

# Le dingue et la sale bête.

Scénario Cthulhu 1920 pour joueurs débutants, édition 5.5

Les PJs débutants vont essayer de comprendre pourquoi une de leur connaissance est devenue folle. Ils vont rapidement faire le lien avec la disparition d'une jeune fille de la ville.

Pour faciliter les choses, il faudrait qu'ils se connaissent tous et habitent tous à Arkham. Mais une technique (un peu tirée par les cheveux) est décrite un peu plus loin.

Il est conseillé d'avoir le supplément "Mystères à Arkham", mais ce n'est pas obligatoire;

## Le fond de l'histoire.

Il y a 10 jours, Bradley MORGAN un jeune étudiant (22 ans) de biologie à l'université de Miskatonic effectue des recherches. Lors de ses recherches à la bibliothèque, tombe sur des feuillets qu'il occulte tout d'abord. Emportant le tout pour continuer de travailler chez lui (dont les feuillets), il finit par y jeter un oeil et pour s'amuser, se rendit 8 jours après dans une grotte dans la forêt pour y suivre les instructions, avec tout le matériel nécessaire.

Dans la grotte, il invoqua une entité qui l'effraya suffisamment pour qu'il s'enfuit dans la forêt en hurlant. Il fut récupéré par des chasseurs et amené à l'asile le plus proche. Il a ensuite été interrogé par la police et identifié. Lors de ses rares moments de lucidité, il donna des noms de gens qu'il n'a fait que croiser. Mais la police, pensant pouvoir ainsi identifier des connaissances pouvant expliquer cet état, les contacta tout de même afin d'en savoir plus (*les PJs entrent alors en scène*).

Sans le savoir, il a été suivi par une certaine Amy CARUSO, qui n'a pas pu entrer dans la grotte au début. Elle resta longuement à l'extérieur et pu voir MORGAN s'enfuir de la grotte. Elle se rendit à l'intérieur et découvrit l'entité qui mis en fuite. Cette dernière emprisonna l'esprit de la fille et celle ci est sous l'emprise de la bestiole. Elle a plus ou moins conscience de ce qui lui arrive et arrive à se nourrir de racines, tout en résistant pour ne pas céder à la panique. Elle peut en effet se mouvoir jusqu'à 500 mètres de l'entité mais ne peut pour l'instant aller plus loin.

## Introduction.

Le premier jour, les PJs vaquent à leurs occupations paisiblement.

Le lendemain, alors qu'ils suivent leur train train quotidien, des policiers les contactent directement où ils se trouvent. Un type en pardessus usé, une petite moustache épaisse recouvert d'un chapeau aux bords les aborde, accompagné d'un policier en uniforme. Il se présente comme étant l'inspecteur LEMAT, tout en enlevant son chapeau et le plaquant sur sa poitrine.

*"Monsieur [Nom du PJ] ? Je suis l'inspecteur LEMAT, et voici l'agent TRAVIS [Celui ci les salut]. Nous aimerions que vous nous suiviez, une affaire qui ne prendra que quelques heures. Ne vous inquiétez pas, nous avons tout régler avec vos supérieurs."*

L'inspecteur LEMAT leur montre sa carte sur demande. Elle est en règle. L'inspecteur général THORSEN (du commissariat) confirmera bien qu'il s'agit bien de ses hommes.

Les policiers les emmènent à l'asile d'Arkham, et les fait entrer dans un bureau où se trouvent (peut être) d'autres personnes, avec un policier en faction permanente. Les policiers font l'aller et venue jusqu'à ce qu'ils ont réuni tous les PJs.

Une fois les PJs réunis, l'inspecteur pose son chapeau sur le bureau et leur demande à chacun d'entre eux si ils connaissent une personne du nom de Bradley MORGAN. Ils le connaissent à la base si, lors de la création de leur personnage, les joueurs ont accepté de le prendre comme ami.

*Les Professeurs d'université d'Arkham, étudiants d'Arkham, d'autres emplois dans l'université voir des Docteurs peuvent tenter un jet de **CONNAISSANCES**. Les PJs qui le réussissent se souviennent l'avoir croiser une fois ou deux à divers endroits de l'université.*

Si il leur pose la question du pourquoi de cette interrogation , l'inspecteur répond que seuls ces mots (leur nom) sont identifiables pour le moment. Et il les répète, sans raison apparente. Le docteur prétend qu'il s'agit juste d'une sorte de souvenirs qui remontent, qu'importe la fréquence avec laquelle avec il a pu croiser les PJs. Ca c'est figé dans sa mémoire, rien d'anormal, et ces souvenirs sont visiblement les seules choses qui semblent le maintenir dans la réalité.

### **I. Examiner Bradley MORGAN**

Un (ou plusieurs) PJs peuvent vouloir essayer ses compétences de psychiatre sur MORGAN. Le docteur en charge du patient est d'accord (Faire jouer un peu la Persuasion du personnage avec pourquoi pas un petit jet. Si le PJ échoue, LEMAT intercédera en sa faveur avec réussite. Pas de croix pour la compétence si le PJ le réussit).

L'entretien permettra aux PJs, si ils réussissent de faire un petit diagnostic.

Il faut pour cela réussir un jet en **Psychologie**, au bout de 2 heures "d'entretien". Si le PJ le réussit, il diagnostique chez MORGAN une Catatonie. Il ne fait effectivement que répéter des mots (les noms des PJs présents) à intervalles irrégulières. Il peut rajouter une croix devant le nom de sa compétence. Si il le rate, il n'est pas capable d'authentifier avec certitude la maladie dont souffre MORGAN.

Le diagnostic du médecin qui s'occupe de MORGAN est accessible si on en fait la demande. Son dossier ne parle pas d'autre chose que sa maladie actuelle, secret professionnel oblige.

Son dossier, du moins l'accessible, n'apporte rien de nouveau:

- \_ Le patient souffre de "catatonie"
- \_ Certaines précautions sont à prendre (camisole de force suggérée - et non imposée, 1 mois d'observation dans une cellule capitonnée avec changement éventuel si le patient ne risque pas de se mettre en danger, etc...)
- \_ Divers médicaments à prendre, avec liste à la clé (Jet de Pharmacologie, si le PJ est Docteur ou Psychiatre, jet de Médecine, avec une croix si réussite du jet quelle que soit la discipline. Si ils le réussissent, ils les identifient comme des médicaments usuels pour un tel cas...).

Toutes ces informations sont accessibles en discutant avec le Docteur SHEILER (voir description dans la section PNJs).

### **II. Et si les PJs patinent ?**

Ca arrivera sûrement, malgré que le scénario soit relativement simple.

Un PJ sera contacté par l'inspecteur LEMAT. Le malade vient de sortir d'autres mots que les noms des PJs. Les mots en question dépendront des pistes oubliées ou même complètement zappées par les joueurs, ce qui vous permettra de les remettre sur les rails. Essayez d'être subtil: Il ne dira pas tout d'un coup, mais par exemple parlera d'une "grotte", de "feuilles volantes", de "livres de biologie", de "bibliothèque", bref des indices qui ont un rapport avec ce qu'ils ont raté et en rapport avec ses faits et gestes. Il suffit de s'inspirer du chapitre "Le Fond de l'Histoire".

## **L'enquête.**

### **Spécial: Le journal du lendemain.**

Si il le faut, il faudra faire en sorte que le journal local, l'Arkham Advertiser, leur tombe dans les mains.

*Note: Le journal local est en général une bonne solution pour divulguer certaines informations concernant les affaires en cours des PJs. Il est néanmoins nécessaire qu'ils s'y intéressent et approfondissent les recherches, car les liens occultes échappent aux auteurs des articles.*

Le journal parle de la disparition d'Amy CARUSO, 15 ans. Elle a encore fugué. Les gendarmes ratissent la forêt, mais pense qu'elle se trouve encore dans la région, pas loin de chez elle. Ce n'est pas la première fois qu'elle fugue, et elle a toujours été retrouvée dans les parages.

L'auteur de l'article, Vincent CARMICHAEL peut donner l'adresse des parents de Amy CARUSO. Leur maison se situe à la lisière de la forêt, au nord d'Arkham. L'inspecteur LEMAT peut le faire également, tout comme une consultation de l'annuaire peut régler le problème (et ça tombe bien, ce sont les seuls CARUSO d'Arkham...). Il confirme également que l'adolescente (14 ans) est une experte attestée en fugue - une dizaine jusque là...

### 1. Interroger les professeurs de MORGAN.

Ils sont plus ou moins occupé. Aux PJs d'insister ou de saisir le bon moment pour les interroger sur MORGAN. Ils ont tous un point de vue un peu différent sur ce personnage. Ils ne font néanmoins aucune complication particulière pour discuter avec les PJs, ils considèrent juste la situation comme secondaire. Seuls les profs cités ci-dessous ont des choses à dire sur MORGAN, les autres ne le connaissent pas suffisamment pour en penser quoi que ce soit, sauf que c'est "un élève correct" et "visiblement sans histoire".

#### – Le prof de biologie, Mathias VINKEY.

Homme la quarantaine, cheveux roux légèrement bouclés, des lunettes épaisses, le front dégagé. Il est plutôt accueillant et ça ne le dérange pas de parler aux PJs en dehors de son lieu de travail (l'université). Il faut donc arrangé un rendez vous pour discuter avec lui - mais dans la mesure où il s'agit d'un de ses élèves, il sera facile de trouver un horaire.

Dernièrement, il a demandé à ses élèves (dont MORGAN) de faire des comptes rendus de lecture. Il peut fournir la liste des livres (3 en tout).

Il le connaît assez parce qu'il avait des discussions passionnées autour de la théorie de l'évolution. Il était du genre à défendre la contingence, alors que le professeur de biologie avançait des arguments sur un "plan intelligent".

*"Ce sont, pour ainsi dire, des débats métaphysiques. La science progresse, mais il nous manque pleins d'éléments concrets pour comprendre l'évolution."*

Ces débats avaient lieu dans un bar, "Le Lion Rouge" (il est même possible que leur discussion actuelle ait lieu dans ce bar). Il leur arrivait de faire un tour, le week end, dans la forêt pour observer les insectes et pourquoi pas en trouver de nouveau. MORGAN était seul et le prof amenait sa femme de temps en temps. Ces expéditions prenaient en général la journée.

*"Il m'a dit qu'il habitait une chambre d'étudiant, mais il ne m'a jamais précisé où exactement."*

Ils leur arrivaient de passer devant des grottes ou des terriers, mais ils ne s'y intéressaient pas plus que ça sauf pour s'y réfugier en cas de pluie.

Il peut amener les PJs à faire le chemin qu'ils font régulièrement en forêt. Il accepte si les PJs le leur demandent et donne rendez vous aux PJs le dimanche matin prochain (il est Déiste, et non concerné par la messe) pour une petite visite de la faune locale. **Voir le chapitre "La grotte"**.

#### – Le prof d'anglais, Jedediah OTIS

Un homme la cinquantaine, chauve, une bouille ronde et bon enfant. Il chausse des lunettes lorsqu'il lit certains documents, notamment les livres qu'il doit lire. Il est vêtu de vêtements plutôt détendus au jour le jour et un costume sombre élimé lorsqu'il travaille.

Très bon linguiste, il travaille de temps en temps sur des traductions de livre allemand et français, ce qui lui permet d'arrondir ses fins de mois tout en redécouvrant une langue qu'il adore (l'anglais). Il aimerait bien bosser dans l'archéologie (c'est à la mode en 1920).

Si les PJs demandent à lui parler, il acceptera surtout si il s'agit de Bradley MORGAN. Il donnera rendez vous aux PJs pour sa prochaine pause (de midi ou de soir). Si c'est pour midi, il mangera en même temps qu'il parlera avec les PJs (il leur offrira le déjeuner dans un restaurant modeste), le soir il leur proposera d'aller boire un verre dans un bar tranquille.

Il connaît très bien MORGAN parce qu'ils s'accrochent régulièrement au sujet de ses notes. OTIS estime en effet que MORGAN ne fait que trop peu d'efforts dans cette discipline, alors qu'il estime qu'elle est tout aussi essentiel pour "*aborder des concepts difficiles à appréhender en science*".

*"... Je ne sais pas comment lui expliquer cela simplement, j'ai été peut être un peu trop... explicite avec lui la première fois, il s'est braqué et depuis, c'est la croix et la bannière pour lui faire comprendre quoi que soit. Il lui arrive même de sécher les évaluations depuis nos premiers échanges tendus à ce sujet."*

OTIS est peiné de ce qui lui est arrivé et espère que MORGAN se rétablisse rapidement. Il ne sait pas où Morgan habite.

### – Le prof de mathématiques, Charles DARSEAU

Homme la cinquantaine, crâne dégarni cheveux noirs, toujours en costard noir et serré, petites lunettes rondes, l'air sévère. Ses parents sont d'origine française, mais nationalisés américains. Il a une femme et trois enfants (deux garçons et une fille) qu'il éduque à la dur.

Si les PJs vont à la messe, ils les croisent régulièrement si ils sont dépendants de la même chapelle.

Il donne rendez vous un soir dans son bureau de l'université si ils veulent lui parler de MORGAN. Il y est tous les jours après les cours pour mettre à jour son travail

Il connaît bien MORGAN. Il le trouve "en avance sur le progra

mme" mais parfois, des choses simples comme des expressions techniques semblent lui poser problème.

*"Un peu étrange pour quelqu'un de cultivé comme lui. Mais rien de bien grave. Il s'en sort facilement pour l'instant, mais lorsqu'il sera seul face à des scientifiques, il faudra qu'il se construise une argumentation claire pour être apprécié, même si cela n'a jamais été un véritable handicap"*.

DARSEAU précise qu'il a conseillé de lire un livre il y a une quinzaine de jours. MORGAN s'était plaint du prix qu'il coûte avant qu'il apprenne que la bibliothèque l'avait en sa possession. Il donne le titre sans problème.

DARSEAU sait également où habitait MORGAN, une chambre d'étudiant dans le centre ville.

*"Que Dieu lui vienne en aide..."*

## **II. Se renseigner à la bibliothèque.**

La bibliothèque de l'université est facilement accessible. Ambiance feutrée, longues rangées de livres dans énormément de domaines, beaucoup de jeunes et de moins jeunes lisent sur place, prennent des notes, etc.

Une femme s'occupe de la réception. La quarantaine, élancée, une robe rose avec foulard assorti chignon et petit collier avec une croix en (faux) argent autour du coup. Un homme, barbe poivre et sel, enveloppé, lunettes, fait de temps en temps des aller et retour dans la salle et son bureau. Al'arrivée des PJs, il boit un café accoudé au comptoir de l'accueil.

### – La bibliothécaire

La femme leur souhaitera tout d'abord la bienvenue. Elle dispensera les renseignements en fonction de comment les PJs présenteront les choses. Elle demandera notamment les raisons qui font que les PJs demandent à accéder à certains renseignements. Si les PJs se sont arrangés pour que l'inspecteur LEMAT les accompagne,

il justifiera très facilement leurs questions. Elle n'acceptera de fournir les informations sur Bradley MORGAN uniquement si les PJs ont une recommandation de la police ou si un PJ réussit **un jet de Crédit**. Si le PJ rate le jet et/ou n'a pas de recommandation, elle est inflexible sur l'accès au fichier.

Elle peut alors les informer sur les livres empruntés. Trois livres de biologie et un livre philico-scientifique sur les Mathématiques.

Si les PJs lui demandent de faire l'effort au sujet d'un quelconque détail, elle réfléchit un moment puis:

*"Oui, je me rapelle que lorsqu'il a posé les livres sur la table, des feuillets en sont tombés... J'ai alors vérifié qu'il ne s'agissait pas des pages d'un quelconque livre... En fait non, c'étaient des feuillets libres... Ils devaient faire parties de notes de précédents lecteurs, cela ce fait fréquemment dans notre bibliothèque."*

Si les PJs continuent d'insister sur les détails, elle se rappellera un peu plus tard (par exemple après l'éventuel entretien avec le Dr ARMITAGE) avoir cru voir un feuillet avec des formules et figures mathématiques. Ça ne l'a pas surprise sur le coup puisqu'il y avait un livre sur les mathématiques dans le tas.

Elle ne se souvient de rien d'autre et retourne travailler dès que les PJs la lâchent.

### – Le service du Dr Armitage

Le bonhomme qui boit son café sur le comptoir écoute avec attention le début de l'échange entre la bibliothécaire et les PJs.

Il interrompt la discussion entre les PJs et leur demande de venir dans son bureau si ça les intéresse, il a besoin de savoir ce qui se passe. Que les PJs acceptent ou non, ce n'est pas grave. Si ils acceptent, il leur demande de venir dans son bureau dès qu'ils en ont terminé avec la bibliothécaire, il les y attendra. Si ils refusent, il les remerciera d'avoir prêté attention et s'en ira.

Les PJs se rendent donc dans le bureau du Docteur.

Celui ci leur propose de s'asseoir sur les sièges disponibles. Il se présente, attend que les personnages fassent de même puis engage la discussion.

*"Je vous ai entendu parler avec... La bibliothécaire, et j'ai vu que vous vous intéressez au jeune MORGAN. Pourriez-vous me donner de ses nouvelles ?"*

Que les PJs aient ou non satisfait sa demande, il continue:

*"Bien, veuillez donc m'excusez d'interrompre momentanément vos recherches, mais en réalité, je souhaiterais vous demander un petit service. Je ne peux vous offrir de l'argent... Disons, une petite faveur en contrepartie."*

Si les PJs trouvent un terrain d'entente, on peut continuer la conversation. Autrement, il les remercie tout de même pour l'attention et les laisse partir.

Si les PJs sont à l'écoute, il leur offre une boisson (alcoolisée ou non) et continue son discours.

*"Bien, je vous remercie. Je suis un peu vieux pour toutes ces histoires..."*

Si les PJs lui posent la question, il répond vaguement *"Vous l'apprendrez tôt ou tard... Mais si vous voulez, nous pouvons éventuellement en faire une monnaie d'échange."* Quoi qu'il en soit, il continue son discours.

*"Ce jeune MORGAN a donc pris des feuillets quelque peu... Non, enfin, pas compromettants, disons que ce sont des documents utiles pour achever une sorte de puzzle historique en fait. Il l'a fait, je pense, de façon tout à fait involontaire... On a tendance à se mélanger les documents quand on les étudie et les mélanger par étourderie. Nombre de fois que ça m'est arrivé... Oui enfin... Dans la mesure du possible, si vous pouviez me les ramener*

*dans le meilleur état possible, je vous en serais gré..."*

Si les PJs acceptent, il les remercie de leur "obligeance" et les laisse partir.

*"Je suis à mon bureau lorsque la bibliothèque est ouverte. Si vous ne me trouvez pas, demandez à la bibliothécaire, elle saura où je me trouve. Je lui parlerai de vous, elle a reçu des ordres précis me concernant."*

**Si les PJs reviennent avec les documents comme promis**, il les remerciera et leur assurera qu'il tiendra parole.

Si il devait en échange leur raconter une histoire, il racontera ce qu'il a vécu à Dunwich (si vous jouez avant 1928, déplacez juste les dates et changez quelques noms. Se reporter au supplément Terreur A Dunwich).

### **III. Visiter sa chambre d'étudiant.**

Il n'est pas logé au campus, mais dans une chambre d'étudiant. LEMAT et ARMITAGE (ça ne fera pas parti de la faveur qu'ils ont éventuellement négociée auparavant) peuvent obtenir l'adresse de MORGAN sans forcer.

**Un petit jet réussi de Baratin ou de Crédit** permet également d'obtenir cette information auprès de l'administration de l'université.

L'adresse est un bâtiment résidentiel moyen dans le quartier de Downtown (Section B), sur Hyde Street en face du chantier de démolition (P. 34 Les Mystères d'Arkham).

Si ils se renseignent auprès de la société de gestion (située à quelques pâtés de maison), ils apprennent que MORGAN y loue depuis un an et demi un petit appartement. Si les PJs demandent qui paient pour lui, ils doivent réussir **un jet de Crédit** et ils obtiendront l'information: ce sont ses parents qui paient. Ils peuvent également avoir l'adresse des parents en question (Voir le chapitre correspondant). LEMAT par contre rencontrera des difficultés quand à obtenir ces informations, la personne qu'il rencontre se braquant facilement à la vue d'un policier. Cette personne invoquera alors le secret professionnel. **Un petit jet de Crédit** sera nécessaire pour désarmer la situation.

Le concierge habite au rez de chaussée de l'immeuble où MORGAN a logé. C'est un vieux polonais dur de la feuille, KOZWEK, qui s'occupe de recevoir les PJs. LEMAT obtiendra de visiter l'appartement en question sans forcer. Les PJs devront jouer la carte du Baratin, voire y entrer de façon illégale.

**Si les PJs tentent d'entrer de façon illégale dans l'appartement de MORGAN**, ils devront d'abord ouvrir la porte d'entrée, que ferme KOZWEK à 21 heures précise, c'est à dire avant d'aller dormir. Il la réouvre le matin vers 6 heures 30. **A noter qu'il ne prend jamais la peine de vérifier si il y a des étrangers à l'intérieur de l'immeuble avant de fermer la porte.** La porte est alors ouvrable de l'intérieur mais pas de l'extérieur. Il n'y a ni escalier incendie, ni de porte arrière, ou de côté. On peut ouvrir la porte principale en la crochétant, et en réussissant un jet de **Serrurerie**. **Si ils le réussissent, ils ouvrent la porte sans soucis et peuvent accéder à l'appartement de MORGAN. Si ils le ratent, eh beh ils sont bloqués à l'extérieur. Si ils obtiennent un raté critique, ils se font repéré par la police, et mis en cellule. LEMAT les libérera le lendemain matin sans suite si ils lui expliquent les raisons de cette tentative de cambriolage. Sinon, ils devront payer l'amende et verront leur casier judiciaire s'aggrandir d'une ligne après un passage rapide devant le juge.** Une fois au troisième étage, devant la porte de l'appartement de MORGAN, **un nouveau jet de Serrurerie** est nécessaire pour l'ouvrir. Si le PJ obtient un raté critique sur ce jet, il casse son rossignol et la porte est du coup bloquée, à moins de la défoncer. Mais cela fera du bruit, et les voisins contacteront les policiers qui seront là 15 minutes plus tard, avec les conséquences décrites plus haut.

Si les PJs ont dû cambrioler l'appartement de MORGAN et s'en sont tirés sans dommage, LEMAT leur apprendra le lendemain que *"Un ou plusieurs cambrioleurs ont pénétré l'appartement de MORGAN"*, si il connaît l'adresse en question. Il se pose beaucoup de questions concernant les cambrioleurs et cuisinera gentiment les PJs (sans vraiment insister) à ce sujet (si les PJs admettent être les cambrioleurs en question, il haussera les épaules en précisant: *"Y avait pas besoin, je vous aurai aider à y accéder légalement..."*).

**L'appartement en lui même est plutôt simple:** une petite entrée, qui donne sur une cuisine (avec quelques

assiettes et couverts encore dans l'évier) et une grande pièce sur la droite de "l'entrée, lui servant de chambre et de bureau visiblement.

**La cuisine est propre**, quoique l'évier est encombré. Les déchets semblent récents, et les boîtes de café et de céréales sont également récentes. Les couverts sont rangés en vrac. Quelques produits d'entretien traînent à côté d'une poubelle à moitié remplie de diverses choses. Il n'y a rien de particulier dans les placards.

Dans la poubelle, ils trouvent quelques papiers froissés en boule, au milieu de divers déchets organiques et vieilles boîtes de conserve. *Ce qu'ils contiennent est décrit plus loin.*

**Le salon/chambre/bureau est par contre assez bordélique.** Le lit est vaguement fait, le bureau encombré de divers papiers et livres divers. *Voir plus loin pour la description des objets intéressants sur le bureau.*

**Les sanitaires (une douche et WC)** sont un peu crades, mais relativement bien rangés. Il n'y rien de particulier, la poubelle est vide et il n'y a pas de sac poubelle "neuf" à l'intérieur.

**Si ils cherchent un objet "caché" (sous les meubles, un tiroir secret...),** ils trouvent un tiroir fermé à clé dont ils ne trouvent plus la clé... En le forçant (**Jet de Serrurerie** ou **jet de FOR contre une résistance de 16 -sur la table des oppositions**), ils peuvent accéder à son contenu. **Grâce à un jet réussi de Trouver Objet Caché,** ils trouvent un agenda avec diverses notes. Voir le chapitre correspondant, juste après.

#### \_ L'agenda

Les PJs remarquent deux noms, avec un rendez vous noter pour **J+2** ["J" représentant le jour où les PJs ont rencontré pour la première fois **MORGAN** grâce à l'inspecteur **LEMAT**] avec deux personnes du nom de **Arthur NOYLE** et de **Dimitrius CASTRERRA**. Les deux sont des amis de classe. **Voir le chapitre IV "Les proches de MORGAN"**.

Le rendez vous a tendance à se répéter régulièrement, aux heures relativement équivalente. Sur quelques mois précédents, se succèdent quelques rendez vous avec une certaine Cassandra. Il n'y a pas d'adresse particulière ni de lieu quelconque, juste des noms et une heure.

#### \_ Les papiers froissés en boule.

Plusieurs papiers ne sont que des brouillons d'un embryon d'une thèse en biologie, sur l'évolution. Rien de surprenant si les PJs ont discuté avec le professeur de biologie de **MORGAN**.

Les rares points intéressants (dans le sens "nouveau") parlent de "mutations". Les brouillons sont bardés de ratures et de paragraphes barrés par des gribouillis. Il a l'air d'avoir des problèmes de sémantiques...

Quelques papiers attirent néanmoins leur attention. En regardant de plus près, d'étranges symboles sont écrits et disposés de façon incompréhensible... Sauf si les PJs réussissent **un jet en Occultisme**. En ce cas là, ils identifient les symboles comme du Wicca, une ancienne religion, mélange de chamanisme indien et culture païenne du Vieux Continent. Si le PJ veut essayer d'en déterminer le but des rituels exposés, il ne le pourra pas car les symboles et paroles sont trop mal disposés et le papier est un véritable torchon. Tous les quelques papiers ayant ces divers symboles sont gribouillés et sales, et ce qu'il y a écrit dessus est quasi incompréhensible.

Le reste est inexploitable.

#### \_ Les papiers sur le bureau.

Il y a de tout: des factures et divers écrits appartenant à **MORGAN**.

Dans les factures, des quittances de loyer (A noter que l'agence n'a rien de particulier à signaler à son sujet, sage - ou presque - comme une image) et diverses notes d'information.

Au milieu de ces notes d'information, ils trouvent des cours de l'université - si un PJ est professeur de MORGAN, il peut y reconnaître une de ces contributions.

En plus des cours, quelques documents traînent au sujet de quelques expériences qu'il a faites dans le laboratoire de l'université et un rapport complet sur ses excursions

**Les PJs peuvent réunir tous les paiers et les amener au Dr ARMITAGE. Celui les examinera et dira qu'il ne s'agit probablement pas des documents en question:**

*"Hum, il me semble que les feuillets correspondent plus à une sorte de culte païen scandinave... Il n'y a rien de tel dans ces documents, désolé..."*

**Un petit jet en Trouver Objet Caché** permet de trouver une carte de la région d'Arkham. C'est une carte assez conventionnelle, avec des traits et des points surnotés. **Si les PJs la montrent à au professeur de biologie de MORGAN**, il remarque qu'il s'agit des chemins habituellement empruntés lors de leurs excursions pédagogiques. Une grotte est entourée, le professeur précisera qu'il s'agit d'une grotte dont l'érosion particulière a aplani le sol.

*"Elle est relativement grande, avec un sol pas très dangereux. Elle s'enfonce assez pour être intéressante à explorer. Il me semble d'ailleurs qu'il l'avait fait..."*

Aucun document dans son appartement ne confirme qu'il l'ai fait. Le professeur de biologie peut d'ailleurs les mener à la grotte en question.

#### – Les livres sur le bureau.

Des manuels scolaires en pagaille. Certains n'ont pas même pas été sortis de leur papier d'emballage. Des livres sur la biologie (dont un exemplaire en relatif bon état de "L'origine des espèces" de Charles Darwin), les mathématiques et diverses disciplines scientifiques. Ils retrouvent sans problème les livres empruntés à la bibliothèque mais aucun feuillet ne se détache de ces livres.

Si les PJs ramènent les livres concernés à la bibliothèque, la bibliothécaire les remercie, ni plus ni moins. Elle confirmera qu'il s'agit bien des livres empruntés par MORGAN, en se référant à son fichier.

#### **IV Les relations de MORGAN.**

Possible que les PJs tentent de faire connaissance avec les relations de MORGAN. Il suffit de picorer les informations auprès de collègues de classe ou de professeurs pour récupérer des noms: Il a eu récemment une copine de laquelle il s'est séparé il y a un mois (Cassandra WILLIAMS LAUTER) et deux amis (Arthur NOYLE et Dimitrius CASTRERRA, un immigrant brésilien venu pour ses études), enfin jugés comme tel vu qu'ils se voyaient visiblement régulièrement. A vous de décider où se rouvent ces gens lorsque les PJs les cherchent. En picorant de la même façon à droite et à gauche, ils pourront les trouver. **Faites faire des jets de Baratin, Crédit et/ou Persuasion. Après tout les sources d'informations ne sont pas censés savoir que les PJs font ça pour le bien de MORGAN.** Il est indiqué où il est plus facile de trouver les personnes en question dans leur description;

#### – Arthur NOYLE

On le trouve en cours (il les suit assidûment), il loge dans le campus (Chambre 302, logements étudiants, p. 59 Les Mystères d'Arkham), va à la cafétéria le midi et le soir et sort de temps en temps dans un club populaire du centre, le Pinky Dinky.

Accéder au Pinky Dinky est facile, tant que le PJ n'est mal habillé. On peut y entrer détendu, les videurs les laisseront passer. Une tenue trop négligée sera par contre remarquée et ils désapprouveront alors l'accès de façon ferme et déterminée.

Il voudra bien parler aux PJs (sauf si il est en cours bien entendu). Il confirme qu'en effet, lui, Dimitrius (CASTRERRA) et Brad (Bradley MORGAN) avaient prévu de se voir (à J+2, possible que le jour en question soit déjà passé).

*"Brad était passionné de biologie, il parlait sans cesse de ça, sauf si on lui disait de la boucler... Alors il se calmait... Il en discutait beaucoup avec VINKEY, le prof de bio. Mais il s'intéressait, de façon, comment dire... Désintéressé, une sorte de marotte... Il m'avait parler de feuillets qu'il avait récupérés dans un livre de mathématiques. Après, je ne l'ai plus entendu en parler... Jusqu'à aujourd'hui..."*

Il confirmera qu'il est sorti avec une fille appelée Cassandra. Il ne se rapelle pas de son nom de famille mais saura la reconnaître au cas où. Elle vient aux mêmes cours de mathématiques que MORGAN, NOYLE et CASTRERRA, NOYLE pourra leur indiquer de qui il s'agit.

#### – Dimitrius CASTRERRA

Il loge également au campus universitaire, chambre 138 (logements étudiants, p. 59 Les Mystères d'Arkham). Il est un peu moins souvent au Pinky Dinky, finances difficiles obligent.

Il voudra bien parler de Bradley aux PJs (sauf lorsqu'il sera en cours, bien évidemment).

*"Oui, je le connais, on se voit avec Arthur [NOYLE] pour le groupe d'étude. Ils m'aident, enfin surtout Arthur pour la langue qui est très difficile pour moi. De temps en temps on va dans un bar, le Pinky Prinky... Oui, désolé, c'est le Pinky Dinky. Il m'a parlé d'une trouvaille qu'il aurait faites, mais je n'ai pas tout bien saisi pour être franc. Il disait par contre aller en excursion dans la forêt près d'ici avec monsieur VINKEY le professeur en biologie, il m'a même proposé de le suivre une fois. Je ne peux pas aller avec eux, je vais à l'église tous les dimanches matins."*

Il sait également que Bradley est sorti avec une jolie fille aux cheveux châtain clair et qu'ils se sont séparés "depuis quelques temps". Il saura la reconnaître si on le la lui présente.

*"Elle s'appelait Cassa... Ca... Cassandriana je crois, Wilson ou Williams je ne sais plus... Il l'a croisée en cours de mathématiques. Je pourrais vous montrer de qui il s'agit sans problème."*

#### – Cassandriana Wilson, ou Williams

Aucune personne de ce prénom là dans le fichier de l'université. Il y a bien des noms s'en rapprochant. Si les PJs passent au crible la liste et les gens dont le nom se rapproche de ce qu'a dit CASTRERRA, ils peuvent tomber sur la "bonne" Cassandra en fonction de l'humeur de vous, MJ (n'oubliez pas que le temps peut jouer contre les PJs, en fonction de ce que vous vous sentez capable de gérer.

#### – Cassandra WILLIAMS LAUTER.

Une jeune fille de 22 ans également, fille d'une famille aisée d'Arkham. Elle est relativement intelligente et a conscience de son statut, même si elle ne le montre pas systématiquement. Elle est toujours habillée de façon élégante, même en cours.

Elle refusera de parler avec des PJs "lambdas". Question de dignité. Si un poilicier (comme LEMAT) est là, acceptera de leur accorder 5 minutes. LEMAT se montrera suffisamment ferme pour obtenir tout le temps nécessaire. Les PJs peuvent insister en la brusquant légèrement, **ou si ils réussissent un jet de Crédit.**

Elle dira qu'elle a quitté Bradley il y a un mois, avec un sentiment mitigé: mélange de déception et de sentiment de libération. Elle en avait en effet assez de l'entendre parler de sa biologie et a conscience d'avoir lâcher un type intelligent, instruit et "possédant un certain charme dans ses gestes" [comprenez qui pourra].

*"Il m'a emmenée une fois dans une sorte grotte. Le sol était dur, quoique pas trop accidenté avec des insectes de partout. On a campé. Quelle journée de cauchemard !"*

**Il faudra réussir un jet de Persuasion ou de Crédit pour faire en sorte qu'elle leur montre de quelle grotte il s'agit.** Elle les amènera alors jusqu'à la grotte où MORGAN a invoqué l'Entité. Voir le chapitre correspondant.

### **V. Parler aux parents de MORGAN.**

Ils habitent à Providence. Ils reçoivent tout de suite les PJs si ceux ci possèdent une recommandation de l'inspecteur LEMAT (qui le leur donnera sans rechigner) ou réussissent **un jet de Crédit** (une seule tentative possible. Pas de croix à la clé, vu que cette piste ne mènera à rien de toute façon). Si ils n'ont rien de tel, ils devront patienter et prendre rendez vous pour dans une semaine. A vous alors de déterminer quand ces gens là daigneront recevoir les PJs.

A noter que si les PJs obtiennent un raté critique, le rendez vous sera repoussé à 2 mois ou plus - les parents de MORGAN prennant les PJs pour des plaisantins...

Le père de MORGAN est avocat et sa mère co-gérante d'un hôtel assez côté de Providence.

Ils ne savent pas grand chose de ce qui se passe. Ils ne montreront pas vraiment une grosse émotion en apprenant que leur fils est interné dans un asile psychiatrique.

Ils connaissent le goût immodéré de Bradley pour la biologie, chose qu'ils n'approuvent pas vraiment.

*"Il nous avait promis d'être médecin. La biologie, qu'est ce que c'est, la biologie ? Il n'y a pas plus inutile que cette pseudo-discipline soi disante scientifique, et immorale en plus. Dire que nous descendons du singe, mais quelle honte ! Au lieu d'aller à Yale, il devra se contenter de cette université. Et si il est devenu fou, il apprendra qu'on ne défie pas la Création impunément."*

Il respire un coup puis reprend.

*"Cela dit, c'est notre fils, nous ferons en sorte de le tirer de cette déplorable affaire... Mais je ne vois pas en quoi nous pouvons vous aider. Nous n'avons que des contacts ponctuels avec lui. Nous savons qu'au lieu d'aller à la messe le dimanche, il allait se ballader en forêt pour observer la faune au sein de leur milieu naturel, et c'est tout."*

Et oui, c'est une "piste" qui ne mène nulle part...

### **VI. Parler aux parents de la petite CARUSO.**

La maison des CARUSO se situe dans le quarter de Northside, à l'intersection nord ouest de Derby Street et Brown Street (p. 21, Les Mystères d'Arkham).

Une villa très cossue, avec un grand jardin protégé par un grand muret et un lour portail. En ce moment, ils se terrent dans leur maison, pétris par la peur de perdre leur petit ange (turbulent, certes). Ils refusent net d'accueillir les PJs, sauf si ceux ci sont accompagnées par la police. Aucun jet ne pourra résoudre ce problème. LEMAT se déplacera sans problème pour aider les PJs (il en profitera pour demander aux PJs où ils en sont dans leur enquête).

La femme qui les reçoit est affalée dans un fauteil, son maquillage ayant visiblement souffert, un mouchoir dans les mains. Un homme, Charles CARUSO, tente de contrôler les pleurs de sa femme, qu'il appelle Elizabeth. Il fait en sorte qu'elle n'ai pas trop à parler, et prend systématiquement la parole, excusant sa femme *"qui n'est pas en état de parler avec quiconque"*.

*"Notre petite fille a tout le temps fait ça, mais elle est toujours revenue, ou on a toujours réussi à la retrouver... Elle ne va pas bien loin et revient à la maison quand elle a faim... Enfin, je veux dire... Mais là, cela fait bien trop longtemps pour que cela soit normal..."*

A un moment, il fera accompagner sa femme à l'étage par un domestique afin qu'elle se repose. Si ils posent la question de l'endroit où on la retrouvait régulièrement, il répond:

*"En général, on la trouve près d'un ruisseau, au nord ouest dans la forêt. Mais là, on ne l'a pas trouvée... En soi, c'est cela qui est inquiétant... Les battues n'ont pour l'instant rien donné, à croire que la police s'en fiche...!"*

LEMAT corrige:

*"On fait avec ce qu'on a et nos effectifs sont bien trop limités, vu la situation... Nous avons déjà eu cette discussion il me semble...."*

LEMAT et Charles CARUSO s'accrochent sur ce sujet. Les PJs n'auront pas plus d'information en interrogeant la mère de la petite Amy.

## **VII. A la recherche de la petite CARUSO.**

Les PJs peuvent décider de rechercher la petite CARUSO. LEMAT leur demandera alors en quoi est ce si important pour MORGAN. Si la raison est valable, il leur accordera son aide. Autrement, il insistera pour que les PJs se soucient de MORGAN avant de s'occuper la petite CARUSO *"qui finira bien par rentrer chez elle..."*.

Pour la description précise de la forêt, se situant entre la forêt des Billington et Arkham. **Voir p. 84 du livre Les Mystères d'Arkham.**

### \_ Les points de récupération habituels

LEMAT peut montrer les différents endroits où la petite a été précédemment récupérée en se servant d'une carte au commissariat central et du dossier la concernant. Les points sont assez regroupés vers un point particulier du ruisseau, qui va se jeter dans le marais des Billington (il n'est pas sur la carte, il a été inventé pour les besoins du scénario).

**Si les PJs ont vu la carte des environs d'Arkham chez le professeur de biologie ou chez MORGAN, ils peuvent tenter un jet d'Idée.** Si ils le réussissent, ils se rappellent la présence d'une grotte peu éloignée d'un point isolé près duquel la petite a déjà été retrouvée. **Si les PJs se rendent directement à ce point, ils se retrouveront près de la grotte. Voir le chapitre VIII.**

### \_ Mener une battue.

Va falloir de nombreux PJs... Possible, néanmoins, qu'ils tombent accidentellement sur la grotte où la petite est "emprisonnée"... Et par conséquent sur elle. Ou qu'ils arrivent à obtenir cinq hommes **via un bon roleplay et un jet réussi de Persuasion sur LEMAT.** Ils seront mis à leur disposition pour une demi-journée, pas plus. Ils augmenteront alors leur chance de retrouver la petite Amy.

La réussite de la battue dépend entièrement du MJ (c'est à dire: vous), pour faciliter la progression ou non de l'histoire. **Sauf si évidemment les PJs choisissent bien l'endroit, en ce cas la recherche porte ses fruits sous la forme de traces récentes. Eventuellement, si par exemple vous avez besoin d'accélérer le déroulement, ils peuvent tomber sur la petite CARUSO.** Voir le sous-chapitre suivant.

### \_ Examiner les traces en question.

Des traces de chaussures récentes ont été trouvées et **si les PJs réussissent un jet de Trouver Objet Caché** (Surnommé "TOC", à ne pas confondre avec la maladie mentale correspondante), ils repèrent des marques de main faites avec de la boue et très récentes à l'extérieur de la grotte. Les traces de pas vont et viennent à l'intérieur de la grotte et les traces de mains sont plus petites que celles d'un adulte (et toutes placées approximativement au niveau de la poitrine). Ces traces n'ont pas de sens précis, mais démontrent qu'il y a eu une personne par ici tout récemment.

### – La petite CARUSO.

Les PJs viennent enfin de retrouver Amy. A vous de voir dans quelles conditions: soit vous provoquez la rencontre, soit les PJs la rencontrent après une fouille minutieuse. De toutes façons, elle ne peut pas être éloignée de plus de 500 mètres de la grotte.

Les vêtements sales, elle même pas très présentable, les yeux rougis, récroquevillée sur elle-même. Au début effrayée par les nouveaux arrivants, elle se jette sur eux les larmes aux yeux, larmes se mélangeant avec la crasse de son visage mais toujours sans

*"Au secours, aidez moi, aidez moi, il m'oblige à rester là, il me parle, parle, aidez moi, aidez moi..."*

Elle ne pourra que répondre:

*"Il ne veut pas ma laisser parler, il ne veut pas, il ne veut pas... Je ne sais qui c'est, je ne sais pas, aidez moi, s'il vous plaît...!"*

Si les PJs tentent de s'approcher d'elle, elle deviendra hystérique (**c'est l'Entité qui la travaille pour ne pas qu'elle réponde positivement aux sollicitations des personnes présentes**).

Les PJs peuvent tenter de la tirer de là par la force. Elle se débattrra tant bien que mal (**Jet d'opposition FOR d'Amy contre FOR du ou des PJs qui la maintient - les forces des PJs se rajoutent entre elles**). Elle se débattrra encore plus à l'orée des 500 mètres de distance de la grotte. **Elle bénéficiera alors d'un bonus de + 5 en FOR pour se libérer. Elle n'aura droit qu'un une seule tentative.** Si Amy foire ce jet, l'Entité la libérera par la force des choses. Tant pis, elle essaiera de capturer d'autres victimes. **Si Amy arrive à se défaire de l'emprise d'une personne, elle courra se réfugier au fond de la grotte (en fait, c'est l'Entité qui l'y force),** sachant que si quelqu'un est entre elle et la grotte, elle tentera de l'esquiver.

**Pour l'attraper pendant sa course, la personne sur sa route devra réussir un jet en DEX(térité) contre la DEX(térité) de Amy en opposition (voir la table d'opposition). Si la personne le réussit, elle l'attrape sauf si Amy CARUSO réussit sont jet de Esquiver .** Autant de tentative qu'il y a de personne sur sa route, sachant qu'Amy ne pourra pas retenter de jet d'esquive si elle l'a déjà utilisé. **En clair: elle a droit à une seule Esquive pour toutes les éventuelles tentatives de plaquage.**

### – Discuter avec Amy libérée.

Elle est visiblement sur le choc, elle n'a en effet pas vraiment comprise ce qui lui est arrivé Pour l'instant elle pleure et n'est pas ouverte au dialogue. Elle se souviendra néanmoins des PJs plus tard (elle ne leur dira pas évidemment) mais rien à faire pour le moment. Voir l'épilogue pour une éventuelle nouvelle tentative.

## **VIII. La grotte**

Par différents moyens, ils ont pu apprendre que l'un de ses endroits favoris concernait une grotte, qu'il semblait fréquenter souvent. Le professeur de biologie (Mathias VINKEY)ou son ex-copine (Cassandra) peuvent les y amener. Ils peuvent également se servir de la carte trouvée sur son bureau pour arriver à cet endroit.

Ils peuvent également tombé dessus par erreur en allant aux différents endroits où MORGAN et VINKEY (le professeur de biologie) se rendaient pour observer la flore et (surtout) la faune.

### – Les alentours de la grotte.

De la forêt, avec des endroits clairsemés et beaucoup de buissons. A beaucoup d'endroit, la terre a été creusée, visiblement sans outil. Divers animaux s'enfuient à l'approche des PJs ou des PNJs présents avec eux.

**Un Jet de TOC (Trouver Objet Caché) réussit permet de repérer des traces de pas récents près des creux récents.** On peut suivre les traces en réussissant **un jet de Pister**. Si ce dernier jet est réussit, ils peuvent soit arriver à la grotte (ils peuvent en effet arriver d'un endroit sans savoir encore où se situe la grotte), soit

tomber sur Amy CARUSO récroquevillée près de la grotte. Voir alors le chapitre précédent "La petite CARUSO".

– L'intérieur de la grotte.

Elle est profonde, et le sol est plus ou moins plat, comme ils ont pu l'apprendre par diverses relations de MORGAN.

Quelle que soit l'heure de l'exploration par les PJs, la grotte devient de plus en plus sombre, jusqu'à l'obscurité totale. Un équipement pour s'éclairer est donc recommandé si les PJs veulent explorer l'endroit. Au bout de 50 mètres de marche, le tunnel tourne sur la droite. Les PJs remarquent au plafond (même pas besoin de jet...) une légère luisance blanche/bleutée. Cette luisance disparaît au fur et à mesure de l'avancée des PJs.

**A environ une cinquantaine de mètres du fond de la grotte (là où il y aura la rencontre avec l'Entité), les PJs peuvent faire un jet en Ecouter.** Si ils le réussissent, ils entendent des pleurs venant du fond.

Plus ils s'enfoncent, plus le plafond et les murs sont luisants. Si les PJs tentent de toucher la "matière luisante", ils ressentent un gros froid (d'autant que la température est élevée, à voir en fonction de la période de l'année où vous avez situé le scénario) et la "matière luisante" semble se rétracté légèrement, mais ils ne touchent rien. Si les PJs tentent de donner un coup de couteau ou de tirer dessus, cela ne génère aucune réaction particulière (et aucun dommage pour l'Entité, mais vous n'êtes pas obligé de leur dire).

**IX. Le fond de la grotte.**

Le fond de la grotte est une sorte de pièce qui fait environ 20 mètres carrés, approximativement ovale. La grotte se prolonge par des interstices dans lesquels il est impossible de se faufiler, avec un plafond qui s'abaisse brutalement.

Ils remarquent à leur droite divers documents posés sur le sol. Il n'y a pas de courant d'air, aucune chance qu'ils s'envolent. **Si les PJs ont entendu pleurer précédemment (parce qu'ils ne l'ont pas trouvés ailleurs où qu'elle a réussi à leur échapper à l'extérieur et s'est réfugiée à l'intérieur de la grotte),** c'est à côté des documents que la petite s'est recroquevillée, pleurant ce qui lui restent de larmes.

La "matière luisante" occupe tout le plafond et pas mal de sections des "murs". Elle éclaire partiellement tout autour d'une teinte blanche et bleue. Les torches deviennent alors de bonnes sources lumineuses d'appoint.

– Si les PJs s'approchent de la petite.

Elle leur demander de l'aider en hoquetant.

**Si les PJs tentent alors de la sortir de la grotte, elle se débattrra.** Deux PJs s'employant à la ramener à plus de 500 mètres de la grotte y arriveront sans problème. Si les PJs la déposent à l'extérieure de la grotte mais à 500 mètres ou moins, elle courra se réfugier à nouveau dans la grotte, en s'excusant et disant qu' "*elle ne peut pas faire autrement...!*". Ils pourront recommencer indéfiniment jusqu'à ce qu'ils comprennent qu'il faut aller au delà d'une certaine distance de la grotte pour ne pas qu'elle recommence.

Si les PJs y arrivent, elle se jette dans le bras du PJ le plus proche et le remercie de l'avoir libérée. Elle ne s'expliquera pas outre mesure, demandant à voir ses parents...

– l'entité

Le seul endroit où les PJs peuvent faire "connaissance" avec l'Entité se situe au fond de la grotte. Elle occupe tout le fond de la grotte et une grande partie des murs. Les reflets bleus et blancs sont fluctuants, comme sur les murs de la grotte.

Le "corps principal" de l'Entité se situe au centre la pièce, au plafond.

Si un PJ braque sa lampe torche dans sa direction, il voit une sorte d'amas fluctuants bleu avec des reflets blancs, mouvants. Une sorte de bouche déformée avec des sortes de "dents" se déplace dans ce "corps", avec trois yeux mouvants juste au dessus. **Effectuez un jet de SAN(té Mentale), perte de 1 point en cas de Réussite, perte de 1D4 en cas d'Échec (normalement notée 1/1D4)**

Lorsque la lumière du PJ (ou des PJs) s'immobilisent sur le corps, les yeux et la bouche s'immobilisent à leur tour. L'Entité jauge les intrus.

\_ Tentative de possession.

**Elle n'agira pas si elle maintient la petite CARUSO sous son pouvoir.**

**Si l'Entité ne tient plus la petite CARUSO**, elle peut attaquer l'un des PJs. Elle ne sait pas "lire" à l'intérieur des PJs et ne peut donc pas choisir le PJ le plus faible en POU. Elle tentera donc de prendre le contrôle d'un PJ (choisit au hasard). Ce dernier souffrira d'un mal de crâne atroce qui lui fera perdre tout objet qu'il porte dans les mains, en se prenant la tête. **L'Entité doit vaincre sa cible sur un jeu de POU contre le POU du PJ ciblé - il faut vous servir de la table d'opposition. Le duel durera 1D6 rounds, pendant lesquels la victime ne pourra rien faire d'autre que de résister en se tordant de douleur au sol.** Si l'entité réussit son jeu, elle prend possession de l'esprit du PJ (voir plus loin pour la description). Autrement, le PJ lui échappe et elle ne retentera pas le coup avant les prochaines 48 heures - ayant souffert de son échec, elle préférera ne pas prendre de risque.

\_ Possédé(e) !

L'Entité a réussi à prendre possession d'un des PJs. **Elle lui donnera l'ordre de rester sur place, et le PJ doit lui obéir.** Il sent qu'elle "fouille" sa mémoire (c'est ce qu'elle fait mais comme son pouvoir est limité, elle ne trouvera rien de particulier. Vous n'êtes pas obligé de dire aux joueurs ce petit détail).

Chaque heure passée sous son emprise oblige le PJ à effectuer **un jet de SAN(té mentale)**. **Si le jet est réussi, le PJ perd 1 point de Santé mentale, si il est raté il perd 1D3 (noté 1/1D3).**

Les autres PJs peuvent comprendre qu'il est prisonnier tout comme la fille, et qu'il faut l'amener à une certaine distance de la grotte (techniquement 500 mètres). Il se débattrra inconsciemment jusqu'à ce qu'il soit libéré de l'emprise de la bestiole. **Il doit, pour se dépêtrer de la prise des PJs, réussir à battre la FOR (ajoutée) du ou des PJs le maintenant.** Si il arrive à se dégager, il se réfugie à nouveau dans la grotte tout au fond. Sinon, une fois arriver à la distance minimum, il sent comme une décharge d'adrénaline, puis un grand vide avant de retrouver ses esprits. L'Entité ne le possède plus.

**Noter que si l'Entité ne le possède plus, elle pourra éventuellement recommencer sur le même ou sur un autre PJ, à la convenance du MJ.**

\_ Les obligations de l'Entité

Elle n'en a pas réellement, mais la seule qu'elle ait l'immobilise dans la grotte, du fait du sort d'Invocation. Elle n'en bougera pas tant qu'elle ne sera pas chasser ou détruite.

\_ Les documents

L'Entité ne connaît pas leur utilité, et n'agira pas à la vue des PJs s'en emparant.

Il y a tout un tas de feuilles libres et d'un livre. Le livre est un livre sur le Wicca. Dans le livre, il y a un ticket de caisse avec inscrit dessus l'adresse et la date d'achat - il y a environ 7 jours et l'adresse correspondant à une librairie située pas très loin de chez MORGAN. Les feuilles libres sont visiblement des brouillon écrits par des personnes différentes.

Il est facile de reconnaître l'écriture de MORGAN sur les documents les plus bordéliques, avec des ratures dans

presque tous les sens. Sur les autres, les écrits sont plus chaloupés et semblent être du vieil anglais. La comparaison est bien sûr facilitée par une comparaison avec des documents trouvés chez MORGAN.

Les feuillets en vieil anglais nécessitent **un jet en Anglais (c'est en général la langue natale des PJs)** pour être compréhensible. Ils décrivent un rituel wiccan lié à une entité dite Entité Messagère. Les feuillets sont évidemment dans le désordre. Si ils ratent le jet, ils ont du mal avec les locutions et la grammaire désordonnée.

Les feuillets écrits par MORGAN sont une traduction en anglais contemporain des feuillets "anciens". Il y a également une mise en page un peu plus pratique que celle des feuillets originaux.

Effectuer le rituel permet d'invoquer la bestiole. Si ils invoquent une deuxième bestiole, celle-ci débarque dans l'endroit générant une sensation de vide intérieur chez les participants du rituel. Les PJs verront alors une masse se former autour d'un objet massif aux alentours directs. Si il y avait déjà une Entité, les deux engagent un combat spirituel sans merci (POU contre POU) et le vainqueur restera en place. **Voir un tel combat provoque un jet de SAN(té Mentale), avec perte de 1D3 points en cas de réussite et perte de 1D6 en cas d'échec.**

Il est donc à noter qu'invoquer une deuxième Entité ne résout pas le problème...

**Si les PJs vont restituer les documents au Dr ARMITAGE, voir le chapitre correspondant dans l'épilogue.**

### **X. Se débarrasser de l'entité.**

Pendant les préparatifs, l'Entité ne se doutera de rien (afin de faciliter le travail des PJs. Ça ne se passera pas aussi facilement d'autres fois, mais si vous êtes débutant, vous aurez ça en moins à gérer).

Tirer dessus ne servira visiblement à rien. Taper dessus aussi, et ce avec n'importe quelle arme normale.

Il y a trois méthodes: le lance-flammes, efficace mais particulièrement dangereux ou le renvoyer dans sa dimension via une petite désinvocation. Il y a également les armes magiques, mais on suppose que ce sont des joueurs et des personnages débutants, et donc ne sont pas en possession de ce type d'objet (il est même possible qu'ils ne sachent pas cela possible. De plus, ils ne savent pas que le Dr ARMITAGE en possède, et vous n'êtes pas obligé de leur en parler).

#### \_ Le lance flammes

Il faut trouver le matériel... A moins que les PJs soient des militaires ou des criminels, il est impossible d'en trouver.

Il n'y a que l'inspecteur LEMAT qui pourra les aider. Il s'y oppose. Si un PJ fait un bon roleplay, il peut convaincre LEMAT de s'en procurer un. Au MJ de décider si le roleplay est valable. Si cela est trop lourd pour le MJ comme décision, il peut permettre à **un seul PJ d'effectuer un jet de Persuasion**. Si le PJ réussit, LEMAT accepte alors, sous certaines conditions - par exemple, n'utiliser une telle arme que dans la circonstance exceptionnelle contre l'Entité, avec suivi par l'inspecteur et restitution de l'objet après utilisation. Si le PJ échoue, LEMAT refusera strictement une telle utilisation, en demandant aux PJs de trouver "autre chose" comme solution.

**Le MJ peut également décréter que LEMAT refuse (ou accepte) l'utilisation d'un tel objet. A lui de voir.**

Si LEMAT accepte (quelle que soit la méthode employée), des militaires accompagneront l'objet, et un spécialiste (seulement lui et équipé avec ce qu'il faut) se chargera d'arroser la bestiole. A noter qu'il ne fera pas de jet de SAN (Santé Mentale), vu que sa vision est limitée par son équipement très lourd et peu pratique).

Si les PJs se sont débrouillés avec des contacts, faites durer le plaisir (il n'y a pas de raison que cela soit facile) et faites leur payer. LEMAT refusera de participer au raid avec un objet obtenu par des voies interdites, et fermera les yeux. Si cela dégénère, il fera comme si il ne savait rien des motivations des PJs, ni comment ils se

sont procuré un tel appareil. Et le matériel sera instable. **Si les PJs ratent leur jet d'utilisation**, l'appareil tombera en panne et ne pourra être réparé que par des spécialistes, si ils obtiennent un raté critique, le lance flammes explose en cours d'utilisation, avec toutes les conséquences imaginables pour les gens présents...

Elle n'essaiera pas de prendre possession de son bourreau, ne sachant pas ce servir de cette arme et trop concentrée à essayer de contrôler la douleur.

Le bruit du lance flammes couvrira les déchirements "vocaux" de la bestiole, pendant que celui ci la détruit complètement. Au bout de 10 minutes d'un long calvaire dans la grotte (je rappelle que c'est un endroit confiné), elle ne laissera aucune trace derrière elle et toute personne sous son emprise sera libérée.

Passez à l'épilogue.

### – La désinvocation

Pour la désinvoquer, il est nécessaire d'abord de lire le compte rendu fait par MORGAN puis de lire le livre (sachant que certaines références sur les feuillets de MORGAN renvoie à des pages du livre permettant une désinvocation).

LEMAT accepte de joindre ses forces, mais il ne se proposera de lui même étant trop méfiant par rapport à la sorcellerie.

Une fois lu les passages utiles ce qui prend environ deux heures (**les PJs peuvent effectuer chacun un jet d'Occultisme**, si ils le réussissent ils réduisent le temps de moitié pour la compréhension des passages en question, si ils le ratent cela ne change rien au temps de base).

Pendant le rituel, la personne possédée (si il y en a une, bien sûr, que ce soit un PJ ou Amy) sera recroquevillée dans un coin, l'Entité ne sachant pas réellement ce qui se passe.

Le rituel effectué, l'Entité "disparaît" (en fait elle est retournée dans sa dimension) et le calme retombe sur la grotte. Petit à petit, les PJs épuisés entendent les animaux de la forêt reprennent leurs droits dans les alentours.

Passez à l'épilogue.

## **Epilogue.**

Après le rituel réexpédiant l'Entité dans sa dimension originelle ou sa destruction, le calme retombe sur la grotte...

Tout dépendra ensuite de ce qui s'est passé.

Si les militaires ont utilisé le lance flammes, ils le remballent et repartent presque en catimini. Si ils ont désinvoqué l'Entité, ils peuvent profiter d'un moment de calme afin de reprendre leurs esprits et profiter du calme revenu.

A voir ensuite ce qu'ils décident de faire. Les chapitres suivants décrivent les différentes possibilités.

### **I. Le futur de MORGAN.**

Ses parents paieront les soins à l'hôpital psychiatrique d'Arkham, stoppant la location de son studio en ville.

Son futur dépend entièrement du MJ. Vous pouvez en faire ce que vous voulez, voire rien en faire du tout.

### **II. Restitution des feuillets libres au Docteur ARMITAGE.**

Le Dr ARMITAGE regarde tout d'abord les feuillets que les PJs lui remettent. Si il s'agit des feuillets trouvés dans la grotte avec le livre et les feuillets de MORGAN, il confirmera bien qu'il s'agit des documents disparus

**(un jet en Psychologie réussit confirmera qu'il est sincère, si le PJ le rate il n'arrivera tout simplement pas à se faire une opinion).**

Il récupèrera les copies de MORGAN. IL ne portera aucun intérêt au livre sur la wicca, estimant qu'il est de toute manière accessible dans n'importe quelle librairie.

*"De plus, il est nécessaire de posséder certaines... clés [il montre les feuillets de MORGAN] pour une utilisation occulte de ce livre..."*

Il remerciera les PJs chaleureusement et leur confirmera qu'il leur doit une petite faveur, tout en leur demandant de rester discret quand à l'histoire qu'ils ont vécu.

Pour la faveur, il est joignable à ce bureau quasiment tous les jours. Ce sera au MJ de négocier cette faveur plus tard, dans ses futurs scénarios.

### **III. Voir la petite CARUSO et ses parents.**

Les CARUSO recevront les visiteurs. Ils leur offrent à boire, et sont bien détendus qu'ils ne l'étaient lors d'une éventuelle première rencontre.

Ils apprendront que la petite doit se faire soigner à l'hôpital psychiatrique d'Arkham, affligée moralement mais selon les docteur, elle devrait s'en sortir.

**Une bonne nouvelle et voir des gens heureux leur permettra de regagner 1D3 points de SAN(té mentale) - attention, ils ne peuvent regagner plus que leur maximum de création (c'est à dire avoir un total supérieur à POU x 5).**

Au MJ de décider le futur de la petite, elle peut réapparaître dans un scénario future ou complètement mise de côté).

### **IV. Les futures relations avec LEMAT.**

Si les PJs ont utilisé un lance flammes contre son avis, il refusera d'avoir à faire avec eux dans le futur.

Sinon, les PJs peuvent s'être fait un allié dans la police d'Arkham. LEMAT est un bon inspecteur, ni plus ni moins et n'a donc pas une grande influence. Néanmoins, il pourra dans le futur les aider, en fonction de ce que les PJs lui demandent. Cela dit, il ne prendra pas de risques au point de risquer sa carrière...

Pour ce qui est de l'enquête, elle sera classée sans suite, tout comme l'enquête concernant la disparition d'Amy CARUSO. L'Entité n'apparaîtra pas dans les rapports (qu'ils soient officiels ou non) et si l'armée a déplacé un lance-flammes, c'est pour "effectuer des tests en grandeur nature".

LEMAT pourra par contre servir de contact et d'aide juridique, si les PJs sont restés en bon terme avec lui.

### **V. Ils retournent à leurs tâches quotidiennes.**

Ils retrouvent leurs petites habitudes, peut être avec de nouveaux contacts.

**Faites les jets d'expérience en suivant les règles adéquates et le scénario se termine.**

# Appendice

## I. Le rituel

Il nécessite d'allumer une bougie et l'incantateur doit la tenir pendant tout le rituel.

En même temps qu'il trace des traits imaginaires avec son dos, l'invocateur doit réciter un petit texte et le répéter.

Si les PJs tentent de renvoyer la bestiole d'où elle est venue, ils doivent réciter le texte dans le même sens mais faire les gestes dans le sens inverse que pour une invocation (tout est indiqué dans le livre).

### – La technique.

**Le temps d'invocation prend 30 - POU minutes (la caractéristique à prendre en compte est celle du récitant - c'est à dire le POU de celui qui récite le texte. Si il y en a plusieurs, ils sont choisis aléatoirement)** et pompe 1 point de magie par minutes, sachant des personnes à moins de 5 mètres autour de lui peut fournir le reste nécessaire pour l'invocation ou la désinvocation. La répartition ne se fait pas par choix, mais est aléatoire.

Si l'un des PJs est à 1 point de magie, les autres points sont alors automatiquement vampirisés chez un autre PJ. Si il n'y a pas d'autres PJs dans les 5 mètres, le PJ perd son dernier point de magie et tombe alors dans les pommes. Le rituel est alors un échec et il est nécessaire de le recommencer de zéro.

Si ce point est perdu pile au bout de la durée, l'Entité est tout de même renvoyée d'où elle est venue (ou, si c'était une invocation, l'Entité se fixe à un endroit aux alentours).

### – Les effets spéciaux.

Les premières minutes se passent plutôt paisiblement. Au bout de quelques minutes, un vent léger se lève doncement. Plus on avance dans le rituel, plus le vent devient important. Le récitant sent le vent tourner autour de lui, sans toucher la flamme de la bougie, qui reste allumée. Vers la fin, il sent le vent suivre les mouvements de son bras qui dessine des traits. Le vent gémit alors comme si il sortait de la bouche d'âmes en supplice puis l'Entité est extirpée de sa dimension avant de s'attacher à un endroit quelconque aux alentours.

Si il s'agissait d'une désinvocation, l'Entité est "roulée en boule" avant de disparaître avec une gros bruit de suction.

**Assister et/ou participer au rituel et à l'apparition de l'Entité nécessite un jet de SAN(té mentale). Réussir fait perdre 1 point de santé mentale, raté fait perdre 1D6 points de santé mentale (notée 1/1D6).** Tout est compris dans ce jet, le rituel en lui même et la vision de l'Entité.

**Assister et/ou participer au rituel et à la disparition de l'Entité oblige les joueurs à faire un jet de SAN(té mentale). Si il est réussi, ils ne perdent rien, si ils le ratent, ils perdent 1D3 points de santé mentale (notée 0/1D3).**

## Personnages Non Joueurs

### L'Entité, le Prisonnier de notre Dimension.

Ce sont des caractéristiques humaines, mais elle est loin d'en être. Elle faisait son job paisiblement dans sa dimension alors qu'elle fût amenée dans cette dimension sans qu'elle en comprenne la raison. Depuis son arrivée et ne pouvant pas bouger, elle exploita sa seule capacité encore utilisable - c'est à dire une forme de possession sur la seule personne ayant passée dans le coin - c'est à dire la petite CARUSO.

Elle ne possède pas d'autres caractéristiques que celles présentées ci-dessous, les autres lui étant inapplicables.

Compétences: Aucune qui puisse se rapporter à des notions humaines.

### Inspecteur LEMAT, Dépassé par les Evènements.

Homme ordinaire d'1 mètre 70, en costume élimé et grand pardessus. Il est plutôt bon dans ses enquêtes, mais évite trop les missions difficiles et médiatiques, ce qui bloque un beaucoup son avancement.

<b>FOR</b> 10	<b>DEX</b> 14	<b>INT</b> 12	<b>Idée:</b>	60
<b>CON</b> 11	<b>APP</b> 11	<b>POU</b> 12	<b>Chance</b>	60
<b>TAI</b> 11	<b>SAN</b> 60	<b>EDU</b> 13	<b>Connaissance</b>	65

**Mythe de Cthulhu:** 0

**Points de vie:** / 11

**Bonus aux dommages:** 0

**Points de magie:** / 12

Compétences: Armes à Feu 70%, Baratin 55%, Conduire Auto 65%, Criminalistique 75%, Droit 80%, Ecouter 55%, Marchandage 50%, Persuasion 65%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 70%.

#### Arme:

Automatique Cal. 32 réglementaire

Précision: 65%      Dommages: 1D8      portée: 15 mètres      Attaques/round: 3      Munitions: / 8  
PV: 8      Panne: 99

Equipement: Vêtements divers, des balles cal. 32, une voiture de fonction, un manuel de la criminalité.

### Amy CARUSO Experte Fugueuse.

Petite fille aux cheveux châtain tendants vers le roux. Elle est petite pour son âge et plutôt agile. Elle aime bien ses parents (ce n'est donc pas par révolte qu'elle fugue) mais aime aussi se ballader dans la forêt.

<b>FOR</b> 8	<b>DEX</b> 11	<b>INT</b> 13	<b>Idée</b>	65
<b>CON</b> 7	<b>APP</b> 10	<b>POU</b> 11	<b>Chance</b>	55
<b>TAI</b> 7	<b>SAN</b>	<b>EDU</b> 6	<b>Connaissance</b>	30

**Mythe de Cthulhu:** 0

**Points de vie:** / 7

**Bonus aux dommages:** - 1D4

**Points de magie:** / 11

Compétences: Baratin 35%, Discrétion 8%, Ecouter 55%, Histoire Naturelle 20%, Marchandage 30%, Psychologie 25%, Se Cacher 60%, Trouver Objet Caché 60%.

Equipement: Des guenilles...

### Bradley MORGAN, Apprenti occultiste.

Jeune homme, cheveux courts, de type méditerranéen. Plutôt élancé, il est toujours de bonne humeur et très curieux. Sa Santé Mentale (SAN) est déjà entamée. Pas d'équipement particulier, vu sa situation.

<b>FOR</b> 11	<b>DEX</b> 13	<b>INT</b> 16	<b>Idée</b>	80
<b>CON</b> 13	<b>APP</b> 14	<b>POU</b> 16	<b>Chance</b>	80
<b>TAI</b> 12	<b>SAN</b> 68	<b>EDU</b> 17	<b>Connaissance</b>	85

**Mythe de Cthulhu:** 0

**Points de vie:** / 13

**Bonus aux dommages:** 0

**Points de magie:** / 16

Compétences: Anglais 40%, Bibliothèque 80%, Biologie 85%, Chimie, Espagnol, Histoire Naturelle, Occultisme, Physique, Trouver Objet Caché