

De sombres passés

scénario pour l'appel de CTHULHU convention 2014 des gardiens des univers ludiques.

Synopsis : un sorcier lance une malédiction sur un groupe d'étudiants, ceux ci voient l'âme d'ancêtre s'emparer d'eux. Les PJs ont peu de temps pour renverser la situation. Ils devront retrouver le sorcier et tenter d'interrompre le rituel.

Règles spécifiques

pour simuler la possession des personnages, à certains événements du scénario, il devront faire un jet de santé mentale, en cas d'échec, le personnage change, donnez la nouvelle feuille de personnage au joueur et son descriptif. Les passages sont indiqués par (*jet de santé mentale*).

Sinon chaque nuit ils devront faire aussi un jet de San.

Histoire :

En 1912, Druon Stanton jeune étudiant subit le bizutage de sa confrérie mais celui ci se passe mal. Il est renvoyé de l'université. Ses parents, pour éviter le scandale, l'envoie dans un résidence de leur famille, issue d'un héritage récent. Druon Stanton, pendant son exil forcé, découvre des anciens manuscrits, pour la plupart des journaux intimes datant du 17ème siècle. Puis il s'en va en Europe (malgré la guerre qui menace) finir ses études mais il poursuit l'étude des documents en parallèle. Il découvre des ouvrages interdits dans les bibliothèques du vieux continent.

En 1917 ayant survécu au torpillage de navire de retour, et partiellement défigurer, il se fait passer pour mort et ourdi sa vengeance contre la confrérie. Il se fait embaucher comme concierge à l'université. Il profite de

sa situation pour pouvoir consulter les ouvrages dans les "enfers"* de la bibliothèque. Le soir, Il se fait passer pour un élève avec son ancienne carte d'étudiant. Il finit par trouver un rituel mais il a besoin de l'ouvrage pour le lancer.

Après avoir volé le même livre ancien chez un antiquaire, il arrive à lancer le rituel, il fait revenir l'âme de ses sinistres ancêtres, Marcus Stanton un sorcier brûlé par les puritains de Salem au 17ème siècle. Passant un pacte avec lui, il prépare leur vengeance. Il lance de nouveau le rituel dans la salle de la confrérie y piégeant des étudiants (les Pjs).

*les enfers du bibliothèque est le lieu où était regroupé tous les ouvrages jugés dangereux ou séditionnaires voir licencieux.

1) D'horribles cauchemars

Les Pjs se trouvent dans un état de transe, il y a des paysages flous, des langues, des odeurs étranges autour d'eux, puis ils sont une grande sensation de peur, de danger (jet de santé mentale)

Puis ils se réveillent dans la salle de leur confrérie

d'étudiants, ils sont tous un goût de cendre dans la bouche.

À partir de ce moment ils auront le même cauchemars toutes les nuits, il deviendra de plus en plus précis. Lentement l'âme de leur ancêtre s'empare d'eux.

2) La confrérie

Si les PJs commencent à fouiller le bâtiment de la confrérie, ils devront demandé l'accès au concierge pour accéder à la cave ou au grenier.

La cave ne révélera que des vieilleries et des structures sans intérêts, seul le grenier révélera un indice parmi les vieux ouvrages qui y sont stockés. Sur le mur, derrière une bibliothèque (il y a des traces dans la poussière et sur les livres il n'y a peu de toiles d'araignées et de poussières) des inscriptions en latin y sont marqués (*jet de santé mentale*). Coincé en partie sous le meuble, une étiquette. L'étiquette vient de chez un antiquaire de la ville. Une lampe de poche encore chaude se trouve au sol, un complice du concierge vient

juste de remplacer le meuble. Il s'enfuira à la venue des PJs.

Dans la salle de la confrérie, sous la table basse du salon, il y a les mêmes inscriptions.

Durant leurs fouilles, les Pjs risquent de tomber sur le concierge, qui les interrogera sur leur présence dans ses parties des bâtiments.

Le concierge Robert Meades alias Druon Stanton révélera si on lui demande que les personnes sont introduites dans le bâtiment.

Ils n'ont rien pris mais il les a surpris plusieurs fois. Ils pensent qu'il s'agit d'une confrérie rivale qui veut leur jouer un tour (il ment).

3) L'antiquaire

Ce vieux monsieur un peu sourd est spécialisé dans les ouvrages anciens, il apprendra aux PJs qui s'agit bien une de ses étiquettes. Si les PJs l'interroge un peu plus il leur apprendre qu'on lui dérobé un livre, il y a 2 ans et

que le seul exemplaire du même ouvrage, qu'il connaisse, se trouve dans la bibliothèque de l'université. On lui a aussi dérobé ce jour une rapière.

4) Les autres confréries

Il existe 3 autres confréries connues sur l'université. La première réserve à une petite élite (leur parents sont francs maçons) est la plus studieuse. Mais dans une remise, il y a les mêmes pigments qui ont servi à inscrire les symboles du grenier et sous la table. enfermé dans un meuble (Fausse piste, le concierge les a placé là.).

La seconde est une bande de joyeux drilles, mais elle n'aime pas qu'on fouille car elle trafique de l'alcool de contrebande.

La troisième abrite des intellectuels marxistes ou libertaires. Elle est surveillée par la police. Si les PJs s'en approchent, un agent en civile les suivra pour vérifier qu'ils sont.

5) la bibliothèque de l'université

L'ouvrage recherché est remisé dans les enfers de la bibliothèque. Les bibliothécaires refuseront l'accès aux PJs tant qu'ils n'auront de mots d'un de leur professeurs qui les autorise à consulter les dits ouvrages. Par contre ils pourront consulter le registre et la dernière personne qui a consulté l'ouvrage est un dénommé

Druon Stanton, il y a 2 ans. Un bibliothécaire se rappellera de cet étudiant, il avait un aspect bizarre il semblait bien âgé et surtout il portait un bandage qui lui masquait la moitié du visage (une vilaine chute de cheval comme il disait).

6) les archives de l'université

Les PJs pourront retrouver Druon Stanton dans les archives de l'université, mais il s'agit d'un élève, qui a fait un bref séjour en 1912 puis est parti sans explication. Le dernier courrier a été envoyé à une adresse à l'extérieur de la ville. Si les PJs se rendent dans la famille de X, ils apprendront

qu'il est mort en 1917 lors du torpillage de son bateau. Si les PJs mentionnent la demeure, les parents leur indiqueront quelle est abandonnée depuis 8 ans. Mais les parents les congédieront s'ils cherchent à savoir pourquoi il est parti de l'université.

7) la vieille demeure.

C'est une résidence bourgeoise de style 19ème, elle n'est plus occupée depuis 10 ans. Les pièces sont encombrées par une multitude d'objets exotiques d'origine divers (Asie, Afrique, Amérique du sud) Les meubles sont couverts de draps. Seul les communs (pièces réservés aux serviteurs) font preuve d'une activité plus récente (lit sommaire, reste de repas, vaisselles). Parmi les objets, il y a de nombreuses notes 'en latin et grec ancien et une annonce pour un poste de

concierge à l'université datant de 1918.

L'exploration de la demeure prendra beaucoup de temps, d'une manière ou l'autre, Druon Stanton sera averti de la présence des PJs, il décidera de passer à l'action. Il invoquera 1 à 3 byakkees qui attaqueront les PJs sur le chemin de retour. Leur voiture sera prise en chasse par les créatures. *(jet de santé mental)*

8) l'appartement du concierge

L'appartement du concierge sera vide à l'arrivée des PJs, une fouille méthodique révélera une cache avec des notes complexes sur des conjonctures d'étoiles et des formules en latins qui ressemblent à celles inscrites dans le grenier et sous la table basse. Une étude

approfondit des documents leur fera comprendre que X alias le concierge doit faire une sorte de rituel dans un temple pour sceller un pacte. Les PJs trouveront aussi un bon de location pour un hangar. *(jet de santé mental)*

9) le portail

Druon Stanton a loué un hangar pour pouvoir créer un portail. Il pense passer dans un univers parallèle pour finir de sceller l'union avec l'âme de son ancêtre et ne faire plus qu'un. Le hangar se trouve près de la gare. Druon Stanton ainsi 4 complices sont là. Le portail est

ouvert (jet de santé mentale). Dès qu'ils s'apercevront de la présence des PJs, ils les attaqueront, Druon Stanton invoquera de nouveau un byakkee. Puis tentera de fuir à travers le portail. *(jet de santé mental)*

10) le temps des choix

Les PJs ont plusieurs choix, que Druon Stanton soit tué ou est réussi à s'enfuir à travers le portail, ils peuvent détruire le portail en mettant le feu au hangar. Mais l'âme de leur ancêtre continuera à les hanter à

différents degrés voir à les dominer. Ou ils peuvent passer dans l'autre monde pour voir si il n'y a pas moyen de lever la malédiction. *(jet de santé mental)*

11) le temple dans le monde qui n'existe pas

Si les PJs passent dans l'autre monde, ils arriveront dans un contrée couverte de neige avec une végétation de type toundra ou taïga. Le paysage est marqué par des ruines cyclopéennes. Ils finiront par tomber sur un groupe de chasseur vêtus de peau de bêtes et armés d'armes de silex. Des hyperboréens (p55 malleus monstrorum). Malgré le fait qu'ils ne parlent aucune langue connue, les chasseurs offriront un repas chaud et des fourrures aux Pjs, et ce qui semble être un shaman (un petit homme âgé avec des décorations étranges) semblera leur indiquer une direction. Après de 2 heures de marche, les PJs trouveront un bâtiment qui ressemble à un temple au taille gigantesque. Ils y retrouveront Druon Stanton si il ne l'ont pas déjà vaincu qui les attaquera à grand coups de sort ou à la rapière. (son ancêtre a définitivement fusionné le contrôle), il est définitivement Marcus Stanton. (*jet de santé mental*)

12) les écrans de fumées

Les écrans de fumées sont des PNJs servant à brouiller les pistes aux PJs

Jack Robert, le bibliothécaire : un homme de 45 ans légèrement chauve avec des lunettes, les élèves ne l'aiment car il garde ses livres comme un trésor. Il est maniaque et déteste qu'on parle dans la bibliothèque.

Ivan Jivenski, le surveillant principal : un émigré russe blanc de 50 ans, il a travaillé autrefois pour un noble russe fusillé par les bolcheviques. Il a fui pour les USA. Personnage solitaire. Il y a pleins de rumeurs qui circule sur lui.

Daruis Hinks, le professeur d'histoire ancienne : ce vieux professeur de 65 ans est le plus excentrique des enseignants de l'université et le nombre d'histoire sur lui pourrait remplir un livre. C'est juste un érudit farfelu.

Les pnjs

le concierge Robert Meades alias Druon Stanton/sorcier Marcus Stanton

Nom :			compétences		compétences	
occupation : sorcier			connaissances		Sensorielles	
profession : concierge			-langue maternelle (anglais) 90%		-bibliothèque 45/85%	
personnalité : serviable mais aussi cruel			-langues (latin) 75%		-discrétion 25/50%	
age :			-langues (grecs) 75%		-dissimulation 25/55%	
sexe : masculin			-langues (vieil anglais) 90%		-écouter 35%	
nationalité : nord américain			-mythe de Cthulhu 50%		-orientation 20/35%	
niveau de vie : pauvre/riche			-histoire 50-40%		-pister 35%	
			-sciences occultes 65%		-psychologie 35/50%	
			savoir-faire		-se cacher 30%	
caractéristiques et attributs			-bricolage 40%		-trouver objet caché 25/65%	
APP	08	prestance (40%)	-hypnose 55%		-vigilance 30/75%	
CON	14	endurance (70%)	-médecine ancienne 50%		influence	
DEX	12	agilité (60%)	-métier		-baratin 20/65%	
FOR	10	puissance (50%)	-concierge 45%		-contact&ressource 45%	
TAI	12	corpulence (50%)	-alchimiste 55%		-crédit 30/60%	
EDU	18*	connaissance (90%)	premiers soins 25%		-imposture 75%	
INT	16*	intuition (80%)	survie 35%		-perspicacité 25%	
POU	17*	volonté (85%)	action		-persuasion 30/60%	
			revolver 50%		-savoir vivre 46/55%	
			rapière 60%			
			athlétisme 50/60%			
			automobile 45%			
			corps à corps 30/55%			
			équitation 65%			
			esquive 45%			
Valeurs dérivées						
impact	0					
points de magie	17+16*					
points de vie	13					
santé mentale	45					
aplomb	2					
* bonus accordé garce à l'âme de Marcus						

équipements
 revolver cal 38 + 24 cartouches
 rapière
 un grimoire
 vêtements normaux

description
 homme de 27 avec une cicatrice sur visage, il en paraît 21. c'est sous cette forme qu'il s'est introduit dans la bibliothèque.
 Par contre lors qu'il fait appel à l'esprit de son ancêtre. Sa présence lui donne l'aspect d'un homme de 40 ans. C'est sous cet aspect qu'il travaille comme concierge.

particularités
 une partie de ses caractéristiques a été modifiée par la présence de l'âme de son ancêtre.

Sorts connus
 invoquer et contrôler un byakhee, atrophie d'un membre, trou de mémoire.

rituels
sombres passés : ce rituel permet de faire revenir l'âme d'un ancêtre mort de façon violente, si la personne est volontaire l'âme apporte ses compétences et ses talents. le rituel coûte 14 points de magie et provoque une perte de 2d20 points de santé mentale. Si la ou les victimes ne sont pas consentants, l'âme de leur ancêtre commence à s'emparer d'eux à chaque stress (jet de dés en situation tendue suivi d'un échec). Le seul moyen de rompre le rituel est d'affronter l'âme de l'ancêtre (volonté contre volonté) dans un univers parallèle. Le vainqueur possède le corps.

Portail pour le monde qui n'existe pas : il coûte 24 points de magie, il reste ouvert un cycle lunaire. Il ouvre un portail vers le monde qui n'existe pas. Une contrée au climat glacial recouverte de ruines cyclopéennes. On y rencontre des animaux de l'ère glaciaire et des hyperboréens

Ses complices (hommes de main, servant de personnel pour les gros travaux)

Nom : Steeve, Jim, Oscar, Stuart
 occupation :
 profession : manœuvre
 personnalité : larbin
 âge : entre 20 et 40 ans
 sexe : masculin
 nationalité : nord américain
 niveau de vie : pauvre

caractéristiques et attributs
 APP 09 prestance (45%)
 CON 15 endurance (75%)
 DEX 12 agilité (60%)
 FOR 16 puissance (80%)
 TAI 13 corpulence (65%)
 EDU 09 connaissance (45%)
 INT 09 intuition (45%)
 POU 12 volonté (60%)

compétences
connaissances
 -langue maternelle (anglais) 90%
savoir-faire
 -bricolage 40%
 métier
 -manœuvre 35%
action
 fusil 30%
 manche de pioche 40%
 athlétisme 30%
 automobile 25%
 corps à corps 35%

compétences
Sensorielles
 -discrétion 30%
 -dissimulation 35%
 -écouter 30%
 -pister 25%
 -se cacher 35%
 -trouver objet caché 30%
 -vigilance 25%
influence
 -baratin 25%
 -persuasion 30%

Valeurs dérivées
 impact +1D4
 points de magie 12
 points de vie 14
 santé mentale 60
 aplomb 0

équipements
 2 fusils de chasse et 2 carabines
 winchester
 4 manche de pioche
 vêtements ordinaires
 une camionnette

description
 Steeve : rouquin avec une petite bedaine
 Jim : édenté avec un vieux chapeau mou
 Oscar : chauve
 Stuart ; petit taille, maigre mais hargneux TAI 9 CON 10 PV 10

nom	Petits secrets inavouables	ancêtres
Hodgson Gareth junior	Il s'est engagé dans l'armée canadienne pour aller se battre en Europe en 1916. Il passe pour un héros de guerre mais il revenu traumatisé par la guerre. Il a souvent des cauchemars. S'il utilise une arme à feu et doit faire un jet de volonté. En cas d'échec, il panique et ne peut plus rien faire. Il respecte les personnes de classes sociales inférieures, chose qui a acquis dans les tranchées.	Aurelius Caius Petrus : général romain qui fut tué au combat contre les pictes en l'an 275 en Calédonie. Il avait parcouru pas mal de provinces romaines et avait étudié de nombreux ouvrages anciens. Il est arrogant comme tous les romains. C'est un guerrier accompli. Pou : 13 volonté 65%
Hodgson Andrew	À la lecture des courriers de son frère sur le front, décrivant les horreurs de la guerre, il est devenu pacifiste convaincu puis cryptocommuniste. Il considère que la guerre est due à la bourgeoisie. Il attend la grande révolution, il reste un pacifiste convaincu et refuse toute révolution violente. Mais pour l'instant, il passe pour un petit bourgeois conservateur.	Rhanald Longfur, guerrier viking mort en 852 de froid suite à une chasse à l'ours blanc. Il rêve de nourrir au combat pour rejoindre le Walhalla. Pou : 12 volonté 60%
Bourne Rowland	Arriviste, tous les moyens sont bons pour réussir. Il a déjà triché pour ses examens et a fait renvoyer un élève à sa place. Sinon il passe pour une personne agréable et serviable.	Frère Johann d'Oxford moine mort de soif durant les croisades en 1196. Il était charitable et pieux. Pou : 14 volonté 70%
Stafford Théodore	Il est devenu opiumman suite à un séjour en Asie et il était aussi un chasseur invétéré avant. Mais sa dépendance l'a rendu amorphe. Il passe son temps à dormir ou à rêvasser dans ses livres, seul son père a réussi à empêcher son renvoi. Pour les autres, son état est dû à une maladie tropicale	Sir Arthur Stafford. Chevalier mort de la gangrène suite à une blessure durant la guerre des deux roses. Il était d'une nature impétueuse et n'a dû sa blessure qu'à sa témérité. Il était grand connaisseur du mythe arthurien. Pou : 11 volonté 55%
Rowe Chris	Amoureux d'une jeune femme afro-américaine dont il a un enfant (3 mois). Ils se sont mariés clandestinement à l'insu de ses parents. Il cache son secret. Si ce fait se savait, sa famille serait déshonorée (nous sommes en 1920 aux USA).	Walters Rowe, royaliste décapité par les têtes rondes de Cromwell, en 1648 pour sorcellerie et sodomie ; Il avait le tort d'être homosexuel, de posséder des ouvrages occultes et d'être un partisan du roi Charles 1er. Pou : 12 volonté 60%

Relations entre personnages

	Hodgson Gareth junior	Hodgson Andrew	Bourne Rowland	Stafford Théodore	Rowe Chris
Hodgson Gareth junior	<i>Il s'est engagé dans l'armée canadienne pour aller se battre en Europe en 1916. Il passe pour un héros de guerre mais il revient traumatisé par la guerre. Il a souvent des cauchemars. S'il utilise une arme à feu et doit faire un jet de volonté. En cas d'échec, il panique et ne peut plus rien faire. Il respecte les personnes de classes sociales inférieures (chose qu'il a acquise dans les tranchées)</i>	Son frère, il le considère comme un étudiant studieux qui fera sûrement carrière. Il pense que ses positions conservatrices sont un leurre mais il ignore ce que ça cache. Il est trop pacifiste à son goût.	Bien qu'il soit ami et est des relations cordiales. Il a appris dans les tranchées à méfier comme des personnes lui. Il évite de lui révéler des secrets.	C'est une larve amorphe qui le dégoûte. Il ne comprends comment on peut être aussi dépravé.	Un ami de son frère, sans trop de relation, il a juste remarqué ses sorties nocturnes. Et il a noté une certaine anxiété il y a 3 mois puis une phase euphorique

	Hodgson Gareth junior	Hodgson Andrew	Bourne Rowland	Stafford Théodore	Rowe Chris
Hodgson Andrew	Il considère son frère comme un victime de la grande guerre capitaliste. Il admire pour son respect des personnes de classes inférieures. Peut être qu'un jour, il lui parlera de ses engagements.	<i>À la lecture des courriers de son frère sur le front, décrivant les horreurs de la guerre, il est devenu pacifiste convaincu puis cryptocommuniste. Il considère que la guerre est due à la bourgeoisie. Il attend la grande révolution, il reste un pacifiste convaincu et refuse toute révolution violente. mais pour l'instant, il passe pour un petit bourgeois conservateur.</i>	Il pense que c'est une personne serviable sur lequel on peut compter.	Un vieux copain, ils sont fait les 400 coups qu'en ils étaient plus jeune avant qu'il ne fasse son voyage en Asie. Il est devenu un bourgeois dégénéré	Un ami qui s'est éloigné de lui depuis 2 ans. Il pense qu'il est au courant de ses engagements politiques

	Hodgson Gareth junior	Hodgson Andrew	Bourne Rowland	Stafford Théodore	Rowe Chris
Bourne Rowland	Un valeureux combattant et une personne qui pourrait lui être utile dans sa carrière en tant que caution morale. Il recherche son amitié. Par contre, son comportement avec les subordonnés l'agace.	Bien qu'il soit ami (notion relative), il pense qu'il cache un secret. Il l'a déjà vu avec des militants marxistes alors qu'il passe pour un républicain, il y a 2 ans. Son calme et sa recherche de la non violence en fait un compagnon agréable.	<i>Arriviste, tout les moyens sont bons pour réussir. Il a déjà triché pour ses examens et a fait renvoyer un élève à sa place. Sinon il passe pour une personne agréable et serviable.</i>	Il soupçonne que sa maladie cache autre chose. Pour découvrir son secret, il lui a prêté de l'argent.	Il a remarqué son éloignement du groupe puis ses changements d'humeur. Mais il n'a pas encore trouvé l'origine. Elle pourrait lui servir pour le faire chanter.

	Hodgson Gareth junior	Hodgson Andrew	Bourne Rowland	Stafford Théodore	Rowe Chris
Stafford Théodore	Un ancien combattant moraliste qui le regarde de haut. Il est agaçant lors qu'il parle avec les employers.	Un ami autre fois, maintenant il est parti lorsqu'il lui a demandé de l'argent. Son calme l'agace.	Un ami sur le quel on peut compter surtout qu'en son père ne lui donne pas assez d'argent pour payer ses doses.	<i>Il est devenu opiuman suite à un séjour en Asie et il était aussi un chasseur invétéré avant. Mais sa dépendance l'a rendu amorphe. Il passe son temps à dormir ou à rêvasser dans ses livres, seul son père a réussi à empêcher son renvoi. Pour les autres, son état est dû à une maladie tropicale.</i>	Il l'a vu il y a 2 mois avec une femme noire et un enfant en bas age, mais il pense que s'était une hallucination.

	Hodgson Gareth junior	Hodgson Andrew	Bourne Rowland	Stafford Théodore	Rowe Chris
Rowe Chris	Le frère de son ami, il pense qu'il le soupçonne d'avoir une relation cachée. Mais peut être, qu'il comprendra car il est toujours polis avec le personnel même noir.	Un ami sur le quel on peut compter bien que sa vie amoureuse puis familiale l'empêche de passer plus de temps avec. Il trouve ses positions conservatrices et son pacifisme ennuyeux.	Depuis quelque temps il commence à se lier d'amitié avec lui. Il paraît être une personne serviable qui pourrait l'aider au cas où sa femme et lui aurait un problème.	Il croit qu'il connaît son secret mais lui aussi connaît le sien, il est dépendant à d'une drogue. Pour l'instant ils sont des relations cordiales.	<i>Amoureux d'une jeune femme afro-américaine dont il a un enfant (3 mois). Ils se sont mariés clandestinement à l'insu de ses parents. Il cache son secret. Si ce fait se savait, sa famille serait déshonoré (nous sommes en 1920 au USA).</i>