

La trace des Anciens

Partie 5

Ipswich



Texte
Cyril Richard

Mise en page
Paul Saccard

CTHULHU
L'Appel de

 **Silmarion.com**
© Les aventuriers du 4^e âge

Chers amis,

Je suis désolé de devoir vous quitter précipitamment, sans un au revoir. Nos chemins se recroiseront, cela j'en suis certains.

Je vous ai laissé quelques cadeaux. Des cadeaux que vous utiliserez le moment venu mes amis. Quand vous l'entendrez et les entendrez, quand la menace se fera grondante, prononcer les mots et inviter les porteurs à nous rejoindre.

Je m'excuse de vous avoir impliqué dans ces aventures et d'avoir levé le voile sur certaines choses en ce monde. Ces choses ne dorment pas, ces choses attendent inlassablement le retour des Anciens. Nous devons tout faire pour empêcher leur retour.

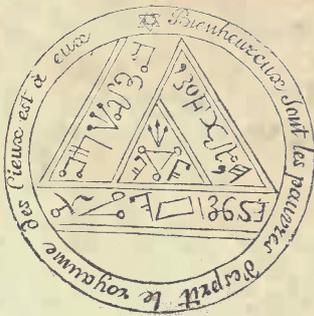
Notre combat est dorénavant le vôtre. Je sais que cela est un grand fardeau.

Mes recherches dernières m'ont permis de découvrir que des choses se sont mises en marche du côté d'Ipswich, Massachusetts. Je vous demande d'enquêter sur une maison d'Ipswich et son habitant : Amos Tuttle au 11 Aylesbury road. Soyez prudents.

Quand à moi je rejoins le professeur Shrewsbury pour lui faire part de mes découvertes récentes.

Amicalement,

Puelan



La Trace des Anciens

Acte 5 : Ipswich

Synopsis : les investigateurs sont revenus la nuit dernière des Contrées du Rêve. À leur retour Andrew Phelan les remercie, puis ils s'endorment. À leur réveil Phelan n'est plus là mais leur a laissé un cadeau : une fiole d'hydromel, une étoile à 5 branches et un sifflet à chacun.

Une lettre accompagne l'ensemble demandant aux Investigateurs d'enquêter sur une maison du Massachussets à Ipswich.

Il sera question dans cet opus du retour d'Hastur et de sa confrontation avec Cthulhu. Nos investigateurs découvriront la maison macabre d'Ipswich et ses secrets infernaux.

Boston

En se levant, le matin est clair et l'appartement calme. Andrew Phelan n'est plus là. Il a laissé les artefacts à chacun (sifflet, hydromel et pierre) et aussi une lettre qui leur est adressée (Document à remettre aux joueurs, voir ci-contre).

Ipswich

Se rendre à Ipswich est facile. Situé à quelques kilomètres d'Arkham, la ville est côtière.

La maison se situe en retrait de la ville. Une grande bâtisse de style victorien sur les rives de l'Orwell (qui communique avec la mer). L'ensemble est bordé d'un grand parc aux arbres sombres et centenaires. La maison impose par sa prestance et il émane d'elle quelque chose de particuliers. Son ombre semble parfois menaçante et le vent sifflant dans les cimes semble porter les rumeurs de l'océan...

Une grande grille entoure le parc, la porte d'entrée est ouverte. À leur arrivée les investigateurs verront deux voitures de police sur les lieux.

Amos Tuttle est mort et là commence pour nos pjs une aventure terrible. En effet, Amos a eu accès à certains livres et à une époque, lors d'un voyage au Tibet pour ses recherches, il a fait une promesse. Une promesse à un culte celle d'accueillir Hastur l'innommable et de lui fournir un sanctuaire, chose qu'Amos s'est évertué à suivre.

Pour pouvoir approcher le corps et discuter avec la police il leur faudra faire un jet de persuasion réussi et faciliter la chose si un enquêteur est parmi eux.





Amos Tuttle est mort la nuit dernière et a été découvert par un visiteur ce matin, un représentant venu taper à sa porte : Maxence Scofield. Ce dernier ne sait rien de l'histoire et a trouvé le corps d'Amos sur son fauteuil dans le salon.

Le lieutenant en charge de l'enquête se nomme Georges Hildman. L'homme est méticuleux, jeune, la trentaine et intransigent. Si les personnages posent beaucoup trop de questions il les fera reconduire à l'extérieur de la propriété.

L'homme n'est pas méchant mais ne veut pas qu'on empiète sur son territoire, son supérieur lui demandant des résultats. Il n'aura rien à dire aux Investigateurs. Le corps a été emmené à la morgue de la ville. Il sera enterré demain selon les rites catholiques.

Il ne laissera pas les investigateurs pénétrer la maison. Pour cela il leur

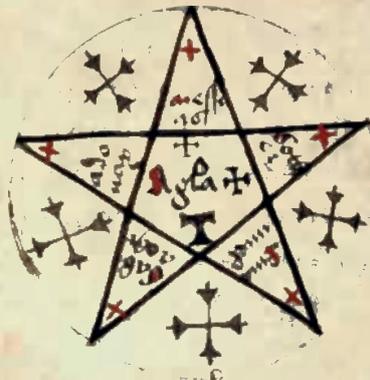
faudra les autorisations du juge Buckham. Une entrevue est possible avec ce dernier au 12 Eastern street. Il sera rapidement disponible. La mort semble être due à un arrêt cardiaque.

Le voisinage

Les premières maisons sont à quelques centaines de mètres. Par des jets de persuasion réussis ils apprendront qu'Amos Tuttle était un professeur réputé, un universitaire d'Arkham. Il parlait parfois plusieurs années en exploration pour des recherches archéologiques. Il s'intéressait beaucoup aux civilisations anciennes se rendant en Egypte, Tibet, Asie etc. L'un des voisins qui voudra ne pas être dérangés leur dira d'aller à l'université poser des questions.

Par un jet réussi de persuasion à +20, ils apprendront aussi qu'Amos semblait étrange depuis son dernier voyage. Il avait arrêté de travailler à l'université et certains soirs, le voisin en question, sera persuadé d'avoir





entendu des choses étranges autour ou dans la maison. Il parlera de voix étranges dans la nuit, mais rien de plus.

Le Juge Buckham

Âgé d'une soixantaine d'année, rondouillard, bien portant et l'esprit jovial, c'est un homme de loi fort sympathique. Il est en charge du dossier Tuttle et pourra ouvrir certaines portes à nos Investigateurs si ces derniers jouent la carte de la sociabilité. Le juge n'aime pas les grandes gueules, les m'as-tu vu. Il veut être sûr de ne pas avoir de retour du poste de police car il a beaucoup d'affaire à traiter et ne supporte pas les ennuis en plus. Le juge pourra leur demander un peu d'aide car il est très embêter. Dans trois jours il doit remettre le testament au petit neveu de Tuttle (sa descendance la plus

directe) et Tuttle a demandé dans son testament que la maison soit détruite.

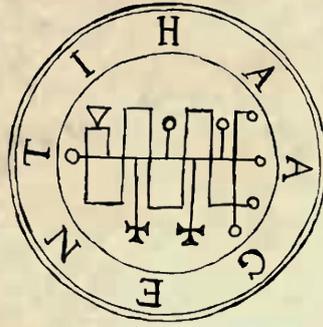
La chose l'a choqué car c'est une maison de valeur située sur les bords de l'Orwell, avec son grand parc et ses arbres centenaires. Le juge pensera que dans les derniers temps Amos Tuttle avait perdu la tête et n'était plus tout à fait lui-même. Il indiquera que son testament avait été changé très récemment (moins de deux semaines) ce qui pourrait laisser penser qu'Amos soit perturbé. Donc avant d'entreprendre la dernière volonté de ce dernier il aimerait que les joueurs enquêtent dans la maison pour lui et découvre le pourquoi du comment. Tout en lui faisant un rapport pour étayer ses dires. Ils ont quelques jours devant eux avant l'arrivée de France de l'héritier dans 3 jours. La dernière famille de Tuttle semble-t-il...

Si les Investigateurs savent être persuasifs, le juge Buckham leur laissera un double des clés pour fouiller la maison.

Il leur dira aussi que le corps est parti aux pompes funèbres pour être préparé. Stanley Birch s'occupe du corps et visible pour ceux qui le veulent au 2 St Main Street.

Le reste de l'aventure se déroule en 4 jours jusqu'à la venue du neveu de Tuttle pour le testament.





2 main street - Birch Funeral

Stanley Birch est un homme sympathique, pas très causant. Son entreprise est simple et joliment décorée. L'homme semble catholique aussi au vue de la présence d'icônes religieuses dans son établissement. L'entreprise est assez simple, une pièce d'exposition pour présenter les dernières sorties en termes de cercueils, une pièce servant aux crémations et au sous-sol, la morgue pour préparer les corps. C'est là que se trouve Tuttle.

Birch a reçu le corps hier et compte travailler dessus aujourd'hui (improviser si les investigateurs vont là bas tardivement). Il abordera déjà les visiteurs comme de futurs clients leur vantant les différents modèles disponibles. Le cercueil en douglas, quasi imputrescible repoussant les vermines grouillantes et préservant le corps au mieux, la plaque de marbre noire tout droit venu du Montana, le cercueil en pin, plus abordable et plus

simple, pour les petits budgets etc. L'homme adore son métier et voue un culte au mort. Il se signera avant de montrer le corps. Ce dernier est dans une chambre froide attendant son heure. Birch a tout préparé : maquillage, aiguille, tissus, etc. pour lui rendre une dernière beauté.

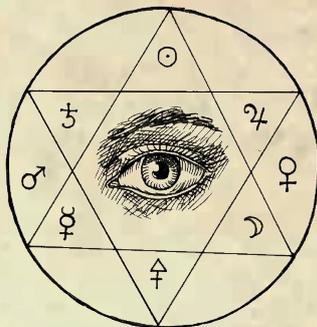
Il leur dira qu'Amos Tuttle est décédé de crise cardiaque, une fragilité du cœur certainement.

En ouvrant le compartiment contenant Amos, une odeur désagréable se fera sentir. Le tissu recouvrant le corps semble recouvert d'un liquide poisseux et l'odeur s'y dégageant est peu sympathique. Un test de santé mentale est nécessaire et fera perdre 0/1D3 point de San.

Birch ne comprend pas ce qu'il se passe et la surprise se lit sur son visage. Une fois le choc passé il est comme obsédé par le phénomène et commence à sortir ses ustensiles pour effectuer l'autopsie. Toutes personnes désirant assister à l'opération avec Birch fera un jet de San perte : 0/1D3. Ce dernier ne comprend pas ce qui se passe et l'odeur devient de plus en plus forte au fur et à mesure de la découpe du liquide visqueux. Dessous le corps semble préservé.

Il est un peu effrayé par la chose et contacte la police directement qui pose sous scellé le compartiment





et demande aux joueurs de partir immédiatement. La police décidera qu'il est nécessaire d'enterrer le corps immédiatement, en cas de contagion et autre. La chose est faite sous l'autorité d'Hildman et personne ne pourra lui faire changer d'avis. Le corps est mené sous bonne garde au cimetière dans la fin d'après midi puis exhumé. Cette partie de l'histoire est obligatoire car vous verrez que plus tard le corps reviendra parmi les vivants.

L'université Miskatonic

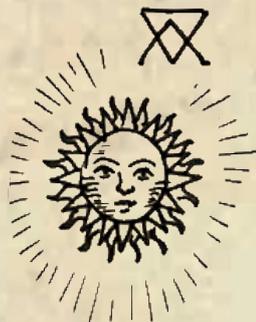
Le passage à l'université Miskatonic leur apprendra plusieurs choses. Cela fait déjà plusieurs fois que nos investigateurs passe par cette case là donc facilitez leur le travail. Ils existent plusieurs archives sur Amos Tuttle et ses expéditions diverses. Trois grandes expéditions sont cependant remarquables.

La première effectuée en 1924 au sud du Vietnam. Cette expédition fait rapport des recherches de Tuttle

sur une tribu indigène priant un dieu de la mer. A cette époque il était très ami avec un certains professeur Shrewsbury. Les deux hommes semblaient s'entretenir fréquemment sur des questions philosophiques et Shrewsbury participait activement à certaines expéditions par l'intermédiaire de financeurs. L'expédition au Vietnam se solda par la mort de 12 membres de l'expédition causées par maladie selon le rapport de l'enquête présent dans le dossier. La chose n'est cependant pas développée.

Puis une expédition du coté de l'Argentine en mars 1932. Plusieurs rapports mentionnent des découvertes faites dans les Mers Australes. La découverte de différentes informations laissent supposées des rites anciens avec un culte lié à la mer encore une fois. Il y est aussi question de la découverte de créatures dangereuses dans ces terres. Plusieurs croquis et dessins représentent cette dernière tel une créature humanoïde au visage sans yeux ou alors possédant d'étranges lueurs en elle. Plusieurs mots posés là : Wendigo ? Chevaucheur des vents ? les recherches ont du être abandonnées suite à la désertion de plusieurs guides locaux. À son retour le professeur ne semblait plus le même. Un diagnostic signé par le Docteur Holloway, Asile d'Arkham, fait état de la nature instable du professeur à



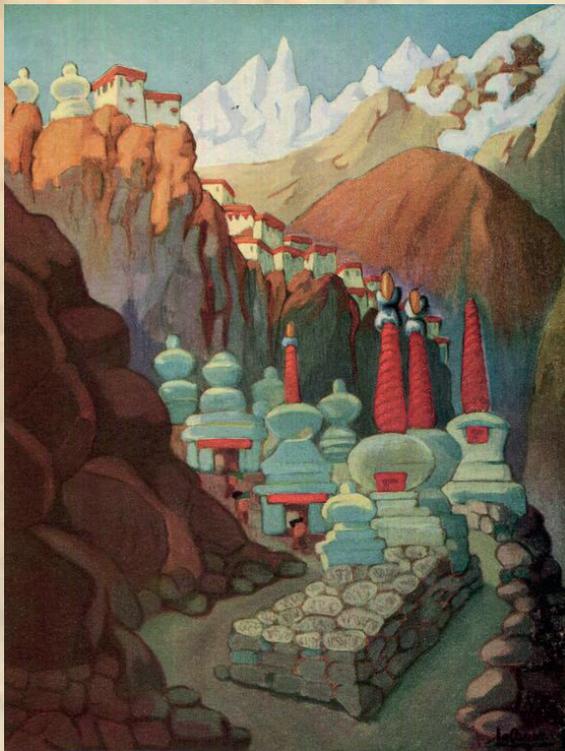


son retour d'expédition. Le tout est accompagné d'un courrier de mise à pied de l'université.

Une dernière expédition faite par Tuttle au Tibet en avril 1935 pour découvrir la nature sauvage du Tibet et ses différents rites relate la découverte de ruines au Nord du Tibet. Un dessin illustre les propos. Neuf colonnes entourant les ruines de ce qui ressemble à un monastère. Plusieurs annotations : peuple Tcho Tcho ? Plateau de Leng ? L'Innommable ?

L'expédition fut elle aussi périlleuse et une dizaine d'hommes moururent dans une avalanche lors de cette dernière.

A la suite de cette dernière le professeur se retira chez lui et donna sa démission à l'université Miskatonic. Il n'est fait nullement référence à



d'autres découvertes... Le dossier semble manquer d'éléments.

Docteur Holloway, Asile d'Arkham

L'aliéniste ne leur apprendra pas grand-chose. Le professeur a eu des crises de démences suite à son exploration en Argentine. Selon le médecin c'étaient des hallucinations passagères. Ces dernières n'ont durés que quelques mois et son cas fut rapidement réglé après quelques sessions de psychiatrie. Son délire portait sur des créatures étranges et terribles selon le médecin. Il voyait un être gigantesque et disait parfois que ce dernier lui murmurait des choses la nuit et qu'il venait avec le vent.

La maison Tuttle

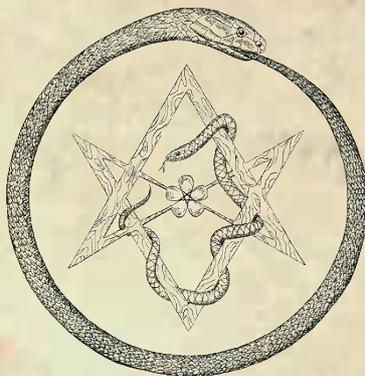
C'est une grande maison victorienne d'Ipswich à deux étages.

À peine entrés dans la bâtisse ils ressentiront comme une présence, une menace... Une fois à l'étage ils entendront un murmure puis des bruits de suintements le tout accompagné d'une légère mélodie. Parfois cela vient du bas de la maison et parfois d'en haut... Laissez vos investigateurs parcourir quelques allers retour avant de calmer le phénomène. Ce dernier s'amplifiera durant la nuit.

Hall

En bas, un grand hall richement décoré cotoie un vestibule, un salon,





une cuisine. En fouillant la bâtisse et son rez de chaussée, ils découvriront au rez de chaussée de la nourriture, des légumes, des viandes, et d'autres choses.

Dans la cuisine

Une trappe trouvable par un test de toc à -10 et qui mène à un grand vide sanitaire où les investigateurs trouveront posés à chaque mur porteurs des charges explosives, suffisamment pour réduire en cendre la maison dans son ensemble.

À l'étage

On y trouve un bureau, une chambre, une salle, de bain et deux chambres d'amis.

Dans le bureau

Il faudra réussir un jet de toc à -10% pour trouver un feuillet : une lettre.

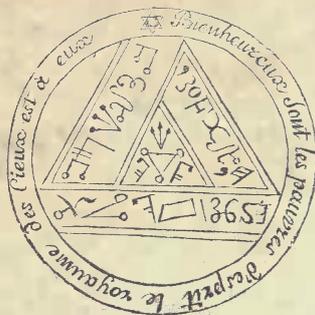
Cette dernière est écrite en une langue inconnue (du tibétain). Avec l'aide d'un linguiste ils sauront que la courte lettre est signée d'un certain Choeden Lingao et qu'elle dit ceci : « Voici ce que vous cherchiez depuis si longtemps. N'oubliez pas votre promesse ».

Dans le bureau se trouvent différents feuillets ayant attiré au mythe et surtout plusieurs feuillets parlant d'alignements planétaires et d'étoiles. Le professeur semblait s'intéresser particulièrement à Aldebaran dans la constellation du taureau.

Ils y trouveront aussi quelques papiers du défunt : des livrets de compte et un versement de 100 000 dollars, datant du 23 mai 1936, des ordonnances de médecin d'Arkham et de certains professeurs de New York. Toutes datent de 1935 de janvier à avril. Des spécialistes en cardiologie, système cérébral, etc. Apparemment le professeur était gravement malade mais il n'y a cependant aucune trace de médicaments dans toute la maison. Si les Investigateurs appellent les médecins cités dans les documents médicaux ils apprendront que le professeur Tuttle était condamné. Diagnostique implacable : tumeur cérébrale et système cardiaque défaillant. En 1935 Tuttle était condamné, mais notre cher professeur est entré en possession de quelques livres infernaux et a versé la somme de 100 000 dollars pour un exemplaire des Textes de R'lyeh. Par de sombres invocations présentes dans le livre il est devenu l'avatar, le corps terrestre pour recevoir Hastur l'Ancien et ainsi échapper à la mort promise par la médecine. Oui mais voilà Amos ne s'imaginait pas les choses ainsi...

Faites monter la pression du suintement venant dont ne sait où, peut être que cela vient d'au dessus... Du grenier... Et la clef de la porte y menant se cache dans la chambre de Tuttle. Test de TOC réussi à -10 ou jet de force pour l'ouvrir ou crochetage réussi.





La chambre

Elle ne recèle rien de particuliers hormis la clef, des affaires et une penderie.

Le grenier

Beaucoup de poussières, de caisses remplies de matériel d'expédition (armes comprises) animent ce capharnaüm. En fouillant l'ensemble des caisses ils découvriront un passage de son journal.

« 15 juin 1935, je me sais condamner mais depuis mon passage au Tibet je sais qu'il existe une possibilité de guérison. J'ai dépêché plusieurs hommes à la recherche de ce livre. Je suis prêt à payer pour cela. »

L'année 1935 est un récit de sa maladie qui le cloue parfois au lit, lui engendre de grandes douleurs cérébrales. L'atrocité de la maladie se lie dans les lignes.

Puis en 1936, les choses s'améliorent après la découverte du texte.

« J'ai enfin réussi, cela m'aura coûté cher mais le voici enfin en ma possession ce fameux texte. »

Plus loin :

« cela m'a pris plusieurs jours et des heures de labeur mais j'ai enfin réussi à déchiffrer ces écrits. Dieu me vienne en aide mais la douleur est trop importante. J'ai promis... Je lui offrirais un sanctuaire »

Plus loin :

« il m'aura fallu beaucoup de temps et de patience mais j'y suis parvenu. Tous les ingrédients étaient présents. Alors, hier j'ai effectué le rituel. Quelque chose dans l'océan a répondu ou à entendu je crois. »

Plus loin :

« ma santé s'améliore de jour en jour. Quel prodige. J'ai déposé une traduction à l'université du Miskatonic. Je sens que je vais pouvoir me remettre au travail. »

Début 1937 il livre le récit de plusieurs choses étranges, de phénomènes dans la maison : des bruits de suintement semblant venir de sous la terre et parfois dans le ciel. Et puis il y a ces créatures qui semblent l'épier... Des créatures venant de la mer !

C'est à ce moment là qu'ils entendront du bruit venant du parc. Quelque chose est là et marche dans le jardin. Plusieurs choses en fait. Les pas sont lents et saccadés mais aucune silhouette ne sera visible. Les choses semblent se fondre dans le décor. Au dehors des traces de pas seront visibles mi-humain mi-batrancien après analyse et qui mènent au bout du parc vers la rivière ; plusieurs traces seront visibles mais aucune créatures ne se trouvent dans le parc. Les profonds surveillent et attendent...

Pour ce qui est de 1938 les mots sont de plus en plus saccadés et écrits d'une





plume vacillante... Puis un feuillet :
« j'ai posé des explosifs sous la maison, le moment venu ils serviront car ils arrivent... je les entends de plus en plus. » Puis plus rien.

Vous devez occuper vos Investigateurs jusqu'à l'arrivée du neveu de Tuttle, soient 3 jours.

Improvisez une rencontre avec des hommes d'Innsmouth. Leur aspect lugubre devra les faire fuir voir les affronter de nuit si vous le désirez.

Le jour suivant l'enterrement, le juge les convoquera. La scène se déroule à son cabinet en début d'après midi. Le corps d'Amos Tuttle a disparu du cimetière. Quelqu'un a pillé la tombe du professeur.

La police est sur le coup mais il peut arranger cela si les Investigateurs lui demandent et ainsi avoir accès à la zone de crime.

Sur place la police est présente dont Hildman. Improvisez la confrontation entre eux. Il voit d'un mauvais œil la venue des Investigateurs et ne veut pas les voir piétiner la scène de crime. C'est le gardien qui a prévenu.

La tombe est en fait un caveau. Il y a plusieurs choses à voir et les joueurs lanceront plusieurs jets nécessaires.

Le caveau semble avoir été ouvert de l'intérieur. La stèle en granit, semble

avoir été soulevée et non poussée. Dans le caveau on voit la présence du fameux liquide accompagné de cette odeur désagréable. En pistant un minimum ils découvriront un suintement léger et seront capables de suivre les traces. Elles vont en direction de la forêt environnante en direction de la maison. Après deux bonnes heures de marche et de recherches ils découvriront le corps étendu au sol recouvert de substance étrange et une odeur malsaine. Pas d'autres traces hormis celle du mort comme si il s'était déplacé par ses propres moyens et c'est bel et bien le cas. Le cadavre a tenté de rejoindre la maison pour y accueillir Hastur dans deux jours...

Le MJ peut improviser une scène terrible avec le cadavre dodelinant et leur arrivée sur les lieux. Il ne répond pas mais peut se tourner vers eux, le regard vide, sans expression





(test San). Le cadavre ne combat pas et s'effondrera quoi qu'il arrive...

Il va de soit que la police sera surement sur le coup et qu'ils seront interrogés par Hildman qui fera trainer la procédure jusqu'à la nuit volontairement.

Lors de cette nuit, faites leur comprendre que l'atmosphère d'Ipswich semble légèrement s'assombrir avec la venue de la bruine, de nuages, et de quelques brumes comme si la ville se préparait à vivre quelque chose de terrible.

L'arrivée de Paul Tuttle

Le juge convoque les Investigateurs pour l'ouverture du testament. Paul Tuttle est un jeune homme sympathique. Le juge lira le testament dont la close demandant à Paul Tuttle de détruire la maison d'Ipswich. Le jeune homme demande au juge de répéter ses mots.

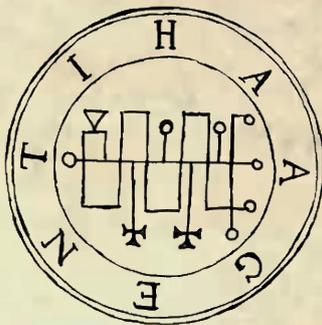
Il ne comprend pas pourquoi et une grande discussion commence à avoir lieu entre lui et le juge. Le juge demandera aux investigateurs de sortir. Pour terminer Paul décidera de ne pas détruire la maison. En tout cas pas tout de suite. Il demandera même aux investigateurs de trouver une bonne raison de détruire la maison. Inutile de dire que si vos investigateurs parlent du Mythe, Paul sera extrêmement septique.

A l'université Miskatonic, en posant les bonnes questions ils auront accès au livre de Tuttle. Sa traduction des Textes de R'lyeh.... Le tout déposé fin 1937 à l'université. La lecture de ce livre prend beaucoup de temps : une bonne journée en survolant le livre et un bon jet en bibliothèque sera nécessaire pour repérer ce qui les intéresse dedans. Le livre est très ésotérique et attaquera les croyances des investigateurs. Le lire engendre un jet de san.

Le texte parle des Anciens, du combat entre les deux, de la guerre continuelle entre Cthulhu et Hastur, de la cité de R'lyeh et de ses entrées (sans jamais les donner). Plusieurs feuillets attirent l'attention dont un passage parlant d'un rituel pour créer un sanctuaire dédié à Hastur. Le rituel se déroule en sacrifiant une vie humaine et des ingrédients bien particuliers soyez inventif) le tout suivi d'une incantation à Hastur. Le rituel invoque Hastur dans notre dimension lorsque les étoiles seront propices et Aldebarran aligné avec l'axe terrestre...

Il faudra un bon jet d'astronomie et pas mal de recherches pour voir que l'alignement est présent actuellement et durera quelques jours.





Le final

La fin du récit vous demande deux choses : Paul Tuttle dans la maison d'Ipswich et des Investigateurs courageux. La météo se gâtera le temps deviendra terrible, les orages seront violents et en regardant la mer ils pourront entrapercevoir la forme de quelques masses sombres et titanesques... La vision ne dure que quelques secondes mais suffit à leur faire perdre de la santé mentale. Le pire reste à venir.

Le spectacle à la maison d'Ipswich est terrible. Des murmures viennent de la rivière, un chant souterrain se mêle à l'ensemble... Paul Tuttle est introuvable dans la maison, il est au grenier et quand les joueurs le découvrent il récite comme hypnotisé une mélodie à laquelle répond quelque chose de terrible venant du ciel... Un éclair frappe la maison et là dès lors il est trop tard !

Paul sera alors pris de convulsion, sa peau deviendra translucide se recouvrant de liquide visqueux étranges et puant... Le sanctuaire n'est pas une maison mais le corps d'un homme. Il n'y a pas 36 choses à entreprendre dorénavant : détruire la maison avec Paul dedans !

Quelques secondes après les premiers tremblements, des appendices visqueux sortiront du corps du neveu,

démesurés et la créature qui se forme ne peut être tuée (hormis par des charges explosives) ; elle grandit de seconde en seconde. Hastur prend possession de son hôte et va engloutir la maison. Vos investigateurs doivent faire vite.

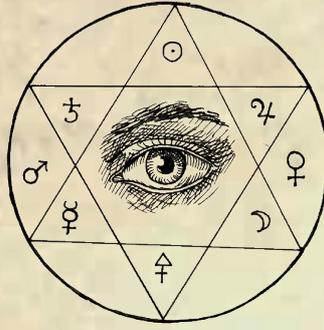
Au dehors un vacarme semble provenir de la rivière, une chose terrible s'avance par les eaux, une masse gélatineuse et informe et avec elle le chant océanique des profondeurs.

Au moment où la maison sera détruite par Hastur la masse dans l'eau se dressera et alors deux êtres titanesques et tentaculaires s'affronteront sur Ipswich, fracassant le sol, faisant hurler la nuit... Deux êtres monstrueux, l'un parfois avec des ailes et un semblant de faciès humanoïde l'autre s'extirpant en masse informe et entourant son ennemi de mille appendice. La vision de deux avatars entraînent de grande perte de San cela va de soit mais vous pouvez sauver vos personnages en les faisant tomber inconscients au sol.

Un éclair jaillira du ciel et déchira les deux masses sombres puis viendra l'explosion finale, des bruits de succions de chairs déchirées de masses déchiquetées... leur esprit n'est pas préparé à cela et ils tomberont inconscient au sol.

À leur réveil la police est là des médecins s'occupent d'eux... Il ne





reste rien de la maison ni des deux être tentaculaires, juste des restes calcinés de la maison... Aucune trace d'un quelconque être difforme ; Paul Tuttle est mort dans l'histoire.

Quelques semaines passent... Puis un soir chacun des Investigateurs se sentira suivi par plusieurs silhouettes dans le noir. L'habitation de l'Investigateur semble être encerclée de ces choses et ce bruit de succion, souterrain comme semblant venir tout droit des profondeurs maritimes... Cette chose, cette menace est belle et bien là accompagnée de mélopées tournant dans leurs têtes à en devenir fou... Cette fois ci ils le sentiront... Ils viennent, ils arrivent et cette fois ils n'en sortiront pas vivant, ils le savent.

Là normalement vos investigateurs partiront sur Celeano à l'aide du sifflet, de l'étoile et de la formule où ils seront accueillis par le professeur Shrewsbury et Andrew Phelan.

