

La maison Corbitt

Ce document est l'adaptation ce très classique scénario de l'Appel de Cthulhu, la maison hantée. Ce scénario est présent dans de nombreuses éditions. Il a été écrit par Sandy Petersen à l'origine et il a été maintes fois amélioré.

Certaines parties de ce scénario, comme les pistes ont été reprises pour mieux correspondre à la date tardive des évènements, 1926 au lieu de 1920 à l'origine.

Introduction

Les investigateurs sont conviés à dîner par un riche industriel, Harvey Boarhausen. Cet homme est un personnage plutôt influent à Boston, MA. Ils ont eu l'occasion de le rencontrer par le passé. Malgré la surprise, ils ont tous répondu favorablement et ils se rendent donc à la propriété Boarhausen au nord-est de Boston en ce lundi 12 avril 1926.



Après le repas, Harvey Boarhausen les invite à passer au salon et leur offre des digestifs et des cigares ou des cigarettes. Une fois tout le monde installé dans des confortables fauteuils rembourrés en cuir, Harvey allume un havane qu'il met en bouche goulument. L'industriel prend ensuite la parole.



« Merci d'avoir répondu à mon invitation, mes amis. A vrai dire, j'ai un service à vous demander et je pense qu'en réunissant vos talents vous pourrez m'apporter une solution intéressante à un problème.

Depuis quelques années, j'ai l'habitude d'acheter de vieilles propriétés disposant d'un peu de terrain dans le vieux de Boston. La plupart de ces bâtisses datent du XIXe siècle et elles manquent de confort moderne. J'ai monté une affaire avec un promoteur immobilier. Je détruis la maison et lui construit à la place un immeuble moderne. Immeuble dont je suis propriétaire et dont je peux ensuite louer les appartements bien plus facilement et bien plus cher cela va sans dire.

Toujours est-il que j'avais acheté une de ces propriétés près de North Margin street, il y a deux ans. Une sacré bonne affaire que c'était. Le propriétaire souhaitait s'en débarrasser et il me l'a vendue pour une bouchée de pain. Je n'ai pas trop cherché à comprendre sur l'instant. Et puis il y a deux semaines, mon associé a envoyé une équipe pour démolir la maison. Mais les ouvriers se sont plaints de mauvaises odeurs en arrivant sur place. Cela a mis une mauvaise ambiance sur le chantier si bien que des types se sont bagarrés et l'un d'entre eux a blessé deux de ces collègues avec un pied de biche avant d'être maîtrisé. Je crois que le pauvre gars a fini à l'asile.

En tout cas, les travaux sont arrêtés et les ouvriers ne veulent plus se rendre sur le terrain tant que l'origine de ces perturbations n'a pas été élucidée. J'ai demandé au contremaître, Mike Reynolds de mettre l'équipe sur un autre chantier d'ici que problème ait été résolu. »

Harvey Boarhausen avale son verre de cognac et regarde les investigateurs à tour de rôle avant de poursuivre : « Alors vous en êtes ? Bien entendu, je saurais me montrer généreux en cas de succès. Je vous donne \$25 par jour et par personne et il y aura une prime de \$200 pour chacun de vous quand je pourrais renvoyer les ouvriers sur le chantier. Les faux frais sont pour moi pour peu que vous ne passiez pas vos journées au théâtre ou au cinéma, ahaha ! Voici une avance de \$50 pour vous donner envie de commencer. ». Boarhausen pose ensuite une liasse de billets sur le guéridon devant ses invités. Il sort un trousseau de clés de la poche de son veston et la pose sur les billets verts.

Si les investigateurs tentent d'en savoir plus, Harvey se bornera à leur donner le nom de l'ancien propriétaire, Gordon Hudson et où trouver le contremaître Mike Reynolds.

Les pistes

Gordon Hudson, rentier

M. Hudson possède une agence de location dans le centre-ville de Boston. C'est un homme d'une soixantaine d'années, plutôt mince et un peu rabougri.

Il recevra les investigateurs sans problème s'ils se présentent comme des clients potentiels. S'ils parlent d'enquête, Gordon Hudson se montrera plus réticent (par lâcheté).



- **Baratin / Persuasion (niv. Profession.)**
Si les investigateurs le presse un peu, Gordon Hudson crachera son histoire : il a acheté cette maison après la fin de la première guerre mondiale et il y a logé des immigrants italiens, les Di Vecchio. La famille Di Vecchio s'est installée dans la maison en mars 1919. L'année suivante, le père, qui avait été victime d'un accident grave, est subitement devenu fou furieux, ce qui lui a valu d'être interné. Peu de temps après, ce fut au tour de la mère de perdre la raison. Comme son époux, elle ne cessait de bafouiller des phrases sans suite, parlant d'un spectre aux yeux jaunes et d'évènements inexplicables qui se seraient produits dans la maison. Apparemment, elle éprouvait les plus grandes réticences à pénétrer dans une des chambres du premier étage. Gordon Hudson, le propriétaire avait entendu parler de la mauvaise réputation de la maison avant de l'acquérir, mais il n'en a pas tenu compte en raison du montant des loyers qu'il pensait pouvoir en retirer. Il ne sait pas ce qu'il est advenu de la famille Di Vecchio par la suite. Dans les années qui suivirent, il a tenté à plusieurs reprises de louer la bâtisse mais sans succès. C'est la raison pour laquelle, il l'a finalement cédée à ce cher Harvey Boarhausen.

Mike Reynolds, contremaitre

C'est un homme d'une quarantaine d'années, bien bâti et au teint halé par les nombreuses années passées à l'extérieur sur des chantiers. Il est un peu rugueux au premier abord, demandant beaucoup à ses ouvriers mais il sait reconnaître les bons éléments et il en prend soin.



Si les investigateurs lui demande ce qui s'est passé, il dira juste qu'un des ouvriers, un irlandais, Paddy O'Connell, a eu un coup de sang et une bagarre a éclaté avec deux ouvriers. « J'avais dit à trois de mes gars de faire un tour dans la maison et voir s'il y avait des meubles qui auraient pu les intéresser. Il faut me croire, ces types là bossent dur mais le salaire est maigre donc quand ils peuvent récupérer des trucs à l'œil, je les laisse le faire. J'imagine qu'ils ont du se disputer pour un meuble ou autre chose de ce genre. Cette tête de pioche d'irlandais les a bien rossés pour sur. Il a fallu trois autres de mes gars pour le maîtriser. » Leur confie-t-il. « Après cet évènement, j'ai préféré prévenir M. Boarhausen et enlever les gars du chantier. Ils menaçaient tous de partir. » Avoue-t-il ensuite.

Si les investigateurs lui demande où se trouve Paddy O'Connell, Reynolds leur indiquera qu'il a été transporté à l'Asile de Springhaven à Belmont au nord ouest de Boston. Le contremaitre est passé le voir la semaine dernière et il n'est pas encore remis et il dort beaucoup.

- **Baratin / Persuasion (niv. amateur)**
Si les investigateurs insistent auprès de lui il se confiera un peu plus : « Quand je suis entré dans cette bicoque pour la première fois, j'ai eu une drôle de sensation. Bien sur cela sentait le renfermé mais il y avait autre chose, comme une odeur bizarre. Et puis en arrivant à l'étage, c'est vraiment nauséabond, comme s'il y avait une bestiole crevée quelque part. Vu les traces sur le sol, il devait y avoir des souris ou des rats donc ça

La maison Corbitt

m'étonnerait pas qu'il y ait quelques uns de leurs cadavres dans la maison. »

Asile de Springhaven

Une fois à l'asile, les investigateurs doivent se rendre à l'accueil et devront faire preuve d'imagination pour obtenir un droit de visite avec Paddy O'Connell.



- **Crédit / Prestance (niv. Expert)**

L'infirmière derrière son comptoir est plutôt mignonne et un investigateur réussit à attirer son attention et ainsi obtenir le précieux sésame.

Une fois le numéro de la chambre du patient obtenu, les investigateurs pourront s'y rendre. Au moment de rentrer, un médecin les interpellera et leur demandera ce qu'ils font là.

- **Baratin / Persuasion (niv. Profession.)**

Si les investigateurs fournissent une réponse crédible, le patricien, le Dr Cameron leur indiquera qu'il ne se fait pas beaucoup d'illusion pour son patient :

« Ce foutu irlandais a du boire de l'alcool frelaté. Son cerveau est complètement cuit. Nous l'avons placé sous sédatifs car quand il se réveille, il pousse des hurlements et crie à n'en plus finir que l'homme aux yeux jaunes le regarde encore. »

Le docteur pourra les prévenir si l'état du patient s'améliorait dans le futur si des investigateurs lui laisse une carte de visite ou une adresse.

Archives du Boston Globe

Un jet d'Intuition réussi amène l'un des investigateurs à penser aux archives du Boston Globe, un quotidien de bonne réputation dont l'immeuble est situé sur Washington street. Les archives sont appelées *la morgue* dans le jargon journalistique.



Pour accéder à la morgue, les investigateurs doivent convaincre l'un des rédacteurs en chef influents, Arty Wilmot de les autoriser à y accéder. Ce dernier est assez autoritaire et exige de connaître la raison de cette demande mais c'est aussi un journaliste expérimenté qui flaire les bons coups et les scoops. S'il détecte qu'il y a du potentiel, il tente d'en s'avoir plus ce qui peut mettre le ou les investigateurs dans l'embarras.



- **Baratin (niv. Profession.)**
Les investigateurs parviennent à obtenir l'autorisation ou si l'un des investigateurs est un journaliste,
- **Persuasion (niv. Expert)**
Les investigateurs parviennent à obtenir l'autorisation en insistant fortement auprès du rédacteur en chef.

C'est une jeune secrétaire, Ruth Blake, qui les conduira aux sous-sols où se trouve la morgue.

Elle leur expliquera en chemin que les coupures de presse et les articles sont classés par rues. Les articles concernant l'affaire Di Vecchio sont brefs et peu détaillés. Le Boston Globe s'est contenté de rapporter les faits tels que les investigateurs les connaissent déjà.



La maison Corbitt

• **Bibliothèque (niv. Expert)**

Chaque tentative demande une heure de recherche à une personne. Une réussite permet d'avoir accès à l'une des informations suivantes après des recherches :

- ⇒ Un article datant de l'été 1919, qui n'a jamais fait l'objet d'une publication. Il relate, qu'en 1880, une famille d'immigrants français, s'était installée dans la maison et elle avait été victime d'incidents violents qui avaient entraîné la mort des parents et laissé leurs trois enfants estropiés. La demeure était ensuite restée longtemps inoccupée.
- ⇒ Au printemps 1909, une autre famille y a emménagé et ses membres sont tombés rapidement malades.
- ⇒ Durant l'été 1914, le fils aîné a été pris d'un accès de folie qui l'a poussé à se suicider avec un couteau de cuisine. Effondrés, ses parents ont alors décidé de déménager.
- ⇒ En 1917, une troisième famille a loué la vieille demeure... pour la quitter presque immédiatement après avoir tous contracté une maladie bizarre.

Une fois leurs recherches terminées, Ruth Blake viendra les raccompagner à la sortie.

• **Crédit (niv. Expert)**

Si un investigateur s'attire les bonnes grâces de Ruth, la jeune secrétaire lui révèle que les fichiers du Globe ont été détruits lors d'un incendie en 1872. Peut-être que cette maison avait déjà fait parler d'elle avant cette date.

Bibliothèque Athenaeum

La bibliothèque Athenaeum est située dans Beacon street et possède un fond important de documents historiques anciens.



Des recherches approfondies permettent d'apprendre quelques détails intéressants.

• **Bibliothèque (niv. Expert)**

Chaque tentative demande une demi-journée de recherche à une personne. Une réussite permet d'avoir accès à l'un des renseignements présentés ci-après :

- ⇒ La maison a été bâtie en 1835 sur des terrains nouvellement constructibles par un riche marchand qui est aussitôt tombé malade et l'a vendue à un certain Walter Corbitt.
- ⇒ En 1852, le dénommé Walter Corbitt fut poursuivi en justice par ses voisins qui voulaient le contraindre à déménager " en conséquence de ses habitudes détestables (sic) et de son comportement douteux ".
- ⇒ Évidemment, Corbitt a gagné le procès, puisque son avis de décès précise qu'il habitait toujours au même endroit le jour de sa mort, en 1866. Il est également indiqué qu'un nouveau procès a été intenté pour l'empêcher d'être enseveli dans le sous-sol de sa demeure, comme le voulait son testament.
- ⇒ La maison est bien présente sur les vieux plans d'occupations des sols de 1880.

Il n'est nulle part fait mention des résultats de cette seconde procédure judiciaire.

Hôtel de ville de Boston

L'hôtel de ville regorge d'informations pour peu que les investigateurs sachent ce qu'ils cherchent.



La maison Corbitt

- **Bibliothèque (niv. Profession.)**
Les investigateurs découvrent dans les registres d'état civil que l'exécuteur testamentaire de Walter Corbitt était un certain révérend Michael Thomas, pasteur de la Chapelle de la contemplation de Notre Seigneur Délivreur de Secrets.
- **Intuition (niv. Amateur)**
Les investigateurs pensent à consulter le Registre des Cultes (qui se trouve également à l'Hôtel de Ville) celui-ci indique que cette église a été fermée en 1912.
- **Intuition / Droit (niv. Profession.)**
Les investigateurs pensent à consulter les archives judiciaires et découvrent des références à des actions entreprises en 1912 à l'encontre de la Chapelle de la Contemplation, mais les dossiers eux-mêmes sont introuvables.
- **Crédit / Droit (niv. Profession.)**
Les investigateurs interrogent le fonctionnaire en charge des archives et ce dernier leur apprend que les crimes les plus graves sont en principe confiés aux tribunaux du Comté ou de l'État ou à une cour fédérale. Les fichiers des arrestations et saisies sont regroupés au Poste de Police Central.

Central de Police

Cet imposant bâtiment de briques est situé à une extrémité de Pemberton Square.



- **Crédit / Droit / Baratin (niv. Profession.)**
Les investigateurs obtiennent un accès aux dossiers concernant la Chapelle de la Contemplation.
Une descente de police fut organisée secrètement en 1912, après que plusieurs personnes eurent déclaré sous serment que la secte était responsable de la disparition de

plusieurs enfants du voisinage. Trois policiers et sept fanatiques furent tués au cours de la fusillade et de l'incendie qui éclatèrent lors du raid. Les rapports d'autopsie joints sont étrangement laconiques et peu détaillés, comme si le médecin légiste n'avait pas procédé aux examens d'usage. Des cinquante-quatre fidèles arrêtés, huit seulement furent incarcérés. Les rapports laissent à penser que d'importantes personnalités étaient liées à la secte, ce qui expliquerait qu'il n'a jamais été fait mention de cette affaire – la plus importante des annales criminelles de la ville – dans la presse.

Le pasteur Michael Thomas fut néanmoins appréhendé et condamné à 40 ans de prisons pour cinq inculpations de meurtre au second degré. Il s'est évadé en 1917 et semble avoir quitté aussitôt l'État.

Chapelle de la Contemplation

Les abords

L'accès à la chapelle se fait par Salem Street qui n'est qu'à quelques pâtés de maisons de la demeure de Walter Corbitt. La plupart des gens qui vivaient dans le coin avant la Première Guerre Mondiale sont morts ou ont déménagé. Des immeubles de bureaux et des magasins ont remplacé les anciennes bâtisses en bois. Ce qui reste de cet édifice se trouve dans une arrière cour désaffectée entre les immeubles. Une ruelle insalubre, et envahie par des débris en tout genre permet d'y accéder. Seule une plaque de marbre abîmée et en partie effacée permet de localiser la porte d'entrée. Celle-ci est bloquée par de grosses planches de bois clouées aux parois.



La chapelle

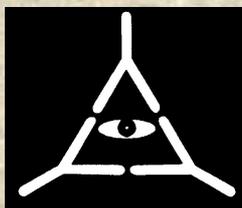
Une fois les planches retirées, les investigateurs peuvent pénétrer dans le bâtiment très

La maison Corbitt

endommagé. Une fois à l'intérieur, ils sentent des élancements dans leur front, un peu comme s'ils avaient brusquement la migraine. Cette sensation persiste aussi longtemps qu'ils restent dans les parages de la Chapelle, ce qui les incitera certainement à se dépêcher. Quand ils s'en vont, les douleurs cessent aussitôt.

- **Vigilance** (niv. amateur)

Les investigateurs remarquent au dessus de la porte, un étrange symbole qui semble avoir été peint sur les briques. Il est constitué de trois Y formant une sorte de triangle. Au centre du triangle un œil ouvert semble les fixer.



En déambulant dans ce qu'il reste du bâtiment dont une partie du toit est éventré, les investigateurs voient surtout des restes de bancs vermoulus et une sorte d'autel.

- **Trouvé objet caché** (niv. Profession.)

Les investigateurs distinguent une sorte de trappe sous l'autel. Celle-ci permet d'accéder à une cave située à l'arrière du bâtiment. Un vieil escalier en mauvais état permet d'atteindre la pièce.

La cave secrète

Cette pièce contient des classeurs métalliques mangés par la rouille. A l'intérieur se trouvent des dossiers moisiss renfermant les archives de la congrégation.

- **Bibliothèque** (niv. Profession.)

Les investigateurs découvrent un passage fort intéressant :

⇒ Walter Corbitt a été inhumé dans la cave de sa demeure " conformément à ses vœux et à ceux de Celui Qui Attend Dans l'Ombre ".

Enchaîné à un lutrin vermoulu, il y a aussi un énorme volume en cuir relié, manuscrit en latin, mais si pourri et mangé par les vers que rien ne peut en être tiré si ce n'est quelques phrases ou mots occasionnels. Seul le titre est lisible, *Fragments de Celaeno*.

La maison Corbitt

Les abords

Une fois arrivés dans North Margin Street, les investigateurs ont l'impression d'être plongé dans le passé. En effet, les maisons du voisinage semblent pour la plupart dater d'une autre époque. Les bâtiments ne sont pas en très bon état et la plupart d'entre eux manque d'un entretien régulier.



Après avoir emprunté une ruelle, les investigateurs arrivent devant un portail fermé par une lourde grille à deux battants. La vieille bâtisse est adossée à un mur de pierres rehaussé de plusieurs rangées de briques le séparant d'autres constructions. Autour de la maison, s'étend ce qui autrefois était probablement un beau petit jardin arboré.

- **Architecture** (niv. Profession.)

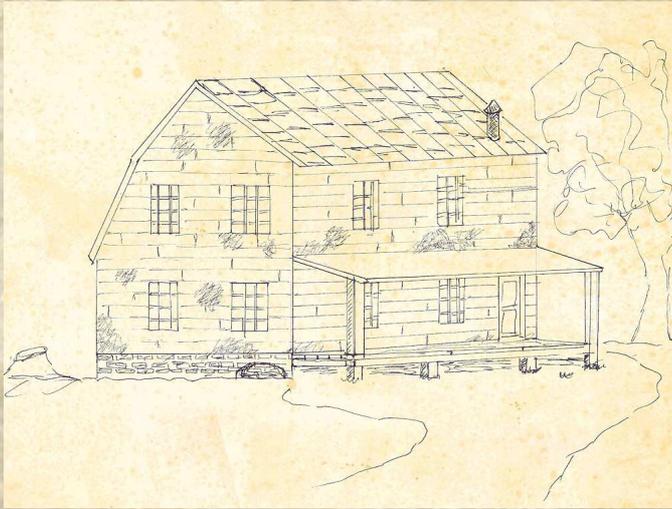
L'investigateur constate que la maison date au moins du début du XIXe siècle.

Le jardin

Le portail permettant d'accéder dans la propriété est fermé avec une lourde chaîne munie d'un gros cadenas et la petite allée de terre battue porte les stigmates des lourds camions des ouvriers. Ces derniers avaient commencé à débroussailler, coupant les arbustes et taillant les arbres avant de les abattre. Un gros tas de branchages se trouve dans un coin du jardin.

La maison possède un étage qui s'élève au dessus d'un large porche abritant la porte d'entrée. La peinture blanche qui recouvrait les murs de la maison est très écaillée et le bois apparaît à de nombreux endroits. Le toit est fait de bardeaux et semble avoir résisté aux outrages du temps.

La maison Corbitt



Il y a trois marches qui mènent au porche où se situe la porte d'entrée à l'extrémité du bâtiment. En ce promenant sous le porche, il est possible de se rendre compte que toutes les fenêtres ont été clouées pour empêcher leur ouverture. Cela a été fait il y a longtemps, les têtes de clou sont rouillées.

- **Bricolage (niv. Profession.)**
L'investigateur parvient à retirer les clous à l'aide d'une tenaille trouvée dans la caisse à outils d'un véhicule ou d'un canif et beaucoup de patience.

Rez-de-chaussée



1 : Débarras

C'est un débarras encombré de caisses et de rebuts, tels que des bouilloires rouillées, une vieille bicyclette, un vieil abat-jour, etc. Sur le côté droit, au fond de la pièce, il y a une malle fermée par un antique cadenas un peu rouillé.

- **Serrurerie / Bricolage (niv. Amateur)**
Si un investigateur ouvre la malle, il trouve à l'intérieur trois vieux livres. C'est le journal intime d'un certain W. Corbitt, un ancien occupant de la maison, comme l'atteste l'adresse notée sur la page de garde du premier volume.
Ce journal est rédigé dans un anglais châtié, bien qu'assez déconcertant par endroits. La lecture des trois tomes prendra en tout deux jours et fera gagner 4% en Mythe de Cthulhu, tout en coûtant 1D4 points de Santé Mentale. Ils décrivent les diverses expériences occultes auxquelles s'est livré ce Walter Corbitt, ainsi que quelques pratiques magiques. Ce document décrit clairement la technique pour invoquer et contrôler celui qui ouvre tous les chemins. Il s'agit d'un vagabond dimensionnel. Il faudra 2D6 semaines pour apprendre ce rituel, ce qui sera certainement trop long pour que celui-ci soit d'une quelconque utilité dans la présente aventure.

2 : Débarras

C'est un second débarras, rempli essentiellement de meubles cassés, de cagettes et de vieux morceaux de caisses qui étaient sans doute destinés à être débités afin de servir de bois de chauffage.

- **Vigilance (niv. Amateur)**
L'investigateur remarque ce qui ressemble à un tableau électrique sur le mur à droite en entrant.
- **Bricolage / Électricité (niv. Amateur)**
L'investigateur remarque que certains des fusibles du tableau semblent avoir grillé probablement à cause d'une forte surtension.
- **Électricité (niv. Profession.)**
L'investigateur est capable de remplacer les fusibles usagés et ainsi de rétablir le courant dans toutes les pièces de la maison.

3 : Vestibule

C'est un vestibule avec de vieux pardessus, des godillots couverts de moisissures, de couvre-chefs poussiéreux et des parapluies cassés ou troués. Sur le sol, il y a ce qui a été un tapis.

- **Vigilance (niv. Profession.)**
L'investigateur remarque des tâches brunes maculant le tapis à plusieurs endroits.

La maison Corbitt

- **Biologie** (niv. Amateur)
L'investigateur reconnaît l'origine des tâches au premier coup d'œil, du sang séché.

4 : Salon

Il contient du mobilier conventionnel : un poste de radio, un sofa, des chaises rembourrées et des étagères couvertes de bibelots.

- **Perspicacité** (niv. Amateur)
L'investigateur note une profusion inhabituelle de croix, portraits de la Vierge et autres objets pieux.

5 : Salle à manger

La salle à manger, qui contient une longue table en acajou, un placard encastré et sept chaises. Des couverts poussiéreux sont placés autour d'une soupière contenant les résidus d'une substance à l'odeur désagréable.

6 : Cuisine

C'est une cuisine tout à fait classique, qui contient une glacière, une cuisinière à bois et un petit garde-manger. Peu d'aliments sont encore consommables : viande et soupe en boîtes, riz, paquets de pâtes et quelques bouteilles de vin. Diverses denrées ont apparemment été dévorées par les rats, si on en juge par les traces visibles par terre.

Accès à l'étage

Un escalier de bois montant à l'étage se trouve derrière le vestibule (3).

Accès au sous-sol

Un escalier de bois descendant au sous-sol se trouve au bout du long couloir traversant la maison en face du salon (4). L'accès à l'escalier est fermé par une porte. Celle-ci est équipée de trois loquets qui ne peuvent être manipulés que depuis le rez-de-chaussée.

Étage



1 : Chambre parentale

Une chambre ordinaire, qui devait être occupée par les parents. Elle contient un lit double et une bibliothèque, ainsi que plusieurs croix. Un rosaire et un bréviaire sont posés sur une table de nuit, à côté du lit.

2 : Chambre des enfants

La chambre des enfants : un petit lit, un berceau ainsi que des jouets, une commode et des images, des couvertures d'illustrés représentant des avions et des cow-boys.

- **Trouvé objet caché** (niv. Amateur.)

L'investigateur remarque alors sous le matelas du lit d'enfant une feuille de papier qui dépasse. Il s'agit d'un dessin d'enfant réalisé avec des crayons de couleurs. Elle représente une sorte de bonhomme sombre au visage hideux avec des yeux jaunes. Toute personne regardant ce dessin doit réussir un test de SAN ou perdre 1D3 points de Santé Mentale. Comment se fait-il qu'un enfant aussi innocent a pu dessiner quelque chose d'aussi horrible ? Est-ce une représentation de son père ?

3 : Chambre inoccupée

Cette pièce contient un cadre de lit et un sommier à ressorts, ainsi qu'une armoire vide. Bien qu'elle n'ait pas été occupée, cette pièce ressemble tout à fait aux deux autres.

C'était jadis la chambre du vieux Corbitt. Il y a passé tellement de temps que son aura psychique imprègne encore cet endroit et qu'il peut y déclencher certaines manifestations. Quand cela se produit, une odeur nauséabonde se répand dans cette pièce : un signe caractéristique du Mythe.

L'esprit de Walter Corbitt peut :

- faire retentir un martèlement sourd perceptible dans toute la maison.
- faire apparaître du sang (fourni par les rats) sur le sol, le plafond ou les murs.
- produire des bruits de grattements sur la porte ou la fenêtre.
- propulser le lit suffisamment vite pour que ce dernier bouscule violemment toute personne qui se trouve dans la chambre, et le cas échéant le projeter à travers la fenêtre.

La maison Corbitt

Au départ, Walter Corbitt restera discret. Mais si les investigateurs paraissent déterminés à percer les secrets de sa demeure, il tentera de les convaincre que cette pièce est au centre de toutes les manifestations surnaturelles en produisant des martèlements et en faisant apparaître des mares de sang.

Si un personnage reste sceptique, il l'attirera dans la chambre afin de le tuer. Il détournera d'abord son attention par des grattements à la fenêtre, puis il se servira du lit afin de le projeter au travers de la vitre.

Les coupures dues au verre cassé et la chute feront perdre 2D6 Points de Vie à l'imprudent. Un jet de Dextérité réussi permet d'éviter le lit si l'investigateur est suffisamment vigilant.

4 : Salle de bain

Dans cette pièce carrelée se trouvent un lavabo, une baignoire et des toilettes avec chasse d'eau suspendue. Des serviettes en lambeaux et divers objets indiquent que cette salle de bains était utilisée. Une mare d'eau brunâtre alimentée par un robinet qui fuit, goutte après goutte, stagne au fond de la baignoire.

Accès au rez-de-chaussée

Un escalier de bois descendant à l'étage se trouve à côté de la salle de bain (4).

Accès au grenier

Une trappe est visible dans le plafond sur le palier près de l'escalier descendant à l'étage. Il faut grimper sur une chaise ou sur les épaules de quelqu'un pour y accéder.

Grenier

Le grenier est situé sous les combles. Il est couvert de poussière et de toiles d'araignées. Sous la poutre maîtresse, il y a tout juste un mètre vingt de hauteur aussi, il faut avancer accroupi ou à quatre pattes.

Sous-sol



1 : Cave

La porte donne accès à un escalier branlant qui descend jusqu'à un grand débarras. Les marches sont en très mauvais état et Corbitt a coupé l'électricité en faisant sauter les plombs qui se trouvent dans la cuisine.

Chaque investigateur qui vient ici devra réussir un jet sous 7 fois sa DEX pour ne pas tomber dans l'escalier et perdre 1D6 points de vie.

Pleins d'objets sont éparpillés dans cette pièce : outils, bouts de tuyaux, morceaux de poutres, clous, vis, etc. Les murs latéraux sont en briques, alors que celui du fond (3) est en bois, tout comme les parois du réduit aménagé sous l'escalier (2).

- **Trouvé objet caché (niv. Profession.)**

L'investigateur fouille et il découvrira un vieux couteau ouvragé dont la lame est recouverte d'une épaisse couche de rouille. Une dague magique



- **Biologie (niv. Profession.)**

L'investigateur reconnaît l'origine des tâches de rouille sur la lame : c'est du sang séché.

Note pour le Gardien

La dague magique de Corbitt

Ce sang séché est celui des victimes qui ont été tuées avec cette arme. Corbitt est capable de la faire flotter dans les airs et de s'en servir pour poignarder quelqu'un, au prix d'1 Point de Magie par tentative (une attaque par round).

Ses chances de toucher sont alors égales en pourcentage à 5 fois les Points de Magie dont il dispose au moment de l'attaque. Comme le couteau est propulsé par magie, il convient de ne pas ajouter le bonus aux dommages de Corbitt quand il touche.

Le personnage visé peut essayer de parer au moyen d'un couvercle de poubelle (chance de base : 30%), aucun autre objet ne pouvant faire l'affaire dans cette pièce.

Tous les spectateurs du combat doivent faire un test de Santé Mentale : Ils perdent

La maison Corbitt

1 / 1D4 points de Santé Mentale.

L'investigateur peut aussi tenter d'attraper le couteau au vol (il doit pour cela réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa DEX). S'il y parvient, il lui faudra ensuite confronter sur la Table de Résistance sa FOR aux Points de Magie de Corbitt. Si ce dernier l'emporte, le poignard se libérera en se tordant violemment, infligeant à l'audacieux 1 point de dégâts sous la forme de coupures aux mains. Libérer l'arme de cette manière coûtera à Corbitt un autre point de magie.

2 : Cave à charbon

C'est une petite cave à charbon presque vide. Le soupirail qui permettait d'introduire le combustible a été condamné il y a semble-t-il fort longtemps.

3 : Le mur du fond de la cave

Ce mur du fond de la cave (1) est fait d'un lattis de bois. Si ces planches sont arrachées, elles révéleront un étroit passage et une nouvelle paroi de bois. Une puanteur immonde émane de ce réduit, où se sont installés des rats. Si les investigateurs ne leur laissent pas la possibilité de fuir, les rats attaqueront quiconque se risquera à explorer le réduit.

Il y a six groupes de rats. Chaque groupe de rats se jette sur un aventurier et peut lui causer 1D2 point de dégâts s'il est mordu : test en opposition avec une DEX de 8 à chaque tour.

Si l'investigateur parvient à toucher et à tuer un individu, le reste du groupe de rats prend la fuite.

• **Vigilance (niv. amateur)**

L'investigateur remarque que la paroi intérieure qui vient d'être mis à nu porte une inscription : « Chapelle de la Contemplation ». Ces mots ont été gravés avec beaucoup de maladresse. Si les investigateurs percent ce mur, ils se retrouveront dans la pièce 4.

4 : La cachette de Corbitt

Voici la cachette de Corbitt. Il gît, immobile et apparemment mort, sur une planche soutenue par des tréteaux, au milieu de la pièce. Il est décrit un peu plus loin dans le paragraphe « M. Walter Corbitt ». Le sol est en terre battue et il y a une table dans le coin sud-ouest, sur laquelle se trouvent des papiers froissés qui tomberont en poussière si on les touche. Tout ce que les

personnages auront le temps de voir, c'est un dessin ressemblant à celui d'un thème astral. S'ils ont d'abord pensé à photographier ces documents, le Gardien devra alors révéler leur véritable nature au cours d'une prochaine aventure.

Corbitt doit dépenser 2 Points de Magie pour être en mesure de se déplacer pendant 5 rounds, aussi ne se lèvera-t-il que s'il se sent menacé. Dans ce cas, toutes les personnes présentes perdront 1 / 1D8 points de Santé Mentale en contemplant ce spectacle.

Même allongé, il sera capable de lancer des sortilèges... s'il ne l'a pas déjà fait.

Conclusion

Si les personnages résolvent le mystère et se débarrassent de Corbitt, Harvey Boarhausen les rétribuera promptement tout en leur faisant promettre de ne jamais parler de ce qu'ils ont découvert aux autorités.

S'ils lui disent qu'ils n'ont rien trouvé de bizarre, il voudra s'assurer de la véracité de leurs déclarations. Il demandera Mike Reynolds de passer une nuit dans la maison. Ce dernier s'exécutera et sera tué par le poignard magique de Corbitt. Les investigateurs devront alors prouver à la police que la demeure est hantée afin d'éviter d'être arrêtés pour meurtre.

Récompenses

Si Corbitt est vaincu et détruit, chaque investigateur gagnera 1D6 points de Santé Mentale. Corbitt porte une gemme noire suspendue à son cou par une chaînette. Si quelqu'un s'en empare, elle tombera instantanément en poussière en augmentant d'1 point son POU. Cette pierre contribuait aux pouvoirs de Corbitt.

Les personnages pourront également s'approprier le grimoire découvert dans les ruines de la chapelle.

Enfin, le propriétaire leur versera volontiers la somme convenue au départ avec un bonus.

Mr Walter Corbitt, Esq.

C'est une maigre créature humanoïde d'un mètre quatre-vingt, totalement nue, aux traits tirés et au nez aquilin. Sa peau desséchée a l'aspect du bois

La maison Corbitt

et ses grands yeux écarquillés lui donnent un regard terrifiant. Corbitt a perdu tous ses cheveux, et ses gencives rétractées donnent l'impression qu'il possède de très grandes dents. Il émane de lui une odeur douceâtre et insidieuse rappelant celle du blé moisi. Il sera d'autant plus effrayant si à un moment donné il se met à grogner, rugir et ricaner.

Corbitt ne respire pas, mais ce n'est pas un véritable vampire, ni même une autre créature connue. C'est seulement un sorcier qui est sur le point de se transformer en quelque chose de totalement inhumain.

La lumière du jour le fait souffrir et elle est trop brillante pour qu'il puisse voir correctement. Elle peut même le tuer, si le Gardien le désire. Et s'il aime se repaître de sang, il est également capable de manger des carottes.

Son sortilège d'*Immunsation* fonctionne comme décrit ci-dessous, et il peut être décrit ainsi : chaque balle ou coup porté, ne fait qu'arracher des morceaux de sa chair, le rendant encore plus horrible qu'il ne l'était (d'autres sorts d'immunsation peuvent fonctionner de manière différente). Son corps desséché, dur comme du fer est invulnérable tant que le sort est en place. S'il encaisse plus de dommages qu'il ne possède de points d'armure ses Points de Vie diminueront ensuite normalement. Il ne peut pas guérir. S'il n'a plus de Points de Vie, il tombera en poussière et disparaîtra à jamais.

Avec cette version du sort de *Domination*, Corbitt est capable d'obscurcir l'esprit d'un investigateur, si celui-ci se trouve dans la maison. Cela lui coûte 1 Point de Magie et il doit confronter son POU à celui de sa cible sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, le personnage visé sera "ahuri" pendant 1D6+1 rounds de combat. Tant qu'il sera dans cet état, il obéira aveuglément aux ordres télépathiques de Corbitt. Il ne commettra pas d'actes suicidaires, mais rien ne l'empêchera de faire des choses dangereuses ou stupides (comme, par exemple, essayer d'avalier un couteau de boucher). Une fois qu'il aura recouvert ses esprits, il ne se souviendra de rien.

WALTER CORBITT, immortel, mort- vivant démoniaque

FOR	18	CON	22	TAI	11	INT	16	POU	18
DEX	07	APP	01	EDU	16	SAN	0	PV	17

Points de Vie perdus :

□□□□ □□□□ □□□□ □□

Points de Magie dépensés :

○○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○

Corbitt récupère 1 point de magie par heure.

Bonus aux dommages : +1D4.

Arme :

- Dague Magique Volante, PM x5% pour toucher, 1D4+2 points de dégâts (pas de bonus).
- Griffes 50%, 2D3 points de dégâts + 1D4 (bonus dégâts) *.

* Toute personne blessée par ces griffes risquera de contracter une maladie grave. Le lendemain, elle sombrera dans un délire qui durera 30-CON jours. Elle ne guérira à la fin de cette période que si elle réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON. Sinon, elle perdra définitivement 1D3 points de CON et recommencera à délirer pour 30-CON jours. Ce processus durera jusqu'à ce que l'investigateur guérisse ou meurt. Les pertes de CON sont définitives.

Sortilèges :

- Domination : 1 PM / 1 round / 1D6+1 rounds (voir ci-contre)
- Immunsation : 1 PM / 5 rounds / 24h Donne 1D6 Points d'Armure
- Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel.

Corbitt lance son sortilège *Immunsation* dès qu'il sent une présence dans la maison. S'il entend des personnes dans la cave, il utilise la dague magique pour les effrayer ou les éloigner. Ensuite il lance son sortilège de *Domination* pour semer la zizanie parmi les gêneurs. Si les personnes attaquent le mur d'accès à sa chapelle, il se protège de nouveau avec un autre sortilège *Immunsation*.

Objet magique : Une dague volante.

Compétences : Discrétion 80%, Dissimulation 30%, Écouter 60%, Mentir 72%, Mythe de Cthulhu 17%, Tromper 64%.

Perte de Santé Mentale : voir Walter Corbitt, le mort- vivant bouger coûte 1/1D8 points de Santé Mentale.