

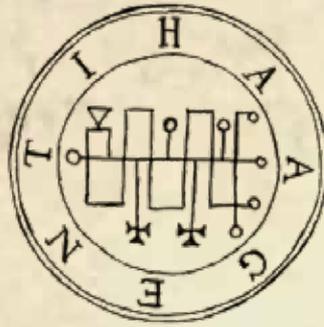
Les Ombres du château du Chezeau



Texte et mise en page
Paul Saccard

C'est l'heure de
GUMSHO'

Gilmartion.com
© Les aventuriers du 4^e âge



Introduction

Cette aventure qui se joue sur une longue session ou deux sessions normales, se déroule 4 ans avant la campagne avec le premier épisode à Paris. Le Maître des Arcanes peut ainsi proposer un avant-goût des mystères qui se trament en cette période d'entre deux guerres et pour nos joue(uses)res une première prise en main de nos personnages.

Système : Cthulhu **GUMSHO**

Durée : 5 à 8 heures

Niveau de difficulté : Moyen à élevé

Thème : Mystère, magie noire, sectes occultes, horreur cosmique

Lieu : village de la Petite-Marche, château du Chezeau

Résumé

L'histoire se déroule dans le village de La Petite-Marche et plus précisément au manoir de Elias Dorian. Son amie, Ernestine, est inquiète. Elias n'a pas donné signe de vie depuis une dizaine de jours et a confié l'enquête à nos aventuriers. Dans les catacombes du manoir, une zone secrète et oubliée, le cercle noir composé de 7 cultistes menés par Marius Valmont, sont sur le point de finir un incantation. Le portail vers la dimension d'Azoth commence à se former, et une entité malveillante se rapproche de la réalité. Les joueurs devront trouver un moyen de contrecarrer le rituel et de fermer le portail avant qu'il ne soit trop tard.

Les cultistes sont prêts à tout pour réussir, y compris sacrifier les joueurs. Le combat sera intense, avec des choix moraux sur ce qui doit être détruit ou préservé.

Les cultistes ont pris le contrôle du manoir, et leurs rituels se sont intensifiés ces derniers jours. Ils sont tapis dans les catacombes le jour et sortent la nuit par un passage situé dans la chapelle du cimetière, l'ancienne tour et le pigeonnier. Un passage oublié subsiste et permet d'accéder sous la verrière du jardin d'hiver.

Le groupe de cultistes présent dans le manoir, tentera de finir le travail que Dorian avait commencé. Les joueurs doivent découvrir où se trouvent les cultistes et les empêcher de mener à bien le rituel. Ils peuvent aussi rencontrer d'autres témoins ou victimes des cultistes qui se cachent dans les recoins du manoir, notamment dans le soubassement des ruines de la grande tour, et dans le pigeonnier.

Au troisième jour le 14 mars, les cultistes tentent d'ouvrir le portail. En effet, 100 ans, jour pour jour après le dernier alignement de l'étoile Aldebaran et de la proto planète Pluton, le rituel doit être achevé. Si la dernière tentative s'est soldée par un échec et l'incendie du château, cette fois-ci la secte n'a pas l'intention d'échouer. C'est une condition pour qu'Azoth puisse pénétrer physiquement dans notre dimension et chanter le message délivré par Nyarlathotep. Si Azoth interprète





Azoth le joueur de flûte





sa litanie au son de sa flûte d'os, la folie s'emparera alors de notre monde et des Dieux Anciens entendront cette litanie. Ce sera alors le chaos sur Terre.

Caveau, pigeonnier et salle basse de la grande tour sont reliés par un réseau de sous-terrains ainsi qu'aux catacombes.

Présentation

Jouable à partir de trois investigateurs, il se déroule au village de la Petite-Marche au sud de Montluçon dans l'Allier et plus précisément dans un huis-clos au château du Chezeau.

Personnages Joueurs

Journaliste (homme)

Un journaliste curieux et ambitieux, toujours à la recherche de scoops sensationnels. Il travaille à la Semaine Bourbonnaise. Son but est de découvrir la vérité sur Dorian, qu'il considère comme un sujet parfait pour une enquête. Sa méfiance envers les rumeurs occultes pourrait être mise à l'épreuve.

Professeur d'anglais (homme ou femme)

Un professeur d'université spécialisé en littérature victorienne et en poésie gothique. Il/elle est sceptique quant aux superstitions, mais sa passion pour l'histoire et les légendes le/la poussent à enquêter, notamment sur les écrits de Dorian. Il/Elle a poursuivi ses études à Bordeaux, ville où il/elle a connu le

journaliste.

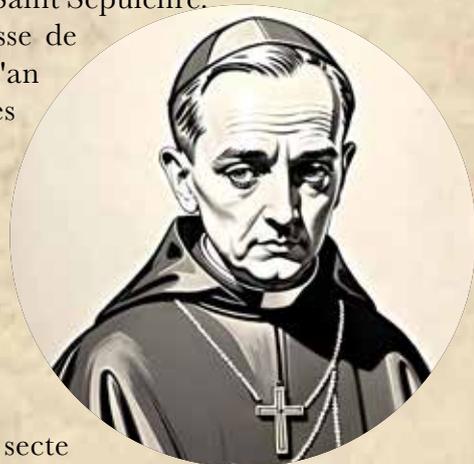
Dilettante (femme)

La nièce d'Ernestine de Veauce de Blanche héritière d'une famille aristocratique originaire de Veauce ff °4 au chapitre "La vie de château" dont le château familiale est situé à la limite de l'Allier et du Puy-de-Dôme. Son goût pour l'aventure va la conduire à venir épauler sa tante Ernestine et recherche la cause de la disparition d'Elias Dorian.

Personnages Non Joueurs

Le curé Just Loustain

C'est un infiltré du Saint Sépulchre. Nommé à la paroisse de la petite marche l'an passé il surveille les agissements des cultistes et plus particulièrement deux d'entre eux, le maire et son assistant, le maréchal-ferrant.



le reste de la secte surnommé le Cercle Noir, se cache au château ne sortant que la nuit est ravitaillés par les bons soins du maire et de son bras droit.

Le curé porte une étrange chevalière à son doigt qui représente l'ordre du Saint-Sépulchre.





L'aubergiste Adrien Quernoyer

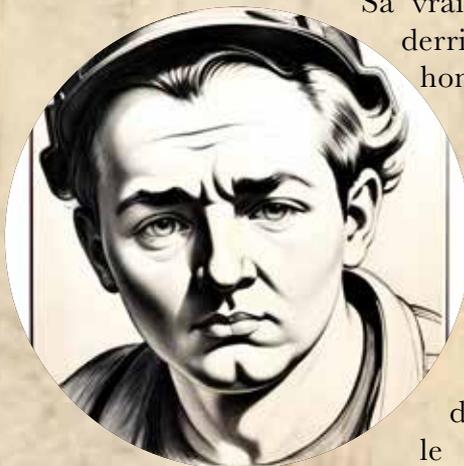
c'est un brave type qui a entendu des choses étranges lorsqu'il travaillait à sa ferme du domaine du Chezeau.

Avec sa femme Gisèle il était commis de ferme au domaine de Chezeau et possédait une petite fermette, que l'on appelle une locaterie en Bourbonnais. Il a été témoin de phénomènes étranges, notamment des sons provenant des profondeurs du château et ressemblant à des mélodies de flûte. Il dit avoir vu des lumières étranges vaciller aussi parfois près du cimetière. Sa ferme n'a jamais vraiment été productive mettant en cause l'étrangeté des lieux et suspectant Elias Dorian de n'être pas étranger à ces inquiétants signes.

N'ayant jamais pu revendre totalement ses biens, il s'est difficilement séparé de sa petite exploitation pour reprendre l'auberge du village avec son épouse.

Le maire Marius Valmont

Sa vraie nature il la cache derrière sa bonhomie d'un homme tranquille. Ses soudaines colères sont révélatrices de son vrai visage. Il ravitaille avec son acolyte Jules Ribaud, la secte de cultistes enfermée le jour dans les catacombes du château. Il est le patron d'une petite entreprise du bâtiment.



Le maréchal-ferrant Jules Ribaud

C'est le bras armé du maire. C'est lui qui a démembré le pauvre Elias à coup de hache. Homme violent, il y a le coup de poing facile, surtout lorsqu'il a bu mais sera réfréné en public par Marius pour éviter que l'on s'intéresse de trop près à ses affaires.

Les autres cultistes de la secte du cercle noir

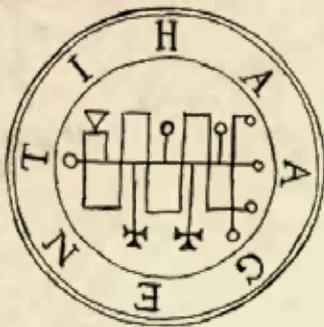
Au nombre de 7, ils forment avec le maire Marius Valmont et le maréchal-ferrant Jules Ribaud, la secte d'Azoth surnommé le Cercle Noir. Aimé Zelbuth le cantonnier en fait partie.

Les 4 derniers membres sont réfugiés dans les catacombes. Elias en faisait partie, pour tenter de sauver sa femme dans un premier temps, mais à très vite compris les dangers de participer à des cérémonies destinées à ouvrir un portail destiné à accueillir un démon, en l'occurrence Azoth, le joueur de flûte.

Les cultistes sont réfugiés dans les catacombes. Ils portent des tâches pourpres et le maire en est le chef. Il ne reste plus que quelques jours avant l'alignement d'astre céleste pendant la pleine lune pour accomplir leur triste rituel.

Leur but : accomplir le travail d'Elias qui a tenté d'ouvrir le portail et permettre aux joueurs de flûte de se matérialiser. Ce démon est la voix d'un dieu très ancien. Une fois dans notre plan il fixera la porte





pour le messager Nyarlathotep, la voix d'Azatoth.

Dans les catacombes, un pentacle a été tracé identique à celui qui se trouve à moitié achevé dans la chambre d'Elias sous son tapis. Ce dernier est plus abouti et plus grand.

Dans une grande salle souterraine éclairée de milliers de cierges noirs, le pentacle a été tracé devant un grand hôtel. c'est la salle du culte, le temple dédié à Azoth. Dans un recoin de cette grande pièce, les restes du corps démembré d'Elias Dorian sont entassés dans un coin, mais nos enquêteurs ne le savent pas encore... Seule sa tête est manquante.

Le vieux fou avec la cloche

Nul ne connaît son nom. Il habite la ferme abandonnée des Quernoyer située au nord-est du château de Chezeau. il est affublé d'une grande chemise de lin épaisse, crasseuse et ses cheveux sont hirsutes. Il porte une barbe très longue et agite sa cloche en prononçant des paroles de déséquilibré. Un thème récurrent est souvent abordé : la fin du monde, la venue d'un dieu noir et les agissements d'un cercle de malveillants. Ses propos sont souvent désordonnés et son esprit divague souvent. Il demande à la population de se méfier mais personne n'y prête attention.

Le boulanger Anselme Horgeolet dit la momie

Il doit son surnom du fait de la farine blanche qui recouvre sa blouse et ses

cheveux. son épouse Octavia s'occupe de la boutique qui distribue le pain mais aussi qui propose différents articles, lampes, boîtes de conserves, huile, pattes alimentaires, allumettes, un peu d'outillage et de la quincaillerie (descriptif à lire plus loin).

L'instituteur

Jean Predieu est un laïcard pur jus qui ne jure que par les saintes écritures de Jules Ferry et aimerait bien voir brûler en enfer s'il existe, le curé et tous ces bigots. il est manchot, souvenir de la grande guerre. Mon bras dit-il est parti calotter le brigadier jumeau avant que ce dernier ne reçoivent à son tour l'obus en pleine tête.

Madame Jeanton

Cette grenouille de bénitier est régulièrement à l'église. Quand elle ne prie pas, elle balaie devant l'hôtel où compose des bouquets de grandes fleurs à l'odeur enivrante. parfois Lucienne Jeanton s'assied à l'harmonium pour accompagner l'office du curé Loustain.

La sorcière, rebouteuse de la forêt

Au sud-ouest de la Petite-Marche, le bois des Verriots est décrit par certains comme le repère de Magdalena Chapius. Elle et son mari Jos Chapius, ont posé leurs bagages il y a une dizaine d'années lorsque la roue de leur roulotte s'est brisée. Depuis ils habitent à l'orée du petit bois. On consulte Magdalena pour les petits maux et autres bobos bénins. Jos quant à lui prépare des tisanes et des concoctions qu'il vend au marché ou pour guérir les





petits problèmes de la vie. Magdalena et cartomancienne et voyante à ses heures perdues.

Contexte

Aimé Zelbuth le cantonnier



C'est un être charmant toujours au service de la population. Quand il ne passe pas avec sa petite carriole pour ramasser les ordures, il prononce avec solennité le compte-rendu du conseil municipal sur le perron de la mairie. il est plus souvent attablé aux zinc de

l'auberge calamari. En fait c'est un cultiste, l'un des 7.

La femme de ménage

Gabriela de Cesaré est une réfugiée espagnole. Femme d'un militant communiste assassiné, elle est venue trouver refuge en France avec ses deux enfants en bas âge : Rodrigo et Ernesto. Elle gagne sa vie en faisant des ménages notamment celles des chambres de l'Auberge.

Les vieux de la place du village

il passe leur temps entre le bar de l'Auberge, Les vieilles pierres qui leur servent de banc et parfois s'affrontent à la pétanque. Ce sont les frères thomasson Guy et Jacques, Abel Godard, Louis-Jacky Pouilloux et Pierre Giraud.

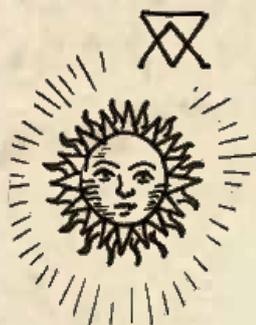
Le journaliste reçoit un courrier accompagné d'une carte postale. C'est une bourgeoise Ernestine de Veauce de Blanche Colombe amie du disparu, qui demande à enquêter sur sa disparition.

Sa nièce a également reçu un courrier de sa part l'invitant à venir la soutenir dans cette épreuve.

Notre reporter emmène avec lui une amie d'université qu'il a connu lors de ses études à Bordeaux. Mais en arrivant, ils découvrent rapidement que le manoir est plus qu'un simple lieu de mystères... il est un point focal de forces surnaturelles et de dangers indicibles.

Le propriétaire du château de Chezeau, un certain Elias Dorian, a disparu sans laisser de trace. Dorian est un homme énigmatique, héros de la guerre 14-18, érudit et occultiste, connu pour ses recherches sur des rituels interdits et sa fascination pour la magie noire. Il est supposé avoir attiré l'attention d'une entité malfaisante, une ancienne divinité vénérée par une secte secrète qui semble avoir infiltré la région. Ses dernières recherches, révélées dans des lettres cryptées et des grimoires dissimulés, laissent entendre que Dorian s'était impliqué dans un rituel dangereux qui pourrait avoir ouvert une porte vers une autre dimension.





Introduction

Les joueurs reçoivent chacun une lettre ou un message de notre bourgeoise, les invitant à venir au château de Chezeau pour enquêter sur la disparition de son propriétaire, Elias Dorian (documents pages 10 et 11). Elle leur donne rendez-vous à la fin de l'après-midi, car elle a des informations supplémentaires à leur fournir. En arrivant, ils trouvent un manoir imposant, en très mauvais état, comme si le temps et l'abandon l'avaient dévoré. La brume entoure le manoir, et l'atmosphère est lourde. Puis elle les invite à venir déjeuner à l'auberge. La nuit va bientôt tomber et la brume commence à envahir le bocage environnant donnant au château des airs inquiétant. Dans le décor, de part et d'autre du manoir, on aperçoit au nord les pierres tombales et la chapelle familiale au milieu d'un cimetière, à l'ouest une ancienne tour à moitié effondrée et au sud un pigeonnier dont le dôme semble jouer avec la pleine lune. À défaut de pigeons, seule une volée de chauve-souris prend son envol depuis cette tour.

En repartant, au travers la porte vitrée de la voiture, un Investigateur aperçoit brièvement de la lumière à l'une des fenêtres du château. Ernestine met ça sur le compte d'un reflet dans la vitre car personne n'est venu à Chezeau depuis une semaine.

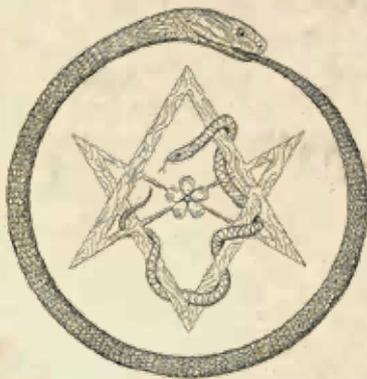
Jour 1, jeudi 12 mars 1934 : l'Accueil à l'Auberge du Pendu

À leur arrivée au village, notre Dilettante les accompagne à l'auberge du Pendu. En passant devant la mairie, elle croise monsieur le maire accompagné d'un homme habillé d'un tablier de cuir :
« *Le maire et le maréchal-ferrant, lâche-t-elle.* »

Les bonnes odeurs de cuisine et la chaleur accueillante de la salle n'apaise pas le visage angoissé d'Ernestine. Elles le accueille avec une expression de désespoir mêlée à une inquiétude palpable. Ernestine demande à Adrien Quernoyer l'aubergiste de préparer les chambres :
« *Je pense que nous aurons besoin d'un peu de temps pour résoudre cette affaire. Mais ne vous inquiétez pas, je réglerai, comme je l'ai promis, vos frais de séjour et vous recevrez de la part de mon notaire, de quoi financer vos recherches et vous dédommager pour cette tâche.* »

Elle explique qu'Elias Dorian a disparu il y a environ une semaine, mais qu'il semblait avoir perdu l'esprit dans les derniers jours de sa vie, ses lettres devenant plus étranges et paranoïaques :
« *C'est un ami de mon frère Charles-Henri de Veauce. Ils se sont connus au front, dans les Ardennes en 1917. Lui fut récompensé par la médaille de l'Empire Britannique, mon oncle d'un éclat d'obus à la jambe. Ce fut dit-on un grand soldat. J'ai toujours apprécié son ton décalé et sa passion de l'ésotérisme. Elias faisait des recherches sur l'occulte et cela m'a toujours intrigué.* »





Lors du déjeuner à l'auberge du Pendu, le maire Marius Valmont, vient trinquer avec Jules Ribaud, le maréchal-Ferrand du village. Depuis le bar, il scrute la table et semble espionner le groupe tout en menant une messe-basse. S'arrêtant quelques instant, Ernestine reprend la conversation :

« Mon frère quant à lui a toujours raillé son ami anglais. Il faut dire que Charles Henri est un grand explorateur, chercheur, anthropologue et ethnologue. On dira qu'en bon français qu'il est plutôt cartésien. Après la guerre, Elias est venu s'installer ici. C'est d'ailleurs mon frère qui lui a indiqué ce petit château à vendre. Je suis issue de la haute société et malgré le fait que Elias fut un simple citoyen de sa gracieuse Majesté, il est pour moi comme un père spirituel, un père que je n'ai jamais connu. Le mien a disparu dans les premiers jour de la guerre et c'est Charles Henri qui est parti à son tour, comme engagé volontaire pour honorer la mémoire de notre père. Mon goût prononcé pour les choses mystérieuses et interdites m'a amené à être amie avec Elias Dorian. Je lui rend souvent visite au manoir. Je crains que mon ami ne soit tombé dans un piège qu'il n'a pas su comprendre. Je suis déterminée à découvrir ce qui lui est arrivé, mais j'ai peur que quelque chose... Je ne saurais dire quoi, que quelque chose de grave lui soit arrivé. »

Une fresque sur le mur de l'auberge, illustre l'incendie du château du Chezeau. Un pendu est représenté devant les flammes de la bâtisse. L'oeuvre est signée d'un certain Claudius Valmont et daté du 14 mars 1834.

Marius Valmont lève son verre et

regardant la fresque se tourne ensuite vers le groupe :

« À la santé de mon illustre ancêtre. Il a immortalisé un événement notable, l'incendie du château de Chezeau. Faut dire qu'à l'époque les moyens de lutte contre l'incendie étaient sommaire... Mais bon, on va pas plaindre la perte d'une demeure d'anciens aristo... À la votre. »

L'aubergiste, Adrien Quernoyer, en train de servir une anisette à Marius Valmont et Jules Ribaud, se tourne aussi vers la fresque et ajoute que :

« J'possédais un lopin d' terre à deux pas, et souvent des bruits étranges, comme le sob d'un flutiot... »

Récit brusquement interrompu par le maire qui repose violemment son verre, le brise et demande à Adrien de la fermer. Puis il se radoucit en prétextant :

« ../.. que ces histoires de bonnes femmes risquent d'indisposer messieurs-dames venu découvrir notre belle région. Bon tu viens Jules, le Quernoyer m'a assez saoulé comme ça à raconter ses balivernes ! »

À la fin du repas, Ernestine se dirige vers Adrien et règle la note. Puis elle prend congé du groupe en leur souhaitant une bonne nuit :

« Je passerai vous chercher demain matin vers 9 heures, nous pourrons nous rendre au château... J'espère que vous n'êtes pas superstitieux? Demain nous serons le vendredi 13 mars et la pleine lune commence... J'ai un double des clefs du château que m'avait confié Elias. »



À la Petite-Marche, le 5 mars 1934

Monsieur le Rédacteur,

Permettez-moi de vous adresser ces quelques lignes en toute urgence et dans l'espoir de bénéficier de votre bienveillance et de vos lumières.

Je me permets de solliciter votre aide, bien que mes mots puissent vous paraître insolites en raison de leur précipitation. Je suis une jeune femme de bonne famille, et c'est en cette qualité que je me tourne vers vous, certaine que votre esprit aiguisé et votre professionnalisme sauront éclairer le mystère qui trouble profondément mon cœur et ma raison.

Mon ami, le baron Sir Elias Dorian, ancien militaire de la Grande Guerre, propriétaire du château de Chezeau, sur la commune de la Petite-Marche, a disparu de manière inexplicable et inquiétante. Il était un homme de grande dignité, solitaire mais courtois, et il ne m'a jamais fait part de quelque intention que ce soit de quitter ses terres, encore moins de disparaître sans laisser de trace.

J'ai, Monsieur, des informations de la plus haute importance concernant cette disparition, des éléments que je ne puis malheureusement retranscrire par écrit. La nature même de ces informations exige une rencontre en personne, et je suis persuadée que vous seul, avec la sagacité et la perspicacité dont vous faites montre dans vos articles, pourriez démêler l'énigme de cette situation.

Je n'ose plus me confier à d'autres, tant la situation me semble déconcertante, et il m'apparaît que vous seriez le seul à pouvoir mener l'investigation avec la rigueur et la discrétion requises. Une rencontre serait, je l'espère, possible ce jeudi 12 mars.

Je vous remercie de bien vouloir prendre en considération ma demande et de m'informer de votre disponibilité. Je n'ai, Monsieur, que la plus grande confiance en votre capacité à éclaircir ce qui, à ce jour, demeure un véritable mystère. Je vous attends samedi prochain, à l'auberge du Pendu, à La Petite-Marche, pour le déjeuner. Je veillerai personnellement à vos émoluments ainsi qu'aux frais engendrés par votre déplacement et le temps que vous m'accorderez pour résoudre cette énigme.

Dans l'attente de votre visite, je vous prie d'agréer, Monsieur, l'expression de mes salutations les plus respectueuses.



À la Petite-Marche, le 5 mars 1934

Ma très chère nièce,

J'ose espérer que cette lettre te parviendra sans tarder, car j'ai grand besoin de toi. Des événements troublants agitent notre paisible village, et je me trouve bien démunie face aux ombres qui s'étendent sur notre quotidien.

Tu te souviens sans doute d'Elias Dorian, ce cher ami dont la présence était autrefois aussi rassurante qu'indispensable. Hélas, voilà plusieurs jours qu'il a disparu, et nul ici ne semble capable d'expliquer ce mystère. La rumeur court, certains parlent d'un accident, d'autres murmurent qu'il s'agirait d'une affaire plus sombre encore... Quant à moi, je ne puis rester sans agir, mais j'ai besoin de ton aide.

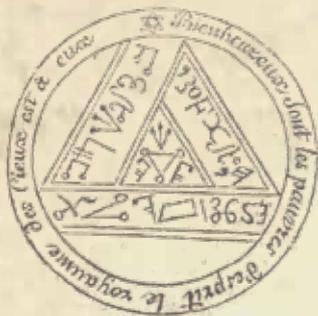
Toi seule, avec ton esprit vif et ton goût pour l'aventure, sauras peut-être percer les secrets qui entourent cette disparition. C'est pourquoi je t'en prie, rejoins-moi ce jeudi 12 mars à l'auberge du Pendu. J'y retrouverai quelques invités qui, je l'espère, sauront apporter leur lumière à cette étrange affaire.

Viendras-tu, ma chère enfant ? J'ose croire que tu ne me laisseras pas affronter seule ces heures d'incertitude.

Avec toute mon affection,

Ernestine de Veauce de Blanche Colombe

Ernestine



À la boutique d'Octavia Horgeolet

Si le groupe désire s'équiper, il peut jeter un coup d'oeil dans cette caverne d'Ali Baba. La boutique de droguerie, épicerie et quincaillerie qui sert également de boulangerie, offre une gamme variée de produits. Voici une liste approximative du matériel et des articles qu'on peut y trouver :

Rayon droguerie

- Savon (de Marseille, savon en pain)
- Cire à parquet
- Nettoyants pour métaux (polish, cire pour cuivre, argent, etc.)
- Ammoniaque
- Bicarbonate de soude
- Produits pour le lavage des vitres
- Vinaigre
- Acide chlorhydrique
- Javel
- Désinfectants

Rayon plomberie

- Colle à plâtre
- Papiers de verre
- Rouleaux de ficelle

Épicerie

- Farine, sucre, riz, pâtes
- Lait en poudre
- Confitures, miel, sirop
- Boîtes de conserve (haricots, pois, légumes, fruits, viande, sardine, etc)
- Cacao, chocolat, café
- Vins, spiritueux, bières
- Produits de boulangerie
- Gâteaux secs
- Sel, poivre, moutarde
- Huile, vinaigre
- Herbes séchées (thym, laurier..)

Rayon quincaillerie

- Marteaux
- Clous, vis, écrous
- Tournevis
- Outils de jardinage (binettes, pelles, bêches, pioche, faucille, etc.)
- Scies manuelles
- Corde
- Matériel de jardinage (Arrosoir, gants de jardin, engrais, pots de fleurs, etc)

Matériel de réparation

- Colles, résines
- Rubans adhésifs
- Peintures, pinceaux, rouleaux

Lampes et éclairage

- Ampoules électriques
- Lampe électrique
- Piles
- Lampes à pétrole
- Réchauds

Matériel pour la maison

- Cadenas
- Serrures
- Papiers peints
- Ménagères (casseroles, poêles, etc.)
- Ustensiles de cuisine
- Bougies





Jour 2, vendredi 13 mars 1934 : La visite du château du Chezeau

Nos touristes d'un jour sont réveillés par la femme de chambre Gabriela de Cesaré mais surtout par une discussion animée au restaurant. Monsieur le curé est attablé au bar et discute avec une paroissienne qui semble lui reprocher de n'être pas à la sacristie pour préparer la messe dominicale :

« Oui madame Jeanton, je sais, mais si je ne goûte pas à ce vin, comment voulez-vous que je puisse préparer la messe... Je ne fais que mon devoir... Allez madame Jeanton, à tout à l'heure... Et ne buvez pas l'eau du bénitier. »

C'est une madame Jeanton outrée qui ressort de l'auberge.

Ce que dira monsieur le curé

D'après le curé un événement survenu presque jour pour jour le 14 mars 1834 à minuit. On est le 13 mars 1934... D'après la légende, les témoins auraient entendu le son d'une flûte venant de nulle-part. Certains parlent d'un messager en habit sombre, d'autre d'un démon qui serait venu clore un pacte avec l'ancien propriétaire. L'incendie se serait déclenché dans la nuit du 13 au 14 mars et aurait entièrement détruit le château, reconstruit depuis. Seul les ruines de la grande tour, le pigeonnier et bien sûr le cimetière auraient échappé à l'incendie.

Le curé fait un clin d'œil au groupe puis interpelle Adrien Quernoyer :

« Aubergiste, offrez donc ma tournée du vin du Seigneur à nos invités... Bon je vous laisse, je dois m'occuper de mes ouailles... »

Ernestine arrive à l'heure prévue avec des croissants chauds :

« Voici un peu d'argent pour acheter nourriture et matériel pour votre séjour. La femme du boulanger Anselme Horgeolet, Octavine, tient une boutique. Si vous voulez vous équiper, vous trouverez sûrement votre bonheur dans son bric-à-brac. »

Après le petit déjeuner, elle les conduit à Chezeau pour une visite de l'intérieur du manoir. Sur le perron Ernestine leur remet les clés du manoir et leur souhaite la réussite dans leur enquête :

« Je dois me rendre à Veauce dans le château familiale. Je repasserais d'ici trois jours. J'espère sincèrement que vous dénouerez la trame de cette mystérieuse disparition... Ne vous inquiétez pas pour ce soir, les chambres du premier étage sont spacieuses. »

L'exploration du manoir

Les joueurs commencent à explorer les différentes pièces du manoir. Chacune contient des indices qui les rapprochent de la vérité sur Dorian et son implication dans les arts occultes.

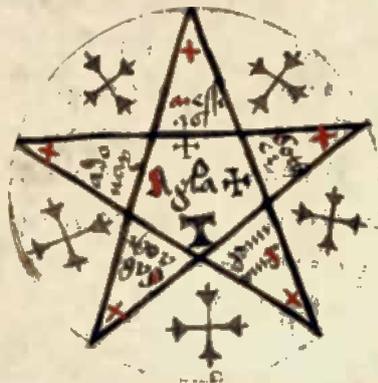
Le rez-de-chaussée

Le bureau de Dorian

Dans cette pièce, un vieux bureau en chêne, avec des papiers éparpillés, des lettres cryptées, et une carte du manoir.

Un dessin étrange est griffonné sur la carte, menant à une pièce cachée au sous-sol. Un carnet intitulé « carnet de guerre »





parle de sa période militaire alors qu'il sert comme vice-caporal de la cavalerie Britannique.

Une page intitulée « *Le joueur de flûte* » en date du 14 juillet 1917 raconte une scène particulièrement étrange (document page 16 et 17) :

« *Le Flûtiste du Chaos* »

Par le vice-caporal Elias Dorian, 14 juillet 1917, quelque part dans les Flandres.

La nuit était tombée depuis peu lorsque l'ordre d'assaut fut donné. Dans un fracas d'acier et de feu, nous nous élancions hors de la tranchée, baïonnettes dressées, sous le déluge infernal des mitrailleuses prussiennes. La terre tremblait sous les obus, l'air vibrait de hurlements et d'explosions. À ma gauche, le sergent Wilkes s'effondra, la poitrine éclatée en une gerbe rouge. À ma droite, le jeune Owens hurlait en tenant le moignon sanglant de ce qui fut son bras. Le monde n'était plus qu'un chaos d'acier et de chair déchirée.

Puis soudain, au cœur du carnage, le vacarme s'étouffa. Non pas d'un coup, mais comme un son qui s'éloigne, aspiré dans un vide insondable. Ce fut d'abord un murmure, un souffle, puis une mélodie éthérée qui s'éleva, portée par une flûte invisible. Langoureuse et entêtante, elle semblait descendre du ciel lui-même, enroulant la tranchée dans une torpeur irréaliste.

Je me figeai, l'arme au poing, incapable de détourner le regard de la scène qui se dévoilait devant moi. Là, au milieu des cadavres et des barbelés, une silhouette apparut. Elle n'avait pas marché jusqu'ici, elle n'était pas née de l'ombre : elle était simplement là, imposée à la réalité.

Un être impossible.

D'abord flou, indistinct, il prit forme lentement, déchirant le tissu du monde comme un scalpel trancherait la peau. Son visage, masqué d'un sourire figé, n'avait rien d'humain. Ses yeux étaient deux abîmes où les étoiles mouraient en silence. Il portait une tunique sombre, constellée de motifs mouvants, comme si elle capturait l'écho de mondes oubliés. Dans ses mains osseuses, une flûte d'ivoire, taillée dans ce qui ressemblait à un os immense et ancien.

- Je suis Azoth, le Flûtiste.

Sa voix résonna sans qu'il ne bouge les lèvres.

- Pensée de Nyarlathotep, voix d'Azathoth, le Chaos nucléaire.

Je ne comprenais pas ces mots, mais leur sonorité me glaça l'âme. Tout autour de moi, la bataille s'était figée. Les soldats, alliés comme ennemis, demeuraient figés dans une pantomime absurde, suspendus entre la vie et la mort. Seul le son de la flûte résonnait encore, s'insinuant en moi comme une maladie.

L'odeur de la chair brûlée persistait. La boue gorgée de sang suintait sous mes bottes. Mais le ciel... Le ciel s'ouvrait.

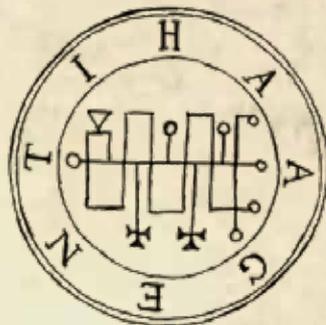
Une masse, vertigineusement grande, déchira la voûte céleste. Une chose informe, pulsante, qui ne devrait pas exister. Je sentis mon esprit vaciller, prêt à basculer dans la folie.

Puis ce fut le néant.

Je me réveillai dans un lit d'hôpital.

Les larges fenêtres diffusaient une lumière printanière, douce et rassurante. Une infirmière souriante m'annonça que j'étais un héros. Seul contre cent, j'avais mis en déroute un bataillon prussien. On parlait d'un courage inhumain, d'une frénésie au combat qui dépassait l'entendement.





Mais je savais.

Je savais que je n'avais rien fait.

*La flûte résonnait encore, au fond de ma mémoire.
Et quelque part, derrière le voile du monde,*

Azoth jouait toujours. »

À côté, une boîte de l'empire britannique la British Empire Medal et un acte d'ennoblissement pour service rendu à l'Empire avec une arme à feu.

Revolver Webley Mk VI calibre .455 barillet de 6 cartouche portée 45 mètres, dégâts 1d10+2. Le tiroir contient son holster ainsi qu'une boîte contenant 3 cartouches. L'une d'elle est placée dans le barillet et armé.

Le lieu est poussiéreux, mais tout semble intact. Sur le bureau ils trouvent plusieurs ouvrages occultes :

Des grimoires d'anciennes incantations (jet de santé mental à la lecture de ces ouvrages) et un carnet.

Le carnet

un carnet dans lequel Elias décrivait ses expériences de plus en plus bizarres avec des entités mystérieuses. Ce carnet contient des descriptions de rituels liés à une divinité ancienne, Azoth, un démon malfaisant censé exister dans une dimension parallèle, joueur de flûte pour Azathoth.

Un écrit daté du 2 mars de cette année, (nous sommes le 13 mars) parle du maître des Autres Dieux (Other Gods). Lors d'une incantation dans la crypte, Elias Dorian parle d'une mélodie mélancolique, comme une voix qui aurait résonné dans sa tête et se serait matérialisé en une ombre tangible. Il aurait alors rencontré le démon, qui lui aurait parlé d'Azathoth, celui-même qu'avec qui il avait conversé en songe 17 ans plus tôt. Elias écrit :

« Il me dit que celui-ci existe depuis le commencement des temps. Il vit au centre de l'univers, au-delà de l'espace temps normal. Là, son corps informe se contorsionne sans cesse au son de la mélodie monotone d'une flûte, accompagné dans sa danse par les autres dieux qui l'entourent. Azoth serait le joueur de flûte et aurait traversé des années lumières juste par la pensée d'Azathoth et grâce au lien temporel que j'aurais créé. »

Une autre page décrit Azathoth comme à la fois aveugle et stupide ; c'est un monstrueux chaos nucléaire. Ses moindres désirs sont immédiatement exaucés par Nyarlathotep. Azoth serait peut-être une parole de ce dernier ou alors un démon à part entière, mais rien n'est trop sûr.

Le tableau

Dans le salon, un tableau étrange attire l'attention : un portrait d'Elias Dorian, mais avec un regard déformé, comme s'il avait été influencé par une force sombre. Le tableau semble presque vivant, et le regard du personnage peint semble suivre les joueurs du regard.



Le Flûtiste du Chaos

Par le vice-caporal Elias Dorian 14 juillet 1917, quelque part dans les Flandres.

La nuit était tombée depuis peu lorsque l'ordre d'assaut fut donné. Dans un fracas d'acier et de feu, nous nous elançons hors de la tranchée, baïonnettes dressées, sous le déluge infernal des mitrailleuses prussiennes. La terre tremblait sous les obus, l'air vibrait de hurlements et d'explosions. À ma gauche, le sergent Wilkes s'effondra, la poitrine éclatée en une gerbe rouge. À ma droite, le jeune Owens hurlait en tenant le moignon sanglant de ce qui fut son bras. Le monde n'était plus qu'un chaos d'acier et de chair déchirée.

Puis soudain, au cœur du carnage, le vacarme s'étouffa. Non pas d'un coup, mais comme un son qui s'éloigne, aspire dans un vide insondable. Ce fut d'abord un murmure, un souffle, puis une mélodie éthérée qui s'éleva, portée par une flûte invisible. Langoureuse et entêtante, elle semblait descendre du ciel lui-même, enroulant la tranchée dans une torpeur irréelle.

Je me figeai, l'arme au poing, incapable de détourner le regard de la scène qui se dévoilait devant moi. Là, au milieu des cadavres et des barbelés, une silhouette apparut. Elle n'avait pas marché jusqu'ici, elle n'était pas née de l'ombre : elle était simplement là, imposée à la réalité. Un être impossible.

D'abord flou, indistinct, il prit forme lentement, déchirant le tissu du monde comme un scalpel trancherait la peau. Son visage, masqué d'un sourire figé, n'avait rien d'humain. Ses yeux étaient deux abîmes où les étoiles mouraient en silence. Il portait une tunique sombre, constellée de motifs mouvants, comme si elle capturait l'écho de mondes oubliés. Dans ses mains osseuses, une flûte d'ivoire, taillée dans ce qui ressemblait à un os immense et ancien.

- Je suis Azoth, le Flûtiste.

Sa voix résonna sans qu'il ne bouge les lèvres.

- Pensée de Nyarlathotep, voix d'Azathoth, le Chaos nucléaire.

Je ne comprenais pas ces mots, mais leur sonorité me glaça l'âme. Tout autour de moi, la bataille s'était figée. Les soldats, alliés comme ennemis, demeurèrent figés dans une pantomime absurde, suspendus entre la vie et la mort. Seul le son de la flûte résonnait encore, s'insinuant en moi comme une maladie.

L'odeur de la chair brûlée persistait. La boue gorgée de sang suintait sous mes bottes. Mais le ciel... Le ciel s'ouvrait. Une masse, vertigineusement grande, déchira la voûte céleste. Une chose informe, pulsante, qui ne devrait pas exister. Je sentis mon esprit vaciller, prêt à basculer dans la folie. Puis ce fut le néant.

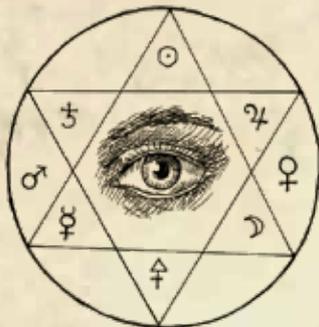
Je me réveillai dans un lit d'hôpital. Les larges fenêtres diffusaient une lumière printanière, douce et rassurante. Une infirmière souriante m'annonça que j'étais un héros. Seul contre cent, j'avais mis en déroute un bataillon prussien. On parlait d'un courage inhumain, d'une fureur au combat qui dépassait l'entendement.

Mais je savais.

Je savais que je n'avais rien fait.

La flûte résonnait encore, au fond de ma mémoire. Et quelque part, derrière le voile du monde,

Azoth jouait toujours.



La Bibliothèque

Une collection d'ouvrages sur l'ésotérisme, la magie noire, et l'occultisme. Les joueurs peuvent y trouver des livres annotés de la main de Dorian. L'un des livres, « Le joueur de flûte - Tome 1 » est particulièrement dangereux : il parle de rituels qui permettent d'ouvrir des portails vers des dimensions inconnues. Le tome 2 du livre manque cependant, probablement volée par les sectateurs. Ce tome 1 est empreint d'une énergie puissante. Sa couverture est ornée d'un symbole impie et l'odeur des pages est un subtil mélange poivré et d'une légère odeur suave et entêtante. La lourde couverture est constituée d'une épaisse plaque de métal, recouvert d'un cuire assez fin. Si l'on y prêt plus attention, elle est constituée par de la peau humaine, celle d'une tête délicatement tannée qui laisse apparaître les oreilles et surtout les entrées des orbites des yeux, réparti l'un au recto de la couverture, le second au verso. À la place des yeux, deux étranges pierres rougeoyantes ont été serti dans le métal. Une serrure ferme à clef cet ouvrage coffre fort. La clef en forme de flûte est cachée avec celle des catacombes sous le lit d'Elias Dorian dans la cache du parquet.

La lecture de l'ouvrage et l'épreuve du Joueur de Flûte

La lecture d'un tel livre occulte, extrêmement dangereux et empreint de mystères insondables. Il est une expérience aussi envoûtante que terrifiante. Le texte,

dès les premières pages, commence à tordre la réalité du lecteur, plongeant ses perceptions dans un abîme où les frontières entre l'imaginaire et le réel se confondent. Voici une description des sensations que pourrait ressentir un lecteur plongé dans cet ouvrage.

Si quelqu'un trouve la clef de la solide couverture, alors cette personne peut ouvrir cet ouvrage occulte qui dès les premières pages l'intrigue et l'incite irrémédiablement à le consulter.

Titre : Le Joueur de Flûte

Tome 1 : La Légende du Démon Azoth, le Porte-Flûte de Nyarlathotep

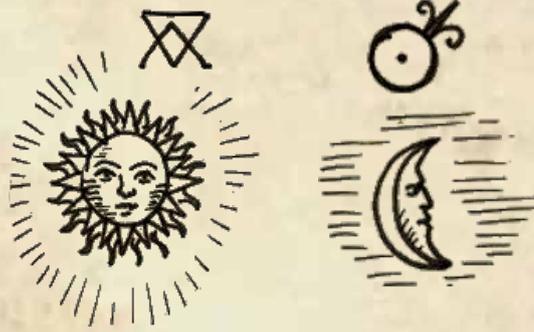
Auteur : Anonyme, ancien adepte du culte d'Azoth

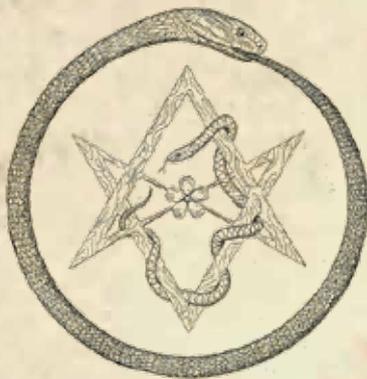
Genre : Occultisme, Mythologie, Horreur cosmique, annoté de la main de Elias Dorian

Résumé

Le Joueur de Flûte est un récit dense, entre mythe et réalité, qui plonge dans l'obscurité des cultes interdits et des entités cosmiques. Le premier tome de cette saga explore l'histoire d'Azoth, un démon énigmatique lié à l'entité infernale Nyarlathotep, connu sous le nom de « Le Porte-Flûte d'Os ». Ce livre présente un mélange d'éléments mythologiques, occultes et horribles, décrivant comment Azoth manipule les âmes humaines à travers la musique et le pouvoir de sa flûte. Cette flûte, fabriquée dans les os d'un être ancien, possède un pouvoir dévastateur : elle peut guider les







esprits vers la folie, éveiller des démons, et transformer les pensées humaines en instruments de chaos.

Introduction à Azoth : Un être mystérieux

L'ouvrage s'ouvre sur une question qui traverse tout le livre : Azoth est-il une simple parole de Nyarlathotep, ou est-il une entité à part entière ? Le texte n'offre aucune réponse définitive, mais il suggère que Azoth pourrait être une manifestation ou une extension de Nyarlathotep, cette entité changeante et insaisissable, ou bien un démon à part entière qui répond aux ordres de son maître tout en suivant une volonté propre. Azoth, contrairement aux autres serviteurs de Nyarlathotep, ne cherche pas à détruire directement, mais à corrompre lentement, en utilisant des méthodes subtiles : la musique et la manipulation psychologique.

Dès la lecture des premières pages, une envie irrésistible de parcourir le volume le saisit.

À l'attention du Maître des Arcanes

Il demande à l'Investigateur ou l'Investigatrice si il veut poursuivre la lecture (Test de santé mentale et test de volonté).

Premiers signes : L'odeur du papier et la lourdeur de l'air

Dès l'ouverture du livre, l'air semble se charger d'une lourdeur étrange, une pesanteur presque palpable, comme si la pièce elle-même se saturait d'une énergie

inconnue. L'odeur du papier semble se déformer sous l'effet du texte, devenant plus âcre, presque métallique. L'odeur de moisissure, mêlée à celle d'une cire ancienne et d'encre pourpres, envahit les narines. Le lecteur pourrait percevoir un goût légèrement métallique, comme si chaque mot frôlait la ligne du tangible.

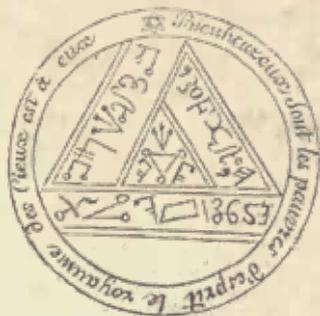
Les premiers mots semblent vaciller sur la page, leur signification s'effritant sous l'effet d'une légère distorsion visuelle, une fluctuation, comme si le texte n'était pas tout à fait ancré dans la réalité. Le lecteur est pris dans un tourbillon de sensations où la lumière semble se modifier, devenant plus chaude, puis plus froide, où chaque respiration devient plus lourde et plus étouffée. À chaque page, il ressent un malaise croissant.

Après ces premiers signes, le livre semble inviter le joueur à poursuivre sa consultation (Tests de volonté et de santé mentale).

Chapitres suivants, Azoth et la flûte d'os : L'instrument du mal

Le livre se concentre sur la légende de la flûte d'os d'Azoth, un artefact surnaturel d'une grande puissance. La flûte est fabriquée à partir des os d'un ancien être vivant, dont les origines sont inconnues. Ceux qui entendent ses mélodies peuvent être fascinés, hypnotisés, ou bien complètement détruits par les sons. La musique d'Azoth semble s'écouler directement des ténèbres de l'espace-temps, ce qui lui confère un caractère à la fois insoutenable et hypnotique.





Les notes de la flûte ne sont pas seulement des sons : elles portent des fragments de réalité distordue, des éclats d'une autre dimension. À chaque note, des fissures dans le tissu de la réalité apparaissent, et ceux qui entendent cette mélodie sont poussés à commettre des actes de folie, de dévotion ou de violence. Certaines parties du texte parlent des "résonances" de la flûte qui se manifestent dans les rêves et les cauchemars, engendrant une obsession insoutenable chez ceux qui y sont exposés. Cela conduit à une étrange forme de dévotion : les victimes finissent par rechercher la flûte à tout prix, devenant des serviteurs involontaires d'Azoth, ou pire, des instruments de ses volontés.

À l'attention du Maître des Arcanes

La poursuite de la lecture d'un tel livre occulte entraîne des phénomènes visuels étranges (Test de santé mentale).

Deuxième signe, les visions : L'apparition du démon Joueur de Flûte

Au fur et à mesure de la lecture, les hallucinations commencent à se manifester. Le premier signe d'alerte est une sensation croissante de vertige, comme si les murs de la pièce s'effaçaient, laissant place à un vaste espace sans fin. L'esprit du lecteur est doucement aspiré par les mots, comme s'il était tiré dans un abîme, un gouffre cosmique. C'est là qu'il commence à voir Azoth, le démon joueur de flûte en os, dans une vision fugace, floue au début, puis de plus en plus nette, de plus en plus tangible.

Le démon apparaît dans un décor inhumain, une scène ésotérique où le ciel semble se déformer, des couleurs indescriptibles se mêlant en des nuances qui échappent à la compréhension humaine. Azoth est à la fois humain et non-humain : son corps est une silhouette d'ombre noire, mais dans ses yeux brillent des lumières insoutenables, des éclats de lointaines galaxies, ou peut-être des mondes disparus. À ses lèvres, il porte une flûte faite d'os. L'air semble se tordre autour de lui à chaque souffle, comme si la flûte elle-même était l'instrument d'une déchirure dans la réalité.

À chaque note qu'il joue, des frissons glacés parcourent le corps du lecteur. Une sensation d'isolement mental, presque de rupture de l'âme, envahit son être. Les sons ne sont pas simplement perçus par ses oreilles ; ils pénètrent son esprit, l'enfonçant dans des espaces d'obscurité où la logique et le temps n'ont plus de prise. La musique, lente et obsédante, semble prendre la forme de vagues de néant qui engloutissent l'esprit du lecteur, noyant chaque pensée rationnelle dans un océan de confusion.

Deuxième partie du livre. L'histoire mythologique : Un démon au service de Nyarlathotep

Le livre raconte comment Azoth, à l'origine, n'était qu'un serviteur inconnu, un simple démon dans le cortège de Nyarlathotep, mais il a acquis une importance grandissante au fil des siècles. Il serait apparu sous différentes





formes à travers l'histoire, influençant les grands événements de l'humanité par l'intermédiaire de cultes occultes et de sociétés secrètes. Ses victimes ne sont pas seulement des adorateurs, mais aussi des personnages influents, des chefs de guerre, des philosophes et des artistes, tous influencés par la musique démoniaque de la flûte. Certains récits mentionnent que la flûte d'os aurait été utilisée lors de cérémonies secrètes où Azoth invoquait des créatures d'autres dimensions, ouvrant des portails vers des royaumes parallèles. Dans certains cas, la flûte aurait même servi à altérer la réalité, à suspendre le temps, ou à enchaîner les âmes des défunts dans un état de limbes, prêts à être manipulés à la volonté d'Azoth.

À l'attention du Maître des Arcanes

Après la consultation de ces chapitres les visions s'intensifient (Test de santé mentale).

Les scènes ésotériques : Plongée dans des univers inconnus

Alors que le lecteur continue à suivre le parcours du démon dans le livre, des visions plus intenses surgissent. La scène autour de lui devient de plus en plus distordue, fragmentée, comme si la réalité elle-même était fissurée. Les murs de la pièce se transforment en ombres mouvantes et les objets se dissolvent dans une brume éthérée, remplacés par des images qui semblent issues d'un autre monde.

Il voit des univers inconnus, des paysages d'une étrangeté telle qu'ils échappent à

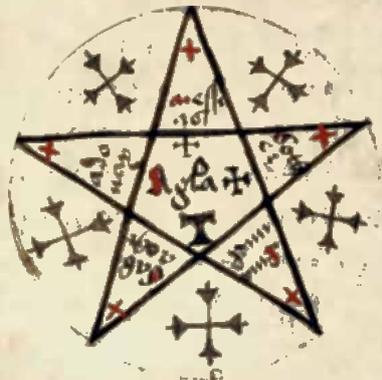
toute description. Des rivières de lumière liquide s'écoulent à travers des vallées d'une noirceur infinie, tandis que des montagnes flottent dans des cieux d'un bleu pourpre, marqués par des éclats d'étoiles froides. Dans le ciel, des formes indescriptibles se mouvant comme des êtres vivants : des créatures aux corps de brume, se déformant sans cesse, représentant des entités anciennes dont l'existence défie les lois de la physique.

L'une des visions les plus marquantes pourrait être celle d'un rituel ésotérique, où un cercle d'adeptes en robe noire, les yeux fixés sur la flûte d'os d'Azoth, récitent des incantations d'une langue oubliée, une langue où chaque syllabe résonne dans le corps du lecteur comme un coup de marteau sur du métal, résonnant dans ses os. Le démon joue, et à chaque note, la réalité se tord davantage, ouvrant des portails vers des dimensions parallèles, montrant des fragments d'autres réalités où les lois de l'espace et du temps sont violées.

Les démons et les entités cosmiques qui dansent autour du cercle semblent être faits de néant, leur forme se modifiant à chaque instant, des visages difformes et des bras tordus qui émergent des ombres. Le lecteur peut sentir une pression croissante dans sa poitrine, comme si ces entités prenaient racine dans son esprit, cherchant à envahir ses pensées, à le posséder.

Si le lecteur intensifie sa lecture il aborde une troisième partie sur le culte.





Troisième partie. Le Culte de la Flûte d'Os

Une partie du livre se concentre sur l'organisation de cultes modernes (ou anciens) voués à Azoth. Ces cultes sont des sociétés secrètes, souvent des groupes de magiciens ou de personnes en quête de pouvoirs occultes, qui cherchent à invoquer le démon par des rituels complexes. La flûte d'os est au centre de ces cérémonies, et ceux qui parviennent à la trouver ou à l'utiliser sont considérés comme des « élus ». Cependant, ces rituels sont extrêmement dangereux, car la flûte peut se retourner contre ses utilisateurs, les avalant dans un tourbillon de folie et de destruction.

Le lecteur commence à comprendre le sens de cet ouvrage et ses pensées bien que fiévreuse s'emboîtent telles les pièces d'un puzzle maléfique.

Le Jeu du Joueur de Flûte : Manipulation et Perte

Le titre *Le Joueur de Flûte* fait référence à la figure centrale de l'histoire : Azoth lui-même, qui, selon certaines sources du livre, est capable d'imposer des visions hallucinantes et de manipuler des foules entières par la simple puissance de sa musique. Il "joue" sur les âmes humaines comme un musicien sur son instrument, incitant à la révolte, à l'extase ou à la terreur. Un chapitre entier est consacré à la métaphore du "jeu" d'Azoth, où chaque individu est vu comme une note dans une mélodie cosmique. Ceux qui succombent

à la musique d'Azoth deviennent des marionnettes sans volonté, perdues dans un tourbillon d'émotions et de pensées contradictoires.

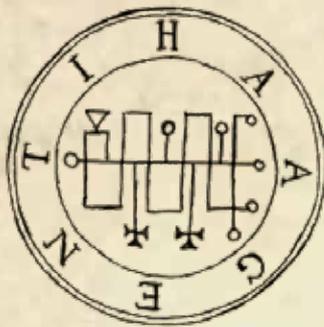
Les cultes qui vénèrent Azoth croient qu'en jouant la flûte, ils peuvent atteindre une forme d'ascension spirituelle, transcendant leur propre nature humaine pour devenir une extension de Nyarlathotep lui-même. Mais le livre avertit que ceux qui tentent d'atteindre ce but se retrouvent souvent engloutis dans un abîme de terreur cosmique. Ils sont dévorés par la musique, perdant leur humanité pour devenir des êtres déformés, des fragments de l'entité Azoth.

Thèmes centraux et symbolisme

Le tome 1 de *Le Joueur de Flûte* explore plusieurs thèmes centraux, tels que :

- La manipulation de la réalité par l'art : La musique comme force cosmique, capable de façonner la perception humaine et de provoquer des changements dans le monde matériel.
- La folie et la dévotion : La frontière floue entre la folie induite par le contact avec des forces supérieures et la dévotion religieuse, où les deux peuvent se fondre dans une quête pour atteindre des sphères inconnues.
- La corruption de l'âme humaine : Azoth, en tant qu'entité, représente l'idée que même les meilleures intentions peuvent être détournées par une puissance cosmique qui dépasse la compréhension humaine.





À l'attention du Maître des Arcanes

Une fois la structure de l'ouvrage décrypté, le lecteur semble quitter son corps, la réalité se déforme (Test de santé mentale).

Les scènes ésotériques : Plongée dans des univers inconnus

Alors que le lecteur continue à suivre le parcours du démon dans le livre, des visions plus intenses surgissent. La scène autour de lui devient de plus en plus distordue, fragmentée, comme si la réalité elle-même était fissurée. Les murs de la pièce se transforment en ombres mouvantes et les objets se dissolvent dans une brume éthérée, remplacés par des images qui semblent issues d'un autre monde.

Il voit des univers inconnus, des paysages d'une étrangeté telle qu'ils échappent à toute description. Des rivières de lumière liquide s'écoulent à travers des vallées d'une noirceur infinie, tandis que des montagnes flottent dans des cieux d'un bleu pourpre, marqués par des éclats d'étoiles froides. Dans le ciel, des formes indescriptibles se mouvant comme des êtres vivants : des créatures aux corps de brume, se déformant sans cesse, représentant des entités anciennes dont l'existence défie les lois de la physique.

L'une des visions les plus marquantes pourrait être celle d'un rituel ésotérique, où un cercle d'adeptes en robe noire, les yeux fixés sur la flûte d'os d'Azoth, récitent des incantations d'une langue oubliée,

une langue où chaque syllabe résonne dans le corps du lecteur comme un coup de marteau sur du métal, résonnant dans ses os. Le démon joue, et à chaque note, la réalité se tord davantage, ouvrant des portails vers des dimensions parallèles, montrant des fragments d'autres réalités où les lois de l'espace et du temps sont violées.

Les démons et les entités cosmiques qui dansent autour du cercle semblent être faits de néant, leur forme se modifiant à chaque instant, des visages difformes et des bras tordus qui émergent des ombres. Le lecteur peut sentir une pression croissante dans sa poitrine, comme si ces entités prenaient racine dans son esprit, cherchant à envahir ses pensées, à le posséder.

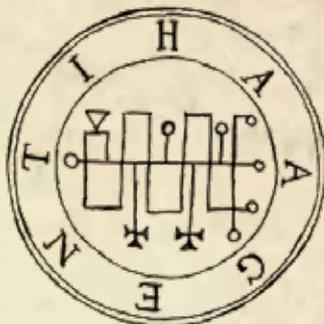
À l'attention du Maître des Arcanes

Le Maître des Arcanes demande à l'Investigateur si il veut poursuivre cette inquiétante lecture.

Conclusion et atmosphère

Le livre se termine sur une note inquiétante, laissant entrevoir que l'histoire d'Azoth est loin d'être terminée. L'ombre de Nyarlathotep plane toujours, et le lecteur est laissé avec une question cruciale : la musique d'Azoth est-elle la clé pour comprendre les vérités cachées du cosmos, ou bien est-elle le moyen ultime de conduire l'humanité à sa perte ? Le premier tome pose ainsi les bases d'une saga dense et mystérieuse, invitant le lecteur à plonger dans l'obscurité des





forces qui agissent dans l'ombre de notre réalité.

À l'attention du Maître des Arcanes

Après lecture de cette dernière partie le lecteur ne peut plus détacher le regard des pages, ses mains ne réagissent plus et ses membres semblent figés (Test de santé mentale).

Les scènes ésotériques : Plongée dans des univers inconnus

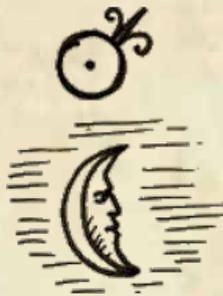
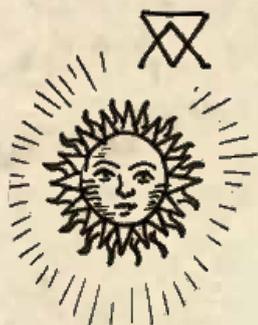
Alors que le lecteur continue à suivre le parcours du démon dans le livre, des visions plus intenses surgissent. La scène autour de lui devient de plus en plus distordue, fragmentée, comme si la réalité elle-même était fissurée. Les murs de la pièce se transforment en ombres mouvantes et les objets se dissolvent dans une brume éthérée, remplacés par des images qui semblent issues d'un autre monde. Il voit des univers inconnus, des paysages d'une étrangeté telle qu'ils échappent à toute description. Des rivières de lumière liquide s'écoulent à travers des vallées d'une noirceur infinie, tandis que des montagnes flottent dans des cieux d'un bleu pourpre, marqués par des éclats d'étoiles froides. Dans le ciel, des formes indescriptibles se mouvant comme des êtres vivants : des créatures aux corps de brume, se déformant sans cesse, représentant des entités anciennes dont l'existence défie les lois de la physique.

L'une des visions les plus marquantes pourrait être celle d'un rituel ésotérique,

où un cercle d'adeptes en robe noire, les yeux fixés sur la flûte d'os d'Azoth, récitent des incantations d'une langue oubliée, une langue où chaque syllabe résonne dans le corps du lecteur comme un coup de marteau sur du métal, résonnant dans ses os. Le démon joue, et à chaque note, la réalité se tord davantage, ouvrant des portails vers des dimensions parallèles, montrant des fragments d'autres réalités où les lois de l'espace et du temps sont violées.

Les démons et les entités cosmiques qui dansent autour du cercle semblent être faits de néant, leur forme se modifiant à chaque instant, des visages difformes et des bras tordus qui émergent des ombres. Le lecteur peut sentir une pression croissante dans sa poitrine, comme si ces entités prenaient racine dans son esprit, cherchant à envahir ses pensées, à le posséder. Le cœur du lecteur semble battre à un rythme effréné, une pulsation qui s'harmonise avec les sons de la flûte. L'esprit, cependant, ne peut plus distinguer ce qui est réel de ce qui ne l'est pas. Les visions se superposent, les scènes déformant la perception du temps. Par moments, le lecteur se retrouve dans des paysages parallèles, des couloirs infinis qui semblent se répéter sans fin, ou bien dans des labyrinthes d'ombres, où il semble être à la fois spectateur et acteur des événements qui se jouent devant lui. Le désespoir et la frayeur montent lentement, comme un poison qui envahit les veines.





Il ressent une forme d'extase étrange, presque hypnotique, qui l'attire irrésistiblement vers l'abîme. Une envie de poursuivre la lecture, même au prix de sa santé mentale, de se perdre dans les paroles d'Azoth et dans la musique de la flûte, comme si chaque mot, chaque note, offrait une possibilité d'atteindre une vérité cachée, une vérité d'une beauté impie, mais aussi d'une terreur sans nom. Mais à chaque respiration, à chaque page tournée, une fracture plus profonde s'opère dans son esprit.

Enfin, le lecteur ressent une étrange distorsion de son corps, comme s'il se déplaçait à travers des mondes multiples. Parfois, il se sent spectateur d'un autre être qui se déplace dans un monde parallèle, parfois il se voit lui-même jouer cette flûte d'os, manipulant les âmes d'autrui, devenu une extension de la volonté du démon. Le souffle du lecteur devient irrégulier, comme si l'air même se déformait autour de lui.

Conclusion : La fin de l'expérience

À la dernière page, lorsque le lecteur referme enfin le livre, il reste suspendu dans une brume mentale épaisse. La réalité semble fragile, prête à se briser à tout instant. Le son de la flûte résonne encore dans ses oreilles, et chaque note de cette musique d'os semble être gravée dans son âme. Le lecteur a l'impression que l'abîme qu'il a effleuré pendant sa lecture ne l'a pas complètement relâché. Peut-être, dans le silence qui suit, entend-il encore, faiblement, une mélodie qui n'est pas la sienne, un souffle glacé qui lui

chuchote des secrets anciens, bien au-delà de sa compréhension.

Et dans la tranquillité de la pièce, un frisson d'horreur durable envahit son esprit, comme une marque invisible, une promesse qu'il n'est plus vraiment seul.

Les autres documents de la bibliothèque

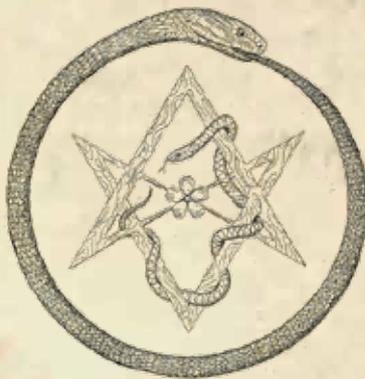
Châteaux et belles demeures en Bourbonnais

Un livre « Châteaux et belles demeures en Bourbonnais » mentionne la demeure en Bourbonnais. On trouve mention du château du Chezeau dès 1375. De l'ancien château, jadis entouré de douves, subsiste une tour ruinée. L'actuelle construction, une grande bâtisse, a été réaménagée au siècle dernier après un incendie qui l'avait en partie détruite. On y remarque des tourelles d'angle sans ouvertures et à toit campaniforme qui ont gardé un caractère archaïque, et à l'arrière, une grosse tour. Après avoir appartenu à la famille de Durat pendant près d'un siècle, Le Chézeau fut vendu en 1605 à Jacques du Ligondes. Au siècle dernier, avant l'incendie de la tour, une salle spéciale surnommée l'antyclérical, regroupait des livres interdits et des œuvres dévoyées. Parmi les peintures licencieuses de la grande salle, on avait fait graver ces deux vers : « *On prêche en vain, contre l'amour et le bon vin* ».

L'enveloppe

Une enveloppe qui sert de marque page





contient un courrier écrit dans une langue inconnu ou codé (document page 28). Une fois décodé, le texte suivant apparaît :

« À l'attention des Fidèles du Cercle Noir,

L'heure approche. Cent ans, jour pour jour, après le dernier alignement d'Aldebaran et de la proto-planète Pluton, le rituel devra être achevé. Nous ne pouvons plus échouer.

La dernière tentative, en cette funeste nuit où le château fut consumé par les flammes, n'a été qu'un contretemps. Le sacrifice n'était pas complet. Les astres n'étaient pas encore pleinement propices. Mais cette fois, les préparatifs sont parfaits, et la secte est prête à accomplir ce qui doit l'être.

C'est une condition absolue : seul le rituel accompli dans son intégralité permettra à Azoth de franchir le seuil de notre monde. Si nous réussissons, il chantera le message délivré par Nyarlathotep et les ténèbres s'étendront sur cette terre.

Lorsque sa litanie s'élèvera, portée par les notes maudites de sa flûte d'os, la folie consumera l'esprit des hommes. Ce chant impie éveillera les Dieux Anciens, et leur regard se posera enfin sur notre dimension. Alors viendra le chaos. Alors, nous serons témoins de l'avènement tant attendu.

Préparez-vous. Il ne reste plus que quelques nuits avant l'alignement des astres et la pleine lune.

Signé M. V. »

Annoté de la main de Elias Dorian, Une grille avec une correspondance des mystérieux caractères avec l'alphabet et

au revers, ces quelques notes :

« *Les fous ! Ils ne savent pas ce qu'ils font...
Ou alors M. le sait et c'est pire que ce que je croyais...* »



Sir Elias Dorian



Ac sat un l

Arabner.

Toy ar nce fce ont trecegen ond
fee ace the niaf lite aff trecroties
ſſe. ſjeer the mct of ſioce dettin
nov se va the ait no t fce eor che
aut et enent bf ime uf neat haken.
fiet's letthſ avele on cuycice cred.
cochine, tone the on funi, het fiobt
fiimtrce ſieord Th lb ſtnee aectle l.
mas Tee czote...



La Chambre d'Elias Dorian

Les joueurs découvrent que Dorian avait des symptômes de plus en plus inquiétants, avec des hallucinations et des comportements violents.

Des documents relatent son obsession pour Azoth, et il semble avoir commencé un rituel pour « communiquer » avec ce démon. Sous le tapis, un cercle magique dessiné sur le sol semble inachevé avec un début de pentacle.

Des cierges noirs à moitié consumés et une boîte contenant une étrange poudre verte fluorescente sont camouflés sous une latte du parquet.

Deux clefs sont adroitement accrochées à la latte en bois et incrustés dans une moulure. Elles ne seront trouvées qu'après un examen approfondi de la cachette. La première clef ouvre le livre « *Le Joueur de Flûte - Tome 1 : La Légende du Démon Azoth, le Porte-Flûte de Nyarlathotep* ». C'est une tige en fer, représentant une flûte avec son extrémité une boule ciselée. La seconde clef, plus massive, est ornée d'une étoile à sept branches. Celui qui les prend en main ressent une étrange sensation, une illusion sonore pour la première qui se matérialise par un son de flûte et pour la seconde, d'une brusque pensée : un homme désespéré qui semble crié à l'aide. Mais cette brève sensation s'estompe rapidement.

La cuisine

La cuisine est spacieuse mais peu meublée, dominée par une grande table en bois massif, marquée par les ans et les coups de couteau. Cette table a servi récemment à la préparation d'un repas frugal, avec un couteau de cuisine, les reste de jambon cru entamé et une miché de pain dans son torchon qui semble encore frais. Sur la table, des traces de sang récente et un rouleau de corde...

Les murs à la chaux sont recouverts de carreaux de faïence aux motifs simples, surtout près du point d'eau et de la cuisinière. Quelques étagères en bois brut longent les murs, soutenant bocaux en verre, pots en terre cuite et paniers remplis d'herbes séchées ou d'oignons.

L'élément central de la pièce est une cuisinière en fonte noire, fonctionnant au bois ou au charbon, encastrée dans une cheminée de pierre. Des marmites et casseroles en cuivre ou en fonte y sont suspendues à des crochets, prêtes à être utilisées. Si l'un d'eux touche le foyer, les cendres sont encore tièdes...

À proximité, un évier en pierre, avec une pompe à eau manuelle et une simple bassine pour la vaisselle, est disposé sous une fenêtre aux rideaux en lin simple.

Dans un coin, un garde-manger en bois et une armoire ajourée protège les denrées périssables, tandis qu'un grand vaisselier





expose des assiettes en faïence, des bols en terre cuite et quelques verres épais. Dans le vaisselier, on trouve quelques paquets de pâte et de riz, une bouteille d'huile et des conserves. Sur la table et suspendue à des crochets, on trouve divers ustensiles :

- Mortier et pilon pour broyer les épices
- Moulin à café manuel en bois et en fer
- Planche à découper et couteaux de boucher
- Torchons en lin à carreaux rouges et blancs

Le sol est en pierre, légèrement usé par le passage répété. Curieusement, la porte de la cuisine est entrouverte. En poussant la porte, les aventuriers entendent distinctement le son d'une cloche à quelques dizaines de mètres de là, en direction d'un corps de ferme. C'est la ferme abandonnée des Quernoyer.

Le salon

C'est une pièce spacieuse et haute de plafond, décorée avec des moulures en stuc. Une large cheminée en marbre trône sur l'un des murs, surmontée d'un grand miroir doré qui reflète la lumière tamisée des lampes à huile et des bougies bien que l'électricité soit opérante.

Le sol est recouvert d'un épais tapis persan posé sur un parquet en bois massif. Le salon est meublé avec goût, en fonction :

- Un canapé capitonné en velours aux formes arrondies, accompagné de

fauteuils Voltaire et de bergères aux accoudoirs sculptés.

- Une table basse en noyer, ornée d'une nappe brodée, où trônent quelques livres, une tasse de thé et un paquet de cigarette Chesterfield.

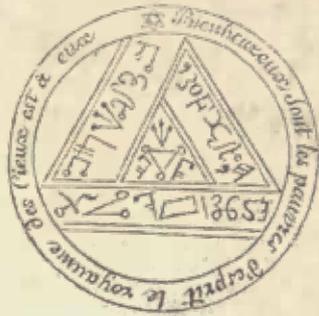
- Un harmonium, avec quelques partitions posées sur le pupitre.

L'éclairage est assuré par un lustre en cristal électrifié suspendu au plafond. Le salon est également agrémenté de tentures épaisses en velours ou en soie, drapant les fenêtres et garantissant une atmosphère feutrée. De petits coussins brodés et des plaids en laine sont disposés çà et là pour ajouter du confort. Une horloge à balancier marque le temps d'un tic-tac régulier qui semble s'être arrêté à 23h59. Un service à thé en porcelaine de Limoges posé sur un guéridon. Des portraits de famille accrochés aux murs dans des cadres dorés ou sculptés. Un phonographe avec des cylindres de musique, dans un coin du salon ainsi qu'une TSF flambant neuf. Un vase en cristal garni de fleurs fraîches ou séchées.

Le jardin d'hiver : un écrin de verre et de mystère

Dans une salle du manoir, le jardin d'hiver est une oasis de verdure et de lumière, un lieu hors du temps où la nature apprivoisée côtoie l'élégance aristocratique. Grande verrière de métal ouvragé, il s'élève en une structure élancée, laissant passer la





lumière diffuse d'un ciel changeant. Le verre dépoli par les ans, embué le matin, laisse entrevoir le parc ou la cour du manoir à travers des arabesques de fer forgé.

L'ambiance et l'architecture

Lorsque l'on entre, une sensation étrange s'empare des visiteurs : une chaleur humide contraste avec le froid du dehors, emplissant l'air d'un parfum végétal mêlé à la terre humide et aux fleurs exotiques. Le sol en dalles de pierre usées est partiellement couvert par la mousse et des tapis orientaux décolorés, tandis que des colonnes de marbre soutiennent la structure en verre et fer forgé. Un vieux banc de fer repose dans un coin, sa peinture écaillée témoignant des années d'usage. De petites lanternes en cuivre sont disposées sur des supports en pierre, prêtes à être allumées à la tombée du jour.

Les plantes et la décoration

Ce lieu est un sanctuaire végétal, où prospèrent des espèces rares et luxuriantes que seuls les plus fortunés peuvent s'offrir :

- Des fougères aux frondes gigantesques envahissent les angles, leurs ombres projetées dansent sous la lumière changeante.
- Des orchidées blanches et violettes se suspendent en délicates grappes, exhalant un parfum capiteux.
- Des citronniers et des orangers en pots de terre cuite diffusent une senteur sucrée.

Un bassin d'eau claire, au centre, abrite quelques nénuphars et, peut-être, une vieille carpe silencieuse. Autour, des petites tables en bois sculpté, sur lesquelles sont posées des livres d'herboristerie, des pots en faïence décorés, et parfois une tasse de thé oubliée. Un lieu de contemplation... ou de secrets.

C'est un refuge pour les âmes mélancoliques, où l'on vient lire, écrire, ou simplement observer la nature enfermée. Mais certaines soirées, l'ambiance change :

Dans la nuit, la pleine lune lance des reflets sur les vitres donnant l'impression de silhouettes mouvantes entre les feuillages :

- Une chaise à bascule abandonnée, qui oscille légèrement alors qu'aucun vent ne souffle.
- Des pages d'un carnet moisi, trouvées entre les racines d'un vieux figuier, évoquant un amour interdit avec une certaine Gladis Newton.
- Le chuchotement d'une brise absente, sifflant entre les vitres fêlées...

Le jardin d'hiver du manoir est un lieu à la beauté hypnotique, mais imprégné d'une atmosphère étrange. Est-il simplement un havre de paix, ou renferme-t-il les échos d'un passé que le temps n'a pas totalement effacé ?

La visite de Marius Valmont et de Jules Ribaud

Depuis la verrière du jardin d'hiver, on entend le bruit d'un moteur. Un petit camion, un Renault PR avec l'inscription





suiivante peinte sur la portière : Ets Valmont - Maçonnerie et terrassement. L'utilitaire s'est garé près de la vieille tour. Deux hommes en descende et depuis la benne, déplace une caisse qu'il amène à l'intérieur de la ruine à travers le roncier.

Marius Valmont et Jules Ribaud sont surpris par les Investigateurs et les Investigatrices. Ils nie avoir déplacé quoi que ce soit et prétende venir prospecter pour des travaux de réfection de l'ancienne tour.

À l'intérieur, la caisse contient des réserves de nourritures : boites de conserves, jambon, miches de pain et une pelle.

Les deux hommes invite les joueurs à ne surtout pas pénétrer à l'intérieur car dit Valmont :

« *La tour menace de s'effondrer d'un moment à un autre. C'est pour celà qu'Elias nous avait demandé de venir renforcer le soubassement. Vous risqueriez vos vies à rentrer sous cette ruines... Si la tour s'effondre, ça sera votre tombe !* »

Le second étage

Les chambres

Les trois chambres du second, numérotées 1, 2 et 3 sont dans un style de la fin du XIX^e siècle. Elles se distinguent par un mélange de luxe modéré et de sobriété, avec une attention particulière portée aux détails et à l'esthétique de l'époque :

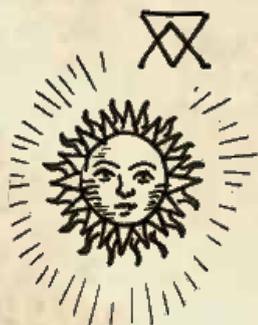
- Les murs sont recouverts de papiers peints à motifs floraux ou géométriques, souvent dans des tons doux comme le crème, le rose pâle ou le vert d'eau pour les deux premières. Un papier peint à rayures ou à motifs de damas ajoute une touche de sophistication pour la troisième. Les moulures au plafond sont ornées de motifs élaborés, comme des rosaces ou des arabesques, témoignant du style classique de l'époque.

- Les meubles sont en bois massif, en noyer pour les deux premières chambres et en chêne pour la troisième, et présentent des courbes élégantes et des détails sculptés. Un lit simple pour les deux première et un grand lit à baldaquin pour la troisième, avec des rideaux en tissu lourd (velours ou soie), domine la pièce. Le lit est orné de draps blancs en lin ou en coton, souvent agrémentés d'une couverture brodée ou d'une couverture en laine aux couleurs sobres. À côté du lit, une table de chevet avec une lampe à pétrole ou une bougie dans un chandelier en métal.

- Une armoire et une commode, elles aussi en bois sculpté, sont placées contre un mur. Les poignées sont délicates, parfois en bronze ou en porcelaine. Un miroir, encadré dans une moulure dorée, est suspendu au-dessus de la commode ou sur un mur.

- Dans les deux première chambres un tapis persan et un tapis à motifs floraux vient adoucir l'atmosphère et ajouter de la couleur à la pièce. Les fenêtres, généralement équipées de rideaux lourds, permettent à la lumière de pénétrer





timidement dans la pièce. Les rideaux, en lin ou en velours, sont tirés pour préserver l'intimité tout en filtrant la lumière.

- Un porte-photo en argent avec le portrait d'une lady noté au revers Gladis Newton, une boîte à bijoux en marqueterie fine et des vases en porcelaine habille la troisième chambre.

Les chambres 1 et 2 sont reliées secrètement par un accès dissimulé derrière une penderie

Une porte secrète dans la chambre 3, s'ouvre sur la remise du laboratoire.

Le Musée de Curiosités du Manoir : Un Cabinet des Merveilles et des Horreurs

Au cœur du manoir, dissimulé derrière une lourde porte en acajou sculptée, se trouve une pièce hors du temps : le musée de curiosités, un véritable cabinet des merveilles où s'entassent objets étranges, artefacts rares et spécimens inquiétants. L'atmosphère y est feutrée et oppressante, chargée d'un mélange d'encens, de poussière et de cuir vieilli.

L'éclairage tamisé provient de lampes à huile et de quelques lustres en bronze, projetant des ombres mouvantes sur les vitrines et les étagères sculptées. Un silence pesant règne en maître, seulement troublé par le craquement du parquet sous les pas et le léger tic-tac d'une horloge d'un autre âge.

L'agencement et le mobilier

L'espace est organisé en plusieurs sections, chaque coin du musée révélant une facette différente des obsessions de son créateur :

- Des vitrines de verre et d'acajou, contenant des objets rares soigneusement étiquetés d'une écriture élégante.

- De grandes bibliothèques poussiéreuses, remplies de livres interdits, de journaux d'expédition et de manuscrits anciens, aux reliures craquelées par le temps.

- Des socles en marbre, supportant des sculptures, des crânes et des reliques étranges.

- Un bureau de collectionneur, couvert de cartes du monde annotées, de lettres jamais envoyées et d'un globe terrestre marqué de destinations exotiques.

Les Collections Étranges

Les Merveilles Naturelles

- Des squelettes et des ossements, parfois humanoïdes mais aux proportions étranges.

- Des bocaux en verre, contenant des créatures préservées dans du formol : serpents albinos, poissons aux formes monstrueuses, fœtus animaux difformes... ou autre chose.

- Un œuf fossilisé gigantesque, dont l'origine reste inconnue.

- Une orchidée noire séchée, prétendument trouvée sur une île disparue.





Artefacts Exotiques et Objets Mystérieux

- Une statuette de pierre noire, aux traits grotesques, rapportée d'une expédition en Afrique ou en Amérique du Sud.

- Un masque tribal, à l'aura inquiétante, orné de plumes et d'inscriptions dans une langue inconnue.

- Une dague rituelle, encore rougie par une patine qui ressemble à du sang séché.

- Un médaillon en argent, gravé d'un symbole ésotérique effacé par l'usure.

3. Automates et Mécaniques Inquiétantes

- Une boîte à musique ornée de nacre, qui joue une mélodie troublante quand on l'ouvre... sans qu'elle semble remonter mécaniquement.

- Un automate à visage humain, vêtu d'une redingote, figé dans un sourire énigmatique.

- Un oiseau mécanique, d'une finesse incroyable, dont les yeux de verre semblent suivre ceux qui l'observent.

4. Reliques Historiques Troublantes

- Une mèche de cheveux sous verre, censée appartenir à un roi déchu... ou à un criminel célèbre.

- Un gantelet médiéval, retrouvé dans un tombeau muré sans ouverture.

- Une horloge sans aiguilles, qui émet pourtant un tic-tac discret.

- Une lettre écrite en une langue inconnue, dont l'encre semble s'effacer et réapparaître par moments.

L'Atmosphère Unique du Musée

Ce lieu n'est pas seulement une collection

de curiosités, c'est un sanctuaire de l'étrange, où chaque objet semble chargé d'une histoire oubliée. Certains domestiques du manoir refusent d'y entrer la nuit, affirmant avoir entendu des murmures, ou vu des ombres bouger derrière les vitrines.

Les visiteurs sortent souvent de cette pièce avec un sentiment d'inconfort, comme si quelque chose d'invisible les avait suivis. Peut-être que le musée recèle plus que de simples objets, et que les mystères qu'il renferme attendent encore d'être découverts... ou libérés.

Au fond de cette pièce, une porte en métal donne accès au laboratoire.

Les deux pièces du laboratoire

Le laboratoire, isolé dans une aile reculée d'une université prestigieuse ou dissimulé dans les sous-sols d'un manoir, est un sanctuaire de la science où s'entremêlent découvertes et secrets. Ses murs de pierre froide, son éclairage tamisé par des lampes à pétrole ou de rares ampoules électriques donnent au lieu une ambiance à la fois studieuse et inquiétante.

Ce laboratoire est divisé en deux pièces distinctes : la salle d'étude et d'expérimentation et la salle de stockage et d'archivage.





La salle d'étude et d'expérimentation

Ici, le cœur du laboratoire bat au rythme des recherches et des manipulations. L'atmosphère y est lourde de vapeurs chimiques, de poussière et d'odeurs métalliques ou acides.

Le mobilier et l'équipement

- Un large bureau en bois massif, couvert de notes griffonnées à la hâte, de carnets de cuir usés et d'une machine à écrire encore encrassée de résidus d'encre.

- Un tableau noir, marqué d'équations complexes et de schémas tracés à la craie, parfois effacés à la hâte.

- De longues paillasses de travail, surchargées de verrerie de laboratoire : fioles, burettes, ballons de distillation, certaines contenant encore des liquides aux couleurs inquiétantes.

- Une lampe à arc ou des bobines Tesla, témoins des nouvelles avancées de l'époque en électricité.

- Un phonographe servant à enregistrer des notes verbales, souvent accompagné d'un cylindre gravé de voix hésitantes.

Les expériences en cours

- Un précipité inconnu repose au fond d'un bécher, à moitié évaporé, laissant une substance cristallisée étrange.

- Un spécimen biologique sous cloche, conservé dans du formol, aux traits vaguement humanoïdes ou tout droit sorti d'une taxonomie inconnue.

- Des notes raturées, mentionnant des tentatives d'animation électrique sur des tissus organiques.

- Un sifflement discret, provenant

d'un tuyau en cuivre mal fermé, laissant s'échapper un gaz inodore... ou toxique. L'éclairage vacillant et l'ombre des instruments projetée sur les murs confèrent à la salle une aura troublante, où la frontière entre science et folie semble ténue.

La salle de stockage et d'archivage

Séparée de la première pièce par une lourde porte de bois renforcée, cette seconde salle est plus discrète, mais non moins fascinante.

Les étagères et leur contenu :

- D'imposantes armoires vitrées, où s'entassent des rangées de fioles étiquetées de noms latins, certaines contenant encore des poudres, liquides ou herbes séchées.

- Des bocaux en verre, remplis de spécimens préservés, flottant dans un liquide trouble.

- Des tiroirs en bois, abritant des instruments chirurgicaux aussi raffinés qu'effrayants : scalpels, pinces, scies à os.

- Un coffre métallique fermé à clé, son contenu inconnu, mais peut-être essentiel.

Les archives et documents interdits

La remise du laboratoire

Une pièce poussiéreuse, équipée d'étagères renferme différentes archives :

- Des livres anciens sur la chimie, l'alchimie et l'anatomie, aux pages cornées et aux annotations en marge.

- Un journal intime, relatant des expériences interdites, parfois à demi





effacé par l'humidité. L'une d'elle évoque les oïns pratiquée sur une certaine Gladis, décrivant jour après jour, les tentatives avortées et les essais d'une nouvelle thérapie.

- Des plans d'inventions avant-gardistes, dont certaines évoquent des machines expérimentales d'une technologie inquiétante.

- Une pile de lettres jamais envoyées, certaines tachées d'une substance brunâtre, adressées à un collègue disparu.

L'ambiance est silencieuse et pesante, comme si chaque étagère renfermait des secrets que l'humanité ne devrait pas connaître. L'ombre d'un rat fuyant entre les caisses brise parfois l'illusion de calme.

Le grenier du manoir : un sanctuaire d'ombres et de secrets

Niché sous une imposante charpente en bois noirci par le temps, le grenier du manoir est un lieu empli de mystères et de poussière, où s'entassent les vestiges du passé familial. L'air y est lourd, chargé de l'odeur du bois ancien, du cuir craquelé et d'un vague parfum de cire et de renfermé.

L'architecture et l'éclairage

Le grenier s'étend sous une charpente aux poutres apparentes, où les toiles d'araignée forment des voiles délicats entre les chevrons. Une unique lucarne en œil-de-bœuf laisse filtrer un mince

rayon de lumière diaphane, projetant des ombres mouvantes sur le sol de planches disjointes qui craquent sous le moindre pas.

Quelques chandeliers renversés, une vieille lanterne à huile ou une bougie oubliée sur une malle trahissent les incursions passées de domestiques curieux ou d'enfants intrépides.

Les objets oubliés

Le grenier est un capharnaüm de souvenirs oubliés, où chaque recoin semble cacher une histoire :

- D'anciennes malles en cuir, cerclées de métal terni, contenant des vêtements démodés, des lettres jaunies et des objets intimes abandonnés.

- Un miroir terni, recouvert d'un drap blanc, dont la surface brumeuse semble retenir les reflets du passé.

- Un portrait de famille poussiéreux, aux regards énigmatiques, posé de travers contre un mur.

- Une horloge grand-père arrêtée, figée sur une heure incertaine.

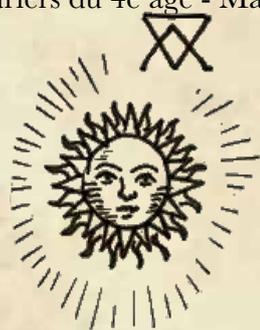
- Des piles de livres anciens, aux reliures en cuir moisi, certaines pages grignotées par les rats ou marquées d'annotations à l'encre fanée.

- Un violon sans cordes, oublié sur une chaise bancale, son étui entrouvert révélant un intérieur tapissé de velours élimé.

Les recoins inquiétants

- Plus loin, dans l'obscurité où la lumière de la lucarne ne pénètre pas, se





devinent d'autres présences silencieuses :

- Un visage... Celui d'une poupée de porcelaine au visage fêlé, assise sur une étagère, fixant le vide de ses yeux de verre.

- Un coffre scellé, dont le bois massif est gravé d'arabesques, sans trace évidente de clé. À l'intérieur, un uniforme militaire et du barda de tranchée : gamelle, objets en tranch'art et quelques revues Miroir des années de guerre.

- Une chaise à bascule, légèrement penchée, comme si quelqu'un l'avait quittée précipitamment semble encore bouger. Curieusement, elle ne porte aucune trace de poussière.

- Un ancien phonographe, dont le pavillon de cuivre terni semble attendre qu'on l'actionne pour rompre le silence pesant. Lorsque les Investigateur(trice) s quitte les lieux, le phonographe semble émettre un son... Un souris détale sur une poutre de la charpente du grenier.

Le livre M.V. et la visite de Maximilian Viessmann

Le livre

Afin de brouiller les pistes et de jouer sur les initiales M.V. : message pouvant être attribuer dans un premier temps au maire Marius Valmont, les joue(use)s trouve un ouvrage intrigant puis reçoivent la visite d'un étrange individu.

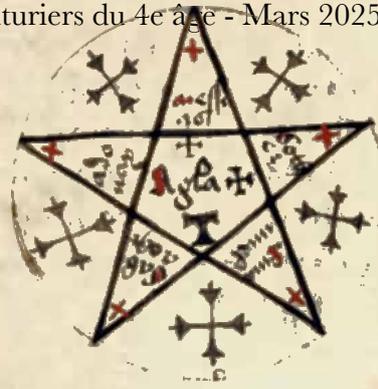
Un livre avec une initiale M.V. figurant un symbole avec une svastika est soit trouvé dans la réserve du laboratoire soit dans une malle au grenier.

L'ouvrage daté de 1919, présente le mouvement völkisch, courant intellectuel et politique, apparu en Allemagne à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle et hérité des « Teutomanes », qui englobe un ensemble de personnalités et d'associations dont l'élément commun est le projet de donner à l'ensemble des Allemands une religion païenne, en général le paganisme germanique.



Il présente une définition de la nation, de la nature et de l'individu. Certains paragraphes sont ouvertement à vocation raciste, liée aux apports de la biologie et du « darwinisme social. Les textes sont foncièrement antisémite, ravivant un passé germanique largement mythique et mythifié dans un cadre de pensée occultiste en lutte constante contre le christianisme, et plus généralement contre les monothéismes.





Le visiteur

Après la visite du grenier ou du laboratoire, la cloche du perron sonne. Un homme, au visage gris, les yeux noir, habillé d'un haut de forme et un long imper à queue de pie quelque peu anachronique en ce milieu des années trente, portant une canne au pommeau à tête de mort, semble surpris de se trouver nez à nez avec les Investigateur(trice)s. Il semble déconcerté et dans un accent allemand bégaye :

« *Je voudrais parler à sire Dorian. Je ne faisais que passer...* »

Il porte sous le bras un lourd grimoire qu'il remet dans une valise. Si les joueurs lui demande son identité, il se présente et tend une carte de visite :

« *Maximilian Viessmann, antiquaire et bouquiniste international... Écoutez, si Mister Dorian est absent, je repasserais, j'ai à faire sur Paris...* »

Maximilian Viessmann
Antike Gegenstände, seltene Bücher und Pergament
Hauptallee 17 - München



Maximilian Viessmann
Antiques, rare books and parchments
17 avenue principale - Munich





La cave du manoir : un royaume d'ombres et d'humidité

L'accès à la cave se fait par un escalier de pierre en colimaçon, dont les marches sont usées et glissantes. La porte, en chêne massif renforcé de ferrures, grince sinistrement à chaque ouverture. Une fois à l'intérieur, on découvre un vaste espace divisé en plusieurs pièces, soutenues par de lourdes voûtes de pierre, suintantes de condensation.

L'éclairage y est rare : quelques torches éteintes, des lanternes à huile suspendues à des crochets, et parfois, de vieux chandeliers oubliés sur un tonneau poussiéreux. Le silence est oppressant, seulement troublé par le goutte-à-goutte de l'eau s'infiltrant depuis les fondations.

Les différentes sections de la cave

Sous le manoir, enfouie dans les entrailles de la bâtisse, la cave s'étend en un dédale de couloirs voûtés et de salles obscures. L'air y est glacé, chargé d'une humidité poisseuse et d'une odeur mêlant le moisi, la terre humide et le vin ancien. Seule la lueur tremblante d'une lanterne éclaire les lieux, projetant sur les murs de pierre brute des ombres mouvantes.

Le cellier

Ici sont entreposés les tonneaux de vin et de cidre, empilés contre les murs, marqués du sceau d'une famille ancienne. De longues étagères en bois ploient sous le

poids de bouteilles couvertes de poussière et de toiles d'araignée, certaines brisées, leur contenu séché en flaques noires sur le sol.

Une table grossière en bois, tachée de vin, trône au centre, où un verre fendu semble avoir été laissé en plein usage... il y a longtemps.

Le garde-manger souterrain

Dans deux alcôves, d'anciens garde-manger renferment encore des sacs de farine éventrés, des caisses contenant des bocaux de conserves rouillés et quelques morceaux de viande séchée suspendus à des crochets. Le tout est envahi par les rats, dont les petits bruits furtifs résonnent dans la pénombre.

Les recoins oubliés

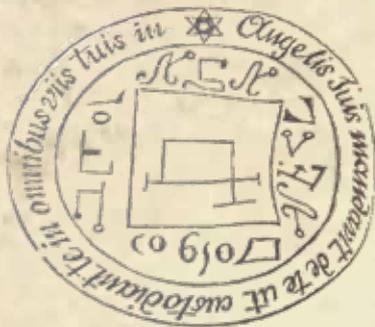
Un couloir latéral mène à une porte scellée par une lourde serrure, dont la clef se trouve dans la cachette sous le lit d'Elias Dorian. Elle ouvre sur les catacombes.

À côté, une seconde salle voûtée contient des cercueils abandonnés, peut-être d'anciens propriétaires du manoir... ou quelque chose de plus inquiétant.

Sur l'un des murs, une haute niche creusée dans la pierre et assez large et fermée par une porte en bois. Elle renferme des objets étranges :

- Un grimoire aux pages jaunies et aux inscriptions effacées.
- Une hache ancienne, oubliée sur une pierre moussue.





- Une statuette de pierre noire, à la forme inquiétante.

- Un journal moisi, dont l'écriture s'efface lentement sous l'effet du temps et de l'humidité. Un vieux tissu pendu dans le fond cache une porte secrète qui conduit sous la verrière du jardin d'hiver, derrière les hautes touffes des fougères géantes.

L'atmosphère inquiétante

La cave du manoir est un lieu pesant et silencieux, où chaque bruit, chaque courant d'air donne l'impression d'une présence invisible rôdant dans l'ombre. Effet des lumières que portent les Investigateur(trice)s ? L'un d'eux semble apercevoir une ombre furtive se glisser entre les tonneaux... Est-ce simplement un effet de l'obscurité et du froid, ou quelque ancien secret du manoir tente-t-il encore de se faire entendre ?

La ferme abandonnée, ancienne métairie de la famille Quernoyer

À quelques dizaine de mètre du château, La ferme abandonnée est un vestige d'un autre temps. Perdue au bout d'un chemin envahi par les ronces et les hautes herbes, la ferme des Quernoyer se dresse, solitaire et silencieuse, témoignant d'un passé révolu. Le vent siffle à travers ses murs fissurés, soulevant la poussière et faisant grincer les planches disjointes de son porche. Autrefois cœur battant de la vie paysanne, elle n'est plus qu'une coquille

vide, rongée par le temps et l'oubli.

L'extérieur : une bâtisse rongée par les éléments

La ferme est une longue bâtisse en pierre et en bois, dont le toit de tuiles rouges est partiellement effondré. Les murs sont couverts de lierre et de mousse, les fenêtres brisées laissent entrer des volées de corbeaux qui nichent sous la charpente.

L'ambiance : entre nostalgie et malaise

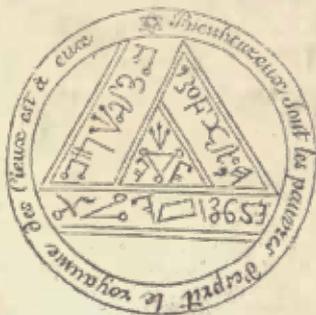
La ferme abandonnée est un lieu où le temps semble suspendu, où chaque objet raconte une histoire interrompue. L'absence humaine y est presque palpable, comme si les murs eux-mêmes attendaient le retour de ceux qui les ont quittés.

La grange

La grange, attenante à la ferme, est une structure délabrée dont les portes battent au gré du vent. À l'intérieur, des poutres vermoulues soutiennent un plafond croulant, sous lequel s'entassent des bottes de foin pourrissantes et des outils rouillés abandonnés dans la poussière : merlin, faux, pelle, fourche, gouyard et hache pour fendre le bois.

Un vieux puits de pierre, à moitié écroulé, trône près de la maison, son eau sombre et stagnante reflétant un ciel toujours gris. La clôture du champ voisin est brisée, ses piquets penchés témoignent d'une décennie d'abandon.





Le son de cloche

L'un(e) des Investiga(trice)s perçoit le son d'une cloche. Cela est bref mais alerte ses sens. Le son venait de la ferme.

L'intérieur, le temps figé dans la décrépitude

Passer le seuil de la ferme, c'est entrer dans une autre époque, où les traces de vie humaine persistent malgré l'abandon.

La cuisine, cœur fantôme de la maison

Dans la pièce principale, une grande table en bois reste dressée, couverte d'une nappe déchirée et poussiéreuse. Une assiette ébréchée, une fourchette rouillée, un verre fendu... Comme si un repas avait été interrompu, puis oublié. Malgré tout, un coin de la table semble débarrasser...

Le poêle en fonte, recouvert de suie, est encore tiède. Sur une étagère branlante, quelques bocaux de conserves moisissés et des pots vides témoignent des derniers jours d'occupation. L'odeur de moisissure et de bois humide emplît l'air. Parmi ces vieux bocaux, des boîtes plus récente contredisent l'abandon des lieux par une présence humaine régulière.

Les chambres, souvenirs et silences

Dans les petites chambres à l'étage, des lits de bois grossier, leurs matelas éventrés, sont recouverts de poussière et de débris tombés du plafond.

Un miroir fêlé pend de travers sur un mur, reflétant la silhouette tremblotante de

ceux qui osent entrer. Seule la chambre des parents semble à peu près propre. Posées sur le guéridon des revues, datées pour la plus récente d'un mois environ.

À la tête et au pied du lit, quatre cordes sont nouées et les draps semblent tachés par du sang. Sous le lit, une pince tachée de brun a été jetée.

Dans un coin, une malle entrouverte révèle des vêtements miteux, un vieux journal jauni, et peut-être une photo de famille figée dans le passé. Sur un chevet, une lampe à pétrole vide, renversée, suggère une fuite précipitée.

Dans une petite bouteille plusieurs dents qui semblent brisées, un ongle arraché, et ensanglanté et des traces de sang séché sur la paroi.

C'est dans cette chambre que le fou a été torturé il y a une dizaine de jours, contraint d'avouer la présence d'un double de la clef menant aux catacombes sous le château et caché sous le lit d'Elias Dorian.

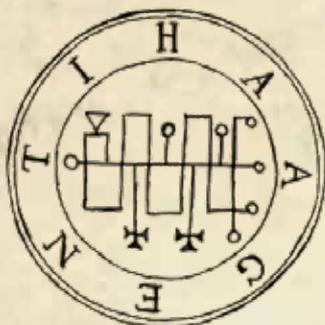
Le fou à la cloche

Un bruit provient de la grande armoire. À l'intérieur, le vieux fou, étreignant sa cloche, en sort terrorisé :

« J'ai cru que c'étaient eux... D'habitude ils ne sortent que la nuit... Ils sont venus pour ouvrir le portail, vous devriez vous repentir, la fin du monde est proche... »

Puis il se met à répéter les mêmes litanies et son regard se perd dans le néant. L'homme





semble pris de démente et sort de la pièce, agitant sa cloche tout en continuant ses jérémiades sur la fin du monde et la venue du Chaos Atomique sur terre.

L'étable : une odeur de mort et de putréfaction

Dans l'étable adjacente, autrefois remplie de vie, ne restent que les vestiges d'une activité paysanne révolue. Une vieille charrue rouillée, un seau troué, des crânes d'animaux blanchis par le temps. L'air y est vicié, lourd du souvenir des bêtes qui y vécut et moururent.

Les rongeurs y ont élu domicile, et parfois, un craquement au-dessus, dans le fenil, des pas semblent s'entendre... ou est-ce simplement le bois qui travaille sous l'effet du vent ?

Tout à coup, un bruit se fait entendre derrière de vieille caisse et un sac de blé éventré. Une masse s'ébroue et surpris dans son réveille, grogne bruyamment et charge les intrus.

C'est un énorme sanglier venu grappiller quelques denrées oubliées.

Solitaire

Seuil de blessure 4 - Santé 6 - Athlétisme 9 - Bagarre 6 - Mêlée 6 - Arme 2
2 défenses, dégâts 1d6 chacune, charge, dégât 1d6.

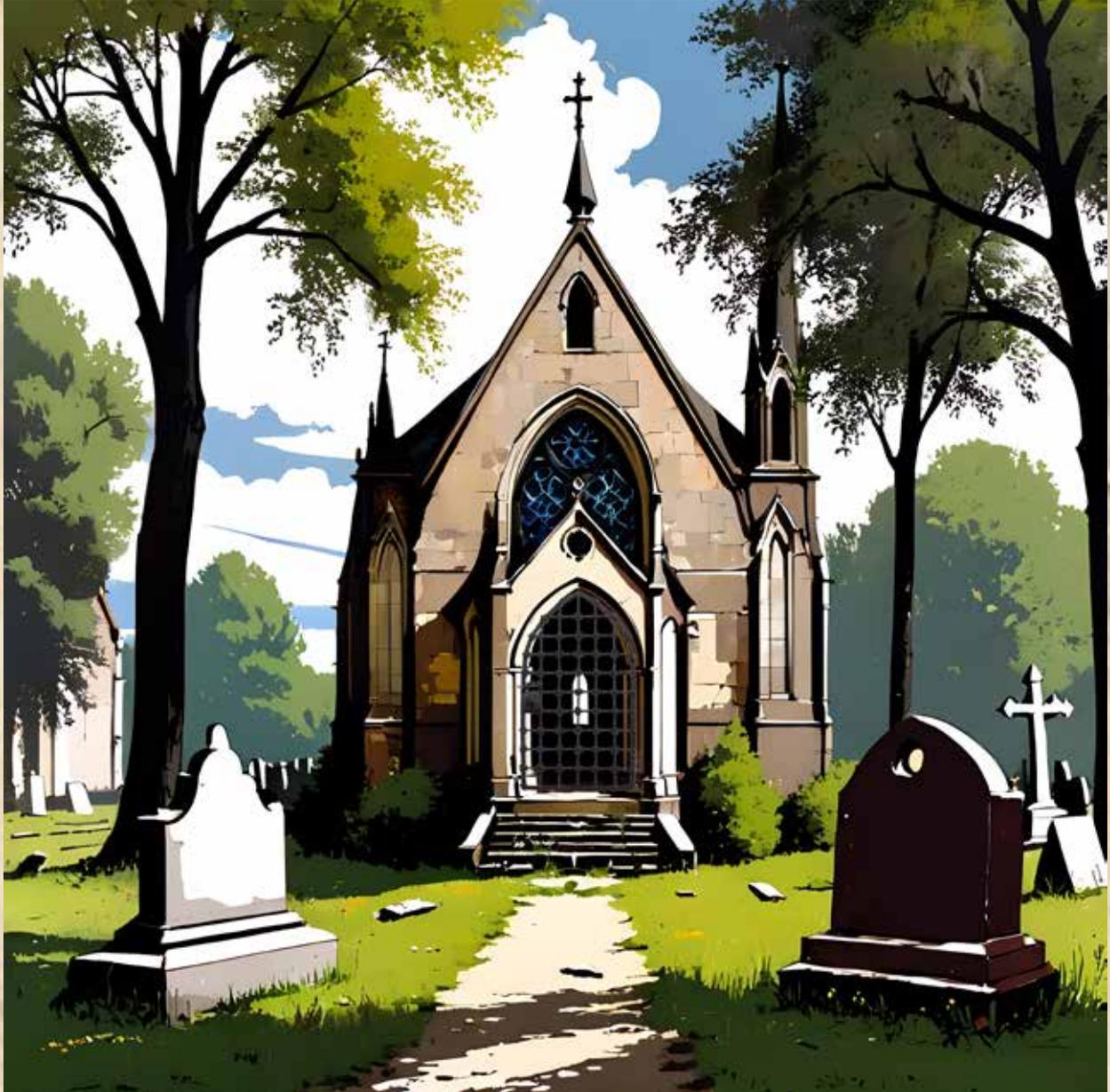
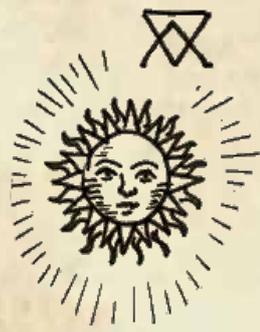
L'ancien cimetière et la chapelle

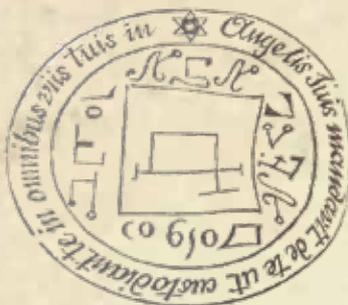
Le petit cimetière s'étend derrière le manoir, dissimulé par une haie de cyprès tordus dont les ombres s'allongent au crépuscule. L'air y est humide et chargé d'une odeur de terre retournée. Les tombes, alignées de façon irrégulière, portent des inscriptions anciennes, rongées par le temps et le lichen. Certaines sont à peine lisibles, tandis que d'autres semblent avoir été récemment grattées pour révéler des noms oubliés.

Un détail frappe l'œil : plusieurs pierres ont été fraîchement déplacées, la terre autour d'elles semble retournée, molle, comme si quelqu'un avait tenté d'exhumer un secret enfoui. Un vent léger fait grincer une chaîne rouillée abandonnée sur l'un des caveaux entrouverts.

Au centre du cimetière se dresse une chapelle de pierre néo-gothique, austère et majestueuse malgré l'usure du temps. Ses contreforts élancés s'élèvent vers le ciel, et ses vitraux poussiéreux filtrent une lumière blafarde. Une grille de fer forgé, finement ouvragée de motifs floraux et de figures inquiétantes, en barre l'entrée. Des ronces enserrant le portail, comme pour dissuader quiconque d'y pénétrer. Derrière la grille, une lueur vacillante semble danser sur les murs de pierre, une présence indéfinissable rôde entre ces murs silencieux.







La chapelle

La clef de la chapelle permet d'ouvrir la grille de fer forgé de l'entrée.

À l'attention du Maître du Jeu

C'est en fouillant dans la maison qu'un joueur découvre une grosse clef en laiton attachée à une plaque de zinc sur laquelle est gravée « caveau familial ».

Bien entendu, cette découverte fortuite se produit à la nuit tombée. D'ailleurs l'un(e) des Investigateur(trice) aperçoit depuis la fenêtre du manoir, l'ancien cimetière et la chapelle en son centre... et une étrange lueur qui semble brièvement éclairer l'intérieur. La pleine lune joue peut-être avec son reflet sur la grille métallique.

La petite chapelle de style néo-gothique se dresse au cœur du cimetière, solitaire et austère, rongée par le temps et l'oubli. Son toit d'ardoise s'effrite par endroits, et les murs de pierre sombre sont striés de mousses et de lierres grimpants qui s'accrochent à ses contreforts élancés. Une rosace ternie trône au-dessus de l'entrée, brisée en certains endroits, laissant filtrer une clarté malade lorsque la lune s'y reflète.

Une grille de fer forgé, finement ouvragée, bloque l'accès à l'intérieur. Ses barreaux torsadés s'entrelacent en motifs floraux qui se prolongent en figures inquiétantes, semblant grimacer sous l'effet du temps. La rouille a creusé des cicatrices sur le métal, mais la grille tient bon, sentinelle inflexible du caveau familial. Un motif

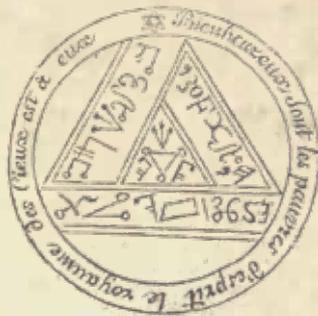
en forme d'étoile à 7 branches orne la serrure.

À travers les interstices, l'intérieur semble figé dans un silence funèbre. Des plaques funéraires poussiéreuses sont incrustées aux murs, leurs inscriptions à demi effacées. Un autel de pierre, orné d'une croix renversée par le poids des années, trône dans l'ombre.

Soudain, une lueur blafarde perce brièvement l'obscurité, provenant d'une ouverture au sol près de l'autel. Elle danse sur les pierres comme un souffle spectral avant de s'évanouir aussi vite qu'elle est apparue, laissant derrière elle une impression troublante : était-ce un simple reflet de la lune ou quelque chose d'autre, quelque chose qui veille encore en ces lieux oubliés ?

Une dalle a été repoussée sur le côté, révélant ce passage. Cette ouverture dans les dalles de pierre encadre en fait une volée de marches qui descend dans la partie basse du caveau. Au second niveau, des niches sont aménagés dans les murs et accueillent d'anciens cercueils de bois vermoulus. Au centre, un caveau de pierre est en fait l'accès aux catacombes via une échelle en fer. Le lourd couvercle est en fait posé sur un système de rail et de pivot. Sur le devant une inscription ancienne évoquant la famille des anciens propriétaires. L'un des mots gravés dans la pierre, « *arcana* » est très usé. C'est en fait le loquet qui déverrouille par un cliquetis sonore, la lourde dalle.





« *Familia de Durat, vetusta et nobilis, umbris temporum circumfusa manet. Terrae et honorem generatio post generationem custodit, dum arcana domus eorum inter saxa antiqua sussurant. In silentio noctis, nomen eorum adhuc in ventis resonat.* »

Traduction : « *La famille de Durat, ancienne et noble, demeure entourée par les ombres du temps. Terre et honneur sont préservés de génération en génération, tandis que les secrets de leur maison murmurent parmi les pierres anciennes. Dans le silence de la nuit, leur nom résonne encore dans le vent.* »

Le pigeonnier

Non loin du manoir, dissimulé entre des arbres noueux, se dresse un pigeonnier ancien, vestige d'un temps révolu. Sa structure de pierre et de brique, autrefois imposante, porte les stigmates des années : des fissures serpentent le long de ses murs, et la mousse s'accroche aux jointures comme une ombre verte et silencieuse. Son toit conique, recouvert d'ardoises ébréchées, penche légèrement, donnant à l'ensemble un air penché, presque fragile.

Les petites ouvertures percées dans la façade, jadis animées par le vol incessant des pigeons, sont aujourd'hui obstruées par des toiles d'araignées et des brindilles entassées. Une échelle de bois vermoulu, rongée par l'humidité, repose encore contre l'intérieur, menant à des niches de terre cuite où les volatiles n'ont laissé que des plumes éparses et des traces de vie oubliée.

À l'entrée, une porte de chêne massif aux ferrures rouillées tient encore debout, bien que déformée par le temps. Elle oscille parfois sous l'effet du vent, émettant un grincement sinistre qui résonne dans le silence environnant. Par moments, un bruissement s'élève du pigeonnier, un battement d'ailes furtif... mais pourtant, personne ne semble plus y habiter.

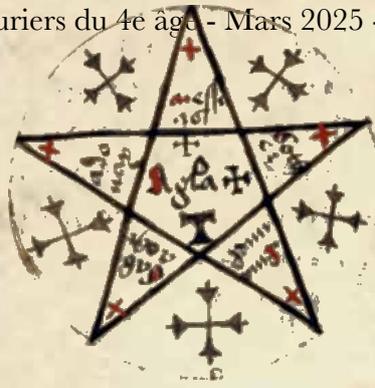
La terre recouverte d'ancienne fientes de pigeon laisse place à une partie carrée qui semble avoir été piétinée et tassée. En fait, une trappe au sol finement recouverte de poussière, permet d'accéder aux catacombes. Mais une lourde serrure clos hermétiquement cet accès. Une plaque en fer amovible, protège l'axe de la la clef avec un motif en forme d'étoile à 7 branches.

Les ruines de l'ancienne tour

Les ruines de l'ancienne tour se dressent encore, vestiges mutilés d'un passé lointain. Jadis imposante, elle n'est plus qu'un squelette de pierre rongé par le temps et les flammes. L'incendie qui l'a ravagée il y a un siècle a noirci ses murs, laissant des traces de suie incrustées dans la roche, comme les cicatrices d'un combat perdu contre les éléments. Les arbres, le lierre et les ronces noient les bas de cet édifices. Un sentier, permet d'accéder à un porche vouté, qui fut l'ancienne entrée.

Il subsiste encore un rez-de-chaussée, aux parois lézardées et envahies de lierre, où





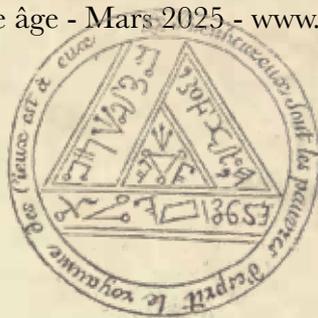
l'on devine les restes d'une arche gothique, effondrée par endroits. Quelques pans de murs médiévaux résistent aux assauts du vent, percés de meurtrières qui scrutent l'horizon comme des orbites vides. Le sol, jonché de gravats et de débris calcinés, est englouti par la mousse et les herbes folles, reprenant lentement possession du lieu.

Au crépuscule, les ombres s'étirent à travers les vestiges, et un silence pesant s'abat sur la tour ruinée. Parfois, le vent s'engouffre dans les interstices des pierres branlantes, faisant résonner un souffle plaintif, comme si les fantômes du passé murmuraient encore les secrets d'un temps révolu.

Sur le sol de la tour, un cercle gravé, rongé par le temps semble avoir servi à d'anciens rituels.

Les escaliers en colimaçons conquièrent courageusement les étages disparus et disparaît sous la frondaisons des érables qui ont vaincu l'ancienne forteresse de pierre et se sont enracinés à même les parois. À la base de ces escaliers, caché derrière la volute de pierre, une porte scelle un passage qui descend dans les entrailles de la tour. C'est un accès aux catacombes. La serrure de la porte porte un signe en forme d'étoile à 7 branches.





Jour 3, samedi 14 mars 1934 : Visite des catacombes

Note au Maître des Arcanes

Insistez pour que la visite des autres lieux du château occupe notre groupe et qu'ils pénètrent dans ses entrailles que le dernier jour.

Ils découvrent par exemple le porte-feuille d'Elias Dorian près d'une des trois portes et trappe du pigeonnier, même si ces lieux avaient déjà été visités la veille (grille de la chapelle du cimetière, cave et trappe du pigeonnier). Le porte-feuille contient 1d30 francs, une photo de Gladis identique à celle du portrait de la chambre 3 ainsi qu'un papier griffonné :

« Mon cher Elias, je sais que vous détenez un double de la clef des portes dans votre chambre, caché sous votre lit. C'est le fou à la cloche qui nous a livré cette information... Non sans quelques dents brisées et ongles arrachés. J'ose espérer que vous n'entraverez pas le dessein que vous avez entrepris et que nous comptons bien achever et mener jusqu'à son terme. Remettez nous cette clef sinon... signé M. V. pour le cercle noir. »

Sous le manoir en A sur le plan, s'étend un réseau souterrain ancien, de longs couloirs et de cryptes oubliées qui relient les ruines de l'ancienne tour, la chapelle du cimetière et le vieux pigeonnier. Ces catacombes, creusées il y a des siècles, suintent l'humidité et l'odeur rance de la pierre et de la terre.

Les passages sont étroits, soutenus par des arches voûtées rongées par le temps,

où pendent encore des restes de toiles d'araignées épaisses. Par endroits, les murs sont marqués de gravures anciennes, des symboles ésotériques à demi effacés par l'érosion. Certains couloirs s'enfoncent plus profondément, et les marches disjointes des escaliers descendent vers des cryptes où reposent des sarcophages de pierre scellés depuis des générations.

Sous la tour en ruines, en C sur le plan, une vaste salle voûtée garde les stigmates du passé : suie noire sur les murs, colonnes fendues par l'incendie, et au sol, un cercle gravé, rongé par les siècles, qui semble avoir servi à d'anciens rituels.

Sous la chapelle en B sur le plan, un caveau oublié ouvre sur un passage étroit, dissimulé derrière un autel effrité. Ce passage mène à un ossuaire, N°3 sur le plan, où des crânes sont soigneusement empilés dans des niches, témoins silencieux d'un culte ancien.

Enfin, sous le pigeonnier, une trappe, presque dissimulée, donne sur un tunnel où l'air semble plus lourd. Là, dans une petite pièce, N°1 sur le plan, des cages rouillées pendent encore, et des restes de volatiles momifiés sont éparpillés au sol, comme si quelque chose les avait piégés là, incapables de s'échapper.

Tout au long du réseau, des torches éteintes sont encore fixées aux parois, et certains couloirs sont envahis par des ruissellements d'eau souterraine. Mais parfois, dans l'obscurité absolue, un





souffle d'air glacial semble s'y engouffrer, comme si quelque chose, tapi dans ces profondeurs, attendait encore d'être réveillé.

La salle N°2 et le temple où se déroule le culte du cercle noir, celui créé pour invoqué Azoth.

Des milliers de bougies noires brûlent et dégagent une odeur assez forte.

Un lutrin est posé à la tête d'une grande dalle de pierre à l'est de la salle et qui semble servir d'autel. Le lutrin en fer forgé est ornée d'une étoile à 7 branches. Posé sur le support, un livre à l'épaisse couverture de métal similaire à celui de la bibliothèque et intitulé : « Le joueur de flute - Tome 2 » est refermé. Une serrure empêche sa consultation.

3 grands candélabres complètent la disposition du lutrin en tête, avec 2 candélabres double de chaque côté de l'autel et un troisième triple, disposé au pied de l'autel. Au total 7 grandes cierges noires sont disposés autour du monument.

La pierre noire de cet autel imposant est taillée dans un bloc d'un granit inconnu et mesure 2 mètres par 3.

Des traces d'une matière épaisse, et coagulée semble encore s'accrocher à la pierre. Quatre anneaux de fer sont scellés aux quatre coins avec des longueurs de corde est nouées à chaque.

Une dague noire à la lame effilée est posée dessus.

L'entièreté de la surface de l'autel est taillée d'une rigole qui dessine un pentacle à 7 branches puis parcourt tout son périmètre pour l'écoulement d'un liquide vers l'extérieur.

Côté ouest, une grande tenture protège une penderie avec 7 cintres : 6 sont vides et un 7e supporte une longue toge à capuche de couleur pourpre. L'étiquette du col est brodée des initiales E. D.

Des caisses vides, sont empilées dans la partie sud, similaire à celle déposée par Valmont et Ribaud.

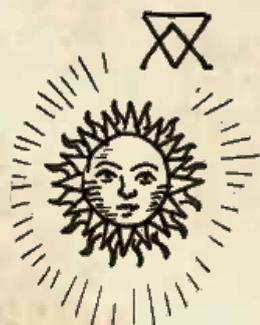
Un corps démembré et jeté au bas de l'autel a été empilé dans un recoin de la salle du temple. Ses poignées et ses pieds portent encore des liens. Dans la poche de son veston, outre sa montre à gousset en or, une lettre raconte (page 53) :

« À celui qui lira ces lignes,

Je n'avais qu'un seul désir, une seule raison de défier l'inéluctable : sauver Gladis. Son souffle s'amenuisait, et avec lui, la lumière qui illuminait mon monde. Les médecins s'étaient avoués vaincus, la science s'était montrée impuissante. Il ne restait qu'une voie... celle que l'on ne franchit qu'au prix de son âme.

J'ai cherché, fouillé parmi les manuscrits interdits, écouté les murmures de ceux qui savent et ne devraient pas savoir. J'ai gravé les sceaux, prononcé les paroles anciennes. J'ai offert ce qui





devait être offert. Mais au lieu de tendre une main secourable vers mon aimée, mon appel a éveillé d'autres oreilles. Celles de créatures qui n'auraient jamais dû entendre mon nom.

Dans l'obscurité du sanctuaire, alors que le cercle flamboyait sous les lueurs du rituel, ils sont venus. Des silhouettes tordues, drapées d'ombre, récitant en chœur une litanie gutturale qui n'appartenait à aucune langue humaine. Leurs visages n'étaient que vide, mais je sentais leur regard peser sur moi.

Et puis, parmi eux, je l'ai reconnu.

Azoth.

Dix-sept ans plus tôt, sur ce champ de bataille des Ardennes noyé dans le sang et la boue, je l'avais entrevu. Une silhouette solitaire, jouant de la flûte parmi les cadavres, tandis que mes frères d'armes semblaient dans une folie inexorable, leurs hurlements se mêlant aux notes insoutenables de son instrument maudit. Je l'avais fui. Je pensais l'avoir laissé derrière moi.

J'avais tort.

Il était là, sa flûte d'os serrée entre ses doigts longs et noueux. Il n'a pas parlé. Il a joué. Une mélodie que je ne pouvais supporter, un chant qui s'enroulait autour de mon esprit comme un serpent glacial. J'ai compris alors que je ne sauverais pas Gladis.

J'avais creusé une tombe plus grande encore.

Les serviteurs d'Azoth m'ont laissé partir, mais pas sans un prix. Quelque chose en moi a changé. Je ressens sa présence, même en plein jour. J'entends encore sa flûte dans le silence.

Je ne sais combien de temps il me reste avant qu'ils reviennent pour moi. Mais si quelqu'un trouve ce journal... fuyez.

Ne cherchez pas à défier la mort.

Ne cherchez pas à défier Azoth.

Elias Dorian »

Un sabre de cavalerie britannique et posé près du corps, dégât 1d8+1

L'Intrigue des Cultistes

Les joueurs découvrent rapidement que la disparition de Dorian n'est pas accidentelle. Une secte occulte, les Enfants d'Azoth, a infiltré la région. Ces cultistes au nombre de 7 sont dirigés par un mystérieux leader, Marius Valmont, un ancien collègue de Dorian dans les cercles occultes. Ils cherchent à utiliser le rituel inachevé de Dorian pour ouvrir un portail vers une dimension où Azoth pourrait prendre forme physique et régner sur le monde. Aujourd'hui ils ne sont plus que 6, le 7e, Elias Dorian ayant été sacrifié, son corps démembré et jeté au bas de l'autel dans un recoin de la salle du temple.

Le Confrontation Finale

Après avoir découvert le testament d'Elias, les Investigateur(trice)s entendent des pas s'approcher. 6 individus portant une toge de couleur pourpre, traînent le corps sanguinolent du fou. Très vite ils l'attachent aux anneaux de l'autel et allument les 7 grands cierges noirs.

Une odeur acre envahit la zone et soudain





une mélodie se fait entendre, d'abord lointaine puis de plus en plus présente, celui d'une flûte.

Accompagnant le son de la flûte une silhouette apparaît, floue et qui semble flotter au dessus de la dalle de l'autel et du corps du pauvre fou ligoté.

Les 5 cultistes se positionnent tout autour de l'autel et le sixième tire une clef de sa poche et ouvre le lourd grimoire. Puis ses incantations résonnent sous la voûte du temple sous-terrain. L'ombre peu à peu s'impose à la réalité.

L'arrivée d'Azoth

D'abord flou, indistinct, il prend forme lentement, déchirant le tissu du monde comme pour déchirer un voile. Son visage impassible n'a rien d'humain. Ses yeux sont deux trous d'où émergent les éclats d'un astre. Il porte une tunique sombre, constellée de motifs mouvants. Ses mains ou plutôt ses articulations, porte à son sombre visage une flûte taillée dans un os immense. Un son envoûtant s'en échappe.

À ce moment là, le psaume du cultiste grandit accompagné par le chœur de ses frères. Puis subitement, ils se taisent. Dans un silence de mort, l'entité abaisse son instrument et une voix gutturale dit :

« Je suis Azoth, le Flûtiste. »

Sa voix résonne sans qu'il ne bouge les lèvres :

« Pensée de Nyarlathotep, voix d'Azathoth, le Chaos nucléaire. »

Alors, le cultiste derrière le lutrin, se saisit du long poignard et s'approche du malheureux attaché sur l'autel. Il lève alors sa lame au dessus de sa tête et crie :
« Que le portail s'ouvre, qu'Azoth entre dans notre plan pour tenir la porte ouverte et l'ouvrir à Nyarlathotep ! »

Ces paroles sont reprises par le reste du conclave en chœur, qui brandissent des dagues effilées tirées de dessous leurs toges et les brandissent également au dessus du fou.

Si les aventuriers n'agissent pas avant le sacrifice, Azoth pose le pied sur l'autel et interprète sa litanie au son de sa flûte d'os. La folie s'emparera alors de notre monde et des Dieux Anciens entendront cette litanie. Ce sera alors le chaos sur Terre.

Note au Maître du Jeu

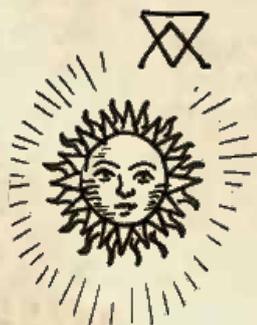
Bien entendu rien de cela ne doit arriver. Le combat entre les joueurs et les cultistes du cercle noir empêche l'achèvement de la sombre prophétie.

Les caisses en bois peuvent servir de protection et les rideaux à cacher momentanément les joueurs avant leur attaque.

Une aide précieuse

Au cours de l'affrontement ou si les Investigateur(trice)s tergiversent, le curé Just Loustain débarque, avec un fusil de chasse à double canons Superposé Browning B25 en main accompagné de Lucienne Jeanton munie d'un sabre de





cavalerie et d'une bouteille qui s'avère contenir de l'eau bénite. Ernestine de Veauce en retrait est horrifié par ce qu'elle voit.

Fusil, dégâts : 1d8, portée : 10 mètres, capacité : 2 coups.

Sabre, dégât : 1d8, arme de contact.

Si le curé défouraille de ses deux canons, la double détonation assourdissantes donne l'initiative au prochain round et provoque un nuage de poudre et de plombs sur le premier cultiste venu.

Lucienne, balance la bouteille au milieu de l'autel. Elle se brise et l'eau éclabousse la pierre sous l'entité. Un cri strident, inhumain : dégât 1d4, suivi d'une sifflement comme une aspiration d'air bruyante, happe le démon qui disparaît soudainement.

Furieux, les 5 cultistes restants attaquent le groupe.

L'un d'eux se rue vers Ernestine de Veauce. Le curé en train de recharger, a juste le temps de donner un coup de crosse pour le repousser tandis que madame Jeanton brandit son sabre pour le tenir en respect et protéger Ernestine.

Les 4 autres s'en prennent au reste du groupe.

Cultistes

Seuil de blessure 3 - Santé 4 - Athlétisme 6 - Bagarre 5 - Mêlée 4 - Arme 2

Dague, dégâts : 1d4

Conclusion

Après avoir réussi à empêcher le rituel, les joueurs doivent faire face aux conséquences de leurs actions. L'entité d'Azoth est renvoyée dans sa dimension, mais les événements du rituel laisseront des cicatrices sur la réalité elle-même. Le manoir pourrait être détruit, ou bien il pourrait rester marqué par les forces occultes qui y ont été invoquées.

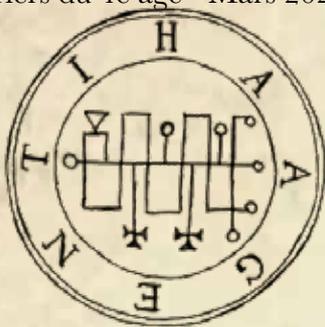
Ernestine, désormais traumatisée mais en vie, remercie les joueurs. Quant à Dorian, il reste un mystère. Était-il une victime du mal, ou un complice de forces plus sombres que tout ce que l'on peut comprendre ?

Le curé Loustain bénit le corps de Elias Dorian et Lucienne Jeanton tente de consoler Ernestine qui vient de perdre un ami. Just Loustain tire une petite fiole d'eau bénite puis sort son bréviaire :

« Nous veillerons à lui offrir une cérémonie digne et si ce regretté Elias a perdu la tête, je prierai pour lui afin que ces actes inconsidérés lui soient pardonnés... »

Le dernier acte de cette sombre journée, se situe à l'étage supérieur : une fumée épaisse commence à envahir la salle du temple obligeant les joueurs à prendre leurs jambes à leurs cous pour rejoindre une sortie... La traversée des couloirs enfumés provoque 1d4 de dégâts par tour avant l'arrivée sauf à l'air libre.





Au dehors, le château du Chezeau est en proie aux flammes, comme ce fut le cas, 100 ans plus tôt, jour pour jour... Un Investigateur(trice)s aura juste le temps d'apercevoir un véhicule sur la route, celui de Maximilian Viessmann au loin.

Ernestine aura ces quelques mots :

« À quelque chose malheur est bon. Le château s'est semble-t-il souvenu et le feu devait inévitablement purifier cette demeure, qui recelait de trop de secrets occultes. Qui que ce soit qui l'a provoqué, je l'en remercie. »

Détails à ajuster selon les préférences du groupe

• Éléments surnaturels : Les joueurs peuvent être confrontés à des hallucinations ou des phénomènes étranges (esprits, voix chuchotantes, objets mouvants).

• Antagonistes secondaires : Un cultiste pourrait être un allié au départ, mais se révéler être un traître.

• Personnages mystérieux : Un ancien serviteur du manoir, un archiviste fou, ou un voisin excentrique pourraient offrir des indices, mais aussi semer la confusion.

L'enquête à travers ce manoir s'accompagnera d'horreurs psychologiques, de choix difficiles et de moments de tension intense, le tout dans une atmosphère à la fois oppressante et fascinante.



LA PETITE-MARCHE (Allier) — La Mairie



À celui qui lira ces lignes,

Je n'avais qu'un seul désir, une seule raison de défier l'inéluctable : sauver Gladis. Mon souffle s'amenuisait, et avec lui, la lumière qui illuminait mon monde. Les médecins s'étaient avoués vaincus, la science s'était montrée impuissante. Il ne restait qu'une voie... celle que l'on ne franchit qu'au prix de son âme.

J'ai cherché, fouillé parmi les manuscrits interdits, écouté les murmures de ceux qui savent et ne devraient pas savoir. J'ai gravé les sceaux, prononcé les paroles anciennes. J'ai offert ce qui devait être offert. Mais au lieu de tendre une main secourable vers mon aimée, mon appel a éveillé d'autres oreilles. Celles de créatures qui n'auraient jamais dû entendre mon nom.

Dans l'obscurité du sanctuaire, alors que le cercle flamboyait sous les lieux du rituel, ils sont venus. Des silhouettes tardives, drapées d'ombre, récitant en chœur une litanie gutturale qui n'appartenait à aucune langue humaine. Leurs visages n'étaient que vides, mais je sentais leur regard peser sur moi.

Et puis, parmi eux, je l'ai reconnu.

Asgoth.

Dix-sept ans plus tôt, sur ce champ de bataille des Ardennes noyé dans le sang et la boue, je l'avais entrevu. Une silhouette solitaire, jouant de la flûte parmi les cadavres, tandis que mes frères d'armes semblaient dans une folie inexorable, leurs hurlements se mêlant aux notes insoutenables de son instrument maudit. Je l'avais fui. Je pensais l'avoir laissé derrière moi.

J'avais tort.

Il était là, sa flûte d'os serrée entre ses doigts longs et noueux. Il n'a pas parlé. Il a joué. Une mélodie que je ne pouvais supporter, un chant qui s'enroulait autour de mon esprit comme un serpent glacial. J'ai compris alors que je ne sauverais pas Gladis.

J'avais creusé une tombe plus grande encore.

Les serviteurs d'Asgoth m'ont laissé partir, mais pas sans un prix. Quelque chose en moi a changé. Je ressens sa présence, même en plein jour. J'entends encore sa flûte dans le silence.

Je ne sais combien de temps il me reste avant qu'il revienne pour moi. Mais si quelqu'un trouve ce journal... fuyez.

Né cherchez pas à défier la mort.
Né cherchez pas à défier Asgoth.

Elias Dorian





For the story



