grande utilité : il ne pourra pas à ce stade de l'aventure répondre à beaucoup de questions des PJs, et l'aide qu'il enverra arrivera sûrement au dernier moment, ou un peu après.

## 4. Les isolés retrouvés

Le choc entre Nodens et Nyarlathotep est maintenant inévitable. Les seules choses sur lesquelles les personnages peuvent encore agir sont la

transformation de James et le sort du village. Pour la première si les PJs n'ont rien fait dans les contrées du rêve jusque là (mais il faut leur en laisser l'occasion, Nodens n'est pas si inaccessible que ça) c'est Gregory qui s'en chargera dès les manifestations de Nodens au dessus de la propriété, pour la deuxième il faudra suivre et interpréter les indications données par Kin le noir (cf3.2).

### 4.1. James et le chaos rampant :

A la nuit tombée une pluie de cendre couvre la forêt et les maigres bêtes de la nuit font leur apparition dans le ciel de Pennsylvanie, leurs ombres filiformes glissant sur les frondaisons des arbres. Le visage d'un vieil homme se dessine dans les nuages : il s'agit du maître du grand gouffre, Nodens, sortit de sa retraite des contrées du rêve (test d'**Equilibre mental**, 4 points d'**Equilibre mental**, 1 point de **SAN**). James se convulse, ses membres faisant des angles contre nature, sa tête pivotant sur son cou. On l'entend proférer des incantations d'une voix gutturale, Nyarlathotep est proche.

Gregory va alors s'adresser à Nodens en criant, ce qu'il dit est inaudible dans l'agitation ambiante. Finalement il est lui même pris de convulsion, et James s'effondre, épuisé mais vivant. Gregory a demandé à Nodens de modifier le focus d'apparition de son adversaire et s'est proposé pour devenir l'avatar de Nyarlathotep qui permettra à Nodens de se mesurer au messager.

### 4.2. Le maître du grand gouffre :

La clef de l'histoire est bien sûr la rencontre avec Kin le noir. Les cailloux trouvés dans la main du cadavre d'Isaac peuvent s'encaster dans des cavités marquées d'une roue de char devant le porche de chaque maison, et du temple, comme il était indiqué sur la maquette (cf 3.1). Ils s'enflamment à minuit précises, consumant le village alors que les dieux commencent à s'affronter. Il est temps de fuir pour tous.

## Personnages pré-tirés

**James Walley** Santé (seuil de blessure : 4) : Equilibre Mental : Santé Mentale :

20 Juillet 1934 - Vous êtes un jeune détective de la police de Chicago. Vous avez grandi dans une famille de la classe moyenne de la ville. Il y a quelques semaines une maladie étrange s'est emparée de vous. Vous perdiez le contrôle de votre corps de manière régulière, proférant des incantations dans une langue inconnue ou ayant des manières étranges aux yeux de vos proches. Votre père Gregory vous a posé beaucoup de questions à ce propos et les réponses l'ont semble-t-il rendues très nerveux. Hier soir il est entré chez vous alors que vous passiez la soirée avec quelques amis, « Il y a du danger pour vous tous ici. » a-t-il dit, et il a embarqué tout le monde, en pleine panique, pour une destination inconnue. Maintenant vous êtes sur la route, vous arrivez en Pennsylvanie... Que peut bien chercher votre père dans ce trou perdu ?

Profession : Détective de Police

Avantage Professionnel : 2 points de Filature -> +1 au jet de dé

Motivation : Malchance

Source d'Equilibre mental : Gergory Walley (son père), Jamy Harling (sa petite amie), Lt Kurt Simon (coéquipier)

Pilier de Santé Mentale : morale républicaine, aime Chicago

Compétences d'investigation : Bibliothèque 1, Crochetage 2, Comptabilité 1, \* Connaissance de la rue 2, Histoire Orale 2, \* Jargon Policier 2, Intimidation 1, \* Bureaucratie 2, Occultisme 1, \* Recueil d'indice 2, Niveau de vie 5, \* Interrogatoire 4

Compétences Générales : \* Armes à feu 10, Athlétisme 8, Conduite 8, \* Discrétion 7, \* Filature 10, Sixième sens 6, \* Organisation 7, Santé 8, Santé Mentale 7, Equilibre Mental 9

**Lloyd Baker** Santé (seuil de blessure : 4) : Equilibre Mental : Santé Mentale :

20 Juillet 1934 – Vous êtes un jeune biologiste de la ville de Chicago. Vous avez grandi dans une famille de la classe moyenne de la ville. Il y a quelques semaines une maladie étrange s'est emparée de votre ami James. Il perdait le contrôle de son corps de manière régulière, proférant des incantations dans une langue inconnue ou ayant des manières étranges. Hier soir son père Gregory est entré chez lui alors que vous passiez la soirée avec quelques amis, « Il y a du danger pour vous tous ici. » a-t-il dit, et il a embarqué tout le monde, en pleine panique, pour une destination inconnue. Maintenant vous êtes sur la route, vous arrivez en Pennsylvanie... Que peut bien chercher Gregory Walley dans ce trou perdu ?

Profession : Biologiste

Avantage Professionnel : Accès à un laboratoire et utilisation de niveau de vie pour contacter des collègues

Motivation : Amitié

Source d'Equilibre mental : James Van Lough (collègue chimiste), Greg Baker (son frère)

Pilier de Santé Mentale : le progrès scientifique, les valeurs de la camaraderie

Compétences d'investigation : \* Bibliothèque 2\*Biologie 6, \* Chimie 2, Flatterie 2, \* Géologie 2, \* Langues (latin) 2, \* Niveau de vie 5, Occultisme 1, Psychologie 1, Réconfort 2, \* Recueil d'indices 2, Théologie 1

Compétences Générales : Athlétisme 6, Equilibre Mental 8, Mécanique 8, \* Organisation 9, \* Premiers soins 10, Santé 8, Santé Mentale 11, Sixième Sens 8

**Cate Bonvent**

Santé (seuil de blessure : 3) :

Equilibre Mental :

Santé Mentale :

20 Juillet 1934 - Vous êtes une jeune aliéniste de la ville de Chicago. Vous avez grandi dans une famille de la classe moyenne de la ville. Il y a quelques semaines une maladie étrange s'est emparée de votre ami James. Il perdait le contrôle de son corps de manière régulière, proférant des incantations dans une langue inconnue ou ayant des manières étranges. Hier soir son père Gregory est entré chez lui alors que vous passiez la soirée avec quelques amis, « Il y a du danger pour vous tous ici. » a-t-il dit, et il a embarqué tout le monde, en pleine panique, pour une destination inconnue. Maintenant vous êtes sur la route, vous arrivez en Pennsylvanie... Que peut bien chercher Gregory Walley dans ce trou perdu ?

Profession : Aliéniste

Avantage Professionnel :

Motivation : Curiosité

Source d'Equilibre mental : Herbert East (directeur de l'hôpital), Lynn Safe (meilleure amie), Helen Bonvent (sa mère)

Pilier de Santé Mentale : la dignité de la vie humaine, les lois du monde physique, le rang de sa famille, Chicago

Compétences d'investigation : \* Biologie 2, Arts 1, \* Bibliothèque 4, Connaissance de la nature, Déguisement, Empathie 2, Histoire 2, \* Langue (Allemand) 2, \* Négociation 2, Niveau de vie 3, Occultisme 2, \* Pharmacologie 2, \* Psychologie 2

Compétences Générales : Athlétisme 2, Déguisement 5, Discrétion 4, Equilibre Mental 10, Hypnose 6, \* Médecine 6, Premiers soins 3, \* Psychanalyse 8, Santé 9, Santé Mentale 12

**Jeroboam Heffert**

Santé (seuil de blessure : 4) :

Equilibre Mental :

Santé Mentale :

20 Juillet 1734 – Vous avez grandi entouré d'une famille aimante dans un village de 5 maisons où votre père Leonard est pasteur. Il vous a appris à vous méfier des gardiens, ces créatures aux yeux de mouches et aux membres humains que vous avez déjà pu apercevoir à la lisière de la forêt. Vous ne vous êtes jamais aventuré à les provoquer en passant cette lisière et vous avez vécu les 20 ans de votre vie sans quitter le village, à vous occuper des champs avec votre père. Mais il vous fallait prendre vos responsabilités maintenant que vous êtes adultes, peut-être plus tard prendrez vous la direction spirituelle du village et pour l'heure il vous fallait renouveler le pacte d'isolation du village avec ses protecteurs : les gardiens. Tout le monde compte sur vous et sur Ruth, votre amie d'enfance, qui vous accompagne dans cette dure mission qui vous mènera par le Chemin jusqu'à la Grotte où vous devrez obéir aux créatures.

Profession : Villageois

Avantage Professionnel : Vous regagnez 1 point d'Equilibre mental par demi heure passée à parler avec un autre villageois

Motivation : Choc Soudain (la cérémonie avec les gardiens)

Source d'Equilibre mental : Leonard Heffert (son père), Martha Longroad, Maria Heffert (sa mère)

Pilier de Santé Mentale : la foi en le jugement dernier, les valeurs familiales

Compétences d'investigation : \* Artisanat 4, \* Connaissance de la nature 4, Crochetage 3, \* Histoire Orale 6, Flatterie 2, Interrogatoire 1, Intimidation 3, \* Réconfort 4

Compétences Générales : \* Athlétisme 12, Bagarre 9, Discrétion 7, Equilibre Mental 10, Fuite 7, Santé 11, Santé Mentale 8, \* Sixième sens 7

**Ruth Longboard**

Santé (seuil de blessure : 3) :

Equilibre Mental :

Santé Mentale :

20 Juillet 1734 – Vous avez grandi dans un petit village des Appalaches, élevée par votre mère Martha depuis la mort de votre père. Elle vous a appris à vous méfier des gardiens, ces créatures aux yeux de mouches et aux membres humains que vous avez déjà pu apercevoir à la lisière de la forêt. Vous ne vous êtes jamais aventuré à les provoquer en passant cette lisière et vous avez vécu les 20 ans de votre vie sans quitter ce village de 23 habitants. Vous êtes une rêveuse et jamais vous ne direz aux autres tout ce que vous avez vécu en rêve : les visites de cités merveilleuses qui vous ont beaucoup appris sur le monde onirique : Urlath, Céléphaïs,... Mais pour l'heure il vous faut renouveler le pacte d'isolation du village avec ses protecteurs : les gardiens. Tout le monde compte sur vous et sur Jeroboam, votre ami d'enfance, qui vous accompagne dans cette dure mission qui vous mènera par le Chemin jusqu'à la Grotte où vous devrez obéir aux créatures.

Profession : Artiste

Avantage Professionnel : période creuse -&gt; plus un point en art

Motivation : Sensibilité Artistique

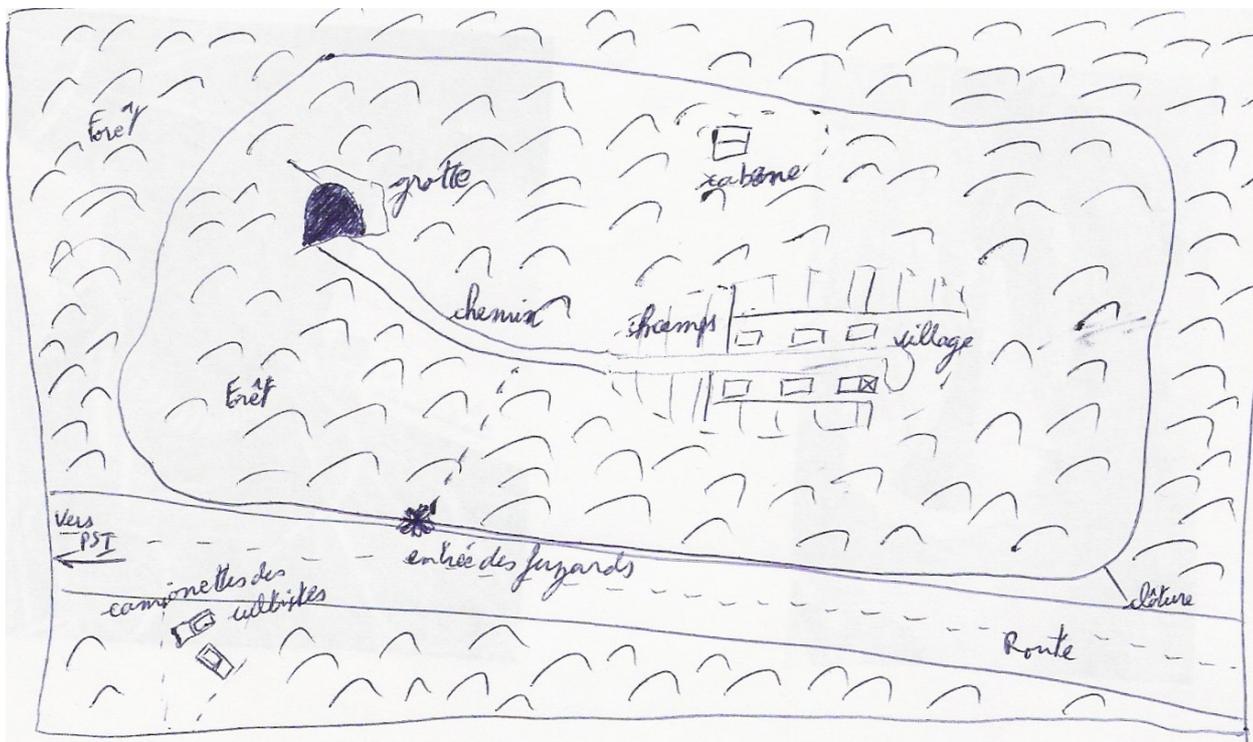
Source d'Equilibre mental : Martha Longroad (sa mère), Randolph Carter (un rêveur de Céléphaïs), les enfants du village

Pilier de Santé Mentale : les principes esthétiques, la bonté innée de l'humanité, la foi en le jugement dernier

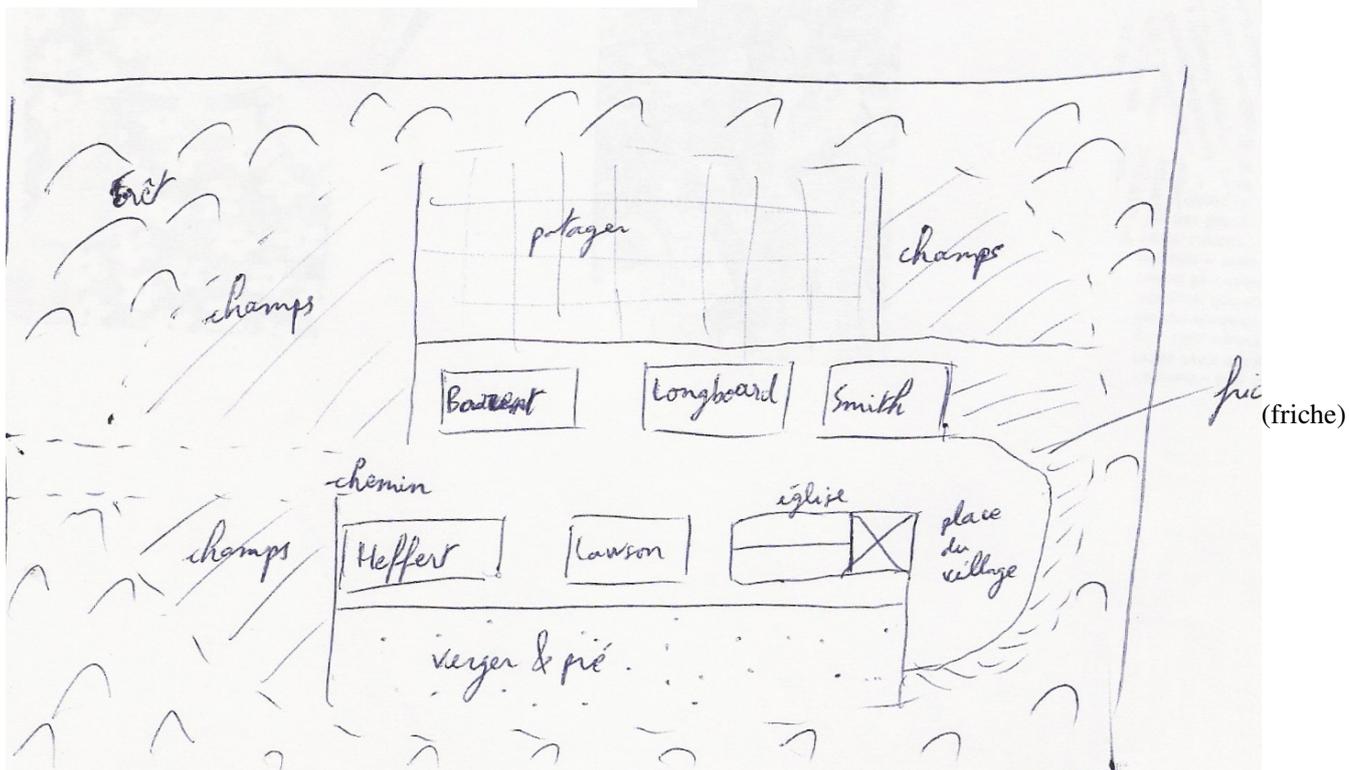
Compétences d'investigation : \* Art 8, \* Artisanat 4, Histoire Orale 2, Empathie 2, Flatterie 1, Mythe de Cthulhu 1, Occultisme 4, Psychologie 2, Réconfort 2, Recueil d'indices 2

Compétences Générales : Athlétisme 2, Camouflage 8, \* Déguisement 6, Discrétion 4, Equilibre Mental 10, Fuite 8, \* Organisation 8, Piquer 8, Santé 9, Santé Mentale 9, \* Sixième sens 6

## Annexe A : La propriété



## Annexe B : les habitations



## Annexe C : l'article de journal

### La disparition s'éternise pour la famille Heffert



Leonard Heffert, fils de l'industriel Herbert Heffert n'a plus donné signe de vie depuis maintenant plus de deux mois. Sa disparition semble liée à celles de plusieurs membre de la congrégation adventiste dont il était le pasteur. La famille dit ne pas perdre espoir malgré les résultats décevants de la police de Chicago.

D'après les renseignements de notre reporter pourtant des pistes ont été négligées par les inspecteurs qui mènent droit à la pègre de la ville. On imagine sans peine pourquoi notre police si dévouée pour régler des affaires de chiens écrasés c'est ici tue sans plus d'explication. Mais qu'en est-il du silence de l'industriel père du principal intéressé ? Chicago nous cache encore de bien sombres secrets et votre serviteur se chargera d'en ramener la crème.

*H. R Fenimore*

Leonard Heffert quelques jours avant sa disparition