

Dans les griffes de la Flamme Verte

Ce scénario est une adaptation pour *Cthulhu* du scénario éponyme de Tristan Lhomme parau dans *Casus Belli*. Il conviendra à des joueurs de tous niveaux et à un Gardien des Arcanes un peu plus retors que la moyenne. La nouvelle de Lovecraft "Le festival" vous sera utile si vous voulez le jouer tel quel, mais il peut être déplacé dans n'importe quelle petite ville d'Europe ou des États-Unis sans grands efforts.

In medias res (dans le vif du sujet)

Pour une fois, l'action ne va pas tourner autour de la "vieille tante qui a des Profonds dans sa cave" ni de "l'ami qui a acheté une maison bâtie sur un vieux cimetière indien", ou autre prétexte plus ou moins foireux. De gros ennuis vont tomber directement sur la tête de l'un des personnages, que nous baptiserons "l'investigatrice" pour le reste de ce scénario. Choisissez votre victime, prenez-la à part et faites lui jouer la petite scène qui suit (l'histoire fonctionne également avec un Investigateur).

Il fait froid. Elle est couchée sur une surface humide et dure. Elle a des élancements douloureux à la jambe gauche, des courbatures partout, et très mal à la tête. Lorsqu'elle ouvre les yeux, elle réalise qu'elle est couchée à côté d'un cadavre couvert de sang, dans un cimetière enneigé. Tout comme l'inconnu, qui a été égorgé, elle est vêtue d'une grossière robe de bure noire qui ne protège guère contre le froid. Le soleil se lève à peine.

Si elle essaye de se souvenir de ce qui s'est passé, elle n'en sait rien. La veille au soir, le 8 décembre, elle s'était tranquillement mise au lit...

En se levant, elle constate qu'elle a une plaie profonde sous le pied gauche, une brûlure récente en forme de pentagramme (*équivalent d'un état "Blessé" à -1*). Impossible de se déplacer autrement qu'à clochepied. Le cimetière, à flanc de colline, n'est pas très grand mais il lui faut quelques minutes de clopinement pénible pour arriver à la grille. L'Investigatrice devra réussir un test d'**Equilibre mental Diff. 4 / 4 points** suite à sa situation déstabilisante.

Bien entendu, c'est ce moment que choisit le gardien du lieu pour arriver. Voyant une intruse, il essaye de l'arrêter. Si elle parvient à lui échapper en réalisant un jet de **Athlétisme / Fuite Diff. 5** face au gardien (**Athlétisme : 2, Diff. 3**), il ne lui reste plus qu'à errer dans les rues d'une petite ville de Nouvelle-Angleterre : Kingsport. Elle n'a pas de papiers, pas d'argent, et aucune idée de l'endroit où elle se trouve. Et en plus, habillée comme elle l'est, elle attire franchement l'attention. Il y a de fortes chances qu'elle finisse la matinée au poste où, après avoir appelé un médecin et un psychologue de l'asile d'Arkham, le commissaire **Tristram Crane** lui donne l'autorisation de passer un coup de téléphone. C'est le moment d'avertir sa meilleure amie, un détective privé, un parent proche,... bref un autre Investigateur, qui passera le message au reste du groupe.

L'Horrible Vérité

Kingsport a été, au XVII^e et au XVIII^e siècle, le repaire d'un culte abominable qui, dans les profondes cavernes qui s'étendent sous la ville, adorait Tulscha, la Flamme Verte, un Dieu Extérieur, entité obscure du Mythe proche d'Azathoth. Les sectateurs ont presque tous été pendus en 1722 par un groupe de citoyens courageux. Certains ont échappé au gibet, parce qu'ils ont été plus rapides que leurs adversaires ou tout simplement parce qu'ils étaient déjà morts depuis des années. Pour la Flamme Verte, la vie et la mort sont des concepts dépourvus de signification, et ses adeptes profitent de ce point de vue même s'il faut être un adorateur des Dieux Extérieurs pour trouver de l'intérêt à une "immortalité" passée sous la forme d'un cadavre putride ou d'un amas de vers grouillant au fond d'une caverne obscure.

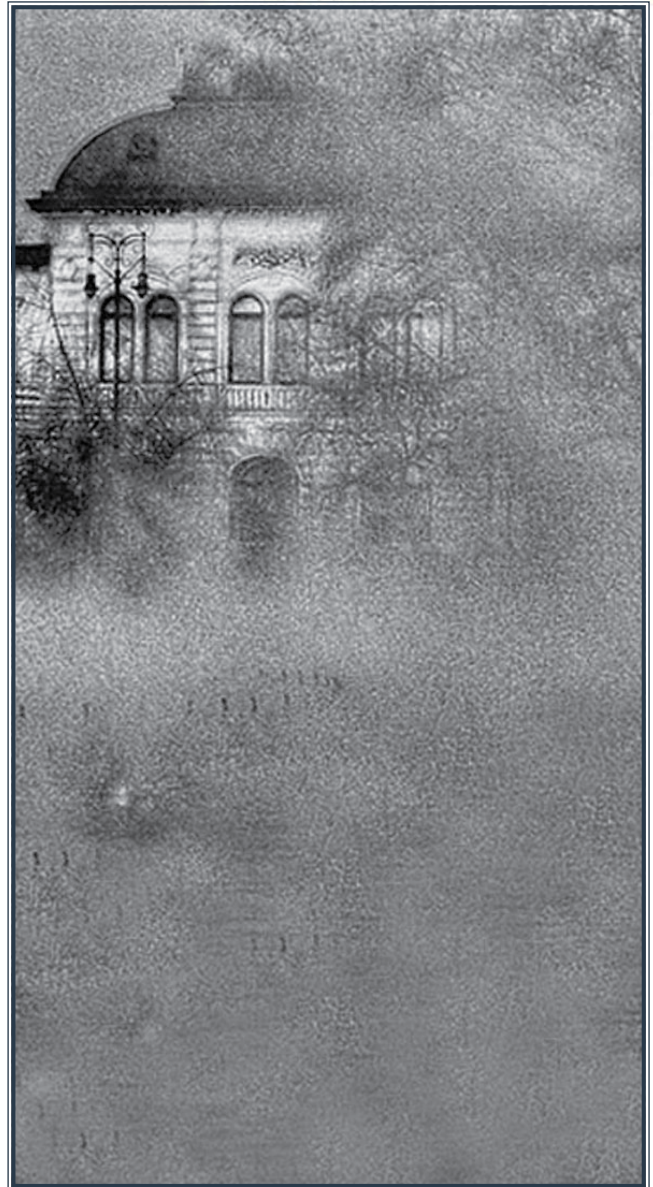
Quoi qu'il en soit, depuis deux siècles, le culte se reconstitue petit à petit, recrutant notamment les descendants de ses membres originels, ceux qui avaient passé des pactes avec la Flamme Verte. Notre pauvre Investigatrice, sans le savoir, a eu une ancêtre du mauvais côté de la barricade. L'un des membres du culte l'a attirée par magie à Kingsport, lui a fait miroiter puissance, fortune et gloire et l'a fait participer à un premier rituel. Elle a craqué pendant la cérémonie, au moment du sacrifice (*entraînant l'amnésie*).

Ce dernier (*le cadavre qui lui tenait compagnie au cimetière*) était un autre sectateur, un nommé **Elliot Smith**, qui depuis quelques mois, manifestait des signes d'indépendance inquiétants. Les dirigeants du culte ont décidé de relâcher l'Investigatrice, après l'avoir "programmée" pour qu'elle vienne à eux lors de la prochaine cérémonie, le soir du 21 décembre. Elle sera présentée à la Flamme Verte. Le culte a besoin d'agents conscients et volontaires, pas de légumes ! Dans l'idée de ses dirigeants, une dizaine de jours à la surface, sous surveillance discrète, l'aideraient à reprendre ses esprits... C'est sans doute ce qui va se produire, mais pas comme ils l'ont prévu.

Kingsport

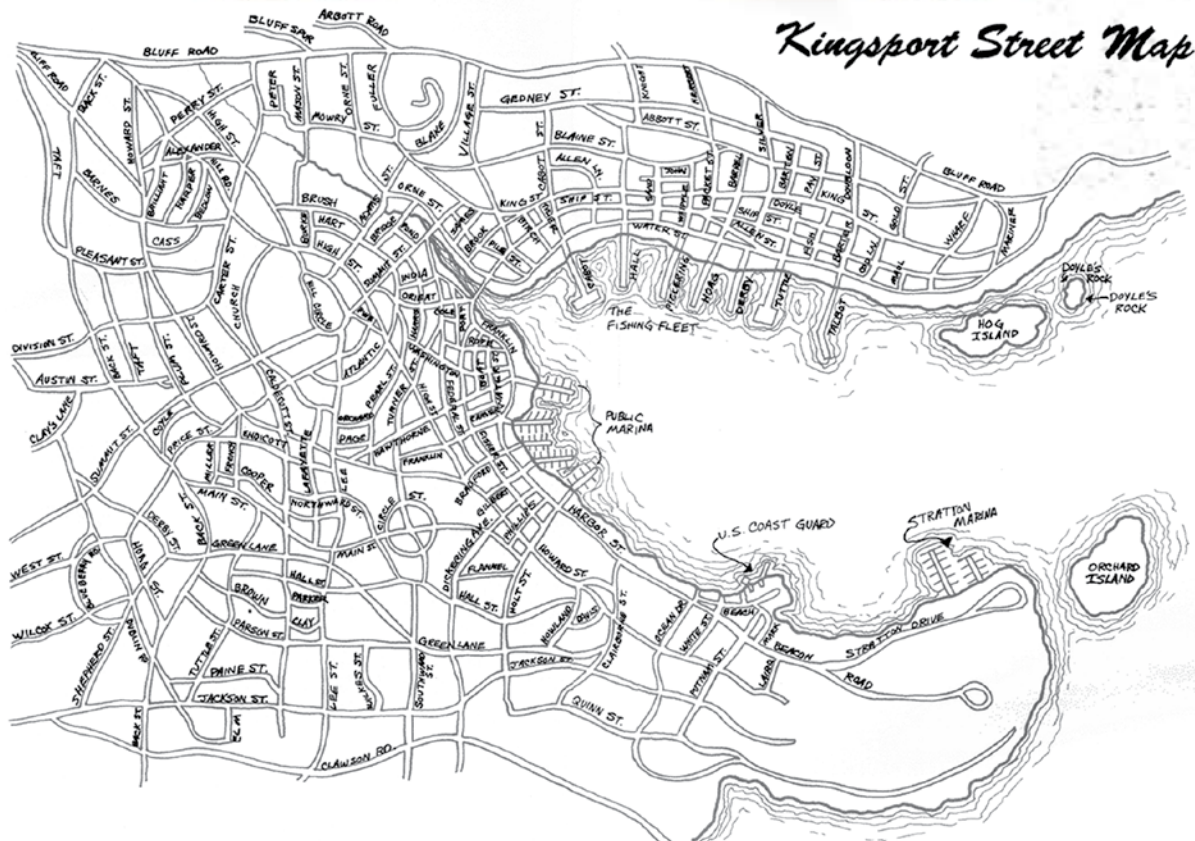
Kingsport est située à cinq kilomètres d'Arkham, à l'embouchure de la Miskatonic et au pied de l'éperon rocheux de Kingsport Head, qui domine la ville d'environ 200 mètres. Contrairement à sa grande soeur, elle ne s'est pas développée au XIX^e siècle. C'est un gros bourg d'environ 7000 habitants, dont la principale source de revenus reste la pêche. En été, le tourisme vient s'y ajouter. Kingsport est une station balnéaire appréciée, avec une multitude de pensions de famille, de bungalows à louer, etc. La beauté de la région a également attiré une petite communauté d'artistes qui, en saison, grappillent un maigre revenu en faisant le portrait des touristes ou en vendant leurs œuvres. Les étudiants les plus pauvres de l'université Miskatonic s'installent également à Kingsport, où les appartements sont bien moins chers.

Sur le plan cthulhien, la situation est un peu plus compliquée. En dehors du culte de la Flamme Verte, Kingsport possède deux résidents manifestement surnaturels : le **Terrible Vieillard** et le locataire de l'*Étrange*



Maison Haute dans la Brume, qui se dresse au sommet de Kingsport Head. Le Terrible Vieillard est un ancien capitaine corsaire nommé **Richard Holt**. Après avoir écumé les Caraïbes à la fin du XVIII^e siècle, il a pris sa retraite à Kingsport. Il s'est arrangé Dieu sait comment pour ne pas mourir, a clairement fait savoir qu'il ne souhaitait pas que cela se sache, et vit tranquillement depuis. Tant que l'on ne vient pas lui voler les coffres pleins de doublons qu'il conserve dans sa cave, il est (relativement) inoffensif.

William Bain, le maître de Kingsport Head, est bienveillant mais beaucoup plus lointain. Sa maison, que l'on aperçoit au sommet de la falaise, est établie sur une "singularité", un endroit où les mondes du rêve et de l'éveil se confondent. Bain a au moins cinq siècles et



passé l'essentiel de son temps à explorer des royaumes oniriques. Ni Bain ni Holt n'ont de liens avec le culte local. Bain ne sait pas qu'il existe, et Holt s'en méfie.

Le commissariat

Nous sommes le matin du 15 décembre. Les autres Investigateurs viennent d'être avertis par leur amie qu'elle était à Kingsport, qu'il lui arrivait quelque chose de terrible et qu'elle avait besoin d'aide. Selon la distance à laquelle ils se trouvent, ils arriveront plus ou moins rapidement (moins d'une heure depuis Arkham, quatre heures de train depuis New York et un peu moins depuis Boston). Le commissariat de Kingsport est situé Turner Street.

Le commissaire **Tristram Crane** est un brave type qui attend tranquillement la retraite, et qui déteste ce genre d'affaire. Dieu merci, elles sont plus rares à Kingsport qu'à Arkham ! Il accueille courtoisement les Investigateurs. Leur amie a été examinée par un médecin, qui a soigné sa brûlure. Son état général est bon, mais elle a "perdu" près d'une semaine. Lorsqu'on l'a arrêtée, elle était persuadée être au matin du 9, alors que nous sommes le 15 ! Le psychiatre d'Arkham parle de "blocage

qui passera avec le temps", et estime qu'elle peut être relâchée, à condition d'être entourée d'amis. Toutefois, tant que l'enquête sur la mort d'Elliot Smith n'aura pas connu un dénouement satisfaisant, le commissaire aimerait que l'Investigatrice reste en ville.

Si les Investigateurs demandent si des événements similaires se sont déjà produits, Crane soupire et répond :

«A Noël, il y a deux ans, on a repêché un jeune homme dans la baie. Il portait une robe noire, comme votre amie, mais il n'était pas marqué. Il ne se souvenait de rien et, pour autant que je sache, il est toujours à l'asile d'Arkham.»

Les hommes de Crane mènent leur propre enquête, mais ils n'iront pas loin. Le commissaire est disposé à aider les Investigateurs dans les limites du raisonnable, et tant qu'ils ne sèment pas trop de perturbations.

Chez l'Investigatrice

Recueil d'indices (1 Point)

Si les Investigateurs reprennent la route et font un

saut chez leur amie, ils y découvrent un élément intéressant : deux jours avant de disparaître, elle a reçu une drôle de lettre, que ses domestiques (ou ses parents) décrivent comme *“une enveloppe en papier épais fermée par un cachet de cire noire”*. Il est possible d’en récupérer un ou deux morceaux dans la cheminée. Le contenu est illisible et, bien entendu, l’Investigatrice ne s’en souvient pas. Il s’agissait de la “convocation” magique qui l’a contrainte à se rendre à Kingsport.

A “L’hôtel du Port”

Il n’y a pas besoin de chercher longtemps pour savoir où l’Investigatrice a passé la semaine : elle est descendue dans le plus grand hôtel de Kingsport, un palace blanc, un peu décrépit, situé Turner Street. En

saison, il doit être très agréable. En décembre, il est vide et fonctionne avec un personnel très réduit. **Réconfort** : l’Investigatrice était la seule cliente, et tout le monde se souvient fort bien d’elle.

Réconfort (1 Point)

D’après le réceptionniste, elle passait énormément de temps dehors, en compagnie de son ami. Quel ami?

«Eh bien, le monsieur qui a dîné avec elle à plusieurs reprises!»

Le serveur du restaurant en fournit une assez bonne description:

«Un type tout emmitouflé, qui mangeait rien. Il avait une écharpe, un gros pardessus et des gants. Il les gardait à table. D’accord, la direction ne chauffe



pas beaucoup, mais j'ai trouvé qu'il exagérait. Il était tout pâle, avec une barbe noire. Je ne me rappelle pas l'avoir entendu parler.»

Aux Investigateurs de voir s'ils s'installent là ou s'ils préfèrent l'une des pensions de famille du front de mer. Quoi qu'il en soit, l'Investigatrice peut récupérer ses bagages, qui n'ont pas été touchés. Elle avait réservé jusqu'au 22 décembre.

Le cimetière

Le cimetière de Central Hill, situé Summit Street, au pied du nouvel Congregational Hospital, domine la ville. Il est désaffecté depuis plus d'un siècle, et on peut y voir les plus vieilles tombes de la région, certaines remontant au milieu du XVIIème siècle.

L'endroit où l'Investigatrice s'est réveillée est parfaitement visible, entre deux stèles presque effacées, dans la partie la plus ancienne du cimetière. S'ils prennent le temps de faire une empreinte sur papier des deux pierres, ils pourront lire quelques noms. Apparemment, elles appartenaient à une famille **Tuttle**, et la date la plus récente est 1722...

Négociation / Réconfort (1 Point)

Aaron Hart, le gardien qui a découvert l'Investigatrice et le cadavre, est un vieux monsieur paisible. Il passe régulièrement arracher les mauvaises herbes et a appris il y a longtemps qu'il valait mieux ne pas se poser de questions sur ce qui se passait la nuit dans le cimetière.

Hart reconnaîtra l'Investigatrice, qu'il a vue à plusieurs reprises en compagnie d'un "grand type bizarre". Ils ont visité la partie ancienne du cimetière, et ont passé beaucoup de temps devant la tombe où elle a été retrouvée.

Réconfort (2 Points)

«Des fois, dira-t-il aux Investigateurs, je trouve des traces de pas. L'an dernier, j'ai trouvé des vers. Des gros vers blancs, comme des asticots, mais beaucoup plus gros. Y en avait un gros tas, tous mélangés. J'les ai arrosés d'essence et quand y zont brûlé, j'ai entendu comme un grand cri dans ma tête...»

L'autre fou à l'asile

Si les PJ vont y voir, ils découvriront que "Clyde" le rescapé amnésique, est devenu l'un des chouchous du personnel de l'asile d'Arkham. C'est un gentil jeune homme, dont la vie commence le jour où il a été sorti des eaux glacées du port. Pendant les premiers mois de son internement, Il a fait de gros efforts pour se souvenir de son identité, mais il a fini par abandonner. A cette époque, il a réclamé le "Necronomicon" de l'université. A la demande de son médecin, le **D^r Armitage**, le directeur de la bibliothèque Orne, lui a prêté. Clyde l'a lu (dans le texte latin!), mais cela ne lui a pas rendu la mémoire.

En fait, il s'est trouvé dans la même situation que l'Investigatrice, mais a réussi à échapper aux sectateurs pendant la cérémonie. Rendu fou par ce qu'il avait vu, Il a tenté de se suicider sans y parvenir.

La société historique

Située Carter Street, tout le monde leur dira que s'ils cherchent des renseignements sur le passé de la ville, c'est l'endroit où il faut aller. Hélas, **Ezekiel Hart**, le conservateur, est complètement gâteux. Il accueille les Investigateurs en les toisant d'un regard myope, et demande à l'investigatrice comment va son "silencieux ami". Il confirme qu'elle est passée à plusieurs reprises en compagnie d'un gentleman barbu. Ils ont passé trois après-midi à fouiller dans les vieilles archives du grenier. Si les PJ demandent à y jeter un œil, il leur interdit de toucher à quoi que ce soit avant de s'être lavés les mains, puis les lâche dans le grenier, qui contient des dizaines de caisses d'archives poussiéreuses.

Bibliothèque (2 Points)

Les Tuttle étaient une riche famille d'armateurs, qui a fait fortune dans le commerce avec les Antilles. La branche de Kingsport s'est éteinte avant la guerre de Sécession. De vagues passages d'anciens journaux intimes indiquent qu'ils avaient plutôt mauvaise réputation, sans autres précisions. Si l'Investigatrice pense à téléphoner à sa famille, sa mère lui confirmera que son arrière grand-mère s'appelait **Sarah Tuttle**, et qu'elle venait "de quelque part sur la côte".

Sur le sombre passé de la ville, les PJ trouvent

quelques allusions à la destruction du culte de la Flamme Verte en 1722. Il était centré sur l'église congrégationaliste, démolie depuis, qui se trouvait au sommet de Central Hill.

Recueil d'indices (2 Points)

La caisse qui contient ces informations a visiblement été fouillée il y a peu, et il manque plusieurs des pièces qui figurent dans l'inventaire scotché à son couvercle (*compromettantes, elles ont été emportées par l'Investigatrice et son complice sous le nez du conservateur*).

S'ils ont le courage de discuter directement de l'affaire avec Hart, il les dirigera vers "le vieux capitaine Holt". *Il connaît toute la ville cent fois mieux que moi*". Dans son état normal, Hart n'oserait jamais parler à quiconque du Terrible Vieillard, mais son cerveau s'est notablement ramolli depuis quelques mois...

Elliot Smith

L'autopsie

Le Dr Abraham Steen, le médecin d'Arkham qui fait fonction de médecin légiste pour les deux villes, n'a aucune envie de communiquer son rapport à des étrangers. A moins d'une **Dépense de 2 Points en Jargon policier ou en Bureaucratie** (ou d'une intervention du commissaire Crane), il n'y a pas moyen d'y avoir accès. De toute façon, il n'est pas passionnant. Smith a été égorgé avec une arme tranchante à la lame assez courte, sans doute un couteau à cran d'arrêt. Le cadavre portait la même marque en forme de pentagramme que l'investigatrice. Le légiste la décrit comme "*l'empreinte assez ancienne d'un fer rouge, estompée et remontant sans doute à plusieurs années*".

La famille Smith

Feu M. Smith était le directeur de la *Maritime Bank & Investment Fund*, qui gère les comptes des patrons pêcheurs de Kingsport depuis 1861. Ils possèdent une maison du XIX^e siècle sise Howland Street. **Flora Smith**, sa veuve, est une femme corpulente, avec de petits yeux porcins et un triple menton. Elle est visiblement

très affligée. Son fils aîné, **Jacob**, est revenu d'Harvard où il étudie le droit pour s'occuper des obsèques. Flora fond en larmes de manière intempestive. Jacob est plus calme, mais il est manifestement très tendu... Il prétend ne rien savoir de la marque de son père. **Psychologie (2 Points)** prouve qu'il ment. Il semble parfaitement savoir de quoi il en retourne.

Réconfort (1 Point)

Quant à Flora, si on lui pose la question, elle rougit et murmure quelque chose du genre "*nous faisons chambre à part depuis très longtemps*".

Jacob a été initié au culte il y a peu. Il ne participe pas encore à toutes les cérémonies, mais il sait comment contacter ses chefs.

Filature (Diff. 6)

Si les Investigateurs lui font mauvaise impression, il se rendra dans une maison en ruine, sur Green Lane, et laissera un court message sur la cheminée du salon.

Si vous le désirez, Jacob peut tenter d'infiltrer le groupe. Il a un prétexte tout trouvé: il veut venger son père. Ce n'est pas un foudre de guerre, et il évite soigneusement toute action violente. Il préfère envoyer les Investigateurs sur de fausses pistes. Il sait que le temps joue pour lui. La cérémonie du 21 approche à grands pas...

Richard Holt, capitaine au long cours

Le Terrible Vieillard vit dans une petite maison blanche, au bout de Water Street, au nord du port, dans un quartier qui a connu des jours meilleurs. Ses voisins sont pour la plupart de pauvres pêcheurs d'origine italienne ou portugaise. Ils ont visiblement une peur bleue du "capitan".

Holt ne fait pas son âge: il a l'air d'un septuagénaire bien conservé, alors qu'il a largement le double. Il a la déconcertante habitude de parler à son ancien équipage (qui, semble-t-il, lui répond, même s'il est le seul à l'entendre). Ces petites particularités mises à part, il semble relativement sympathique. Il invite les Investigateurs, leur sert un rhum de la Jamaïque et écoute leur histoire.

Après quoi, il hoche la tête et grogne:

«Décidément, ils en prennent de plus en plus à leur aise ces salopards ! Si j'étais plus jeune, j'irai bien leur botter le cul, mais à mon âge, ce n'est pas raisonnable...»

Il ne demande pas mieux que de leur parler un peu du culte, des sacrifices, des horreurs qui, dans les années 1720, refusaient de rester dans leur tombe, et ainsi de suite. Les Investigateurs devraient trouver sa compagnie rafraîchissante. Enfin quelqu'un qui ne fait pas l'autruche !

En revanche, il n'est pas d'humeur à jouer au héros. Si les Investigateurs insistent beaucoup, il accepte de leur préparer "un petit quelque chose" qui ne sera prêt que dans plusieurs jours. Il les met à la porte sur une dernière recommandation :

«Va falloir que vous alliez au fond des choses, vous savez. Ces chiendents-là, une fois que ça vous tient, ça vous lâche plus.»



Cadeau empoisonnant

L'entité que le *Terrible Vieillard* connaît sous le nom du dieu vaudou *Damballah* en porte beaucoup, beaucoup d'autres. Il s'agit en réalité de Nodens, un Dieu Très Ancien. Particulièrement présent à Kingsport, il est le protecteur attitré de l'Étrange Maison Haute dans la Brume.

Le poids des souvenirs

À l'état de veille, les souvenirs de l'Investigatrice se manifesteront sous formes de flashes perturbateurs: la rue dans laquelle elle se trouve se change en tunnel, les autres Investigateurs portent soudain des robes noires à capuchon, etc.

De nuit, les séquences sont plus cohérentes. En parallèle avec l'enquête, elle se revoit au cimetière et à la société historique. Elle ne sait toujours pas ce qu'elle y faisait, sauf que c'était très important. En revanche, elle peut décrire nettement l'homme qui l'accompagnait. Il avait un visage cireux aux traits immobiles, comme un masque. Il parlait sans bouger les lèvres, d'une voix déplaisante, pâteuse...

Au cours des deux dernières nuits, elle aura la vision des tunnels et d'une interminable descente dans les ténèbres. Au moment où elle arrive dans une salle baignée de lumière verte, elle se réveille en hurlant.

L'homme au visage de cire

Utilisez-le pour faire monter la tension. Il appelle à plusieurs reprises à l'hôtel, demandant à parler à l'Investigatrice. Il suit le groupe de très loin, sans jamais intervenir. Il connaît Kingsport et ses ruelles par cœur, et est à peu près impossible à rattraper.

Le soir du 20 décembre, dans l'après-midi, il passe à la réception pour déposer un message. Celui-ci, rédigé sur un parchemin épais, dit simplement:

«A demain soir. Vous savez où aller.»

Si par hasard les Investigateurs se trouvent à l'hôtel à ce moment-là, il est possible de l'intercepter ou mieux, de le suivre. Il ne prend pas de précautions particulières.

Il conduit le groupe jusqu'à un entrepôt abandonné de King Street, à la pointe nord de la baie. Si les personnages y entrent (**Crochetage**), ils pourront trouver deux choses (**Recueil d'indices, 1 Point**) : ses vêtements, accompagnés d'une perruque, d'une fausse barbe et d'un masque de cire et une trappe dissimulée sous une caisse (**2 Points**). Ce passage mène dans les tunnels du culte, mais ils ne parviendront pas au sanctuaire, parce que les *Portails Dimensionnels* ne seront pas actifs. **Voir p. 8.**

Expertise légale (1 Point)

L'intérieur du déguisement est imprégné de pus et de mucus, comme si la créature qui le portait était morte et en pleine décomposition.

Le cadeau du "Terrible Vieillard"

Le matin du 20, Holt leur envoie un message à l'Hôtel du Port. Il les attend chez lui dans l'après-midi. A leur arrivée, il remet à chacun une petite amulette de plomb sur laquelle il a dessiné des symboles complexes. Il leur demande de la toucher, puis les récupère toutes, les jette dans un saladier plein de rhum, y ajoute de la poudre à canon et met le feu au mélange. "Buvez!", ordonne-t-il. Le rhum enflammé est plus impressionnant que dangereux. Une fois le saladier vide, le *Terrible Vieillard* leur rend les amulettes.

«Ça devrait vous protéger, même si je ne sais pas si Damballah a beaucoup de pouvoir aussi loin au nord. Enfin, c'est pas ça qui compte. L'important, c'est que maintenant vos âmes sont marquées. Un dieu s'intéresse à vous. S'ils ont deux sous de bon sens là-dessous, ça les fera réfléchir. Vous êtes baptisés? Et croyants? Si oui, à votre place, j'emmènerai aussi un crucifix ou deux. Le vieux barbu dans le ciel, il s'intéresse moins aux gens que d'autres, mais pour pas perdre son pantalon, mieux vaut porter une ceinture et des bretelles. Pour les âmes, c'est pareil!"

Au moment où ils sortent, il ajoute:

«Au fait, vous ne m'avez jamais vu. Si vous parlez de moi aux autres, je serai très en colère..."

Et si... le groupe décide de fuir le plus loin possible?

Si les Investigateurs ne tiennent pas compte des avertissements du *Terrible Vieillard*, il est possible qu'ils s'entassent dans une voiture et qu'ils prennent la route. Dans ce cas, le culte enverra quelques Byakhees récupérer l'Investigatrice et, tant qu'à faire, le reste du groupe, qui en sait trop. Ils démolissent la voiture et capturent tout le monde, si possible sans tuer personne. Ensuite, ils volent jusqu'aux tunnels. La confrontation finale aura lieu dans des conditions infiniment plus défavorables aux PJ...

Le soir du 21 décembre

Vers 23h00, l'Investigatrice se lève, en transe. Il suffit de la secouer pour la faire revenir à elle, mais elle sait effectivement où aller. Elle conduit le reste du groupe à l'entrepôt, ouvre la trappe et s'engage dans l'escalier qui se trouve dessous. Celui-ci donne sur un réseau de tunnels en brique. En se concentrant un peu, l'Investigatrice "se souvient" du chemin. Ce n'est pas difficile, il suffit de descendre... Une autre volée de marches débouche sur des cavernes naturelles. De là, des rampes mènent encore plus bas. En deux occasions distinctes, les Investigateurs éprouvent un léger vertige. Ils ont franchi des portails invisibles, et se trouvent maintenant très, très loin sous terre, à des milliers de kilomètres de la Nouvelle-Angleterre.

Après un dernier escalier, franchement médiéval, le groupe pénètre dans une rotonde romaine ornée d'inscriptions latines. Le cauchemar commence juste après. La caverne suivante est immense et éclairée par une lueur grisâtre. Le sol est recouvert d'ossements empilés sur près d'un mètre de hauteur. A part quelques passages dégagés, partout où l'on s'aventure, on piétine des crânes et des tibias par milliers. Certains ont encore des fragments de vêtements. Velours pourris, cottes de mailles rouillées, casques défoncés... **Histoire** permet de se rendre compte qu'il y a là des représentants de toutes les cultures connues depuis l'époque romaine, et de nombreuses autres difficiles à identifier. D'ailleurs, plus ils avancent, moins les squelettes sont humains...

Après un quart d'heure de marche et un test d'**Equilibre mental à 4 points**, ils arrivent à un espace dégagé où brûle un grand feu. 7 individus vêtus de robes noires sont en train de chanter dans une langue inconnue :

*«Ithi atmé ata asmé Itgi druta lotacata Tulzscha
Asmé ata Ithi druta...»*

L'un d'eux, les traits dissimulés par un profond capuchon, se tourne vers l'Investigatrice et lui dit :

«Bienvenue, sœur XX. Merci de nous avoir amené des sacrifices !»

Il rejette son capuchon. Son visage est un amas de vers blancs, sous lequel on distingue vaguement un peu de chair... (**Equilibre mental Diff. 5 / 4 points**). Il s'agit d'**Ophraïm Pierce**, "l'homme au masque de cire".

Que faire ?

Courir

Mauvaise idée ! Les squelettes semblent grouiller de "vie". Ils cachent en réalité plusieurs *Rampants* qui se feront un plaisir de pourchasser les "sacrifiables" pour les ramener aux "prêtres". S'ils se dispersent, un ou deux chanceux pourront regagner la rotonde... Là, ils ont le choix entre une fuite humiliante ou un retour en force.

Tirer dans le tas

Les sorciers sont sur leur territoire, mais ne se doutent pas que l'Investigatrice s'est retournée contre eux. Pour eux, c'est encore une nouvelle convertie. Sur les sept, quatre sont entièrement humains, et meurent sans faire d'histoire (à part un sort de *Flétrissement* ou deux, une façon d'incapaciter quelques personnages et de rendre leur fuite plus difficile). Ce sont les trois autres, les morts-vivants, qui vont poser problème. Ils sont pratiquement intuibiles et ont l'habitude des sacrifiables récalcitrants...

Leur brandir un crucifix à la figure

Ça les fait rire, rien de plus.

Leur brandir les amulettes du "Terrible Vieillard" à la figure

Ils hésitent. "*Qui vous a protégés?*" demande l'un des plus anciens. Sous peine de s'attirer l'inimitié éternelle du *Terrible Vieillard*, il vaut mieux répondre de manière évasive... Après un bref conciliabule, ils concluent :

«Remontez à la surface servir votre nouveau maître. Nous vous laisserons en paix si vous ne vous mêlez pas davantage de nos affaires.»

Si vous le désirez, ils peuvent insister pour garder l'Investigatrice. Après tout, même si elle n'a encore rien signé, elle a participé à la précédente cérémonie. Les négociations peuvent être aussi âpres que vous le souhaitez...

Conclusion et conséquences

Le retour à la surface ne pose pas de problème. S'ils y redescendent plus tard, les Investigateurs trouvent sans problème la couche supérieure de tunnels, mais rien de plus. Les portes qui mènent au reste se sont refermées jusqu'à la date de la prochaine cérémonie.

Une fois à l'hôtel, nos héros peuvent faire leurs bagages... ou se préparer à combattre le culte. Même s'il n'est pas désireux de dominer le monde et qu'il ne prépare rien de spectaculaire pour les années à venir, cela n'empêche pas ce culte de sacrifier des innocents, de corrompre, de pervertir et de participer au réveil des Grands Anciens. Et, de leur côté, il n'est pas certain que les sorciers respectent la trêve pendant longtemps...

Les Protagonistes

Ophraim Pierce, "l'homme au masque de cire"

Athlétisme : 8, Bagarre : 10, Mêlée : 12
Santé : 15
Seuil de blessure : 4
Vigilance : + 2
Discrétion : + 2
Magie : 30
Armes : Dague cérémonielle (- 1)
Sorts : Contacter Tulzscha, Invoquer / Contrôler un Byakhee, Invoquer / Contrôler un Vampire Stellaire, Invoquer / Contrôler un Rampant, Flétrissement, Vol d'Essence de Vie, Rune-Cible, Domination, Signe d'Eibon, Créer un Portail Dimensionnel, Poudre d'Ibn-Ghazi, Redoutable Nom d'Azathoth, Enchanter un objet, Résurrection, Créer un Sceau de Contrôle (Rampants et Byakhees)
Armure : Aucune, mais les armes conventionnelles ne lui font que 1 Point de Dommages. Seul le feu et la magie lui occasionne des dégâts normaux.

Les sorciers du culte de Tulzscha

Ceux qui ne sont plus qu'un grouillement de vers n'ont que 8 Pts de Santé, mais une fois tombés à 0, ils se dispersent et un seul ver suffit pour qu'ils puissent se reformer, même si cela leur prend des siècles.

Athlétisme : 6, Bagarre : 6, Mêlée : 8
Santé : 8
Seuil de blessure : 3
Vigilance : + 1
Discrétion : + 1
Magie : 12
Armes : Dague cérémonielle (- 1)
Sorts : Contacter Tulzscha, Invoquer / Contrôler un Byakhee, Invoquer / Contrôler un Rampant, Rune-Cible, Flétrissement.

Les Rampants

Athlétisme : 8, Bagarre : 6, Mêlée : 6
Santé : 7
Seuil de blessure : 4
Vigilance : + 1
Discrétion : + 1
Armes : Glaives, haches ou épées rouillées (+0)
Armure : Aucune, mais les armes conventionnelles ne leur font que 1 Point de Dommages. Seul le feu et la magie leur occasionnent des dégâts normaux.
Perte d'Equilibre mental : + 2



Le symbole de la secte apposé par brûlure sur le pied de l'Investigatrice est un *sigil* nécromantique. **Occultisme** permet de discerner que c'est un *sigil*, c'est à dire un symbole associé à de la magie goétique (invocatoire). **Occultisme (1 Point)** permet de discerner les différents symboles (qui peuvent être associés à un symbole *illuminati* — notamment l'œil et le triangle) : *Triangle* : l'harmonie, la proportion, la sécurité. *L'œil* représente la sagesse, le savoir. La *flèche* représente un mouvement temporel ou une capacité d'action. Enfin, la *lune* symbolise, en tarologie, le mystère de l'âme, le processus secret et invisible de la gestation, et tout ce qui est secret ou caché. Elle est associée à la féminité et reflète le soleil. **Occultisme (2 Points)** permet d'associer ces quatre symboles à une pratique de la nécromancie, qui pourrait se traduire par de la magie goétique orientée vers la mort.

Kingsport Street Map

