

Au delà des TÉNÉBRES

La demeure

Elle se trouve au 24 rue de Dunwich au bord du Miskatonik. C'est une maison de style victorien. Très grande, les murs délavés, elle est entourée d'un grand bois. Elle n'a pas très bonne réputation et certains racontent qu'il s'y passe des choses étranges. Simple superstition ou avertissement ? Seuls les investigateurs le découvriront en se rendant sur les lieux. Un mur de pierre très haut et de lourdes grilles en fer forgé clôturent la maison. Ce portail gigantesque suivi d'une allée bordée de grands cèdres, mène à la demeure. À peine arrivé sur le perron, un détail architectural frappe le regard : la façade est ornée d'un vitrail, sale et usé aux motifs illisibles. Cette grande mesure s'élève sur quatre étages et deux grandes tours symétriques accolées au bâtiment, renforce l'aspect féodal des lieux. N'oubliez pas une chose il s'agit de quatre nuits. Glissez aux oreilles de vos joueurs, par de subtils indices, qu'ils peuvent retourner en ville la journée. Sinon il se peut que l'ennui s'installe et que vous soyez obligé d'entretenir un suspense, même en pleine journée...

Description de la maison

Rez-de-chaussée

1 - Le hall : très vaste, vu la disposition des meubles. Il devait servir aux réceptions mondaines. Tout y est somptueux. L'escalier en chêne massif est imposant ; il mène au premier étage.

2 - Petit fumoir

Les hommes devaient se retirer dans cette endroit pour parler politique et autre chose qui, à l'époque leur était réservé. Plusieurs fauteuils en cuir confortable et une banquette recouverte de velours rouge près duquel est posé un narguilé posé sur un guéridon.

3 - Penderie

Elle devait servir à déposer les manteaux des invités. Il y a plusieurs armoires vides munies de cintres.

4 & 5 - Entrées des tours

Des escaliers à vis de part et d'autre des deux tours, mènent à l'étage supérieur.

1er étage

6 & 7 - Les deux tours

Au mur se trouvent d'étranges symboles. Si l'un des investigateurs possède des connaissances en théologie il s'apercevra que ceux-ci sont liés aux rituels occultes utilisés principalement dans les îles du Pacifique Sud. L'escalier continue jusqu'au second étage.

8 - Bureau de Hodges

Lieu de travail du vieil homme, les investigateurs y découvriront des photos de leurs parents. Des étagères remplies de livres sont adossées aux murs. L'usure et l'utilisation quotidienne a rendus les noms de certains ouvrages illisibles. Les textes de certains ouvrages sont calligraphiés et écrits dans des langues anciennes. Un personnage même érudit aura beaucoup de mal à les traduire.

Sur le bureau, se trouvent trois feuillets. L'un d'eux porte le terrible titre de "Traduction du Necronomicon". Certaines phrases sont incompréhensibles, telles que : "Ph'nglui mglu'nafh Cthulhu R'lyeh wgah-nagl fhtagn" ou encore "Ia ! Ia ! Hastur, Hastur, of'ayak' vulgtmm, vugtlagn, vullgtmm, Ai ! Ai ! Hastur". Une annotation attire le lecteur : "Il n'y a pas de mort qui puissent éternellement mentir, et dans d'étranges éternité même la mort peut mourir". Si les investigateurs lisent à haute voix ces lignes, un étrange silence pesant et terrible s'instaure dans la maison. Au dehors, plus aucun bruit : la faune de la petite forêt au dehors, pourtant bruyante, se tait. Puis, un vent frais soufflera dans la pièce ; le lustre de cristal de la salle principal de l'étage s'en fera l'écho. Ce brusque changement d'ambiance s'estomperont aussi vite qu'il seront venu. À côté du bureau, une petite table sur laquelle est posée un carton. Dessus, une enveloppe portant le nom des personnages. À l'intérieur on peut lire un petit mot de Hodges : "Le contenu de ce carton est pour vous. C'est de l'hydromel qui a pour particularité d'aider à dormir. Je vous le conseille **FORTEMENT**, car la maison est ancienne, et les bruits inquiétants que vous avez peut-être déjà perçu, vous empêcheront de dormir. 5 gouttes sont suffisantes. Signé Hodges." Le contenu des fioles est prévu pour les quatre nuits qu'ils passeront sur place.

