

Simon Pitchford a disparu

Simon Pitchford, fils du riche industriel William Pitchford a disparu le 21 octobre 1968. Il a 24 ans, est étudiant en médecine à l'université de Miskatonic à Arkham, mais réside le plus souvent entre Boston et Newburyport. Garçon calme et fiancé à la belle Eva Shullman personne ne sait ce qui a pu lui arriver.

Son père a engagé un détective privé (John Delaware) pour retrouver sa trace. Son enquête bloque dans la ville de Scarborough, dans le Maine. Il a en effet été aperçu la bas pour la dernière fois. Dans un bar, Mr. Delaware a appris d'un ivrogne, qu'il aurait loué un vieux bateau de pêche qui ne serait jamais revenu..

Après avoir contacté la famille, ses proches décide de rejoindre l'enquêteur dans ce petit port du Maine. Sa fiancé, son meilleur ami et son père (accompagné de son homme de confiance) partent donc à sa recherche dans les eaux froides de l'Atlantique Nord.

La vérité sur Simon Pitchford:

Simon a toujours mené une existence paisible et n'a jamais manqué de rien. Son côté sombre se limite à peu de chose: Séducteur dans ses plus jeunes années, il chante dans un groupe de rock psychédélique. Il participe à quelques soirées hippies mais ne touche que très occasionnellement à la drogue.

Depuis quelques temps il a commencé à faire des rêves étranges qui se sont mis à l'obséder. Une île apparaît souvent, une île qui est la sienne. Une présence terrifiante est tapie à la lisière de son champs de vision et il « doit la nourrir ». Plus les rêves se sont accentués, plus il s'est senti pris d'une responsabilité. De plus, un vieil homme, d'un style viellot et dandy lui demande de « rentrer chez lui » et de « rejoindre sa vraie famille ».

Garçon réservé, il n'a parlé de cela à quasiment personne. Il a aussi commencer à entreprendre des recherches sur sa famille et ses ancêtres. Quelle a été sa surprise quand il a découvert (cela ne fut pas simple) qu'il avait été adopté. Cependant, rien n'a pu l'aguiller vers sa « vraie famille ». Il ne pouvait se résoudre à parler de cela avec son père, de peur de le blesser; de plus, ce dernier est presque un étranger pour lui.

Les rêves se sont accentués et il a finit par entendre le nom de « Kyle » revenir. Il repris ses recherches et a découvert une petite île appelé « île de Kyle » au large de la cote du Maine. Il a pris quelques possessions, de l'argent et est parti jusqu'à Scarborough louer un bateau pour se rendre sur l'île.

Là bas, il rencontra un peuple insullinaire d'une grande gentillesse, des gens disant faire tous parti de la même famille, la vraie famille, sa famille. Il fut traité comme un prince. Il rencontra aussi le vieil homme de ses rêve. Il affirma être son vraie père et lui appris le rôle important qu'il devait jouer.

L'île de Kyle: Le rocher du gardien.

Dans les profondeurs souterraines de l'île repose une antique créature, le gardien. Quasiment personne ne l'a vu à part le vieil homme (qui se fait appeler Lord Kyle, chef autoproclamé de la communauté). Le gardien protège le monde et l'empêche de basculer dans le Chaos. Le Lord

affirme que c'est le dernier d'une race de dieux très anciens à être resté sur terre.

Cependant, sa force décline et il doit constamment être nourri de sang et d'âmes pour pouvoir rester en vie et remplir son rôle.

Des gens vont partir à la recherche de Simon, c'est obligé. Et ces gens là feront l'affaire, car aucun natif de l'île ne peut être sacrifié, le gardien ne peut se nourrir de ses enfants..

La légende des Hommes Creux:

Certains « enfants du gardien » se voient « touché par sa grâce » et transformé. Ils perdent peu à peu leurs identités. Leur rôle est double: Ils doivent nourrir le gardien et protéger le secret de l'île. En cela ils ne laisseront personne la quitter et arpenteront la terre pour détruire toute trace écrite de celle-ci, ou toute personne en ayant entendu parler.

Simon Pitchford a été touché par la grâce du gardien.

Les Investigateurs:

William Pitchford: Père, riche industriel. Il voyage beaucoup pour son travail et son fils est de plus en plus mystérieux pour lui. Il est néanmoins plus que décidé à le retrouver.

Eva Shullman: Etudiante en archéologie. C'est la fiancée de Simon. Etudiante brillante, elle a du mal à résister aux rêves de Simon.

Andrew Mac Hagan: Etudiant en chimie et musicien. Meilleur ami de Simon, il n'a cependant pas son niveau de vie. Il joue dans le même groupe que lui. Il est au courant des recherches qu'il a entreprises.

John Delaware: Detective privé. Il est chargé de retrouver Simon. Il a déjà enquêté sur une disparition ayant un rapport avec l'île de Kyle.

Robert Ludman: Homme de main et de confiance de William. Il ne le quitte pas d'une semelle et fait office de secrétaire, de garde du corps et de chauffeur. Il a connu Simon tout jeune et a dû s'occuper de lui à de nombreuses reprises.

Chapitre 1: Sur les traces de Simon Pitchford

Notre histoire commence donc le 29 octobre au matin, dans la ville de Scarborough. Les investigateurs retrouvent John Delaware dans le Pub « Green man » sur le port. Il ne sait pas grand chose (tout est dans le BG du détective) et c'est à lui d'exposer ce qu'il sait.

Le temps est pluvieux et glacial dehors, de plus, le vent commence à se lever. Le pub doit apparaître comme un îlot chaleureux dans un environnement hostile. A Scarborough les gens sont maussades et peu enclins à aider nos amis.

Personne ne semble prêt à parler de l'île de Kyle et on peut ressentir une sorte de malaise général le peu de fois où le nom semble être prononcé, celui-ci devient méfiant, voire agressif.

Ils vont vite s'apercevoir que le seul moyen pour eux est de louer un bateau. Simon l'avait fait chez un jeune entrepreneur récemment débarqué en ville (c'est pourquoi il n'a pas refusé de louer). Si ils

disent qu'ils vont sur l'île on trouvera toujours une excuse pour ne pas leur prêter de rafiot. Cependant, en échange d'une bonne caution, celui qui a loué à Simon accepte de fournir un de ses bateaux (d'autant plus qu'il aimerait lui aussi avoir des nouvelles..).

La traversée est laborieuse (Andrew a quelques compétences de navigation mais elles ne sont pas bien élevées, de plus personne n'accepte de conduire les investigateurs là bas) et dure plusieurs heures. Une tempête se lève, alors qu'elle n'était pas vraiment prévisible.

Alors que l'île est enfin en vue, le bateau manque de se renverser.

Quoiqu'il arrive les joueurs finissent par perdre le contrôle et finissent dans les rochers, trempés, glacés et sans moyen de retour.

Une fois qu'ils ont réussi à gravir la falaise, au cœur de l'orage, ils peuvent apercevoir quelques lumières au loin, on dirait un petit port de pêche.

Faites bien comprendre aux joueurs qu'ils vont tomber malade si ils ne se réchauffent pas de suite. Le village s'appelle Portree et abrite 150 âmes. Il n'y a pas d'église, les gens du cru préfèrent se fier « aux éléments ».

Le village:

Un petit port protégé par une digue, quelques bateaux, une conserverie de poisson, un pub et une micro distillerie, voici ce qu'abrite la ville de notable. Les gens se montrent ouverts et amicaux. Conscients d'avoir un mode de vie un peu excentrique ils n'en sont pas moins contents de voir des étrangers.

Rapidement les personnages peuvent comprendre qu'ici, tous le monde couche avec tous le monde. Si ils passent une partie de la soirée au pub (ou à l'auberge) ils verront que beaucoup de personnes jouent d'un instrument de musique et qu'ils semblent beaucoup aimer l'alcool. Les plus observateurs remarqueront que la drogue est omniprésente, bien qu'un peu dissimulé (du fait de la venue des joueurs sûrement). Bref, ils sont tombés sur une communauté de jeunes et vieux hippies vivant en quasi autarcie, certainement l'opposé de ce à quoi ils s'attendaient.

Ce qu'ils peuvent apprendre sur l'île:

-Il y a quelques cultures de légumes et céréales sur l'île, mais son centre est relativement sauvage. Il abrite un lac et une forêt. Peu de monde s'y aventure.

-À l'autre bout de l'île il y a un autre village, Lochalsh. Il est un peu plus petit que Portree. Les habitants sont chauvins et un peu bizarres d'après les gens du coin (Un bon jet de psychologie permet de voir qu'ils cachent quelque chose). Cependant la seule école est là-bas. Les enfants de Portree dorment dans un dortoir la semaine.

-Il n'y a aucun agent de la loi ici. Les gens n'éprouvent pas le besoin de se sentir surveillés et il n'y a jamais d'incidents. Tous le monde vit dans l'harmonie. Il y a cependant une sorte de chef: Lord Kyle. Ce dernier vit dans un grand manoir vers le village de Lochalsh. Il gère les affaires et le peu de litiges entre gens de l'île. Il est juste et bon, tous le monde le connaît personnellement et est prêt à faire son éloge.

-Pas d'église non plus. Les habitants vénèrent les forces de la nature et du cosmos. Ils croient en la réincarnation. Ils vouent aussi un culte moindre aux esprits des morts et des animaux. Ce sont les ancêtres de Lord Kyle qui ont ramené cette « religion » des Indes.

-Il y a une auberge un peu en retrait du village. N'importe qui peut les y conduire. Elle est de bonne qualité et la fille du patron est la plus jolie fille du coin.

-Enfin, personne n'a jamais vu Simon Pitchford. D'ailleurs cela fait plusieurs mois qu'aucun étranger n'est venu sur ce rocher perdu. (Là aussi, un bon jet de psychologie permet de voir une gêne quand on aborde le sujet de Simon.

Le temps ne s'est pas vraiment arrangé et on conduit les personnages jusqu'à l'auberge.

Chapitre 2: Les Hommes Creux

L'auberge, un ancien bâtiment à un étage se situe dans une forêt, à 10 minutes de marche du village, elle est sur les falaises. Si il n'y a pas eu de soirée animée au pub, les villageois font une petite fête en l'honneur des nouveaux venus. Libre aux joueurs de boire, de consommer des drogues ou de séduire n'importe qui.

La fille du patron (Jenna) est en effet la plus jolie fille de l'île, sûrement même une des plus jolies filles qu'ils ont jamais vu. Elle va tenter (mais n'aura aucun mal) de séduire un des investigateurs mâles (plus probablement Andrew ou John).

La soirée se déroule sans incident et tous le monde peut aller se coucher.

Celui qui passe la nuit avec Jenna passe un des moments les plus intenses de sa vie. A un moment, alors qu'elle s'absente, il peut voir un pendentif qui appartient à Simon! La fille est introuvable. D'ailleurs l'auberge est vide. Même le patron est introuvable. Les investigateurs sont seuls dans la nuit.

C'est à ce moment là que les hommes creux viennent chercher à manger pour le gardien. (voir leurs descriptions et caractéristiques en annexe). On peut apercevoir leurs silhouettes à l'extérieur si on observe.

Ils veulent prendre les joueurs vivants mais sont prêts à les mettre inconscients si il le faut. Rendez ce moment intense et angoissant. Ils doivent au début penser qu'ils ont affaire à des êtres humains, puis avoir de plus en plus de doute.

L'électricité est coupée et il faut réussir à trouver de quoi s'éclairer. Quoiqu'il arrive les personnages doivent s'en sortir in extremis. La poursuite continue à l'extérieur et jusqu'au lever du jour.

Si ils réussissent à aller jusqu'au village ils trouvent toutes les maisons fermées (et vides si ils forcent l'entrée). La pluie tombe à torrent, mais on peut distinguer de très nombreuses traces de pas qui s'éloignent (demain, elles ne seront plus visibles)

Chapitre 3: Les mystères de L'île de Kyle

Dès que le soleil pointe le bout de ses rayons les hommes creux disparaissent. Le village de Portree est désert. Les joueurs sont sûrement blessés, épuisés et doivent se poser pas mal de questions.

Ils ont désormais carte blanche pour mener l'enquête.

Portree: Mener l'enquête ici ne permet pas d'apprendre grand chose. Aucun registre n'est tenu. Cependant, si on fouille en détail la chambre de Jenna (elle vit dans une maison du village) on peut trouver des photos d'elle et de Simon nus dans la nature. On peut aussi trouver des photos des investigateurs (Andrew, William et Eva). Les photos semblent avoir été prises à leur insu (en ville, dans un restaurant, devant chez eux etc..). On peut remarquer des silhouettes dans la foule ou dans un reflet. Des hommes en imper dont le visage est flouté..

Le centre sauvage de l'île: La forêt est le seul endroit de l'île où les hommes creux peuvent

apparaître la journée. Nos amis peuvent donc tomber sur eux. L'endroit est très sombre. Au centre du lac il y a une île sur laquelle se dresse un cercle de pierre et un autel. Des traces (pouvant être identifiés comme du sang maculent la roche. Des peintures primitives représente le gardien, son rôle et les homme creux (cela doit être dur à interpréter, servez vous de votre imagination pour cette scène)

Lochalsh:

Le village regroupe en temps normal une centaine d'habitants. Cependant la population est plus que doublé. En effet, tous les habitants de Portree sont ici et sont hébergé les uns chez les autres. Il règne un joyeux bordel et une ambiance de fête de village. Tous le monde attends « le festival » qui aura lieu demain soir. C'est la fête annuelle de l'île, pour l'halloween. Ici on fête les esprit qui « marchent parmi les vivants ».

Pourquoi les gens de Portree ont ils faussé compagnie au groupe? Simplement pour leur faire une farce.

Des gens (ou pire des choses) ont attaqué les joueurs a l'auberge? Ils ont du abuser de la boisson ou autre.

Tous le monde rigole et prends tous les événements à la légère.

Simon Pitchford? C'est qui celui là (psychologie permet encore une fois de voir que quelque chose cloche)

Confronté aux photos les gens auront l'air étonné et ne savent pas quoi dire (Jenna est introuvable).

Dans le pub du village on peut voir plusieurs photos (une par an) du festival. Chacune montre le « roi du festival » (à chaque fois une personne différente, une personne que les joueurs n'ont pas vu sur l'île) devant un autel et des pierres dressés (celles du lac). Sur une des photos, si on observe bien on peut s'apercevoir que les yeux et la bouches de la personne ont été gribouillé en noir (avec l'effet du temps on dirait qu'il est « creux »). Sur une de ces photo le roi est une personne sur laquelle a enquêter John Delaware sur une disparition (il n'a jamais pu élucider ce cas). Cet homme, tous le monde s'en souviens comme d'un sympathique étranger qui est resté presque un an ici avant de repartir.

Tous les habitants possèdent des déguisements élaborés pour le festival. Ils en parlent et peuvent les montrer, mais ils ne les porteront que demain.

A l'école on enseigne des choses peu banales aux enfants. En plus de l'anglais et des mathématiques, on leur apprend le fondement de leur religion. Une gamine dessine un homme creux. Elle dit qu'elle le voit parfois dans ses rêves. L'école abrite aussi un petit bureau d'administration et une bibliothèque. On y trouve nombre d'ouvrages sur le folklore et le paganisme (toutes cultures). De plus on peut trouver un livre appelé « les dieux de l'île de Kyle ». Une partie traite des éléments et des esprits. L'autre traite du gardien. On y apprend son rôle de protecteur et la nécessité de lui faire des sacrifices d'étrangers tous les ans.

Kyle's house:

Lord Kyle accueille chaleureusement les investigateurs et réponds a toutes leurs questions (comme les habitants du villages en fait). Si ils parlent du gardien et de la religion le Lord est heureux de leur expliquer. Mais il affirme que les sacrifices humains sont une légende et qu'ils sont un peuple pacifiste. Ils sacrifient un animal et c'est tout. Si les joueurs se montres suspicieux ou agressif il change de ton et leur demande de quitter l'île et de ne pas les déranger pour leur festival.

Si des joueurs veulent quitter l'île mettez leurs des batons dans les roues (mauvais temps etc). De plus rappelez leur qu'ils veulent vraiment retrouver Simon.

Dans la ville la fête bat son plein, jusqu'à la nuit...

Chapitre 4: Le Festival

A la nuit les villageois essayent de capturer les joueurs (ils sont plus de 250, ils ont donc de bonnes chances de réussir). Ils attaquent en ayant revêtu leurs déguisements. De plus ils tentent de droguer les personnages pour les faire sombrer dans l'inconscience.

Ils se réveillent (ou son conduit) dans une prison souterraine a l'entrée d'un réseau de grotte. A eux de réussir à s'enfuir (ou a subir les événements).

Si ils ne font rien voici ce qui se passe. Les habitant de l'île font une procession toute la journée en effectuant des prières et des rites inoffensifs. La nuit venue ils vont chercher les prisonniers pour les guider à travers les cavernes. Ils émergent dans la forêt et son conduit jusqu'à la petite île. Là bas ils voient Simon. Son expression a changé mais il reconnaît ses amis. Il leur explique que leur sacrifice est triste mais vital pour la sûreté et l'équilibre du monde.

A ce moment les prières et les chants s'intensifient (la plupart sont placés autour du Lac). Au bout d'un moment, les hommes creux apparaissent et se jettent sur Simon. Ils lui arrachent les yeux, la langue et le vident de ses entrailles. Ensuite, le gardien apparaît au-dessus du cercle de pierre. Lord Kyle procède au sacrifice des investigateurs. Fin.

Cependant, il y a de fortes chances pour que ces derniers ne se laissent pas faire.

Si ils réussissent à s'échapper de leur cellule ils peuvent tomber sur le Gardien si ils explorent les cavernes. A vous de voir la réaction de ce dernier.

Ils peuvent se mêler à la foule sans trop de problème (il suffit de voler des déguisements) et suivre les rites. Au bout d'un moment Simon fait son apparition. Si jamais il doit interagir avec les investigateurs il tente de les convaincre que le sacrifice est vital. Il ne blessera jamais ses amis, même si ces derniers l'attaquent.

Il doit être convaincant, au risque de semer le doute dans l'esprit de ses camarades, au risque de créer des tensions dans le groupe quand à savoir ce qu'il faut faire.

Là, à vous de gérer la situation et comment vont évoluer les choses. Les possibilités sont multiples.

Si jamais ils réussissent à se sauver de l'île ils peuvent voir au loin, Simon qui les observe partir. Ses yeux et sa bouche donnent sur du vide. Il a rejoint les rangs des hommes creux, les élus touchés par la grâce du gardien..

Enfin, pour terminer, à vous de voir ce qu'il se passe à leur retour sur le continent. Le peuple de l'île vit-il dans le mensonge et l'ignorance? Dans ce cas tout va à peu près bien.

Cependant, si ils ont raison et que le gardien protège vraiment un équilibre, qu'en est-il de la terre alors qu'il n'a pas eu les sacrifices nécessaires?

Les hommes creux:

De taille et d'apparence humaines, ils ne le sont cependant plus. Souvent vêtus d'un imper on peut voir le vide à travers les yeux et leurs bouches, le vide noir et absolu. Ils sont comme une sorte de coquille.

Ils sont assez bons en combat et leur vue peut être traumatisante. Il ne font que très peu de bruits et ne parlent pas. Leurs cadavres disparaissent si ils viennent à être tués.

Attaques:

coups au corps à corps: 60 % : 1d3+1d6

Saisir: 40% (plus simple sur quelqu'un de déjà sonné). L'investigateur doit ensuite réussir un jet de FOR opposé (les hommes creux ont 16)

PV: 18

Les armes et les coups ne leur font que la moitié des dommages. Le feu leur cause des dégats doubles.

Perte de SAN : 0/1d6

Le gardien:

Son rôle a déjà été expliqué. A vous de déterminer son apparences et ses caractéristiques. Cette entité est la vôtre.