

Pourquoi la vache qui rit rit ?



Les PJ, anciens survivants de campagnes de Cthulhu 1920, pensaient passer une retraite morne et paisible dans un hospice perdu au fin fond du Wyoming. Une mort suspecte et des comportements de plus en plus étranges chez certains résidents et soignants font remonter en eux un sentiment de paranoïa depuis longtemps enfoui.

Sous forme de huis-clos, un scénario de six heures environ pour l'appel de Cthulhu, édition v6, pour 4 à 6 joueurs ayant déjà côtoyé le Mythe.

45376 caractères (annexes exclues)

Table des matières

Résumé pour le MJ	4
Acte 1 : La conspiration de la vache qui rit	4
Acte 2 : Déroulement des événements	5
Acte 3 : Halloween	6
La Maison de retraite Beauséjour	7
Maniac Mansion.....	7
Plans.....	8
<i>Sous-sol</i>	8
<i>Rez-de-chaussée</i>	9
<i>1^{er} étage – les chambres</i>	10
<i>2^d étage – les chambres</i>	10
La journée type.....	12
Qu'est ce qui passe à la télé ?.....	12
Galerie de PNJ	12
Les factions.....	12
<i>Le personnel soignant</i>	12
<i>Le médecin</i>	12
<i>Le bibliothécaire</i>	13
<i>Les cultistes</i>	13
<i>Les fuyards</i>	13
<i>Les non-alignés</i>	13
Les membres du personnel.....	14
<i>Le Docteur : James Adams</i>	14
<i>L'infirmière en chef : Rachel Fletcher</i>	14
<i>Les Infirmiers</i>	15
<i>Willy Blackstone, homme à tout faire</i>	15
<i>Maria Vasquez, cantinière</i>	16
<i>Bertha Taylor, femme de ménage</i>	16
<i>Tintin le chien de compagnie</i>	16
Les pensionnaires.....	16
<i>Tom Fox, ancien libraire</i>	16
Ajustement et précision de règles	17
Règles de création des PJ.....	17
Calendrier octobre 1978	17
Background des PJ « version MJ »	18
Liv Havik, secrétaire (81 ans).....	18
Francis Delépine, professeur de français (87 ans).....	18
Gordon Mac Aran, médecin de campagne (89 ans).....	19
Mike Brown, vétérinaire (73 ans).....	19
Kathleen Fagan, coiffeuse (83 ans).....	19
Alabama Peters, archéologue (79 ans).....	20
Annexes	20
Récapitulatif des sorts.....	20
Caractéristiques des créatures invoquées ou contactées.....	23
Background des PJ, à découper et distribuer.....	25
Suivi des PNJ.....	28
Frise Chronologique.....	29

Résumé pour le MJ

Le scénario débute le soir du vendredi 27 octobre 1978 au sein d'une maison de retraite (voir *La maison de retraite Beauséjour*). Un résident alerte ses comparses sur un prétendu complot pour tous les droguer à leur insu. Vérité ou divagations, en tout cas le lendemain matin, il est retrouvé mort dans son lit. Dans la journée qui suit, plusieurs événements louches arrivent aux PJ, afin de stimuler leur paranoïa. Ils auront quatre jours et trois nuits pour douter, enquêter, explorer, planifier. Le 31 au soir, plusieurs événements violents ou surnaturels vont se produire dans la maison de retraite, et ils devront y faire face en fonction de ce qu'ils auront découvert.

Plusieurs factions (voir *Les factions, Galerie de PNJ*) sont en place et ont chacune leur agenda. Les joueurs pourront en identifier une ou plusieurs, mais n'auront probablement pas le temps de toutes les identifier, ni de les tenir toutes en échec.

Les PJ ont l'habitude de se retrouver tous les vendredi soir, après le couvre-feu, pour une partie de poker. Ils jouent les pâtes d'un sachet dérobé à la cantine.

Acte 1 : La conspiration de la vache qui rit

27 octobre 1978, 18h47. Les résidents sont assis dans le réfectoire, à digérer le ragoût insipide qu'ils viennent de manger en attendant le dessert. Carl l'infirmier vérifie que tout le monde est bien installé et compte les têtes, Maria la cantinière jure en espagnol dans la cuisine, comme à l'accoutumée, Tintin le caniche passe de table en table pour jauger quel est le pigeon qui partagera avec lui son repas ce soir.

Soudain, la sonnerie de l'ascenseur retentit, et ses portes s'ouvrent. Bill le boiteux en sort, frappant avec véhémence le sol de son déambulateur. Même si son tempérament grincheux est bien connu des résidents, plusieurs têtes interloquées se tournent dans sa direction. Il crie à la cantonade, arrêtant son

regard furibond sur la table des PJ :

« Vous n'avez rien compris, bande d'imbéciles ! Ils veulent notre peau, ils vont tous nous avoir ! Ils empoisonnent votre précieuse vache qui rit du soir pour nous abêtir ! Et vous, vous restez là, bien dociles, comme du bétail attendant d'être amené à l'abattoir ! »

Au même moment, Steve, l'autre infirmier du soir, déboule en courant par l'escalier. Il se rue à travers le réfectoire sous les yeux ébahis des retraités, et fait un plaquage digne du Super Bowl au frère Bill, qui en lâche son déambulateur et son dentier. Le soignant baraqué le soulève ensuite d'une seule main, et l'embarque dans l'ascenseur au milieu des brailllements indignés du vieil homme.

Aussitôt, le réfectoire bruisse de murmures. Tous les résidents ont leur avis sur Bill : bien que grognon, il n'a jamais fait de coup d'éclat comme aujourd'hui.

Pendant que Carl tente de ramener le calme, Maria déboule avec sa sempiternelle desserte, et pose devant les PJ un demi toast, surmonté d'un triangle de vache qui rit (ou plutôt de « laughing cow », comme disent les Américains). Un silence de mort se fait dans la pièce, et Carl s'exaspère « Bon, ça suffit les conneries ! Mangez vos tartines et au lit ! ».

Option de mise en scène : apporter des biscottes avec de la vache qui rit et les distribuer aux joueurs.

Notez les personnages qui en mangent. Les tartines contiennent du Valium sous forme de solution. Les résidents qui en prennent sont plus calmes mais ont -10 % en intuition (ils voient également leurs pertes de SAN réduites de 1 tant qu'ils en prennent quotidiennement).

En pratique, les résidents peuvent rester debout jusqu'à 20h, ce qui permettra aux PJ de continuer les échanges dans les salles communes, et de faire connaissance avec leurs compagnons de galère. Les infirmiers les empêcheront de s'approcher de la chambre de Bill, disant qu'ils ont eu du mal à le calmer, et que ce n'était pas le moment de remettre le bazar. Ils commenceront à 19h45 à houspiller les résidents pour que tout le monde aille au lit.

Les PJ sont malheureusement habitués cette infantilisation quotidienne.

Les joueurs attendront 21h dans leur chambre pour se retrouver pour leur partie de poker hebdomadaire dans chambre de Kathleen. Demander aux joueurs plusieurs lancers de dés (au moins 3) pour simuler le déroulement du jeu : par rapport à la moyenne des lancers de dés, une réussite permet de gagner modérément des pâtes, une réussite spéciale (faire moins de 10), des gains importants, un échec simple, des pertes modérées, un 90+ représente un tapis qui s'est mal passé. Au cours de la soirée, les PJ pourront débriefer de ce qu'il s'est passé et ourdir leurs plans.

Dans le même temps, Bill décède d'un arrêt cardiaque.

Acte 2 : Déroulement des événements

Pour aider le MJ, une frise chronologique est disponible en annexe. Les événements vont être détaillés ci-dessous. Évidemment, c'est à adapter en fonction des actions des PJ.

Nuit du 27 au 28 octobre : remplacement de Martha par un cultiste, à l'aide du sort « Contrôler la peau ». Les restes de Martha seront brûlés dans la chaufferie. Ayant une chambre proche, Francis à droit à un « jet d'écouter » pour entendre quelque-chose, s'il ne chevauche pas le dragon.

Le 28 au matin : Bill va être retrouvé mort. Les résidents sont réveillés à 7h30 par l'équipe de nuit, Ben et Dave. Puis ils peuvent par roulement prendre leur douche et leur petit-déjeuner au réfectoire à partir de 8h, une fois que l'équipe du matin, Fred et Ali, a embauché. Fred aide les moins autonomes à se laver, pendant qu'Ali supervise le petit déjeuner préparé par l'équipe de nuit (Maria ne s'occupe que du déjeuner et du dîner).

Très vite, une rumeur court, mais si les PJ y échappent, ils entendent Ali faire une annonce au réfectoire : Bill est mort pendant la nuit. Il était très agité la veille, les affres de la sénilité, et on pense qu'il a fait un AVC dans son

sommeil. Le Dr Adams l'examinera à son arrivée à 9h, il est bien entendu interdit de s'approcher de sa chambre en attendant (de toute façon les infirmiers l'ont fermée à clé avec le cadavre dedans). Les pompes funèbres viendront chercher le corps de Bill vers 11h. La serrure est simple à crocheter (+20 % aux tests de serrurerie, ou bricolage sans modificateur)

S'ils arrivent malgré tout à entrer dans la chambre de Bill (chambre 101), les PJ la trouveront un peu en désordre (une pile de livre sur la table de chevet renversée, quelques vêtements au sol, les draps du lit tir-bouchonnés). Sur le lit repose le pauvre Bill, dans une position fœtale un peu crispée. Un jet de médecine permet de remarquer une légère écume au coin de sa bouche, qui indiquerait davantage un empoisonnement qu'un AVC (test de T.O.C.). On peut noter des contusions et une trace de piqûre ante-mortem.

Ce qui c'est réellement passé : les infirmiers ont injecté du diazépam (*Valium*) à Bill pour le calmer, mais il a fait une réaction paradoxale, et est devenu extrêmement agité et agressif. Les infirmiers ignoraient son insuffisance cardiaque. Bill a fait un arrêt cardiaque (test de médecine).

Ensuite, le docteur Adams, « le docteur le plus gentil du monde » qui travaille secrètement pour les Mi-Go, va chercher à recruter dans l'ordre Kathleen, Alabama ou Samantha pour un projet de voyage vers Pluton, avec leur cerveau dans une boîte. Il va le faire de manière détournée. Si c'est Kathleen qui est approchée, à l'issue de son rendez-vous, elle ne se souviendra pas de la conversation avec le docteur. Faire des jets d'intuition régulier pour que des bribes d'information lui revienne. Il va présenter ce projet de voyage comme la seule solution à leurs problèmes de santé.

Dans le courant de l'après-midi, Rosie, de la faction des fuyards, va chercher à recruter Mike pour ses projets d'évasion. S'il demande pourquoi, Rosie lui répondra que c'est parce qu'il est un ancien militaire.

Durant la nuit, Tom Fox, le bibliothécaire, exécutera un rituel de rajeunissement. Bonnie, une résidente, en mourra. Son corps restera dans sa chambre (la 110). Le corps de Bonnie

ressemblera à une momie desséchée. La cause de la mort restera inconnue. Comme pour Bill, les pompes funèbres passeront vers 11h, et dans l'attente, le corps restera dans la chambre. La porte de celle-ci sera verrouillée.

Lors du rangement de la chambre de Bonnie, à moins que les joueurs ne soient passés par là, les infirmiers vont tomber sur son colt. 38 et des munitions en argent, ce qui va les motiver à faire une fouille dans les chambres des résidents. Le bruit de la fouille se répand, les joueurs ont droit à un jet de dissimulation pour cacher leurs armes. Les armes récupérées vont être stockées au sous-sol dans la salle S2.

En parallèle, les fuyards vont commencer à chercher à récupérer du matériel. Si Mike a accepté, ils vont lui demander de faire le guet quand ils vont aller piller le sous-sol. Le matériel sera stocké dans la chambre 209, à l'insu de Mike. Les fuyards, soupçonnant des forces occultes, traceront et activeront un signe des anciens sur la porte de la chambre 209. Rosie, Marshall et Dorothy se relayeront pour garder leur matériel, montant la garde sur une chaise dans la chambre 209, une Thompson sur les genoux. Ils auront dissimulé leurs armes dans cette chambre pendant la fouille.

Le docteur Adams va interroger les résidents pour pouvoir alimenter son rapport les 29 et 30 octobre. Selon qu'on veuille accélérer la partie, ou se focaliser plus sur l'axe du docteur, il est possible de lui faire interroger uniquement des résidents non joueurs, ou des PJ.

Pendant la nuit, George va être remplacé par un cultiste. Comme pour Martha, ses restes vont être brûlés dans la chaufferie. Ce soir-là, Leroy entend du bruit dans la chambre du dessus. Il occupe la chambre en dessous de celle de George, mais n'en fera pas part spontanément aux PJ.

À 5 heure du matin, Francis va être réveillé par l'infirmière en chef, Rachel, et les deux infirmiers de garde, Fred et Ali. Francis sera conduit au sous-sol pour interrogatoire, courtois au début, mais qui devient musclé si Francis s'entête. Rachel montrera à Francis la photo d'une étrange statuette de Ganesh retrouvée au

Cambodge : jet de SAN (Francis reconnaîtra *Chagnar Faugn*). Elle va ensuite l'interroger sur la minorité Tcho-Tcho.

Au petit-déjeuner, les PJ seront témoins de la dispute entre Stuart et George :

Stuart : « Pourquoi tu me snobes ? Ça fait 50 ans qu'on se connaît ! Et là, tu m'ignores. »

George ne répond pas et garde son nez sur son bol de café (sur un test d'intuition, les PJ pourront se souvenir que d'habitude, il est plutôt thé). Stuart, en rogne, part dans sa chambre.

Il n'y aura par d'autre événement durant la journée, ce qui laisse le champ libre aux joueurs.

Durant la nuit, Stuart sera étouffé par les cultistes avec son oreiller.

Acte 3 : Halloween

Le 31 octobre au petit matin, Gordon va être interrogé dans les mêmes conditions que Francis la veille, mais lui à propos de sacrifices humains perpétrés par une milice marxiste en Amérique du Sud. Ces sacrifices ressemblent étrangement aux frises des temples de la cité de Z.

Au petit-déjeuner, les infirmiers annoncent la mort de Stuart, paisiblement dans son sommeil.

Le docteur Adams est occupé à préparer son rapport toute la matinée et ne reçoit personne.

Les fuyards tenteront de recruter Liv dans la matinée.

Vers 21h, après le repas, les fuyards vont mettre leur plan à exécution. Ils se retrouvent dans la chambre 209 puis fuient au travers du parc. Si des joueurs non prévus les rejoignent, leur réaction peut aller de l'indifférence à une balle dans le genou, en fonction du rollplay des joueurs. Ils vont être découverts par Rachel et Steve. Rachel va lancer le chien à leurs trousses au cri de « Tindalos, attaque ! » (TinTin n'était qu'un diminutif).

Les fuyards vont fuir en direction de la cabane de Willy, l'homme à tout faire, et vont tomber sur les cultistes en pleine invocation autour d'un feu de camp. Rachel et Steve sont à

la poursuite des fuyards. Le but de cultistes est de mettre de diriger les 3 vampires de feu qu'ils auront invoqués vers la maison de retraite. Les cultistes vont attaquer tout ce qui se met sur leur chemin. Les vampires de feu vont mettre le feu à la maison de retraite.

Dans le même temps, le docteur amènera sa victime au sous-sol pour une extraction du cerveau afin de préparer son voyage « spécial », direction Yuggoth. Vers 23h, le docteur se rendra vers la cabane de Willy où il doit retrouver un Mi-Go. Il arrivera après la bataille.

Bien évidemment ce plan est à adapter en fonction des agissements des PJ.

La Maison de retraite Beauséjour

Maniac Mansion

La maison de retraite, le « Beauséjour retirement home », est en fait le lieu où le gouvernement américain parque toutes les personnes de plus de 70 ans du territoire identifiées comme ayant eu affaire au Mythe. Ce projet, baptisé « Strange Aeons », a été lancé en 1969 sous l'administration Nixon, et est supervisé par la CIA. L'agence ne sait que peu de chose concernant le Mythe. Pour elle, les pensionnaires connaissent des secrets que l'humanité ne devrait pas connaître, et ils ne doivent ni utiliser, ni répandre ces connaissances

dangereuses. En outre, elle est intéressée pour recueillir discrètement leurs témoignages.

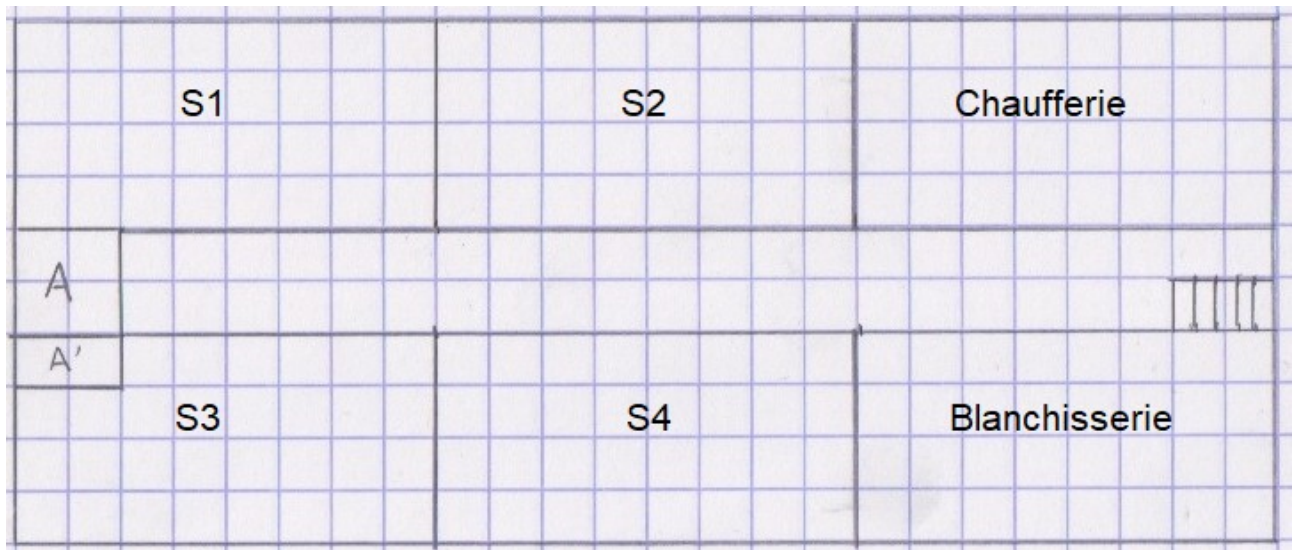
C'est ainsi que les familles des résidents ont toutes reçu un jour une proposition du gouvernement pour prendre en charge gratuitement leur senior. Et même plus : en acceptant de couper les ponts avec lui, elles reçoivent une compensation financière.

Les résidents sont ainsi, sans le savoir, isolés du reste du monde. Le site est perdu au fin fond du Wyoming – dans les montagnes près du « Dead Indian Hill », à 50 km de Cody -, et la visite de leurs familles est indéfiniment repoussée. Ils reçoivent bien quelques lettres qui passent par la censure de Rachel.

Le bâtiment a été construit spécialement en 1972, lors du lancement de l'opération. Il comporte un rez-de-chaussée avec les pièces communes et celles dédiées au personnel, deux étages avec vingt-deux chambres pour les résidents et des salles d'eau, et un sous-sol servant principalement d'espace de stockage et abritant la chaudière (voir plan détaillé). Un ascenseur dessert les quatre paliers. Le bâtiment est entouré d'un vaste parc boisé de plusieurs hectares sur les contreforts des Rocheuses. Celui-ci est assez grand pour que les résidents ne se rendent pas compte qu'il est délimité par une haute clôture qui leur est destinée (les bavolets en barbelés équipés de lames de rasoir sont tournés vers l'intérieur). À une dizaine de mètres à l'arrière du bâtiment se trouve la cabane à outils de Willy.

Plans

Sous-sol



A :Ascenseur : il faut une clef ou un jet de bricolage pour pouvoir descendre au sous-sol en ascenseur

A' : machinerie de l'ascenseur

S1:Salle de stockage 1 : une partie du matériel de jardinage (engrais, cisaille, tronçonneuse, essence pour la tronçonneuse), matériel de réparation (caisse à outils, échelle, ampoules, fil électrique), matériel de remplacement divers (chaises, lits). L'autre partie du matériel est dans la cabane Willy.

S2 : Vide

Chaufferie : une énorme chaudière au bois qui permet de chauffer tout le bâtiment

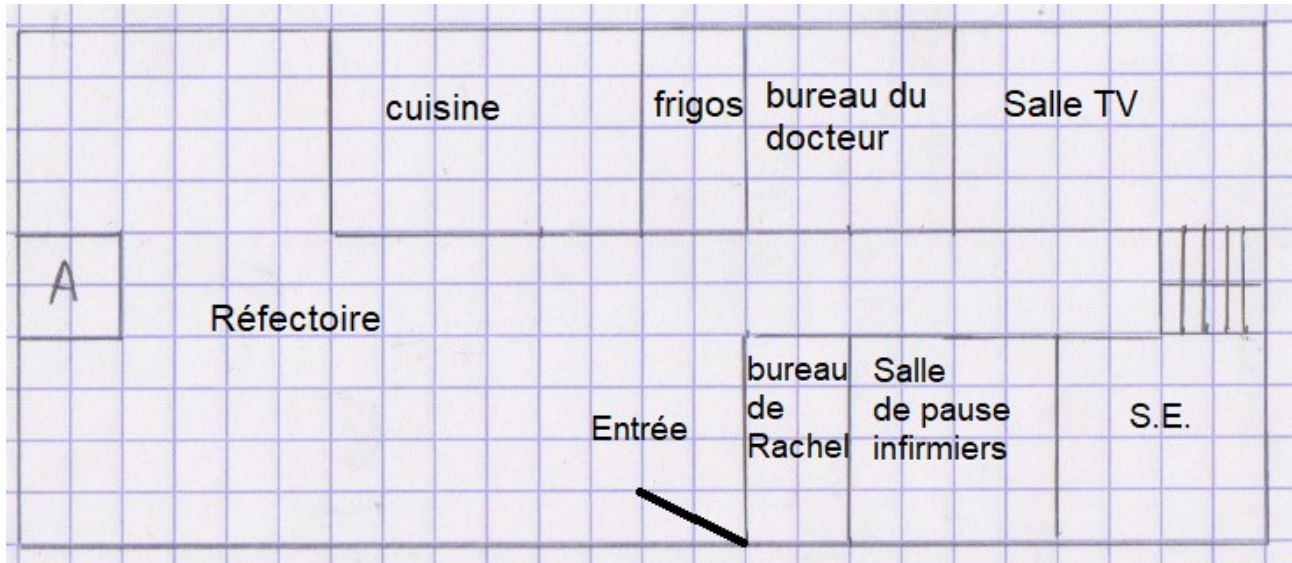
S3 : Salle de stockage 3 : contient des produits et du matériel d'entretien

S4 : On trouve un vieux fauteuil de dentiste et tout l'équipement qui va avec (fraises, pinces, ...).

Il est sous une bâche couverte de poussière. La pièce est insonorisée.

Blanchisserie : on peut y trouver des draps, du linge et des couvertures en abondance, ainsi que des machines à laver industrielles, des produits chimiques (lessive, eau de javel) et des chariots pour transporter le linge.

Rez-de-chaussée



A : Ascenseur

Le bureau de l'infirmière en chef, possède une vitre qui permet de surveiller le réfectoire et l'entrée. On y trouve toute la comptabilité de la maison de retraite, les dossiers médicaux des patients, présents et passés. Une flasque de whisky est dissimulée dans un ouvrage médical.

Si l'on examine plus précisément la correspondance de Rachel, on trouve des échanges avec un certain Colonel Mitchell à la CIA. Il lui demande régulièrement des informations ayant trait au Mythe, dans le cadre du projet « Stange Aeons » :

- Il faut se renseigner sur d'étranges rituels effectués par des guérillas marxistes en Amérique du Sud
- Il y a du grabuge en préparation entre le Viêt Nam et le Cambodge : une guerre est en préparation (elle va éclater en décembre 1978). La CIA est preneuse d'informations concernant d'étranges statuets de Ganesh se trouvant sur place, et les rituels accomplis par une minorité cambodgienne : les Tchos-Tchos, qu'elle cherche à armer.

En fouillant les dossiers médicaux, on constate que des résidents meurent régulièrement (environ 1 par mois) « de causes inconnues » (jet d'intuition pour faire le lien avec l'état dans lequel Bonnie a été trouvée). En épluchant la comptabilité, on pourra voir qu'un certain nombre d'appels longue distance ont été passés de nuit ses derniers temps (c'est Dave qui contacte ses supérieurs du culte).

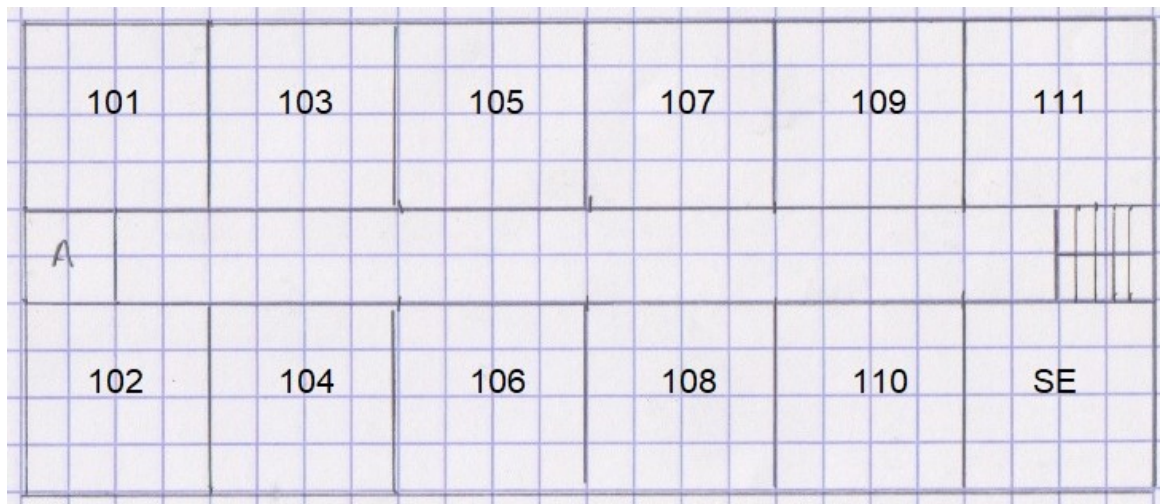
Dans la salle de pause des infirmiers, une fenêtre donne sur l'extérieur

S.E. : Salle d'eau (douche) / toilettes, contient un brancard et un placard à pharmacie (fermé à clef)

1^{er} étage – les chambres

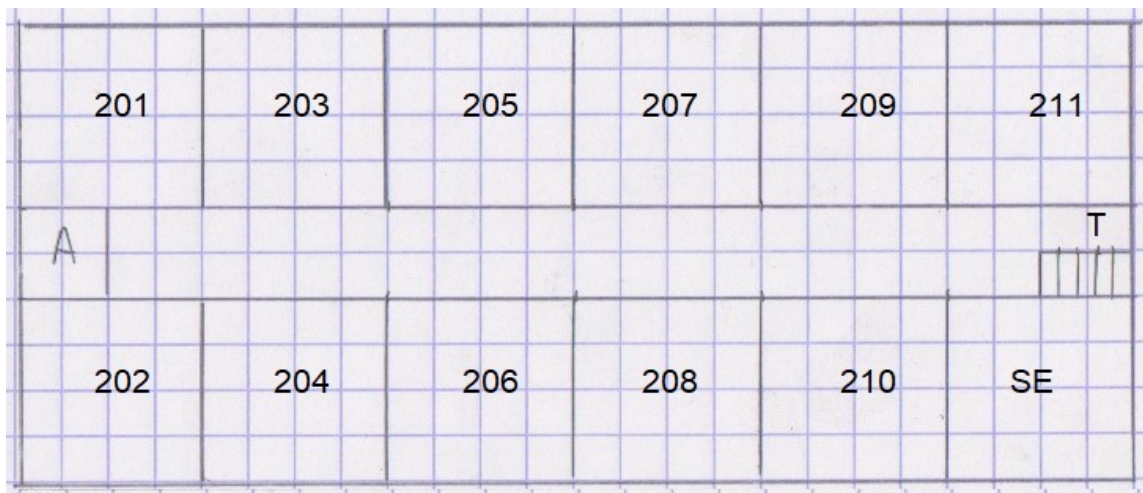
A : ascenseur

101-111 chambres des résidents



SE Salle d'eau/toilettes, contient un brancard et un placard à pharmacie (fermé à clef)

2^d étage – les chambres



A : ascenseur

201-211 chambres des résidents

SE Salle d'eau/toilettes, contient un brancard et un placard à pharmacie (fermé à clef)

T accès au toit via une échelle

La chambre 207 est inoccupée.

Dans les chambres de tous les résidents, on pourra trouver, soigneusement dissimulés, des souvenirs de leur carrière d'investigateur : artefacts étranges, armes et ouvrages poussiéreux.

Armes dissimulées :

Nota : les armes sont anciennes et au choix du MJ, peuvent ne pas avoir été bien entretenues (sur un 100, les dégâts sont infligés au tireur, +10 % de chance d'enrayement ou de long feu sur les armes

non automatiques, +20 % pour les armes semi-automatiques et automatiques). Les armes des PJ sont bien entretenues.

Nom	Chambre	Calibre	Dégâts	Capacité	Portée	Cadence	Note
fusil à pompe Ithaca 1937 (éventuellement à crosse sciée)	202, 211	12	1D10+6	4	proche	2	
fusil de chasse	105, 106, 108, 205	12	1D10+6	4	courte	2	Attention au recul ! canon et crosse sciés
fusil à éléphant Churchill 1909	102	.500 Nitro express	3D10	3	proche	1	Attention au recul !
fusil antichar Mauser Tank-Gewehr 1918	109	13,2 Mauser TuF	2D8+2	1	loin	1	perforation blindage 5, perce armure jusqu'à 10, sur trépieds
Thompson M1921	203 et 204	.45 ACP,	1D10+2	50	proche	1 coup par coup 7 auto	Attention au recul ! chargeur à tambour
Pistolet Colt M1911	103, 107, 209, 210	.45 ACP,	1D10+2	7	proche	1	
Colt « Detective Special »	110, 206, 208	.38 special	1D10	6	proche	3/2	
Berreta M1921	104	22 long rifle	1D6+1	8	courte	3	avec silencieux

Ouvrages dérangeants (pas nécessairement lié au Mythe) :

- un exemplaire du Liber Lacrimae abîmé (manuscrit du XVème siècle) contenant les sorts : *Invoquer Yog-Sothot*, et *Invoquer/Contrôler un vampire de feu*. Chambre **203**.
- un exemplaire du « vaudou Haïtien » datant de 1958, dans la chambre **107**.
- un exemplaire du Yi-Jing, traduit en anglais dans la chambre **208**.
- un exemplaire de « Rituale Romanum », qui contient les rituels d'exorcisme de l'Église Catholique, dans la chambre **210**.
- une réédition récente du « Malleus Malificarum », chambre **206**.
- journal d'Ester Marsh contenant les sorts *Signe des anciens*, *Flétrissement* et *Souffle des profonds*, dans la chambre **202**.
- Reproduction de glyphes sur les temples mayas et de la cité de Z, contenant les sorts *Epuiser le pouvoir* et *Poigne de Nyoghta*, chambre **108**.
- Tablettes métalliques dans la langue des anciens. Sorts : *Signe des anciens* et *Signe rouge de Shudde M'ell*, dans la chambre **205**.
- « das Buch des Blutes » contenant les sorts *Invoquer/ Contrôler un vampire stellaire* dans la chambre **201**

La journée type

La vie à Beauséjour est très routinière, marquée par l'emploi du temps suivant :

- 7h30 : lever des résidents par l'équipe de nuit.
- 8h-9h30 : petit-déjeuner au réfectoire, préparé par l'équipe de nuit avant de partir.
- 8h-9h30 : douche, en parallèle du petit déjeuner pour faire des roulements.
- matinée : rendez-vous médicaux et temps libre dans les pièces communes.
- 12h-13h : déjeuner au réfectoire.
- après-midi : rendez-vous médicaux, activités de groupe, balade dans le parc pour les plus autonomes.
- 18h-19h : dîner au réfectoire.
- 20h : coucher. (Les résidents sont donc tenus de s'ennuyer dans leur chambre 11h30 par jour!)

Qu'est ce qui passe à la télé ?

Une large partie du temps est passé dans la salle TV. Les résidents peuvent ne pas être conscient qu'un programme est une fiction (notamment s'ils sont déboussolés).

Le journal télévisé :

- 1978 est une année des trois papes (décès de Paul 6 le 6 août, de Jean-Paul 1^{er} le 28 septembre et élection de Jean-Paul II le 16 octobre). Jean-Paul II est le premier pape non italien depuis Adrien VI en 1522, et le premier pape polonais.
- Les accords de Camp David ont été signés entre Israël et l'Égypte

Les PJ assistent à une énième rediffusion de la 4ème dimension (*The Twilight Zone* en VO), voir les résumés des épisodes sur wikipédia.

Au niveau cinéma, les résidents ne vont pas au cinéma mais peuvent tomber sur des bandes annonces ou des émissions qui parlent du film :

- la première d'*Halloween* a lieu le 25

octobre.

- *l'Invasion des profanateurs* (*Invasion of the Body Snatchers* en VO) va sortir au mois de décembre.

Concernant les séries : *Battlestar Galactica 1978* est en cours de diffusion, *Kojak* peut passer en rediffusion, ainsi que *The Ghost Busters* et *La Famille Addams*. Pour remonter le moral à des PJ fatigués, il y a également *La croisière s'amuse* (*The Love Boat* en VO).

Galerie de PNJ

La maison de retraite contient au début du scénario vingt-et-un résidents, onze employés, et un chien de compagnie.

Les factions

Sous ses apparences tranquilles, ce groupe est divisé en plusieurs « factions », œuvrant chacune pour ses propres intérêts. Pour diverses raisons pratiques, chacune a un objectif à remplir pour la fin du mois, qui est également soir de nouvelle lune et la nuit de Halloween.

Le personnel soignant

La directrice, Rachel Fletcher, peau de vache et sournoise, est en réalité commissionnée par la CIA pour empêcher les résidents de fuir, de parler du Mythe en public, ou d'entrer en contact avec leur famille. Elle n'hésite pas à mettre du Valium dans leur nourriture pour les rendre plus dociles, et est prête à en lobotomiser quelques-uns si le besoin s'en fait sentir. Elle peut compter sur ses six infirmiers, « gros-bras » et anciens militaires, pour s'occuper des basses besognes, même s'ils ne savent officiellement pas ce qui se passe. Elle est aussi parfois missionnée pour obtenir des renseignements sur certains aspects du Mythe, et elle a une salle d'interrogatoire secrète pour cette occasion. Justement, elle doit rendre son rapport à la fin du mois...

Le médecin

Le docteur Adams est le médecin le plus gentil qu'on n'ait jamais vu, et tous les résidents

l'adorent. Bon, en fait, il est chargé par les Mi-Go, champignons plutoniens, de recueillir des informations sur le Mythe ; les psychothérapies qu'il propose sont souvent légèrement orientées... Et justement, le 31, son chef Mi-Go profite d'un alignement astral propice pour venir le voir, alors il est un peu sous pression pour avoir des résultats et va multiplier les entretiens avec les résidents.

Si Kathleen est jouée, il va lui proposer un traitement miracle de sa maladie et une vie éternelle dans une boîte à cerveau Mi-Go.

Elle va accepter mais ne se souviendra pas de l'entretien (à la discrétion du MJ, des bribes peuvent lui revenir). Par contre elle trouvera sur elle un document écrit de sa main. « Prochain rendez-vous avec le docteur le 31/10 à 22h à la cabane de Willy »

Si Kathleen n'est pas jouée, le docteur fera cette proposition à Alabama et sinon à une résidente, Samantha.

Le bibliothécaire

Tom Fox est un résident auquel chaque PJ a eu affaire à la maison de retraite, même si personne n'en parle. Il tenait autrefois à New York une librairie spécialisée en livres anciens, et garde encore une poignée de livres du Mythe dans sa chambre. Il a eu accès aux secrets de la plupart des résidents. Il semble étrangement plus en forme que ses comparses, alors que d'après son dossier médical, gardé dans le bureau de Rachel, il est âgé de 99 ans. Pour rester en forme, il utilise un sort de « vol de vie » sur l'un d'eux chaque mois. Ça tue la victime, mais la fréquence est suffisamment faible pour passer inaperçue dans une maison de retraite, qui trouve rapidement un nouvel ancien aventurier pour la remplacer. Il a su se rendre utile auprès de Rachel en lui transmettant des informations sur le Mythe, glanées soit dans ses ouvrages, soit grâce aux autres résidents. Il est le seul résident à y être depuis sa fondation en 1972.

Il est possible de l'amadouer en lui faisant miroiter des ouvrages du Mythe qu'il n'a pas pu encore consulter. Il n'est pas forcément hostile aux PJ, mais réagira s'il se sent menacé.

Le prochain repas de Tom se fera dans la nuit du 28 au 29 octobre. Bonnie, de la chambre 110 sera la victime.

Les cultistes

Ces trois psychopathes ont la haine de ces aventuriers, qui ont par le passé mis à mal des rituels d'invocation de grands anciens, et tué nombre de leurs comparses. Alors ils s'infiltrèrent progressivement dans la maison de retraite, avec pour objectif d'y invoquer trois vampires de feu au prochain soir de nouvelle lune, afin de faire exploser le bâtiment, avec tous les résidents dedans. Dave, est le premier cultiste à s'être infiltré en se faisant engager comme infirmier de nuit. Son chef direct est basé à New-York et lui donne ses instructions par téléphone. La nuit du 27 au 28 octobre, il tue Martha, une résidente, pour qu'un deuxième comparse prenne son apparence et sa place. La nuit du 29 au 30 octobre, il réitère avec le vieux George.

Les fuyards

Trois résidents, Rosie, Marshall et Dorothy, ont l'impression d'être retenus prisonniers et voient les morts s'accumuler. Ils fomentent une évasion pour le 31. Avec la nouvelle lune, ils seront plus discrets pour disparaître dans la nuit.

Les non-alignés

En plus des PJ, il reste neuf autres résidents qui n'appartiennent à aucune faction : Bill (tué dans la nuit du 27 au 28), Bonnie (tuée par Tom durant la nuit du 28 au 29), Stuart (tué dans la nuit du 30 au 31), Maggie, Bruce, Samantha, Moses, Leroy et Scarlett.

Les éléments suivants peuvent être utilisés, à la discrétion du MJ, pour donner un peu de profondeur aux PNJ.

- Possibilité de donner des sorts (voir sorts en annexe) aux résidents.
- Rosie et Dorothy se connaissaient avant leur arrivée à la maison de retraite : elles ont réussi à empêcher la venue d'Yibb-Tstll à la Nouvelle-Orléans dans les années 1920 en tuant l'invocateur au milieu de l'invocation. Elles se sont ensuite intéressées de près au vaudou et

connaissent les sorts « Contacter une goule » et « Flétrissement ». Dans la chambre de Rosie on trouvera un exemplaire du « Vaudou Haïtien » d'Alfred Métraux, ainsi qu'un couteau avec des traces de sang. Les PJ n'auront pas les moyens de savoir s'il s'agit de sang humain ou animal.

- Maggie et Bruce ont empêché l'invocation de Yog-Sothot en France en 1919. Ils ont ensuite récupéré un exemplaire endommagé du Liber Lacrimae qui est rangé dans la chambre de Maggie (chambre 203). Maggie a appris le sort « Invoquer un vampire de feu » et Bruce « Contrôler un vampire de feu ».
- Stuart et George ont tenu ensemble un bureau de détective privé dans les années 20/30. Leurs faits d'armes les plus connus sont une enquête sur la disparition d'un poète new-yorkais en Hongrie et la résolution du meurtre d'une riche héritière de la bonne société de Boston.
- Rumeur : après un épisode de « *La croisière s'amuse* », un résident glisse à un PJ que Maggie et Bruce passent beaucoup de temps ensemble. Seraient-ils amants ?
- Rumeur : Rosie et Dorothy se font livrer par la poste d'étranges mixtures (préparations liées à la pratique du vaudou)
- Après un reportage à la télévision revenant sur l'intronisation de Jean-Paul II, Leroy se met à parler et murmure que Jean-Paul Ier est décédé à la suite de la découverte de ce que contient « l'enfer » de la bibliothèque du Vatican, notamment le Grimoire du pape Honorius. En effet, seul le pape a accès à l'enfer de la bibliothèque du Vatican.

Les membres du personnel

Le Docteur : James Adams

Médecin gériatre et psychiatre, James Adams travaille de 9h à midi et de 13h à 18h.

APP 12 CON 12 DEX 13 FOR 12 TAI 11 EDU
15 INT 15 POU 10

12 PV seuil blessure
6 impact 0

10 point de magie

Bagarre 30 %

Premiers soins 80 %

Médecine 80 %

Hypnose 60 %

Psychologie 60 %

Psychiatrie 60 %

Baratin 60 %

Sorts : Contacter un Mi-Go, Préservation d'un cerveau vivant



L'infirmière en chef : Rachel Fletcher



Directrice de l'établissement, Rachel Fletcher fait aussi office d'infirmière en chef. Elle travaille de 9h à midi et de 14h à 20h. Comment la jouer : vicieuse, jalouse de son autorité, et qui fera tout pour remplir sa mission.

Elle s'est rendu compte à cause de factures de téléphone plus élevées que d'habitude que des appels longue distance ont été passés la nuit. Elle ne sait pas que c'est Dave qui contactait ses supérieurs. Les numéros de la famille des résidents sont pourtant filtrés.

Elle possède un passe-partout qui ouvre toutes les portes.

Conformément à ses instructions, elle va procéder à l'interrogatoire de Francis Delépine

et de Gordon Mac Aran. Elle les fera réveiller à 5 h du matin et descendre au sous-sol, sur le fauteuil de dentiste, pour les interroger. Elle va essayer de ne pas violenter les PJ, mais n'hésitera pas s'ils se montrent réticents à aider les USA. Dans ce cas, elle va leur injecter du thiopental, et les menacer avec une fraise de dentiste. Elle ne leur fera mal que s'ils s'entêtent.

Les Infirmiers

Six infirmiers s'occupent du quotidien des résidents. Ils font les 3-8 en binôme. L'équipe du « matin », Fred White et Ali Khan, est là de 8h à 16h. L'équipe du « soir », Carl Esposito et Steve Johnson, s'occupe de la plage 16h-minuit. L'équipe de nuit, Ben Lee et Dave Walker, est présente de minuit à 8h. Ils sont tous d'anciens infirmiers militaires. Des tatouages sont visibles sur les avant-bras : poignard, serpent, « semper fi », bérets verts, M-16, ancre de marine...

Comment les jouer : aux ordres de Rachel, pas très subtils, mais pas forcément très soupçonneux envers des personnes âgées.

Ben Lee sera particulièrement sensible si on lui parle d'enfants. Il a une fille de 4 ans et en est complètement gaga. Fred White sera réceptif aux discours sur les armes et Carl Esposito a suivi attentivement le championnat de baseball : les play-off viennent de se terminer et les New York Yankees ont été sacrés champion face aux Los Angeles Dodgers. Ali Khan lui est fan de boxe : Mohamed Ali a pris sa revanche le 15 septembre face à Leon Spinks qui avait gagné un premier combat le 15 février 1978.

Informations cachées : Ben Lee a vu Dave passer des coups de fil longue distance ces derniers jours, ce qui n'est pas normal. Il l'a entendu également parler de « ses frères » au téléphone. Alors que Dave lui avait assuré être fils unique. Information que sa mère qui vit dans le Dakota peut confirmer, ainsi que les registres de la Navy.

Ben Lee et Fred White ont vu les énormes cicatrices de Dave Walker : il a plusieurs cicatrices bizarres en forme de carré, comme si on l'avait écorché. Ils pensent qu'il a été capturé par l'ennemi et torturé, mais n'ont pas

interrogés Dave sur ce point.

Dave, lui, sait ce dont les résidents sont capables, mais ne va pas le montrer. De l'extérieur, il va se comporter exactement comme ses collègues. Il réagira juste peut-être un peu plus vite s'il surprend les PJ en pleine invocation.

Les infirmiers ont les caractéristiques suivantes :

APP 12 CON 14 DEX 14 FOR 15 TAI 15 EDU
10 INT 10 POU 10

15 PV seuil blessure 7 impact +2

10 point de magie

Bagarre 80 %

Close-combat 60 % : possibilité de faire un coup violent (+1 aux dégâts), ou une empoignade (projection/désarmement/torsion)

Armes de poing / armes d'épaule 80 %

Premiers soins 60 %

Médecine 20 %

Les infirmiers ne sont normalement pas armés mais Dave prendra avec lui un pistolet Smith & Wesson .39 pour le rituel (dégâts 1D10 / chargeur 8 balles)

Dave et les autres cultistes connaissent les sorts : Invoquer / contrôler un vampire de feu, Contrôler la peau

Willy Blackstone, homme à tout faire

Willy est l'homme à tout faire, et s'occupe à la fois du parc et des petites réparations à l'intérieur du bâtiment. Il trouve tout son équipement au sous-sol, ainsi que dans sa cabane à outils, à l'orée du bois dans le parc. Il est sur site de 8h à midi et de 14h à 18h.



Il ne prête pas particulièrement attention aux résidents, et n'a pas d'informations particulières. N'ayant pas pour habitude d'être bien considéré, il est sensible à la flatterie (« comme le jardin est bien entretenu, c'est vous qui avez taillé ce rosier ? »). Par contre il a accès au passe-partout de Rachel : elle le range dans le tiroir gauche de son bureau.

Maria Vasquez, cantinière



Maria travaille de 11h à 19h (les infirmiers gèrent le petit-déjeuner). C'est elle qui garde les calmants fournis par Rachel qu'elle verse sur les tartines de « laughing cow ». Elle n'en est pas fière et craquera si on lui pose directement la question. Elle cherchera à éviter les questions en se réfugiant dans la cuisine et en demandant au PJ de sortir « pour raison d'hygiène ».

On pourra trouver dans la cuisine un flacon sans étiquette contenant un liquide incolore et inodore. À l'aide d'une pipette, Maria en verse une goutte sur chaque tartine. Rachel a dit à Maria qu'il s'agit d'un cocktail de vitamine pour garder les résidents en forme. Maria a quelques doutes mais veut garder sa place.

Bertha Taylor, femme de ménage



Elle travaille de 7h à midi. Elle possède la clef du local d'entretien.

Tintin le chien de compagnie

Tintin, un caniche royal mâle, est la mascotte des résidents. Adopté par Rachel il y a trois ans, il vit sur le site en permanence, et a un bon tempérament. C'est en général Willy qui gère ses besoins.

APP 12 CON 10 DEX 13 FOR 5 TAI 3

PV 8

Morsure 50 % 1D6

Écouter 40 %

Pister 90 %

Aboyer 90 %

Quémander caresses et nourriture 60 %



Les pensionnaires

Tom Fox, ancien libraire



APP 8 CON 13 DEX 11 FOR 11 TAI 11 EDU 15 INT 14 POU 15

PV 12

Bagarre 30 %

Français, Latin, Grec, Chinois, Arabe, Turc 30 %

Tcho-Tcho, Langues des Anciens, Yithien 15 %

Mythe de Cthulhu 30 %

Sorts : Peau de Sedefkar, Poigne de Nyoghta, Signe des anciens, Suggestion Mentale, Voler la vie (modifié), Enchanter une canne,

Domination, Trou de mémoire.

Il possède une canne enchantée contenant 20 points de magie au début du scénario, 23 après le meurtre de Bonnie.

Le 31 octobre, ayant un mauvais pressentiment, il lance sur lui-même « Peau de Sedefkar ».

Ajustement et précision de règles

Règles de création des PJ

Les pré-tirés ont été créés en suivant les règles suivantes :

- 72 points de caractéristique à répartir,
- points de compétence (EDU * 30) + (INT * 15) + 200
- 1 séquelle (mini) liée à leur background
- 1 séquelle (mini) liée à leur vieillesse
- -30 pt de SAN (attention à garder les PJ « jouables »)
- +10 pt Mythe de Cthulhu
- quelques sorts en fonction du background
- Un lien avec Tom Fox
- 20 points dépensés dans la compétence « Poker »

Les backgrounds ont été choisis pour faire des PJ des vétérans de campagnes de Cthulhu. En fonction de vos joueurs, vous pouvez récupérer d'anciens personnages, pour les adapter selon les règles ci-dessus.

Règles pour les maladies liées à l'âge :

Hypertension : en cas d'effort intense, jet d'endurance : en cas d'échec simple : céphalé ou saignement du nez, en cas d'échec critique : AVC ou problème cardiaque, au choix du MJ

Cancer du cerveau : hallucinations auditives ou visuelles, à la discrétion du MJ,

Alzheimer : à la discrétion du MJ, jet d'Intuition pour se souvenir d'informations triviales.

Parkinson : -20 % à tous les jets de la catégorie action

Diabète : besoin d'une injection journalière, sinon, état déshydraté.

Cataracte : -10% à tous les jets basés sur la vision.

Note : les malus n'ont pas été pris en compte dans les fiches de perso (il faut retrancher le malus au score sur la fiche). En effet, les malus peuvent ne pas s'appliquer. Exemple : pas besoin d'appliquer un malus à un jet d'arme à feu pour se rendre compte si une arme est bien entretenue ou pas, malgré une maladie de Parkinson.

Calendrier octobre 1978

Le scénario commence le vendredi 27 octobre à 18h47

Octobre							
	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
39							1
40	●	3	4	5	6	7	8
41	☾	10	11	12	13	14	15
42	○	17	18	19	20	21	22
43	23	☾	25	26	27	28	29
44	30	●					

Background des PJ « version MJ »

Reprend la version PJ présente en annexe, avec ajouts pour le MJ. Il est possible de distribuer les personnages en fonction des campagnes de Cthulhu faites par les joueurs.

Les PJ connaissent quelques sorts, mais ne les ont jamais expérimentés. Ils n'ont qu'une vague idée de leurs contraintes, et de leurs coûts. Un minimum a été mis sur les fiches de perso, à compléter éventuellement par le MJ.

Liv Havik, secrétaire (81 ans)

Liv était pilote d'avion et exploratrice polaire. Elle a participé à plusieurs expéditions en arctique, ainsi qu'en antarctique, la dernière ayant été l'expédition Starkweather-Moore en 1933.

Au cours de cette expédition au pôle sud, elle marche sur les traces de l'expédition organisée par l'université Miskatonic en 1930-1931. Elle a alors croisé Shoggoths et Choses très anciennes. Elle a permis d'empêcher le réveil d'un Dieu assoupi en participant à un sacrifice humain. Elle a juré à ses camarades de garder le silence sur ce qui s'était passé. Lors du retour, elle a perdu plusieurs doigts et des orteils.

À son retour aux États-Unis, Liv est devenue secrétaire, et n'a jamais plus quitté le pays. Elle ne s'est jamais marié, n'a pas eu d'enfants et ne fait jamais allusion à son passé aventureux.

Elle est rentrée à la maison de retraite Beauséjour en septembre 1975. Avec l'aide de Tom Fox, elle a entamé la traduction des tablettes métalliques ramenées de la Cité des Choses très anciennes.

Amputations doigts et orteils : (-10% en catégorie Action)

Hypertension : jet d'Endurance en cas d'effort prolongé

Sorts : Signe des anciens, Signe rouge de Shudde M'ell

Francis Delépine, professeur de français (87 ans)

Francis était officier de la police française, au service de la Sûreté. Il a enquêté sur les activités du conseiller mandchou Sayk Fong Lee. Pour ce faire, il a voyagé jusqu'en Mandchourie, où il a assisté à l'invasion japonaise et aux exactions de l'unité 731. Le bacille de la peste a été inoculé à un de ses camarades. Il a pu fuir, mais a ensuite dû négocier avec des Profonds, lutter avec des Tcho-Tchos, négocier avec des maigres bêtes de la nuit. En fumant de l'opium, il a pu entrer dans

le monde des ombres. Il a empêché Say Fong Lee de devenir un Rançonneur de Droit Divin et d'acquérir des pouvoirs surhumains. Malheureusement, il a perdu une jambe dans ce combat.

Après cette aventure, Francis s'est installé en Indochine, d'où il est parti en 1954 pour les USA, avec son fils et sa fille, sa femme vietnamienne étant décédée en 1952. Il y est devenu professeur de français. Il porte un ancien tatouage chinois à moitié effacé sur le torse.

Il est rentré à la maison de retraite Beauséjour en octobre 1977, sur recommandation de ses enfants. Il reçoit une carte postale de chacun à Noël.

Il n'a parlé de son passé qu'à Tom Fox, qui l'a aidé à traduire des fragments du huitième livre de Hsan l'ancien, trouvés en Indochine.

Opioïnomane (10). La consommation d'opiacés lui permettra d'avoir des visions cauchemardesques du futur : la maison de retraite prend feu... à la discrétion du MJ.

Amputé d'une jambe (mouvement limité à la marche, -20% à tous les jets d'Action)

Gordon Mac Aran, médecin de campagne (89 ans)

Gordon a participé à plusieurs expéditions en Amérique Centrale et en Amérique du Sud, comme médecin d'expédition, souvent en lien avec l'université de Miskatonic. Au cours de celles-ci, Gordon s'est intéressé au dieu serpent (Quetzalcóatl chez les Aztèques et Kukulcanchez les Mayas).

À la cité maya de Calakmul, il a pu trouver d'antiques momies d'homme-serpent et déchiffrer les glyphes exposant d'anciens rituels innommables. Lors de sa dernière expédition en 1934 sur les traces de Percy Fawcett, en Amazonie, la santé mentale de Gordon a vacillé, entre les conditions épouvantables du voyage, les attaques d'indiens anthropophages, la malaria et la découverte d'hommes-serpents bien vivant au cœur de l'Amazonie.

Alcoolique depuis cette dernière expédition, Gordon est devenu médecin de campagne dans

le Wisconsin. Il ne s'est jamais marié.

Il est rentré à la maison de retraite Beauséjour en mai 1973, sur les conseils de confrères médecins. Gordon a prudemment repris l'étude des fragments de textes mayas qu'il a ramené de ses expéditions, avec l'aide de Tom Fox.

Alcoolique (8), Diabétique (Insulino-réquerant), a besoin de sa piqûre d'insuline journalière

Sorts : Épuiser le pouvoir, Poigne de Nyoghta

Mike Brown, vétéran (73 ans)

Mike s'est enrôlé comme Marine en 1923, et a participé au raid sur Innsmouth en 1928. Capturé lors d'une mission de reconnaissance, il sera le seul survivant de son peloton, sacrifié à la marée montante. Traumatisé, il sera versé dans la logistique et continuera à servir jusqu'à la fin de la guerre de Corée. N'ayant jamais digéré le fait d'avoir été écarté des unités combattantes, il se mettra à affabuler, faisant croire qu'il a passé toute sa carrière en première ligne.

Il est rentré à la maison de retraite Beauséjour en octobre 1976, grâce à une association d'anciens militaires.

Maladie de Parkinson (-20% catégorie action)

Sorts : Signe des anciens, Flétrissement, Souffle des profonds

Phobie de l'eau(8), Mythomane (10)

Kathleen Fagan, coiffeuse (83 ans)

Ancienne chanteuse de Jazz, elle a mis sa carrière entre parenthèses suite à la mort d'un de ses amis proche, Jackson Elias. Avec des amis, elle a repris l'enquête de Jackson sur la disparition de l'expédition Carlisle et sur la fondation Penhew.

Pour déjouer les plans d'adeptes de Nyarlathotep, Kathleen a dû voyager à Londres, au Caire, au Kenya, à Shanghai ainsi qu'en Australie. La mort de nombre de ses compagnons lui laissera une culpabilité pathologique.

À l'issue de cette aventure, Kathleen a passé un certain temps en maison de repos, puis elle s'est reconvertie comme coiffeuse à Dublin, Ohio.

Elle est rentrée à la maison de retraite Beauséjour depuis janvier 1975, sur les conseils d'une assistante sociale. Son Alzheimer tend à faire remonter à la surface ses vieux souvenirs traumatiques.

Syndrome du survivant, début d'Alzheimer (jet d'intuition pour se souvenir, déboussolée en permanence).

Sorts : Invoquer / Contrôler un vampire stellaire, Invoquer un chat

Nota : il est possible de donner ce personnage à un joueur ayant déjà fait le scénario, ce personnage ayant des graves problèmes de mémoire...

Alabama Peters, archéologue (79 ans)

Alabama Peters est à la maison de retraite Beauséjour depuis juillet 1977. Son fils unique l'a convaincu de s'y installer.

En 1927, suite à mort de son collègue le professeur Hammond et au kidnapping de la fille de celui-ci, Lillian, Alabama s'est embarqué pour l'Allemagne avec quelques amis. Il y a été confronté à la montée du nazisme et à un ordre mystique se réclamant des templiers. Là, il s'est fait voler son chapeau par une goule dans un cimetière berlinois. Poursuivant son enquête en Palestine, il tombera sur un autre groupe de goules, christianisées, avec lesquelles il s'alliera pour contrer les ambitions des templiers.

Après cette expérience, Alabama se spécialisera dans l'archéologie biblique. Il a participé aux fouilles de la ville d'Hazor et travaillé sur les manuscrits de la Mer Morte.

Il ne s'ouvrira sur son passé qu'à Tom Fox.

Paranoïaque (8), Phobie des chiens (10) lié à son contact avec des goules

Cancer du cerveau inopérable

Sort : contacter une goule

Annexes

Récapitulatif des sorts

Adapté d'après le livre de base (et certains de la campagne « Terreur sur l'orient express »).

Petit rappel (1) : les personnages régénèrent leurs points de Magie à la cadence de 25 % du POU toutes les 6 heures (soit 100 % en 24 heures).

Petit rappel (2) : les jets de PM en opposition se font avec les PM restant au sorcier après avoir lancé le sort.

Contacter une goule :

Coût : 1D3 SAN, 8 PM

Ce sortilège ne peut être lancé qu'au clair de lune (donc pas le 31!), à proximité d'un lieu apprécié par les goules (cimetière, maison de retraite, cimetière indien...). Il suffit d'une minute ou deux pour lancer ce sortilège, la créature contactée n'arrivera qu'au bout d'1D100 heures, à moins que le MJ n'en décide autrement. La goule pourra très bien venir avec des amies non invitées.

Contacter un Mi-Go

Coût : 1D3 SAN, 8 PM

Le sort doit être lancé à proximité d'une montagne, ce qui est le cas de la maison de retraite. Même contrainte pour la venue de la créature que le sort contacter une goule.

Contrôler la peau

Coût : 1D6 SAN, 30 PM, 1 POU

Grâce à ce sort, le sorcier peut modifier un corps (le sien ou un autre) pour le façonner de manière permanente, à volonté. Les cultistes vont utiliser ce sort pour ressembler à des résidents qu'ils auront tués. Du fait de leur appartenance au même culte, ils vont pouvoir mettre en commun leurs PM à contrario des règles du livre de base.

Domination

Coût : 1SAN, 1PM

Ce sortilège soumet la cible à la volonté du sorcier. Le rituel est extrêmement rapide mais nécessite que la cible soit à moins de 10 m du lanceur. Le sorcier doit remporter un test de POU en opposition avec la cible pour que celle-ci obéisse à ses ordres jusqu'à la fin du round suivant. Les ordres donnés doivent être compris de la cible et ne pas aller à l'encontre de sa nature profonde, sinon le sort est immédiatement rompu. Il peut être lancé plusieurs fois de suite.

Enchanter une canne (modifié)

Coût : 1D6 SAN, 6 POU

Ce sortilège crée un artefact capable de voler des points de POU à une cible pour les stocker sous forme de PM. Chaque utilisation de la canne coûte 1D3 SAN. La canne magique soustrait à toute personne qui la touche 1 POU toutes les 30 secondes. Lorsque 1 PM contenu dans la canne est dépensé pour lancer un sortilège, il faut subtiliser un nouveau point de POU pour recharger la canne

Épuiser le pouvoir

Coût : 1D8 SAN

Le sorcier confronte ses points de magie à ceux de sa victime sur un jet en opposition. S'il l'emporte, il vole 1D6 PM à sa cible, sinon, il perd 6 PM au profit de sa cible.

Flétrissement

Coût : X PM, X/2 SAN (variable au choix du lanceur)

Il faut deux rounds pour entonner cette malédiction. La victime, est comme foudroyée et noircit et encaisse un point de dommage par PM investit par le lanceur. Pour que ce sortilège soit efficace, le lanceur doit remporter un jet de PM en opposition (sur les PM restant après avoir jeté le sort).

Invoquer un chat

Coût : X PM,

Fait venir un félin auprès du sorcier, là où se passe le scénario, il y a 70 % de chance d'attirer

un chat (coût 1PM) et 30 % d'attirer un cougar (coût 3PM)

invoquer / Contrôler un vampire de feu

Coût : X PM (au choix du lanceur), 1D3 SAN

Chance de réussite X*10 %

Temps d'invocation : 5 minutes

Temps d'apparition de la créature : 2D10 minutes

Un feu de camp est indispensable, et ce sortilège ne peut être lancé que quand Fomalhaut est au-dessus de l'horizon (de septembre à novembre), ce qui est le cas durant ce scénario. Le vampire descendra du ciel, tel une étoile filante.

invoquer / Contrôler un vampire stellaire

Coût : X PM (au choix du lanceur), 1D3 SAN

Chance de réussite X*10 %

Temps d'invocation : 5 minutes

Temps d'apparition de la créature : 2D10 minutes

Le sorcier doit disposer d'un livre dans lequel la formule d'invocation a été écrite. Elle doit être effectuée de nuit, sous un ciel sans nuage.

Peau de Sedefkar

Coût : 10 PM, 1D3 SAN

Temps d'invocation : 1 heure

Pendant les 24 heures suivant l'invocation, le sorcier est protégé de toutes les attaques cinétiques par 10 points d'armures magique. Toutefois, chaque attaque réduit le pouvoir d'arrêt de 1.

Poigne de Nyoghta

Coût : 1D20 SAN, 1 PM pour initier le sortilège + X PM.

Le sorcier doit se trouver en position de converser avec sa cible. S'il parvient à réussir un jet en opposition sur les PM, celle-ci à l'impression qu'une énorme main lui broie le

cœur, occasionnant 1D3 PV de dégâts par round. La cible est temporairement paralysée, comme si elle avait une crise cardiaque. Au moment où elle perd ses derniers PV, sa poitrine explose violemment et son cœur fumant apparaît dans la main du sorcier.

Aussi longtemps que le sortilège produit des effets, le sorcier dépense un nombre de PM égale au double des dommages infligés. En outre, il doit rester concentré et réussir un test en PM en opposition à chaque round. S'il est distrait ou que la victime résiste, le sort prend fin, mais les dommages infligés restent.

Préservation d'un cerveau vivant

Ce sérum, utilisé en remplacement du liquide cérébro-spinal d'un individu mourant ou malade, permet au cerveau de continuer à vivre après la mort de son corps. Des injections régulières sont nécessaires pour maintenir le cerveau en vie. Le corps du sujet répond aux ordres du cerveau, mais il a besoin d'une température très basse pour ne pas se décomposer. L'utilisation de produits chimiques pour préserver le corps interagirait avec le sérum, provoquant la mort du cerveau. Il est également possible à un cerveau dépourvu de corps de survivre dans un bac rempli de sérum. Un sujet avec son corps perdra 1D6/1D20 de SAN en réalisant pleinement sa situation, tandis que le même privé de corps et de tout organe sensoriel en perdra 1D20 par jour (1D8 par jour s'il a conservé des organes sensoriels).

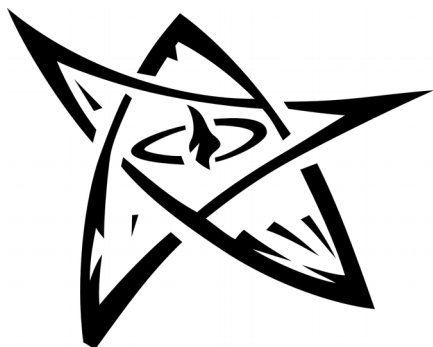
Signe des anciens

Coût : 2 POU

Ce sortilège active un Signe des anciens dessiné antérieurement. Le Signe des anciens représente une étoile à cinq branches avec un œil à la pupille enflammée en son centre. Il constitue le moyen le plus efficace pour interdire un lieu aux Dieux extérieurs, aux Grands Anciens et à leurs valets. Lorsqu'il est tracé en travers d'une ouverture quelconque, portails enchantés y compris, il interdit le passage à toute créature à la solde des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs.

Le signe des Anciens est totalement inefficace

comme protection individuelle ; portée en pendentif par exemple, il protège quelques centimètres carrés de peau, mais le reste du corps reste vulnérable.



Signe rouge de Shudde M'ell

Coût : 3 PM et 1D8 SAN

Ce sortilège inflige une mort affreuse à une ou plusieurs victimes. Le rituel dure un round de combat et requiert que le sorcier dessine dans l'air avec les doigts un symbole qui apparaîtra alors d'un rouge faiblement luminescent. Les effets de ce signe maléfique se font sentir dès le round suivant. Une fois tracé, ce symbole est maintenu par la concentration du sorcier, qui doit, pour cela, dépenser 3 PM par round.

Toute personne se trouvant à moins de 10 mètres du Signe Rouge est prise de violents tremblements spasmodiques qui lui infligent, à chaque round, 1D3 points de dommages. Les personnes se trouvant à une distance comprise entre 10 et 30 mètres ne perdent qu'1 seul PV par round. Il est possible de se soustraire à l'influence du signe en s'abritant derrière un mur ou toute autre barrière opaque.

Le sorcier doit constamment rester concentré et se tenir debout à côté du signe. Chaque round, il perd lui-même 1PV.

Souffle des profonds

Coût : 8 PM et 1D6 SAN

Ce sortilège remplit les poumons de la cible d'eau de mer, ce qui entraîne la noyade. Le rituel requiert que le sorcier voie la cible, et une incantation mentale. Pour la réussite du sort, le lancer doit remporter un jet d'opposition de POU. La victime doit faire un jet d'endurance

par round. Dès un jet raté, la cible perd 1D6 par tour. Il faut tuer le sorcier pour que la cible puisse reprendre son souffle.

Suggestion Mentale

Coût : 8 PM 1D8 SAN

Ce sortilège place la cible sous le contrôle du sorcier pendant 1 round durant lequel elle est obligée d'obéir scrupuleusement à ses ordres. Le rituel dure 3 rounds et requiert que le sorcier voie à l'œil nu la cible. Pour la réussite du sortilège, le sorcier doit réussir un jet en opposition de PM. Il peut alors tout exiger de sa victime, y compris qu'elle se suicide ou tue un ami. Ce sort peut être lancé plusieurs fois de suite.

Trou de mémoire

Coût 1D6 PM et 1D2 SAN.

Ce sortilège empêche la cible de se remémorer consciemment un événement particulier. Son effet est instantané. Le rituel requiert que le sorcier voie la cible, qui doit être en mesure d'entendre ses instructions. En remportant un jet en opposition de PM, le sorcier lui impose un blocage psychologique qui l'empêche de se rappeler un incident spécifique. Elle continue néanmoins d'avoir des cauchemars en rapport avec cet incident lorsqu'il a été traumatisant.

En cas d'échec, le souvenir en question s'imprime encore plus profondément dans l'esprit de la cible.

Le sorcier doit avoir connaissance de l'événement qu'il désire effacer. Il ne peut pas se contenter d'un ordre vague du style « Oublie ce que tu as fait hier », il doit préciser en disant « Oublie que tu as été agressé par des Profonds hier ».

Trou de mémoire ne peut pas être utilisé pour faire oublier des sortilèges ou des éléments du Mythe. Il ne permet pas non plus d'annuler une perte de SAN ou une folie.

Voler la vie (modifié)

Coût : 8 PM et 1D20 SAN

Ce sortilège rajeunit le sorcier en soutirant

l'énergie vitale de sa cible. Le sorcier doit pouvoir voir sa victime et lui parler. Il doit remporter un jet de PM en opposition. La cible se met alors à vieillir et décrépiter. À chaque round la cible perd 1 FOR, 1 CON, 1 DEX, 1 POU et 1 APP. Le sorcier peut alors rajeunir d'une semaine. Le sort se prolonge jusqu'à la mort de la victime sauf si le sorcier est tué avant la fin du rituel. Dans ce cas, la victime récupère les points perdus. La vue de ce que devient la victime fait perdre 0/1D6 SAN.

Caractéristiques des créatures invoquées ou contactées

Chat

APP 14 CON 8 DEX 18 FOR 4 TAI 2

PV 8

Griffure 60 % 1D2

Fuir 70 %

Attendrir les humains 70%

Chasse 70 %

Athlétisme 80 %

Discrétion 80 %

Se cacher 80

Cougar

APP 10 CON 10 DEX 18 FOR 16 TAI 15

PV 13

Morsure 30 % dégâts 1D10

Griffes 50 % dégâts 1D6 + 2

Armures 1 point (fourrure)

Athlétisme 80 %

Discrétion 80 %

Se cacher 80 %

Pister 60 %

Mi-Go

FOR 10 CON 11 DEX 14 TAI 10 INT 13 POU 13

PM 13

PV 10

Pincés 30 % dégâts 1D6

Pistolet électrique 15 % 1D10 + la cible convulse

Vol : 80 %

Les armes blanches font des dégâts minimaux.

Bio armure : 8 points contre les coups, les flammes l'électricité sauf réussite spéciale

Sorts : Préservation des cerveaux, Suggestion Mentale, Flétrissement

Goule

FOR 16 CON 13 DEX 13 TAI 13 INT 13 POU 13

PM 13

PV 13

Griffes 30 % - 1D6 +2

Morsure 30 % - 1D6

Les armes à feu et les projectiles font 1/2 dégâts

Athlétisme 85 %

Creuser 75 %

Discrétion 80 %

Ecouter 70 %

Se cacher 60 %

Sentir la pourriture 65 %

TOC 50 %

Vampire stellaire

FOR 24 CON 12 DEX 9 TAI 24 INT 9 POU 15

PV 20

PM 15

Vol 80 %

Armes Morsure 80 % absorption 1D6 PV

Armure 4 points de cuir – 50 % dégâts des balles

Créature très dangereuse est invisible et se signale par une sorte de ricanement sinistre

faisant un peu penser à un coassement. Elle attaque ses proies à l'aide de ses deux pinces dont un coup suffit à tuer un homme, puis elle leur suce le sang avec ses nombreux petits pseudopodes terminés par une bouche garnie de crocs. C'est à ce moment qu'elle devient temporairement visible, quand le sang de sa proie afflue dans son corps avant qu'il ne soit digéré.

Vampire de feu (précisé)

FOR N/A CON 7 DEX 16 TAI 1 INT 10 POU 13

PM 13

PV 3

Attaque par tour : 1 Combat 85 %, Esquive 40 %

2D6 de dégâts sur une cible (50 % si réussite d'un test de CON), en même temps le vampire cherche à siphonner des PM sur un test de POU en opposition. Si le vampire réussit, il vole 1D10 PM s'il rate, il perd 1PM au profit de sa cible.

Les armes standard ne font pas de dégâts. L'eau leur fait perdre 1PV par tranche de 2 litres. Un extincteur 1D6, 1D3 pour un seau d'eau. Le sort « Souffle des profonds » fait perdre 1D6 PV/tour au vampire de feu

Perte de SAN 0/1D6

Background des PJ, à découper et distribuer

Liv Havik, secrétaire (81 ans)

Liv était pilote d'avion et exploratrice polaire. Elle a participé à plusieurs expéditions en arctique, ainsi qu'en antarctique, la dernière ayant été l'expédition Starkweather-Moore en 1933.

Au cours de cette expédition au pôle sud, elle marche sur les traces de l'expédition organisée par l'université Miskatonic en 1930-1931. Elle a alors croisé Shoggoths et Choses très anciennes. Elle a permis d'empêcher le réveil d'un Dieu assoupi en participant à un sacrifice humain. Elle a juré à ses camarades de garder le silence sur ce qui s'était passé. Lors du retour, elle a perdu plusieurs doigts et des orteils.

À son retour aux États-Unis, Liv est devenue secrétaire, et n'a jamais plus quitté le pays. Elle ne s'est jamais mariée, n'a pas eu d'enfants et ne fait jamais allusion à son passé aventureux.

Elle est rentrée à la maison de retraite Beauséjour en septembre 1975. Avec l'aide de Tom Fox, un résident de la maison de retraite et ancien libraire, elle a entamé la traduction des tablettes métalliques ramenées de la Cité des Choses très anciennes.

Francis Delépine, professeur de français (87 ans)

Francis était officier de la police française, au service de la Sûreté. Il a enquêté sur les activités du conseiller mandchou Sayk Fong Lee. Pour ce faire, il a voyagé jusqu'en Mandchourie, où il a assisté à l'invasion japonaise et aux exactions de l'unité 731. Le bacille de la peste a été inoculé à un de ses camarades. Il a pu fuir, mais a ensuite dû négocier avec des Profonds, lutter avec des Tcho-Tchos, négocier avec des maigres bêtes de la nuit. En fumant de l'opium, il a pu entrer dans le monde des ombres. Il a empêché Say Fong Lee de devenir un Rançonneur de Droit Divin et

d'acquérir des pouvoirs surhumains. Malheureusement, il a perdu une jambe dans ce combat.

Après cette aventure, Francis s'est installé en Indochine, d'où il est parti en 1954 pour les USA, avec son fils et sa fille, sa femme vietnamienne étant décédée en 1952. Il y est devenu professeur de français.

Il porte un ancien tatouage chinois à moitié effacé sur le torse.

Il est rentré à la maison de retraite Beauséjour en octobre 1977, sur recommandation de ses enfants. Il reçoit une carte postale de chacun à Noël.

Il n'a parlé de son passé qu'à Tom Fox, un résident de la maison de retraite et ancien libraire. Celui-ci l'a aidé à traduire des fragments du huitième livre de Hsan l'ancien, trouvés en Indochine.

Gordon Mac Aran, médecin de campagne (89 ans)

Gordon a participé à plusieurs expéditions en Amérique Centrale et en Amérique du Sud, comme médecin d'expédition, souvent en lien avec l'université de Miskatonic. Au cours de celles-ci, Gordon s'est intéressé au dieu serpent (Quetzalcóatl chez les Aztèques et Kukulcanchez les Mayas).

À la cité maya de Calakmul, il a pu trouver d'antiques momies d'homme-serpent et déchiffrer les glyphes exposant d'anciens rituels innommables. Lors de sa dernière expédition en 1934 sur les traces de Percy Fawcett, en Amazonie, la santé mentale de Gordon a vacillé, entre les conditions épouvantables du voyage, les attaques d'indiens anthropophages, la malaria et la découverte d'hommes-serpents bien vivant au cœur de l'Amazonie.

Alcoolique depuis cette dernière expédition, Gordon est devenu médecin de campagne dans le Wisconsin. Il ne s'est jamais marié.

Il est rentré à la maison de retraite Beauséjour en mai 1973, sur les conseils de confrères médecins.

Gordon a prudemment repris l'étude des

fragments de textes mayas qu'il a ramené de ses expéditions, avec l'aide de Tom Fox, un résident de la maison de retraite et ancien libraire.

Mike Brown, vétérinaire (73 ans)

Mike s'est enrôlé comme Marine en 1923, et a participé au raid sur Innsmouth en 1928. Capturé lors d'une mission de reconnaissance, il sera le seul survivant de son peloton, sacrifié à la marée montante. Traumatisé, il sera versé dans la logistique et continuera à servir jusqu'à la fin de la guerre de Corée. N'ayant jamais digéré le fait d'avoir été écarté des unités combattantes, il se mettra à affabuler, faisant croire qu'il a passé toute sa carrière en première ligne.

Il est rentré à la maison de retraite Beauséjour en octobre 1976, grâce à une association d'anciens militaires.

Kathleen Fagan, coiffeuse (83 ans)

Ancienne chanteuse de Jazz, elle a mis sa carrière entre parenthèses suite à la mort d'un de ses amis proche, Jackson Elias. Avec des amis, elle a repris l'enquête de Jackson sur la disparition de l'expédition Carlisle et sur la fondation Penhew.

Pour déjouer les plans d'adeptes de Nyarlathotep, Kathleen a dû voyager à Londres, au Caire, au Kenya, à Shanghai ainsi qu'en Australie. La mort de nombre de ses compagnons lui laissera une culpabilité pathologique.

À l'issue de cette aventure, Kathleen a passé un certain temps en maison de repos, puis elle s'est reconvertie comme coiffeuse à Dublin, Ohio.

Elle est rentrée à la maison de retraite Beauséjour depuis janvier 1975, sur les conseils d'une assistante sociale. Son Alzheimer tend à faire remonter à la surface ses vieux souvenirs traumatiques.

Alabama Peters, archéologue (79 ans)

Alabama Peters est à la maison de retraite Beauséjour depuis juillet 1977. Son fils unique l'a convaincu de s'y installer.

En 1927, suite à mort de son collègue le professeur Hammond et au kidnapping de la fille de celui-ci, Lillian, Alabama s'est embarqué pour l'Allemagne avec quelques amis. Il y a été confronté à la montée du nazisme et à un ordre mystique se réclamant des templiers. Là, il s'est fait voler son chapeau par une goule dans un cimetière berlinois. Poursuivant son enquête en Palestine, il tombera sur un autre groupe de goules, christianisées, avec lesquelles il s'alliera pour contrer les ambitions des templiers.

Après cette expérience, Alabama se spécialisera dans l'archéologie biblique. Il a participé aux fouilles de la ville d'Hazor et travaillé sur les manuscrits de la Mer Morte.

Il ne s'ouvrira sur son passé qu'à Tom Fox, résident de la maison de retraite et ancien libraire.

Suivi des PNJ

PNJ	occupation/chambre	faction	horaires	armes dissimulées	ouvrage et autres curiosités
James Adams	Docteur	Mi-Go	9h/12h-13h/18h		
Rachel Fletcher	Infirmière en chef	CIA	9h/12h-14h/20h		
Fred White	Infirmier	CIA	8h/16h		
Ali Khan	Infirmier	CIA	8h/16h		
Carl Esposito	Infirmier	CIA	16h/0h		
Steve Johnson	Infirmier	CIA	16h/0h		
Ben Lee	Infirmier	CIA	0h/8h		
Dave Walker	Infirmier	CIA/ cultiste	0h/8h	Smith & Wesson .39	
Willy Blackstone	Homme à tout faire		8h/12h-14h/18h		
Maria Vasquez	Cantinière		11h/19h		
Bertha Taylor	Femme de ménage		7h/12h		
TinTin	Chien de compagnie				
Tom Fox	Résident chambre 201	Tom Fox		canne	une bibliothèque remplie de dictionnaires et d'ouvrage érotiques. Dissimulé derrière un dictionnaire anglais-arabe, un exemplaire "das Buch des Blutes"
Martha	Résidente chambre 209	cultiste		Colt 1911	
Georges	Résident chambre 211	cultiste		Fusil Ithaca 1937	
Rosie	Résidente chambre 107	fuyard		Colt 1911	vaudou Haïtien, un assortiment de poudres et de préparations
Marshall	Résident chambre 105	fuyard		Fusil de chasse canon scié	
Dorothy	Résidente chambre 204	fuyard		Thompson 1921	
Bill	Résident chambre 101			rien	
Bonnie	Résidente chambre 110			Colt .38	des balles en argent calibre .38
Stuart	Résident chambre 210			Colt 1911	Rituale Romanum
Maggie	Résidente chambre 203			Thompson 1921	Liber Lacrimae abimé
Bruce	Résident chambre 102			Fusil Churchill 1909	
Samatha	Résidente chambre 206			Colt .38	Malleus Malificarum
Moses	Résident chambre 106			Fusil de chasse canon scié	
Leroy	Résident chambre 111			rien	
Scarlett	Résidente chambre 109			Fusil Mauser Tank Gewehr	
Alabama	Résident chambre 103	PJ		Colt 1911	
Francis	Résident chambre 208	PJ		Colt .38	Yi-Jing, fragments du huitième livre de Hsan l'ancien
Gordon	Résident chambre 108	PJ		Fusil de chasse canon scié	Reproduction de glyphes sur les temples mayas et de la cité de Z
Kathleen	Résidente chambre 104	PJ		Berreta M1921 ,avec silencieux	
Liv	Résidente chambre 205	PJ		Fusil de chasse canon scié	Tablettes métalliques dans la langue des anciens
Mike	Résident chambre 202	PJ		Fusil Ithaca 1937	journal d'Ester Marsh

Frise Chronologique

date/heure	Docteur / Migo	Rachel/CIA	Libraire	cultistes	évadés
27-18h				remplacement Martha, durant la nuit	Bill pète son câble
28-8h	Cherche à recruter Kathleen ou Alabama ou Samatha		Meurtre de Bonnie, durant la nuit		Bill est retrouvé mort tentative recrutement Mike Brown
29-8h	Entretien résident pour faire son rapport	Fouille des chambres des résidents		remplacement Georges, durant la nuit	▲ Récup matos pince monseigneur lampes torches couvertures drap ▼
30-8h	Entretien résident pour faire son rapport	Interrogation Francis		Stuart et Georges se disputent meurtre Stuart	Signe des anciens Chambre 209–vide
31-8h	Préparation de son rapport 21h30 met en boîte sa victime 23h RDV Mi-Go	Interrogation Gordon			tentative recrutement Liv Håvik 21h début évasion
				22h incendie cabane De Willy, invocation vampires de feu	