



La clé du mensonge

Où les investigateurs comprennent que les apparences peuvent parfois être trompeuses...

NB : L'un des personnages principaux de cette intrigue s'avère être de la même famille que l'un des PJs de votre groupe. C'est pourquoi, le nom d'empreint ; ANTON devra être remplacé par le nom de famille de votre PJ. Il serait même conseillé de changer quelques détails de la biographie des ANTON en fonction de l'histoire du PJ concerné.

Meredith ANTON est hantée depuis sa naissance par un terrible héritage. En 1920, les femmes de son genre ne sont guère acceptées. C'est vrai qu'une créature aussi jolie, intelligente, manipulatrice et sournoise qu'elle, est mal acceptée par la population d'ARKHAM et ses alentours.

Les personnages, à la recherche d'obscures vérités, vont s'allier avec une personne inconnue de tous. Hélas, celle-ci, à l'instar des investigateurs, nourrit l'espoir secret de voir le monde se diriger vers un chaos fatal à l'espèce humaine.

Les PJs vont, au cours de cette aventure, rencontrer cette femme aux abords machiavéliques et l'intégrer parmi eux à leurs dépens. Le petit groupe va faire de nombreuses investigations, parfois au péril de leur vie, à la recherche d'une vérité qui ne leur apparaît pas toujours aussi terrible qu'elle ne l'est en réalité, pour enfin découvrir l'innommable. Le démon, la sorcière qu'ils recherchent est parmi eux...

Contenu du scénario

La clé du mensonge 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

La clé du mensonge 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. Pour augmenter l'effet de surprise des PJs qui découvrent que leur « amie » est la méchante, il serait souhaitable qu'une joueuse incarne le personnage de Mérédith. Celui devra collaborer discrètement avec le maître et incarner un personnage aux noirs desseins ; en deux mots, un traître à la cause.

Les caractéristiques des PNJs ne sont guère impérieuses, il est évident que vous serez libre de modifier les caractéristiques des opposants aux PJs en fonction de leur niveau.

Pour des raisons de facilités, les passages importants où à lire à vos joueurs seront écrits en italiques. De plus, il serait plus préférable qu'ils résident tous à Arkham, mais cela est loin d'être une obligation. Vous devrez vous arranger si nécessaire.

L'histoire

Arkham, 19 avril 1922, les PJs reçoivent ou achètent, comme d'habitude, l'"*Arkham Advertise*". Au cours de la lecture, les PJs découvrent grâce à un jet de *Chance* réussi qu'une découverte surprenante a été faite aux alentours d'Arkham : un ancien sanctuaire indien, a été mis à jour par une équipe de chercheurs. Ce sanctuaire se trouve non loin d'Arkham, à environ 10 miles au nord-ouest, près d'un site nommé « Grottes de SALMANZ ». Malheureusement, peu de temps après la découverte, un des membres est mort dans des conditions mystérieuses. Il se trouve que cet individu n'était pas inconnu des PJs.

Benjamin ANTON, l'oncle d'un des PJs, est mort. Le neveu reçoit une lettre de sa tante et décide d'aller la réconforter. Le neveu, après avoir discuté longuement avec sa tante décide, avec l'aide de quelques amis, de retrouver l'assassin de son oncle. Sur place il rencontre Meredith, sa cousine, qui est tout aussi décidé que lui à rendre justice.

Benjamin ANTON

Benjamin était un homme de science, un homme respectable et respecté. A côté de cette vie rangée, il partageait le sombre destin d'une lignée d'hommes ayant pour mission de traquer les sorcières et de les anéantir. Gardant son secret, il n'a jamais pensé que sa femme et sa fille étaient à la tête de ses ennemis. Pourtant, Sarah, le manipula dès leur première rencontre sans qu'il ne se doute de quoi que ce soit. Sarah voulait connaître le secret de ces hommes : comment ouvrir la porte du repaire de Nyogtha. Benjamin savait comment le faire, il possédait la clé de cette porte ; la montre. Cette même montre, qu'il avait eu de son frère, qui lui-même l'avait eu de son père.

La société secrète à laquelle il appartenait cherche toujours un moyen pour détruire Nyogtha. Grâce à la clé, les chasseurs ont accès au repaire du monstre pour mieux l'exterminer, mais hélas ils n'ont pas les pouvoirs nécessaires pour arriver à leurs fins. Les sorcières de leur côté cherchent à tout prix à ouvrir la porte pour libérer le Grand Ancien.

Benjamin, connaissait l'existence du lieu de culte dans les grottes, mais il n'avait jamais réussi à y pénétrer car le danger le faisait reculer. Il attendait le jour où tous les chasseurs se retrouveraient pour punir ses « filles du diable ». Alors, qu'il faisait des recherches non loin du sanctuaire, Sarah et Meredith préméditèrent son meurtre. Il ne fallait surtout pas qu'il découvre la vérité sur elles. Maintenant il ne restait plus qu'à faire venir un homme de la lignée pour lui faire « vomir » le secret que Benjamin avait emmené dans sa tombe. Pour cela, elles décidèrent de le « harponner » avec la belle montre en or, sans savoir qu'elles n'avaient jamais été si près de la vérité...

Retrouvailles

Les PJs lisant l'Arkham Advertiser auront lu l'article concernant la mort de Benjamin ANTON. Donner l'aide de jeu N°1. De plus, le PJ que vous aurez préalablement choisi recevra une lettre de sa tante : Sarah ANTON. Vous lui donnerez l'aide de jeu N°2. Celui-ci, ne la connaît guère. En effet, lors du mariage de Benjamin ANTON et de Sarah WILKER une violente dispute à éclatée entre les deux frères. Le père du PJ concerné connaissait trop bien le passé sulfureux de la mariée. Cette dernière manifestait d'ailleurs une hostilité non dissimulée envers lui. Benjamin a alors défendu sa femme avec fougue. Les frères ne se sont alors jamais revus, comme cela arrive dans de nombreuses familles...

Grâce à un jet sous *INT x 4* le PJ se rappellera avoir déjà entendu son père en parler. Le PJ ne les aura par contre jamais rencontrés.

Le père du PJ est mort il y a maintenant 10 ans et ce dernier devra réussir un jet sous *INT x 4* pour se souvenir que son père avait réellement légué à son frère une montre en or d'une valeur qu'il pourrait estimer à plus de 1000 \$.

Vous devrez trouver un moyen pour incorporer les autres investigateurs à moins qu'ils ne connaissent déjà le PJ concerné par la lettre.

Aller chez la tante

Sarah ANTON habite 10 S. Sentinel Street à Arkham. Les personnages venant de Boston mettront environ 1 heure et demi

pour s'y rendre en voiture et pour ceux qui voudraient prendre le train, le trajet leur coûterait deux dollars pour une heure de voyage. Trouver la maison de la tante ne sera guère difficile car celle-ci se trouve dans une grande rue connue de tout habitant d'Arkham.

La maison, de style georgien, est entourée d'un superbe jardin rempli de fleurs, et se trouve légèrement en renforcement par rapport aux autres maisons.

A en juger par sa superbe maison géorgienne, Benjamin devait avoir réussi en affaires.

Sarah ANTON
18 West Bridge Street
BOSTON, MASSASSUCHETS

Boston, Le 15 avril 1922

Mon cher neveu,

C'est avec tristesse que je viens t'annoncer la mort de mon cher et tendre époux, Benjamin. Connaissant les liens qui les unissaient, lui et ton pauvre papa qui nous a déjà quitté, je tenais à te l'annoncer personnellement avant qu'un étranger le fasse à ma place. Tu n'es pas sans savoir que ton père avait légué à sa mort à mon pauvre époux une précieuse montre à gousset ayant appartenu à ton grand-père. Aujourd'hui, ce précieux héritage te revient de droit, c'est pourquoi je te propose de venir à Boston pour la prendre, et ainsi nous pourrions pleurer ensemble la disparition de Benjamin. De trop nombreuses années ont séparé ces retrouvailles et je regrette qu'il soit trop tard pour ton oncle. Au moins pourras-tu connaître ta jeune cousine Meredith.

Je t'attends avec impatience.

Sarah.

Rencontre avec Sarah ANTON

Les PJs seront accueillis chaleureusement par Sarah et cette dernière invitera le ou les PJ(s) à venir boire un thé dans un petit salon garni de livres (livres sans aucun rapport avec le mythe). Au cours de la discussion, Sarah se montrera souriante et amicale envers ses invités avec parfois des accès de mélancolie.

Un PJ désirant connaître ses sentiments réels, devra réussir un jet sous *Psychologie-30%*. En cas de réussite, celui-ci se rendra compte que la femme n'est pas totalement sincère et qu'elle n'est pas aussi triste qu'elle aimerait le faire croire.

Sarah ANTON, cinquante ans.

Sorcière

FOR 10 CON 11 TAI 12 INT 16 POU 19
DEX 14 APP 15 EDU 20 SAN 10 PV 12

Bonus aux dommages: aucun

Armes : Couteau de sacrifice, 60%, 1D6 pt de dommage.
Calibre 38, 55%, 1D10 pt de dommage.

Compétences : Astronomie 30%, Baratin 65%, Bibliothèque 45%, Discrétion 35%, Histoire 40%, Latin 75%, Arabe 40%, Mythe de Cthulu 60%, Occultisme 50%, Persuasion 30%, Psychologie 72%.

Sortilèges : Contacter une goule, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Appeler / Congédier Nyogtha, Créations de portails, Enchanter un objet, Flétrissement, Signe de Voor.

Sarah est une jolie femme aux cheveux clairs tirés en chignon strict. Sous son apparence de femme modèle, c'est un être sans pitié qui ne voue son destin qu'à la recherche de la destruction de la race humaine. Elle et sa fille, qui a hérité de sa mère son statut de sorcière, cherchent par n'importe quel moyen à faire apparaître Nyogtha pour les aider dans leurs projets.

Son but est d'utiliser les PJs afin qu'ils la conduisent à ses fins. Pour cela, elle va, avec l'aide de sa fille, les manipuler pour les pousser à découvrir l'indice qu'il leur manque pour accéder à Nyogtha (voir chapitre « Les grottes »).

Chaque fois qu'un PJ désirera connaître ses réelles intentions du moment, il devra réussir un jet sous sa *Psychologie* – 30%.

Questionnée au sujet de l'article de l'Arkham Advertiser M^e ANTON fera part de son humiliation face à ce ramassis de mensonge. En réalité, la verve de John CAMPBELL l'arrange bien car pendant ce temps les esprits sont tournés ailleurs. Un jet de *Psychologie* –30% sera nécessaire au personnage qu'elle n'est pas si outrée qu'elle semble le dire.

Meredith ANTON

Après avoir évoqué pendant près d'une heure le souvenir de Benjamin et ri des anecdotes le concernant lui et son frère, un courant d'air leur annonce que la porte du salon s'ouvre. Une jeune femme d'environ 25 ans apparaît alors dans l'encadrement de la porte. De longs cheveux bruns encadrent son visage d'un ovale parfait et de grands yeux verts en amande lui donnent un éclat tout particulier. A n'en pas douter, cette femme est d'une grande beauté.

Sarah se retourne alors et présente avec fierté sa fille, Meredith, à son cousin et à ses amis s'ils se trouvent dans la pièce. Cette dernière paraît à la fois surprise et ravie de rencontrer enfin ce cousin qu'elle n'a encore jamais vu. Dans la discussion, il apparaît clairement que la jeune femme a une volonté farouche de venger la mort de son père.

Si et seulement si jamais un PJ s'interroge sur sa sincérité, le gardien pourra autoriser un jet de *Psychologie* –30% pour que le joueur s'aperçoive, en cas de réussite, que Meredith cache quelque chose pouvant mettre en doute ses paroles. Elle demande à son cousin si lui et ses amis veulent bien l'aider à retrouver le meurtrier de son père.

Meredith ANTON, vingt-six ans.

Sorcière

FOR 11 CON 12 TAI 14 INT 17 POU 21
DEX 13 APP 20 EDU 18 SAN 20 PV 13

Bonus aux dommages: + 1D4

Armes : Coup de poing, 50%, 1D3 pt de dommage + BD
Calibre 38, 55%, 1D10 pt de dommage.

Compétences : astronomie 25%, Baratin 70%, Bibliothèque 50%, Discrétion 42%, Histoire 36%, Latin 80%, Mythe de Chtulu 40%, Occultisme 70%, Persuasion 40%, Psychologie 60%.

Sortilèges : Contacter une goule, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Créations de portails, Flétrissement, Signe de Voor, Hypnotisme, Poigne de Nyoghta, Cauchemar, Envoyer des rêves, Transfert d'esprit et Dédoublement*, Suggestion mentale.

Meredith ANTON est, tout comme sa mère, une sorcière. Son ambition est la même, elle ne souhaite que le mal absolu et la destruction du genre humain. Sans scrupule, elle n'ignore pas qui a assassiné son père, car le 14 avril, elle se trouvait face à un Benjamin ANTON tombant à ses genoux, le regard emplis d'incompréhension, tandis qu'elle levait son cœur encore fumant vers le ciel. Elle veut utiliser les joueurs car son père, détenteur du secret qu'elle convoite, lui a dit ne pas être en mesure de le lui révéler, que seul son défunt frère le pouvait. C'est pour cela qu'elle désire manipuler son cousin, fils du défunt frère de son père, en espérant qu'il pourra lui apprendre ce qu'elle souhaite.

Note au gardien : Dédoublement

Dédoublement est un sort de magie appartenant au grimoire inférieur. Ce sort permet à un être vivant de se trouver dans deux lieux ou deux « dimensions » différentes en même temps, et ceci, sous deux formes différentes, s'il le désire. Ce sort coûte 3 points de POU et à un effet de 10 tours, soit environ, 10 minutes de temps réel. Pendant la phase de dédoublement, le magicien peut effectuer n'importe quel acte ou utiliser un autre sort.

Toute personne dérangée pendant l'incantation du sort peut à tout moment se retrouver emprisonnée entre deux identités ou pire entre deux lieux différents : une non-réalité. Seule une personne se dédoublant à son tour sera en possibilité d'aller chercher la prisonnière, là où elle se trouve. Le « sauveur » devra au préalable réussir un jet sous POUx3 afin de connaître l'endroit exact où se trouve le prisonnier.

Chaque fois qu'un PJ désirera connaître ses réelles intentions du moment, il devra réussir un jet sous sa *Psychologie* – 30%.

Questionnée au sujet de l'article de l'Arkham Advertiser, Meredith aura la même réaction ; pourquoi son père irait fréquenter d'autres femmes alors qu'il aimait sa mère plus que tout ? Un jet réussi sous *Psychologie* –30% montrera une absence de conviction

dans ses dires.

Il est recommandé pour une meilleure ludicité et afin de mieux tromper les joueurs, d'obtenir la complicité d'un PJ afin qu'il prenne le personnage de Meredith ANTON. En cas de découverte, (tardive de préférence) le joueur viendrait aux côtés du gardien à la plus grande stupéfaction de tous, honteux de s'être fait berné à ce point !

L'héritage

Pendant la discussion entre les PJs et Meredith, Sarah se lève et va chercher une boîte dans une armoire du salon. Les yeux humides, elle tend cette boîte à son neveu en lui disant :

« Mon neveu, je te donne ce qui te revient. Ton défunt père l'avait légué à feu mon pauvre Benjamin. Maintenant que tu es le dernier ANTON cette montre est à toi. Tu n'es pas sans savoir que ton père et Benjamin avait eu une dispute étant jeunes ; ton père avait peur pour Benjamin, c'est vrai qu'il ne m'a jamais trop aimé, quoi qu'il en soit, maintenant que tu es le dernier, prend soin de cet héritage et soit digne des personnes l'ayant possédé. »

Dans cette boîte se trouve une montre à gousset. Elle a appartenu à tous les hommes ANTON depuis 3 générations. Maintenant le PJ en est le propriétaire...

Le gîte et le couvert

Les PJs sont très bien accueillis par les deux femmes ANTON. Sarah leur offre en échange de leur collaboration le gîte et le couvert. Chaque PJs sera logé dans une des grandes chambres de la villa.

L'accueil est de qualité et Sarah n'hésite pas à offrir aux PJs du brandy (la cave de la vieille villa est pleine de vin et de spiritueux datant d'avant 1900) et un cigare pour qu'il puisse mieux digérer leur copieux diner. Les PJs n'ayant pas de feu sur trouveront une petite boîte d'allumette dans la boîte de cigares (voir chapitre « Une poignée d'allumettes »).

La montre

Il est probable que les PJs n'aient jamais vu de pareille montre. Le gousset de la montre est en or massif. Bien qu'aillant appartenu à 3 personnes, elle ne montre pas de traces d'usure. Elle est en parfait état et si l'un des PJs tourne le remontoir, ils s'apercevront qu'elle est encore en fonctionnement. Grâce à un jet d'INTx4 les PJs pourront estimer son âge à au moins 70 années. La montre aurait été une des premières montres goussets fabriquées. Un autre jet d'INTx4 permettra aux PJs d'estimer sa valeur à au moins 1000 \$.

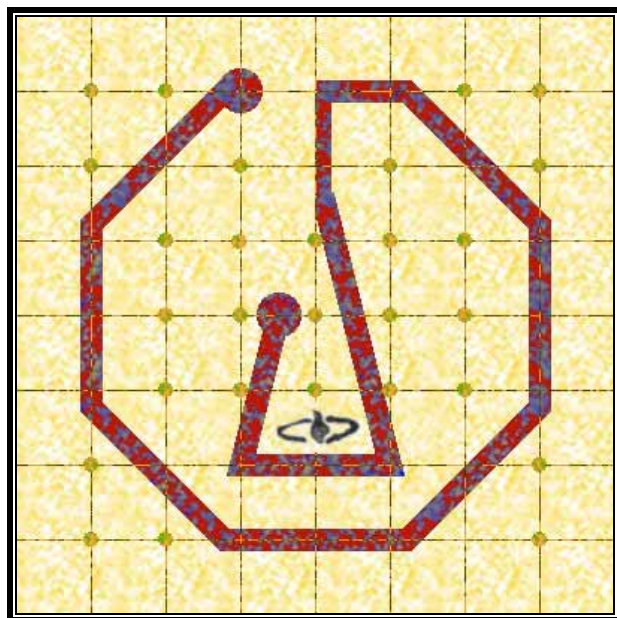
En ouvrant la montre on peut apercevoir le portrait de la grand-mère ANTON, la mère de Benjamin et du père du PJ. Un jet de *Trouver Objet Caché -25%* fera remarquer au PJ observant scrupuleusement la montre que le portrait est une pièce rajoutée à celle-ci et qu'il ne devait pas se trouver là à l'origine. Grâce à l'utilisation d'un outil très fin et d'un jet réussi de DEXx3 un PJ pourra desserrer la rondelle d'or se trouvant au fond du fermoir sur laquelle se trouve le portrait. A la place se trouve une gravure représentant des formes géométriques. Un test de Mythe de Cthulhu réussi permettra de reconnaître un détail de la gravure, l'œil des Anciens. Il n'est pas nécessaire

d'être doué en arts pour comprendre que le grand-père ANTON avait tous simplement envie de voir sa femme plutôt qu'une gravure de mauvaise qualité.

Pour l'instant les PJs ne sont pas en mesure de savoir que la gravure est en fait la « clé » permettant de tenir fermée la porte menant au repaire de Nyoghtha (voir chapitre « Les grottes »).

Si les PJs vont voir un antiquaire celui-ci sera en mesure d'estimer la montre à 2000\$. Il affirmera que c'est bien une authentique pièce de collection fabriquée en Suisse par Georges-Frédéric ROSKOPF. Si les PJs n'ont pas remarqué que le portrait était une pièce rajoutée, il y a de grandes chances pour que l'antiquaire, s'il a le temps d'observer la montre, le découvre. Il n'est par contre pas en mesure de dire si la gravure est d'origine ou pas. Il est néanmoins d'accord qu'une telle gravure « gâche » un peu l'esthétique de l'objet.

Un horloger suffisamment compétent affirmera fermement que la gravure n'est pas d'origine, qu'elle a été rajoutée. Les traits ne semblent pas avoir été faits avec des instruments spécifiques et cela ne ressemble pas au style ROSKOPF. Un horloger de prestige sera en mesure d'en offrir 2500\$.



La gravure de la montre

Les grottes

Situées au nord ouest d'Arkham, à environ 10 miles, les grottes de Salmanz sont connues de tous. Étudiées par l'archéologue Arthur SALMANZ elles couvrent près de 10 hectares de superficie. Le terrain calcaire de la zone a sans doute été modifié par une secousse sismique qui a créé l'ébauche des grottes. La rivière toute proche a achevé d'éroder l'ensemble. Aujourd'hui il ne reste que d'infimes traces du lit asséché de la rivière qui a quitté le site voici plusieurs milliers d'années. Les grottes ne sont guère visitées à cause du danger de chute de certaines parcelles de la grotte. Plusieurs dizaines de personnes, en majorité des enfants, ont disparus dans ces grottes, enterrés vivant sous plusieurs mètres de pierre...

Depuis quelques mois, l'archéologue Benjamin ANTON, l'oncle d'un de vos PJs, avait entrepris d'étudier la zone plus en profondeur que ne l'avait fait SALMANZ. Il avait depuis peu découvert un ancien sanctuaire indien à quelque pas des grottes. Ce sanctuaire, n'était qu'une infime partie du secret caché par les grottes. Et c'est parce qu'il s'approchait trop de la vérité que Benjamin ANTON à été tué sa propre fille, Sarah.

Visite dans les environs

Si les PJs désirent visiter les environs, il y a peu de chance qu'ils découvrent quelque chose de bien intéressant. Les fouilles archéologiques ont été abandonnées subitement si bien qu'il reste encore les traces récente des recherches. Quelques outils ont été abandonnés et le sol porte encore les marques de rateau.

La nuit, c'est une tout autre affaire. Les sorcières sont peu désireuses que quelqu'un vienne fureter dans la zone. Depuis la mort de Benjamin ANTON, les visites nocturnes se font de plus en plus fréquentes, c'est pourquoi elle se sont dotées d'un gardien hors du commun. Tous rodeur jugé trop indelicat sera immédiatement pris en chasse par une Maigre Bête de la Nuit. Si les PJs traînent trop près des grottes, il y 50% de chances qu'ils soient attaqués par la créature. Ses caractéristiques sont celles du livre de règle.

Il y a quelques années, les sorcières avaient déjà un gardien de ce genre, mais après qu'un journaliste ait vu et annoncer dans les pages de l'Advertiser sa découverte, elles furent obliger de s'en passer (voir chapitre « L'Arkham Advertiser » plus loin). Il aurait été fâcheux d'attirer trop l'intention sur elles. Le pauvre journaliste, lui, en paya de sa vie...

Les invités secrètes de Salmanz

Les grottes de Salmanz abritent un sanctuaire bien plus fréquenté que ne l'avait été celui des indiens. En effet, dans l'une des innombrables salles de la grotte, après un dédale de couloirs sombres et froids, les sorcières de la région viennent pratiquer leur abominable culte.

Sarah, comme toutes les sorcières de la région, connaît depuis toujours l'existence du sanctuaire souterrain d'Arkham. Son mari, Benjamin, lui aussi savait qu'il y avait un sanctuaire secret. Il n'y est jamais entré car il savait que seul, il ne ferait pas le poids face à ses ennemis de toujours.

A chaque nouvelle lune, les 17 sorcières de la région se retrouvent pour accomplir leurs rites abjects où sexe, magie et mort se mélangent en une sensuelle volupté. Elles espèrent en secret que Nyogtha les écoute et viennent sur terre pour répandre la terreur et les venger des abominables crimes de Salem.

La prochaine nouvelle lune est dans 5 jours et elles espèrent toutes que le neveu de Benjamin découvre le secret de son oncle qu'enfin elle puisse accomplir leur terrible mission...

Aller jusqu'au sanctuaire

Si les PJs veulent aller jusqu'au sanctuaire ils devront d'abord trouver les grottes par un jet d'INTx4. Sur place ils devront s'équiper d'un éclairage suffisant pour pouvoir trouver leur chemin dans le noir. Au départ il n'y a qu'une seule galerie, mais celle-ci a vite tendance à se séparer en plus petites. Quelqu'un d'habitué, comme les sorcières, met environ 30 minutes pour arriver au sanctuaire. Quelqu'un qui veut y parvenir pour la première fois devra réussir 3 jets d'INTx3

consécutifs pour le faire en 1h30. A chaque jet manqué rajoutez 30 minutes. Si aucun jet n'est réussi, la personne est perdue dans le labyrinthe de galeries. Elle devra alors réussir un jet d'INTx2 pour se réorienter après 1 heure de recherche. Elle pourra alors de nouveau tenter sa chance pour trouver le sanctuaire. Les PJs sont libres de trouver un stratège leur permettant de trouver leur chemin plus facilement, à vous de voir.

Il y a de plus une chance, infime s'ils sont dans la bonne galerie, qu'il y ait un effondrement. Si le guide réussit ses 3 jets d'INT pas de soucis pour eux, sinon il y aura 5% de chance d'effondrement par jet manqué. En cas d'effondrement, un jet d'*Esquive* sera nécessaire pour l'éviter. Si le jet est réussi, les PJs devront alors retrouver leur chemin, comme s'ils étaient perdus. En cas de jet d'*Esquive* manqué, la chute des pierres occasionne 1D6+4 points de dommage.

Le sanctuaire

Il se trouve dans une immense grotte d'environ 200 m² au plafond haut de plus de 5 mètres. Mis à par les quelques torches consumées traînant sur le sol il y a, pratiquement au centre de cette salle, une formation calcaire de stalactites et de stalagmites d'une rare compacité qui semble être le seul intérêt de cette salle. Si les PJs ont un système d'éclairage suffisant, ils pourront remarquer que l'embase des stalagmites est rougie, sans doute par le sang des sacrifiés. A partir de là, grâce à un jet d'INTx4 réussi, ils remarqueront que la formation calcaire n'est autre qu'un autel, et qu'une personne habilement placée entre les pics de calcaire se retrouve inexorablement bloqué dans un étau de pierre aux « crocs » acérées. C'est là que les sorcières emprisonnent leurs victimes avant de les droguer et de les sacrifier à la gloire de Nyogtha.

Toute personne emprisonnée dans ce piège naturel devra réussir un jet de « contorsion » modélisé par CON+DEX%. Un PJ à la TAI+CON supérieure à 30 est dans l'incapacité totale de sorti, de même si TAI+CON est inférieure à 20, rajoutez 10% au jet de « contorsion ». En cas de réussite pour s'extraire du piège, le PJ concerné aura subit 1D4+2 points de dommages dus au pierres acérées.

Ces victimes sont ensuite jetées dans un puits naturel se trouvant de la pièce, non loin de la « porte ». Si quelqu'un se rapproche du trou, une odeur putride révèle son contenu, s'il y tombe c'est la mort assurée après 15 mètres de chute libre.

Si les PJs sont venus ouvrir la porte, ils auront une belle surprise, car il n'y a pas de porte dans la salle, rien que des murs de pierre et le puits où sont jetés les cadavres.

La porte

La porte est invisible, cependant elle se trouve à 2 mètres du puits naturel. Seule la poudre d'Ibn-Ghazi (livre de règles page 147) permet de rendre visible la porte, dévoilant ainsi à l'utilisateur l'unique obstacle empêchant Nyogtha d'établir son fief sur Terre. La porte apparait alors comme un grand cercle de pierre bardé de signes cabalistiques au centre duquel apparait, en relief, le visage d'un monstre sorti de l'ombre. Bien que de

nombreux grimoires la décrivent, la formule de la poudre d'Ibn-Ghazi se trouve également dans le journal de Benjamin ANTON (voir chapitre correspondant).

Un jet de *TOC* réussi permettra aux PJs présents sur place, lors de l'utilisation de la poudre, de remarquer que certaines aspérités du mur de la grotte font néanmoins partie intégrante de la porte. Ces aspérités, assez régulières ressortent de près de 10 cm du mur, et ont presque toutes la même forme appendiculaire. Elles sont au nombre de 49 mais sans la poudre, il est impossible de les distinguer plus particulièrement des autres se trouvant à côté. Un autre jet de *TOC* réussit permettra aux PJs de remarquer la ressemblance entre la disposition des aspérités et le dessin dans le couvercle de la montre (s'ils savent qu'il y a un dessin).

En imaginant le pire ; les PJs veulent ouvrir la porte et ainsi libérer Nyogtha qui pourrait alors répondre aux appels désespérés de ses fidèles. Voici la marche qu'ils devraient suivre :

- Comparer la gravure de la montre et les aspérités du mur appartenant également à la porte. (voir plus haut).
- A l'aide d'un sort non décrit dans le journal de Benjamin ANTON, enchanter un intestin de bouc avec le sang d'une jeune vierge sacrifier selon le rituel traditionnel des sorcières d'Arkham.
- Faire reproduire avec l'intestin enchanté, le même parcours que celui dessiné sur la montre.
- Cela fait, réciter la formule décrite dans le journal pour ouvrir la porte.

Maintenant les PJs peuvent espérer que le Grand Ancien ne daignera pas se montrer de si tôt, sinon c'est la mort presque instantanée, s'il ne veut pas jouer avec eux. Dans tous les cas les PJs perdront 1D6/1D20 points de santé mentale, ensuite bonne chance...

L'investigation

Le coroner

La dépouille de Benjamin ANTON se trouve, tant que l'enquête n'est pas élucidée, dans les services mortuaires de la police. Temporairement, la morgue de la gendarmerie est transférée à la morgue de l'hôpital d'Arkham. De ce fait, les PJs auront moins de difficultés à s'approcher de la dépouille. La présence de Sarah facilitera bien sûr grandement leurs démarches. Si elle est absente, ils se trouveront confrontés à un policier véreux qui acceptera de les laisser passer moyennant finance. Les PJs les plus astucieux pourront profiter de la nuit pour s'aventurer dans la morgue qui ne bénéficie pas de surveillance la nuit.

Le corps de Benjamin est étendu sur une pailleuse et recouvert d'un drap d'un blanc douteux, à côté d'autres cadavres. En soulevant le drap, les PJs découvriront le corps de Benjamin en phase d'altération et une légère odeur de pourriture pourra donner la nausée aux plus sensibles. Vos PJs devront réussir un jet de Santé Mentale pour éviter la perte d'1D3 points de santé. Un PJ médecin ou tout autre réussissant un jet de *Médecine* + 15% remarquera sans difficulté que le corps, d'une pâleur excessive ne porte pas d'ecchymoses relatives à une lutte précédant la mort. La cage thoracique est perforée au niveau du cœur. Le trou béant indique que ce dernier n'est plus là. De plus, les déchirements tissulaires de cette zone indiquent que le cœur a été arraché et non extrait de manière chirurgicale, ou rituelle...

Grâce à un jet de *Psychologie* réussi, les PJs

remarqueront que le visage présente une expression figée d'horreur mêlée à une sorte de stupéfaction. Ce qui est normal quand votre propre fille vous arrache le cœur...

La vue du cadavre fait perdre aux PJs un D3 points de santé mentale si ce jet est manqué, aucun s'il est réussi.

Sarah, qui est interprétée par une joueuse de votre groupe, fera tout pour paraître fortement affectée par la vision du cadavre de son père, alternant crises de larmes et malaises. Les PJs ne seront pas capables de deviner ses réelles émotions. Sarah pourra également prétexter ne pas vouloir s'aventurer chez le coroner pour pouvoir faire aboutir ses plans machiavéliques et empêcher les PJs de progresser (voir « Agissements dans l'ombre »).

La bibliothèque

En se rendant dans la bibliothèque de l'université d'Arkham, les PJs pourront, grâce à des jets de *Bibliothèque* réussis, trouver les renseignements suivants :

- Les grottes

Dans un livre intitulé « *Grottes de Salmanz, vérités sur le dédale de pierre* » les PJs apprendront toute l'histoire la formation géologique des grottes. Ils pourront également y trouver un plan très succinct des principales galeries.

« *Mystère et décadence au cœur de l'Antre* » est un livre regroupant toutes les affaires étranges s'étant passées dans le Massachusetts, notamment celles ayant un rapport avec des sectes. On y apprend que plusieurs affaires de meurtre non élucidés ont déjà eu lieu aux abords des grottes de Salmanz. Un témoin visuel des abominations perpétrés dans ce lieu aurait perdu la raison avant d'avoir pu aider la police. Il se trouverait dans un sanitarium d'Arkham.

- Les sorcières dans la région

Plusieurs récits parlent de chasses aux sorcières importantes dans la région d'Arkham. D'autres livres relatent un semblable exode des sorcières de Salem voulant échapper au bûcher. Ces sorcières auraient migré vers Arkham.

En réussissant à convaincre le bibliothécaire, le renommé professeur Ermitage, les PJs pourront se voir remettre pour une lecture rapide, un ouvrage intitulé « *Mémoires d'un chasseur* ». Ce livre est un véritable manuel du « petit chasseur de sorcière ». Il contient toutes les informations nécessaires pour connaître les différents clans, leurs habitudes, leurs rites. Il évoque, l'existence d'une porte qu'il faut à tout prix garder fermée. Ce livre datant du début du 19^{ème} siècle est écrit par un certain Arthur ANTON.

Les PJs ne trouveront pas d'informations concernant la montre, l'expédition de Benjamin ANTON ou sur l'existence d'une mafia locale.

L'université, le bureau de Benjamin

A l'université, tous les professeurs sont évidemment choqués par la disparition de Benjamin

ANTON. Si ceux-ci sont interrogés par les PJs, ils ne pourront guère les aider car ils ne savent absolument rien sur les circonstances de la mort. Ils peuvent néanmoins renseigner les PJs sur l'objet des recherches de l'archéologue et leur indiquer la localisation de son bureau d'études. Le doyen du campus et les autres professeurs du campus laisseront les PJs enquêter et les laisseront fouiller le bureau de Benjamin ANTON.

Celui-ci occupait un bureau au rez de chaussée du bâtiment renfermant la faculté d'histoire où il pouvait étudier calmement ses dossiers. Il stockait également ses découvertes archéologiques en cours d'étude dans une pièce annexe à son bureau. A l'intérieur, tout est resté comme Benjamin l'avait laissé avant de partir. Ce n'est ni bien rangé, ni en désordre...

Grace à un jet de *Trouver Objet Caché* réussi, les PJs découvriront dans les tiroirs du bureau, au milieu d'autres papiers, un relevé topographique des grottes de SALMANZ, un revolver calibre 38 chargé, un paquet de cigarettes, une petite boîte d'allumette (voir chapitre « Une poignée d'allumettes ») et un petit in-octavo intitulé « *Culte des sorcières en Europe Occidentale* ».

Un examen de l'arme révélera la présence de sang séché sur la crosse. Une étude de ce sang montrera qu'il s'agit de celui de Benjamin. Une simple déduction devrait amener les PJs à penser que quelqu'un a rangé son arme après sa mort. En fait, c'est Mérédith qui l'a ramené après avoir tué son père. Cependant, si les professeurs sont interrogés à ce sujet, ils répondront que tellement de gens sont passés dans ce bureau après le décès qu'il est impossible de deviner qui aurait ramené le revolver. De plus, celui-ci ne porte pas d'empreintes digitales autres que celle de son propriétaire.

Le livre quant à lui, est en anglais et est écrit par Margaret Murray en 1921. Sa lecture ne fait pas perdre de points de Santé Mentale mais apporte un bonus d'1% en *Occultisme* au lecteur. Ce n'est pas un livre rare et il est assez facile de le trouver en bibliothèque ou librairie.

Dans la pièce annexe, Benjamin a rangé les ossements qu'il a découverts sur le site de recherche. Il s'agit de vieux ossements d'indiens. Ils n'ont rien d'extraordinaire, ce ne sont que de simples ossements poussiéreux...

Le commissariat

Il sera possible aux PJs d'aller se renseigner sur la mort de Benjamin ANTON, auprès de la police. Asa NICHOLS est l'inspecteur chargé de l'enquête. C'est un homme honnête, sérieux et talentueux. Il est probable que l'enquête sera rapidement résolue grâce à son travail. En présence des PJs, il reste néanmoins assez distant et il ne dévoile pas ses sources. Il ne comprend d'ailleurs pas pourquoi, Sarah et sa mère sont allées chercher les PJs pour résoudre l'enquête alors que lui et ses hommes sont déjà sur l'affaire. Une explication sans détour aura pour effet de calmer légèrement son énervement face à la présence des PJs. Si l'un d'eux est policier, et peut le prouver à NICHOLS, celui-ci sera plus détendu et pourra si un jet de *Baratin* est réussi dévoiler un peu ses sources. Un jet de *Psychologie* réussi montrera néanmoins qu'il n'a visiblement pas de pistes sûres dans l'affaire.

Si les PJs se montrent particulièrement arrangeant, notamment en échangeant des renseignements, l'inspecteur NICHOLS pourra laisser entendre que ce n'est pas la première mort dans cette zone, et qu'il y en a eu plusieurs ces dernières années. Il ne dévoile pas par contre les circonstances de la mort de Benjamin, et des autres qui ont précédé.

Suivant la prestation des PJs dans le commissariat, il conseillera plus ou moins rudement à ces derniers de ne pas

trop traîner dans les pattes de ses hommes. Dans ce cas, il pourrait les arrêter et les questionner avant de les jeter en prison pour quelques jours. Des PJs trop maladroits pourraient également s'attirer les soupçons des enquêteurs.

L'Arkham Advertiser

Le célèbre quotidien est ouvert au public toute la journée de 9h à 18h. Les PJs pourront y trouver les archives du journal et rencontrer John CAMPBELL, l'auteur de l'article annonçant la mort de Benjamin.

John CAMPBELL est un jeune journaliste zélé et plein d'ambition. Questionné par les PJs, il se montrera nerveux et ne sera pas en mesure de donner d'autres renseignements concernant la mort de Benjamin ANTON. Un jet de *Psychologie* réussi, dévoilera qu'il n'est pas sûr de lui et que visiblement il ne tient pas à ce que l'on sache certaines choses. Une manière de questionnement plus « musclée » ou plus impressionnante viendra rapidement à bout du journaliste qui avouera rapidement que son article est une véritable intox et qu'il n'y a pas de réel lien entre la mafia et la mort de l'archéologue. Il admettra avoir utilisé ce subterfuge pour créer l'article à sensation qui pourrait faire de lui un journaliste en vogue. Les PJs seront libre de révéler ceci au patron de l'Arkham Advertiser qui se chargerait de raccourcir la carrière de CAMPBELL ou d'utiliser cette pression pour tirer des renseignements du journaliste pour obtenir des informations dans de futures investigations...

Aux archives du journal, les PJs pourront retrouver des articles sur les grottes de Salmanz. Ils apprendront qu'il y a déjà eu plusieurs morts mystérieuses aux abords de la grotte et qu'elles coïncidaient souvent avec la disparition d'étudiants. Concernant Robert BALKINS, les PJs pourront savoir que c'est un mafieux sévissant à Boston, qu'il a déjà été arrêté pour diverses affaires de contrebande d'alcool et de meurtre mais qu'il a un bon avocat puisque qu'il n'a jamais été emprisonné. Sur l'expédition de l'archéologue, ils retrouveront un article parlant d'une prochaine expédition ayant pour but de rechercher les origines de la grotte et de chercher des vestiges archéologiques aux alentours. Ils retrouveront également l'article de John CAMPBELL (Aide de jeu N°1).



Un autre jet de *Bibliothèque* réussi, leur permettra de trouver un article écrit par un journaliste mort depuis. L'article relate la découverte que ce journaliste a fait aux abords de la grotte. D'après lui, il semblerait qu'une race inconnue de mamifère volant vit dans la région. Un dessin accompagne l'article et montre une bête volante aux longues ailes de chauves-souris. Si les PJs se renseignent auprès des employés de l'Advertiser, ils apprendront que le journaliste est mort depuis 10 ans. L'article quant à lui n'a jamais donné suite car personne ne trouva la moindre trace de cette créature...

Le sanitarium d'Arkham

Les PJs peuvent y trouver le fameux témoin dont il est fait mention dans le livre « *Mystère et décadence au cœur de l'Antre* ». Cet homme de 70 ans se nomme Alfred WALLACE. Les PJs pourront facilement le trouver s'ils se renseignent auprès des infirmiers de l'asile qui les conduiront auprès de lui. Dans l'établissement, tous connaissent l'histoire du vieil Alfred qui a vu les sorcières agir dans l'ombre.

Assis dans un fauteuil, à l'écart des autres aliénés Alfred semble pensif. A la venue des PJs, accompagné d'un infirmier, celui-ci se lèvera en demandant avec espoir à ce dernier s'il peut enfin quitter sa « prison ». Hélas pour le vieil Alfred, les choses ne vont pas dans ce sens...

Questionné sur cette mystérieuse affaire Alfred racontera son histoire à qui veut l'entendre, et le croire...

C'était il y a longtemps...

J'étais encore jeune et je revenais d'une soirée passée chez un cousin. J'avais un peu trop abusé de l'alcool si bien que je me perdis sur ces routes que je fréquentais depuis ma naissance. N'allez pas croire que je suis un alcoolique. Ce que j'ai vu ce soir là est bien plus fort que tout et malgré l'enivrement je suis encore capable de me souvenir de tout...

A ce moment, il semble que continuer le récit soit douloureux pour Alfred. Aucun test ne sera nécessaire pour se rendre compte qu'il croit à ce qu'il a vu et qu'il est honnête. Maintenant est-ce par les yeux d'un homme sain qu'il a aperçu la vérité ou est-ce l'esprit tortueux d'un fou qui a créé de toute pièces ce récit à faire frémir. C'est cette dernière solution que les sorcières aimeraient croire, hélas... Alfred poursuit :

Il faisait nuit noire et je déambulais au milieu de la nature, sans savoir où j'allais. Soudain, un éclair zébra la nuit éclairant faisant disparaître les ténèbres autour de moi. Devant moi, les grottes. Ne voulant pas passer la nuit sous l'orage, je décidai de m'y abriter. Quelle erreur ne faisais-je pas...

Une fois à l'abris, j'entendis des hurlements à glacer le sang. Sur le coup, je puis vous dire que je ne savais pas s'ils étaient réels ou sortis de mon esprit embrumé. Hélas, ils étaient bien réels et venaient de quelque part dans la grotte. Je n'eus pas de peine à arriver à la source des bruits et là l'horreur s'offrit à mes yeux.

Une dizaine de femmes se tenaient nues autour du corps ensanglanté d'un jeune homme emprisonné dans un piège de pierre. L'une d'elle, tenait un poignard et retira le cœur encore fumant du prisonnier. Elle l'avait fait à mains nues ! Elle a plongé ses doigts dans la chair et en a retiré la vie de cet être innocent ! Je dus me retenir car au bord de la nausée, je n'avais pas envie de connaître le même sort...

Ensuite, je ne me souviens pas trop. Le chef de cette horde démente se tourna vers ces condisciples et croqua abjectement dans le cœur suintant de sang frais. Je n'oublierai

jamais le regard fou de cet être abject. Cette femme était pourtant très belle...

Elle vous ressemblait sans vouloir vous offenser...

Alfred WALLACE désigne alors Sarah ANTON si elle se trouve avec les PJs.

C'était il y a 30 ans et pourtant ma mémoire ne m'a pas fait défaut. C'est ce que je me tue à dire aux docteurs, mais ceux-ci ne sont pas de cet avis...

Alfred a été retrouvé le surlendemain de cette affaire. Après avoir fuit les grottes, il a couru dans la campagne d'Arkham et a trébuché. Son crâne a alors heurté un rocher ce qui l'a plongé dans un coma léger de 5 jours. D'ailleurs son front porte encore la trace du rocher...

Après cela, il ne pourra guère plus aider les PJs, il ne connaît aucun nom. Après le départ des PJs, il restera prostré, à part, en attendant avec espoir qu'on lui confirme sa sortie...

Une poignée d'allumettes

L'hôtel Lewingston met à disposition de ses clients de petites boîtes d'allumettes publicitaires. Ce sont ces petites boîtes d'allumettes que trouveront « innocemment » les PJs. S'ils précisent qu'ils examinent la boîte d'allumettes, et seulement s'ils le précisent, ils pourront lire le nom de l'hôtel et son adresse ; 181 E. College Street, ARKHAM.

C'est l'unique piste qui va guider les PJs vers la chambre 9 du Lewingston House. Si cela est nécessaire, jeter donc quelques boîtes d'allumettes dans les lieux que vont visiter les PJs ; bureau de Benjamin dans sa maison, poche de la veste qu'il portait à sa mort restée à la morgue, ...

Chambre 9, Lewingston House

Benjamin ANTON, dans le but d'éviter à sa famille de connaître sa vie secrète avait depuis longtemps décidé de se cacher des yeux et oreilles de ses proches. D'ailleurs, c'est le conseil de la guilde à laquelle il appartenait qui lui avait fortement conseillé cette option. Cela faisait presque dix années qu'il louait une chambre dans un hôtel d'Arkham. Prétextant des travaux urgents, il disait à sa femme qu'il resterait dormir au campus. Cela n'avait jamais posé de problèmes, car les femmes, elles aussi avaient besoin d'un peu d'indépendance...

L'hôtel n'est pas difficile à trouver. C'est un hôtel plutôt bien fréquenté. Le patron Arthur JONES, n'est pas au courant du décès de Benjamin, et il aiderait les PJs s'il le pouvait. Il ne voyait pratiquement jamais Benjamin. Questionné par les PJs, il dévoilera que souvent des hommes sont venus lui rendre visite et que Mr ANTON partait alors avec eux, pour la nuit. Jamais, il insiste bien sur le « jamais », il n'a vu de femme monter à la chambre 9. Il donnera la clé aux PJs s'ils le souhaitent. La chambre est dans l'état depuis que Benjamin l'a quittée pour la dernière fois le 13 avril dans la nuit. Il est parti seul cette nuit là, JONES peut en mettre sa main à couper.

La chambre est d'une banalité presque inhabituelle. Un lit, une armoire et une petite table faisant

office de petit bureau. L'armoire contient quelques affaires de Benjamin et un fusil de chasse cal 12 ainsi que quelques munitions. Sur la petite table les affaires sont bien rangées et une lettre est posée. Elle est écrite par Benjamin. Vous donnerez aux PJs l'aide de jeu N°3.

Si les PJs décident de fouiller la chambre, ils trouveront, grâce à un jet de *Trouver Objet Caché* réussi un épais livre intitulé « *Le Marteau des Sorcières* » et le journal de Benjamin ANTON, habillé cachés sous le lit, dans les ressorts du sommier ainsi qu'une petite boîte contenant de la poudre (boîte gravé avec l'emblème de Koth, contenant de la poudre d'Ibn-Ghazi).

« *Le Marteau des Sorcières* » est un livre écrit en anglais. Sa lecture nécessite 10 heures de lecture. C'est un guide destiné visiblement aux inquisiteurs du Moyen-Age expliquant comment reconnaître et torturer les sorcières. Lu seul, hors du contexte, il ne fait pas perdre de points de *Santé Mentale*, mais lu avant ou après le journal de Benjamin ANTON, il cause la perte de 1/1D3 points de *Santé Mentale* en fonction du jet de dés. Il fait gagner, en outre, 3% en *Occultisme*.

Mes femmes,

Si vous lisez cette lettre c'est que je suis mort. Pardonnez-moi pour ce que je suis devenu. J'espère que vous n'apprendrez jamais la vérité sur ma vie, mais sachez que je vous ai toujours aimées plus que tout. Je n'arrive pas à croire que vous ne pourrez jamais lire ces lignes tant le monde aura sans doute été corrompu par le démon...

Je vous aime...

Ton papa et ton tendre époux

Le journal de Benjamin ANTON

Le journal de Benjamin est un petit folio à la couverture de cuir jauni. Son écriture semble commencer au moment où Benjamin est contacté par des membres d'une organisation secrète dont le nom n'est pas cité. Plutôt que d'être un recueil de ses pensées intimes, le journal apparaît vite comme un condensé des connaissances sur les sorcières. Nul part il ne fait allusion à sa femme et à sa fille, car il n'a jamais été au courant de leur « penchant » pour le mal. Il faut environ 6 heures pour le lire. Sa lecture fait perdre 1D2 points de *Santé Mentale*, mais fait gagner 2% de Mythe de Cthulhu et 2% en *Occultisme*. Il comprend les sorts « *Poudre mystique de Matérialisation* », « *Signe de Voor* », « *Emblème de Koth* », « *Transfiguration de LA Porte* ». Le multiplicateur de sort est de x3. Vous trouverez résumés les passages les plus importants et les plus utiles aux PJs à la fin du scénario.

Le passage expliquant la méthode pour ouvrir la porte est noté sur l'aide de jeu des PJs. Le gardien, devra, lui, se référer au chapitre « La porte ».

La société secrète

Benjamin a été contacté il y a dix ans par des hommes faisant partie de cette société. Il n'en connaît rien ou presque. Personne ne peut savoir qui est à la tête de cette organisation. Nulle part il n'est fait mention d'un groupe d'hommes chasseurs de sorcières. Les PJs ne trouveront aucun renseignements sur l'organisation.

Il est peu probable que l'organisation ne s'intéresse à eux, mais nul ne peut dire exactement qu'elle dessein elle réserve aux hommes s'étant mêlés de peu ou de près aux histoire de sorcières...

Agissements dans l'ombre

Le but de Mérédith ANTON et de sa mère est de, bien sur, découvrir la clé de la porte menant à Nyoghta. Elles ne savent pas que la montre est cette clé. C'est pour cela, que peu après la mort de Benjamin, elles ont décidé d'appeler le cousin de Mérédith qui est bien connu pour ses talents d'investigateur. Elles ont donc décidé d'utiliser ce dernier avec l'intime espoir qu'il trouve le secret de son oncle.

Ce qu'elles n'ont pas prévu, c'est que ce neveu (votre PJ) aidé de quelques amis, va découvrir bien plus de choses qu'il ne devrait, mettant ainsi la vie de Mérédith et de sa mère directement en jeu. Elles gardent néanmoins confiance en elles car elles espèrent pouvoir éliminer tous les obstacles et mener les PJs face à la porte de Nyoghta avec la clé. Pour ce faire elles vont agir, surtout Mérédith, dans le dos des PJs, afin qu'ils ne découvrent la vérité sur elles qu'au dernier moment, quand ils seront dans la possibilité de leur offrir la clé avant de mourir.

Un témoin trop gênant

Cette partie n'est à jouer que si les PJs sont aller voir Alfred WALLACE au sanitarium et si celui-ci leur à raconter son histoire.

La nuit suivant le passage des PJs au sanitarium, Mérédith va rendre une petite visite au vieil Alfred. Il semble que celui-ci en ait trop dit et qu'il à vu beaucoup de chose. Premièrement, il parle clairement des agissements des sorcières dans les grottes de Salmanz et secundo, il est capable d'identifier leur chef, qui n'est autre que Sarah ANTON. Cela ferait désordre que le chef d'un groupe de sorcières se fasse arrêter à cause d'un vieux fou.

Vers les 22 heures, Mérédith va prétexter une petite fatigue pour s'allonger sur le sofa, bien en évidence de tous. Incantant mentalement le sort *Dédoublement*, est va se retrouver quelques instants plus tard dans la chambre d'Alfred. Elle à alors dix minutes pour parfaire son acte. Etranglement, simple, rapide et surtout ça ne salit pas...

Asa NICHOLS et ses amis

22h30, Asa NICHOLS débarque avec 4 policiers. Le motif est simple ; Alfred WALLACE à été retrouvé à demi-mort et a clairement identifié Mérédith comme étant son agresseur. La tentative de meurtre à eue lieu à 22h05

précise. Mérédiith est menottée sans autres questions et envoyée au poste. Durant, le voyage en larme, elle ne cesse de clamer son innocence ; à cette heure elle dormait sur le sofa ! Les PJs étaient là, ils l'ont vue ! Elle n'est pas sortie de chez elle ! Le vieux fou avait déjà fait des allusions à propos de la ressemblance de Mérédiith et de cette sorcière, il faut croire qu'il s'est encore égaré dans son esprit tortueux.

Au poste de police, les PJs sont amenés à témoigner. Ils ne peuvent pas dire le contraire, Mérédiith étaient à somnoler sur le sofa entre 21h55 et 22h15 précise. Pendant la rédaction du procès verbal, Mérédiith qui a été mise dans une cellule d'isolement, par précaution, va de nouveau agir. Grâce au *Dédoublement* et à l'utilisation du sort *Suggestion Mentale* elle va retourner au sanitarium et inciter Alfred à sauter par la fenêtre de sa chambre. Sept mètres plus bas, Alfred se fracasse le crâne sur le sol, tout près du gardien de nuit de l'asile. Celui-ci peu apercevoir la silhouette de Mérédiith, mais n'est pas en mesure d'identifier qui que ce soit. Il a juste aperçu une silhouette qui serait plutôt celle d'une femme, c'est tout. Aussitôt, il contact la police le commissariat où se trouve normalement les PJs et raconte les faits. Mérédiith est innocentée.

Vous, ou la personne qui interprète Mérédiith, devrez être parfaitement crédible car il est impossible de pas innocenter la jeune femme. En effet, elle a un alibi en béton et à moins que les PJs sachent déjà que c'est une sorcière il devrait y avoir très peu de chance pour qu'ils la laissent moisir en prison. Ce sera à vous, Gardien des Arcanes, d'arranger les choses dans ce sens.

Visions nocturnes

Pendant une nuit, alors que le secret de Benjamin ANTON est presque dévoilé, Mérédiith va décider de supprimer peu à peu les PJs. Grâce au sort *Cauchemar*, elle espère effrayer convenablement les PJs pour qui quittent la scène. Choisissez un PJ au hasard, sauf le neveu de Benjamin, et offrez-lui quelques visions d'horreur. Ces visions auront un rapport avec des aventures passées mais sont horriblement déformées en défaveur du PJ concerné. De plus, le PJ aura 50% de chances d'entrer dans une phase de somnambulisme actif. C'est à dire qu'il va vivre son rêve avec l'esprit mais qu'il va l'accompagner de son corps. Ainsi, le PJ cauchemardant va par exemple détruire les objets de sa chambre comme s'ils étaient ses ennemis, courir en hurlant dans les couloirs ou pourquoi pas fuir par la fenêtre de sa chambre à l'étage...

Le PJ ne devra comprendre que ce n'était qu'un cauchemar uniquement quand il sera réveillé par quelqu'un ou qu'il aura perdu plus de 3 points de vie à cause d'une chute ou tout simplement de ses gestes incontrôlés. De plus, les visions font perdre 1D3 points de Santé Mentale.

A vous Gardiens des Arcanes de faire peur au PJ. Il faut que se soit le plus réaliste possible. Votre PJ vous en remerciera...

La fin d'une carrière

Deux jours après le passage des PJs dans les locaux de l'Arkham Advertiser, où à un autre moment qui vous semble approprié, le journaliste John CAMPBELL va être assassiné par les sorcières. Dans un dernier sursaut d'honneur déplacé, Sarah veut laver la réputation de son défunt mari. Comment pouvait il imaginer qu'elle pouvait être trompée par son mari et surtout que celui-ci s'abaisserait à fréquenter une pute de mafieux. Enlevé à son domicile, il va être sacrifié aux grottes de Salmanz...

Une nuit, Sarah quitte la maison en s'arrangeant de ne

pas être suivie. Si les PJs ne dorment pas, Mérédiith leur tient compagnie et s'arrange pour que ceux-ci ne soupçonnent rien. Ils apprendront la mort de CAMPBELL le lendemain dans l'après midi alors que l'Arkham Advertiser sort une gazette spéciale avant de fermer ses portes pour le reste de la semaine. Vous donnerez l'aide de jeu N°5 aux PJs.

« *L'Arkham Advertiser en deuil* »

La gazette quotidienne de votre ville est aujourd'hui en deuil. Nous venons de perdre l'un de nos collègues de travail. Le jeune journaliste de talent, John CAMPBELL vient d'être retrouvé, atrocement mutilé non loin des maudites grottes de Salmanz. Il semblerait qu'il y ait un lien avec la mort non moins étrange du professeur ANTON dont la dépouille a été elle aussi retrouvée au même endroit voici quelques jours.

L'Arkham Advertiser fait part de ses condoléances à la famille et aux amis de John et leur témoigne son affection.

Nous ne publierons pas de journaux d'ici la semaine prochaine en guise d'indignation face à un acte inqualifiable. Merci de votre compréhension et courage pour la famille CAMPBELL.

L'équipe complète de L'Arkham Advertiser.

Les sorcières frappent

Les PJs progressent dans leur enquête et sont maintenant tout près de la vérité. La mère et la fille ne désirent qu'une chose en ce moment. Que les PJs découvrent l'horrible vérité sur elles et leur délivre un joli petit cadeau : la clé et la manière d'ouvrir la porte maléfique.

Alors qu'ils connaissent tout de la manière d'ouvrir la porte et qu'ils se rendent alors compte du fardeau qui vient de s'abattre sur leurs épaules, les sorcières organisent un petit stratège pour les faire venir dans le sanctuaire. Bien sur, s'ils sont déjà au courant, ou soupçonneux, des véritables vies de Mérédiith et de sa mère, la façon d'agir risque d'être différente :

- **S'ils ne se doutent de rien**, Sarah va feindre l'enlèvement de sa fille. Après un récit très peu compréhensible, elle arrive à faire comprendre, entre deux crises de larmes, aux PJs que sa fille vient d'être enlevée par un groupe de femme. Elle n'a pu voir leur visage car il était caché par la capuche d'un très large manteau. L'une d'elle lui a juste lancé le message que Sarah montre aux joueurs. (Aide de jeu N°6). Elles ont frappé alors que Mérédiith était sortie chercher quelques aliments pour le repas. A ce moment Sarah semble sincère et bouleversée. Les PJs doivent agir pour sauver Sarah... A vous Gardien de rendre la scène particulièrement crédible.

Ce soir aux grottes de Salmanz, suit la

lumière et retrouvera peut-être ta fille vivante. A minuit.

- **Si les PJs ont des soupçons** face aux deux femmes, celle-ci vous décider d'enlever le plus faible d'entre eux et de l'emmener dans les grottes. Si le groupe ne précise pas qu'il est particulièrement vigilant des attaques extérieures ni qu'ils ne précisent qu'ils ne se séparent pas, l'enlèvement se passera sans difficultés. Le kidnappé sera frappé à l'arrière du crâne au moment où il ne sera pas attentif à son entourage. Un PJ distrait et relâché ne fait guère le poids face à cinq femmes décidées. Quelques instants après l'enlèvement les PJs reçoivent un message porté par un jeune garçon. (Aide de jeu N°7) Si le reste du groupe veut sauver l'un des leur, rendez-vous ce soir aux grottes de Salmanz.

Vous vous approchez trop près de la vérité et votre compagnon risque d'en pâtir. Ce soir à minuit, venez aux grottes de Salmanz et suivez la lumière. Nous pourrions alors discuter de son sort, et du votre.

Le secret enfin dévoilé

A minuit, rien ne bouge devant les grottes de Salmanz, pas de bruit, rien ne laissant envisager un piège Et pourtant, à l'intérieur, au bout du chemin de torches, les sorcières sont terrées attendant leur heure de gloire. D'après la tournure des choses, les PJs pourront vivre la situation de deux manières différentes :

Les PJs croient que Mérédith a été enlevée

Cette dernière bien contente de son stratagème attend les PJs accompagnés de sa mère au sanctuaire. Si ceux-ci craignent pour leur sécurité, Sarah sera là pour leur faire comprendre que la vie de sa fille est en jeu...

S'ils viennent secourir un des leurs

Les deux sorcières attendent gentiment dans le sanctuaire. Le PJ kidnappé reprend connaissance en réalisant avec effroi qu'il est emprisonné sur l'autel de pierre. Il lui semble évident qu'il va être sacrifié.

Acte final

Peu importe comment arrivent aux grottes les PJs. Ils se sont fait mener en bateau par ces femmes qui semblaient pourtant bien sympathiques il y a quelques jours. Maintenant, celles-ci se préparent à la l'heure des sorcières et ne désirent plus qu'une chose ; libérer Nyoghta. Elles ont maintenant toutes les clés en main, ne leur reste qu'a se débarrasser d'intrus indésirables.

Afin d'éviter toute survie possible, Sarah et sa fille ont

tout prévu. En effet, 10 autres compères attendent cachées dans de petites salles alentour au sanctuaire. Dès le moindre geste de Mérédith elles sortiront de leur cachette pour affronter les PJs. De toute façon, Mérédith n'estime pas avoir besoin d'aide. Elle croit en une capitulation rapide des PJs. C'est sans compter sur leur ténacité...

Après s'être assurée de ses arrières, Mérédith entreprend de tout raconter aux PJs. Et maintenant en échange de ces secrets, elle exige la clé de la porte. Elle est prête à torturer le PJ kidnappé ou d'appeler de l'aide pour en capturer un...

Alliées des sorcières

FOR 11	CON 12	TAI 12	INT 14	POU 13
DEX 13	APP 11	EDU 14	SAN 50	PV 12

Bonus aux dommages: aucun

Armes : Calibre 38, 35%, 1D10 pt de dommage.
Coup de poing, 50%, 1D3 pt de dommage.

L'issue d'un affrontement

Mérédith sera probablement obligée d'utiliser la force pour s'emparer de la clé ou tirer les vers du nez des PJs. Dans ce cas, elle appellera la dizaine d'autres sorcières cachées. Celles-ci sont de bien moindre compétence que Mérédith et sa mère car elles ne possèdent par de connaissances de magie. Par contre, elles possèdent toutes un revolver calibre 38 qu'elles sont prêtes à utiliser contre les PJs. Au moindre retournement de situation (mort de plus de deux adeptes) Mérédith et sa mère passeront aux choses sérieuses. Mérédith incantera l'effroyable sort *Poigne de Nyoghta* alors que sa mère utilisera le *Flétrissement* pour en finir une fois pour toute.

Vaincre et gagner la partie est assez facile pour les PJs. En effet, a aucun moment, Mérédith et sa mère n'ont pu s'emparer des armes des PJs. Ceux-ci sont encore armés et coup de chance, aucune sorcières de s'est cachée dans leur dos. Dans ce cas, il leur est tout à fait possible d'aller s'abriter dans une des petites grottes alentour. Le sanctuaire est de plus clairsemé de concrétions calcaires qui abriteront facilement une personne. Enfin, dès que les pertes des alliées dépasseront cinq personnes, celles-ci fuiront sans demander leur reste.

Pour l'occasion Mérédith et sa mère sont armées elles aussi d'un calibre 38 qu'elles utiliseront en dernier recours.

Nyoghta est-il libéré ?

Dans le cas peu probable où les PJs livreraient la clé aux sorcières et les laisserait mener à bout l'incantation, Nyoghta glisserait de son antre jusqu'au sanctuaire. Il déciderait alors de jouer avec les PJs avant de continuer son périple sur Arkham. Alors, l'armée serait mise sur le qui vive et ferait appel à une mystérieuse société secrète pour renvoyer le Grand Ancien dans son repaire et fermer la porte avant de dynamiter le tout..

Aides de jeu

« Mort mystérieuse dans un ancien sanctuaire »

Par John Campbel

Disparition tragique dans le monde de la science. Benjamin ANTON, célèbre archéologue et historien de Boston, a été retrouvé mort le vendredi 14 avril 1922 par un des membres de son équipe. Ces derniers avaient récemment entrepris des fouilles dans un ancien sanctuaire souterrain aux alentours d'Arkham. Bien que la police ait interrogé les membres de l'équipe et inspecté le lieu du crime, aucune piste sérieuse n'a encore été envisagée. L'inspecteur Asa NICHOLS semble perplexe, il semblerait que le meurtre ait été orchestré par une importante organisation criminelle. Selon nos sources, le professeur aurait eu une liaison amoureuse avec Jennifer Balkins, la femme d'un mafieux de Boston.

Arkham Advertiser, 19 avril 1922.

Aide de jeu N°1

Mes femmes,

Si vous lisez cette lettre c'est que je suis mort. Pardonnez-moi pour ce que je suis devenu. J'espère que vous n'apprendrez jamais la vérité sur ma vie, mais sachez que je vous ai toujours aimées plus que tout. Je n'arrive pas à croire que vous ne pourrez jamais lire ces lignes tant le monde aura sans doute été corrompu par le démon...

Je vous aime...

Ton papa et ton tendre époux

Aide de jeu N°3

Sarah ANTON
18 West Bridge Street
BOSTON, MASSASSUCHETS

Boston, Le 15 avril 1922

Mon cher neveu,

C'est avec tristesse que je viens t'annoncer la mort de mon cher et tendre époux, Benjamin. Connaissant les liens qui les unissaient, lui et ton pauvre papa qui nous a déjà quitté, je tenais à te l'annoncer personnellement avant qu'un étranger le fasse à ma place. Tu n'es pas sans savoir que ton père avait légué à sa mort à mon pauvre époux une précieuse montre à gousset ayant appartenu à ton grand-père. Aujourd'hui, ce précieux héritage te revient de droit, c'est pourquoi je te propose de venir à Boston pour la prendre, et ainsi nous pourrions pleurer ensemble la disparition de Benjamin. De trop nombreuses années ont séparé ces retrouvailles et je regrette qu'il soit trop tard pour ton oncle. Au moins pourras-tu connaître ta jeune cousine Meredith.

Je t'attends avec impatience.

Sarah

Aide de jeu N°2

« L'Arkham Advertiser en deuil »

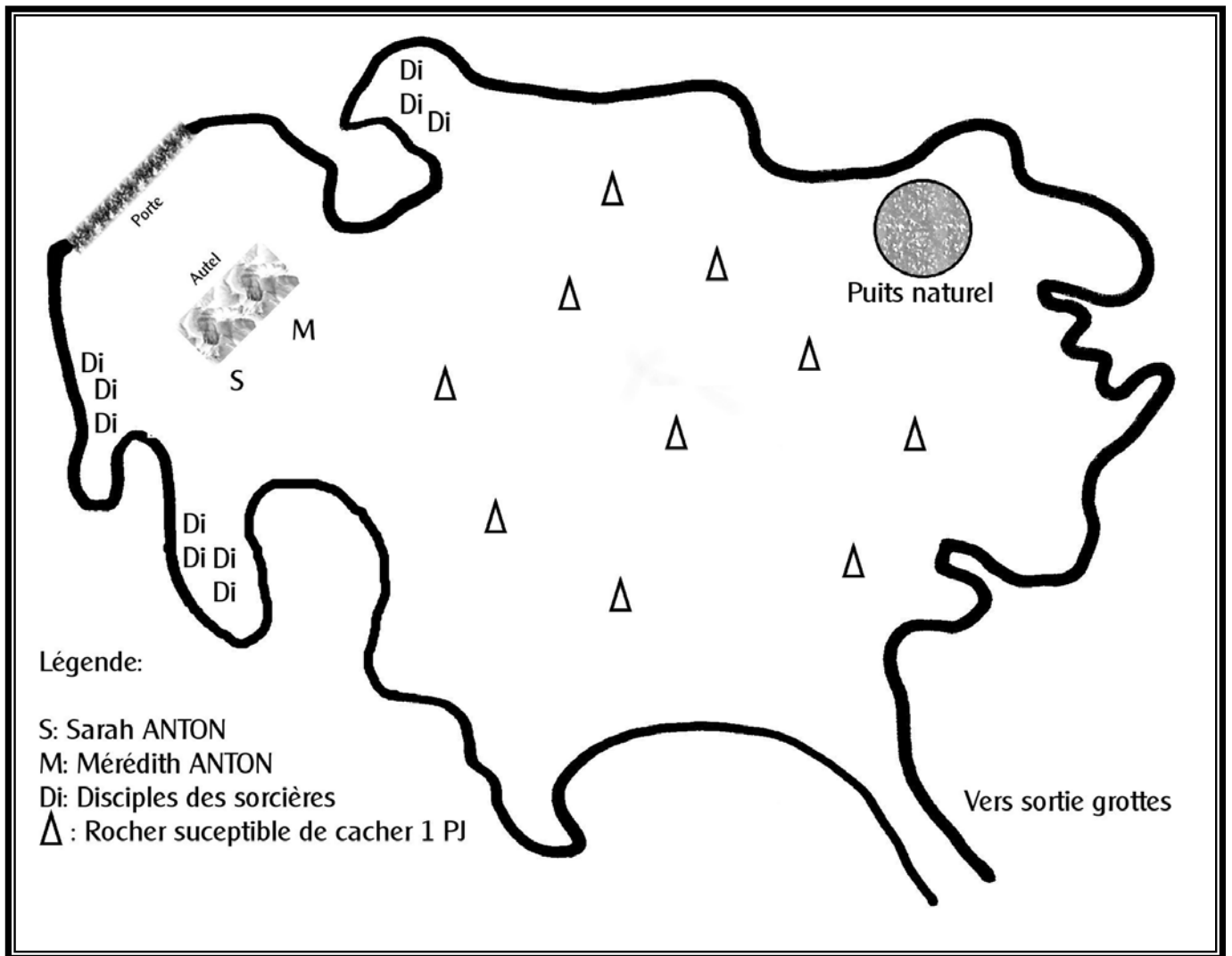
La gazette quotidienne de votre ville est aujourd'hui en deuil. Nous venons de perdre l'un de nos collègues de travail. Le jeune journaliste de talent, John CAMPBELL vient d'être retrouvé, atrocement mutilé non loin des maudites grottes de Salmanz. Il semblerait qu'il y ait un lien avec la mort non moins étrange du professeur ANTON dont la dépouille a été elle aussi retrouvée au même endroit voici quelques jours. L'Arkham Advertiser fait part de ses condoléances à la famille et aux amis de John et leur témoigne son affection. Nous ne publierons pas de journaux d'ici la semaine prochaine en guise d'indignation face à un acte inqualifiable. Merci de votre compréhension et courage pour la famille CAMPBELL.

L'équipe complète de L'Arkham Advertiser.

Aide de jeu N°4

Ce soir aux grottes de Salmanz, suit la lumière et retrouvera peut-être ta fille vivante. A minuit.

Aide de jeu N°5



Vous vous approchez trop près de la vérité et votre compagnon risque d'en pâtir. Ce soir à minuit, venez aux grottes de Salmanz et suivez la lumière. Nous pourrons alors discuter de son sort, et du votre.

Aide de jeu N°7

Le journal de Benjamin ANTON

Toutes mes certitudes sur la science, ces dogmes fondamentaux viennent de s'envoler aujourd'hui. Pourquoi sont-ils venus me chercher ce matin ? Pourquoi moi ? Je ne sais pas qui ils sont mais ils savent déjà tout de moi. Ce qu'ils m'ont dit et montré m'ébranle. Moi qui croyais tant en cette science toute puissance, je me rends compte que je n'étais rien. Ce que je sais maintenant c'est que semble-t-il j'étais destiné à faire comme eux, chasser de la Terre ces êtres maléfiques. Moi qui croyais que sorcellerie et magie n'étaient que légendes faites pour effrayer les enfants. Et dire que je racontais ces histoires à ma pauvre petite Sarah... ! Ils m'ont dit de cacher leur existence, ce que je ferai. Je ne tiens pas à discréditer ma carrière, bien qu'elle me paraisse tout de suite plus fade. De toute façon on me prendrait pour un faible d'esprit et je finirai ma vie dans un sanitarium...

14 Avril 1912.

Je comprends peu à peu, la vérité sur mon destin m'était cachée par mon père et feu mon frère aîné qui le partageait avec moi. J'ai été contacté deux semaines après la mort de ce dernier. ! Ils n'ont pas perdu de temps...

28 mai 1912.

Quelle horreur. Comment puis-je participer à ces tueries. Ces femmes brûlées vives. J'ai honte de mes pairs et je ne désire qu'achever ma vie de meurtrier. Sarah me tient en vie, je ne franchirai jamais la barrière tant qu'elle sera là. Ce n'est que pour elle que je cache tant bien que mal ma morosité...

Août 1912.

Comment ai-je pu devenir ce que je suis. Je me sens désormais animé par une mission divine. La Terre ne doit pas être vérolée par ces monstres. Je me battrais jusqu'à la mort s'il le faut...

Décembre 1914.

Toutes sont vouées à divers « dieux » qu'elles appellent pour envahir le monde, le Chaos Rampant ou La Chose qui ne devrait pas être, comme elles les appellent. Je ne sais qui ils sont où s'ils existent réellement ce qui est sûr, c'est qu'elles tuent des innocentes pendant leurs cérémonies. C'est inacceptable, elles doivent payer...

Mars 1917.

Nous avons localisé près d'Arkham un passage qui mènerait au repère de Chose qui ne devrait pas être, Nioktas, comme elles le nomment autrement. J'ai toujours espéré que la science avait eu raison en affirmant que nous étions les seuls être intelligents de l'univers. Hélas, une fois de plus c'était fermer les yeux face à l'effroyable vérité...

Octobre 1919.

Heureusement pour nous, le passage est fermé depuis des siècles. Les sorcières ne peuvent l'ouvrir car hasard de la vie, je crois détenir l'une des seules clés de cette porte. Espérons que je la perdrai jamais...

Janvier 1920.

Nous avons vérifié nos sources. La porte existe réellement. Nous l'avons vu, grâce à la poudre D'ibn-Ghazi. En tant que détenteur de la clé, je me dois de savoir comment la faire, c'est ce que le doyen vient de m'apprendre. Pour mes successeurs, je dévoile un des antiques secrets de l'humanité. Maintenant je détiens moi aussi le secret, comment ouvrir cette porte. Mais à la différence de ces sorcières, j'ai la clé et surtout je ne désire absolument pas l'ouvrir...

Il faut enchanter l'intestin d'un bouc avec le sang d'une vierge. Cette vierge doit être sacrifiée selon le rituel des sorcières de la région. Je ne sais de quoi il s'agit. Ceci fait, il faut reproduire le dessin de la clé sur la porte et réciter la formule suivante :

Porte des ténèbres efface-toi et vomi le rejeton des entrailles de la terre.

Il semblerait que cette formule soit plus efficace si elle est récitée en Latin. Voici ce que je sais. Je vous le transmets à vous qui lisez ceci. Sans doute ai-je quitté ce monde. J'espère que ce n'aura pas été en vain.

Juillet 1921.

LA POUDRE D'IBN-GHAZI

POUDRE MYSTIQUE DE MATERI ALI SATI ON

Prélevez de la poussière dans la tombe - où le corps est demeuré au moins deux cents ans - et prenez-en trois parts. Ajoutez deux parts d'amarante, une part de feuilles de lierre pilées et une part de sel fin.

Mélangez-le tout dans un mortier ouvert au jour et à l'heure de Saturne.

Faites au-dessus de ces ingrédients ainsi assemblés le signe de Voor, puis scellez cette poudre dans un coffret plombé sur lequel est gravé l'emblème de Koth.

UTILISATION DE LA POUDRE

Lorsque vous souhaitez observer la manifestation aérienne des esprits, envoyez une pincée de poudre dans la direction qui est la leur. N'oubliez pas de faire le signe des dieux plus anciens lorsqu'ils apparaissent, faute de quoi les griffes des ténèbres pénétreront dans votre âme.

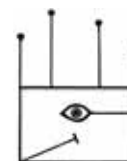
LE SIGNE DE VOOR

C'est un signe de puissance qui doit être effectué de la main gauche. Il est par nature le véritable symbole des Anciens. Ce signe devra être fait chaque fois que vous souhaiterez appeler Ceux qui attendent toujours derrière le seuil.



L'EMBLEME DE KOTH

Chaque fois que vous graverez l'Emblème de Koth, il conviendra de le former ainsi :



Dix ans. Dix ans déjà que mon frère m'a quitté. Dix ans bientôt que je fais partie de la Société. Aurai-je pu deviner il y a dix ans ce que je suis devenu maintenant. J'ai réussi à cacher à ma femme et à ma fille ce que j'étais devenu. J'espère que jamais elles n'apprendront l'horrible vérité sur mes convictions et mes abominables actes passés.

Nous allons bientôt essayer un groupe de sorcières à Arkham. Ces mêmes qui appellent leur dieu juste de l'autre côté de la porte. Nous pensons en finir à jamais avec ce danger constant. Je vais partir faire des fouilles sur un ancien cimetière indien non loin de là. Au moins, je serai sur les lieux pour surveiller leurs cruels agissements. Le secret de la formule pour ouvrir la porte n'aurai jamais du parvenir à moi. Maintenant, je pourrais parler sous l'emprise d'une drogue ou de la torture. J'espère que j'aurai assez de volonté pour résister à mes bourreaux.

20 Février 1922.