



# L'antre de l'abomination

Une invitation mondaine, un casino, un petit séjour sur une île...  
Un voyage me direz-vous ? Oui, un voyage en enfer...

Dans cette aventure, les investigateurs vont être amenés à enquêter sur un mal terrible qui règne sur « GROANING Island ».

Invités à l'inauguration d'un superbe casino, ils vont découvrir que ce paradis de l'argent facile cache un bien terrible secret... Les investigateurs, vont vite comprendre, au péril de leurs vies, que cette soirée qui s'annonçait comme l'évènement mondain de l'année, va vite tourner au cauchemar...

---

## Contenu du scénario

---

*L'antre de l'abomination* comprend les éléments suivants:

- Un chapitre préliminaire vous présentant le contenu du scénario ainsi qu'un historique simple des événements se déroulant durant cette investigation.
- L'investigation elle-même.
- Les plans et diverses aides de jeu nécessaires au bon déroulement de la partie.

---

## Préliminaires

---

*L'antre de l'abomination* est un scénario prévu pour un groupe de 3 à 5 personnages de niveau moyen. Les joueurs pourront prendre les personnages qu'ils ont incarnés lors d'une précédente aventure s'intégrant dans une campagne.

Les caractéristiques des PNJs n'étant impérieuses, vous serez libre de modifier les caractéristiques des opposants aux PJs en fonction de leur niveau.

---

## L'histoire

---

La famille GROANING est la plus ancienne de l'île. Au fil des générations, l'île a fini par prendre leur nom. La

famille a fait fortune il y a longtemps en exploitant un gisement aurifère sur l'île. Le descendant actuel, Rudy GROANING, est millionnaire. Mais tout son argent n'a pas réussi à empêcher un déséquilibré d'assassiner sauvagement sa femme et ses enfants il y a dix ans de cela. Tout d'abord prostré dans son chagrin, il a peu à peu imaginé un scénario totalement machiavélique pour les ramener à lui.

Il a dépensé énormément d'argent pour se procurer de vieux grimoires, qui d'après ses renseignements, contenaient des formules magiques pouvant ressusciter sa famille. Les premiers essais, après quelques mois d'étude, sur ses serviteurs ne sont guère concluants. Il a donc enfermé une dizaine de zombies dans les méandres des anciennes mines, sous le château familial. Dès lors, il nourrit l'espoir de fabriquer une potion capable de ressusciter les cellules endommagées d'un zombie. Il y a sept ans, il a donc engagé deux scientifiques de renom, attirés par les fortunes promises, pour trouver la bonne formule. Après de multiples essais, il se rend vite compte que la formule n'est efficace que sur des cadavres frais. Il sait désormais que seule une quantité importante de l'hormone principale de l'élixir peut ramener à la vie des cadavres altérés par le temps.

Aujourd'hui, les recherches ont montré que pour réanimer sa famille, il ne dispose pas en quantité suffisante de l'ingrédient principal de son élixir. Il a donc besoin de récolter d'avantage de cette hormone présente en faible quantité dans le cerveau humain. Il l'a compris le jour où il a essayé la potion qu'il croyait achevée sur sa famille, conservée dans le formol, et qu'il n'a obtenu que trois corps totalement dénués d'intelligence et de sentiment, au physique détérioré par les années passées dans le liquide.

Tout ce temps passé à faire des recherches sur des cadavres dans une atmosphère quelque peu sordide, l'ont peu à peu menées vers la folie. Aujourd'hui, son cerveau dérangé n'a rien trouvé d'autre que de construire un casino au rez-de-chaussée de son immense demeure afin d'attirer des visiteurs naïfs. C'est au cours de la soirée d'inauguration qu'il pense récolter le précieux liquide, et, c'est justement à cette soirée que les investigateurs sont conviés.

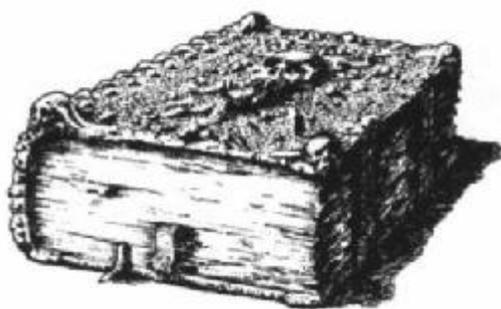
---

## Les recherches de GROANING

---

Depuis l'assassinat de sa famille, Rudy GROANING a perdu la tête et est obsédé par l'idée de les ramener à la

vie. Aidé dans sa tâche par deux scientifiques contraints et forcés, il mène ses recherches dans un laboratoire secret dans le sous-sol de son château, relié au réseau des anciennes mines. Ses toutes premières expériences ont été menées sur des animaux et dès les premiers résultats satisfaisants, il les a poursuivies sur des cadavres volés par ses hommes de main au cimetière. Ne voulant risquer d'être démasqué et jugé comme profanateur de sépultures, il a rapidement utilisé des corps qui n'étaient pas encore inhumés. Pour cela, il entretient de bonnes relations de travail avec les frères POWEL, propriétaires des pompes funèbres. Ensuite, il achète le silence des familles concernées, leur mentant sur le réel objet de ses expériences qu'il dit être à fins médicales. Depuis plusieurs mois, sa formule approchant la perfection, il s'est même mis à renvoyer les cadavres ressuscités, ce qui a engendré dans les environs les rumeurs les plus folles. Les familles, apeurées et encore sous le choc, elles, se taisent..



---

## GROANING Island

---

GROANING Island est une île de 10 km<sup>2</sup>, à peu près éloignée de 50 kilomètres des côtes de Gloucester. Ce morceau de terre est balayé toute l'année par d'effroyables tempêtes. Rares sont les jours d'accalmie sur l'île. Il y a 7 ans on recensait 3000 habitants, mais un tremblement de terre très localisé a décimé les deux tiers de la population et entraîné l'enfoncement de l'île sur près de 5 mètres. Au cours de cette terrible nuit, environ 2000 personnes vivant près des côtes furent noyées dans leur sommeil. Les hameaux côtiers sont depuis partiellement immergés.

Depuis, l'île a été un peu réaménagée et un nouveau port a été construit. Les principaux bâtiments administratifs, se situant au cœur du bourg, ont été épargnés. GROANING Island possède comme toute autre ville américaine, une bibliothèque, une mairie, un commissariat de police, une gazette locale, un hôtel, des cafés.

A l'autre bout de l'île, situé au bord d'une immense falaise, trône l'immense demeure familiale des GROANING. La mine d'or désaffectée peut encore être visitée malgré le nombre important de galeries immergées.

On peut penser qu'un petit port existait auparavant en contrebas de la falaise, car le haut d'un phare dépasse encore de l'eau.

Autre fait intéressant : la consommation d'alcool est tolérée sur l'île. Le chef des autorités n'étant pas très regardant, voire franchement alcoolique... Il y a peu de contrôles extérieurs sur l'île et quand il y en a, les établissements concernés sont prévenus à temps. Il est

toutefois fortement déconseillé d'être surpris en état d'ébriété dans les rues. Un emprisonnement de sept jours et une amende de cent dollars sont encourus dans ce cas.

---

## Invitation mondaine

---

C'est par une belle matinée de printemps que les investigateurs reçoivent de la main de leur facteur, une épaisse enveloppe contenant une lettre ainsi que l'invitation provenant de « GROANING Island's Casino ». Cette lettre est écrite par Matt Helberg, riche dilettante de la région, pour qui les investigateurs ont résolu une sombre affaire de meurtre. Helberg ne peut se rendre à l'inauguration du casino et c'est aux investigateurs, avec qui il a gardé d'excellentes relations, qu'il a pensé pour le remplacer.

L'invitation est enfermée dans une enveloppe de vélin scellée par un cachet de cire à l'effigie des GROANING. L'inauguration a lieu le samedi 14 avril 1923. Vous trouverez une copie de l'invitation et de la lettre ci-après et dans les aides de jeu en fin de scénario. Une réponse est attendue.

---

## En route vers GROANING Island

---

Pour ce rendre à GROANING Island, les investigateurs devront prendre le yacht de Rudy GROANING le jeudi 12 avril 1923 à 17h00 à Gloucester. Le voyage dure un peu plus de deux heures, ce qui fait qu'ils arriveront sur place en début de soirée, un peu avant 20h. Les investigateurs feront parti du premier voyage. Mr GROANING a préféré utiliser son yacht privé, plus puissant et plus sûr que les autres bateaux de l'île. Néanmoins, il ne peut accueillir, confortablement, qu'une trentaine de personnes (50 si on se pousse un peu). C'est pourquoi, le yacht fera d'autres allers-retours vendredi et samedi, pour acheminer le reste des invités.

Le premier voyage sera particulièrement paisible, car ce jeudi est un jour de mer calme autour de l'île. Vendredi et samedi, par contre, la mer sera un peu plus houleuse...

---

## Bienvenue sur GROANING Island

---

---

### Première vue de l'île

---

L'île se précise de plus en plus au fur et à mesure que le bateau progresse. Sa masse sombre et imposante contraste avec le rougeoiement du soleil couchant. Peu à peu, le soleil, s'enfonçant dans les profondeurs de l'océan, laisse sa place à la lune qui éclaire de sa lumière opalescente une imposante bâtisse juchée sur les falaises ouest de l'île. Les investigateurs pourront la remarquer dès qu'ils seront assez près pour cela.

La mer est d'un calme presque surnaturel. Pas un souffle de vent ne ride sa surface d'huile. C'est un fait assez rare car l'île est balayée par les tempêtes 330 jours par ans.

Après presque deux heures de voyage, les investigateurs et les autres invités, arrivent au petit port de GROANING Island. Un détail pourrait les frapper à ce moment, c'est que les infrastructures du port semblent

flambant neuves. Renseignement pris auprès de l'équipage du yacht, après un jet de Baratin +25% réussi, le port a été reconstruit il y a 7 ans.

Après quelques manœuvres, le bateau est enfin amarré au quai et les invités peuvent mettre pied à terre.

## Triste présage

---

Il est à peu près 19h30 quand les invités débarquent sur l'île. Cinq personnages habillés de noir se tiennent près de cinq grandes Buick et semblent les attendre. Ces derniers se rapprochent d'eux et expliquent aux nouveaux débarqués qu'ils vont les conduire à leurs lieux de résidence respective en attendant la soirée d'inauguration.

Le petit groupe d'investigateurs est pris en charge par l'un des hommes qui charge leurs bagages dans le coffre. Au moment où ils ouvrent la portière pour entrer, une scène attire leur attention : ils entendent des cris et des sanglots. A une trentaine de mètres d'eux, dans une des maisons du port, attenant à une poissonnerie, ils aperçoivent une femme qui pleure et qui tend les bras vers un corps étendu sur un brancard. Un coup de vent va soulever le drap couvrant le corps et révéler aux investigateurs un visage d'homme grisâtre et cireux. Un médecin saura reconnaître les signes évidents de la mort, pour les autres un jet d'INTx4 devrait les en persuader. L'homme paraît assez jeune, une quarantaine d'années. Les deux hommes qui portent le brancard s'avancent d'un pas résolu vers une voiture des pompes funèbres. Ils chargent le corps tout en rabattant le drap sur son visage. La femme est entourée de trois enfants en larmes. Ils regardent la voiture partir avec un mélange de tristesse et de résolution. Avant de refermer la porte de sa maison, elle va balayer du regard les nouveaux arrivants d'un air à la fois absent et éœuré. Les investigateurs vont croiser son regard et en éprouver un sentiment de malaise.

Les investigateurs, autres que médecin, policiers ou toute autre profession amenée à voir fréquemment des morts, devront réussir un test de SAN ou perdre un point de santé mentale.

Après cet événement un peu pénible, ils finissent par entrer dans le véhicule qui démarre aussitôt, les conduisant vers leur hôtel.

## Le Golden Hôtel

---

Les investigateurs apprendront par leur chauffeur qu'ils seront logés jusqu'à dimanche soir dans le Golden Hôtel, réservé pour l'occasion par Rudy GROANING. Il s'agit d'un hôtel trois étoiles situé dans la principale ville de l'île, à deux kilomètres de la mer. C'est un imposant bâtiment de pierre comprenant quatre étages, probablement construit au siècle dernier, qui est bien entretenu. Au pied de l'hôtel, sur le trottoir, ils remarquent avec étonnement une dizaine de vélos à louer. En pénétrant dans l'hôtel, ils découvrent que ce dernier dispose d'un restaurant, du téléphone et du télégraphe. Il leur est précisé à l'accueil que tous les frais seront pris en charge par leur hôte. Pour l'instant, ils sont les premiers invités logés dans l'hôtel, ils pourront donc choisir parmi les trente et une chambres celle qui leur paraît la meilleure, guidés dans ce sens par les employés du lieu. On leur propose l'unique suite, pouvant accueillir jusqu'à six personnes, disposant d'une terrasse panoramique donnant sur la mer et d'un téléphone, luxe seulement réservé à cette

suite

Le rez-de-chaussée est composé d'un vaste salon avec bar, et d'un restaurant. A l'accueil, ils constatent qu'il y a trois cabines téléphoniques.

Une fois leurs bagages montés dans la suite par les employés de l'hôtel, les investigateurs pourront descendre dîner au restaurant. Ils seront bien entendu les seuls. C'est là qu'ils apprennent que le reste des invités arrivera entre le vendredi et le samedi. D'ici là, ils peuvent faire ce que bon leur semble... Un apéritif précèdera un dîner composé de chevreuil aux aïelles, accompagné de champagne et de vin.

---

## Terribles secrets

---

*Plusieurs éléments déclencheurs vous sont décrits ci-après. Cependant, vous remarquerez que le premier a un lien direct avec ce qui a été dit précédemment aux joueurs. Ce dernier est l'élément déclencheur de l'enquête. Si ça ne suffisait pas, vous disposez d'autres événements que vous êtes libre d'utiliser ou non.*

---

## Le visage de la mort...

---

Le lendemain matin, à l'heure où les investigateurs prennent leur petit déjeuner, ils aperçoivent par la porte ouverte de la cuisine, un homme en train de livrer du poisson. Son visage leur dit quelque chose et grâce à un jet d'INTx5, ils le reconnaissent comme étant le « cadavre » de la veille sur le port... Ce dernier semble échanger quelques mots avec le cuisinier et se dirige ensuite vers le bar. Au moment où il passe devant les investigateurs tétanisés, ce dernier leur lance un regard morne et ils remarquent la pâleur maladive de son visage. Il s'installe au bar et commande un café. La vue de cet homme provoquera une perte de deux points de SAN si le jet est manqué et un point s'il est réussi.

Si les investigateurs s'attardent à l'observer, ils pourront constater que ce dernier semble bien vivant malgré un air fatigué. Le gardien pourra tout de même préciser qu'il n'est pas improbable que cette personne souffre d'une maladie liée au climat de l'île, néanmoins un investigateur s'attardant une minute à observer l'homme, remarquera grâce à un jet d'INTx2 que cet homme ne cligne pas des yeux.

L'individu boira silencieusement son café et ne s'attardera pas sauf si les investigateurs désirent lui parler. Dans ce cas, ils pourront apprendre de sa bouche qu'il s'appelle Howard CARTER, qu'il est effectivement poissonnier près du port. Questionné sur la scène d'hier soir sur, ce dernier répondra ne pas avoir connaissance des dires des investigateurs et répondra simplement, visiblement étonné, juste se rappeler avoir fait un malaise la veille au soir avant de se coucher.

---

## Suivre Howard CARTER

---

L'homme s'en va afin de continuer sa tournée de livraison dans sa camionnette. Si les investigateurs souhaitent le suivre, ils peuvent emprunter des vélos à l'hôtel ou louer un véhicule, ce qui occasionnera cinq minutes de perte de temps du fait des formulaires à remplir...

Pour pouvoir suivre la camionnette, ils devront réussir un test de Conduire Auto, car Howard connaît par

cœur les rues et pourrait les semer, de plus ces dernières sont étroites et sinueuses. S'ils sont à vélo, ils devront néanmoins faire un test de CONx5 afin de voir si leur condition physique leur permet cette activité physique.

S'ils réussissent à suivre CARTER suffisamment longtemps, ils s'apercevront, grâce à un jet réussi en INTx3 qu'ils ne sont pas les seuls à agir ainsi. En effet, derrière ou devant eux (selon leur moyen de locomotion...), un autre véhicule semble particulièrement s'intéresser à sa tournée. Il y a deux hommes en noir à l'intérieur. Dès l'instant où cette voiture sera repérée, il y a 25% de chances par round que ses occupants repèrent également les investigateurs. Elle bifurquera alors brusquement dans une autre direction, empêchant les investigateurs de la suivre s'ils en avaient eu l'idée, ni de noter la plaque d'immatriculation. CARTER quant à lui, continuera sa tournée sans sembler remarquer quoique ce soit et rentrera chez lui afin de vaquer à ses occupations habituelles dans sa boutique.

## Le vagabond

---



Les Investigateurs marchent dans la rue et au détour d'une petite ruelle sombre, ils se font aborder par un vagabond. Ce dernier est grand, de carrure plutôt large, il a la cinquantaine, une barbe naissante et les cheveux courts. Il semble un peu hagar, ses vêtements sont déchirés, ses ongles sont crasseux, il paraît maladif. Il les interpelle agressivement, leur demandant leur argent. Si les investigateurs n'obtempèrent pas, il les attaquera pour obtenir ce qu'il veut (coup de poing, 40%, 1D3 + 1D4).

Il est probable que les investigateurs sortent indemnes de cette petite altercation. Si ce n'est pas le cas, arrangez-vous pour que cela le soit quand même.

Peu de temps après cet épisode mouvementé, arrangez-vous pour que les investigateurs tombent sur un article de journal. Cet article, *aide de jeu n° 3*, est un hommage rendu au bibliothécaire de la ville, décédé il y a une semaine. Il y a une photo de cet homme que les investigateurs pourront reconnaître comme étant le vagabond.

Vous êtes libre de gérer comme bon vous semble la suite des événements liés au vagabond

## Une meute de chiens affamés

---

C'est en milieu de matinée que la classe primaire de la ville sort de l'école pour se rendre à la bibliothèque. Les investigateurs qui se trouvent non loin de là, seront victimes d'une scène effroyable (à vous de vous arranger pour qu'ils soient sur place). Une meute de chiens déboulant dans un vacarme assourdissant d'aboiement, se précipite sur les enfants. Des hurlements terrifiants s'élèvent du petit groupe annonçant le début d'un épouvantable carnage. Faites effectuer un jet de SAN à vos investigateurs. En cas de réussite, une perte de un point, sinon, 1D3.

Avant même qu'ils aient pu reprendre leurs esprits, ils voient débarquer une camionnette de laquelle surgissent cinq hommes en noir armés de mitraillettes Thompson. Ceux-

ci tirent sans réfléchir sur les chiens. Ces derniers s'effondrent, puis se relèvent péniblement, s'effondrent à nouveau après une nouvelle rafale de tirs, et se relèvent encore. Il faudra plusieurs tentatives avant d'en venir à bout. Un jet d'INTx4 réussi fera remarquer aux investigateurs qu'une seule balle suffirait normalement à tuer un chien...

Une fois le groupe de molosses décimés, les hommes entassent les corps des chiens dans la camionnette et quittent les lieux aussi vite qu'ils sont arrivés. C'est un spectacle de désolation et d'horreur qui s'offre aux investigateurs. Plusieurs corps sans vie jonchent la rue, horriblement mutilés. Les enfants vivants hurlent de terreur, certains sont gravement blessés. Il y a du sang partout. Grâce à un jet de TOC réussi, les investigateurs trouveront une boîte d'allumettes là où se trouvait la camionnette. Ils pourront lire inscrit dessus en lettres d'or « GROANING Island Casino ».

## L'enquête en ville

---

A ce stade du scénario, les investigateurs se doutent qu'il se passe de drôles de choses sur l'île. En effet, ils devraient avoir déjà été confrontés à un « mort » ou à d'autres événements étranges si vous avez décidé de jouer les chapitres optionnels.

## La poissonnerie CARTER

---

Si les investigateurs se rendent à la poissonnerie CARTER, ils rencontreront Howard CARTER en train de vider des poissons (ils ne pourront pas le trouver avant 9h30 en raison de ses livraisons). S'ils le questionnent, celui-ci répondra le même discours qu'à l'hôtel, à savoir :

*« J'ai fait un malaise hier soir, mais maintenant tout va bien. Je n'ai aucun souvenir de ce qui s'est passé ensuite, je me suis simplement réveillé ce matin (le lendemain de l'arrivée des investigateurs) dans mon lit avec une forte migraine »*

Madame CARTER se trouve elle aussi dans la poissonnerie. Si les investigateurs interrogent son mari, cette dernière arrêtera de travailler et lancera un regard inquiet vers son mari. Interrogée, elle confirmera la version de son mari.

Néanmoins, si les investigateurs ont l'idée de revenir la questionner un moment où elle est seule, et s'ils savent se montrer très convaincants (un jet de Persuasion réussi), elle leur racontera ceci :

*« Il était 20h00, nous venions de finir de dîner et mon mari avait un peu bu comme à son habitude... Soudain, il a semblé suffoquer et a mis sa main sur sa poitrine en haletant violemment. Puis il s'est effondré, mort... J'ai appelé notre médecin de famille qui m'a confirmé son décès. Les pompes funèbres l'ont ensuite emmené. Atterrée, je n'ai pas pu dormir et suis restée dans ma cuisine toute la nuit. C'est vers 5h00 du matin que j'ai entendu une voiture s'arrêter devant chez nous. Quelqu'un a frappé et quand j'ai ouvert, deux hommes se sont présentés, portant mon mari sur une civière. Je ne comprenais pas pourquoi on me le ramenait mais ces hommes m'ont expliqué qu'il était vivant ! Ensuite ils m'ont donné une grosse somme d'argent (10.000 \$ si les investigateurs le demandent) en me disant que c'était en échange du traitement expérimental qu'ils avaient administré à mon mari qui était seulement dans un profond coma*

*d'après eux. Ils m'ont également parlé d'effets secondaires, mais j'ai pas tout compris car ils utilisaient des termes médicaux... Ensuite ils l'ont mis dans notre lit et quand il s'est réveillé ce matin, il ne se souvenait de rien. Je n'ai rien dit pour ne pas l'inquiéter... »*

Mme CARTER paraît bouleversée et ne peut retenir ses larmes. Elle ne sera pas capable d'en dire plus

Si jamais les investigateurs trouvent un moyen d'examiner de plus près Howard CARTER associé à la réussite d'un jet de TOC, ils découvriront la trace d'une injection sur le haut de sa nuque.

## Le médecin de famille

Le Docteur Samuel BROWN a son cabinet en ville. Ses appartements se trouvent à l'étage au-dessus. Il vit seul. Les consultations à son cabinet ont été annulées dès vendredi matin, 9h00, après qu'il ait aperçu Howard CARTER en train de faire ses livraisons de poisson et que ce dernier l'ait salué, alors qu'il l'avait déclaré mort la veille au soir... Il se terre dans son cabinet en essayant de trouver une explication quelconque tout en lisant et relisant le certificat de décès qu'il a rédigé et n'a pas encore eu le temps d'envoyer à la mairie.

Si les investigateurs sonnent, il n'ouvrira pas car il est terrifié et ceci malgré leur insistance.

Au moment où ils se décident à abandonner et à s'en aller, une vieille dame s'approche d'eux. Elle se dirige vers la porte du cabinet, qu'elle ouvre avec son trousseau de clés en marmonnant que ce n'est pas normal qu'elle soit fermée. Les investigateurs pourront apprendre qu'elle est la femme de ménage du médecin. Ils pourront user de ruse pour pouvoir entrer dans le cabinet. Au besoin, faites tirer des jets de Baratin ou de Persuasion. Quand elle entre, elle se dirige vers les appartements à l'étage

Ils découvriront un homme d'une cinquantaine d'années, rondouillard, le crâne dégarni, prostré à son bureau. Il semble parler tout seul en se tenant la tête entre les mains. Un jet de Médecine réussi permettra aux investigateurs de voir que cette personne a subi un choc émotionnel important qui est entrain de lui faire perdre la raison.

S'ils l'interrogent, ils devront le faire avec beaucoup de tact (jet de Psychologie réussi). Ils pourront alors apprendre qu'il était effectivement présent vers 20h10 chez Howard CARTER. Au moment où les investigateurs cherchent à en savoir plus, un petit bruit sec se fait entendre dans la pièce et le médecin s'effondre, le crâne transpercé par une balle d'un automatique 45 muni d'un silencieux. Les investigateurs en se retournant médusés, verront deux hommes habillés de noir pointant leurs armes sur eux. Après s'être assuré que les investigateurs ont posé leurs armes sur le sol, ils s'en iront en les ayant préalablement prévenus de se mêler de leurs affaires... Dehors, un véhicule attend les deux hommes et démarre en trombe sans même attendre qu'ils referment les portières. Toute poursuite, si poursuite il y a, sera un échec. Néanmoins, les investigateurs pourront remarquer un détail concernant la voiture : la peinture de l'aile arrière est écaillée suite à une manœuvre malheureuse au cours de leur départ précipité...

Le docteur BROWN se vide de son sang sur ce qui semble être le certificat de décès d'Howard CARTER. Celui-ci est bien daté du 12 avril 1923 à 20h10.

Les investigateurs n'ont pas trop intérêt à s'attarder dans les parages car la femme de ménage ne devrait pas

tarder à redescendre. Si c'est le cas, elle donnera l'alerte et les investigateurs seront arrêtés pour meurtre. S'ils s'enfuient avant qu'elle ne redescende, les choses se passeront différemment, car elle perdra la raison en apercevant la cervelle de son patron éparpillée sur les murs. Elle ne sera alors plus en mesure d'identifier les investigateurs.

Si ceux-ci sont tout de même arrêtés, une brève enquête et leurs témoignages suffiront à les innocenter, pour le moment...

## Le commissariat de police

C'est un petit bâtiment proche de l'hôpital. Il est dirigé par l'inspecteur Bill CROSBY. Cinq policiers travaillent à temps plein dans le commissariat et, chose étonnante, il n'y a plus depuis quelques années, de service coroner, ceci, dû à la proximité de la morgue de l'hôpital qui compte un médecin légiste délégué au commissariat, le docteur BOURGIN.

### Bill CROSBY, Inspecteur (46 ans)

C'est un homme assez petit, et surtout très bedonnant. Son teint rougeaud indique qu'il ne boit pas que de l'eau... Une barbe assez fournie lui mange le bas de son visage. Son alcoolisme ne l'empêche pas d'être très persévérant et très efficace. Les investigateurs n'ont pas intérêt à lui causer des ennuis car ce dernier risquerait de se retrouver fréquemment sur leur route. Sa détermination le rend capable d'aller très loin...

FOR 13	CON 14	TAI 10	INT 12	POU 11
DEX 11	APP 11	EDU 14	SAN 65	PV 12

Bonus aux Dommages: aucun

Compétences: Baratin 55%, Conduire Auto 50% Crédit 30%, Droit 70%, Ecouter 45%, Esquiver 37%, Persuasion 55% Se Cacher 25%, Serrurerie 43%, Suivre une piste 50%, TOC 75%, Arme de poing 60% Fusil de chasse 50%.

Equipement: costume, chapeau feutre, plaque de police, Voiture de fonction (Ford A), Revolver calibre 38, Fusil à pompe calibre 12 (dans la voiture), 2 paires de menottes, un petit canif.

Si les investigateurs viennent au commissariat pour voir un cadavre, ils seront donc redirigés vers l'hôpital.

Dans le cadre de l'affaire du docteur BROWN, l'enquête sera rapidement menée : il semble évident que les investigateurs sont hors de cause, soit parce qu'ils n'ont pas été arrêtés, soit parce qu'il n'y a aucune preuve contre eux. Néanmoins, l'inspecteur CROSBY leur fait comprendre qu'ils ont plutôt intérêt à se tenir à carreau jusqu'à leur départ. Cependant, la présence d'un policier dans le groupe changera complètement la donne, les investigateurs pouvant être alors considérés comme partie prenante de l'enquête.

S'ils se renseignent sur des incidents non élucidés de l'île, ils pourront s'adresser à l'inspecteur ou aux policiers en charge des enquêtes. Ceux-ci les dirigeront sur les archives du commissariat sur un jet de Persuasion (+40% s'il y a un policier ou inspecteur dans le groupe) réussi. Aux archives, ils ne trouveront rien de vraiment surprenant, mis à part un détail qui pourrait les intéresser : le rapport de police concernant l'arrestation de l'assassin de Mme GROANING. Aide de jeu n°4

Si les investigateurs racontent à l'inspecteur les choses bizarres qu'ils apprendront au cours de leur enquête, ce dernier ouvrira un dossier sans grande motivation. Le manque de preuves ne tardera pas à boucler l'affaire.

## Island Gazette

---

La gazette de l'île est un petit local logé au rez-de-chaussée d'un bâtiment proche de la bibliothèque. Elle est composée d'une pièce comprenant trois bureaux : celui du rédacteur en chef, Monsieur Jess Mac Caffrey également journaliste, un autre journaliste et une secrétaire, d'une imprimerie et d'un sous sol abritant les archives de la gazette. Dans la journée, il y a peu de chances que les investigateurs rencontrent les journalistes, mais ils pourront sans problème faire la connaissance de la secrétaire, Mademoiselle Peggy SWANSONN. Cette dernière est une vieille fille revêche. Si la gazette tourne aussi bien, c'est grâce à son caractère bien trempé et sa poigne de fer.

Si les investigateurs veulent consulter les archives, ils devront d'abord en référer à Mademoiselle SWANSONN par un jet d'APPx3 pour les hommes et/ou Baratin/Persuasion. Après une longue litanie de consignes strictes à respecter dans la salle, ils pourront faire tranquillement leurs recherches parmi les archives. Un jet de Bibliothèque, correspondant à 2h00 de recherche, leur permettra de trouver des articles en lien avec leur enquête. Il y a :

- § Deux articles concernant la famille GROANING, l'un sur l'enlèvement et la mort de la femme et des deux enfants de Rudy, et un deuxième sur la condamnation du tueur (aide de jeu n°5).
- § Un article sur la disparition de deux scientifiques de Boston (aide de jeu n°6).
- § Un numéro spécial + une longue série d'articles concernant l'enfoncement de l'île (résumé succinct dans l'aide de jeu n° 7).
- § Un article sur le retour de personnes disparues que des passants auraient aperçus (aide de jeu n°8)
- § Une rumeur de bruits bizarres (aide de jeu n° 9).

## Les pompes funèbres

---

Le bâtiment des pompes funèbres est étonnamment luxueux. Il laisse à penser que c'est une activité particulièrement florissante. La façade est entièrement en marbre. Un grand escalier mène à un porche soutenu par des piliers et décoré par de magnifiques jardinières de fleurs et des statues. Il fait bon d'être croque-mort sur GROANING Island ! Deux voitures noires sont garées devant. L'une d'elle est la voiture que les investigateurs ont aperçue sur le port.

L'affaire est tenue par deux frères : Max et John POWEL. Ils n'ont aucun employé.

Dès leur entrée, on leur montrera un catalogue de cercueil et de pierres tombales. S'ils parviennent à visiter les lieux sur un jet de Persuasion, ils ne verront aucun « client ».

Questionnés à propos de M. CARTER, les deux frères évoqueront vaguement une erreur médicale, l'homme se serait réveillé dans la voiture... Suite à un jet de Persuasion - 30 %, (ou menaces...) ils admettront que quelqu'un est passé, a injecté un produit à l'aide d'une seringue dans le cou de M. CARTER, et est reparti avec le corps installé sur une civière portée par deux hommes en noir. En échange du manque à gagner, ils ont reçu une prime de 10.000 \$. Les investigateurs

pourraient alors faire le lien avec cette somme d'argent et le luxe des lieux. Si les investigateurs demandent s'ils connaissent l'homme, les POWEL assureront ne l'avoir jamais vu auparavant. Un jet de Psychologie réussi révélera qu'ils mentent, en effet ils savent qu'il s'agit d'un scientifique travaillant pour les services de Rudy GROANING.

## La bibliothèque

---

La bibliothèque est un imposant bâtiment se trouvant au centre de la ville. La bibliothèque est dirigée depuis peu par Arvey JONES, en remplacement de M. HOPKINS. Les rayonnages sont repartis entre la pièce principale au rez-de-chaussée et la mezzanine. Sur cette dernière se trouvent les livres anciens et rares.

M. JONES, renseignera les investigateurs et pourra éventuellement les aider dans leur recherche. Un jet de Bibliothèque, correspondant à 2 heures de recherche, permettra de trouver les éléments suivants :

- § Plans de la mine, avec accès (aide de jeu N°10)
- § Plan de la ville pré et post enfoncement (aide de jeu N°11)
- § Une description de la catastrophe (aide de jeu N°7)

Grâce à suffisamment de persuasion (jet de Persuasion réussi), les investigateurs pourront avoir accès à des livres en rapport avec l'occultisme mais aucun avec le mythe de Cthulhu.

Si les investigateurs décident de comparer les plans des mines à celui de l'île, afin de connaître l'emplacement des points d'entrée ou autre chose, accordez leur un jet sous INTx4 et, en cas de réussite, donnez leur l'aide de jeu N°11bis.

## La famille HELLER

---

Suite aux découvertes que les investigateurs auront pu faire ; articles de journaux et archives de police ; les investigateurs seront sans doute amenés à vouloir rencontrer la veuve HELLER.

S'ils se rendent à l'adresse du 17 Church St, d'après le rapport de police, ils rencontreront M. HELLINGTON. Ils apprendront de ce dernier que la famille HELLER n'habite plus là depuis plusieurs années et qu'elle a déménagé dans un petit hameau à l'ouest de l'île. (Voir chapitre « un petit tour sur l'île »)

S'ils ne se rendent pas au 17 Church St, ils auront 25% de chance d'apprendre où les HELLER habitent en se renseignant en ville, ou plus simplement, ils pourront se renseigner auprès du service postal.

## L'église

---

C'est l'église du révérend DWIGHT. C'est un imposant bâtiment de briques noircies par les années. L'office a lieu chaque soir à 18h00 et le dimanche matin. Le révérend DWIGHT est un homme d'une cinquantaine d'années, grand, mince, soigné. Il accueillera avec bienveillance toute personne pénétrant dans son église.

Les investigateurs pourraient être amenés à lui poser certaines questions sur le cimetière, les enterrements récents, etc.... En usant de beaucoup de Persuasion, ils pourront apprendre que le pasteur a déjà entendu parler de disparitions mystérieuses, de retours de personnes soit disant

décédées au cours de confession. Il ne donnera pas de nom, secret oblige.

## La mairie

---

C'est un grand bâtiment de pierres blanches à proximité de la bibliothèque. Les investigateurs pourront consulter les registres d'état civil. Grâce à un jet de Bibliothèque, ils apprendront qu'il y a eu 2000 morts au cours de l'enfoncement de l'île, tous résidant près de la côte.

Grâce à un jet de Bibliothèque, combiné à un jet de Chance réussi, les investigateurs tomberont sur des fiches quelque peu étranges : en effet, la date du décès a été barrée. Le trait est au crayon gris, et a l'air quelque peu hésitant. Voici quelques noms :

- § Vivian CHASE, DCD le 14 février 1920, toujours vivante.
- § Adrian GOMARY, DCD le 31 mai 1919, toujours vivant.
- § Marc BURN, DCD le 25 novembre 1919, toujours vivant.
- § Alicia LOXLEY, DCD le 11 décembre 1918, toujours vivante

*Afin de faciliter l'enquête et d'éviter que les investigateurs ne s'éparpillent, vous considérerez que ces personnes n'habitent plus l'île. Les investigateurs pourront l'apprendre d'une façon ou d'une autre. Ils ne réussiront tout de même pas à savoir où ces gens habitent maintenant.*

## Le cimetière

---

Le cimetière se trouve un peu en retrait de la ville, au Nord-Est.

Les investigateurs, à la recherche du caveau des GROANING resteront sur leur faim car il ne se trouve pas sur place. S'ils se montrent suffisamment sympathiques avec le gardien, du cimetière, ils apprendront que les tombes se trouvent dans la propriété familiale.

S'ils recherchent les « noms barrés » de la mairie, ils ne trouveront pas de tombe non plus.

Ils découvriront un grand mémorial dédié aux nombreux habitants (2108) disparus lors de l'inondation.

S'ils sont très soupçonneux et qu'ils s'intéressent au contenu de la tombe de M. HOPKINS (voir chapitre « le vagabond »), ils découvriront que cette dernière est vide. Attention tout de même, le gardien est toujours présent le jour et loge dans une maison accolée au cimetière.

Un jet d'INTX3 permettra aux investigateurs qui se trouvent dans le cimetière de remarquer que les tombes datant de moins de cinq ans sont édifiées avec des matériaux de meilleure qualité que les autres (marbre, dorure...).

*Note au gardien : ceci est dû à l'argent reversé aux familles des morts lorsque ces derniers ont été utilisés pour les expériences de GROANING. Ces tombes sont bien entendu vides ou remplies de sable.*

## Rumeurs collectées en ville

---

Voici ci-après les rumeurs que les investigateurs pourront récolter en ville (bars, marché, port, etc...). Elles sont toutes vraies. Ce sera au gardien de déterminer la façon dont les investigateurs apprendront ces renseignements (jet de baratin, persuasion, psychologie...)

- § Retour de gens disparus, pâles, étranges, le regard fixe.
- § Lumière dans le phare alors que celui-ci n'est plus en état de marche depuis l'enfoncement de l'île.
- § Personnes aux silhouettes voûtées errant dans les rues la nuit, à la démarche saccadée, poussant des grognements sinistres.
- § Il paraîtrait que certaines tombes fraîches seraient vides au cimetière.
- § Il y a un monstre dans le trou du diable.
- § Certaines familles de personnes décédées seraient devenues très riches.
- § Certaines personnes déclarées mortes seraient revenues chez elle le lendemain, comme miraculées.

---

## Un petit tour sur l'île

---

L'île possède un petit réseau routier en assez bon état qui peut être aisément emprunté en voiture. Les investigateurs pourront facilement louer un véhicule (voiture, vélo) en ville afin de pouvoir poursuivre leur enquête.

## La famille HELLER

---

Sur place, les investigateurs s'apercevront que le hameau ne comprend pas plus d'une dizaine de maison. Ils seront reçus avec circonspection et méfiance par Mme HELLER. Voici ce qu'elle pourra raconter aux investigateurs si ces derniers sont suffisamment diplomates et s'ils posent les bonnes questions. Le gardien pourra faire effectuer des jets de Baratin, Persuasion, voire Psychologie.

*« Mon mari était le comptable de M. GROANING. Il était très mal payé, et souvent traité comme un chien... Je sais qu'il ne supportait plus de vivre ainsi. Je pense que ce jour là il a perdu la raison... Vous savez, c'était un bon mari, et un bon père. Il nous manque... Après ça, nous avons dû nous exiler loin de la ville car nous n'étions plus les bienvenus là-bas. Je n'ai pas pu me résoudre à quitter l'île, car mes racines sont ici... »*

Elle ne connaît pas les circonstances exactes de la mort de son mari. Elle ne semble pas très bien comprendre comment il a pu arriver à une telle extrémité.

A la fin de cet entretien, au moment où les investigateurs prennent congé, le fils HELLER fait son entrée. C'est un jeune homme d'environ dix-huit ans, un jet d'INTx1, permettra aux investigateurs de se souvenir qu'ils l'ont déjà aperçu le soir de leur arrivée. Il était assis sur une bite d'amarrage sur le port en train de regarder avec intérêt la scène des pompes funèbres. Questionné à ce sujet, il se répondra qu'il se baladait simplement.

*Vous devrez rester vague avec ce personnage car les investigateurs seront amenés à le rencontrer à nouveau dans le scénario.*

## Le trou du diable

---

Avant le tremblement de terre, c'était une grande fissure dans une paroi des falaises, à côté d'un petit port habité par une cinquantaine d'habitants, tous de familles de pêcheurs. On pouvait pénétrer dans la grotte jusqu'à un certain point, à l'aide d'une petite corniche qui s'arrêtait

rapidement. Au-delà, cette dernière semblait encore très profonde.

A présent, le petit port est englouti et la grotte en partie submergée. Seul le haut de la fissure reste apparent sur environ deux mètres. A première vue, on ne peut pas y pénétrer. De plus, à cet endroit de l'île, les courants sont très violents, et toute tentative relèverait du suicide.

A proximité de la falaise, il y a un village habité en partie par des ouvriers de la mine. Le reste est abandonné, mais suffisamment en bon état pour accueillir les invités de Rudy GROANING. Certaines maisons ont même été rénovées à cette occasion. C'est de ces villageois que viennent les rumeurs... Certains racontent qu'ils entendent des bruits étranges provenant du trou du diable. Au début, ils les attribuaient au vent s'engouffrant dans la fissure, mais ces bruits persistaient également par beau temps. En fait, ils sont tous persuadés à présent qu'un animal vit dans ce qui reste de la grotte, certains parlent même d'un poulpe géant prisonnier de la fissure depuis le tremblement de terre... En tout cas, personne ne croit aux hypothèses avancées par des scientifiques concernant des bruits de ressac de l'eau. Rien n'a pu être prouvé à ce jour, mais les mineurs ont bien vu juste, car il s'agit en effet d'un calmar géant.

Un passage méconnu des mines mène à une plate-forme surplombant l'intérieur de la grotte. C'est là que viennent les assistants de Rudy GROANING pour se débarrasser de leurs expériences malheureuses. Le poulpe confiné là depuis plusieurs années apprécie le changement dans son régime alimentaire...

Si les investigateurs posent des questions aux villageois, ils apprendront que les bruits viennent soit de la fissure en bord de mer, soit du haut de la falaise. Il existe en effet une petite ouverture dans le sol, trop étroite pour s'y engouffrer, mais suffisamment grande pour que s'en échappe des odeurs pestilentielles de charognes pour qui aura la mauvaise idée d'approcher son nez de trop près !

Une description de l'intérieur de la grotte se trouve dans le chapitre concernant la mine.

## Le phare englouti de West Point

A proximité du château, se dresse ce qui reste du phare de West Point. A l'époque, haut de 10 mètres, seuls 5 émergent encore. Il y a quelques années il servait non seulement de repère aux bateaux de plaisance et de pêche, mais également aux bateaux cargos qui venaient charger les lingots d'or. Il existait un tunnel reliant les mines au port qui servait à les acheminer. Il y avait donc une sortie sur le port mais le tunnel continuait en direction du phare. Ce tunnel servait les jours de grosses tempêtes à aller et venir librement. La petite route qui y menait, s'arrête net dans l'eau. On ne peut s'en approcher en apparence qu'à la nage ou par bateau.

A marée haute (et seulement à marée haute) une petite échelle métallique est accessible aux nageurs et permet de monter jusqu'au sommet du phare. En haut, une ouverture permet de pénétrer dans l'édifice. Dans le dôme de verre, les investigateurs pourront se rendre compte que quelqu'un est régulièrement venu là. Un petit bureau a été aménagé. Sur celui-ci, une dizaine de bougies, un cadre contenant 3 coupures de presses, une photo de Mr HELLER ainsi que diverses notes griffonnées concernant les mines, le château GROANING (rien d'intéressant à ce stade de l'enquête).

Les articles de journaux parlent du décès accidentel de deux employés de GROANING, emportés par une vague alors qu'ils tentaient de rejoindre le phare. Le troisième parle du projet de Mr GROANING de faire construire un tunnel reliant le phare avec la mine toute proche, le chantier commençant le 24 mai 1912.

## L'ancienne mine GROANING

La mine GROANING a commencé son exploitation il y a une centaine d'années. Elle traverse une partie de l'île, des environs du trou du diable, au manoir GROANING. C'est un immense réseau de tunnels maintenant désaffecté car la mine est épuisée. Les tunnels les plus anciens sont effondrés et personne, mis à part peut-être quelques très vieux ouvriers, ne connaît la totalité du réseau. On peut se procurer le plan à la bibliothèque et grâce à un jet d'INTx2, ils pourront remarquer que l'une des galeries passe très près du trou du diable lui-même. Ils remarqueront aussi grâce au même jet, que la sortie se trouve dans la zone du phare de West Point.

Visiter les mines est très dangereux en raison de l'obscurité, des risques d'éboulement et de la possibilité de se perdre. Toutefois, les intrépides investigateurs auront peut-être l'idée de les utiliser pour se rendre au trou du diable ou au manoir et à West Point.

S'ils s'y rendent, il y a 5% de risque par Tour de jeu qu'il y ait des éboulements (dommages variables) dans les galeries secondaires. Les galeries principales ne présentent, elles, pas de risque particulier.

### Accéder au trou du diable

Une fois qu'ils auront repéré sur la carte la galerie qui mène au trou du diable, ils devront encore réussir un jet d'INTx2 pour réussir à s'y rendre. Aux abords de la grotte, il n'est plus difficile de trouver l'accès tant l'odeur de pourriture est importante...

Le trou du diable est une immense grotte en partie immergée. On peut remarquer au plafond, assez haut, la petite fissure qui donne sur l'extérieur (voir chapitre « Le trou du diable »). Le tunnel débouche sur un petit balcon naturel donnant sur l'étendue d'eau. La lumière de l'extérieur passe à la fois par la petite fissure et par l'ouverture dans l'eau, plongeant les lieux dans une mystérieuse luminosité.

En fonction du moment où les investigateurs visitent la grotte, il se peut que quelques cadavres flottent entre deux eaux (voir chapitre « Evènements ») nécessitant la réussite d'un jet de SAN afin d'en éviter la perte d'un point. De plus, la présence dans la grotte nécessite la réussite d'un jet de CONx4 sous peine d'être pris de fortes nausées.

Le tremblement de terre de 1916 a ouvert une faille dans le fond des eaux à cet endroit. C'est pour cette raison qu'il est pratiquement impossible d'y sonder les profondeurs...

De temps à autre, l'habitant des lieux revient attraper la nourriture qu'on lui jette. Au moment où les investigateurs sont là, il y a 1% de chance pour que le calamar géant sorte de ses abysses et vienne se nourrir (peut-être d'eux)...

En repartant, les investigateurs pourront remarquer des rails à proximité de la grotte qui s'enfoncent dans les profondeurs ténébreuses du tunnel. Sur un jet d'INTx3, ils pourront s'apercevoir que ces derniers présentent des signes d'utilisation fréquente (pas de rouille ni de poussière, traces de pas, etc.). S'ils choisissent de les longer pour voir où ils mènent, ils se heurteront à un réseau de galeries important



aux nombreuses intersections. A chaque intersection, il y en a une dizaine, faire un jet d'INTx3. Considérez qu'à partir de trois jets consécutifs manqués, les investigateurs sont complètement perdus. S'ils arrivent au bout reportez vous au chapitre suivant.

### **En direction du château GROANING**

Rudy GROANING mène ses expériences sous son château, dans un laboratoire secret relié au réseau de galeries de la mine. Afin d'éviter toute rencontre fortuite, il a fait condamner la plupart des galeries de la zone. Les investigateurs ayant tout de même réussi à parvenir jusque là, pourront être alertés de la présence de deux gardiens par leur discussion.

En fonction du moment où les investigateurs approcheront des lieux, il se peut qu'ils arrivent à intercepter des informations cruciales sur la suite des « festivités ».

S'ils persistent à visiter les lieux, reportez vous au chapitre « L'ancre de l'abomination ».

### **Le phare de West Point**

Accéder au phare de West Point par les mines n'est pas une mince affaire. Il faudra aux investigateurs un jet d'INTx2 pour réussir à repérer un chemin praticable sur les plans de la mine. Ensuite, il faudra pratiquement traverser le laboratoire (sans être repéré) pour accéder à la galerie qui mène au passage vers le phare.

Ce passage est maintenant immergé et il faudra

parcourir pas moins de 30 mètres en apnée pour ressortir de l'autre côté, dans le phare. Cependant, les investigateurs remarqueront l'étrange présence d'une main courante tout au long du tunnel, ce qui leur facilitera énormément la tâche. Malgré cela, un jet de CONx3 devra être réussi pour ressortir indemne de ce périple. Dans le cas contraire, reportez-vous aux règles sur la noyade.

### **Première vue de GROANING Island Casino**

---

Si les investigateurs sont pris d'une irrésistible envie de visiter le casino avant la soirée, ils devront emprunter la route de West Point. A leur arrivée, ils s'apercevront que le château est protégé par de hautes grilles de fer forgé avec deux gardiens au portail. L'édifice se situe à une centaine de mètres de là. Il s'agit d'un immense manoir du début 19<sup>ème</sup> siècle, du style néogothique, reflétant l'image d'une fortune probablement colossale.

Si les investigateurs tentent de passer le barrage des gardiens, ils seront gentiment éconduits. En effet, ils ont reçu comme consigne de ne laisser entrer que les invités logés à demeure, les préparatifs de la soirée ne laissant guère de temps aux visites. Toute insistance déplacée se soldera par un refus ferme, et des regards étonnés devant une telle marque d'impolitesse venant d'invités supposés être « de marque ».

Ils pourront tout de même apercevoir de là où ils sont les allers et venues incessantes des employés laissant deviner une réelle effervescence.

Ils devront donc rebrousser chemin et resteront sur leur faim.

---

## Evènements

---

Ce chapitre détaille les événements qui vont se dérouler en parallèle avec l'enquête des investigateurs. Ceux-ci peuvent déjà être décrits précédemment, d'autres ne le sont pas et ne serviront qu'à étayer l'enquête. Vous devrez utiliser les informations décrites ci-après si vous voulez que les investigateurs récoltent d'autres informations

---

### Jeudi 12 avril

---

#### La soirée, la nuit

Les investigateurs débarquent du bateau. Martin HELLER (le fils) s'intéresse fortement au décès de Howard CARTER et surtout à l'entreprise de pompes funèbres. Il l'a soupçonné d'être en lien avec GROANING pour différentes affaires louches. Il n'est néanmoins pas en mesure de soupçonner quoi que ce soit sur les travaux de Rudy GROANING.

Aux pompes funèbres, l'un des sbires de GROANING vient injecter le sérum au « cadavre ». Contre une forte somme d'argent, il repart avec le corps et achète le silence des deux frères POWEL. Vers 5 h du matin, CARTER est ramené chez lui « réanimé » et sa famille touche également une forte somme d'argent en échange de leur discrétion.

Au milieu du réseau de la mine, un homme erre hagard et cherche la sortie des souterrains. Il s'agit du bibliothécaire que les investigateurs rencontreront le lendemain. Il rejoindra le bourg au levé du soleil...

---

### Vendredi 13 avril

---

#### Le matin

Au petit-déjeuner les investigateurs tombent nez à nez avec quelqu'un qu'ils ont vu mort la veille. Il s'agit d'Howard CARTER.

Rudy GROANING reçoit un appel du docteur BROWN affolé qui semble perdre la raison. Afin de régler définitivement ce problème, il décide de le faire abattre par ses hommes. Hélas, ses derniers occupés à régler le problème des chiens (voir ci-après) ne pourront régler le cas BROWN qu'au moment où les investigateurs s'y trouveront aussi.

Au cours de la matinée, une dispute entre deux employés de GROANING entraîne malencontreusement la libération d'une meute de chiens ayant servi de cobayes. Devant leur soudaine liberté, les chiens effectuent un premier carnage au milieu des employés avant de fuir vers la ville où ils s'attaqueront à des enfants avant d'être abattus par les hommes de main du milliardaire. Leur carcasse seront immédiatement jetées au trou du diable afin d'effacer toute preuve des travaux diaboliques de GROANING.

Terré dans une ruelle sombre, affamé, Charles HOPKINS, repère un groupe d'individus et tente

désespérément de trouver de l'argent pour manger. S'il parvient à ses fins, il s'achètera de quoi se sustenter avant d'aller se cacher dans une maison abandonnée en bordure de côte.

Rudy GROANING se rend à la bibliothèque. Il désire étudier un livre occulte afin d'améliorer le poison qu'il utilisera samedi. Les investigateurs pourraient s'y trouver à ce moment.

#### L'après-midi

L'enquête sur le meurtre du médecin débute, et les investigateurs pourraient très bien y être aux premières loges, dans le banc des accusés. Au nord de l'île, dans une grange



abandonnée, les tueurs s'occupent de repeindre la voiture dans laquelle ils ont été repérés (souvenez-vous de l'aile arrière). Ensuite, ils iront vider quelques verres chez leurs amis, les frères POWEL. Vous modifieriez le chapitre sur les pompes funèbres en fonction de leur présence ou non au moment où les investigateurs y seront.

#### Le soir

Rudy GROANING teste son poison sur certains employés indésirables et se réjouit de son effroyable efficacité. Désormais il ne lui reste plus qu'à patienter 24 heures pour se procurer l'ingrédient ultime de son élixir.

---

### Samedi 14 avril

---

#### Matin

Les corps des employés sont jetés dans le trou du diable. Les investigateurs pourraient très bien s'y trouver.

La voiture (voir plus haut) est sortie de la grange et ramenée au manoir GROANING. Les hommes de main profitent de cela pour passer acheter des cigarettes au bourg. Ils pourront être reconnus par l'un des investigateurs si besoin.

#### L'après-midi

Vers 15h, les investigateurs sont contactés par le fils HELLER, voir chapitre ci-après.

---

## Un allié de taille

---

Vers 15h, peu importe où ils se trouvent, les investigateurs sont accostés par Martin HELLER. Celui-ci a l'air très fatigué et quelque peu effrayé. A ce stade de l'aventure, les investigateurs devraient commencer à avoir des

soupçons sur les activités de Rudy GROANING. Martin HELLER se sentant observé, et ayant peu d'être débordé par les événements vient demander de l'aide aux investigateurs.

Suivant ce que savent déjà les investigateurs, voici les renseignements que Martin HELLER pourrait leur fournir : en enquêtant sur le geste criminel de son père, il a appris des secrets qui le dépassent :

- § Il connaît l'existence du laboratoire sous le château
- § Il sait que toutes les histoires qu'on peut entendre sur les zombies sont vraies car il en a vus dans le laboratoire.
- § Il a également vu des scientifiques travailler sur des produits dans ce laboratoire. Il a entendu une conversation entre Rudy GROANING et les scientifiques évoquant la soirée d'inauguration, un poison, une hormone, et sa famille...
- § Il sait que quelque chose va se passer mais il ignore ce que c'est pour le moment.
- § Il leur annonce qu'il s'est fait engager comme serveur pour la soirée et qu'ainsi il sera plus libre d'enquêter sur place. Ayant entendu parler d'un poison, il leur demande de n'accepter que les mets qu'il leur présentera lors de la soirée, de peur que le reste soit contaminé.

## L'antre de l'abomination

Sous le château, GROANING a fait construire son laboratoire secret. Celui-ci se trouve dans le reste de la mine. On y accède directement à partir du château, par l'entrée se situant près du phare de West Point ou par les mines (voir chapitres précédents).

A partir du château, un long escalier à colimaçon directement taillé dans la roche descend de plusieurs dizaines de mètres et débouche à proximité du laboratoire (voir plan en annexes)

## Le laboratoire

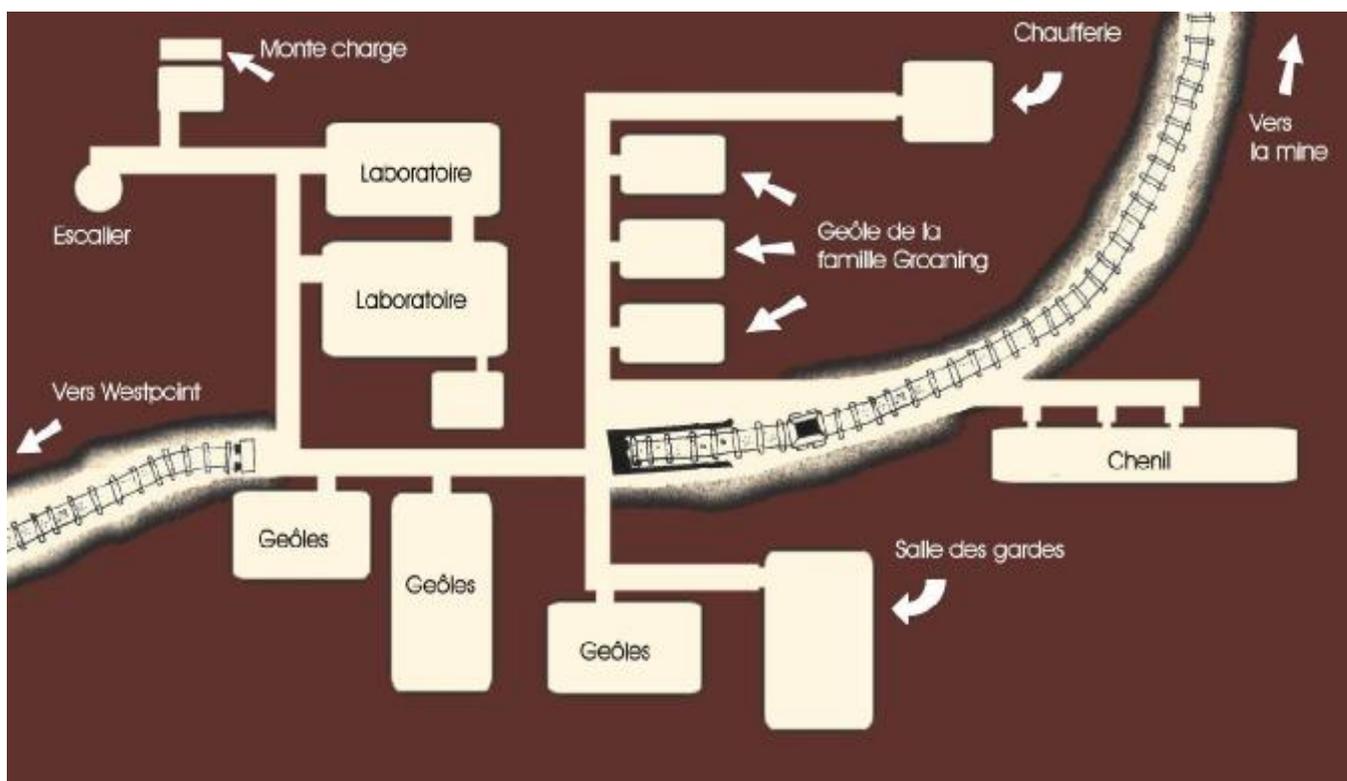
C'est ici, que les scientifiques font leurs expériences et pratiquent leurs réanimations. Des paillasses sont disposées tout le long de la pièce et sont encombrées de pipettes, éprouvette, flacons remplis de divers produits, tubes à essais, etc. En son centre sont disposées deux tables métalliques ressemblant à celles utilisées dans les morgues.

Au cours de la journée, il est quasi certains que les PJs puissent rencontrer les deux scientifiques (voir aide de jeu N°6 et chapitre « l'histoire » en début du scénario) affairés à leurs recherches, aidés par un assistant. Si les investigateurs les rencontrent en ces lieux, ils seront en train de tester la dernière formule de l'élixir de réanimation. Arrangez-vous pour qu'au moment où les investigateurs passent la porte du labo, le cadavre soit en train de se relever de la table. (Jet de SAN 0/1). Celui-ci n'est nullement agressif et ne ressemble en rien à un zombie. On dirait plutôt quelqu'un de très fatigué au teint exsangue. Ceci sera seulement valable en journée.

Les deux scientifiques collaboreront facilement avec les investigateurs car, ils sont « prisonniers » de l'engrenage de la folie de GROANING. Tout leur semblait si facile au départ, alors que maintenant tous ces morts leur donnent des remords quant au bien-fondé de leurs recherches. Ils hésiteront à parler en présence de leur assistant parce qu'ils pensent que celui-ci est là pour les surveiller.

L'assistant quant à lui est tout aussi « atteint » que son patron et convaincu que leurs travaux sauveront l'humanité. S'il remarque que les investigateurs ne sont pas là dans un but pacifique, il donnera l'alerte et s'il se sent directement menacé, prendra un revolver calibre 38 dans un tiroir et n'hésitera pas à s'en servir.

Une fouille efficace du laboratoire permettra de



découvrir : un calibre 38 dans un tiroir (si l'assistant ne l'a pas déjà utilisé), un bon nombre de traités scientifiques sur les hormones humaines, un carnet répertoriant les différentes étapes de leurs recherches (aide de jeu N°12), de nombreux produits chimiques. Une personne compétente en Chimie pourrait utiliser certains de ces produits pour fabriquer un gaz neutralisant type lacrymogène (jet de Chimie réussi). '

Accolée au labo, se trouve une chambre froide dans laquelle sont entreposés les « sujets ». Avant la soirée d'inauguration, il y aura en permanence deux cadavres en attente de réanimation. Après le début de la soirée cette pièce sera vide.

*Note au gardien : Les paragraphes de l'aide de jeu N°12 décrivent les différents stades d'avancement des expériences, un seul cas par stade est décrit mais il est représentatif de tous les autres.*

## Les geôles

Il existe près du laboratoire une vingtaine de cellules pouvant accueillir une personne. Au cours de ses recherches GROANING a remarqué les tendances nécrophages de ses premiers réanimés. Il a donc décidé de les enfermer individuellement afin d'éviter l'hécatombe. Aujourd'hui, les geôles sont pleines de différents spécimens issus de tous les stades de la recherche. Les moins évolués, ceux issus des premières recherches ne sont que de vulgaires zombies. Les derniers, sont quasiment humains et pourraient demander de l'aide aux investigateurs. Ces derniers ne savent pas ce qu'ils font là et aimeraient rentrer chez eux. Etant néanmoins issus de formules imparfaites, ils présentent un réel danger pour les investigateurs. En effet, leurs fonctions cérébrales sont altérées et ils peuvent à tout moment devenir de véritables machines à tuer. S'ils sont libérés, il y aura 60 % de chances pour qu'ils laissent leurs pulsions meurtrières prendre le dessus. Ils se battraient jusqu'à la mort ignorant les blessures (enlever deux points aux dommages), tentant désespérément de dévorer leurs victimes.

### Zombies psychopathes

Ils ressemblent énormément à une personne normale. Ils ne sont pas décomposés, ont des mouvements normaux, peuvent communiquer normalement, mais l'apparence est trompeuse : ils sont complètement détruits psychiquement et peuvent à tout moment « disjoncter » et tuer tout ce qui bouge aux alentours...

FOR 17	CON 17	TAI 12	INT 10	POU 03
DEX 11	APP 11	EDU 10	SAN 00	PV 15

Bonus aux Dommages: 1D4

Armes: Morsure 35%, 1D3+1D4.  
Poings 35%, 1D3+1D4  
Coups de pieds, 1D6+1D4

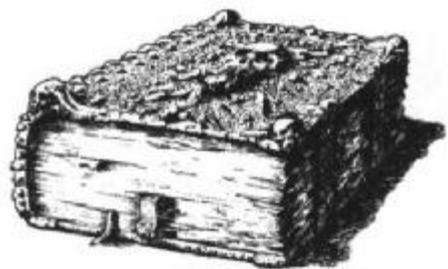
Règles spéciales : Les armes qui emparent causent des dommages normaux à ces créatures, néanmoins leur état de frénésie durant le combat leur fait oublier la douleur. Retirez de ce fait 2 points de dommages à chaque fois.



## Les cellules de la famille GROANING.

Suite au décès de sa famille, GROANING, fou de douleur, a suivi de longues études pour les ramener à la vie. Afin de parvenir à ses fins, il a conservé les corps dans du formol en attendant de trouver la bonne formule. Du temps a passé et il a cru enfin trouver. Il a donc décidé de passer à l'acte, sûr de son succès. Les trois corps étaient alors déjà physiquement altérés. Il attendit avec angoisse la résurrection de sa famille adorée suite aux injections. Mais ce qu'il vit se relever face à lui, n'étaient que des corps animés d'un semblant de vie et totalement dénués d'intelligence et d'humanité. La folie ne fit à ce jour que grandir dans son cerveau, et loin de se décourager, il les enferma et poursuivit ses recherches. Le premier jour, il s'aperçut que ces derniers étaient agressifs entre eux et entreprit de les mettre dans des cellules séparées mais adjacentes.

GROANING les avait initialement aménagées de façon luxueuse et confortable, mais les trois zombies ont tôt fait de tout saccager. Les choses ont par la suite été laissées en l'état. Nul ne pénètre en ces lieux, et sont amoncelées un peu partout toutes sortes d'immondices, excréments, restes de repas...



### Zombies GROANING

Ils sont le fruit des premières expériences de GROANING, qui échoua lamentablement. Leur chair est partiellement altérée et semble pourrissante à certains endroits. Leur comportement relève plus de l'animal que de l'humain. Ils sont totalement dévêtus vivant au milieu de leur excréments et reste de repas. Ils sont légèrement craintifs, mais peuvent d'un seul coup s'attaquer violemment à tout être vivant passant à leur portée.

FOR 14	CON 14	TAI 10	INT 02	POU 03
DEX 11	APP 01	EDU 00	SAN 00	PV 12

Bonus aux Dommages: 1D4

Armes: Morsure 35%, 1D3+1D4.

Poings 35%, 1D3+1D4

Coups de pieds, 1D6+1D4

Règles spéciales : Les armes qui empalent causent des dommages normaux à ces créatures, néanmoins leur état de frénésie durant le combat leur fait oublier la douleur. Retirez de ce fait 2 points de dommages à chaque fois.

### La salle des gardes

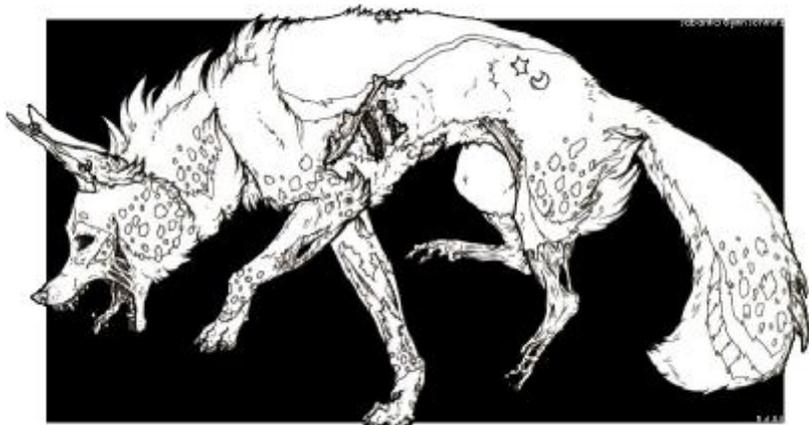
C'est ici que les gardes en faction passent leur temps quand ils doivent surveiller le laboratoire. Leur travail est simple : intervenir en cas de soucis avec une expérience. Ce qui se résume la plupart du temps en l'extermination de l'être réanimé. Ils doivent aussi s'occuper de nourrir les chiens dans le chenil qui n'est pas très éloigné et les 3 membres de la famille GROANING.

C'est une pièce où se trouve une table, des chaises et de quoi cuisiner, un sofa et une bibliothèque ne contenant que de la littérature érotique.

Il y a en permanence 4 gardes en faction dans la zone.

### Chenil

Au cours de leurs expériences, les scientifiques ont testé leurs produits sur les chiens de garde de la propriété. Il en résultat, la naissance d'une chose violente incontrôlable et quasi indestructible. Ils furent gardés pour assurer la sécurité



des lieux, malgré leur totale inaptitude à être dressés. Toutefois, leur obéissance aux ordres simples et la peur qu'ils ont de l'être humain leur ont permis de rester en vie.

Ils sont bien sur dangereux, puisque la faim les plonge dans un état de frénésie incontrôlable qui, leur faisant oublier leur peur, les transforme en de véritables machines à tuer. C'est ce qui ce passa jeudi soir : un garde oublia de les nourrir et fous de faim, ils se sont enfuis pour tenter de trouver a manger. Ce n'est que le lendemain qu'ils furent retrouvés. Trop tard, car ils s'étaient déjà repus d'innocents enfants. (Voir chapitre « Une meute de chiens affamés »)

Il reste une dizaine de chiens sur les vingt que comptait le chenil avant cet incident.

### Chiens zombies

Ce sont de gros molosses assoiffés de sang. Ils ont été les premiers essais de réanimation et bien que ce ne fût guère concluant, ils ont été gardés pour la suite des expériences. Ils ne peuvent être dressés et obéissent très mal aux ordres. S'ils s'en prennent a quelqu'un ou quelque chose, seule la mort leur fait desserrer les mâchoires...

FOR 12	CON 14	TAI 08	INT -	POU 03
DEX 08	APP -	EDU -	SAN -	PV 11

Armes: Morsure 45%, 1D8

Règles spéciales : Les armes qui empalent causent des dommages normaux à ces créatures, néanmoins leur état de frénésie durant le combat leur fait oublier la douleur. Retirez de ce fait 2 points de dommages à chaque fois.

### La chaufferie

Dans une pièce légèrement à l'écart, se trouve le système de chauffage des lieux. Une grosse chaufferie à charbon fonctionne le jour seulement, la chaleur ne se dissipant pas rapidement la nuit. Cette pièce contient également un atelier, des outils, un bidon d'essence et sera une planque idéale pour les investigateurs.

Peu de personnes viennent ici, si ce n'est le garde chargé d'alimenter le feu. Les investigateurs peuvent tenter un jet de Discrétion afin de ne pas être remarqués. Les divers outils sur place peuvent très bien servir d'armes improvisées.

### La soirée

#### Bienvenue à GROANING Island Casino

Vers 18h30 les employés de Rudy GROANING sont chargés de conduire les invités vers le château pour l'inauguration du casino. Ainsi, une voiture avec chauffeur attendra les investigateurs aux portes de l'hôtel.

Sur place, ces derniers s'aperçoivent que GROANING n'a pas fait dans la demi-mesure. Une débauche d'objets luxueux, de mets raffinés et de

champagne s'offrent à leurs yeux. La salle principale est richement décorée de lustres de cristal plaqués or, de boiseries précieuses, de tentures brodées de fils dorés. Les invités eux-mêmes semblent avoir été triés sur le volet : Riches industriels du Massachusetts, avocats réputés, hauts magistrats, scientifiques de renom...

L'ambiance, quoique électrisée par l'excitation des trois cent convives, est tempérée par la voix feutrée de la chanteuse Alicia Booth. Malgré le nombre important des invités, les investigateurs auront peut-être la chance de rencontrer leur hôte qui s'enquerra alors de leurs activités professionnelles. Une myriade de serveurs est à la disposition de tous, proposant petits fours, coupes de champagne, cigares, etc...

Dans les salles annexes, se trouvent les tables de jeux où les croupiers attendent les convives afin d'exercer leurs talents, ainsi que diverses machines à sous.

## Déroulement de la soirée

Après s'être assuré de la présence de tous ses invités, vers 19h30, Rudy GROANING montera sur une estrade, interrompra la chanteuse et prendra la parole pour un discours de bienvenue et de remerciements. Des applaudissements et un toast porté à leur hôte couronnera les paroles de Rudy GROANING.

Ceci fait, il priera les invités de profiter pleinement de la soirée et demandera à la chanteuse de reprendre sa chanson. Il n'oubliera pas de préciser qu'un crédit de 300 \$ est offert à chaque invité afin qu'ils se lancent plus facilement dans le jeu.

A partir de ce moment, les investigateurs sont libres de commencer leur enquête.

## Enquête dans le château

En premier lieu, les investigateurs feraient bien de retrouver le fils HELLER qui travaille aux cuisines. Celui-ci n'a pas pu les contacter car il est surchargé de travail et n'a pas pu s'y soustraire, les employés étant sans cesse surveillés par les hommes de main de GROANING. C'est pour cela que les investigateurs devront être malins pour ne pas attirer leur méfiance en contactant HELLER. Vers 22h30, ce dernier réussira néanmoins à échapper à la vigilance de ses « gardes » pour mener lui aussi son enquête. S'il n'a pas été contacté pas les investigateurs il cherchera alors à le faire.

Les chapitres qui suivent vous décrivent ce que les investigateurs vont découvrir dans le château. Celui-ci est gardé et les investigateurs devront faire preuve de discrétion pour échapper à leur vigilance. Ils ne laissent passer que les invités logeant dans le château et ceux-ci possèdent un laissez passer. Aux investigateurs et au gardien de choisir les bonnes options...

### Rez de chaussée

Il est essentiellement utilisé pour le casino. En plus de celui-ci, les investigateurs pourront découvrir les cuisines ainsi qu'un salon privé, quelques patios et terrasses, des sanitaires et une chapelle. Dans le hall d'entrée, trône, tel un trophée de chasse, la première pépite d'or (500 carats) trouvée par Wilbur GROANING, dans une vitrine en verre.

### 1<sup>er</sup> étage

Il accueille les quartiers de GROANING : chambres, bureau, salon, bibliothèque et deux salles de bain. Il y a également plusieurs autres appartements où logent actuellement les invités « ultra VIP ». Un garde surveille en permanence les appartements de Rudy GROANING.

### 2<sup>ème</sup> étage

Le deuxième étage est actuellement divisé en deux parties distinctes : la première loge les appartements d'autres invités et la deuxième les employés de GROANING. Les employés les plus appréciés bénéficient de petits appartements, les autres ont des chambres de bonnes. Une partie de l'étage est vide.

### Le grenier

Il contient, comme n'importe quel grenier, de vieilles affaires inutilisées ainsi que les effets de sa famille (jouets, vêtements...).

### La cave

On y accède à partir du cellier, attenant à la cuisine. On y descend par un petit escalier de pierre. Relativement petite étant donné la taille du château, elle contient essentiellement des rayonnages remplis de bouteilles de vins, spiritueux et champagne. L'ensemble est poussiéreux couvert de toiles d'araignées. Seul un endroit au sol semble plus net, comme souvent emprunté. Face à cette zone se trouve, contre le mur, un rayonnage rempli de vieux millésimes français. Un jet de TOC leur permettra de remarquer la présence d'une bouteille plus propre et plus brillante que les autres. S'ils la retirent de son emplacement, ils remarqueront alors une poignée. Actionnée, elle fait pivoter l'ensemble du rayonnage, laissant apparaître une pièce secrète. C'est l'entrée du laboratoire secret. Là, se trouvent un gros monte charge et un escalier qui mènent à plusieurs dizaines de mètre plus bas. Le monte charge fonctionne uniquement à l'aide d'une clé, que possèdent tous les gardes de GROANING. Au gardien de déterminer la présence éventuelle de gardes dans cette pièce ou en bas.

## Appartements GROANING

La chambre à coucher de GROANING est tout à fait classique mais luxueuse. Un lit à baldaquin trône au milieu de la pièce, entouré de meubles en bois précieux. Une moquette épaisse accentue l'atmosphère chaleureuse de la pièce. Sur la table de chevet se trouve une photographie de la famille GROANING au grand complet. Il n'y a rien de particulier pouvant faire avancer l'enquête des investigateurs.

Le bureau est attenant à la bibliothèque. C'est ici que Rudy passe ses soirées solitaires à étudier de vieux et impies grimoires occultes. Il y tient également un journal et ce depuis la mort de sa famille. Il est rangé dans un tiroir fermé à clé, qui pourra être ouvert grâce à un jet de serrurerie.

Sur le bureau se trouvent plusieurs ouvrages anciens, aux couvertures de cuir abîmées et aux pages écornées parcourues d'annotations manuscrites. Parmi ces ouvrages se trouve un exemplaire des « Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle Angleterre » Edition de Boston 1801 (SAN 1D3/1D6 ; mythe 4% ; aucun sort ; 8 semaines de lecture), ainsi qu'un livre intitulé « Merveilles de la science » livre anglais écrit par Sir Morryster

en 1790 (SAN 1D2/1D4 ; mythe 3% ; multiplicateur de sorts x2). Ce dernier ouvrage contient une variante du sort "Résurrection" ainsi que le sort "créer un zombie".

Il y a de nombreux tableaux ornant les murs du bureau. Derrière l'un d'eux se trouve un coffre fort contenant une bonne douzaine de bons au porteur d'un million de dollars chacun. Ce coffre est inviolable. Seule une combinaison "chiffre + clé" permet de l'ouvrir. La clé se trouvant accroché à un collier au cou de GROANING et la combinaison à cinq chiffres logée dans un recoin de son esprit tortueux

La bibliothèque quant à elle, contient de nombreux ouvrages scientifiques, mais également, des romans, des atlas, des encyclopédies. Cependant, un jet de Bibliothèque réussi permettra de repérer quelques ouvrages occultes ainsi que deux autres ouvrages en lien avec le mythe (titres au choix du gardien)

### **Le journal**

« Ce soir, ma famille tant aimée a été sauvagement assassinée... Je jure devant Dieu de les ramener à la vie. Et si celui-ci ne me vient pas en aide, je ferai appel à l'enfer ! »

Ainsi commence le journal de GROANING. Il y relate par la suite ses angoisses et espoirs face l'avancement de ses diverses expériences jusqu'à maintenant. Il faut deux heures pour lire le journal, mais vous pourrez accorder un jet d'INTx3 à l'investigateur désireux de survoler rapidement le texte. Vous pourrez alors donner l'aide de jeu N°13 à l'investigateur ayant réussi ce jet.

### **Le mal agit dans l'ombre...**

Suivant les recommandations du fils HELLER, il est probable que les investigateurs se soient montrés particulièrement prudents au cours de la soirée, n'acceptant ni nourriture ni boisson. Au Gardien de maintenir le suspense quant au risque d'empoisonnement. Vers 23h00 néanmoins, rien ne s'est passé et la soirée semble se dérouler sereinement. C'est à ce moment que le fils HELLER apparaît, l'air particulièrement inquiet, et leur annonce qu'il a trouvé des masques à gaz. Il ne fait alors plus aucun doute quant au mode d'empoisonnement choisi par Rudy GROANING, reste à savoir à quelle heure il compte opérer... Cela, à moins de torturer l'un des gardes, ils ne le découvriront pas à temps. Le fils HELLER leur dira également qu'un nombre suffisant de masques pour le groupe est dissimulé derrière la tenture près de la table de Blackjack.

Peu de temps après, l'ensemble des gardes se met à sillonner le château afin de rassembler les invités en prétextant un toast suivi d'un feu d'artifice. Le Gardien devra dans cette partie du scénario bien faire comprendre aux investigateurs qu'ils risquent à tout moment de se faire découvrir (s'ils sont hors du casino) et qu'il est dans leur intérêt de s'y rendre.

### **23h30**

GROANING refait donc un toast en l'honneur de ses invités, les remerciant de leur participation à la soirée et leur annoncera le tir imminent d'un magnifique feu d'artifice. Il les priera de patienter une dizaine de minutes avant de sortir afin que les artificiers finissent la mise en place et les réglages du spectacle pyrotechnique.

Accordez à ce moment de la soirée un jet de Chance aux investigateurs soupçonneux, pour leur permettre de remarquer un très léger signe de tête de leur hôte suivi d'une discrète agitation des gardes. Il ne fait plus aucun doute : l'heure est arrivée. A ce moment, de légères volutes de fumées blanches s'échappent de dessous les tables de jeu. Les convives, plongés dans l'ambiance féerique pensent alors à un nouvel effet et s'exclament de surprise.

Si les investigateurs tentent de prévenir l'assemblée, ces derniers ne les croiront pas, et quand bien même, les différents sorties ont été barricadées.

L'effet du gaz étant extrêmement rapide, les investigateurs auront juste le temps d'enfiler discrètement leurs masques sous le regard médusé des invités encore conscients. Ils remarqueront alors que GROANING et ses sbires sont déjà équipés. Ils voient alors les invités tomber les uns après les autres, comme des mouches. Vous ferez alors remarquer à vos joueurs qu'ils ne sont plus camouflés par les autres convives et qu'ils feraient bien de s'éclipser. La seule issue facilement accessible est la cuisine. Là, ils découvriront les corps ensanglantés et criblés de balles des serveurs et cuisiniers.

De là, ils pourront rejoindre la cave qui ne semble pas être gardée. Sur place, ils auront plusieurs options : rester cachés au milieu des tonneaux ou descendre au laboratoire par le passage secret, s'ils l'ont découvert. Dans le cas contraire, ils n'auront pas assez de temps pour fouiller. Un petit bruit attirera néanmoins leur attention. Non loin d'eux, se trouve caché parmi les tonneaux Martin HELLER. Celui-ci pensant que c'était des gardes ne s'était pas manifesté... Il leur racontera la tuerie dans les cuisines par les gardes armés de pistolets munis de silencieux et de sa fuite, passée inaperçue, dans la cave.

### **La macabre intervention**

Dès l'instant où les victimes seront endormies, GROANING et ses sbires s'attèleront à la tâche. Pendant que les hommes de main se chargent de descendre les corps au sous-sol, GROANING et ses assistants commenceront à extraire la précieuse hormone, clé de voûte de son élixir.

Les corps sont entassés sur des brancards, et descendus grâce au monte charge jusqu'au laboratoire. Sur place, ils sont rapidement installés en position latérale et sont piqués à la base de la nuque à l'aide d'une seringue équipée d'un impressionnant trocart par Zimmerman. Rozenbaum et GROANING se chargent de transformer la propiomélanocortine (POMC) afin qu'elle puisse être facilement mélangée au reste de la potion.

A ce moment, le gardien devra laisser entendre aux investigateurs que les invités étendus sur le sol sont mort. Seule une auscultation, jet de Premiers soins – automatique pour les médecins, permettra de révéler qu'ils sont plongés dans un coma. Un jet de Médecine réussi pourra révéler les signes distinctifs d'un empoisonnement d'un gaz anesthésique puissant et la possibilité d'un réveil dans huit heures.

S'ils ne sont pas dérangés, les scientifiques auront ponctionné la totalité des victimes en moins de trois heures. Les corps des malheureux seront ensuite entassés dans des wagonnets et menés vers le trou du diable pour y être jetés.

### **Les différentes options de jeu**

## **Intervenir pendant la ponction d'hormone**

Si les investigateurs décident courageusement d'empêcher le déroulement des interventions, ils devront se frotter aux gardes, qui sont au nombre de vingt et bien armés (automatiques 45, Thompson et grenades à proximité). Il va sans dire que le gardien devra être vigilant pour ne pas envoyer ses joueurs au casse-pipe.

Les deux scientifiques en profiteront pour abandonner leur tâche et éventuellement se ranger aux côtés des investigateurs ou fuir. GROANING continuera seul, fou de rage, les prélèvements s'il en a la possibilité.

Les gardes tenteront de les faire prisonniers à l'exhortation de GROANING qui leur réserve une petite surprise. Ils seront alors fouillés, débarrassés de toute arme et enfermés dans une des geôles, à proximité de la salle des gardes (voir plan du laboratoire), et GROANING leur fera alors comprendre qu'ils seront ses derniers cobayes, exécutés puis réanimés...

## **Se cacher et attendre**

Les investigateurs ont la possibilité de se cacher efficacement, soit dans la cave, soit dans le laboratoire. Le gardien devra peut-être les pousser à se cacher au sous-sol afin qu'ils puissent assister aux événements. Au gardien de déterminer le déroulement de l'aventure dans ce cas de figure.

## **Fuir et prévenir les autorités**

Sortir du château discrètement n'est pas une mince affaire puisque les ouvertures du rez-de-chaussée ont été condamnées. D'autre part, une horde de dix chiens zombies ont été lâchés dans le parc. En considérant qu'ils y parviennent, les investigateurs se rendront compte, bien trop tard, que le commissariat est vide. En effet, GROANING avait tout prévu et invité l'ensemble du personnel.

Accordez tout de même un jet de Chance suivi, en cas de succès, d'un jet d'INTx3 aux investigateurs pour déterminer s'ils se souviennent avoir vu, ou avoir été présentés au cours de la soirée l'inspecteur Crosby et ses hommes.

## **Un travail bien fait**

Il y a quelques années, GROANING a promis une forte somme d'argent à ses hommes en échange de services rendus. Il s'agissait d'un contrat moral qui s'achevait une fois l'élixir totalement achevé, ce qui est à présent fait. Bob, l'homme de main en chef de GROANING vient donc réclamer son dû pour lui et ses subordonnés. C'est en homme de parole que GROANING lui annonce que, comme prévu, un bateau les attend sur le port, avec à son bord un million de dollars à se partager. Ce dernier les mènera au continent. Dans leur précipitation, les gardes oublient la présence des chiens dans le parc, qui leur donneront du fil à retordre. Sept gardes seront mortellement blessés et autant de chiens éliminés. Corps et carcasses seront laissés sur place.

Les scientifiques, s'ils sont encore là, et s'ils ne se sont pas rangés aux côtés des investigateurs, auront le droit au même traitement de faveur. Leurs corps pourront être découverts, atrocement mutilés, dans le jardin.

Pour cette raison, à partir de ce moment, les

investigateurs ne seront plus gênés par la présence des gardes.

## **L'apothéose de l'horreur**

Ces événements se produiront si seulement GROANING n'est pas coupé dans son élan.

Une fois la quantité d'hormone nécessaire, prélevée et distillée. Si les investigateurs sont captifs, ils seront abattus froidement par GROANING armé de Thompson. Pendant ce temps là, sa famille est amenée et allongée près des cadavres des investigateurs.

Dans un réveil brumeux, les investigateurs émergent lentement de la mort et aperçoivent à leur côté leurs compagnons et les membres de la famille GROANING sortant de leur état de torpeur « zombisque ». La formule étant maintenant parfaite, les investigateurs ont juste l'impression d'avoir abusé de l'alcool. Ce n'est qu'en voyant les blessures béantes dans leur chair qu'ils réaliseront l'horreur de la situation. En termes de jeu, vous devrez diminuer les caractéristiques de Force, Dextérité de 3 points et les points de vie de moitié. Enfin un jet de SAN devra être effectué pour déterminer si la perte est de 1D3+3 ou de 1D6+6.

Les blessures ne saignent pas et ne sont pas très douloureuses. Néanmoins, les investigateurs devront aller voir un chirurgien pour se faire enlever les balles, les blessures cicatrisant alors normalement. La perte des points de caractéristiques sera alors annulée.

## **Patricide**

La femme et les enfants de GROANING se réveillent aussi et sortent de la torpeur qui les habitait depuis près de 7 ans. Néanmoins, ils acceptent difficilement leur nouveau destin. Leur corps est encore celui d'un cadavre qui a passé 3 semaines sous terre et 2 ans plongé dans du formol. Malgré le fait que la chair va se régénérer, ce que tente vainement de leur expliquer Rudy GROANING, ils ne veulent pas vivre dans cet état. Ils paniquent, ils ont peur, froid, faim et ils pleurent. La rage finissant de l'emporter sur la tristesse, Helen ramasse une arme et la brandit vers son mari.

*« Tu n'aurais pas du te prendre pour Dieu mais nous laisser là ou nous étions ! Ton égoïsme primaire nous a trop fait souffrir pendant se longues années ou nous étions enfermés comme des chiens. Une toute petite flamme d'humanité brûlait encore en nous transformant les souvenirs de ce que nous étions en torture morale dans cette nouvelle vie que tu nous imposes et que nous ne voulons pas ! Si tu voulais nous avoir à tes côtés il fallait nous rejoindre dans la mort. Et c'est là que nous allons nous retrouver... »*

Helen tire alors sur son mari qui meurt sur le coup. Elle se tourne vers ses enfants et les abat également méthodiquement, comme si son acte était préparé depuis de longues années. Dans un dernier geste désespéré, elle retourne l'arme vers sa tempe et appuie sur la gâchette. Là, comble de l'horreur, le magasin de l'arme est vide et Helen ne parvient donc pas à se donner la mort..

Si Martin HELLER est toujours vivant, celui-ci s'emparera d'une arme rangée dans un tiroir et s'approchera de la femme GROANING. La larme a l'œil.

« Bonjour Madame. Je suis Martin HELLER. Vous ne me connaissez pas et pourtant nos destins sont liés. Je suis le fils de l'homme qui vous a assassiné il y a 9 ans. Depuis quelques années je me bats pour tenter de comprendre le geste de mon père et maintenant je m'appête à commettre la même erreur que lui. J'espère que le seigneur sera miséricordieux à mon égard. Adieu Madame... »

Il tire sur Helen GROANING l'abatant sur le champ. Il lâche ensuite l'arme et quitte les lieux comme atteint d'une grande fatigue. S'il n'est pas arrêté, il se dirigera vers la sortie du château, ou, malheureusement, il sera dévoré par les trois chiens qui rôdent encore dans le parc.

---

## Epilogue

---

Libre à vous, Gardien des Arcanes, de décider de quelle manière s'achève cette aventure. Vous êtes libre d'autoriser vos joueurs à se procurer un peu « d'argent de poche ». Les investigateurs peuvent également s'intéresser à Martin HELLER et lui éviter une fin douloureuse. Ceux-ci pourraient également vouloir régler leurs comptes avec les anciens hommes de main de GROANING, profitant de l'occasion pour s'approprier le million de dollars et de repartir avec le bateau.

Néanmoins, vous n'oublierez pas de préciser que les investigateurs sont encore sous le choc de leur réanimation et que près de 300 notables de la région viennent de disparaître au cours d'une soirée dont ils sont les seuls survivants...

Quoi qu'il arrive, une enquête de police sera menée dès que la disparition de tous ces gens sera remarquée, après 72 heures d'absence. Les noms des convives ayant été notés sur des registres, ceux de GROANING et des hôtels les accueillant, une liste des disparus s'établit rapidement. Les investigateurs pourraient alors apparaître comme les seuls survivants (ne sont-ils pas repassés à leur hôtel pour récupérer des affaires ?) et être facilement inculpés. Ils seront innocentés quelques jours plus tard, après avoir été auditionné et que le bien-fondé de leur parole soit vérifié par les services de police qui fouilleront le château, les sous-sols et la mine.

Sur le plan physique les investigateurs devraient bien s'en sortir, à condition d'aller voir rapidement un médecin pour qu'il leur extraie les balles. Reste à déterminer sa réaction face à ces personnes mortellement blessées qui sont encore vivantes. Sur le plan mental c'est plus inquiétant. Les investigateurs sont en proie à des cauchemars qui les réveillent en sursaut toutes les nuits. Ils devront effectuer une psychothérapie pour s'en sortir définitivement.

Akshaan Le Lynx & Alexandra O'Neil  
[www.sablier-eternel.com](http://www.sablier-eternel.com)  
Juin 2007

Plans et illustrations : Akshaan Le Lynx  
'Smile of the dead' © Jinn Schmitz  
'Zombie' © Christopher S Karstens  
'Zombie' © Thomas H. Bonvillain



Matt Helberg  
36, West Church Street  
ARKHAM

Arkham, le 03 avril 1923

Cher ami,

Je viens de recevoir une invitation de la part de Rudy GROANING pour l'inauguration de son casino sur GROANING Island. Il semble qu'il ait invité tous les notables de la région. Je ne pourrai malheureusement pas m'y rendre. J'ai songé que cette petite soirée pourrait vous intéresser, cela vous permettrait de vous relaxer suite à la tumultueuse aventure que vous venez de vivre par ma faute ! D'autant plus que cette soirée s'agrémente d'un petit séjour sur l'île tous frais payés.

Cette invitation valait pour plusieurs personnes, c'est pourquoi, vos compagnons y sont également conviés.

Je ne connais pas personnellement Rudy GROANING, mais j'ai entendu dire que c'était un homme des plus mystérieux, héritier d'une fortune colossale provenant des mines d'or de l'île, à présent épuisées.

Amicalement,

Matt Helberg

# {GROANING=ISLAND'S=CASINO}

Très Cher,

C'est avec plaisir que je tiens à vous annoncer l'inauguration prochaine du magnifique casino de GROANING Island. Celle-ci ne peut se passer de votre présence et c'est avec joie que je vous invite, vous et les quelques amis que vous êtes libre d'amener, à passer quelques jours sur l'île.

Mon yacht vous attendra à Gloucester au quai numéro 5 à 17 heures, le jeudi 12 avril. Il vous fera effectuer la traversée rapidement tout en vous offrant le confort que vous méritez. La soirée d'inauguration aura quant à elle lieu le samedi 14 avril à 19h30. J'espère que vous saurez profiter de ces deux jours d'attente pour apprécier le calme de notre petite île...

Si vous êtes dans l'impossibilité de venir à cette petite soirée entre amis, vous pouvez laisser cette invitation à l'un de vos amis. Vos amis sont mes amis.

Au plaisir de vous voir bientôt...

Rudy GROANING

PS : merci de me préciser à l'avance le nombre de personnes que vous aurez invitées afin que je puisse m'organiser.

**COMMISSARIAT DE POLICE  
GROANING ISLAND, Mass.**

**RAPPORT DE POLICE**

**Officier au rapport :** Sergent Bill CROSBY  
**N° de matricule :** 726

**Bureau de la police :** 6 février 1913

Au cours de la soirée du 4 février 1913, j'ai reçu un appel téléphonique de la part de M. Rudy GROANING. Celui-ci, affolé, m'explique qu'un individu s'est introduit dans ses appartements. Celui-ci, visiblement très perturbé, tient en otage dans la salle de bain sa femme et ses deux enfants. D'après ses explications, je comprends qu'il s'agit de son comptable, un homme pourtant jusque là discret et sans histoire.

Le policier ANDREW et moi-même nous rendons sur les lieux. Nous constatons très vite que la situation est extrêmement grave. L'agresseur semble avoir réellement perdu la raison. Toute discussion nous apparaît impossible. L'agresseur, M. Alexander HELLER, demande une rançon et justifie son acte par ses conditions de travail pitoyables. Pendant que M. GROANING et moi cherchons une solution, nous entendons trois coups de feu venant de la salle de bain, mêlés à des hurlements. ANDREW et moi nous précipitons et enfonçons la porte. Nous découvrons alors les corps sans vie et ensanglantés de la famille GROANING. L'agresseur, quant à lui, est prostré, en état de stupeur, le pistolet posé sur sa tempe. L'intervention rapide d'ANDREW évitera qu'il aille jusqu'au bout.

Nous l'arrêtons alors et l'emmenons au commissariat où nous le mettons sous les verrous en attendant qu'il soit jugé.

**Identité de l'agresseur :** Alexander HELLER  
**Domicile :** GROANING ISLAND, 17 Church St.  
**Profession :** secrétaire comptable, GROANING CIE  
**Âge :** 30 ans  
**Taille :** 1m72  
**Poids :** 71 kg  
**Signe particulier :** inconnu des services de police

### Aide de jeu N°3

Adieu Monsieur HOPKINS.



C'est avec regret que nous avons appris il y a quatre jours la mort tragique de Monsieur Charles HOPKINS, notre cher bibliothécaire. Agé de 52 ans, il est décédé dans la nuit de dimanche à lundi, des suites d'une longue et éprouvante maladie. Personne n'oubliera son travail exemplaire et son sens du service. La bibliothèque ne serait pas ce qu'elle est aujourd'hui sans cet homme

passionné par la lecture et la connaissance. En effet, il a pendant plus de trente ans mis son talent au service de la communauté afin de dénicher les plus beaux livres du monde entier, parfois très rares.

Adieu Monsieur HOPKINS, et merci pour tout, nous ne vous oublierons jamais...

Jess Mac Caffrey  
Island Gazette – 13 avril 1923

### Aide de jeu N°6

Disparition de deux scientifiques de renom.

La police de Boston est actuellement à la recherche de deux scientifiques de renom. Alfonso ZIMMERMAN et Ruppert ROZENBAUM, travaillaient tous deux au centre de recherches de l'Université de Boston. Spécialisés en médecine et biologie, les deux hommes faisaient des recherches sur un projet très ambitieux, destiné à contrecarrer le vieillissement.

Voici leur photo, un appel à la population du Massachusetts est lancé. Quiconque les apercevra, devra contacter le poste de police le plus proche.



Oliver PARKER  
Island Gazette – 21 novembre 1915

### Aide de jeu N°5

Odieux meurtre chez les GROANING.

C'est avec stupeur que nous avons appris hier soir la terrible nouvelle. Rudy GROANING est endeuillé par la mort de sa femme et de ses deux enfants. D'après les renseignements que nous avons pu obtenir de la police, l'agresseur, M. Alexander HELLER, employé de Rudy GROANING, aurait retenu en otage pendant plus de deux heures Mme GROANING et ses deux enfants dans la salle de bain de la demeure familiale. L'homme semble-t-il avoir perdu la raison et réclamait une rançon à son employeur. Puis contre toute attente, il a abattu les trois otages et a tenté de se suicider. Les forces de police l'en ont empêché et l'ont interpellé. Comprendrons-nous un jour pourquoi cet homme si sympathique et bien connu de tous en est arrivé là? Nous adressons nos sincères condoléances à Rudy GROANING.

Oliver PARKER  
Island Gazette – 5 février 1913

Le jugement est tombé...

Son avocat n'aura pas réussi à défendre sa cause, la sanction est tombée au tribunal de Boston : Alexander HELLER est condamné à mort... En attendant l'exécution de la sentence, le lundi 14 avril 1913, il sera incarcéré à la prison d'état de Boston. Il laissera derrière lui une veuve et un fils de huit ans. La population de GROANING ISLAND reste encore sous le choc. Chacun connaissait depuis toujours cet enfant du pays, apprécié pour sa gentillesse et sa discrétion. Son geste restera un mystère pour tous.

Oliver PARKER  
Island Gazette – 28 février 1913

### Aide de jeu N°7

L'enfoncement de GROANING ISLAND

Dans la nuit du 7 au 8 juillet 1916, un tremblement de terre dont l'épicentre est localisé à 20 km au nord-est de l'île, a provoqué des bouleversements géologiques du fond marin dans cette zone.

Cela a eu comme conséquence, l'enfoncement de l'île sur près de 5 mètres. Les villages côtiers et les ports ont été submergés par les flots. Près de 2000 habitants ont été noyés dans leur sommeil.

Les pertes sont terribles, car pas un habitant de l'île n'est pas concerné par la catastrophe. Tout le monde a perdu au cours de la nuit un parent ou un proche. Tout le continent envoie des messages de sympathie aux survivants.

Les bâtiments administratifs n'ont pas été touchés, ni le centre bourg de l'île, ni le château des GROANING. Certaines constructions comme le phare à l'ouest de l'île, émergent encore un peu des eaux.

### *Aide de jeu N°8*

#### Faits divers

Plusieurs habitants de GROANING Island on signalé des faits bien étranges ; ils auraient aperçu des personnes mortes et enterrées depuis quelques temps déambulant dans les rues de la ville. Les faits ont été rapportés à la police qui ne semble pas trop prendre au sérieux ce qu'elle considère comme les élucubrations de personnes affectées psychologiquement par la disparition de leurs proches...

Le dossier reste néanmoins ouvert.

Jess Mac Caffrey  
Island Gazette – 25 septembre 1918

### *Aide de jeu N°9*

#### Faits divers

Les habitants du village se trouvant aux abords de la grotte appelée « Trou du Diable » ont massivement signalé à la police entendre certaines nuits des bruits étranges et répétitifs, provenant de la dite crique.

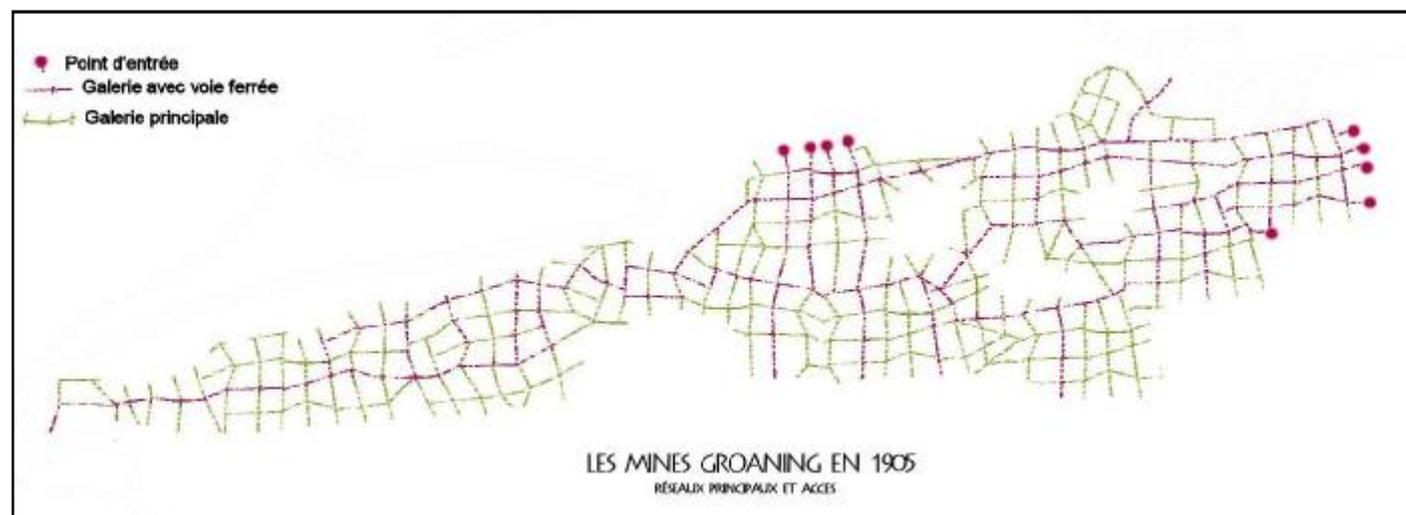
Tout le monde se souvient qu'avant l'enfoncement de l'île, la zone était célèbre pour l'immense grotte se trouvant au pied des falaises. Les scientifiques émettent l'hypothèse qu'il pourrait s'agir simplement d'un phénomène naturel dû au ressac de l'eau. Une enquête approfondie permettra je pense de confirmer cette hypothèse.

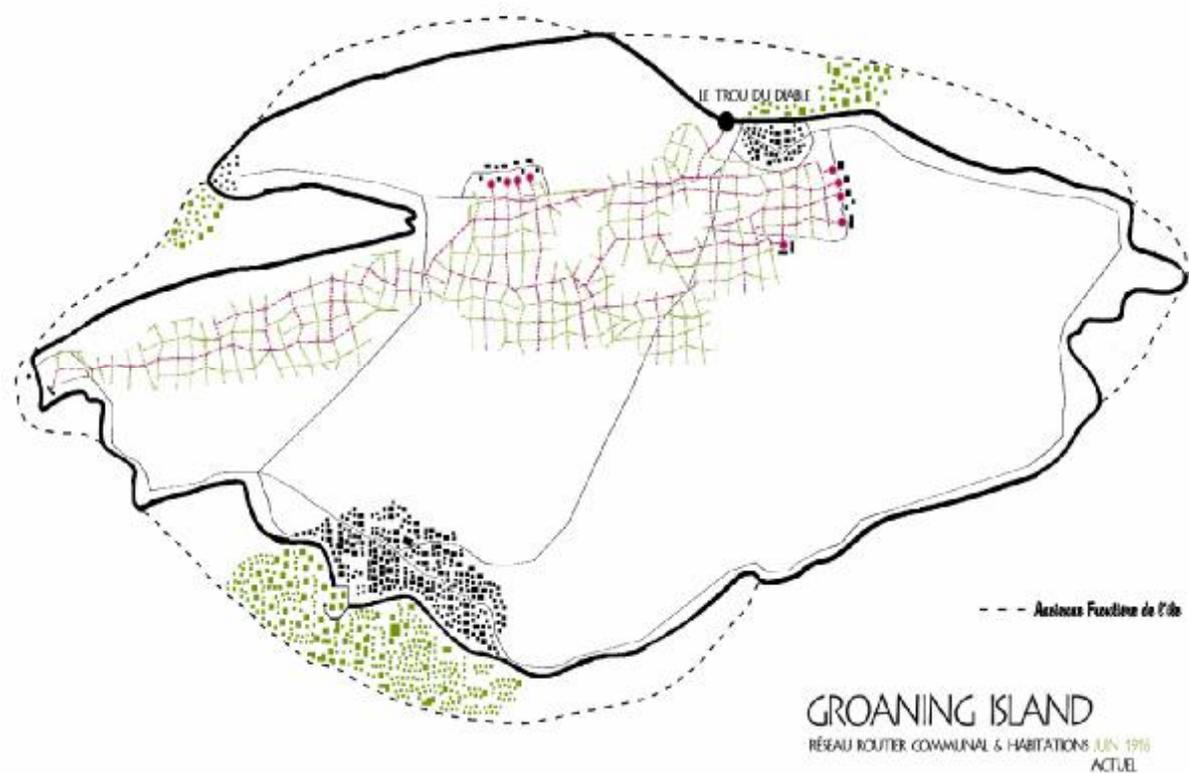
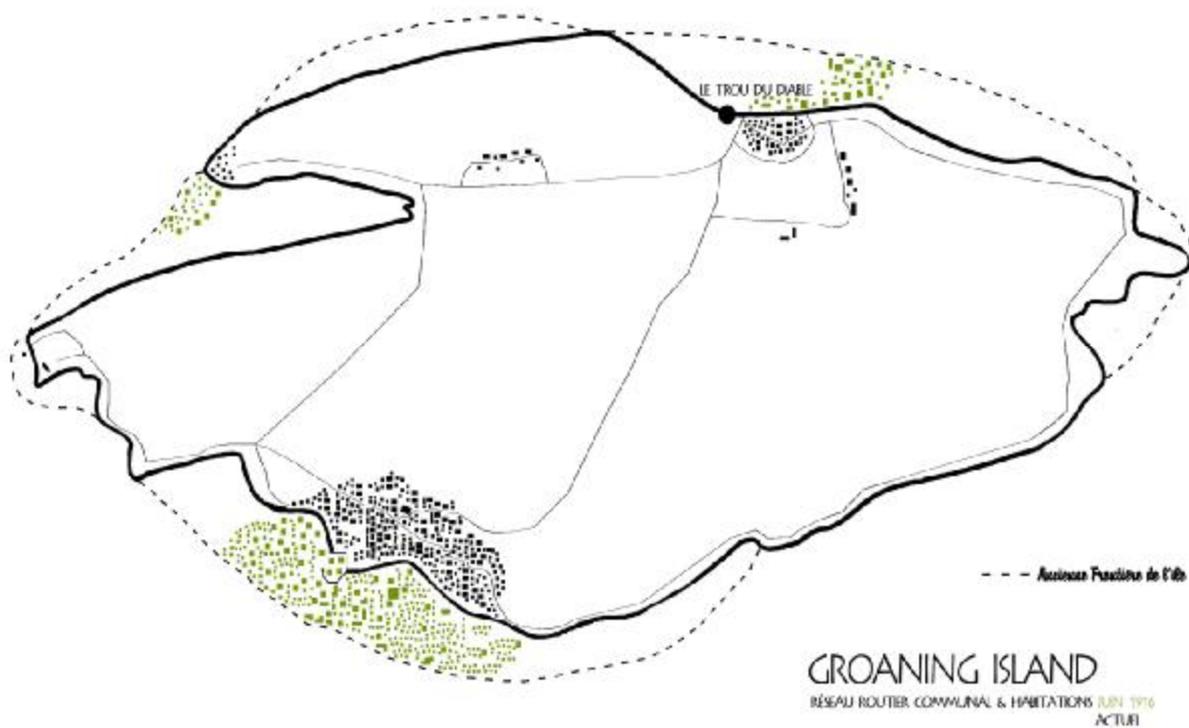
Les habitants restent néanmoins dubitatifs.

Jess Mac Caffrey  
Island Gazette – 18 octobre 1918

### *Aide de jeu N°10*

#### Les mines aurifères GROANING





### **Stade 1**

1<sup>er</sup> essai clinique.

Sujet animal canis familiaris mort et en état de décomposition avancée.

Injection à la base du cervelet de la substance alpha 1.

T + 17 minutes, présence d'une mydriase réactive.

T + 21 : spasmes musculaires désordonnés et présence d'une fonction cardiaque anarchique.

T + 29 : réveil complet du sujet. Mouvement désordonnés, agressivité importante face à tout élément vivant.

T + 39 : perte du sujet, plus aucune fonction cérébrale ni cardiaque, accélération importante du processus de décomposition. Arrêt de l'expérience.

### **Stade 2 :**

Essai clinique sur sujet animal canis familiaris mort.

Injection de la substance Alpha 2.

T + 12 : fonctions cérébrales et cardiaques retrouvées.

T + 19 : réveil du sujet.

T + 21 : sujet amorphe et obnubilé.

T + 26 : état de surexcitation, présence de mouvements désordonnés.

T + 30 : sujet violent et incontrôlable, présence toutefois d'une forme d'intelligence car semble établir une stratégie de défense pour éviter la capture et les coups.

T + 32 : sujet abattu. Extrême résistance aux blessures.

### **Stade 3 :**

Essai clinique sur sujet animal canis familiaris mort.

Injection de la substance Alpha 3.

T + 7 : fonctions cérébrales et cardiaques normales retrouvées.

T + 12 : réveil du sujet.

T + 15 : sujet surexcité.

T + 21 : sujet violent mais contrôlable, présence toutefois d'une forme d'intelligence car semble craindre l'être humain.

T + 30 : sujet enfermé et gardé pour la suite des expériences. Possibilités de dressage apparente.

### **Stade 4 :**

Essai clinique sur sujet humain mort en état de décomposition avancée.

Injection de la substance Alpha 3.

T + 9 : fonctions cérébrales et cardiaques normales retrouvées.

T + 13 : réveil du sujet.

T + 20 : sujet surexcité, absence totale de communication verbale.

T + 26 : sujet très violent et incontrôlable, intelligence limitée.

T + 34 : sujet enfermé et gardé pour la suite des expériences.

### **Stade 5 :**

Essai clinique sur sujets humains morts en état de décomposition avancée.

Injection de la substance Alpha 4. Formule corrigée suite aux déviations constatées au stade 3. Amélioration de compatibilité avec les récepteurs hormonaux, utilisation massive de psychotonique et de lithium.

T + 10 : fonctions cérébrales et cardiaques normales retrouvées, réactions des pupilles normales.

T + 15 : réveil des sujets.

T + 19 : sujets surexcités, poussent des cris, semblent avoir également oublié l'usage de la parole.

T + 25 : contrairement aux sujets humains du stade 4, ceux-ci sont moins violents et sont plus facilement contrôlables. Ils semblent y avoir une importante régression intellectuelle malgré des tentatives de langage sous forme de balbutiements.

T + 40 : la femme et les deux enfants se calment et sont enfermés dans leurs cellules. Reste à déterminer d'ici quelques jours si la formule a agit correctement.

### **Stade 6 :**

La formule a été grandement améliorée depuis le semi-échec de l'expérience du stade 5. Nous bénéficions actuellement de bons nombres de cobayes, ce qui fait avancer nos recherches à grands pas. Il apparaît clairement qu'un ingrédient essentiel manque dans notre préparation. Mais lequel ? Nos recherches se poursuivent et nous pensons être sur la bonne voie, nos sujets se comportant de mieux en mieux à leur réveil.

### **Stade 7 :**

La substance manquante s'avère être la propiomélanocortine, une substance présente en quantité limitée dans une glande humaine. L'utilisation de cette hormone couplée à la formule précédente nous permet de faire des essais sur des personnes fraîchement décédées et d'obtenir des résultats plus que satisfaisants. Nous pouvons désormais « relâcher » nos cobayes et les restituer à leurs familles. Seul bémol, pour le but fixé, il faudrait extraire la propiomélanocortine de plusieurs centaines d'individus vivants pour pouvoir redonner visage humain à la famille GROANING, et cela nous est totalement impossible puisque cette ponction entraîne la mort du donneur.

Ce soir, ma famille tant aimée a été sauvagement assassinée... Je jure devant Dieu de les ramener à la vie. Et si celui-ci ne me vient pas en aide, je ferai appel à l'enfer ! Les obscurs voiles de la mort semblent m'entourer et je ne sais pourquoi, mais je sens que mon destin est maintenant lié à quelque chose ou quelqu'un que je ne saurais nommer...

4 février 1913

...Mon dieu ! Quelle atrocité de voir les corps mutilés et sans vie de mes enfants et de ma femme Helen. Pourquoi ne parlent-ils plus ? Leurs yeux vitreux...

Je sens que je vais défaillir et abandonner ce projet stupide qui me hante atrocement...

6 février 1913

...Aujourd'hui, le pasteur a effectué une magnifique bénédiction. Helen, Charles et Sara reposent maintenant au cimetière familial. Cela fait maintenant 3 jours que je n'ai rien avalé et cette conviction envoûtante de les ramener à la vie semble me nourrir bien plus que la nourriture terrestre...

7 février 1913

Mon équipe a accepté de déloger les corps de leur cercueil pour les immerger dans ce produit conservateur. Mes recherches avancent bien et je sais maintenant que Dieu, cette chimère, ce pantin, ne sera pas le sauveur que j'attendais. Les noirs seigneurs de l'Enfer semblent bien exister, eux, et je pense qu'ils pourront m'aider. J'espère seulement que le prix à payer ne sera pas trop important...

6 mars 1913

...Qu'ai-je fais ???

Seigneur miséricordieux, pardonne-moi pour mes offenses. Je suis allé trop loin et trop vite...

J'ai voulu être le doigt de Dieu et que suis-je

vraiment ? Un minable apprenti sorcier qui vient d'échouer dans sa formule.

Leur donner la vie, je voulais ! Mais pas animer leur mort !!!

24 mai 1915

...La situation s'aggrave, ils ne sont que de vulgaires corps animés dénués de tout humanisme...

...J'ai dû les séparer et les enfermer dans des cellules que j'ai fait aménager dans la mine...

16 juin 1915

J'ai réussi à convaincre deux scientifiques de renom de m'épauler dans mes recherches, j'espère que cela n'est pas une autre erreur monumentale...

18 novembre 1915

Vils résidus de la société !!! Misérables vers de terre !!! Ces deux hommes me donnent trop de fil à retordre. Je vais recruter au pénitencier de Providence afin de me construire une équipe de « confiance »...

Au moins eux, ils ne rechigneront pas à sacrifier quelques vies pour la science.

Désormais, il faudra que j'empêche Messieurs Zimmerman et Rozenbaum de quitter le château. Ils en savent trop et manque un peu de sincérité vis-à-vis de moi ...

29 novembre 1915

Les recherches avancent à pas de géants, l'espoir renaît. Finalement ces deux scientifiques ne sont pas si mauvais que ça. Les expériences vont bon train et sont plus que satisfaisantes. Je serai bientôt le nouveau dieu des sphères supérieures et rien ne pourra m'arrêter...

14 avril 1916

...Quelle bénédiction cette catastrophe ! Tant de matière première à ma portée. Mes sbires sont aussi très malins, car ils profitent de la panique environnante pour me fournir des sujets vivants...  
28 juillet 1916

... Cela fait 4 ans que je n'ai pas ouvert ce journal. Les expériences prometteuses mais toujours infructueuse et mes quêtes dans le monde ne m'ont laissé aucun instant de répit. Les sorciers d'Afrique Noire m'ont parlé d'une humeur présente en chacun de nous qui pourrait être utilisée comme catalyseur dans la formule. Je ne sais pas encore ce que chercher ni où chercher mais il me semble que la clé de la vie s'y trouve...

17 novembre 1920

...Aujourd'hui, la population de l'île s'est montrée méfiante à mon égard. Se douterait-elle de quoi que ce soit ? C'est impossible, Mes hommes agissent dans l'ombre et se montre bigrement efficaces. En plus l'argent fait bien les choses avec ces familles dans le besoin...

15 janvier 1921

... Nous touchons à notre but ! Helen, les enfants... Papa va revenir vous chercher et nous partiront là où personne ne viendra nous poser trop de questions...

1 septembre 1922

Enfin, j'ai réussi !  
Je suis l'égal de Dieu. Je suis capable de donner la vie à un être parfait.  
La formule de l'élixir sur lequel nous travaillons depuis maintenant presque 7 ans est achevée...  
Je m'amuse un peu avec les habitants de la ville qui ne remarque rien !  
Ces morts qui renaissent à la vie !!!  
Seul bémol, la quantité de P.O.M.C. nécessaire pour rendre à la vie ma famille est trop importante pour que je puisse me la procurer

seul.

Je ne sais pas encore comment faire...

17 janvier 1923

Machiavélique, génialissime !!!

Je vais ouvrir un casino dans mon château pour attirer un maximum de monde à la soirée d'inauguration. J'aurais alors toute la matière première à portée de main.

Bande d'idiots corrompus, têtes pensantes de l'état, vous croyez au dessus de tout, à l'abri dans vos cages de verre.

Je vais vous faire vivre une expérience qui va vous laisser sans voix... et sans vie...

Rien ne pourra alors freiner mon ambition. Je n'imaginer pas mon élixir utilisé au cours de guerre comme celle qui vient de s'achever en Europe...

30 janvier 1923

Les dés sont jetés.

Rien ne va m'arrêter, les travaux d'aménagement avance à vive allure et j'ai déjà annoncé l'inauguration pour le 14 avril.

Papa revient...

14 février 1923