Chroniques Oubliées

Cthulhu

LIVRET 2



Quintessence

Aventure 1 - Déjà-vu

Ludovic GALLARD - Ludovicgallard@gmail.com - exemplaire OFFERT



Quintessence, Une campagne pour CO Cthulhu

Par Laurent "Kegron" Bernasconi

Aventure 1 - Déjà-vu

«Des hommes doués intellectuellement savent qu'il n'y a pas de différence nette entre le réel et l'irréel, que les choses ne nous apparaissent qu'à travers la délicate synthèse physique et mentale qui s'opère subjectivement en chacun de nous. Mais le matérialisme prosaïque de la majorité condamne comme folie les éclairs de clairvoyance qui déchirent, chez certains, le voile habituel de l'empirisme banal.»

Dagon - HP Lovecraft

Ce premier scénario est sans doute le plus complexe des quatre qui constituent la campagne. Il pose les fondations pour les trois suivants et, s'il se déroule correctement, le reste des aventures ressemblera à une promenade de santé (pour vous, par forcément pour vos PJ!). Si vous avez joué *Septembre rouge*, la campagne de la première boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu*, vous serez en terrain connu car sa structure est assez similaire aux troisième et quatrième scénarios de cette campagne, à savoir: de nombreux lieux à visiter et quelques passages incontournables.

Mais dans tous les cas, pas de panique, vous serez accompagnés. Même s'il s'agit d'un «sacré morceau», tout va bien se passer. Assurez-vous simplement de bien avoir compris tous les tenants et aboutissants, familiarisez-vous avec les PNJ, les différents indices et les lieux ou les événements vers lesquels ils mènent. Cela nécessitera sans doute de relire cette première aventure deux fois avant de vous lancer.

En quelques mots...

Les PJ reçoivent une étrange missive les invitant dans une maison désertée par ses habitants. Sur place, des indices les mènent à la recherche d'une période de leur vie qu'ils ont oubliée. Finalement, une intrusion à l'asile d'Amityville déclenche un flash-back qui leur permet de retrouver la mémoire et de commencer à démêler les fils de l'intrigue.

Fiche technique

ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★★★

Niveau: 5

Ambiance:
L'échelle de Jacob
Shutter Island

ATTENTION :
si vous comptez être JOUEUR, ne lisez pas la suite et refermez immédiatement ce livret. Le lire gâcherait complètement votre plaisir de jouer.

Conseils au MJ

Les PJ sont les héros mais...

L'objectif de ce premier scénario consiste pour les PJ à recouvrer leur mémoire et à découvrir les agissements de la secte qui a pris le contrôle de l'asile d'Amityville. Il ne s'agit en aucun cas de sortir l'artillerie lourde pour éliminer la menace. Les responsables de ce qui est arrivé aux PJ et de l'apocalypse à venir sont tous des gens respectables, voire respectés. En particulier le professeur Morrow, qui entretient des relations avec la police locale.

Selon la gravité des faits, **le recours à la violence** aurait pour seul résultat de conduire les PJ en prison, éventuellement à l'asile psychiatrique, voire sur la chaise électrique.

Plus grave, les PJ emprisonnés ne pourraient qu'assister, impuissants, à la fin du monde. C'est pourquoi, si vos joueurs émettent des hypothèses qui vont en ce sens, vous ne devez pas hésiter à leur rappeler les conséquences de leurs actes : ils vivent dans un pays et à une époque civilisés, la violence et les meurtres sont sévèrement punis. L'idéal est de les mettre en garde au moyen d'un PNJ. Cela paraîtra plus naturel.

Avertir la police est rarement une bonne idée. Signaler la disparition d'Elizabeth Cochrane, alias Nellie Bly, ferait grand bruit. La journaliste est célèbre. Pour commencer, les PJ seraient les suspects numéro 1, ils perdraient leur temps en interrogatoires, devraient rester dans les parages à disposition des enquêteurs. Surtout, ils ne pourraient plus accéder à la maison (à moins d'y accéder par effraction). Ce qui peut mettre fin à leurs investigations ou les compliquer. Alors certes, des gens ordinaires iraient voir la police, mais les PJ ne sont pas des gens ordinaires. Là aussi, n'hésitez pas à le rappeler à vos joueurs s'ils l'oublient.

Enfin, **faire appel au FBI** pour dénoncer l'utilisation de drogues illégales au sein de l'asile est une stratégie vouée à l'échec. Cocaïne et opium sont illégaux depuis 1914 en vertu du Harrison Narcotics Tax Act. Toutefois, l'utilisation de drogues reste autorisée pour raison médicale.

Flash-back : confusion et incohérence?

Au cours de cette aventure, le MJ fera jouer certaines scènes que les PJ ont oubliées plutôt que de les raconter aux joueurs. Cependant, dans un jeu de rôle, cela peut avoir deux types d'effet pervers : la confusion et l'incohérence.

La confusion, car vous intercalez les flash-back sans transition, passant du présent au souvenir sans prévenir les joueurs et vice versa. Cela pourrait parfois perdre les joueurs dans leur compréhension de ce qui s'est réellement passé et au sujet de la réalité de ce qu'ils vivent.

Dans notre cas, ce n'est pas un inconvénient. Au contraire, cette confusion reflète l'état d'esprit des personnages et convient parfaitement au style des histoires vécues dans la mythologie de Cthulhu, telles que H.P. Lovecraft les a parfois développées. Tout n'a pas besoin d'être clair pour les joueurs, tant que cela le reste pour le MJ.

L'incohérence, car au cours d'un flash-back joué, les PJ peuvent éventuellement réaliser des actions dont les conséquences entrent en contradiction avec la suite des événements tels que vous les avez déjà décrits (ou tels que nous vous les avons décrits dans la trame de la campagne).

Par exemple, si au cours de l'un de ces flash-back, un PJ détruit un indice important que les PJ trouvent par la suite ou si l'un d'entre eux se fait tuer. La façon dont ont été conçus les flash-back devrait vous mettre à l'abri de la plupart de ce type d'écueils. Toutefois, en jeu de rôle, tout peut arriver – c'est ce qui fait l'intérêt du concept. Ces quelques lignes ont pour but de vous rassurer et de vous assurer que ce n'est pas un problème.

Vous avez le choix entre deux solutions : laisser l'incohérence telle quelle, c'est-à-dire ne pas tenir compte de l'élément perturbateur (vous utiliserez notamment cette solution si un PJ s'est fait tuer !) ou alors choisir de répercuter les conséquences *a posteriori* sur la suite de l'histoire, même si cela entre en contradiction avec ce que les PJ pensaient savoir jusque-là.



Clovis face à l'horreur du rampant des angles

Dans les deux cas, cela ne doit pas entamer votre crédit auprès des joueurs. N'hésitez pas à surjouer : adossez-vous confortablement à votre siège de MJ et prenez un sourire énigmatique en jouissant des regards un peu perdus ou consternés que vous lanceront vos joueurs. Et si vous avez vraiment besoin d'une explication à ces incohérences de façade, en voici deux.

Primo, les PJ ont été drogués à l'opium pendant plusieurs mois. Leurs souvenirs sont mélangés à des délires de drogués, voire à des phénomènes de sevrage. Rien ne leur garantit que les flash-back qu'ils vivent sont conformes à la réalité de ce qu'il s'est passé, il leur est impossible de distinguer le vrai du fantasme.

Secundo, au cours du scénario 3, les PJ vont utiliser un artefact en lien direct avec Yog-Sothoth. Eux ne le savent pas encore, mais vous si. Or Yog-Sothoth est un dieu aux pouvoirs incompréhensibles pour l'être humain, il est la porte vers l'espace-temps, le passé, le présent et le futur. Interagir avec Yog-Sothoth, c'est renoncer à la linéarité du temps. Il se pourrait donc que certaines scènes en apparence incohérentes aient réellement eu lieu grâce à la magie de Yog-Sothoth.

À l'époque de Lovecraft, la physique quantique n'en était qu'à ses balbutiements. Aujourd'hui, on pourrait l'invoquer pour expliquer certains phénomènes liés à Yog-Sothoth. Comme le fait que la présence d'un observateur a une influence sur les événements (en d'autres termes, le flash-back peut changer le cours des événements survenant *a posteriori*), ou bien encore un PJ peut être à la fois mort et vivant, à la façon du chat de Schrödinger.

À propos de ce dernier cas et pour le bon déroulement du jeu autour de la table, si un PJ décède au cours d'un flash-back, il sera bien vivant dès que le temps reprendra son cours normal (c'est-à-dire dans le présent pour les PJ). Peu importe finalement que cela soit un délire d'opiomane, les effets de la physique quantique ou de la magie de Yog-Sothtoh, dans tous les cas, vivre sa propre mort reste un événement particulièrement traumatisant pour le PJ. Dans ce cas, le joueur subit ***1 point de folie***.

Introduction

Deux cas de figure vous sont proposés pour adapter cette introduction en fonction de votre équipe de PJ : *équipe originelle* ayant joué *Septembre rouge* ou *nouvelle équipe*, ne l'ayant pas jouée.

Équipe originelle

Dans le cas de figure idéal où vos PJ ont joué *Septembre rouge* et que vous avez mis fin à leurs aventures avec la dernière scène de la campagne, alors vous pouvez leur lire ou paraphraser le texte qui suit. N'hésitez pas à placer quelques allusions au déroulement de leurs aventures, par exemple pour rendre hommage à la mémoire d'un compagnon disparu ou à une scène mémorable.

Si vous avez improvisé une suite avec le docteur Stemfield, vous devrez modifier quelques éléments pour que le résumé corresponde à votre expérience de jeu.

Les événements de Lobster Bay vous ont durablement traumatisés. Vous peinez à mettre des mots sur les horreurs dont vous avez été les témoins. Les accouplements impies, les hybrides odieux et la forme immense que vous avez devinée sous les flots vous poursuivent dans vos cauchemars chaque nuit. Surtout, le plan machiavélique des créatures des profondeurs dans le but de coloniser l'humanité vous hantera à jamais. À votre retour, vous avez tenté de retrouver le docteur Stemfield. Sans succès. Aucune trace de celui qui en savait sans doute beaucoup sur toute cette affaire.

Aide de jeu

Vous pouvez donner l'aide de jeu A à vos joueurs. Elle correspond à la lettre qu'ils reçoivent.

Nouvelle équipe

Ce paragraphe convient aux nouveaux prétirés ou à de nouveaux PJ créés spécifiquement pour *Quintessence*, mais n'ayant pas joué *Septembre rouge*. Il part du principe que l'élément fondateur de la communauté de PJ est l'attentat de Wall Street du 16 septembre 1920 (qui est aussi le point de départ de *Septembre rouge*).

Cette introduction reprend l'historique fourni pour chaque PJ.

Gravement blessés, vous gardez un horrible souvenir de votre longue convalescence à l'hôpital Saint-James. D'horribles cauchemars vous ont poursuivis chaque nuit, de plus en plus terrifiants. Quelque chose d'innommable qui se nourrissait de la peur, de la douleur et de la mort. Le sentiment intime que ce quelque chose rampait et se déformait juste sous votre lit à chaque fois que vous fermiez les yeux. Vous étiez plusieurs dans cette chambre à subir les mêmes visions. Pourtant, le docteur Stemfield, qui supervisait vos soins, ne vous a pas pris au sérieux lorsque vous avez relaté vos cauchemars. Lorsque vous êtes sortis de l'établissement, vous étiez déboussolés.

En commun

Dans les deux cas, l'expérience des PJ se rejoint à présent. Enchaînez avec ce qui suit :

Complètement épuisés, vous avez traversé les dernières semaines sans intérêt aucun dans une sorte de brouillard cotonneux. Votre mémoire laisse d'ailleurs de côté les détails du quotidien, qui glissent sur vous sans laisser de trace. Vous vivez désormais sans notion du temps qui s'écoule, sans parvenir à reprendre pied. Déprimés, cramés, vous avez l'impression de vous enfoncer un peu plus chaque jour dans des ténèbres indicibles. Quelque chose vous ronge de l'intérieur et vous n'arrivez pas à savoir de quoi il s'agit. Vous n'êtes plus que l'ombre de vous-même. Le moindre effort vous semble insurmontable. Vous n'osez pas l'admettre, mais la folie vous guette.

Après avoir installé cette atmosphère pesante, annoncez aux joueurs que chaque PJ doit faire un test de choc (CHA ou attaque magique au choix) difficulté 10 : perte de **1 point de choc** en cas d'échec.

Les PJ mettent naturellement leurs problèmes sur le compte du traumatisme qu'ils ont subi au cours des événements décrits dans *Septembre rouge*. Pourtant ce n'est pas ce mal qui leur coûte un point de choc. Ce qui les ronge à présent est double :

- d'une part, ils ont perdu la mémoire de leur séjour à l'asile psychiatrique et de l'esclavage subi dans les Contrées du rêve, mais leur inconscient s'en souvient et cette dissonance cognitive provoque d'affreux cauchemars ;
- d'autre part, sans le savoir les PJ sont en manque après avoir été drogués quotidiennement à l'opium pendant des semaines.

Une fois le test de choc effectué poursuivez :

Nous sommes aujourd'hui le 12 mars 1921, et ce jour commence comme chaque autre jour, un peu plus près du gouffre indicible qui sape votre santé mentale... Lorsque vous recevez par la poste une étrange missive.

De plus, le PJ avec la plus haute valeur d'INT trouve, le même jour, dans sa boîte aux lettres une clef étrange.

Les lettres

Tous les PJ reçoivent la lettre le même matin, alors qu'ils sont à New York.

Rendez-vous au 98 Ocean Avenue, Amityville, aujourd'hui à 16 heures. Quelqu'un a besoin de votre aide. Et vous avez besoin de son aide pour comprendre ce qui vous arrive, ces cauchemars et la folie qui rôde. Soyez discrets.

Les joueurs pourraient avoir des questions. Voici les réponses :

- toutes les lettres sont identiques ;
- elles ne sont pas signées ;
- le tampon de la poste permet de savoir qu'elles ont été postées à New York le 10 mars.

Pour le MJ

Chaque lettre a été écrite et envoyée par le docteur Stemfield (devenu le jardinier Jeremiah Pick, voir p. 37), mais rien ne permet de savoir



Geneviève de Montcalmet



qu'il en est l'auteur. Stemfield a pris la précaution d'écrire entièrement en majuscules afin d'empêcher toute analyse graphologique. On peut toutefois remarquer qu'il s'agit des mêmes encre, écriture hésitante et papier si on compare les différentes lettres.

Stemfield préfère mettre les PJ sur la piste de leur mémoire de façon indirecte. D'une part, il pense qu'une approche frontale est vouée à l'échec à cause de sa mauvaise réputation auprès des PJ (s'ils ont joué *Septembre rouge*), et d'autre part il préfère passer pour mort afin de ne pas attirer l'attention de Morrow sur lui.

La clef

Cette clef à panneton en argent représente un petit singe qui se cache les yeux.

Pour le MJ

Le design de l'objet est inspiré d'un des trois singes de la sagesse (voir encadré sur les clefs p. 9).

Indice

Pour un PJ occidental, il faut réussir un **test d'INT difficulté 20** pour avoir accès aux informations qui concernent les singes de la sagesse. Un globe-trotter (par exemple John Prentiss ou Francesca Petrini) obtient un bonus de +5 pour ce test, tandis que Shisao réussit automatiquement.

Les trois singes de la sagesse sont associés au bouddhisme chinois. Dans la mythologie chinoise, c'est un singe qui fut le compagnon du pèlerin Xuanzang et qui l'aida à trouver les livres saints du bouddhisme.

En japonais, les trois singes s'appellent Mizaru (l'aveugle), Kikazaru (le sourd) et Iwazaru (le muet). Leurs noms signifient plus précisément *« Je ne dis pas ce qu'il ne faut pas dire »*, *« Je ne vois ce qu'il ne faut pas voir »*, et enfin *« Je n'entends ce qu'il ne faut pas entendre »*, car si l'on respecte ces trois conditions, le mal nous épargnera.

98 Ocean Avenue

Laissez les joueurs décider s'ils se rendent au rendez-vous chacun de son côté ou s'ils passent d'abord informer leurs compagnons, s'ils arrivent à l'heure dite ou en avance. Cela n'a pas d'influence sur la suite.

Le 112 Ocean Avenue est connu sous le nom de Villa Paterson, du nom de son propriétaire, James Paterson. Elle a été construite pour lui, il y a un peu plus de dix ans. L'électricité y a été installée, mais elle n'a pas de ligne téléphonique.

Les PJ qui n'ont pas d'automobile peuvent prendre le train entre New York et Amityville. Il faut ensuite compter 25 minutes de marche jusqu'à l'adresse indiquée.

Le plan de la maison est le même que celui du scénario de Maxime Chattam *De si beaux esprits* publié dans la première boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures* et disponible en grand format cartonné à l'échelle des figurines en carton. Si vous n'avez pas cette boîte, nous ne pouvons que vous conseiller son acquisition. Ce plan est aussi reproduit p. 11 et 16.

Extérieurs

Selon le mode d'approche des PJ, lisez ou paraphrasez ce texte:

Vous arrivez dans un quartier résidentiel, luxueux même. Les maisons sont de belle taille, récentes et reliées au réseau électrique. Le 98 Ocean Avenue correspond à une belle demeure de deux étages. Un panneau de bois décoré de lettres en fer forgé porte les mots « Villa Paterson ». La boîte aux lettres à l'entrée de l'allée de gravillons blancs indique deux noms. Celui de James Paterson est gravé sur une plaque métallique tandis que celui d'Elizabeth Cochrane a été ajouté sur un bristol blanc.

Les noms de Paterson et Cochrane sont inconnus des PJ.

Indice

Cochrane est le nom de jeune fille de Nellie Bly. Si Ilia Droujdi est présente (ou tout autre PJ journaliste), elle peut tenter **un test d'INT (journalisme) difficulté 15** pour connaître

Amityville

Amityville est une petite ville bourgeoise de la banlieue de New York située sur Long Island, à environ 40 miles (65 km) du centre de la grande cité. La distance de 30 miles indiquée sur la carte d'époque correspond à l'entrée de New york mesurée à vol d'oiseau. En 1920, Amityville est qualifié de « village » et compte environ 3 250 habitants. L'agglomération est alors en pleine expansion. C'est aussi une destination touristique pour les New-Yorkais.

Ocean Avenue est une longue route orientée nord-sud qui longe un bras de mer vers la baie. La côte sud de Long Island est protégée de la houle de l'Atlantique par une zone de petites îles marécageuses et un long cordon littoral de sable. Amityville possède un asile psychiatrique fondé en 1881, mais la ville est aujourd'hui surtout connue pour les meurtres sanglants qui ont eu lieu en 1974. Toutefois, la maison rendue célèbre par les meurtres de la famille Defeo ne sera construite au 108 de l'avenue qu'en 1928.



Objectif de la scène : les indices

La maison est littéralement saturée d'indices en tout genre. Le but de cette visite est de commencer à donner aux PJ de nombreuses pistes et éléments de l'histoire. Certains indices sont capitaux, d'autres moins, mais ils ont tous une certaine importance et permettent aux PJ de comprendre l'intrigue. Afin de ne pas en oublier, lorsque les PJ entrent dans une pièce, prenez le temps de décrire calmement et ne laissez pas les joueurs vous interrompre trop rapidement.

À mesure que les PJ découvrent les indices, utilisez l'aide jeu n° 1 : *Tableau des indices de la villa Paterson* et cochez les indices découverts (colonne D), puis ceux qui ont été utilisés pour suivre une piste (colonne U).

Aussi, vu le nombre d'indices, les joueurs ne pourront pas explorer toutes les pistes à la fois. Peut-être même s'égareront-ils dans de fausses pistes ou donneront-ils une interprétation totalement erronée à un indice. C'est normal, mais vous devez garder le compte de ce qu'ils ont trouvé et de ce qui ne l'a pas été, afin de pouvoir replacer ce qu'ils ont manqué au cœur de la narration. N'hésitez pas à leur rappeler de façon fortuite une chose ou une autre lorsqu'elle se présente à eux, s'ils ont oublié de la prendre en compte.

cette information. En cas de réussite, elle connaît aussi toutes les informations officielles sur la journaliste.

La bâtisse est orientée perpendiculairement à la rue. On y accède via une petite cour rectangulaire par l'allée de gravier blanc. Face à la maison, une sorte de petit hangar ouvert permet d'abriter une carriole ou une automobile. Il n'y a pas de véhicule garé. Une volée de marches mène à une porte peinte en vert foncé. Sur la droite pend une chaîne reliée à une petite clochette.

Pour le MJ

La maison est une belle bâtisse bourgeoise assez récente, comme tout le quartier d'ailleurs. Elle comporte deux étages, une cave et un grenier (qui n'est pas représenté sur le plan). L'arrière de la maison donne sur le canal d'Amityville, une sorte de bras de mer relié à la grande baie sud.

Les PJ sont seuls devant la porte, et s'ils utilisent la clochette pour signaler leur présence, personne ne vient. La porte d'entrée est fermée à clef. Toutefois, le personnage qui a la clef du singe aveugle peut l'utiliser pour ouvrir.

Dès qu'un PJ entre dans la maison, **un chat tacheté surgit de nulle part** et se faufile entre ses jambes. Une fois entré, il se retourne et miaule en direction du personnage. Si un PJ s'approche, il ronronne et se frotte contre ses jambes. Si on essaye de l'attraper, il se sauve.

Derrière la maison

Derrière la villa, le terrain débouche sur le canal d'Amityville, un chenal d'eau de mer qui communique avec la grande baie sud et l'océan Atlantique. Un ponton de bois suffisant, pour amarrer un petit navire, s'avance sur les eaux sombres.

Décoration et mode d'emploi

Le plan général de la villa fourni dans la première boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu* et reproduit ici fonctionne parfaitement pour la Villa Paterson. Seule modification, la décoration n'est pas exactement la même. En particulier, le plan initial met en avant un grand nombre de trophées de chasse. Dans la Villa Paterson, ils sont remplacés par des tableaux de paysages européens (lac Léman, Alpes, etc.).

Pour chaque pièce, décrivez ce qui s'y trouve à partir de l'illustration du plan, ou mettez tout simplement le plan sous le nez des joueurs. De petits textes introductifs en italique vous précisent parfois certaines choses. Ensuite, réagissez aux actions et aux demandes de vos joueurs.

Les clefs

Les clefs de la maison ont été dessinées par Louise vers l'âge de 8 ans à la suite de rêves étranges (dont les PJ seront les témoins et les acteurs dans l'aventure 3). Lorsqu'elle avait 9 ans, sa mère les a fait fabriquer pour lui faire plaisir. Elles sont inspirées du triptyque bien connu des trois singes de la sagesse (d'origine chinoise et bouddhiste) : ne pas voir, ne pas entendre, ne rien dire, représentés par un singe aveugle (mains sur les yeux), un singe sourd (mains sur les oreilles) et un singe muet (mains sur la bouche).

Toutefois, au cours de cette aventure, la signification de cette parabole est un peu différente puisque chaque clef correspond à un sens : la vue, l'ouïe et le goût (qui remplace le singe muet). Il y a donc deux clefs supplémentaires représentant l'odorat (mains sur le nez) et le toucher (mains cachées derrière la tête).

Ce fait un total de **cinq clefs**, mais les PJ ne le découvriront pas avant la troisième aventure. Ils n'ont au départ accès qu'à trois clefs, ce qui risque de les conduire sur la fausse piste des trois singes de la sagesse au lieu de celle des cinq sens.

Les clefs se trouvent aux endroits suivants :

- singe aveugle : un des PJ trouve cette clef dans sa boîte au lettre au début de la campagne ;
- singe sourd : dans le tiroir du meuble dans le hall d'entrée (repère 1) ;
- singe muet (goût) : la troisième clef est cachée dans la chambre de Louise (repère 7) ;
- singe sans odorat : James Paterson a gardé cette clef avec lui lorsqu'il est parti en Suisse.
- singe sans main (sens du toucher) : la cinquième clef est cachée dans le ventre d'une peluche de singe que Louise a emportée avec elle en Suisse.

Le chat

Le chat de la maison est une chatte au pelage tacheté gris et noir. Dans la Villa Paterson, si les PJ ont raté un indice important, elle pourrait attirer l'attention des PJ sur celui-ci. Par exemple en dormant juste sur un livre important, ou en grattant à une porte pour entrer ou au contraire sortir d'une pièce fermée (mais comment diable ce chat est-il entré ?).

N'abusez toutefois pas trop de ce subterfuge, les joueurs doivent mener l'enquête par eux-mêmes pour que le jeu reste gratifiant.

La robe tachetée correspond au pelage des chats de l'Égypte antique, telle qu'on la retrouve sur le mau égyptien, une race de chat plus moderne obtenue par croisements.



De la poussière

De la poussière s'est accumulée dans la maison, signe qu'elle n'a pas été occupée depuis plusieurs semaines. Un **test de PER difficulté 10** permet de différencier les chambres 7 à 10 du reste de la maison : la poussière y est bien plus présente, ce qui signifie qu'elles n'ont pas été occupées depuis davantage de temps encore.

Villa Paterson - Description

1. Hall d'entrée

Pour le MJ

Dans la table basse, un petit tiroir comporte une **clef supplémentaire de la maison** et une **lettre de James Paterson** ouverte (indice n° 1).

La clef possède aussi une tête de singe en guise d'anneau et d'embase, mais cette fois il se bouche les oreilles (**clef du singe sourd**).

Aide de jeu

Vous pouvez donner l'aide de jeu B à vos joueurs. Elle correspond à la lettre de J. Paterson.

Indice n° 1 :
une lettre de James Paterson

Amityville, le 23 octobre 1920.

Chère madame Seaman, vous êtes ici comme chez vous. Vous pouvez utiliser les chambres de droite à votre guise aussi longtemps qu'il vous plaira. Nous pensons rester en Suisse au moins une année. Vous trouverez une seconde clef dans le tiroir de ce meuble. Lana vous présente ses regrets de n'avoir pu vous accueillir en personne. Je ne saurais assez vous remercier de m'avoir ouvert les yeux sur les méthodes détestables du docteur Morrow. Nous vous souhaitons bonne chance dans votre entreprise, prenez soin de vous, restez prudente.

Avec toute notre affection.

James Paterson

Conservateur dans l'âme, il appelle Elizabeth par son nom marital : Elizabeth Seaman, mais il s'agit bien de Nellie Bly. Il avait laissé la lettre sur la table, elle l'a entreposée dans le tiroir immédiatement après l'avoir lue.

2. Fumoir

Une salle de billard ordinaire et cossue. Des livres de toutes sortes sur les étagères. Une boîte de cigares de qualité. Une petite table à l'entrée.

Pour le MJ

Sur la petite table à l'entrée, un dépliant. « *A Cure for Wellness - Dr. Heinrich Volmer Sanatorium - Berghof Castle - Davos, Swiss Alps* » avec la photo d'un château dans les montagnes. Le document vante les mérites du grand air et de la source aquifère du château : une cure de bonne santé (voir à ce sujet le film *A Cure for Life* de Gore Verbinski).

Cet indice n'est pas destiné à aider les PJ dans leur enquête ; il explique simplement le départ de Lana, James et de leur fille Louise. Dans le film *A Cure for Life*, les personnages de la famille Paterson sont tombés de Charybde en Scylla. Les retrouver et les aider pourrait constituer une aventure en soi, une fois cette campagne terminée. À travers les anguilles, vous pourriez même établir un lien entre Stemfield, Lobster Bay et le sanatorium des Alpes où séjourne Louise. Ainsi la boucle serait bouclée.

Si vous souhaitez ouvrir cette piste plus tard, les PJ pourraient recevoir une lettre destinée à Nellie Bly au cours de leur séjour à Amityville. Une lettre étrange qui dit que tout va bien, mais qui réclame de l'aide à demi-mot.

Dans tous les cas, la situation de la famille Paterson présente un avantage pour les PJ : personne ne les poursuivra pour l'habitation illégale de la maison. À moins d'une intervention des PJ, les Paterson ne reviendront jamais à New York...

3. Cuisine

La cuisine n'a pas servi récemment, mais tout semble avoir été abandonné soudainement. De la vaisselle, des ustensiles de cuisine et quelques produits de première nécessité. Sur la table, un bocal contient un liquide rougeâtre et un livre est ouvert juste à côté.

Pour le MJ

La plupart des couteaux ne sont pas taillés pour le combat (DM 1d3) sauf un grand couteau qui inflige 1d4 DM.

Indice n° 2 : hématite

Le liquide rouge stagne dans le bocal depuis plusieurs semaines. Ce n'est pas du sang, mais de l'eau teinté par deux morceaux d'hématite qui y sont plongés. Le livre est un traité sur les minéraux, justement ouvert à la page qui décrit les hématites. Outre les propriétés chimiques, le texte résume l'histoire de cette pierre et ses supposées propriétés magiques.

La pierre de sang. *Son nom latin haematites signifie sang. Cette pierre fut utilisée par les hommes préhistoriques sous forme de poudre rouge comme pigment pour les peintures pariétales. Dans l'Égypte ancienne, l'hématite servait à soigner les troubles liés au sang. Lorsque l'hématite est plongée dans de l'eau, elle la teinte en rouge. Cette particularité était perçue par les Égyptiens comme la preuve d'une stimulation de la fabrication du sang. À cette époque, elle était aussi utilisée pour la fabrication du rouge à lèvres et du fard à joues. En lithothérapie, l'hématite permet de consolider l'apport de sang dans l'organisme et améliore la chaleur corporelle, permettant de l'harmoniser en fonction du besoin du plan physique.*

Dans la marge, Nellie a noté : « Autel en pierre de sang : s'emparer de leur pouvoir en répandant son sang ? »

4. Salle à manger

La grande table est recouverte de feuilles agrafées les unes à côté des autres et couvertes de formules mathématiques, de chiffres et de calculs. Posée par-dessus, une lettre.

Pour le MJ

Indices n° 3 : calculs mathématiques

Ces feuilles constituent une copie des formules dont le mathématicien fou Alexeï Fedorov couvre les murs de sa cellule à l'asile d'Amityville. Nellie a compris qu'Alexeï n'était pas un patient comme les autres lorsque le docteur Miles (adjoint du docteur Morrow) lui a ordonné de ne jamais effacer les formules mathématiques. À chaque fois qu'elle faisait le ménage, Nellie recopiait une partie des formules. Elle n'a pas eu le temps de terminer.



N'importe quel PJ qui observe les formules peut constater qu'il s'agit de mathématiques de très haut niveau et qu'il n'y comprend rien. Il faut réussir **un test d'INT difficulté 10** (mathématiques) pour réaliser qu'il en manque une partie.

Un test d'INT difficulté 20 (un essai par jour) permet de comprendre que les formules ont trait à la déformation de l'espace et du temps ainsi qu'à un calcul de conjonction planétaire qui tente de déterminer des coordonnées spatio-temporelles (un lieu et une date). La réussite ne permet pas au PJ de mener à bien ces calculs, mais il réalise qu'il n'y a que peu de personnes au monde capables de le faire.

Indice n° 4 : une lettre d'Einstein

La lettre provient d'Allemagne et est rédigée en allemand. Il s'agit de la réponse d'Albert Einstein à une lettre que Nellie lui a fait parvenir.

Si aucun personnage ne parle allemand, il faut réussir **un test d'INT (linguistique) difficulté 20** pour en comprendre la teneur. Il est toutefois aisé de trouver et payer un traducteur à New York.

Le 22 décembre 1920

Chère madame Bly,

Je ne vous cache pas que votre lettre a éveillé ma curiosité. Il est bien rare que les journalistes me soumettent des problèmes mathématiques. Et quel problème ! Je dois vous dire que je serais très curieux de rencontrer son auteur, bien que je comprenne parfaitement que vous souhaitiez rester discrète.

Comme vous l'aviez suggéré, les feuillets que vous m'avez envoyés sont incomplets, et pourtant ils ébauchent des concepts dont la portée dépasse nos connaissances en astronomie. À tel point que mes calculs aboutissent à des conclusions totalement contradictoires, mais qui pourtant me semblent mathématiquement exactes. Certaines incohérences dans les calculs de gravité du système pourraient prédire l'existence d'un corps céleste massif que nous n'aurions pas encore détecté.

Comme vous le savez peut-être, je serai présent à l'université Columbia de New York le 15 avril 1921 pour un exposé sur la théorie de la relativité. Je serais enchanté de vous rencontrer à cette occasion pour que nous en parlions plus en détail. Pourriez-vous essayer de m'apporter les feuillets manquants ? Cela m'aiderait à répondre à votre question, à savoir quel est le but final de ces calculs, ce que je ne perçois pas moi-même pour le moment. Contactez de ma part le professeur de physique Michael Pupin, il organisera notre rencontre dans l'après-midi.

Je vous prie d'agréer, madame, l'expression de mes très respectueuses salutations.

Albert Einstein

La conclusion de cet indice, c'est que les PJ vont devoir s'introduire dans l'asile et trouver la cellule d'Alexeï pour obtenir la suite des calculs. Puis s'arranger pour rencontrer Einstein à Columbia afin qu'il résolve les équations d'Alexeï Fedorov.

Rencontrer Einstein

Les PJ peuvent rencontrer Einstein le 15 avril en se réclamant de Nellie. Einstein parle très mal anglais et mieux vaudrait qu'un PJ parle allemand. Il faudrait à cette occasion qu'ils lui apportent les feuillets manquants. Si ce n'est pas le cas, il leur donne une adresse pour les lui faire parvenir. Mais même avec ceux-ci, il ne peut leur donner un résultat immédiat.

Sur le moment, il peut seulement leur indiquer que ces calculs servent à déterminer :

- La date d'une conjonction entre plusieurs planètes (dont une qui n'aurait pas encore été découverte) ;
- Un endroit particulier sur terre où cela donnerait lieu à une singularité mathématique avec une autre dimension théorique.

Voici deux citations du génie qui pourront vous servir à égayer la discussion avec les PJ :

« La mécanique quantique est certainement impressionnante. Mais une petite voix me dit que ce n'est pas encore la réalité. Cette théorie en dit beaucoup, mais ne nous rapproche pas encore vraiment des secrets de l'Ancien. Dans tous les cas, j'en suis convaincu, Il ne joue pas aux dés. »

(Lettre à Max Born - 4 décembre 1926)

Petit génie

Si vous avez parmi vos PJ un joueur qui s'est créé un archétype de mathématicien génial, oubliez Einstein. Laissez le PJ travailler longuement sur les équations pour comprendre de quoi il s'agit : c'est son moment de gloire. Permettez-lui de résoudre le problème lui-même, mais pas avant que les PJ ne se fassent enfermer dans la Villa Paterson (aventure 3). Vous pouvez considérer que la nature de leur prison interdimensionnelle lui permet de voir le problème sous un angle nouveau qui le mène à la solution.

Aide de jeu

"Vous pouvez donner l'aide de jeu C à vos joueurs. Elle correspond à la lettre d'Einsten."

«Pour autant que les propositions de la mathématique se rapportent à la réalité, elles ne sont pas certaines, et pour autant qu'elles sont certaines, elles ne se rapportent pas à la réalité.»

(Berlin, conférence à propos de la géométrie non euclidienne, 1921)

Finalement, Einstein promet de leur envoyer le résultat aussi vite que possible. Rien de plus. Il s'avère que lorsqu'il le leur fera parvenir, les PJ seront déjà prisonniers d'une autre dimension (aventure 3) et qu'ils n'en prendront connaissance qu'à leur retour.

5. Grand salon

Ce grand salon est agrémenté d'une vaste cheminée et de nombreux tableaux ornent les murs. La pièce comporte plusieurs tables, fauteuils ainsi qu'un divan. Un meuble de bois noir rectangulaire et un peu plus haut qu'une table occupe le centre de la pièce. Sur la table basse qui jouxte le divan, vous apercevez une longue pipe destinée à fumer l'opium, une boîte noire et deux livres.

Pour le MJ

Une chance pour Nellie que la famille Paterson soit partie pour la Suisse. Cela lui a permis d'installer et d'expérimenter des pratiques occultes que les propriétaires n'auraient pas approuvées... et le matériel qui va avec, comme l'armonica de verre et l'opium.

À côté de la pipe, la boîte noire décorée d'un dragon peint en rouge contient tout le nécessaire pour fumer l'opium et une boulette pour une douzaine de pipes. Chaque dose est suffisante pour envoyer tous les PJ au pays des songes.

Le meuble noir est un armonica de verre. La partie supérieure en bois s'ouvre et révèle des structures circulaires en verre empilées le long d'un axe horizontal. Il faut réussir **un test d'INT (musique) difficulté 15** pour reconnaître cet instrument de musique à la fois étrange et rare.

Si un PJ comprend comment fonctionne l'armonica de verre et essaye d'en jouer ou simplement s'il réussit à produire des sons (**test d'INT difficulté 10**), l'instrument émet des notes éthérées qui tournoient dans la pièce sans qu'on réussisse à en localiser la provenance, comme si le son sortait des murs eux-mêmes. Cela a pour effet d'attirer le chat.

Nellie faisait appel à un musicien français du nom de Robert Denod pour qu'il joue de l'armonica de verre pendant qu'elle fumait l'opium, afin d'atteindre les Contrées du rêve.

Indice n° 5 : article sur l'armonica

Un almanach des instruments de musique écrit par le musicologue allemand Johann Friedrich Rochlitz (1769-1842) en 1822. Une carte de visite (celle de Robert Denod, professeur de musique, avec son adresse à Brooklyn) marque la page 7, consacrée à l'armonica de verre. On peut y lire l'avertissement suivant, reproduction véridique d'un commentaire de Johann Friedrich dans l'*Allgemeine musikalische Zeitung*.

«L'armonica stimule excessivement les nerfs, il plonge le joueur dans une dépression lancinante et dans une humeur sombre et mélancolique qui provoque une lente auto-annihilation.

Si vous souffrez d'un trouble nerveux, vous ne devriez pas en jouer.

Si vous n'êtes pas encore malade, n'en jouez pas de manière excessive.

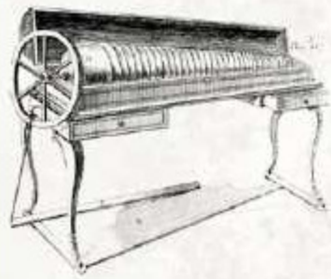
Si vous ressentez de la mélancolie, vous ne devriez pas en jouer ou jouez des morceaux joyeux.»

Indice n° 6 : un livre sur les rêves

Ce livre expose des théories plus ou moins sérieuses sur les rêves et leurs interprétations, sur les songes et les Contrées du rêve. Un chapitre entier est consacré à des expérimentations avec l'armonica de verre, qualifié de « porte vers les terres au-delà de la conscience ». Nellie Bly a signalé au crayon un paragraphe en particulier : on y affirme qu'un philosophe/musicien allemand du XIX[e] siècle aurait réussi à plonger les quatre enfants d'une même fratrie dans un rêve commun qu'ils ont raconté séparément, mais de manière similaire, à leur réveil. Il est toutefois mentionné par la suite que les enfants n'étaient pas sains d'esprit, sans qu'il soit possible de déterminer si c'était déjà le cas avant l'expérience ou non. Mais de fait, elle ne fut jamais reproduite.

Armonica

L'armonica de verre fut inventé par Benjamin Franklin en 1761. Il semble que l'instrument fut interdit par la police vers 1835 car il rendait fous ses interprètes. Parmi les hypothèses, le plomb contenu dans la peinture appliquée sur certains verres aurait empoisonné les musiciens. Puis l'instrument a disparu en raison de la taille toujours plus grande des salles et des orchestres. L'appellation «armonica» ne prend pas de « h », en raison de l'origine italienne du mot : c'est ainsi que l'a nommé Franklin dans la première lettre où il le cite.



Et si on s'installait ailleurs ?

Ne laissez pas les PJ s'installer ailleurs que dans la Villa Paterson pour parcourir les Contrées du rêve. Vous avez besoin de les avoir sur place pour initier l'aventure 3. Utilisez Robert Denod, qui refuse de travailler dans un autre lieu. Il est persuadé que pour retrouver Nellie, il faut rester dans la Villa Paterson (son intuition est juste). Mais même si on réussissait à le persuader de tenter un déménagement de l'armonica de verre, la tentative serait un échec. Les PJ ne réussiraient qu'à se perdre dans l'immensité des Contrées du rêve, sans repère pour retrouver la cité maudite de Nyarlapolis. Il leur manque le chat pour arriver jusqu'à la grotte de Bast.

Une mention manuscrite de la main de Nellie Bly mentionne un nom, Robert Denod, et une adresse à Brooklyn.

Pour le MJ

Vous pouvez faire intervenir Robert Denod dans l'aventure de deux façons. Soit les PJ vont d'eux-mêmes chercher à le contacter. Soit il peut un jour se présenter à la porte de la Villa Paterson pour prendre des nouvelles de Nellie.

Robert Denod

- Musicien mélancolique et timide.
- Il n'ose pas avouer que Nellie le payait pour jouer de la musique pendant qu'elle fumait de l'opium (une pratique illégale).
- Il est toutefois assez facile de le faire parler si on mentionne la disparition de Nellie, car il s'inquiète pour elle. Elle lui avait expliqué que grâce à sa musique, elle pouvait faire des rêves plus réalistes et visiter des contrées extraordinaires, ce qu'il mettait sur le compte de la drogue. Elle lui avait laissé entendre qu'elle cherchait à rêver d'un endroit mystique en particulier qu'elle désignait comme le plateau de Leng.
- Et puis un jour elle est revenue très pâle et très secouée de ses songes. Elle a simplement dit « Ô mon Dieu, mon Dieu ! » et lui a demandé de partir.
- Il n'est pas très difficile de convaincre Robert de jouer de l'armonica pour les PJ, même gratuitement s'il s'agit de retrouver Nellie. Pour les accompagner vers les Contrées du rêve, il leur jouera le dernier qu'il a joué pour Nellie : un extrait de l'opéra *Die Frau ohne Schatten* (*La femme sans ombre*) de Richard Strauss (présenté à Vienne le 10 octobre 1919).

Dès les premières notes, le chat de la maison surgit et se blottit en ronronnant sur les genoux de son PJ préféré. La dernière chose qu'il voit en fermant les paupières est le regard d'or du félin qui plonge dans ses propres yeux.

Chasser le chat de la pièce serait une mauvaise idée. Sans le chat, même si les PJ parvenaient à atteindre les Contrées du rêve (voir ci-après), ils seraient perdus en quelque lieu étrange où il pourrait leur arriver moult péripéties, mais sans aucun rapport avec l'enquête en cours.

Vers les Contrées du rêve

Demandez à chaque PJ **un test de PER (rêver) difficulté 10**. Si les PJ ont déjà recouvré la mémoire (voir l'aventure 2), ils peuvent bénéficier d'un éventuel bonus dû à la voie des rêves. Ceux qui ratent ce test sont bons pour un gros dodo peuplé de rêves étranges dont ils n'auront pas de souvenirs à leur réveil. Ils reprendront conscience en même temps que ceux qui ont réussi le test, une douzaine d'heures plus tard, tout aussi nauséeux (voir plus loin).

Ils pourront faire une nouvelle tentative une autre fois. Dès qu'un PJ a réussi une première fois à entrer dans ce rêve particulier, il n'a plus besoin de faire de test pour y accéder.

Les autres arrivent directement devant l'antre de Bast sur le plateau de Leng. Lisez-leur ou paraphrasez ce texte :

Vous plongez dans une douce léthargie, votre esprit quitte votre corps et s'élève dans les cieux. Des océans de couleur émeraude défilent sous vos pieds à toute vitesse. Vous franchissez des cimes si élevées qu'elles semblent toucher le firmament. Vous survolez des cités oubliées aux minarets d'or pur. Enfin vous parvenez à une vaste étendue de pierre jaune éclairée par une lune spectrale. Des canyons et des plateaux tabulaires forment un vaste labyrinthe. Au loin vous apercevez cinq pyramides à cinq faces. Mais bien avant de les atteindre, vous plongez dans une gorge étroite à l'abri de l'étrange astre nocturne qui éclaire le paysage sans le réchauffer. Vous êtes arrivés dans un défilé de roches abruptes, devant l'entrée d'une grotte ténébreuse. Deux yeux dorés s'ouvrent dans le noir et une voie féminine vous adresse la parole.

Pourquoi êtes-vous ici ?

Tant que les PJ n'ont pas vécu la majorité des événements des aventures 1 et 2, notamment le flash-back principal à l'asile qui leur fait retrouver la mémoire de leur période d'esclavage dans les Contrées du rêve, ils ne peuvent pas connaître la bonne réponse.

Quand ils reviendront de leur plein gré en connaissant cette bonne réponse, glissée par le chat des Contrées du rêve (« ***Nous sommes***

les amis du chat et nous voulons combattre le Pharaon noir »), passez alors à la dernière scène de l'aventure 2, *La vengeance de Bast.*

Pour l'instant, les PJ n'ont pas la bonne réponse et la voix féminine reprend :

Revenez lorsque vous aurez la réponse.

Les PJ se réveillent alors dans la bibliothèque avec une légère migraine qui passe rapidement. Ils sont restés endormis une douzaine d'heures. Robert Denod dort dans une chambre d'ami en attendant leur réveil...

6. Bibliothèque

La bibliothèque possède des livres de toutes sortes, notamment l'œuvre intégrale de Jules Verne. Sur la table de lecture, cinq livres et une boîte à photos sont posés empilés en vrac.

Pour le MJ

Aux côtés des œuvres de Jules Verne trône un exemplaire de l'ouvrage de Nellie Bly, *Le Tour du monde en 72 jours*, dédicacé de la main de son auteure : « Pour Louise. Un jour nous partirons faire le tour du monde ensemble. »

Les cinq livres de la table de lecture concernent l'Égypte antique, les pharaons et leurs coutumes funéraires.

- Trois des ouvrages sont identifiés comme appartenant à Émilie Paterson. Deux sont écrits en français (Mme Paterson est née à Genève). Les trois ouvrages de Mme Paterson sont des livres de vulgarisation sur l'Égypte.
- Les deux autres sont bien plus pointus et ont été acquis par Nellie Bly pour ses recherches. L'un est un lexique d'égyptien ancien (hiéroglyphes et caractères hiératiques). Notez que pour un néophyte, ce type de lexique représente un vrai défi intellectuel tant l'égyptien est éloigné de tout ce que nous connaissons. Le dernier ouvrage est le plus récent (édité en octobre 1920). Il fait l'inventaire des découvertes de Gaston Privesne, un archéologue français qui découvrit un tombeau en Égypte en février 1918. On y exhuma cinq sarcophages d'une période très ancienne bien que difficile à dater précisément, ainsi que des centaines de momies de chat.

Indice n° 7 : inventaire du tombeau aux cinq sarcophages

Une coupure de presse marque une page en particulier du livre de Privesne. L'article du *New York Times* annonce la tenue d'une exposition temporaire : une collection d'objets égyptiens d'une qualité exceptionnelle, dont un sarcophage et sa momie. Venant de France, elle sera exposée durant trois années complètes (de décembre 1918 à décembre 1921) au musée d'Histoire naturelle de New York (American Museum of Natural History, fondé en 1869). Une photo montre Gaston Privesne et le sarcophage.

Le page est marquée et les suivantes reproduisent les cartouches gravés sur les cinq sarcophages de pierre et leur traduction :

« Tohtesis, ta carnation aura une couleur dorée grâce à l'orpiment pur, émanation de Rê, pour l'éternité ! Car, pour toi, il mettra de l'or sur tes chairs, une couleur parfaite sur les extrémités de tes membres, et ton cœur sera prélevé et remplacé par le scarabée d'or pour ton âme immortelle. Quand il aura rendu ton teint florissant grâce à l'or et rendu tes chairs inaltérables grâce à l'électrum, tu seras vivant, pour toujours et à jamais, tu seras rajeuni, pour toujours et à jamais. Et tu pourras servir au-delà des ténèbres, pour toujours et à jamais. »

Les quatre autres cartouches reproduisent la même litanie à un détail près : le nom et le symbole associé (Tohtesis - Scarabée d'or pour le premier cartouche) sont différents. Les noms et les symboles associés sont les suivants : Rahotep - Croissant d'argent (il s'agit de Morrow), Pannekhop - Tortue volante, Ptahsiris - Bœuf Apis, Oumhotep - Chenille rampante.

Un trait au crayon entoure le cartouche Rahotep - Croissant d'argent. C'est Nellie Bly qui l'a fait après avoir constaté qu'il s'agissait du sarcophage exposé au muséum d'Histoire naturelle.

Plus de détails vous seront donnés dans la description du muséum d'une part et dans l'historique de Morrow d'autre part.

Indice n° 8 : photos

La boîte en carton sur la table de lecture contient de nombreuses photos, toutes prises et développées par Nellie.

Pierre de Rosette

Dans notre immense mansuétude, nous avons décidé d'offrir aux PJ la traduction des cartouches. Toutefois vous pouvez en décider autrement. Les personnages devraient alors faire appel à un égyptologue compétent pour effectuer la traduction. Cela les dirigerait alors... vers le muséum d'Histoire naturelle de New York.
Bien entendu si un des PJ est lui-même un égyptologue, ne fournissez surtout pas la traduction, c'est pour lui le moment de briller, aussi ne lui volez pas la vedette !



- Plusieurs photos d'un grand bâtiment. Si les PJ ont rendu visite à un certain Edwin Fisher dans *Septembre rouge* ou si le docteur Kerensky est présent, ils reconnaissent l'asile psychiatrique d'Amityville. Sinon, il faut réussir **un test de PER difficulté 10** pour remarquer une pancarte. Ensuite il faut utiliser une loupe (en trouver une dans le bureau) ou réussir **un test de PER difficulté 15** pour distinguer la légende « Amityville Asylum ».
- Plusieurs photos montrent de petits groupes d'individus (entre deux et cinq) qui entrent ou sortent d'un bâtiment doté d'une haute cheminée. Parfois de jour, souvent de nuit à la lueur d'une lanterne. Les photographies sont prises d'assez loin et les personnages ne sont pas identifiables. **Les PJ reconnaîtront le bâtiment une fois qu'ils le verront en vrai :** il s'agit de la chaufferie de l'asile d'Amityville. Les personnages sont des cultistes qui se rendent aux cérémonies souterraines. Cet indice peut permettre aux PJ de comprendre qu'il existe un accès secret dans la chaufferie.
- Une photo d'un sarcophage égyptien. Là aussi l'utilisation d'une loupe est nécessaire pour reconnaître le symbole du croissant d'argent dans les symboles qui le décorent, l'identifiant par conséquent comme celui de Rahotep.
- Une photo d'une dame d'une cinquantaine d'annéed en tenue blanche et noir de femme de ménage (la tenue des employées de l'asile). Il s'agit d'un autoportrait de Nellie Bly, une photo qu'elle a prise pour documenter l'article qu'elle comptait rédiger. **Regarder cette photo déclenche un flash-back chez un des PJ** (voir ci-après).
- Des photos de formules mathématiques écrites sur les murs d'une cellule vide (ni lit ni chaise). Un PJ qui compare les photos aux feuilles recopiées par Nellie (indice 2, dans la bibliothèque) s'aperçoit qu'elle n'a pas tout reproduit. Toutefois, il est impossible de discerner les formules mathématiques sur la photographie (la qualité des photos laisse encore beaucoup à désirer à cette époque). La seule solution pour recopier les formules manquantes serait donc de se rendre sur place.

Autoportrait de Nellie

Le premier PJ à regarder la photo de Nellie en tenue de femme de ménage vit alors un flash-back. Si plusieurs personnages prennent connaissance de la photo en même temps, c'est celui qui possède la valeur de PER la plus élevée qui est affecté.

Tu es pris de vertiges, autour de toi, tout se met à tourner et tu t'écroules. Fondu au noir…

Prenez le joueur à part et lisez-lui ou paraphrasez lui le texte suivant :

L'instant d'après, tu respires une odeur piquante qui te tire vers la conscience. Le voile de ténèbres se déchire sur le visage de la femme de la photo. Elle te parle, mais ses mots ont du mal à pénétrer ton cerveau engourdi. Elle te questionne : « Réveillez-vous! Pourquoi êtes-vous ici ? Vous avez parlé de Stemfield. Qui est-il ? Je veux vous aider ! » Ta langue est pâteuse, les mots restent collés dans ta bouche. Parler te demande un effort surhumain.

Si le PJ veut répondre, demandez-lui **un test de CON difficulté 15** pour réussir à parler. Il peut prononcer trois mots: ensuite, il perd de nouveau conscience.

S'il essaye d'observer les lieux (ou de s'en souvenir à son réveil), il a du mal à voir autre chose que le visage de la femme. Elle tient à la main un petit flacon noir (des sels d'ammonium qui ont servi à le réveiller, ce flacon est encore posé dans la chambre de Nellie dans la Villa). Il est ébloui par la lumière qui provient d'une fenêtre à barreaux et des murs blancs éclatants. Il constate qu'il est sanglé sur une chaise par des lanières de cuir. Ensuite il perd de nouveau conscience.

Lorsque le PJ se réveille de nouveau, il est de retour dans la pièce où il se trouvait, il tient toujours la photo serrée dans sa main, et peut-être que ce sont ses compagnons qui essayent cette fois de le réanimer.

7. Chambre de Louise

La plus grande chambre est celle d'une petite fille. Des dessins d'enfant sont accrochés aux murs. Des banquettes, une petite table, des malles, des boîtes..

Pour le MJ

Louise est aujourd'hui âgée de 18 ans. Les dessins d'enfant représentent de nombreux singes. Un œil averti peut repérer les trois singes de la sagesse (**test de PER difficulté 15**), mais un œil qui les cherche trouvera aussi une référence à chacun des cinq sens. Parmi tous les dessins, il y a aussi ***un poème (indice n° 9).***

Sur la table dans l'angle, à côté du fauteuil, on trouve un ***Jeu de l'oie de Nellie Bly (indice n° 10).*** Ce jeu était l'un des préférés de Louise. C'est Nellie elle-même qui lui avait offert, pour ses 8 ans.

Indice n° 9 : un poème

Le poème qui se trouve en marge est écrit au crayon noir avec une écriture appliquée d'enfant. C'est Louise qui l'a écrit en se souvenant partiellement de ses rêves.

Il fait référence à l'aventure 3, *La maison repliée*, et trouvera sa signification à ce moment-là.

Indice n° 10: un jeu de l'oie.

Lorsque les PJ ouvrent le jeu (qui se replie en deux en formant une boîte), ils trouvent la **clef du singe muet** rangée avec les dés et les figurines. Ces dernières sont uniques. Nellie les a fait sculpter pour Louise : l'une représente une dame en tenue de voyage (Nellie) et l'autre une fillette qui tient un petit singe dans ses bras (Louise et sa peluche).

Si les PJ tentent d'y jouer, il se passe quelque chose d'étrange. Ils ne réussissent jamais à gagner. Par un concours de hasard incroyable, les dés les envoient sans cesse sur les pires cases, celles qui les font reculer plutôt qu'avancer... C'est un effet occulte de l'enfermement de Nellie dans la maison repliée entre les dimensions.

Le poème

Entrés dans mon rêve un jour,

Restés dans ma vie toujours.

M'ont enlevé une nuit,

Pour trouver toutes les clefs

Que le singe avait cachées

Et puis ils se sont enfuis.

Entrez dans mon rêve un jour,

Restez dans ma vie toujours.

Indice N° 9



Extrait de Ten Days in a Madhouse

We couldn't speak to Doctor Morrow. They said he had an opportunity to do a trip across the sea, to Europe. I hope he will never practice again, because what, excepting torture, would produce insanity quicker than **his** treatment ?

8. Chambre de James Jr.

Une chambre de garçon bien rangée. Dans un grand coffre des jouets qui ont plusieurs années : voitures miniatures et faux pistolets en bois.

Pour le MJ

La chambre du fils aîné n'a pas été occupée depuis plusieurs mois et ne l'est seulement que quelques jours par an. Les PJ peuvent trouver dans le coffre un gant de base-ball, deux balles et deux battes.

9. Chambre de Cécilia

Des dentelles et des napperons en décoration, deux poupées adossées sur les oreillers du lit. Une coiffeuse et dans un coffre des habits de petite fille.

Pour le MJ

Aucun indice ici.

10. Chambre parentale

La chambre est propre et bien rangée. Il reste quelques vêtements dans les armoires mais c'est à peu près tout.

Pour le MJ

Tous les signes d'un départ pour un très long voyage.

11. Chambre des domestiques

Un dortoir de trois lits, autant de malles, un tapis.

Pour le MJ

Lorsque les Paterson habitent ici, c'est là que logent les domestiques (une cuisinière, une gouvernante et une infirmière pour Louise). Tout a été vidé et le personnel congédié : les PJ peuvent s'y installer.

12. Chambre d'ami

Cette chambre est vide, propre et rangée.

Pour le MJ

Les PJ pourraient s'y installer.

13. Chambre de Nellie

Une malle de voyage avec quelques vêtements de femme en vrac, d'autres disséminés un peu partout. L'occupante de cette chambre semble peu préoccupée par le rangement.

Pour le MJ

Deux tenues d'employée de l'asile sont posées sur le lit défait : robe noire, tablier et fichu blanc. L'une est propre et repassée, l'autre a été portée, et si on fouille les poches de celle-ci, on y trouve un flacon de sels d'ammonium. Nelly s'en servait pour réveiller les patients qu'elle voulait interroger. Notamment les PJ.

Sur le bureau sont disposés quatre indices : un trousseau de clef, la version originale de *Dix jours en maison de fous*, une liste de noms et des coupures de presse.

Indice n° 11 : un trousseau de clefs.

Il comprend une clef des cellules de l'asile (c'est la même pour toutes les cellules), une clef de la blanchisserie, une clef des différentes réserves et lingeries. Une clef est posée à part. Elle ressemble aux autres clefs du trousseau, mais un **test d'INT (crocheter) difficulté 15** permet de comprendre qu'il s'agit d'un passe. Celui-ci est la reproduction fidèle du passe-partout des docteurs. Il ouvre toutes les portes de l'asile.

Indice n° 12 : version originale de Ten Days in a Madhouse.

Ce paquet de feuilles dactylographiées et agrafées correspond à la toute première version de l'article de Nellie. Le docteur Morrow y est explicitement cité, alors que dans l'article final,

son nom a été changé. Un extrait de la conclusion très dérangeante de l'article est reproduit à destination des joueurs dans l'aide de jeu n° 2 : « Extrait de *Ten Days in a Madhouse* ».

Pour vous imprégner du contexte de l'époque, sachez que ce texte est réellement celui de l'article de la vraie Nellie Bly. Dans l'extrait figurant en marge de la p18, les textes en gras sont des modifications du véritable article apportées pour l'aventure. Le reste est d'origine. Cela vous donne une idée de la facilité avec laquelle certaines patientes se sont volatilisées et n'ont jamais été retrouvées... Une autre époque.

Indice n° 13 : une liste de noms

Deux feuilles manuscrites comportent des listes de noms et prénoms, une feuille pour les hommes et une feuille pour les femmes. Quelques noms sont barrés et les PJ ont la surprise de constater qu'il s'agit des leurs !

Au dos d'une des feuilles, les noms des PJ ont été réécrits avec quelques annotations qui les décrivent plus précisément, par exemple : grand, brun, athlétique, petite, mince, cheveux noirs.

À côté il est écrit : « FBI 09/1920 : attentat de Wall Street. Quel rapport avec Stemfield ? Pourquoi espionne-t-il Morrow ? Quel lien entre tous ces gens ? 42 Sterling Place. »

Pour le MJ

Cette liste recense les patients de l'aile expérimentale du docteur Morrow. Nellie a rayé les noms des PJ après les avoir fait libérer. Au dos figurent des questions que Nellie se posait alors qu'elle essayait de recoller les morceaux et de savoir exactement qui étaient les personnages et Stemfield *via* ses contacts au FBI.

Indice n° 14 : des coupures de presse.

Une chemise en carton contient deux coupures de journaux que Nellie a conservées ainsi qu'un **ticket d'entrée au muséum d'Histoire naturelle** daté du 20 décembre 1920.

Coupure n° 1 : « 20 septembre 1915. Tragique accident de voiture à Brooklyn. » L'article donne des détails sur l'accident qui a coûté la vie à Harriet Morrow et plongé sa fille Margery dans un profond coma. Morrow est presque indemne. Photo du crash.

Coupure n° 2 : « 12 décembre 1918. Inauguration de l'exposition temporaire égyptienne au muséum d'Histoire naturelle de New York. Le Louvre de Paris prête une momie à New York pour une durée de trois ans. » On y voit une photo de quatre hommes en costume autour d'un magnifique sarcophage, avec comme légende : « Des gentlemen et une momie ». Il s'agit de Gaston Prisvesne, de Malcolm Skripack, le directeur du musée, d'Andrew Lesterneal, titulaire de la chaire d'ethnologie et du docteur Morrow, décrit dans l'article comme un amateur d'archéologie et un généreux donateur.

14. Salle d'eau

Cette pièce est encombrée de matériel photo.

Pour le MJ

Nellie s'en sert comme chambre noire. Son appareil photo, un Vest Pocket Autographic Kodak est encore posé sur le lavabo à côté d'un bac à réactif. Il y a une pellicule à l'intérieur. Un appareil autographique permet de graver le négatif à l'aide d'un stylet lors de la prise de vue.

Un PJ journaliste comme Ilia Droudji peut automatiquement réussir à développer les photos. Pour les autres, il est possible de suivre pas à pas la procédure expliquée dans un des ouvrages qui concernent ce sujet dans la bibliothèque.

Indice n° 15 : photos à développer

La pellicule de six poses n'a pas été complètement utilisée. Cinq photos ont été prises.

Photo 1. Un champ de blé, des maisons au loin (au centre, celle du docteur Stemfield, Nellie avait remarqué le reflet du soleil sur la lunette d'observation, voir « Maison du docteur Stemfield »). La photo est autographiée à la date du 20 octobre 1920 (soit trois jours après la cérémonie sur l'île).

Photo 2. Une photo d'un individu qui sort d'un petit pavillon (la même maison que précédemment, mais la façade opposée, **test d'INT difficulté 15** pour faire le rapprochement). L'homme est légèrement flou car la pose est dynamique, mais les PJ peuvent reconnaître Stemfield ! La photo est autographiée de l'adresse « 42 Sterling Place ».

Photos 3 et 4. Deux photos d'une magnifique bâtisse (la maison de Morrow). L'une d'elles est autographiée de l'adresse « Albany Av. ». Sur

la seconde, on voit un grand homme à la peau foncée avec un turban et une livrée de personnel de maison qui pousse une jeune femme dans un fauteuil roulant juste devant la maison.

Indice n° 16 : la dernière photo de Nellie

Cette dernière photo est très particulière. Sur le négatif, on aperçoit une cour vide (la cour de la Villa Paterson) et sans intérêt. La photo semble prise depuis la fenêtre de la cuisine. Mais une fois développée, alors que le réactif commence à révéler la photo, un sujet central complètement absent sur le négatif apparaît. Il s'agit d'une haute silhouette noire prise de dos. L'individu grand et mince porte un long manteau noir et un chapeau. Mais tandis que les PJ observent la photo, la silhouette s'estompe sous leurs yeux. Elle devient grise et transparente, puis disparaît définitivement de la photo, avant même que celle-ci ait terminé de sécher, ne laissant que la cour vide, telle que le négatif la montrait. Les PJ peuvent retenter l'expérience s'ils le veulent, le même phénomène se reproduit. Cependant, à la troisième expérience similaire, le négatif gondole et se consume. La pellicule devient complètement inutilisable.

Cette dernière photo est celle que Nellie a prise au moment où l'Homme en noir (Nyarlathotep) est reparti de la Villa Paterson juste avant que la maison ne se referme définitivement sur elle. Une expérience que les PJ partageront avec Nellie dans l'aventure 3.

15. Toilettes

Des toilettes ordinaires, juste à côté de la salle d'eau.

16. Cave

Se trouvent ici des outils en tout genre: tournevis, marteau, scie, etc. La cave sert aussi de cellier: plusieurs cagettes de pommes et d'autres de pommes de terre qui y passent l'hiver à l'abri de la lumière. De la farine est stockée hors de portée des souris dans une caisse de fer tandis qu'une étagère supporte quelques boîtes de conserve (corned beef).

Pour le MJ

Si vous avez joué *Septembre rouge*, ajoutez une boîte de homard de Lobster Island !

Transition vers la suite

Les PJ disposent de plusieurs pistes qui vont les mener désormais à Amityville (asile, maisons de Stemfield et Morrow), mais aussi dans les Contrées du rêve et au musée d'Achéologie de New York. La suite est ouverte et dépend de leurs choix.

La suite de cette première aventure est étroitement imbriquée (et se prolonge) avec l'aventure 2, laquelle débute dès que les PJ pénètrent dans les Contrées du rêve, c'est-à-dire lors du flash-back de l'asile psychiatrique au milieu de l'aventure 1.

Le passage dans les Contrées du rêve et l'aventure 2 ne signifie pas que l'aventure 1 est terminée. Le MJ devra gérer les allers et retours entre les deux mondes jusqu'à la conclusion des deux premières aventures.

L'aventure 1 ne sera complètement achevée que lorsque les PJ auront vécu et assimilé les points suivants :

- flash-back à la maison du docteur Stemfield ;
- flash-back à l'asile et premier voyage dans les Contrées du rêve ;
- découverte et compréhension, même approximative, du plan de Nyarlathotep ;
- recueil des équations manquantes du mathématicien fou Alexeï Fedorov et transmission à Albert Einstein pour résolution.

Lorsqu'ils auront recouvré la mémoire et compris les enjeux, les PJ devront combattre le plan de Nyarlathotep dans les Contrées du rêve, mais c'est là le sujet principal de l'aventure 2. Ce n'est toutefois qu'une fois ce dernier point réglé que l'aventure 1 sera complètement terminée elle aussi et que vous pourrez passer à l'aventure 3, *La maison écartelée*.

Asile psychiatrique d'Amityville

Par ordre d'importance (mais pas forcément chronologiquement), l'asile est le deuxième lieu à visiter pour réussir l'aventure. Les PJ devront sans doute y pénétrer plusieurs fois. N'oubliez pas qu'ils ont été internés ici deux mois mais ont tout oublié. Les joueurs ne savent rien non plus.

La première visite leur permettra de retrouver la mémoire et de vivre un flash-back important dans les Contrées du rêve.

Lorsqu'ils cesseront enfin d'être amnésiques, une nouvelle intrusion leur permettra d'obtenir les derniers éléments du puzzle. Lors de cette dernière incursion, les PJ ne sont pas obligés de visiter tout le complexe. Le souterrain où les cultistes se réunissent contient quelques indices, mais aussi et surtout une abomination qu'il vaut mieux éviter.

Tant que les PJ n'ont pas encore retrouvé la mémoire, la visite de l'asile peut se dérouler de façon très différentes, selon leur approche. Nous vous présentons ici les deux qui nous semblent les plus plausibles.

La simple visite

Les PJ se présentent à l'entrée sous un prétexte quelconque. Ils en seront quittes pour une impression de déjà-vu et un puissant sentiment de malaise. Mais ils n'apprendront que peu de choses. Dans ce cas, utiliser le paragraphe « Visite de courtoisie et déjà-vu ».

La visite par effraction

Sans doute de nuit, les PJ seront victimes d'un flash-back violent qui risque de les laisser désorientés. Rendez-vous au paragraphe « Visite par effraction et flash-back ».

On peut aussi imaginer que les PJ enchaînent les deux approches : visite de courtoisie pour commencer puis, devant les questions laissées sans réponse, visite par effraction. Bien entendu, vous devez aussi vous préparer à des entre-deux (avec les joueurs on ne sait jamais). Ne vous laissez pas désarçonner. Placez le flash-back au moment le plus opportun, dès qu'ils décident de visiter les lieux de façon illégale.

Visite de courtoisie et déjà-vu

L'intérêt de cette visite sera de faire jouer les courts flash-back associés à différents objets (voir ci-après). Finalement, tout ce que les PJ pourront obtenir, ce sont quelques images fugaces et dérangeantes, une sensation de déjà-vu et l'impression ou la confirmation d'être déjà venus et de l'avoir oublié. Les PJ doivent repartir avec la conviction que revoir les lieux qu'on leur cache, les cellules, les salles de traitements, leur permettrait peut-être de retrouver la mémoire. Il leur faudra donc tôt ou tard se résoudre à tenter une approche plus intrusive.

La visite commence par la réception (repère L, p. 32), où on leur demande la raison de leur visite, puis par la salle d'attente (repère N). Faisons confiance aux PJ pour inventer différents prétextes. Si le docteur Kerenski fait partie de vos PJ, il souhaitera peut-être échanger avec un collègue. Les joueurs pourraient aussi songer à faire admettre l'un des PJ en le faisant passer pour fou. De manière générale, il vous faudra improviser en fonction de ce que vous savez et de la description de l'asile.

Les infirmiers que les PJ croisent les regardent bizarrement (ils les ont reconnus), mais ils ne disent rien. À chaque question, on les renvoie vers les docteurs et les docteurs les renvoient vers Morrow ! Croisée par hasard dans le hall, une employée (femme de ménage) admet plus facilement avoir reconnu un PJ (« Bonjour madame/monsieur, vous allez mieux on dirait ?»), bien que l'arrivée systématique d'un infirmier et un regard appuyé suffisent à mettre fin à la conversation. Toutes les employées ont la consigne de ne jamais (jamais !) adresser la parole aux patients... sous peine de renvoi immédiat !

À propos de Nellie Bly

Si d'une façon ou d'une autre, les PJ réussissent à montrer la photo de Nellie Bly en tenue d'employée à une ex-collègue et réussissent à la faire parler (**test de CHA difficulté 15**), cette dernière reconnaît « Laura Parks », une employée qui a travaillé à l'hôpital durant trois mois. Elle a quitté son travail le 15 janvier 1921 (elle a disparu sans prévenir, elle n'est pas revenue travailler). Personne ne sait où elle vit. De son côté, Morrow fait mine de ne pas la reconnaître (« Elles se ressemblent toutes ! »), et si les PJ insistent, il fait convoquer la gouvernante des employées. Celle-ci fournit les mêmes renseignements que ci-dessus.

Dates d'internement

Les PJ ont été internés un peu plus de deux mois à l'asile, du 5 novembre 1920, date de l'expédition malheureuse qui les a conduits à être capturés et internés, jusqu'au 10 janvier 1921, lorsque Nellie Bly a réussi à les faire libérer, vivants mais amnésiques, en laissant croire que le FBI les recherchait.



Le docteur Morrow

Confrontation avec Morrow

Si les PJ demandent à rencontrer le docteur Morrow, il n'est pas là ou pas disponible lors de leur première visite, mais rendez-vous peut leur être donné dans les jours qui suivent. Cette rencontre a lieu dans son bureau (voir repère C). Le docteur accueille avec un sourire énigmatique le ou les PJ qui se présentent à lui. Il répond volontiers aux questions qui lui sont posées sans rien révéler de ce qui se pratique réellement à l'asile.

Questionner Morrow

Il n'évoque pas le fait que les PJ ont été internés ici, sauf si ces derniers en font mention les premiers.

Dans ce cas, il le reconnaît volontiers. Il leur explique alors que l'amnésie est un effet secondaire normal de son traitement par Deep Sleep Therapy (DST, thérapie de sommeil profond) et des drogues associées. Traitement très efficace puisqu'ils vont beaucoup mieux. N'est-ce pas ?

Lorsqu'ils ont été internés, ils étaient victimes de délires, de paranoïa et de schizophrénie. Il ne préfère pas leur exposer trop en détail les manifestations de ces pathologies de peur de faire ressurgir les symptômes. Il est mieux pour eux d'avoir oublié, ce qui est le but de la thérapie.

Toutefois, s'ils insistent, il indique que leur paranoïa concernait des créatures sous-marines venues pour corrompre l'humanité et la contrôler, tandis que leur schizophrénie les faisait se prendre pour les sauveurs du monde ! Du grand délire, bien entendu...

Si son traitement n'a pas fonctionné, il ne pense pas pouvoir faire mieux et ne les hospitalisera pas de nouveau. Il leur conseille un collègue dans un hôpital psychiatrique de Philadelphie (un moyen de tenter de se débarrasser d'eux).

Menacer Morrow

À ce stade, si les PJ le menacent, Morrow leur répond d'un air consterné qu'ils ne vont vraiment pas mieux et qu'il est très inquiet pour leur santé. Puis il leur délivre un avertissement.

Si vous vous rappeliez ce qui vous est arrivé, vous ne diriez pas cela. Vous éviteriez de vous laisser aller de la sorte. Lorsque vous me menacez, c'est vous-mêmes que vous mettez en danger. Croyez-moi.

Son regard se fait très dur et un reflet d'or pur traverse sa pupille avant de s'ouvrir comme un puits sans fond. Tous les PJ doivent faire **un test de PER (occultisme) et un test de choc, tous les deux de difficulté 15**.

Ceux qui réussissent le test de PER sentent un immense pouvoir occulte monter dans son regard.

Ceux qui ratent le test de choc perdent 1 point de choc : ils se sentent soudain pathétiques, faibles et écrasés par une présence d'une puissance inimaginable. Ils sont *affaiblis* (d12 à tous les tests) pour une durée de 24 heures. Cette démonstration de puissance est importante, car elle a aussi pour but de convaincre les PJ que s'attaquer directement à Morrow n'est pas une bonne idée.

Indice : un tableau orientalisant

Vous pouvez placer ce tableau dans la salle d'attente (N) ou dans le hall d'entrée, selon ce qui est le plus efficace sur le moment. Il fait partie des nombreux tableaux de pyramide et autres portraits de momie pour lesquels Morrow s'est pris de passion depuis quelques années.

Ce tableau représente un désert et une pyramide en construction. Les détails se perdent dans les reflets d'un soleil étrangement orange. Au loin, on distingue une colonne d'esclaves qui tirent des blocs de pierre.

À y regarder de plus près, le PJ s'aperçoit que les esclavagistes armés de fouets ont une silhouette étrange, comme s'ils se dressaient sur des pattes caprines. Le PJ est pris d'une sensation d'angoisse et de vertige, et soudain il hurle sous le coup de la morsure cuisante du fouet sur son dos (perte de 1 PV ♥). Il doit faire u**n test de choc difficulté 10**. En cas d'échec, il perd 1 point de choc et pose un genou au sol sous la violence du choc.

Indice : une momie de chat

Cette momie de chat est exposée dans la salle d'attente du bureau de Morrow derrière une vitrine de verre.

La momie de chat semble fixer le PJ de ses yeux noirs et luisants. Un instant, il lui a même semblé que le chat avait légèrement tourné la tête dans sa direction... Non, il a dû rêver. Si le personnage s'approche et l'examine, lisez-lui ou paraphrasez ce texte:

Les yeux noirs du chat mort sont semblables à des puits sans fond. Tu es pris de vertige, comme si tu te tenais au bord d'un gouffre. Tu chutes, aspiré par le vide. Une forte bouffée de chaleur et te voilà à genoux sur des cailloux brûlants, tes mains écorchées et sales posées au sol. Dans une cage de métal, un chat noir te regarde dans les yeux et sa bouche féline articule deux mots : « Rappelle-toi ! »

Le personnage se réveille en sursaut et en sueur. En fait, il n'a jamais quitté sa chaise dans la salle d'attente et s'était juste endormi quelques instants.

Déjà-vu: un masque à anesthésie

Le docteur Anton Fleisch sort de son bureau (K) avec un masque à anesthésie dans les mains et se dirige vers l'aile des patients masculins. La vision du masque déclenche un flash-back chez un PJ. Si plusieurs personnages sont témoins de la scène, c'est celui qui possède le plus de points de choc qui en est la victime.

Un homme en costume sort d'un bureau, sans doute un médecin. Il tient dans ses mains un appareil que tu identifies immédiatement comme un masque à anesthésie générale. Tu cherches à comprendre où tu as déjà vu cet objet lorsque tu as soudain du mal à respirer. Ton souffle se tarit, tu cherches de l'air, en vain. Tu ouvres la bouche en grand mais rien n'entre, comme un poisson hors de l'eau. Privé d'oxygène, tes jambes vacillent et un voile noir commence à obscurcir ta vision.



Photo d'un masque à anesthésie

Demandez au PJ **un test de choc difficulté 15**. En cas de réussite, il retrouve son souffle. En cas d'échec, il perd 1 point de choc, 1d4 PV♥ et s'étale de tout son long sur l'épais tapis du hall. Tandis qu'il a perdu conscience, il a une vision :

Soudain, une lumière crue t'aveugle, un plafond blanc. Tu es sanglé sur une surface de métal, froide et dure. Une silhouette indistincte pose un objet sur ton visage, ce masque justement ! Le même ! Tu sens une odeur d'opium et ton regard se voile. Avant de perdre conscience, tu entends la silhouette déclarer : « Voilà, ça va aller beaucoup mieux ».

Si le PJ s'est écroulé, le docteur s'arrête à son chevet et lui fait respirer des sels d'ammonium qui lui permettent de reprendre ses esprits. De la même voix que dans sa vision, il lui dit la même chose : « *Voilà, ça va aller beaucoup mieux.* » Ensuite, il lui conseille de rester assis quelques instants avant de s'en aller.

Citation

Voici une citation de Lovecraft qui sera parfaitement adaptée dans la bouche de Morrow. Les PJ pourraient croire qu'il parle de ses patients alors qu'il fait référence... à lui-même.

« Les hommes doués intellectuellement savent qu'il n'y a pas de différence nette entre le réel et l'irréel, que les choses ne nous apparaissent qu'à travers la délicate synthèse physique et mentale qui s'opère subjectivement en chacun de nous. Mais le matérialisme prosaïque de la majorité condamne comme folie les éclairs de compréhension qui déchirent, chez certains, le voile habituel de l'empirisme banal. »

Visite par effraction et flash-back

Laissez les PJ établir leur plan d'action pour s'introduire dans l'asile par effraction, ce qu'ils planifieront sans doute de faire de nuit. De toute façon, les choses ne vont pas du tout se passer comme ils l'ont prévu... Pour jouer cette scène délicate, nous allons poser un certain nombre de postulats. La conceptualisation intellectuelle peut paraître un peu complexe, mais elle ne concerne que vous, cher MJ. Vous verrez, en jeu, ce sera très simple car les joueurs n'en sauront pas plus que leurs personnages.

Premièrement, il y a cinq mois, après être allés chez Stemfield et y avoir découvert des indices qui les ont mis sur la piste de l'asile, les PJ ont déjà essayé de s'introduire dans l'asile et s'y sont pris exactement de la même façon. Tandis qu'ils exécutent le même plan, le stress de la situation déclenche le flash-back qui se substitue à la réalité. Pour les PJ et les joueurs, la transition est totalement invisible.

Deuxièmement, il y a cinq mois, les PJ se sont fait capturer, ce qui est le point de départ de leur internement. Comme la scène que vous vous apprêtez à jouer se conclut également par leur capture, vous allez utiliser tous les pouvoirs que vous octroie la position de MJ pour y arriver, et cette fois tous les coups sont permis. Nous détaillons la scène dans le paragraphe suivant, mais vous pouvez vous y prendre autrement si le plan de vos PJ vous y oblige.

Troisièmement, en réalité les PJ s'écroulent dans l'herbe grasse en bordure du parc avant même d'avoir mis un seul pied dans l'asile, mais ils n'en sont pas conscients : le flash-back a déjà pris le pas sur la réalité. Ils se réveilleront à la fin de celui-ci, au même endroit. Leur réveil et ses conséquences sont détaillés au paragraphe « De retour dans le monde réel ».

De la capture des PJ

Autant vous prévenir, une scène de capture des PJ est délicate à mettre en scène pour le MJ car elle peut être frustrante pour les joueurs. À juste titre, ils n'aiment pas avoir l'impression que leur destin est scellé quoi qu'ils fassent. Vous pouvez tempérer cette impression : dans ce but, laissez-leur suffisamment d'opportunités d'action et l'espoir d'une fuite réussie tant qu'ils ne font pas de mauvais jets. Simplement, ils ne font que prolonger leur agonie. Vous le savez, mais pas eux.

Les méchants font preuve d'un flair infaillible et ne lâchent pas prise tant qu'un PJ est en liberté. Et puis, dans ce cas précis, vous avez une bonne raison de vous acharner, car tout ceci n'étant qu'un flash-back, les PJ ne peuvent pas aller à l'encontre de leur destin.

Pourquoi se sont-ils fait repérer lors de leur première tentative d'infiltration ? Pas de chance, ils ont choisi de visiter l'asile du docteur Morrow justement le mauvais soir, alors que les cultistes étaient réunis au complet pour une importante cérémonie annuelle. Pour ce moment clé, Morrow avait donc posté des guetteurs qui ont repéré les PJ dès leur arrivée.

Chasse aux PJ

Attention : avant de commencer cette scène, prenez la précaution de **noter les PV actuels des PJ**. Ils retrouveront cette valeur de PV lorsqu'ils seront de retour dans le présent.

Ensuite, annoncez qu'un épais brouillard baigne le grand parc de l'asile psychiatrique. Si l'action a lieu de nuit, ce qui est probable, la pleine lune donne une faible luminosité et une couleur laiteuse au brouillard. Dans tous les cas la vision est limitée à quelques mètres (-5 aux attaques à distance) tandis que tous les sons sont étouffés (un avantage si des coups de feu sont tirés).

Tandis que les PJ traversent le parc pour approcher des bâtiments, demandez-leur **un test de PER difficulté 10**. Ceux qui réussissent entendent des bruits étouffés autour d'eux. Ceux qui ratent leur test sont *surpris* au premier tour (pas d'action et -5 en DEF).

L'attaque des aliénés

Des hommes et des femmes en pyjama sortent de la brume et attaquent les PJ sans sommation. Certains portent des camisoles de contention dégrafées, ils ont la lippe pendante, l'œil vitreux, on dirait une attaque de zombis. Depuis sa chaise roulante, Margery a pris le contrôle de leurs corps et les guide, comme une entité collective.

Ils sont plus d'une trentaine et encerclent les PJ. Un personnage qui tente de traverser leurs rangs subit 4 attaques (avec test de saisie pour chaque attaque réussie). Il est assez évident que les aliénés cherchent à les attraper et non à les tuer.

Inversement, si un PJ veut faire usage d'une arme à feu, n'hésitez pas à lui poser la question : *veux-tu vraiment tirer sur un fou en pyjama?*

Ceux qui réussissent à traverser les rangs des aliénés se retrouvent séparés du reste du groupe à moins de réussir **un test de PER difficulté 15**. Un échec signifie qu'ils se sont perdus de vue dans le brouillard.

L'attaque des cultistes

Le second rideau est constitué de cultistes. Ils surgissent par groupes de deux pour attaquer chaque PJ qui a réussi à traverser. Pour ceux-ci, vous pourrez utiliser les figurines en carton issues de la première boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu*. Ils utilisent des couteaux à lame ondulée recouvert d'une substance soporifique.

Fuite ?

Si les PJ sont venus en voiture et qu'ils réussissent à l'atteindre, elle a été sabotée et ne redémarre pas. Les personnages qui réussissent à fuir peuvent prendre deux directions, le long de la rue vers les sanatoriums ou vers les champs de blé (en direction de la maison de Stemfield, par exemple).

S'ils tentent de se réfugier vers les sanatoriums ou une maison, les cultistes enlèvent leur manteau à capuche et leur masque : redevenus de simples infirmiers, ils pourchassent les PJ en expliquant que ce sont des patients qui se sont échappés. Un des deux docteurs se joint à chaque groupe de chasse.

Dans les champs de blé (vers la maison de Stemfield) ou ailleurs dans la nature, les PJ tombent sur Morrow lui-même et son shoggoth de compagnie... une rencontre intéressante.

Et si un PJ s'en sort ?

Si vraiment un PJ fait des jets extraordinaires et réussit à déjouer tous les pièges, laissez-le fuir. Malgré tout, partez du principe qu'il se réveille à l'hôpital avec les autres. Vous n'avez pas à lui donner d'explication pour le moment. Et puis, vous pourrez en parler avec lui lorsqu'il émergera du flash-back et lui demander d'inventer la façon dont il s'est fait capturer. Une visite nocturne de Morrow à son domicile ? Ou encore en essayant de délivrer ses camarades ? Dans tous les cas, récompensez sa pugnacité par la récupération d'un point de choc, ça aidera à faire passer la pilule !



Les adversaires

Aliénés (30)

FOR +2	**DEX** +0	**CON** +1
INT -2	**PER**-1	**CHA** -2
DEF🛡 11	**PV**♥ 9	**Init.** 12

Mains nues +4 **DM** 1d4+2 (temporaires) + Saisie

Entité collective : Margery les contrôle comme une seule entité, ce qui leur donne un bonus de +2 en attaque lorsqu'au moins deux d'entre eux attaquent la même cible.

Saisie : la cible doit réussir un test de FOR difficulté 12. En cas d'échec, le personnage est *renversé*, puis il est submergé par les aliénés qui l'immobilisent. La difficulté du test de FOR augmente de +2 à chaque nouvelle attaque de ce type subie dans le même tour. Par exemple, Difficulté 16 contre le troisième aliéné qui attaque le même PJ durant ce tour.

DM temporaires: ce type de DM représente de la fatigue et des contusions. Lorsque les DM temporaires subis excèdent les PV♥ du personnage, il sombre dans l'inconscience pendant 1d6 minutes. Les PV♥ perdus de cette façon sont récupérés au rythme de 1 point par minute.

Moral: les aliénés sont sous l'influence des deux docteurs qui les dirigent. Ils ne connaissent pas la peur.



Cultistes (12)

Des silhouettes en robes sombres sortent de la brume. Leur visage est dissimulé sous un masque noir qui porte un symbole égyptien sur le front. Un œil stylisé en fil doré au centre d'un pentagone. Ils attaquent avec des poignards courbes dont la lame suinte d'un liquide noir et épais.*

*Si les PJ sont déjà passés au muséum, ils peuvent reconnaitre le symbole qui décorait la tablette sacrée qui y est exposée.

FOR +0	**DEX** +1	**CON** +1
INT +1	**PER**+0 (+5)*	**CHA** -2
DEF 13	**PV** 11	**Init.** 12

Poignard courbe +4 **DM** 1d4 + Poison soporifique

Poison soporifique : la cible doit réussir un test de CON difficulté 12. En cas d'échec, le personnage est *ralenti* (une seule action par tour). La seconde fois, il sombre dans l'inconscience. *Endgame*. Une dague sacrificielle est enduite de poison pour une seule attaque réussie. Ensuite, le poison n'est plus présent sur la lame pour les attaques suivantes.

Masque oudjat: ces masques portent le symbole de l'œil oudjat ou œil d'Horus dans un pentagone. Il s'agit du symbole de la secte de Nyarlathotep. Morrow les a enchantés pour cette nuit spéciale de façon à ce que les porteurs voient parfaitement dans le noir et au travers du brouillard magique qu'il a invoqué. La valeur de PER indiquée entre parenthèses correspond à l'avantage que ce masque confère aux cultistes par rapport aux PJ). Si un PJ porte un de ces masques, il perd cette propriété, qui est réservée aux dévots de Nyarlathotep.

Moral : les cultistes sont des fanatiques. Ils ne fuient que s'ils sont réduits à 1 PV.

Les docteurs (Terrence Miles et Anton Fleisch)

FOR +1	**DEX** +2	**CON** +1
INT +2*	**PER**+0 (+5*)	**CHA** +1
DEF 14	**PV** 19	**Init.** 14

Dague sacrificielle +5 **DM** 1d4+1 + Poison soporifique

Poison soporifique supérieur: la cible doit réussir un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, le personnage est *ralenti* (une seule action par tour). La seconde fois, il sombre dans l'inconscience. *Endgame*. Une dague sacrificielle est enduite de poison pour une seule attaque réussie. Ensuite, le poison n'est plus présent sur la lame pour les attaques suivantes.

Masque oudjat : voir les cultistes.

Malédiction (L) : le docteur fait un test opposé d'attaque magique (+5) contre le personnage. S'il l'emporte, le personnage lance deux d20 et garde le plus mauvais résultat pendant les 1d6 prochains tours.



Morrow (Rahotep)

FOR +5* **DEX** +2 **CON** +5*

INT +4* **PER**+2 **CHA** +4*

DEF 15 **PV** 42 **Init.** 15

Canne d'Anubis +8 **DM** 1d4+5 + morsure

Attaque magique +10



Aspirer la vie (L) : Morrow doit se trouver à moins de 5 mètres de sa cible et réussir un test d'attaque magique opposé. En cas de succès, la cible sent sa vie s'échapper par sa bouche en volutes de fumées blanches. Elles se dirigent vers Morrow, qui les inspire. La cible perd 2d6 PV et est *affaiblie* pour 24 h tandis que Morrow récupère autant de PV et gagne +2 à tous ses tests pendant 1 heure.

Canne d'Anubis : la canne de Morrow est un ancien objet dédié à Anubis, le dieu égyptien des rites funéraires. C'est une canne de bois noir surmontée d'une tête de chacal en or avec des yeux de rubis. Un objet d'une immense valeur. Une fois par combat, la tête peut mordre un adversaire sur un test d'attaque au contact réussi. La cible doit faire un test de CON difficulté 15 ou être réduite à 0 PV . Elle perd son pouvoir dans les mains de quelqu'un d'autre que Rahotep.

Chair à canon : une fois par tour, Morrow peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un cultiste situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Force d'outre-tombe : alors que Morrow ne semble pas spécialement costaud, l'esprit de Rahotep qui l'habite lui confère une force et une résistance extraordinaires (20/+5).

Injonction (L) : Morrow donne un ordre simple (mais pas suicidaire) que la cible doit pouvoir comprendre. Il doit réussir un test opposé d'attaque magique contre la cible à une portée de 30 mètres. En cas d'échec, la cible doit exécuter l'ordre pendant son prochain tour.

Surdité : Morrow est associé au sens de l'ouïe. En frappant dans ses mains (action de mouvement), il peut produire une onde de choc silencieuse qui rend sourd tous ceux qui sont présents dans un rayon de 10 mètres autour de lui. En claquant des doigts (action gratuite), il peut rendre sourd une seule cible de son choix à moins de 10 mètres de lui. Dans les deux cas, il est possible de résister par un test de CON difficulté 15. La durée est de 1d6 minutes.

Vision nocturne : Rahotep voit parfaitement dans les ténèbres et au travers du brouillard (qu'il a lui-même invoqué).

Zone d'exclusion technologique : Rahotep peut produire à volonté une zone de 10 mètres de rayon autour de lui où la technologie cesse de fonctionner (voitures, armes à feu, etc.). C'est une action gratuite.

Shoggoth mineur

Le profil technique se trouve p. 30 du livret 2, *Le bestiaire du Mythe*, de la boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures*. Morrow ordonne au shoggoth d'absorber un PJ récalcitrant et de le réduire à 0 PV , mais sans le tuer.

Si les personnages ont complètement raté le premier chapitre de *Septembre rouge* et que l'attentat au gaz moutarde a été perpétré par Stemfield, vous pouvez remplacer le shoggoth mineur par un shoggoth complet. À consommer avec modération toutefois.

Bienvenue à la maison (de fous)

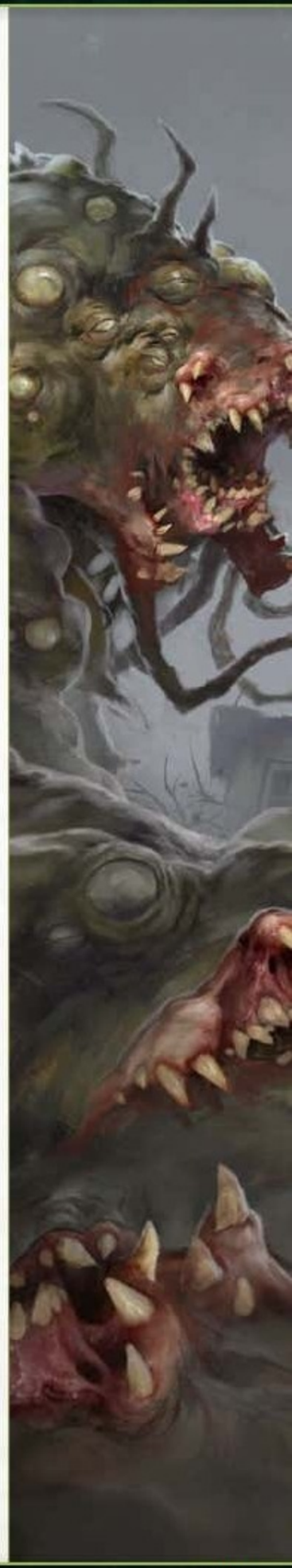
Les PJ se réveillent dans une salle de traitement médical (repère I).

Vous êtes sanglés sur des fauteuils roulants. Instinctivement, vous testez vos liens. C'est du solide. Le carrelage blanc, les instruments médicaux, la lumière aveuglante n'augurent rien de bon. Trois silhouettes vous font face. Les docteurs. Derrière chacun de vous, un infirmier.

Les PJ sont tous drogués, ils sont *ralentis* et *affaiblis*. Si un PJ avait été réduit à 0 PV , il a reçu les premiers soins et a 1 PV (et une *blessure grave* !).

Morrow leur sert ce discours :

« La curiosité est un vilain défaut. » Il soupire. « C'est très embêtant... En temps normal, je vous aurais laissé visiter nos installations, voyez-vous. De toute façon, vous n'auriez rien compris à ce que nous faisons ici. Mais pas cette nuit. Ce n'est pas de chance que vous ayez choisi justement ce jour de l'année où nous nous réunissons. Appelez cela la fatalité si vous le voulez. Personnellement j'y vois la malice des étoiles. Enfin, le bon côté des choses, c'est qu'à présent vous allez réellement comprendre ce que nous faisons ici. Je vous souhaite un agréable séjour. » Et tandis qu'il sort de la pièce, il ajoute : « Faites de beaux rêves. »





Les docteurs Fleisch et Miles prennent la relève. Sans un mot, ils élaborent la préparation à base d'opium et de poudre, la brûlent dans un petit four, puis récupèrent le gaz dans un alambic qui gonfle une sorte de baudruche, tout en psalmodiant dans une langue étrange. Un personnage oriental ou un archéologue peut reconnaître quelque chose de proche de l'égyptien. Un **test d'INT (égyptien ou occultisme) difficulté 15** est nécessaire pour comprendre que les mots font référence au mythique plateau de Leng et à Nyarlathotep.

Ensuite, les infirmiers leur maintiennent la tête droite tandis qu'on leur applique le masque à anesthésie jusqu'à ce qu'ils sombrent dans l'inconscience. Les derniers mots qu'ils entendent sont ceux du docteur : *Voilà, ça va aller beaucoup mieux.*

Dans les Contrées du Rêve

Les aventures des PJ dans les Contrées du rêve sont présentées dans l'aventure 2 : *L'empire des sens*. Toutefois, avant de vous y rendre, assurez-vous d'avoir terminé de lire l'aventure 1. Lorsque les PJ reviendront des Contrées du rêve, poursuivez votre narration dans les paragraphes suivants.

Internés

Durant leurs deux mois d'internement à l'asile, les PJ ne font pas que dormir sous l'effet des drogues. Ils connaissent des périodes d'éveil tous les deux ou trois jours, durant lesquelles ils sont nourris dans les réfectoires et doivent faire leur toilette à l'eau froide. Ils subissent également des périodes de solitude entre les quatre murs de leurs cellules.

C'est à vous de décider si vous voulez jouer ces scènes ou simplement les expédier rapidement par une narration. Cela peut aisément se justifier, car comme ils sont assommés par les drogues, ils n'en garderont finalement qu'un souvenir très flou.

Si vous préférez les jouer, prévoyez des tentatives des PJ pour communiquer entre eux et, qui sait, tenter une évasion.

- Hommes et femmes sont dans deux ailes différentes sans possibilité de communication.
- Les PJ sont *affaiblis* par la drogue (état préjudiciable : d12), laquelle affecte leurs capacités de réflexion. Cela risque de compliquer leurs plans, d'autant qu'ils sont étroitement surveillés.
- Bien entendu, s'ils font preuve de violence, ils auront droit à quelques coups et une jolie camisole de force.
- Notez enfin que les PJ ne sont pas tous éveillés au même moment (une chance sur 1d6 pour chacun).

Si les personnages réussissent à mettre au point un plan d'évasion efficace, deux solutions s'offrent à vous : soit mettre un terme à leur plan par un *deus ex-machina* (le docteur Miles prend un malin plaisir à les laisser croire à leur évasion, mais il les attrape *in extremis*), soit terminer le flash-back avant que le plan n'arrive à son terme (désorientés par leurs longues périodes de sommeil et la drogue, les PJ n'ont pas conscience du temps qui passe et aucun repère pour le mesurer).

Infirmier/infirmière sadique

Lorsque vous jouez des périodes d'éveil, vous pouvez ajouter un infirmier/infirmière (Wilson/Wilma) sadique qui prend en grippe un PJ. Insultes, petites vexations quotidiennes et violences psychologiques, privations, enfermement arbitraire, etc. À vous de voir jusqu'où il est acceptable d'aller en fonction de la clause de consentement que vous avez pris la peine d'établir avec vos joueurs (voir Livret 1, « Introduction »). Dans tous les cas, cela ne doit jamais avoir pour but de maltraiter le joueur (!), mais uniquement de créer un contentieux personnel entre un PJ et un PNJ dans le but d'obtenir des scènes de jeu intéressantes, voire un dilemme moral, lorsque les personnages auront quitté l'asile.

Toutefois, cet(te) infirmier(ère) est aussi une source d'information, car il/elle fait partie du cercle des élus. Un PJ qui la joue fine peut profiter de la fibre sadique de son bourreau pour le/la pousser à trop en dire en simulant (ou pas) la terreur que lui inspire ces révélations. Ces informations sont les suivantes (**test de CHA difficulté 15** pour chaque information) :

- la secte va invoquer le grand Azathoth, qui s'apprête à dévorer le monde ;

- les élus au service du Pharaon noir auront droit à la vie éternelle ;
- dans le sanctuaire sous l'hôpital, des blocs noirs de glace antique, venus de l'Antarctique, permettent aux élus d'obtenir la vie éternelle ;
- le souterrain est gardé par une créature qui dépasse l'imagination ;
- ce que construisent les patients dans leur rêve servira à l'avènement d'un royaume magique, d'un paradis au-delà de la mort.



Nellie Bly

La scène suivante est incontournable, car elle donne un indice important sur la solution pour neutraliser les autels dans les pyramides de l'aventure 2. Il s'agit aussi de la seconde rencontre d'un PJ avec Nellie Bly (la première étant le mini flash-back qui correspond à l'autoportrait de Nellie – indice n° 8). Toutefois, même s'il peut le deviner, vous ne direz pas au joueur qu'il s'agit de Nellie, puisqu'au moment où le flash-back a lieu, les PJ ne savent pas qui est cette employée qui tente de les aider.

Choisissez un PJ, une femme, de préférence avec un bon charisme. Prenez le joueur à part et lisez ou paraphrasez ce texte :

C'est une journée éreintante parmi tant d'autres, tu t'échines à tirer un bloc de pierre, lorsque tu es pris d'une brusque crise d'éternuement qui t'empêche de poursuivre ton labeur. Un homme-bête fait claquer son fouet dans ta direction avec un rictus mauvais. La lanière n'a pas le temps de t'atteindre que tu t'éveilles en sueur, sanglé sur ton lit d'hôpital, terriblement nauséeux.

Une infâme odeur piquante agresse tes narines. Une dame habillée en femme de ménage retire le flacon noir qu'elle agitait sous ton nez. L'odeur acide s'estompe.

« Bonjour, nous avons peu de temps. J'ai besoin de votre aide, je crois que vous n'êtes pas fou. Le monde est en danger. Alors pour l'amour de Dieu, essayez de répondre à mes questions :

Êtes-vous entré dans une des pyramides ?»

Ta langue est pâteuse, les mots restent collés dans ta bouche. Parler te demande un effort surhumain.

Si le PJ veut répondre, demandez-lui un **test de CON difficulté 15** pour réussir à parler, juste quelques mots dans un souffle. En cas d'échec, il peut faire oui ou non de la tête.

Si le PJ répond non :

« Merde ! Il faut que je sache. L'autel est-il en hématite ? J'ai besoin de savoir. Vous comprenez ? Zut ! on vient, je dois vous laisser. Mais rappelez-vous : utilisent-ils du sang sur la pierre de sang ? Essayez de savoir. »

Si le PJ répond oui (il a participé au sacrifice d'un sens) :

« Bien. L'autel, il était de quelle couleur ? (Laissez répondre le PJ par un nouveau test de CON) Rouge ?

De l'hématite, c'est de l'hématite j'en étais certaine ! La pierre de sang. Du sang sur la pierre de sang, voilà, c'est ça qu'il faut ! Zut ! on vient, je dois vous laisser. »

Dans les deux cas, poursuivez :

La femme saisit rapidement un seau, un balai-brosse et sort de la cellule. Vous l'entendez dire : « Docteur, le patient s'est réveillé pendant que je nettoyais, il m'a fait peur ! » Une voix d'homme répond : « Eh bien ne trainez pas ici ! Allez travailler ailleurs ! » Un homme entre dans la pièce : « Hum, déjà réveillé ? » Puis, s'adressant à l'infirmière qui l'accompagne : « Il va falloir doubler la dose. »

Fin du flash-back.

Pour le MJ

Le PJ n'est pas le premier patient que Nellie interroge à propos des autels, ce qui explique que ses questions soient déjà assez précises. Toutefois, elle veut une confirmation de la part d'un témoin qu'elle estime un peu plus sain d'esprit que les précédents. Elle essaye de trouver la nature exacte de la pierre afin de déterminer si

le sang est la solution pour s'emparer de leur pouvoir.

Note : si le PJ a l'idée complètement stupide de dénoncer Nellie, il ne fait que précipiter sa disparition. Concrètement cela ne change pas grand-chose à la campagne, si ce n'est que dans l'aventure 3, elle saura s'en souvenir.

Les autres patients

N'oubliez pas que les patients internés à l'asile sont perturbés, et ce n'est pas le traitement qui leur est réservé qui arrange les choses. Si vous devez improviser des interactions avec l'un d'eux (par exemple au moment d'un repas), lancez un d20 pour déterminer son comportement au hasard :

1	Bavard qui raconte des choses sans queue ni tête.
2	Bavard qui raconte en boucle la même histoire de sa jeunesse.
3	Bavard, mais parle à des gens qui ne sont pas là ou à un objet qu'il prend pour quelqu'un.
4	Muet, devient violent si on lui parle.
5	Muet, devient peureux si on lui parle.
6	Essaye de parler, mais les mots refusent de sortir de sa bouche.
7	Devient un pot de colle si on lui parle. Refaites un tirage pour déterminer son comportement.
8	Paranoïaque, cherche à savoir ce que vous attendez de lui.
9	À peu près normal, mais vous a oublié 5 secondes plus tard
10	Croit qu'il est : 1. Au golf ; 2. Au travail ; 3. Sur un navire ; 4. À la Grande Guerre ; 5. Prisonnier des Allemands ; 6. Enlevé par des martiens (voir La Guerre des mondes).
11	Plie un morceau de chiffon sans jamais réussir.
12	Est secoué de petits rires.
13 à 20	Apathique sous l'effet des drogues. Un vrai zombi.

Citation

Vous pouvez parfaitement mettre dans la bouche d'Alexeï la citation suivante :

« Le calcul non euclidien comme la physique quantique sont suffisamment complexes pour pousser à bout n'importe quel cerveau, mais celui qui y associe les anciennes légendes [...] ne peut espérer échapper aux problèmes mentaux. »

H.P. Lovecraft, La Maison de la sorcière

Yvan, fou mais pas tant ?

Yvan est là depuis le début. Au départ, il n'était pas du tout fou. Sans domicile, il s'était arrangé pour se mettre à l'abri à l'asile au cours d'un hiver un peu trop froid. Aujourd'hui avec tout ce qu'il a vu et les drogues, sa santé mentale vacille. Mais il reste doté d'un instinct de survie extraordinaire. Habituellement, il fait croire qu'il se prend pour un plombier italien, mais s'il constate que les PJ ne sont pas plus fous que lui, il leur parlera discrètement, que ce soit à l'asile ou même dans les Contrées du rêve. Dans les deux endroits, il sera la voix de la sagesse, il leur conseillera la patience et la résilience plutôt que la résistance ou la violence. Il estime que c'est le seul moyen de survivre en attendant une opportunité. Une opportunité qui n'arrivera jamais pour lui, à moins que les PJ ne le libèrent.

Alexeï, mathématicien

Alexeï est un génie complètement fou, mais exceptionnellement doué à la fois en mathématiques et en sciences occultes. À tel point qu'il est capable de sortir de sa cellule en la déverrouillant par des moyens qui défient les lois de la physique classique. Mais pas celles de la physique quantique...

Une nuit, un PJ sort en sursaut des Contrées du rêve. Il est sanglé sur son lit et ne peut bouger (un personnage récalcitrant ou simplement la victime préférée de l'infirmier/ère sadique). Lorsqu'il rouvre les yeux, une silhouette inquiétante le surplombe, immobile et silencieuse. Et puis elle pose un doigt sur ses lèvres et dit : « Chhhuuut... Je ne suis pas vraiment là vous savez... » Et puis il entame une pantomime étrange, entre le pas de deux et le yoga.

Ensuite il s'approche du PJ et lui chuchote à l'oreille: *« J'ai ce que vous cherchez. Les équations pour invoquer le Sultan. Le dévoreur d'étoiles... Vous ne le savez pas encore, mais c'est ce que vous cherchez. Vous savez, vous en faites partie. De la solution. À la grande équation. Hi hi ! ils n'ont pas idée. Mais moi je sais. »"*

Il sort plusieurs feuilles pliées. « *Voilà, prenez.* » Bien entendu, le PJ ne le peut pas, puisqu'il est attaché. S'il demande à être détaché, Alexeï essaye... mais n'y arrive pas. Quelle déception ! Il propose au PJ de les lui mettre dans la bouche, mais accepte de les cacher ailleurs (par exemple sous le matelas), si on lui propose. Il ressort par la porte juste après.

Le lendemain, sans explication, le PJ est changé de cellule et puis à nouveau drogué. Les feuilles sont restées cachées mais sous quel lit ? Dans quelle cellule ? À son réveil final, le PJ n'en a plus qu'une vague idée.

Si les PJ retournent plus tard à l'asile pour retrouver ces feuilles, vous pourrez les placer dans la cellule de votre choix.

Hormis dans cette scène, il est inutile de tenter de communiquer avec Alexeï. Ses propos, qui mélangent ésotérisme et mathématiques, n'ont aucun sens. Il tente généralement de communiquer par télépathie avec les PJ, mais cela ne marche que dans son délire.

Retour dans le monde réel

Lorsque vous pensez que les joueurs ont fait le tour de la situation, tant à l'asile que dans les Contrées du rêve (aventure 2), il est temps de revenir au présent. Lisez ou paraphrasez ce texte :

Vous voici à nouveau dans la salle de traitement en face du docteur Morrow. Celui-ci vous regarde d'un air interrogateur.

« Alors comme ça vous êtes recherchés par le FBI ? »

C'est la dernière image que vous voyez avant de vous réveiller. Vous êtes couchés dans l'herbe mouillée, grelottant de froid, à moins que ce ne soit sous le coup de l'émotion puissante de tout ce que vous venez de vivre.

Les PJ se réveillent quelques instants après leur perte de conscience, couchés dans l'herbe grasse aux abords de l'asile, camouflés par les ténèbres et/ou la brume. Ils sont secoués (techniquement ils sont *ralentis* pendant environ 1 minute) mais retrouvent les PV qu'ils avaient au moment où le flashback a commencé.

Un PJ de votre choix aperçoit un homme penché au-dessus de lui. Mais sa vision est encore floue et il disparaît de son champ de vision et s'éloigne aussitôt. À ce moment-là, le PJ est trop mal pour réagir, à peine peut-il se redresser et le voir s'éloigner dans la nuit d'une étrange démarche claudiquante. Il s'agit de Jeremiah Pick, le jardinier habité par l'esprit de Stemfield qui veille sur la sécurité des PJ à sa façon...

Ils doivent tous faire un **test de choc difficulté 10**. Ceux qui ratent sont pris de vomissements et sont *affaiblis* pendant 24 heures.

À présent, tous les PJ passent au niveau suivant (voir marge) !

Dans les minutes qui suivent, la mémoire des cinq derniers mois leur revient doucement. Vous pouvez faire un point rapide avec eux, pour préciser les pièces manquantes de la chronologie de leur histoire : l'enquête sur Stemfield*, la tentative d'intrusion à l'asile, l'internement, le travail forcé dans les Contrées du rêve. Et puis la libération soudaine, sans explication.

** Si les PJ ne sont pas encore allés à la villa affronter le rampant des angles du flash-back, cette partie reste complètement floue. Un dernier trou dans la chronologie des événements qu'il leur est possible de combler en se rendant sur place.*

Les PJ ne se souviennent pas exactement comment s'est déroulée leur sortie de l'asile. Ils se sont réveillés sur le quai de la gare de New York (où un infirmier les a déposés) en ayant l'impression de revenir à peine de Lobster Island. Ils sont ensuite rentrés chez eux par automatisme, en pleine confusion. Ils ont alors vécu une longue période de dépression qui a pris fin lorsqu'ils ont reçu la mystérieuse missive qui les a convoqués à la villa Paterson.

S'ils réussissent désormais à reconstituer le puzzle, les détails restent flous. Ils n'ont pas la certitude d'être toujours parfaitement lucides, mais au moins sont-ils désormais conscients que la période durant laquelle ils ont été drogués a affecté leurs capacités cognitives et qu'ils ne peuvent avoir qu'une confiance limitée dans leurs souvenirs.

À présent, ils sont libres de poursuivre leur plan d'intrusion ou de le remettre à plus tard, selon la forme de chacun. D'ailleurs, le brouillard s'est levé et ils peuvent apercevoir la silhouette sombre du bâtiment bas devant eux, avec notamment la haute cheminée de la chaufferie à sa gauche.

Passage de niveau

La structure particulière des deux premières aventures ne permet pas d'organiser le passage de niveau des PJ de la façon habituelle, c'est-à-dire lors d'une période de calme et d'entraînement entre deux aventures. Au lieu de cela, nous vous proposons de faire passer les PJ au niveau 6, lorsqu'ils arrivent au terme du flash-back de l'asile psychiatrique. Cela correspond à la reconstruction de leur personnalité au moyen des souvenirs qu'ils viennent de recouvrer.
N'hésitez-pas dès à présent à leur proposer d'ouvrir une éventuelle quatrième voie au lieu de progresser dans les voies déjà entamées. Par exemple, la voie des rêves ou la voie de l'intrusion (nouvelles voies présentées dans le livret I) correspondent aux expériences qu'ils viennent de vivre et pourront s'avérer utiles pour la suite des événements.

Asile d'Amityville – Description

Fondé en 1881, l'asile est situé au nord-est d'Amityville, près des deux sanatoriums de la ville (établissements spécialisés dans le traitement de la tuberculose). Il comporte un bâtiment principal à trois étages et un bâtiment secondaire de plain-pied : l'aile des traitements expérimentaux du docteur Morrow.

Le bâtiment principal (non décrit) est davantage une maison de repos pour les personnes qui souffrent de déséquilibres légers. C'est souvent là que Morrow recrute ses futurs patients. C'est aussi là qu'Edwin Fisher a été interné d'octobre à décembre 1920. Il a depuis été remis en liberté.

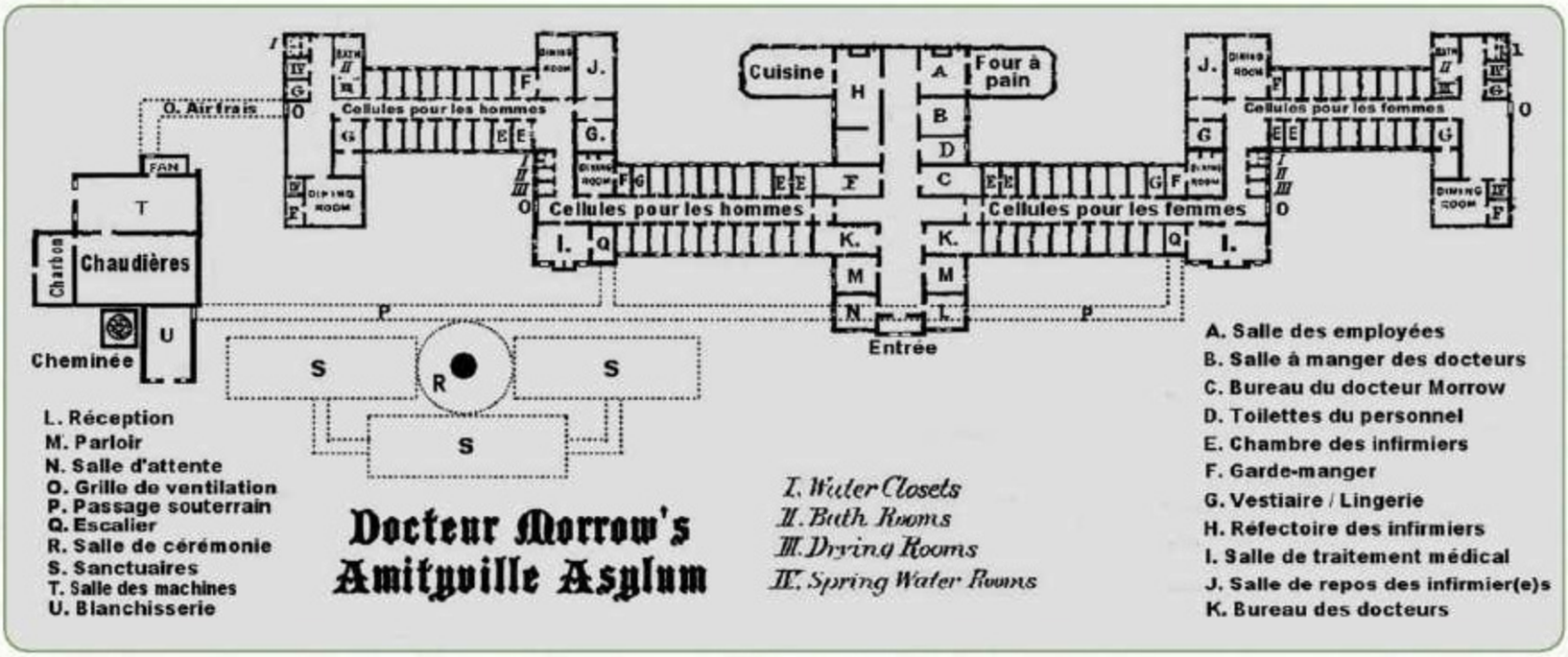
Dans l'aile des traitements expérimentaux, le docteur prétend soigner la *dementia praecox* (schizophrénie) par l'utilisation de drogues à base d'opium pour un traitement par Deep Sleep Therapy (thérapie de sommeil profond) en suivant un protocole expérimental inspiré des travaux du médecin suisse Jakob Klaesi.

Dans les pages qui suivent, nous ne décrirons pas toutes les pièces en détail, mais seulement celles qui ont une importance ou permettent d'apporter des précisions intéressantes pour les investigations des PJ. Dans ces pièces, vous retrouverez un petit paragraphe en italique à lire aux joueurs et ensuite les informations pour le MJ.

Pour les autres pièces, faites simple et logique : par exemple, la salle à manger des docteurs est une simple salle où se prennent les repas – bien évidemment le mobilier et la vaisselle y sont de qualité supérieure à ceux du réfectoire des infirmiers. Les employées se restaurent quant à elles dans leur salle polyvalente ou sur place dans la cuisine.

Globalement, les lieux peuvent être divisés en cinq zones.

- **L'extérieur.** Un grand parc arboré qui accueille l'asile, la blanchisserie et un **puits**. Un PJ qui se penche au-dessus du puits constate qu'il est fermé par une imposante grille scellée. Il ne distingue pas d'eau, seulement les ténèbres. Un courant d'air glacial remonte des profondeurs de la terre. Derrière le bâtiment, un petit cimetière accueille les dépouilles des patients qui meurent à l'asile et dont personne ne réclame le corps.
- **Le bâtiment central** avec son grand hall, les pièces réservées aux docteurs, les parloirs et les salles d'attente. Il est décoré dans un style cossu : tapis, tableaux représentant des paysages, tables basses et divans confortables, le tout dans une ambiance orientalisante. La lumière est tamisée et les sons étouffés par les tapis épais. Les lieux sont propres et respirent la sérénité.
- **Les ailes.** Les deux sas intérieurs qui conduisent vers les ailes sont fermés à clef. Pour ouvrir la seconde porte, la première



porte du sas doit être refermée. Derrière les sas, l'ambiance change du tout au tout. Carrelage blanc du sol au plafond, lumière crue produite par des ampoules à incandescence dans de longs couloirs vides où chaque pas résonne, où le son de la ventilation ronronne en permanence, parfois déchiré par les cris d'un patient. Odeur de Javel mélangée à celle de l'urine... ou pire.

- **La chaufferie** baigne dans une ambiance industrielle. Le niveau sonore y est élevé et couvrira les cris éventuels: chaudière, générateur d'électricité (le bâtiment est autonome), ventilateurs géants. Saleté (sauf dans la blanchisserie), vapeur et chaleur étouffante.
- **Les salles secrètes** de la secte sont humides, silencieuses et glaciales.

Quelle que soit la zone, les fenêtres sont munies de barreaux

Observer les allées et venues

Les employées (femmes de ménages, cuisinières) arrivent à 6 h et repartent vers 17 h. D'autres arrivent pour 10 h et repartent vers 21 h, heure à laquelle tout le monde dort.

Les infirmiers et infirmières ont globalement les mêmes horaires, mais huit d'entre eux travaillent de nuit (quatre dans chaque aile). Ceux-ci sont tous des élus, c'est-à-dire qu'ils participent aux cérémonies et ont une place réservée sur un bloc de glace noire pour la nuit éternelle.

En revanche, les infirmiers de jour ne sont au courant que de peu de choses. Ils se contentent de croire que ce qu'ils font assurera le salut de l'humanité lors de l'apocalypse et que des secrets plus importants leur seront révélés un jour.

Le docteur Morrow et ses deux aides habitent à proximité (voir sur le plan d'Amityville p. 7). Le docteur Morrow passe généralement la matinée à l'hôpital et rentre vers midi à sa villa. Son chauffeur le conduit à l'aller comme au retour.

Le docteur Anton Fleisch et le docteur Terrence Miles se relaient, l'un de jour (Fleisch) et l'autre de nuit (Miles). Chacun d'eux passe 12 heures par jour à l'hôpital. Ce sont eux qui gèrent l'asile au quotidien et en sont responsables en l'absence de Morrow.

A. Salle des employées

C'est ici que les employées travaillent et se reposent. Si les infirmiers sont des cultistes, ce n'est pas le cas des employées. Il s'agit de jeunes femmes peu éduquées et mal payées dont le travail consiste à faire la cuisine, le ménage dans les communs et les cellules ainsi que la blanchisserie. Les infirmiers et les docteurs les considèrent comme quantité négligeable. C'est sur ce constat que Nellie comptait s'appuyer afin de pouvoir enquêter incognito à l'asile. Il faut avouer que cela a plutôt bien marché. Les employées portent une robe noire, un tablier blanc et un fichu blanc.

C. Bureau du docteur Morrow

Dans le cadre d'une *visite de courtoisie*, c'est ici que les PJ seront reçus s'ils demandent à parler au docteur.

La porte est recouverte de cuir capitonné, filtrant tout bruit provenant du couloir.

À l'intérieur, un grand bureau fait face à trois fauteuils vides et un beau portrait au mur.

Pour le MJ

La porte est fermée à clef (**test de DEX (crocheter) difficulté 20** pour l'ouvrir). Le docteur Morrow a sur lui une clef, et un double est entreposé à la réception.

Le bureau est décoré par un portrait de sa fille, Margery, assise sur une chaise. Les PJ ont la désagréable sensation de la connaître (s'ils ne l'ont pas encore rencontrée dans le monde réel ou dans les Contrées du rêve).

Si les PJ fouillent le bureau, ils trouvent des dossiers sur chaque patient dans les tiroirs-classeurs de droite. Vous pouvez improviser un dossier pour chacun de vos PJ, notamment en y incluant des événements particuliers qui ont eu lieu dans l'asile lors de leur internement (puisqu'en principe vous l'avez joué lors du flash-back avant l'intrusion réelle des PJ).

Le saviez-vous?

Les ampoules de l'époque, à filament de carbone, pouvaient durer très longtemps. En témoigne cette ampoule qui fonctionne quasiment sans interruption depuis l'année où elle a été installée dans une caserne de pompiers de Californie en... 1901! Mais ça, c'était avant l'obsolescence programmée!
http://www.centennialbulb.org/cam.htm

La prophétie du papyrus

Nyarlathotep se révélera au monde civilisé, hâlé, svelte et sinistre, acquérant mille outils étranges de verre et de métal et les transformant en mille outils plus étranges encore. Il parlera de sciences et de voyages oniriques et fera la démonstration de ses pouvoirs. Et son prestige augmentera toujours davantage, tandis qu'il annoncera la fin du monde. Et tandis que des formes emmitouflées se cacheront parmi les ruines, derrière des monuments pris par les glaces, ses élus goûteront à la vie éternelle au pied des pyramides dorées des jardins de Leng. Alors le monde luttera contre les ténèbres, contre le flot de la destruction au-delà de l'espace ; se débattant autour d'un soleil mourant dont se nourrit celui dont nulle lèvre n'ose prononcer le nom à haute voix. Le fléau ultime. Celui qui blasphème et bouillonne au centre de l'infini. Celui qui attend, affamé, dans des lieux inconcevables au-delà du temps et de l'espace, que son Héraut l'invoque afin qu'il se nourrisse au son des battements des tambours monotones et du gémissement aigu des flûtes maudites.

Indices

Sur le côté gauche du bureau, Morrow conserve trois documents importants : un livre occulte, un papyrus que lui a remis Gaston Privesne (Tohtesis) et la copie des équations mathématiques d'Alexeï.

Libro exteriores Deorum

Le Livre des dieux extérieurs est relié de cuir noir et a été écrit à la main en caractères gothiques. Il s'agit d'une rare version du Moyen Âge d'un auteur inconnu, sans doute contemporain de Nostradamus, période où la Sainte Inquisition officiait. Le sens du texte est souvent abscons, son style obscur et son vocabulaire mélange le latin, le grec et le moyen français. Un véritable défi pour un linguiste.

Il appartenait à Morrow avant que celui-ci ne soit possédé par l'âme de Rahotep. Il décrit les cultes des dieux extérieurs : Azathoth, Yog-Sothoth et Shub-Niggurath ainsi que leur héraut Nyarlathotep. C'est un livre de liturgie occulte que Morrow utilisait pour organiser les cérémonies du culte. Il permet de comprendre qu'Azathoth est un dieu dévoreur d'étoiles et que son invocation sur terre signifierait la fin de l'astre solaire. Une révélation qui nécessite **un test de choc difficulté 15** (1 PC perdu en cas d'échec).

Son étude est longue et complexe, mais peut justifier à elle seule l'ouverture de la voie occulte (livret 1 de la boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures*, p. 30) avec pour spécialité de rang 1 les dieux extérieurs. On y trouve aussi deux rituels d'invocation, l'un pour le rampant des angles (livret 1 de cette boîte) et l'autre pour un instrument d'Azathoth (livret II de la boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures*).

Le papyrus (voir marge)

Le papyrus est rédigé en égyptien hiératique mais un **test d'INT (archéologie) difficulté 15** permet de comprendre qu'il est récent. Il est décoré d'un œil oudjat (l'œil d'Horus) au centre d'un pentagone. Le papyrus présente une prophétie que les prêtres utilisent pour initier les cultistes, la même que celle que les PJ peuvent trouver au muséum (mais en version complète et bien conservée). Rahotep et les autres prêtres continuent à utiliser ce support par tradition, et le hiératique est un bon moyen d'éviter que les curieux ne comprennent le sens de ce qui est inscrit. Le hiératique, utilisé à partir de -2 500 av. J.-C., est une simplification des hiéroglyphes qui permettait aux scribes d'écrire rapidement. Les caractères hiératiques ne représentent plus des objets, mais uniquement des signes, à la manière des lettres d'un alphabet.

La prophétie de l'avènement d'Azathoth

- Il faut une heure et **un test de PER difficulté 10** pour recopier correctement le papyrus (le double de temps en cas d'échec).
- La photographie de document reste quelque chose de très délicat avec les appareils de l'époque. Il faut réussir un **test d'INT (photographie) difficulté 20** pour obtenir un document exploitable.
- Traduire le papyrus à l'aide du lexique situé dans la bibliothèque de la villa Paterson est une tâche ardue qui nécessite (7 - Mod. d'INT du traducteur) jours d'efforts (un seul jour pour un spécialiste). **Un test d'INT (égyptologie) difficulté 20** est nécessaire pour réussir à retranscrire fidèlement le sens. Sinon le MJ devra l'adapter en fonction de la marge d'échec, depuis quelques erreurs jusqu'au contresens complet.

Les équations

Il s'agit des équations du mathématicien Alexeï, intégralement copiées. Il y a là les formules manquantes qui pourront permettre à Einstein de déterminer de quoi il s'agit et d'indiquer aux PJ la date et le lieu exact de la cérémonie destinée à invoquer Azathoth. Ces équations ont déjà été recopiées et envoyées aux quatre autres prêtres.

Bien entendu, voler l'un ou l'autre de ces objets déclenche l'ire de Morrow et l'enfermement des PJ dans la villa Paterson (aventure 3).

E. Chambres des infirmiers

Ce sont de simples cellules dont le lit semble un peu plus confortable que celui des patients.

C'est là que les infirmiers de nuit dorment quand tout est calme. Toutefois, certains en profitent parfois aussi pour faire une escapade à l'extérieur en empruntant les souterrains (P) et en ressortant discrètement par la blanchisserie (U) sans se faire prendre par le médecin de garde.

I. Salle de traitement médical

Le lieu contient plusieurs tables de métal, des fauteuils roulants munis de sangles de contention et de nombreuses étagères.

Pour le MJ

C'est ici que les patients sont soumis au traitement à base d'opium au moyen des masques habituellement utilisés pour l'anesthésie générale et légèrement modifiés pour fonctionner à la façon de pipes à opium. Après quelques minutes d'inhalation de ce gaz, le patient s'endort.

Des bocaux de verre contiennent de l'opium, de la poussière de momies de chats et diverses plantes.

Deux phénomènes se produisent si les PJ tentent d'utiliser cette préparation pour atteindre les Contrées du rêve : d'abord les chats deviennent agressifs, ensuite ils émergent dans les fosses de Nyarlathotep.

K. Bureaux des docteurs

Deux bureaux recouverts de paperasses et de dossiers de patients, deux colonnes métalliques et deux longues étagères de la même matière.

Pour le MJ

Les hautes armoires métalliques contiennent les dossiers médicaux classés par ordre alphabétique. Pour chacun d'eux, à part quelques rares problèmes particuliers, le dossier se résume à une longue liste de jours et d'horaires d'éveil et de sommeil. Cela permet aux docteurs d'optimiser les doses de drogue qui leur sont fournies. Les grandes étagères sont fermées à clef (**crocheter: DEX difficulté 15; forcer: FOR difficulté 15**). Chacune d'elles contient une centaine de momies de chat, très similaires et alignées comme dans une funeste nécropole.

L. Réception

La réception est tenue par une infirmière. Sur le bureau, les PJ peuvent trouver le registre des entrées et sorties ainsi que celui des visites. Ils pourront y lire les dates de leur internement (6 novembre 1920 - 10 janvier 1921) mais également qu'ils ont reçu une demande de visite. Il est noté que l'agent J. Kensiton, du FBI, a demandé à les voir pour une enquête en cours. Ce qui lui a été refusé, les patients étant alors plongés en Deep Sleep Therapy.

Cette entrée est un faux, rédigé par Nellie afin de faire libérer les PJ. Elle a doublé la manœuvre par une lettre adressée au docteur Morrow sur papier à entête du FBI. Lettre que Morrow a fait disparaître après avoir libéré les PJ et compris qu'il avait été dupé par Nellie.

N. Salle d'attente

Au mur, un cadre contient un extrait d'un poème de Victor Hugo en français (voir en marge):

O. Grille de ventilation

C'est par là que l'air pour la ventilation ainsi que le chauffage est pulsé. La grille, d'environ 1 mètre de côté, peut-être dévissée (temps nécessaire: environ 1 minute). Elle permet d'accéder à un conduit souterrain de la même taille qui relie les extrémités des couloirs des deux ailes du bâtiment. Des grilles plus petites (15 x 30 cm) sont réparties de part et d'autre au niveau de chaque cellule. Elles sont situées au bout de courts conduits de la même taille, ce qui rend l'observation impossible mais l'écoute et la communication aisées.

Du côté de la chaufferie, un énorme ventilateur interdit l'accès ; même en le sabotant, il semble impossible de passer entre les pales.

Souterrains

Les cultistes se réunissent dans ces souterrains pour leurs cérémonies, comme le soir où les PJ se sont fait capturer. C'est là aussi qu'ils doivent dormir pour l'éternité lorsque le soleil s'éteindra. Morrow a fait creuser ces salles sous prétexte d'avoir une citerne et des réserves d'eau pour l'asile. Citerne qui n'a finalement jamais été mise en service, le responsable du projet étant lui aussi un cultiste.

Le shoggoth rôde dans les salles derrière la porte de la citerne (repères R et S), et si les PJ font l'erreur de le rencontrer, il les attaquera. Il peut les poursuivre dans les couloirs (P) en se déformant, bien que dans ce cas, il ne se déplace

Le poème de Victor Hugo

Amis, ne creusez pas vos chères rêveries;

Ne fouillez pas le sol de vos plaines fleuries;

Et quand s'offre à vos yeux un océan qui dort,

Nagez à la surface ou jouez sur le bord.

Car la pensée est sombre! Une pente insensible

Va du monde réel à la sphère invisible;

La spirale est profonde, et quand on y descend,

Sans cesse se prolonge et va s'élargissant,

Et pour avoir touché quelque énigme fatale,

De ce voyage obscur souvent on revient pâle!

Victor Hugo,
La pente de la rêverie

Aide de jeu

Vous pouvez donner l'aide de jeu D à vos joueurs. Elle correspond au papyrus p.34



que de 10 mètres par action de mouvement. Il ne dépasse cependant pas les escaliers (Q) et n'entre pas dans la blanchisserie (U).

Pour le **profil technique du shoggoth,** voir la boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures*, Livret 2, p. 30.

P. Couloirs

Le couloir est glacial et faiblement éclairé par des ampoules tous les 10 mètres.

Pour le MJ

Ces souterrains forment une entrée secrète pour les cultistes. Toutefois, les infirmiers/cultistes qui font partie des élus ont tendance à profiter de leur privilège pour entrer et sortir de l'asile de nuit, notamment sur leurs heures de travail quand tout est calme. Ce qui fait que des PJ qui prennent le temps d'observer nuitamment les allées et venues peuvent surprendre leur petit manège, lequel consiste à passer par la blanchisserie.

En venant de la chaufferie, le mur de droite est particulièrement froid. Une porte massive en métal ferme l'accès au repère R. Elle possède un volant pour la fermer et la rendre étanche. Un panneau indique :

« Accès à la citerne. Attention ne pas ouvrir tant que la citerne est pleine. Danger de mort par noyade. »

La porte est recouverte de givre. Pour l'ouvrir il suffit de manipuler le volant.

Q. Escaliers

Ils mènent au souterrain décrit précédemment. Au sommet, une porte de métal bloque l'accès **(test de DEX (crocheter) difficulté 25 ou FOR difficulté 25** mais la porte s'ouvre sans discrétion). La clé est en possession des cultistes d'un certain rang (dont les infirmiers de garde la nuit) et des docteurs.

R. Puits

Un puits éclaire légèrement cette haute salle cylindrique. Un autel de pierre, décoré de symboles ésotériques, est situé juste sous le puits. Tout le long des murs, des robes et des masques de cultistes sont accrochés sur des portemanteaux. On en compte une cinquantaine.

Pour le MJ

C'est ici que les cultistes se réunissent dans le froid. L'autel est placé de sorte à recevoir la lumière de la lune. Il est décoré de symboles d'Azathoth et de Nyarlathotep. Les masques sont décorés de l'œil oudjat dans un pentagone.

S. Salles d'hibernation

Ces longues salles voûtées à l'ambiance glaciale contiennent des alignements de blocs gelés de pierre noire.

Pour le MJ

Il y a vingt blocs par salle. Toutefois, un examen plus attentif (**test d'INT difficulté 10**) permet de comprendre qu'il s'agit de glace.

Si lors de leur affrontement avec les cultistes, les PJ ont mortellement blessé l'un d'eux, il est désormais congelé et endormi pour l'éternité sur l'un des blocs. Son esprit erre dans les Contrées du rêve et les PJ pourraient le retrouver sur le plateau de Leng.

Chaufferie

La blanchisserie ne fonctionne que le jour, des employées sont chargées d'y laver le linge et les draps des patients. Elles font parfois des allers et retours depuis le bâtiment principal. La nuit, la blanchisserie ne fonctionne pas et elle sert d'accès aux souterrains pour les cultistes qui ne travaillent pas à l'asile.

T. Salle des machines

Les chaudières sont maintenues en fonction par un chef mécanicien, James O'Neill (profil technique du cultiste), et ses deux aides.

U. Blanchisserie.

Une blanchisserie tout à fait ordinaire. Sa porte de métal est fermée à clef (les infirmiers ont la clef, mais pas les employées). Les blanchisseuses pensent que cela mène à un local technique.

Maison du docteur Stemfield

Stemfield possèdait plusieurs pied-à-terre. Avant sa mort, il a loué cette maison au **42 Sterling Place à Amityville** pour observer et éventuellement mettre fin à ce qui se trame à l'asile d'aliénés. Le retour de Lobster Bay des PJ, dont il se croyait débarrassé, l'a obligé à précipiter le dénouement de son plan et à commettre des erreurs fatales.

La maison est située entre la gare et l'asile, dont elle est seulement séparée par des champs de blé. C'est une maison relativement modeste entourée d'un grand jardin. Celui-ci est d'ailleurs entretenu par le jardinier de son voisin, un simple d'esprit nommé **Jeremiah Pick**.



Flash-back : novembre 1920

Lorsque les PJ se rendent à l'adresse du docteur Stemfield, qu'ils ont récupérée à la villa Paterson, ils ne se souviennent plus qu'ils y sont déjà allés quatre mois et demi plus tôt. Mais lorsqu'ils arrivent près de la porte de la bâtisse, ils ont un flash-back immédiat. Ils revivent la scène de leur première visite. La transition est complètement invisible, les joueurs ne doivent pas se rendre compte qu'ils sont en train de vivre un flash-back. Pas tout de suite.

Si les PJ ne se rendent pas tous chez Stemfield, considérez simplement que cela correspond à ceux qui faisaient partie de l'expédition d'origine. S'ils se présentent en ordre dispersé, par exemple si l'un d'eux frappe à la porte pendant qu'un autre entre par effraction par une fenêtre, considérez que c'est ce qu'ils ont fait lors de la première visite. La transition vers le flash-back se fait sans tambours ni trompettes, elle a pour but de désorienter les personnages... et les joueurs.

Ce qu'il s'est passé

Stemfield a été réduit en charpie par le rampant des angles le 1er novembre 1920 et les PJ découvrent son corps le lendemain, 2 novembre. Stemfield n'est pas vraiment mort, il a eu le temps de projeter son esprit dans le corps du plus proche humain, en l'occurrence Jeremiah, le jardinier. Mais le rituel a été abrégé par le rampant et Stemfield peine à contrôler ce nouveau corps.

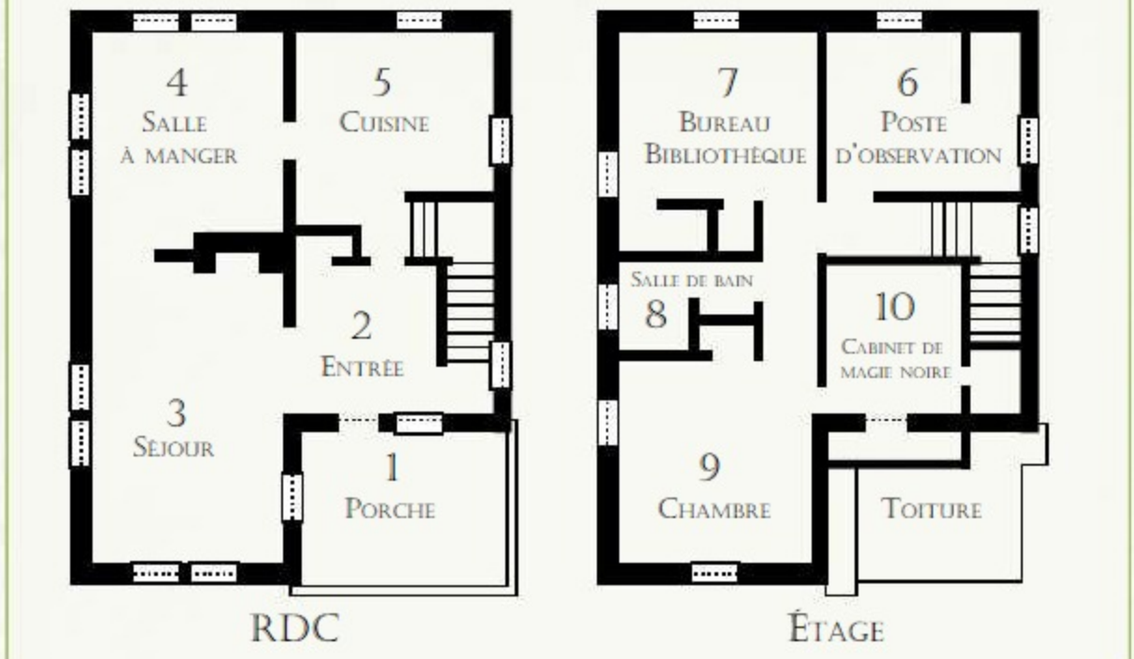
Le rampant est toujours dans la maison, prisonnier du sort qui l'a invoqué tant qu'il ne tue pas Stemfield. Ce qu'il n'a pas vraiment réussi à faire. Incapable de trouver sa proie qu'il ne détecte plus, il est désorienté et reste près du cadavre qu'il continue parfois à déchiqueter dans un accès de rage, d'où l'état particulièrement horrible dans lequel se trouve le corps de Stemfield.

Le rampant des angles, mode d'emploi

Avant de passer à l'attaque, le rampant observe les PJ depuis une autre dimension. Il prend la mesure des adversaires, attend de voir s'ils vont faire l'erreur de se séparer. Laissez les PJ trouver les indices du rez-de-chaussée. Puis, lorsqu'ils auront pris la mesure des bizarreries (les taches noires dans les angles), ils entendent du bruit à l'étage, quelque chose qui fait grincer le plancher. S'ils montent, le bruit vient du bas.

Pendant que les PJ ne regardent pas, la chose passe à toute vitesse d'une pièce à une autre derrière eux.

Il faut réussir **un test de PER difficulté 20** pour saisir le mouvement, mais c'est trop rapide. Le PJ peut tout juste apercevoir un appendice



fin comme un trait (la queue du rampant) qui disparaît dans l'embrasure d'une porte. Si les PJ s'y précipitent, il n'y a personne dans la pièce... mais une nouvelle tache noire dans un angle. Plus grande et très molle, presque liquide. Il est possible de passer tout un bras. Finalement le rampant n'attaque qu'au moment où les PJ découvrent le cadavre de Stemfield dans le cabinet de magie (repère 10).

Le rampant des angles est présenté et décrit en détail dans le livret 1, *Bestiaire* (p. 10). Celui-ci a été blessé par Stemfield et il ne lui reste que **20 PV** sur les 35 d'origine.

Notez qu'à la suite de son invocation, le docteur Morrow a porté une attelle et le bras gauche en écharpe durant deux jours (en partant du principe que les PJ détruisent la créature : voir à ce sujet le rituel d'invocation de la créature dans le livret 1).

1. Porche

Le porche couvert abrite la porte d'entrée. Il n'y a pas de nom, ni sur la boîte aux lettres ni sur la porte.

Pour le MJ

La porte n'est pas fermée à clef.

L'angle intérieur du porche présente une étrange tache noire d'une vingtaine de centimètres. La matière y semble partiellement fondue. Si un PJ touche la zone, il constate que la zone est molle, on peut légèrement y enfoncer les doigts.

C'est par là que le rampant des angles est entré la veille. La tache est presque refermée, les PJ en découvriront de plus fraîches à l'intérieur.

2. Entrée

Deux manteaux sont accrochés à un porte-manteau. En dessous, deux paires de chaussures d'homme. Un escalier monte à l'étage.

Pour le MJ

Une tache noire imprègne un des angles de la pièce, en hauteur.

Un test de PER difficulté 10 ou une observation attentive permettent de trouver des taches de sang sur le sol. Une près de la porte du salon, une autre au pied des escaliers et une dernière sur les marches qui montent à l'étage.

3. Séjour

Des traces de lutte, une grande table renversée. Un pistolet est tombé au sol. Des taches noires dans deux angles opposés de la pièce.

Pour le MJ

L'arme est un colt Model 1908 Vest Pocket. Il reste quatre munitions dans le chargeur de six (DM d8).

Une fouille plus détaillée permet de trouver des taches de sang (vieilles d'une douzaine d'heures, **test d'INT difficulté 15 (médecine)**) sur le sol à côté du pistolet et deux impacts de balle dans les panneaux de bois qui recouvrent le mur, près d'une des taches noires.

Ici, Stemfield a tiré deux fois sur la créature, qui a bondi à travers l'angle pour ressortir derrière lui et lui mordre le bras, ce qui lui a fait lâcher le pistolet dans une éclaboussure de sang. Stemfield a alors prononcé un terrible mot de pouvoir qui a renversé la table et assommé le rampant quelques secondes. Le temps pour Stemfield de fuir vers le cercle de magie à l'étage.

Les taches noires

Celles-ci sont plus grandes et encore assez molles pour y enfoncer les doigts voire toute la main. Un PJ qui fait cette expérience aura la surprise (**test de PER difficulté 10** pour tous les PJ présents) de voir ses doigts ressortir par l'angle opposé. Mais l'incrédulité va vite se muer en terreur, le passage se referme sur les doigts du PJ et la main est coincée. Il faut réussir **un test de FOR difficulté 10** pour la retirer, sinon les doigts vont être sectionnés ! En cas de succès, le PJ perd tout de même 1 PV ; en cas d'échec, il subit une blessure, il perd trois doigts, 3 PV , 1 point de choc et l'usage de sa main pour le reste de la visite de la maison...

Conflit de réalité ?

Et si votre PJ perd ses doigts ? Pour la suite, partons du principe que cela n'est pas arrivé, qu'il s'agit simplement d'une horrible vision provoquée par la drogue et le manque.

Cela dit, le PJ aura tout de même une terrible douleur fantôme et le souvenir de la blessure. Il utilisera désormais un d12 pour toutes les actions avec cette main jusqu'à la fin de cette aventure.

4. Salle à manger

Des exemplaires du New York Times sont empilés sur la table. Les numéros couvrent la période d'août à octobre. Le dernier numéro, encore ouvert sur la table, est daté du 1er novembre.

Sous la pile de journaux, une chemise en papier contient de nombreuses coupures de presse: des articles et des photos de l'attentat de Wall street du 16 septembre 1920, plusieurs articles qui privilégient la piste anarchiste et un tract signé *« Les Combattants anarchistes américains »* et portant l'avertissement suivant: *«Libérez les prisonniers politiques ou bien aucun de vous n'échappera à la mort!»*.

On y trouve enfin deux pages manuscrites. Sur la première figure une liste des victimes décédées (38) ou gravement blessées. Les noms des PJ figurent sur la liste avec une note complémentaire: « Guérison miraculeuse ? ». Sur la dernière page figure un diagramme ésotérique et des calculs incompréhensibles.

Pour le MJ

Un **test d'INT (mathématiques ou ésotérisme) difficulté 20** permet de comprendre que le diagramme ésotérique a servi à calculer « l'énergie nécessaire à une invocation produite grâce une onde psychique massive de terreur : morts violentes et mutilations ». La solution semble être d'environ cinquante morts et du double de blessés..

Tous ces indices font référence à l'aventure 1 de *Septembre rouge*: l'attentat qui a permis l'invocation du shoggoth que Stemfield a envoyé contre Morrow. Si vous ne l'avez pas jouée, vous pouvez éventuellement les ignorer afin de ne pas envoyer vos PJ sur une piste à présent refroidie et sans intérêt. Si vous l'avez jouée, le clin d'œil est sympathique.

5. Cuisine

La cuisine ne contient que quelques provisions et très peu de vaisselle. Tout est bien rangé.

6. Poste d'observation

Des rideaux bruns plongent la pièce dans la pénombre. Une lunette d'observation est pointée vers l'asile d'Amityville entre les rideaux, à côté d'une chaise et d'un guéridon. Un ouvrage est posé sur le guéridon, il s'agit de La Guerre des mondes *de H.G. Wells. Sur la chaise, la photo d'un homme en costume sombre.*

Pour le MJ

Cette chambre servait de poste d'observation à Stemfield pour d'espionner les allées et venues à l'asile. Les PJ ne reconnaissent pas l'homme sur la photo, mais un nom est inscrit au dos : William Morrow. Si les PJ ne l'ont pas reconnu, c'est parce qu'à ce moment-là du flash-back, ils ne peuvent pas encore le connaître...

7. Bureau - Bibliothèque

Une grande bibliothèque presque vide, un bureau. Le bureau est encombré de quelques crayons et de feuilles.

Pour le MJ

Sur le bureau, de la paperasse qui concerne l'hôpital Saint-James de New York (celui-là même où les PJ se sont réveillés dans le premier scénario de *Septembre rouge*). On y trouve notamment une copie des entrées et sorties des patients. Les personnages peuvent y trouver leurs propres noms, soulignés en rouge (16 septembre, 17 septembre).

Dans un tiroir un télégramme et un livre à couverture argentée.

Le télégramme

Le télégramme est adressé à Stemfiel et daté du 19 octobre, soit seulement deux jours après la terrible cérémonie de Cragport, alors que les PJ n'avaient pas encore eu le temps de rejoindre New York. Il provient d'un certain Greg et indique : « *Le baptême a été annulé. Les enfants sont retournés chez leurs parents. Les invités sont partis. Prenez garde.* » (Greg est un cultiste et le second d'un navire équipé d'un radiotélégraphe contacté par les survivants de Cragport).

Le livre à couverture argentée

Il s'agit d'un traité ésotérique et occulte : *Alternative Dimensionen und strukturelle Konjunktionen* d'un certain Ernst Zokoloï (1917). Écrit en allemand, il est consacré à la structure de l'univers, à une théorie des dimensions proche de la physique quantique et au voyage interdimensionnel. Il est rempli d'équations mystiques et de graphiques compliqués. Il est impossible d'en tirer la moindre information utile simplement en le feuilletant.

En revanche un PJ pourrait s'en emparer pour le lire plus tard. Dans ce cas, une fois le flash-back terminé, si le joueur demande ce qu'il est advenu du livre, vous lui direz qu'il pense l'avoir rapporté chez lui. S'il a le réflexe d'aller fouiller chez lui (quel que soit ce pied-à-terre), il le retrouve caché dans un placard dans une boîte à chaussures... Un PJ qui prend une semaine pour l'étudier et qui réussit **un test d'INT difficulté 15** (un nouvel essai autorisé par semaine) obtient un bonus de +10 pour un test de son choix sur un sujet qui concerne les dimensions d'existence, les plans, le voyage entre les dimensions, etc.

Gageons que le PJ aura l'occasion d'y faire appel. Par exemple, pour essayer de comprendre le but des formules mathématiques d'Alexeï Fedorov.

La bibliothèque contient très peu d'ouvrages, quelques romans, une encyclopédie et des livres de médecine. Cette maison n'est pas la résidence principale de Stemfield et sa collection de livres occultes n'est pas entreposée ici.

8. Salle de bain

La baignoire est remplie d'une eau noire opaque. Quelque chose bouge sous la surface.

Pour le MJ

Il s'agit de deux anguilles noires du même type que celles de Lobster Bay (cf. *Septembre rouge*). Elles pourraient servir aux PJ pour filtrer leur sang et ainsi se soigner des effets secondaires de l'opium, mais ils n'auront pas le temps cette fois-ci.

9. Chambre de Stemfield

Une chambre occupée. On y trouve des vêtements, ce qui inclut quelques exemplaires de blouse blanche de docteur. Tout est méticuleusement rangé. Un livre noir avec un disque rouge métallisé sur la couverture est posé sur le lit.

Pour le MJ

Stemfield occupe cette chambre. Le métal sur la couverture du livre est inconnu. Il s'agit d'un ouvrage occulte rédigé en latin, d'un certain Nostradamus. Il est consacré aux conjonctions astronomiques et aux éclipses solaires.

Une lecture attentive permet d'y trouver une référence trop rapide à Azathoth, le sultan des démons, le dévoreur de lumière. Une série de vers cryptiques pourrait permettre de déterminer une date, mais comme toujours chez Nostradamus, les indices sont tellement abscons que des dizaines d'interprétations sont possibles.

10. Cabinet de magie noire

Des rideaux noirs et des volets occultent la fenêtre, la pièce est plongée dans l'obscurité. Des restes d'un corps et des vêtements sont éparpillés au milieu d'un pentacle. Il y a du sang partout sur le sol et sur les murs. Le corps est horriblement mutilé, littéralement sectionné en tranches, os et vêtements compris, dispersé façon puzzle. Un chevalet est renversé et un livre gît au sol, légèrement abîmé.

Pour le MJ

Cette pièce a servi à Stemfield à l'invocation du shoggoth. Ici, le docteur a réussi à tenir le rampant des angles à l'écart grâce à un cercle de protection pendant qu'il tentait de transférer son âme dans un réceptacle proche (Jeremiah Pick). Hélas, le sang de sa blessure au bras a taché le cercle magique, provoquant une brèche que le rampant a pu exploiter, mettant fin au sort et aux jours de Stemfield prématurément.

Le livre au sol est recouvert d'un cuir étrange (de la peau de profond) et écrit dans une langue



inconnue (le profond) sur une surface qui n'est pas du papier (et qui résiste à l'eau). Toutefois, rien qu'à regarder les dessins, on peut être pris de nausée (**test de choc difficulté 10**, 1 PC perdu) : ils représentent des sacrifices humains et l'invocation d'une abomination informe (un shoggoth).

À propos du cadavre, une découpe aussi précise n'est pas concevable, aucun outil humain n'en est capable. Idéalement, c'est juste après ce constat que le **rampant des angles** devrait passer à l'attaque.

Retour en mars 1921

Les PJ reprennent leurs esprits à la fin du combat, au moment où le rampant des angles explose. Lorsqu'ils retrouvent la vue après la cécité temporaire provoquée par l'explosion finale de la créature, ils se sentent nauséeux et désorientés. Ils doivent tous faire **un test de CON difficulté 15** : ceux qui le ratent sont *affaiblis* jusqu'à ce qu'ils se reposent au moins huit heures.

Les PV perdus ne sont pas récupérés, pourtant les personnages ne sont pas blessés. Toutefois un PJ qui a reçu une blessure très grave (par exemple un coup critique) pourrait apercevoir à cet endroit une cicatrice qu'il ne se souvient pas avoir vue auparavant. Un PJ réduit à 0 PV ou décédé se réveille au sol avec 1 PV et une forte envie de vomir. Il est automatiquement *affaibli* (pas de test de CON).

Mais le plus étrange n'est pas là : la pièce 10, dans laquelle ils se trouvent, est vide et propre. Les volets sont ouverts et les rideaux laissent entrer la lumière. Toute la maison a été vidée et nettoyée. Aucune trace de taches noires dans les angles. Il faut réussir **un test de PER (recherche d'indices) difficulté 20** pour trouver une légère coloration qui confirme que des traces de sang ont été nettoyées. On peut encore distinguer les deux impacts de balles dans les boiseries du salon.

Les nouveaux locataires

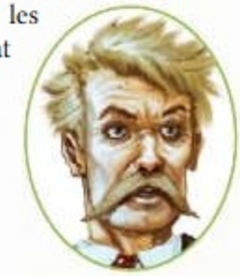
Après avoir laissé un peu de temps aux joueurs pour réaliser ce qui leur arrive, demandez-leur **un test de PER difficulté 10**. En cas de réussite, ils entendent des bruits de conversation devant la maison. En regardant par la fenêtre, ils aperçoivent un homme en costume, un grand costaud en tenue de jardinier et un jeune couple (la jeune femme pose une main gantée de blanc sur l'avant-bras du jeune homme). Le jardinier se tient bizarrement et, alors que les PJ l'observent, il se tourne dans leur direction en boitant et les transperce de son regard en biais.

Les PJ peuvent sortir rapidement et discrètement par une fenêtre à l'arrière ou par la porte de devant. Dans ce dernier cas, l'homme en costume semble interloqué à la vue des PJ, puis il reprend contenance et leur demande :

« Vous venez pour la maison ? Je suis désolé, mais vous arrivez trop tard, elle est déjà louée. Par monsieur et madame », ajoute-t-il en désignant le couple qui l'accompagne.

Il s'agit de Richard Donnell, un agent immobilier chargé de louer la maison, de Jeremiah Pick le jardinier et de M. et Mme Romani, les nouveaux locataires. Si les PJ interrogent Richard Donnell et qu'ils se montrent persuasifs (quelques tests de CHA et un peu de *roleplay*), ils peuvent apprendre les choses suivantes :

- le précédent locataire était un docteur, un certain Stemfield, de New York. Il n'a pas donné signe de vie, ni payé son loyer depuis plus de quatre mois, aussi la maison a été remise en location. Non, il n'y avait rien de particulier dans la maison. Elle était propre ;
- interrogé, Jeremiah s'exprime avec peine et en bégayant. Et non, il n'a rien remarqué de particulier, il est juste le jardinier. En réalité c'est faux, Jeremiah/Stemfield a fait disparaître le cadavre et toutes les preuves. Mais les PJ n'ont aucun élément pour le confondre.



Muséum d'Histoire naturelle de New York

Ce grand bâtiment de cinq étages est situé à West Central Park au bord du célèbre jardin public. L'exposition temporaire est située au rez-de-chaussée de l'aile est. Le jour, il suffit de payer un ticket d'entrée (50 cents). Pénétrer de nuit dans le musée implique un plan plus élaboré. Parmi les pistes possibles :

- se laisser enfermer à la fermeture en échappant à la vigilance toute relative des gardiens (**test de DEX (discrétion) difficulté 10**) ;
- crocheter les serrures (**DEX (crocheter) difficulté 20**) pour entrer ;
- laisser une fenêtre discrètement entrouverte (**test d'INT difficulté 15 pour que cela ne se remarque pas** et que les gardiens ne la referment pas).

Si les PJ viennent de jour, ils peuvent visiter l'exposition, mais un gardien surveille la pièce en permanence.

De nuit, une patrouille fait une ronde dans le secteur environ toutes les heures (une chance sur six toutes les 10 minutes). **Un test de PER difficulté 10** permet de la repérer. La réussite est automatique si un PJ est posté à l'entrée dans ce but et ne fait que cela. Les gardiens patrouillent par deux. Utiliser le profil du garde de sécurité (Boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures*, livret 2, p. 34).



The Museum from the Southwest

L'exposition

La grande pièce carrée comporte un périmètre central qui accueille la pièce maîtresse de l'exposition: le sarcophage. Le secteur est délimité par une épaisse corde de velours noir tendue entre quatre socles dorés. Quelques vitrines contiennent des objets anciens, fragments de papyrus, statuettes de chats, poteries, bijoux. Sur les murs, des photos et des dessins à l'encre retracent la découverte des cinq sarcophages et les fouilles en Égypte.

Pour le MJ

Si vous souhaitez montrer des documents sur les fouilles, faites une recherche iconographique avec les mots-clés David Roberts Égypte. Vous pouvez les montrer aux joueurs.

Le sarcophage est fermé, la momie est cachée sous le couvercle de bois, mais pour un archéologue, une simple observation suffit à comprendre que ce couvercle a déjà été ouvert.

Un test de PER (recherche d'indices) difficulté 10 permet de constater à quel point le physique de Gaston Privesne a changé depuis sa découverte, passant d'un homme un peu rondouillard dans la force de l'âge sur les photos à un homme émacié presque chauve sur celle de la coupure de presse découverte dans la villa Paterson (indice n° 12, *Coupure n° 2*)...

La tablette sacrée

Une des vitrines expose une magnifique tablette écrite en caractères hiératiques dont l'entête est le symbole de l'œil de d'Horus (ou œil oudjat) dans un pentagone.

Pour le MJ

Cette particularité inhabituelle peut rappeler aux PJ le symbole que les cultistes qui les ont capturés portaient sur leurs masques (voir « Visite par effraction »).

Il s'agit du texte de la prophétie de l'avènement d'Azathoth (voir p. 34) exposé à la vue de tous! Ironie de la situation, au muséum, personne n'est égyptologue (et donc capable de comprendre les inscriptions). Après avoir recopié ou pris en photo la tablette, les PJ peuvent tenter de traduire le texte grâce au lexique d'égyptien qui se trouve dans la bibliothèque de la Villa Paterson. Pour la traduction, voir le repère C, *Bureau du docteur Morrow* à l'asile d'Amityville.

La petite pièce ronde (6 sur le plan) contient 10 momies de chats qui sont exposées. Dans cette pièce, les PJ ont l'étrange sensation d'être épiés. De nuit, si une patrouille surgit, les personnages pourraient avoir l'idée de s'y cacher (n'hésitez pas à leur indiquer que c'est le seul endroit où ils ont une chance de passer inaperçus, du moins si le gardien n'entre pas).

Un phénomène étrange se produit alors. Un des gardiens approche et éclaire la pièce de sa lanterne. Il ne peut pas manquer les PJ qui tentent vainement de se cacher contre les murs. Et pourtant il ne les voit pas et poursuit sa ronde...

La momie

Le sarcophage contient la momie de Rahotep, où l'esprit du docteur Morrow est enfermé. De nuit, dans le silence du musée, un PJ qui réussit **un test de PER difficulté 10** surprend un bruit qui lui semble provenir du sarcophage, mais il n'en est pas certain. Peut-être un grattement ?

Si on ouvre le couvercle, on découvre la momie de Rahotep.

Parfaitement conservée, sa peau est desséchée et ses yeux sont deux orbites vides. Détail étonnant, un des bras de la momie adopte une position inhabituelle, replié, paume de la main vers le haut.

Pour le MJ

C'est avec cette main au bout du bras replié que Morrow a gravé son nom, millimètre après millimètre, de peur de l'oublier lui-même.

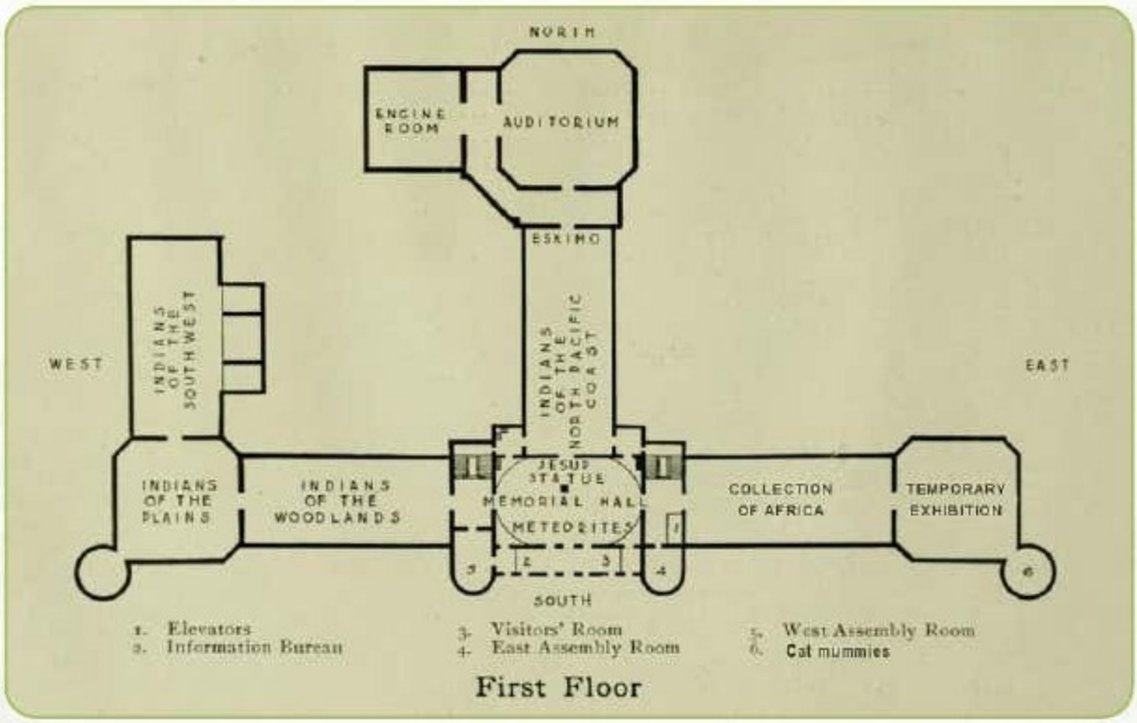
Si les PJ retournent le couvercle (dans le doute demandez **un test de PER difficulté 10**), ils peuvent constater que des signes sont tracés sur le bois... Peut-être griffés ? Les marques sont peu profondes et délicates à interpréter. **Un test de PER difficulté 10** est nécessaire pour chaque lettre : M. O. R. R. O. W. Demandez à un seul PJ de faire les tests et ne donnez que les lettres pour lesquelles le test a été réussi.

Si un joueur, donc un personnage, prononce le nom de Morrow en étant tout près de la momie, il lui semble entendre un chuchotement émanant de celle-ci. Il n'en est pas certain : a-t-il rêvé ? De fait, seul celui qui a prononcé le nom l'entend. Le phénomène peut être reproduit, mais il faudrait approcher son oreille du sarcophage pour essayer de comprendre ce qui est aussi ténu qu'un soupir.

Lorsqu'un PJ trouve le courage d'approcher son oreille de la bouche de la momie, lisez ceci :

> *La main décharnée bondit vers ton cou à la vitesse du cobra. Les os froids comme la mort enserrent ta gorge dans un étau de fer. Tu étouffes. La momie t'attire vers sa bouche hideuse et tu entends distinctement : « Morrow ».*

Le PJ est en réalité victime d'une hallucination provoquée par l'esprit de Morrow. Il doit faire **un test de choc difficulté 15** pour se délivrer de la poigne de fer (c'est un test de volonté plutôt que de force, car tout se passe dans la tête du PJ). En cas de succès, il reprend ses esprits et constate que la momie n'a pas bougé. En cas d'échec, les doigts ne lâchent pas prise et il perd conscience. Il se réveille quelques secondes plus tard avec 1d4 PV♥ de moins et la perte d'1 point de choc.



First Floor

Maison du docteur Morrow

Morrow possède une magnifique maison située sur Albany Avenue, à environ 500 mètres de l'asile. Il effectue toujours le trajet en automobile. Le parc est clos et protégé par une belle grille en fer forgé et un haut mur.

Morrow passe le plus clair de son temps dans la bibliothèque à peaufiner ses recherches et plongé dans ses lectures occultes. Il est entouré de ses domestiques (cuisinière, femme de ménage, infirmière, intendant, maître-chien, concierge, chauffeur) dont la plupart sont des cultistes (voir les profils), de Margery, sa fille handicapée et catatonique, et de Suleman, le serviteur sikh qui sert de garde du corps à Margery (voir la section PNJ). Suleman est un redoutable combattant.

Nous ne détaillerons pas la maison, car les PJ n'ont pas grand-chose d'intéressant à y trouver pour faire avancer l'aventure. Toutefois, Morrow possède une collection exceptionnelle d'antiquités égyptiennes et sa bibliothèque contient des ouvrages occultes à la fois passionnants et terribles pour la santé mentale de qui les lirait. Les PJ peuvent aussi y trouver la même prophétie d'Azathoth que celle qui est dans son bureau à l'asile et sur la tablette du musée.

Observation

Si les PJ observent la maison de loin, ils n'apprennent pas grand-chose, mais avec des jumelles et un bon point d'observation (par exemple dans un arbre), ils peuvent apercevoir Suleman qui promène Margery dans le parc tous les après-midi. Il est très rare qu'elle sorte de la maison.

Morrow travaille le matin à l'hôpital et revient à midi. Il ne dort presque jamais et passe ses nuits dans la bibliothèque. Les épais rideaux sont tirés, mais de la lumière filtre.

Sécurité

La maison est un nid de cultistes. Un nid particulièrement dangereux. Et comme elle est constamment occupée, il est presque impossible de la visiter sans se faire repérer. La nuit, trois molosses dressés à l'attaque gardent le parc (utiliser le profil du loup de la boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures*, livret 2 p. 38). Le concierge et le maître-chien sont armés de fusils et n'hésitent pas à tirer sur les intrus.



Les profils suivants sont tirés du livret 2 de la boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures:*

- femme de ménage : profil de cultiste p. 37 ;
- chauffeur et maître-chien : profil du garde de sécurité p. 34 ;
- concierge : profil du vétéran p. 35 ;
- intendant : profil du prêtre de l'indicible p. 37 ;
- infirmière de Margery : profil de l'assassin cultiste p. 37 ;

Vous trouverez le profil de Margery dans la section consacrée aux PNJ (p. 49) et celui de Morrow dans la description de la capture des PJ à l'asile (p. 27).

Suleman Singh Lakhi

Un bel homme à la peau foncée, barbu et moustachu, grand et athlétique. Il porte un turban orange et un long poignard courbe à la ceinture, par-dessus son costume noir de serviteur.

NC 4

FOR +3	**DEX** +3*	**CON** +1
INT +0	**PER**+0*	**CHA** +1
DEF 14 (19)	**PV** 30	**Init.** 16
Poignard +8	**DM** 1d6+3	

Arts martiaux : lorsqu'il combat au poignard, Suleman inflige 1d8 DM. De plus, il obtient un bonus de +5 en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.

Enchaînement : une fois par tour, lorsque Suleman réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.

Double attaque (L): Suleman peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le MJ utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.

Maître d'arme : Suleman peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.



Conclusion

Cette aventure est étroitement imbriquée avec l'aventure 2 dès que les PJ pénètrent dans les Contrées du rêve. Le MJ devra gérer les allers et retours entre les deux faces d'une même pièce : le monde ordinaire et les Contrées du rêve, jusqu'à la conclusion des deux premières aventures, lorsque les PJ passeront alors à l'aventure 3.

Pour rappel, l'aventure 1 ne sera complètement terminée que lorsque les PJ auront vécu et assimilé les points suivants :

- flash-back chez le docteur Stemfield ;
- flash-back à l'asile et premier voyage dans les Contrées du rêve ;
- découverte et compréhension, même approximative, du plan de Nyarlathotep ;
- recueil des équations manquantes d'Alexeï Fedorov et transmission à Einstein pour résolution.

Lorsqu'ils auront recouvré la mémoire et compris les enjeux, les PJ devront combattre le plan de Nyarlathotep dans les Contrées du rêve, enjeu de l'aventure 2. Ce n'est toutefois qu'une fois ce dernier point réglé que l'aventure 1 sera complètement terminée elle aussi et que vous pourrez passer à l'aventure 3, *La maison repliée*.

PNJ

Alexeï Fedorov

Alexeï est un mathématicien et astronome russe ayant fui la révolution bolchevique. Après avoir échappé de justesse à la mort dans son pays d'origine, il a développé une schizophrénie doublée de paranoïa. À l'origine il a été interné à New York, mais le docteur Morrow l'a fait transférer à Amityville, dans son service expérimental.

Comme les autres patients, Alexeï reçoit sa part de drogue et voyage dans les contrées du Rêve, bien qu'il n'y soit pas réduit en esclavage. Au contraire, on l'emmène au sommet d'un observatoire astronomique où on lui demande d'observer la lune et les planètes des Contrées du rêve. Il reçoit les instructions et les conseils d'un prêtre égyptien. Lorsqu'il se réveille, il ne se rappelle pas de ce qu'il a vécu, à l'exception de quelques images oniriques, mais il recouvre les murs de calculs et d'équations dont la solution finale permettra aux prêtres de Nyarlathotep de déterminer le moment et le lieu exact où l'invocation finale doit avoir lieu sur Terre. Bien entendu ce traitement n'a fait qu'aggraver la folie d'Alexeï.

Si les PJ le recherchent lors de leur seconde visite à l'asile, après avoir retrouvé la mémoire, Alexeï se révèle être mort. Il s'est pendu dans sa cellule après avoir pris conscience que ses calculs condamneraient l'humanité. Sa tombe toute fraîche est située dans le cimetière de l'institution, dans le parc. Cela n'a rien d'extraordinaire, à cette époque les établissements de ce type enterraient eux-mêmes les patients que personne ne réclamait. Le cimetière contient de nombreuses tombes d'anciens patients.

Docteurs Terrence Miles et Anton Fleisch



Terrence et Anton sont les adjoints du docteur Morrow et des cultistes de haut rang. Ils gèrent le fonctionnement habituel de l'aile des traitements expérimentaux. Anton officie le jour et Terrence la nuit. Terrence est froid et impitoyable, il est convaincu d'œuvrer à la sauvegarde de l'humanité (il ressert le discours biaisé de Nyarlathotep). Anton est un cynique et un égoïste à l'humour noir, son gimmick préféré est « À Amytiville, on rêve utile ! ». Une référence au travail des patients dans les Contrées du rêve. Vous trouverez leurs profils techniques en p. 26.

Edwin Fisher



Au moment où se déroule cette campagne, le tennisman impliqué dans *Septembre rouge* n'est plus à l'hôpital. Si vous n'avez pas envie de vous embarrasser avec lui, considérez

qu'il est parti au Canada. Mais si vous préférez, il peut simplement être de retour dans son pied-à-terre de New York, celui que les PJ ont visité lors de *Septembre rouge*. Dans ce cas, ils pourraient tenter de le rencontrer, ce qui peut donner une scène intéressante.

Fisher a eu des visions alors qu'il était à l'asile. Il parle de fin du monde et de ténèbres glaciales. Dans ses rêves, il s'entretient avec Charles Grand (l'Indien de l'hôpital Saint-James).

Si les PJ sont un peu perdus, vous pouvez utiliser Edwin, ses visions et les conseils de Charles Grand (il pourrait intervenir dans les Contrées du Rêve) pour les remettre sur les rails.

Margery Morrow

Une jolie demoiselle blonde assise dans un fauteuil roulant, semblable à une poupée de porcelaine dans sa robe coquette, aussi immobile et le teint aussi blanc qu'une vraie poupée. Son regard vitreux et sa tête légèrement penchée sur le côté contrastent avec la finesse de ses traits.

Dans le monde éveillé Margery est une jeune femme pâle et maigre, immobile dans un fauteuil roulant, âgée de 26 ans. Son fidèle garde du corps, Suleman Singh Lakhi, pousse le fauteuil et la porte dans les escaliers. Son infirmière, Anna, la nourrit à la petite cuillère. Elle est à peine capable de déglutir seule.

En revanche, dans les Contrées du Rêve, Tohtesis a fait d'elle sa reine et une puissante prêtresse et magicienne nommée Iaret. Elle est destinée à régner avec lui pour l'éternité sur le peuple élu des cultistes endormis sur leurs blocs de glace.

Les PJ auront-ils le cœur de tuer une handicapée qui n'a aucun moyen de se défendre ? Un tel acte pourrait leur valoir la perte d'un point de choc et cela s'avèrerait inutile. En effet, cela ne met pas fin au travail d'Iaret dans les Contrées du Rêve, détruire son corps n'empêche pas son âme de continuer d'exister dans le monde onirique. Elle pourra même revenir sur le plan matériel lors de l'invocation, dans un nouveau corps sain et parfait. Elle avait de toute façon décidé d'abandonner sa misérable enveloppe brisée lors de l'avènement d'Azathoth.





Paterson (famille Paterson, Louise Paterson)

Les PJ rencontrent la famille Paterson seulement dans l'aventure 3 (le père, James, et la petite Louise), mais ils pourront trouver les renseignements qui suivent auprès du voisinage et à la mairie d'Amityville (**un test de CHA difficulté 15** par renseignement, une demi-journée en cas de réussite, une journée complète en cas d'échec). La dernière partie, en italique, ne peut pas être découverte de cette façon, les PJ devront la déduire par eux-mêmes ou attendre de les rencontrer (aventure 3).

James Paterson (né à New York) est un riche négociant de tissus âgé de 53 ans. Il est marié à Émilie (49 ans, née à Genève, Suisse) et ils ont eu trois enfants : James Jr. (30 ans), Cécilia (28 ans, mariée) et la petite dernière, Louise (18 ans). Louise fait des cauchemars et des crises de folie depuis l'âge de 8 ans. Même si les parents n'ont pas fait le rapprochement, cela coïncide avec le moment où ils ont commencé à habiter à Amityville et fait l'acquisition d'une peluche de singe.

Plus âgés et indépendants, son frère et sa sœur ont quitté la maison rapidement. En grandissant, les crises de Louise se sont aggravées et elle a été admise à l'asile d'Amityville. Elle y séjournait la semaine et revenait à la maison le week-end. Et puis le docteur Morrow a testé son « nouveau traitement » sur elle. Cela a calmé la jeune femme, mais elle est devenue apathique.

C'est à cette époque qu'Elizabeth Cochrane, alias Nellie Bly, une amie de James Paterson, leur a rendu visite et qu'elle a reconnu le docteur Morrow. Elle a mis en garde son ami, qui a retiré sa fille de l'asile. Depuis, il la laisse profiter de la maison gracieusement, puisqu'il est parti dans les Alpes suisses dans l'espoir de trouver un meilleur traitement pour sa fille (voir indice n° 2).

Margery

NC 0

FOR -2 **DEX** -2 **CON** +0

INT +3 **PER**+0 **CHA** +0

DEF 8 **PV** 6

Init. 6

Regard de l'âme : même si elle a l'air complètement absent, lorsque Margery se sent en danger, elle se redresse un instant et son regard foudroie à la vitesse du cobra celui qui s'apprête à lui causer du tort. La cible doit réussir un **test de choc difficulté 15** ou s'écrouler sur place comme une poupée de chiffons. La victime perd conscience pendant 1d6 jours. Pendant toute cette durée, elle se retrouve dans les Contrées du Rêve réduite en esclavage sur le plateau de Leng. Lorsqu'elle se réveille, elle n'a que des souvenirs diffus de ce qu'elle prend pour des cauchemars, mais elle a perdu **1 point de choc**.

