

Ombres Murmurées

Setting et Timeline

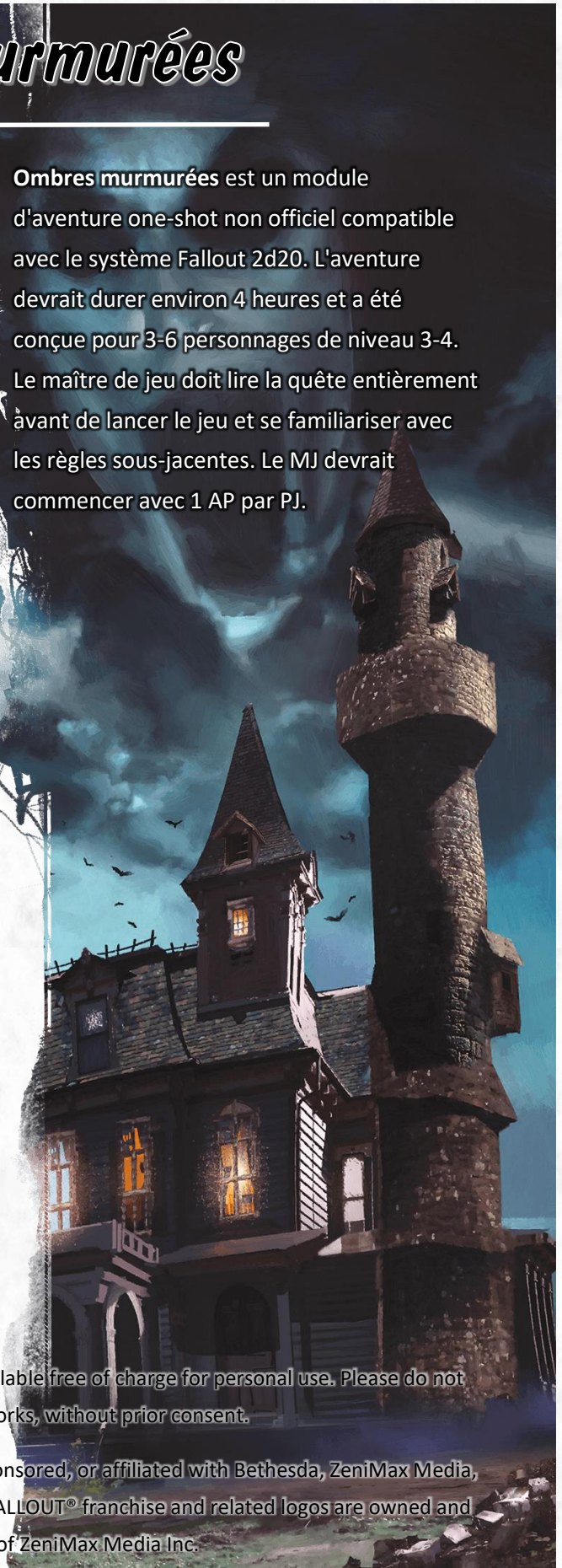
Ce scénario est une histoire d'horreur, avec les joueurs comme victimes. C'est une aventure extrêmement scénarisée, avec presque aucun combat (à moins que les personnages décident d'en initier). Ombres Murmurées est conçu pour attirer le groupe innocemment, et serrez lentement l'étau jusqu'à ce que les joueurs étouffent en même temps que leurs personnages. Ce scénario est une histoire de maison hantée, un mystère, et un excellent moyen d'humilier un groupe de joueurs arrogants en même temps.

Ce scénario est une adaptation du scénario WHISPERED SHADOWS par Jason Mical, et intègre des éléments du chapitre House of Lament du Van Richtens Guide to Ranveloft ©2021 Wizards of the Coast

Copyright ©2022. All rights reserved. This content is available free of charge for personal use. Please do not distribute, including derivative works, without prior consent.

Neither the author nor the content within is endorsed, sponsored, or affiliated with Bethesda, ZeniMax Media, Modiphuis Entertainment, or any Fallout franchise. The FALLOUT® franchise and related logos are owned and are a registered trademark of ZeniMax Media Inc.

Ombres murmurées est un module d'aventure one-shot non officiel compatible avec le système Fallout 2d20. L'aventure devrait durer environ 4 heures et a été conçue pour 3-6 personnages de niveau 3-4. Le maître de jeu doit lire la quête entièrement avant de lancer le jeu et se familiariser avec les règles sous-jacentes. Le MJ devrait commencer avec 1 AP par PJ.



APERÇU DU SCENARIO

Si le MJ souhaite jouer Ombres Murmurées, il ou elle peut prendre un grand plaisir à torturer les PJ. Mais ceci est un avertissement à tous les maitres de jeux sadiques : un *peu* d'horreur amène **BEAUCOUP** d'ambiance. Les personnages dont le contrôle est soudainement arraché de leurs mains ne ressentiront pas d'horreur, ils ressentiront de la frustration. Le moment où les joueurs se rendent compte qu'ils sont piégés, devrait arriver assez tard dans l'aventure ; les bons MJs resteront sur leurs gardes, attention à ne pas faire fuir les personnages avant qu'il ne soit trop tard - et de ne pas les frustrer trop tôt.

Le MJ devrait lire tout l'aventure et se familiariser avec différentes possibilités, car les événements du scénario ne sont pas nécessairement linéaires.

Une fois dans la maison, l'aventure progresse de deux manières : l'exploration de la maison, et une série d'"événements" qui se produisent

soit quand les personnages explorent ou alors qu'ils se replient pour la nuit. Une fois à l'intérieur de la maison, chaque pièce et zone est décrite, permettant aux personnages de l'explorer à leur guise. Après cette phase une série d'événements est listé. Vu que certains de ces événements peuvent arriver alors que les personnages explorent la maison, c'est important que le MJ se familiarise avec les deux sections, comme les joueurs pourraient se mettre à courir rapidement de pièce en pièce pour enquêter.

BUT DU SCENARIO

Au travers de l'aventure les joueurs auront la possibilité de :

- Se réfugier dans un vieux manoir pendant un tempête radioactive.
- Explorer un manoir de l'ancien temps.
- Être surprise par le gardien des lieux.
- Survivre ou pas à la nuit qui les attends.

POUR LA PETITE HISTOIRE

La maison elle-même a une histoire étrange et inhabituelle. Construite par un riche homme d'affaires, *Richard Halvhrest*, pour sa nouvelle femme trophée, *Mara*, elle a été achevée mais presque jamais habitée.

Il s'agit d'une maison ultramoderne pour l'époque (fin des années 2070), elle est extrêmement automatisée et propose un système de sécurité inviolable. Toute cette technologie de pointe est dirigée par une Intelligence artificielle développée par RobCo, *Standalone Automated Living Intelligence* ou "*SALI*".

Mara n'aimait pas son mari, car elle a été forcée à l'épouser par son père. Mara en aimait un autre, *Jack* un beau soldat dans l'armée d'avant-guerre. Quand il a été envoyé au front pour combattre, elle a commencé à mourir d'inquiétude. Son mari, devenu méfiant, a commencé à se renseigner et découvrit la liaison de sa femme. Enragé, il l'a tuée dans la maison qu'il avait construite pour elle, et a enterré son corps au niveau inférieur de la tour, recouvrant la tombe avec des briques. Peu de temps après, *SALI* a commencé à bugger, l'IA étendue dévouée circuits et programmes a sa maîtresse était devenue folle de chagrin et a commencé à

tourmenter son propriétaire. Il voyait des apparitions de sa femme, ainsi que la maison qui essayaient de l'"attraper".

Un jour, les voisins sont venus et l'ont trouvé mort, un regard de pure terreur sur son visage. La maison avait fait sa première victime. Elle va continuer à tuer un membre de chaque groupe (ou un vagabond solitaire) qui entre, alors que la maison elle-même cherche un ami pour Mara.

La guerre ne l'a pas ralenti, bien que les victimes soient moins nombreuses et de plus en plus espacées de nos jours.

L'aventure voit les personnages pris dans une tempête, à la recherche d'un abri. Ils trouvent une maison d'avant-guerre, encore debout au bord d'une route de campagne isolée au milieu de nulle part. Comme il semble que ce soit la seule option alors que la tempête se développe, les personnages (peut-être avec l'aide du MJ) se réfugient dans la maison.

Une note sur les soins dans la maison :

Puisqu'il serait facile pour un groupe avec plein de stimpaks de simplement se guérir à mesure, les personnages vont trouver ces médicaments beaucoup moins efficaces dans la maison. Stimpaks et d'autres produits chimiques de guérison ne donnent qu'un quart de leurs effets normaux (SALI baissant le taux d'oxygène dans l'air par exemple). En outre, chaque fois que les personnages tentent d'utiliser la compétence Médecine pour soigner, la maison s'attaquera à eux par des moyens sournois et indirectes ; ce peut-être une brise froide qui distrait le soigneur, ou un autre incident se produit ailleurs dans la maison. Seulement en dernier recours, ou très tard dans l'aventure, la maison attaquera directement le groupe.

Peu après leur arrivée, ils commencent à réaliser que les choses ne sont pas tout à fait pas tout à fait correctes ; des sons étranges proviennent des pièces vides, et d'autres événements étranges inexplicables se produisent autour d'eux.

Au fur et à mesure que la nuit avance, la maison "choisit" l'un des personnages - le "personnage central" - pour "l'accueillir au bercail". Après ce point, la seule façon de sortir de la maison est que ce personnage meure. Que cette mort soit réelle, ou simplement quelque chose qui plonge le personnage dans un coma profond, est à la discrétion du MJ. Le matin n'arrive que lorsque le personnage se sacrifie lui-même à la maison, ou que le groupe entier est mort, car la maison éventuellement commence à monter son attaque sur le groupe. Une fois que les phénomènes commencent à se produire, ils s'aggravent progressivement jusqu'à ce que les personnages n'aient d'autre choix que de partir, car la maison va tuer tout le groupe.

Règle additionnel :

Pour gérer le niveau de stress des personnages et la peur qu'ils ressentent lors de leur nuit en compagnie de SALI, on peut leur donner une nouvelle compétence : Santé Mentale, qui commence à 4 pour tout le monde. Le MJ peut demander en fonction de la situation des jets de Caractéristique + SAN (Intelligence, Endurance, voir Chance) pour voir comment les personnages tiennent le coup face au stress. Dans le cas d'un échec le personnage peut avoir un malus à ses jets, refuser de rentrer dans une pièce, voir se recroqueviller en position fœtal pendant un moment. Une maladresse peut occasionner des dégâts et baisser le score de la compétence SAN de 1.

ACTE 1 : LA TEMPÊTE SE LÈVE

Le premier acte du scénario mettra en scène le groupe de personnages entrain de voyager à pied le long d'une route désertique. Se rendent-ils vers une nouvelle ville, sont-ils en exploration de la région, ou tout simplement perdu ?

Cela n'a guère d'importance car une ils vont être pris dans une tempête cataclysmique comme seul en connait le Wasteland, seule solution pour survivre aux éléments radioactifs est de trouver un endroit pour se réfugier, mais malheureusement ils sont au milieu de nulle part.

C'est alors qu'ils trouveront par miracle un ancien manoir datant d'avant-guerre qui leur ouvre ses portes de façon accueillante... ou pas ?

SCENE 1: EN CHEMIN

Pendant que les personnages voyagent entre deux lieux, lisez ce qui suit :

Au loin dans le ciel de cette fin d'après-midi, vous remarquez que des nuages orageux sont se forment rapidement. Ces pesantes enclumes s'accumule en dessus de vos têtes, menaçant de déchirer le ciel sur vous et de vous doucher d'une pluie martelante.

En ce qui ne semble qu'être que quelques instants, les nuages se rapprochent, et le bruit menaçant du tonnerre atteint vos oreilles.

Ce n'est qu'un avant-goût des choses à venir. Laissez le temps au groupe de discuter de leurs plans et des options qui s'offre à eux.

S'ils décident camper pour la nuit, puis lisez le passage suivant, puis le passage d'après immédiatement. S'ils décident de forcer le pas et de foncer vers leur destination, lire ci-dessous :

La pluie commence à crépiter sur vos visages alors que l'orage éclate enfin. Les nuages cachent le soleil, laissant baigner le paysage dans une lueur ombragée. La pluie vous trempe instantanément jusqu'aux os, coupant à travers les vêtements et les armures avec un égal abandon. La pluie est acide et vous piquent les yeux et la peau, elle colle la poussière du Wasteland sur vos habits. L'inconfort devient misère à chaque pas que vous faites, et tout ce que vous pouvez souhaiter c'est d'être au sec et vous réchauffer à nouveau.

SCENE 2: SOUS LA PLUIE

Si ce n'est pas assez d'encouragement pour que le parti commence à chercher un abri ; le MJ peut rajouter que la pluie est radioactive, un personnage équipé d'un compteur Geiger ou d'un PipBoy (1 point de dégât radioactif par 15 minutes passées à débattre sous la pluie) peut le détecter, ou qu'une tornade géante s'approche tranquillement de leur position. Une fois que les joueurs sont convaincus qu'ils ont besoin de trouver un endroit pour surmonter la tempête, lisez le passage suivant :

Au bref instant pendant lequel le ciel est illuminé par un éclair, vous remarquez la silhouette d'une grande maison en brique

légèrement en retrait de la route. Certainement un bâtiment d'avant-guerre, il semble à la fois sûr et intact. À l'intérieur, vous imaginez un endroit où vous pourrez peut-être allumer un feu, ou au moins retirer votre armure et vos vêtements trempés et vous sécher.

Si cela ne suffit pas à convaincre les joueurs d'entrer dans la maison, insistez sur le fait qu'il n'y a rien d'autre dans toutes les directions, que ce soit mentionné sur l'une des cartes du groupe ou sur l'écran d'un PipBoy. Lorsque les joueurs approchent de la maison, lisez ce qui suit :

La maison s'élève d'une colline comme une main accueillante. Ses trois étages, dans une brique rouge majestueuse, se dressent fièrement et vigoureusement face au Wasteland qui l'entourent. Une seule tour s'élève sur le côté gauche de la maison, s'élançant comme un défi à l'environnement dévasté. Les doubles portes d'entrée en bois sont toujours fermées et les fenêtres en verre semblent toutes intactes.



SCENE 3: DEVANT LA PORTE

Les personnages doivent être autorisés à prendre la décision finale : entrer ou braver la

tempête. A noter que les personnages doivent choisir eux-mêmes entre la maison et le torrent à l'extérieur. Bien sûr, cela ne signifie pas que le MJ ne peut pas (injustement) faire en sorte que la maison semble être une meilleure option : plutôt que de se concentrer sur la sécurité de la maison, car c'est tout sauf cela, concentrez-vous sur le péril que présente la tempête. Les différents défauts des personnages (et/ou du groupe) peuvent être des points sensibles que le MJ pourrait exploiter (mais pas trop). Si les personnages décident de partir, l'aventure n'a jamais lieu : faites plutôt de la tempête une véritable expérience infernale pour eux, en les dosant des dégâts radioactifs ou en les forçant à combattre des chars robots chasseurs-tueurs.

Les personnages avec un compagnon animal, tel Canigou, peuvent voir leur compagnon foncer tout droit dans la maison une fois la porte ouverte (SALI utilisant des ultrasons pour les attirer). Ils retrouveront leur ami dans la cuisine, devant un placard à fourniture.

Lorsque les personnages entrent à l'intérieur, lisez ce qui suit. Un MJ intelligent pourrait même jouer les éléments stéréotypés de la "maison hantée", mettant les personnages dans une ambiance légère - et créant un faux sentiment de sécurité ou même de supériorité.

Les marches en bois menant au porche grincent légèrement, mais semblent toujours solides et sûres. La grande porte d'entrée sombre s'ouvre du premier coup, un mouvement lourd qui la fait grincer sur des gonds qui n'ont pas été utilisés depuis des années. Vous ne pouvez rien voir à l'intérieur, mais l'obscurité semble beaucoup plus invitante que la tempête qui fait rage derrière vous.

C'est la dernière chance du joueur d'éviter son destin. S'ils continuent, commencez par leur

permettre d'explorer la maison et de trouver une ou plusieurs pièces où ils pourront dormir pour la nuit. Une fois que les personnages entrent dans la maison, lisez ce qui suit, puis passez à l'acte deux : l'Étau se resserre.

En franchissant la porte, vous sentez un léger frisson vous traverser, puis tout aussi soudainement, il disparaît, remplacé par un sentiment de sécurité. C'est très bien

de ne plus être martelé par des milliers de gouttes d'eau piquante, bien que la pluie fasse encore beaucoup de bruit sur les fenêtres et le toit. L'intérieur est poussiéreux mais propre, et alors que vos yeux s'habituent lentement à l'obscurité, à vous commencer à vous orienter et à vous installer

ACTE 2 : L'ÉTAU SE RESSERRE

Maintenant que les personnages sont entrés dans la maison de leur plein gré (même s'ils étaient "convaincus" de le faire), la seule issue est qu'un personnage meure. Lisez les sections suivantes pour apprendre les règles de la maison, puis laissez les personnages explorer à sa guise.

CETTE VEILLE MAISON

Au moment où les personnages entrent dans la maison, elle choisit l'un d'eux comme victime. Ce personnage ne quittera pas la maison indemne.

La maison ne s'attaquera jamais directement à ce personnage, mais elle concentrera une grande partie de ses « phénomènes » autour de lui. Ce personnage doit réaliser qu'il doit donner sa vie pour que les autres puissent partir ; ceci est décrit dans la section « Phénomènes », ci-dessous.

La maison est totalement maîtresse de son environnement, celle-ci étant entièrement automatisée et sécurisée. La porte d'entrée, une fois fermée à cause de la tempête, ne s'ouvrira plus jamais. Les personnages essayant d'ouvrir la porte la trouveront verrouillée. Les personnages essayant de

Vous voudrez peut-être leur rappeler le besoin de dormir, car les rêves (peuvent) jouer un rôle très important dans ce qui se passera ensuite. Les descriptions des chambres sont ci-dessous, après les règles.

casser la porte constatent qu'elle ne bouge pas (elle est renforcée par une porte en acier derrière la peinture de façade).

La seule façon de l'ouvrir est avec une grande quantité d'explosif ou une mini-nuke... bien sur faire sauter un tel dispositif à l'intérieur d'une maison est suicidaire. Les personnages qui tentent de casser les fenêtres découvriront que le verre semble être fait d'une substance extrêmement résistante (un peu comme un verre pare-balles).

La maison est plutôt sombre, bien que les fusées éclairantes et autres sources de lumière non naturelles fonctionnent normalement ; les ombres qu'ils projettent, cependant, sembleront toujours bouger et danser juste hors de portée de vision normale. Toute personne qui tente d'allumer les lumières électriques de la maison constatera que l'interrupteur ne fonctionne pas ou que les ampoules sautent à cause d'une surtension.

Les sources de lumières naturelles, telles que les lampes à huile, les torches ou les feux, s'éteindront entre 2 et 10 minutes à partir du moment où elles ont été allumées (manque d'oxygène ou système anti-incendie les éteignant).

Les personnages peuvent éventuellement devenir suffisamment frustrés par le manque d'options d'évasion pour mettre le feu à la maison. Le système anti-incendie se déclenchera et éteindra systématiquement le feu.

Les attaques directes sur la maison entraînent le saignement des murs, des portes ou d'autres zones touchées. Le flux est d'abord un filet, et si les attaques persistent, enfin un jaillissement, comme s'il sortait d'une artère.

SCENE 1: VISITE GUIDÉE

Les cartes qui suivent ainsi que les descriptions des pièces doivent être utilisées à mesure que les personnages explorent la maison.

Rappelez-vous que certains « phénomènes », énumérés juste après, peuvent apparaître pendant cette exploration, selon la manière dont le MJ souhaite rythmer l'aventure.

Rez-de-chaussée :

1. Porche

Le porche est fait de vieilles planches grinçantes, couvert de vignes mortes, sinon sans particularité.

Une double porte non verrouillée s'ouvre à l'avant de la maison dans la zone 2.

2. Entrée

Ce hall d'entrée s'étend sur deux étages de haut, un grand escalier monte dans les étages au-dessus. Un grand lustre en cristal est suspendu directement au-

Cette "blessure" n'endommage pas réellement la maison (elle ne peut pas être tuée par des moyens traditionnels, sauf peut-être en faisant exploser un dispositif nucléaire à l'intérieur), mais crée une zone glissante. Les 5 premières tentatives d'endommager la maison ne produiront pas de sang, car cet effet est destiné à horrifier un groupe désespéré, pas à assommer un personnage qui est simplement explorer son lieu de repos (ou sa prison).

dessus de vos têtes, ses milliers de pièces en verre reflétant la lumière rouge terne du vitrail au-dessus de la porte.

L'effet est étrange, comme un les regards d'une centaine d'araignées, brillants et tournants autour de vous.

Il n'y a rien d'intéressant dans le hall d'entrée, à l'exception d'un vieux parapluie pourri dans un support près de la porte. Cette curiosité pourrait intéresser certains PJ, et peut servir de moyen de diminuer la tension et bercer les personnages dans un sentiment de sécurité. Notez que ces escaliers sont l'un des deux seuls moyens d'accès vers le deuxième étage, et cela la salle deviendra le point focal pour plusieurs phénomènes expérimenté plus tard.

3. Salon

Un salon spacieux qui s'ouvre sur le couloir principal, avec une cheminée contre un mur et une tête de cerf moisie sur un autre.

Tout semble être fait d'un bois sombre, et des sculptures complexes de sirènes et de dauphins recouvrent le manteau.

Un grand canapé est posé contre un mur, étonnamment exempt de poussière et d'humidité qui semblent affecté les autres meubles.

Un gros tas de bois, poussiéreux mais sec, se trouve à côté de la cheminée.

Ce serait un endroit idéal pour que les personnages tentent de passer la nuit. La cheminée est pleinement fonctionnelle et le conduit s'ouvre facilement. Le bois produira un grand feu qui brûlera pendant environ six heures ; des personnages plus soucieux en survie (un jet INT+ Survie diff. 1) peuvent le faire durer environ huit heures. Quoi qu'il en soit, il s'épuisera avant la fin de la nuit (et le mentionner pourrait inciter à une exploration plus approfondie).

4. Galerie

Des statues d'anges pleurant bordent les murs, leurs ombres dansant sur plusieurs peintures encadrées.

On dirait que celui qui possédait cette maison était plutôt un collectionneur d'art.



Cette salle contient en fait plusieurs peintures originales qui pourraient être considérées comme des pièces uniques. Cependant, la maison n'a pas l'intention de les abandonner ; Si un personnage tente de démonter un cadre, il ou elle constatera qu'il est cloué ou boulonné au mur. Si le personnage tente de l'arracher, voir les règles pour endommager la maison ci-dessus. Si le personnage devient désespéré qu'il essaie de découper la peinture, il glisse sur un panneau de verre tremper (les tableaux sont en fait des écrans).

Les statues peuvent être retirées, mais pèsent au moins 250 kg chacune.

Si un personnage examine attentivement l'œuvre, lisez ce qui suit :

Ce qui semblait être de simples peintures de paysages s'avère, à y regarder de plus près, être des images de plusieurs scènes macabres de la littérature religieuse. Il y a des gravures sur bois représentant des pécheurs en enfer, un mandala de sable avec la tête de Mara consommant la roue de la vie et Shiva détruisant les gens par milliers. Les couleurs ne se sont pas estompées avec le temps, et dans la pénombre, les images semblent presque avoir une vie propre. Vous frémissez de malaise en vous demandant qui collectionnerait des œuvres d'art aussi étranges.

5. Bibliothèque

Des rayonnages vous accueillent lorsque vous entrez dans une pièce qui servait manifestement de bibliothèque. Les livres semblent être en bon état, et les chaises de lecture ont toujours l'air confortables, même si elles sont un peu usées.

Les PJ qui fouillent les livres peuvent faire un jet contre la CHA + Survie (diff. 2) pour trouver un magazine (au choix du MJ ou

aléatoire) de compétence. Un PJ ne peut trouver qu'un seul livre. Une fois que les PJs ont commencé à expérimenter les phénomènes de la maison, ils peuvent faire un jet de CHA + Survie (diff. 1) et trouver un livre intitulé "Cette vieille maison", contenant une lettre qui pourrait éclairer leur situation actuelle. La lettre tombe du livre. Une copie de la lettre se trouve en tant qu'Annexe "A", à la fin du scénario.

6. Salon de musique

Un piano à queue trône dans le coin d'une longue et confortable salle de musique. Son plateau en laque s'est estompé avec le temps, et les tables et les chaises qui l'entourent sont vides, attendant que quelqu'un vienne l'entendre faire de la musique à nouveau.

Le piano fonctionne réellement, et l'un des personnages peut en jouer (bien qu'il soit un peu désaccordé). Cette pièce devient un point focal important de phénomène plus tard.

7. Salle de jeu / fumoir

Cette grande pièce sombre contient une table de billard et un tapis en peau d'ours à moitié pourrie.

Une odeur de tabac froid persiste encore ici des années après l'extinction du dernier cigare.

Il semble que le maître de la maison ait aimé ses jeux ; un échiquier, une table de go et des dominos finement sculptés se trouvent le long des murs, et plusieurs têtes de cerf empailler vous regardent à travers des yeux sans vie.

La table de billard n'a ni boules ni queues, et le feutre s'est décomposé depuis longtemps. Le tapis en peau d'ours est à peine reconnaissable sous ses couches de crasse et de saleté, mais les têtes de cerf sont très bien

conservées d'une manière presque étrange. Ne mentionnez pas ce fait à moins que l'un des PJ ne le demande spécifiquement.

On peut aussi trouver un journal datant de mars 2077, mais en dehors de cela, il n'y a rien d'intéressant ici (bien qu'un PC puisse vouloir prendre le jeu d'échecs, le jeu de go ou les dominos - ce qui est bien. Ils sont en excellent état et se vendraient probablement à un prix décent).

8. Salon des dames

Des chaises en osier confortables entourent une seule grande table au milieu de cette pièce. Un petit panier avec un morceau de quelque chose qui aurait pu être de la laine se trouve près d'une des chaises, intouchée depuis des années. Une lampe Tiffany est suspendue au plafond, mais une grande fissure au milieu gâche sa beauté autrefois complexe.

À part la lampe cassée et une aiguille à tricoter (considérée comme un couteau, si un personnage décide de la ramasser comme une arme), il n'y a rien d'autre dans cette pièce.

Un petit miroir à main est posé sur l'une des tables, corrodé depuis longtemps, son verre brisé. Le miroir n'a aucune valeur, bien que si un personnage souhaite le prendre, c'est sa prérogative.

9. Salle de bal

Un grand plancher de bois ciré fait résonner vos pas dans cette spacieuse salle de bal. La tempête à l'extérieur frappe les fenêtres et vous avez l'idée que la bâtisse peut s'effondrer à tout moment. Vous pouvez presque voir les hommes en smoking et les femmes en robes fines danser toute la nuit ici, il y a tant d'années. C'est drôle, mais vous pouvez

presque sentir le champagne et entendre de petites conversations de fête pendant que vous vous promenez, mais c'est probablement juste votre esprit qui vous joue des tours.

Cette pièce ouverte deviendra un point focal des phénomènes plus tard.

10. Véranda

Les restes morts de grandes plantes sont tout ce qui reste de ce qui fut une belle véranda. De grandes baies vitrées remplacent les murs, et vous pouvez voir l'orage en pleine fureur à l'extérieur. Les plantes elles-mêmes ont encore une odeur terreuse, l'odeur de terreau donne envie d'éternuer.

Aucune des plantes ne peut être récoltée pour quoi que ce soit d'utile, bien que la couche arable soit toujours bonne, si un personnage à la main verte (et s'en soucie suffisamment pour en prendre).

11. Cuisine

Un grand poêle noir se trouve d'un côté de la pièce, en face d'un évier et d'un four d'aspect moderne.

Tout ici est recouvert de poussière et de crasse, et une substance décomposée se trouve dans l'évier et sur la cuisinière, ce qui vous fait douter de toute idée que vous aviez de manger ici.

La cuisine est fonctionnelle si elle avait de l'électricité. La substance sur la cuisinière et dans l'évier est en fait une partie du sang de la maison ; tout personnage qui décide de l'analyser ne pourra l'identifier que comme du sang, mais pas ne peut pas identifier un type de sang spécifique.

12. Réserve

Des rangées et des rangées d'étagères sont vides le long des murs de cette pièce. Le sol est une pierre froide, et vous voyez la raison : dans le coin, des escaliers descendent dans la cave. Un courant d'air froid s'infiltré par le bas, vous faisant frissonner légèrement.

Les PJ qui demandent spécifiquement la température remarqueront que cette pièce est environ douze °C plus froide que le reste de la maison. Ce n'est pas à cause d'un événement surnaturel, mais simplement de la cave.

13. Maintenance

Une salle de maintenance, on peut y trouver trois emplacements de chargement pour des robots ménagers, vide. Ainsi qu'un ascenseur de service menant au second étage.

Les emplacements de chargement servent à recharger les batteries de 2 Mr Handy qui resteront tous le long du scénario en dehors de vue des joueurs et d'un Protectron qui attaquera les joueurs s'ils s'approchent trop près de SALI.

Dans cette pièce on trouvera aussi un terminal non alimenté qui si on le rebranche permet un accès au mainframe de la maison.

L'ascenseur est conçu pour monter à l'étage les robots ménagers, mais il sert aussi à descendre dans un emplacement caché sous la maison contenant le mainframe de SALI. Cette fonction demande de rétablir le courant sur l'ascenseur et d'hacker le terminal de cette pièce.

14. Salle à manger

Des photographies de différentes personnes tapissent les murs ici, les membres d'une famille regardant par-dessus une énorme table en noyer. Des chaises sont placées autour d'elle, et dans une moquerie du rituel passé, de l'argenterie corrodée repose encore à la place de chaque couvert. Les serviettes en dentelle sont tordues et jaunes, et il semble y avoir un sentiment d'oppression et de tristesse dans cette pièce.

Pour une raison quelconque, vous avez l'étrange envie de partir, sinon vous pourriez pleurer sur ce qui a été perdu.

Bien sûr, c'est un double sens, mais ne le dites pas aux joueurs : c'est dans cette pièce que Mara a été assassinée par son mari. L'une des photographies accrochées au mur la représente. Une inspection minutieuse des photographies révélera que la moisissure ou la décoloration a enlevé les visages sur toutes les photos sauf une : celle d'une jeune femme d'une vingtaine d'années, brune, mais avec une expression triste derrière son sourire.



C'est Mara, et cette image devient le point central de l'un des phénomènes plus tard dans l'aventure.

Sous-sol :

1. Cellier

Au fur et à mesure que vos yeux s'adaptent à l'espace dans l'obscurité, il devient clair que votre source de lumière ne perce les ténèbres qui vous entourent que de quelques centimètres. Vous entendez les bruits de rongeurs qui grouillent, et d'autres bruits qui ne sont probablement que la maison qui grince.

Vous semblez être dans une grande pièce ouverte avec un sol en terre battue. Des morceaux de ferraille, tels que des chaises cassées, des vélos rouillés et des objets non identifiables recouverts de tissu blanc jonchent la zone, projetant des ombres partout.

La cave est effrayante, mais pas à juste titre dangereuse. Si les personnages choisissent de l'explorer, ils trouvent une porte scellée avec de la brique à une extrémité, menant à la tour. C'est en fait la seule entrée de la tour, et il faut la forcer en détruisant le mur (notez que les armes à feu sont inutiles contre la brique). Si les personnages fouillent le bric-à-brac, ils peuvent faire un jet sur la table de fouille qui suis. Chaque personnage ne peut rechercher qu'une seule fois et chaque personnage ne peut trouver qu'un seul élément. Les recherches ultérieures, quel que soit le résultat de la première, seront toujours infructueuses.

De plus, à chaque montée et descente de l'escalier demandé un jet de AGI + Athlétisme (diff 1) pour ne pas glisser et subir 3 CD de dégât balistique.

La tour :

Contrairement au reste de la maison, la tour sent la vieille terre humide et la pierre couverte de mousse. L'humidité se mêle

au froid, vous refroidissant comme la tempête au dehors. Vos pas semblent disparaître dans l'obscurité au-dessus, et la seule caractéristique remarquable en plus de la noirceur presque sans fin est un escalier étroit qui s'enroule le long du mur de la tour.

La tour contient la tombe de Mara, sous les escaliers tout en bas, derrière un mur de briques brutes. Tout personnage fouillant la tour remarquera que les briques à la base des escaliers ne correspondent pas au reste de la maçonnerie ; si quelqu'un détruit ce mur de briques, il découvre une petite alcôve contenant un squelette. Cela ne compte pas comme une attaque contre la maison et les armes à feu n'auront aucun effet sur le mur.

Les joueurs intrépides peuvent penser qu'enterrer le squelette peut mettre les esprits dans la maison au repos, mais ce n'est pas le cas - le squelette n'est pas réellement Mara, mais celui de son mari, et la maison elle-même est responsable de cet état de fait (la vraie dépouille de Mara repose auprès de SALI).

Quiconque examine le squelette de près peut faire un jet d'INT + Médecine / Science (diff 1) ; le succès indique qu'ils réalisent que le squelette est masculin (son bassin est trop petit pour être celui d'une femme). Cette information seule ne conduira pas les PJ à déterminer qui est le squelette, mais indiquera que ce n'est PAS Mara.

Grimper au sommet de la tour ne représente pas que la menace de tomber de trois étages, mais aussi la possibilité de trouver un indice important pour résoudre l'énigme de la maison. Sur le mur extérieur de l'escalier, une brique en disjointe dissimule un coffre contenant une simple lettre pliée dans une enveloppe jaunie. Cette lettre est l'Annexe "B", à la fin du scénario. Ce n'est pas une tâche facile ; monter les escaliers nécessite deux jets consécutifs réussis d'AGI + Athlétisme (diff 1) pour éviter de glisser ou de

marcher sur un morceau de bois pourri ; si l'un de ces jets échoue, le joueur tombe et subit 3 DC points de dégâts pour chaque étage.

Premier étage :

1. Chambre principale

Un grand lit à baldaquin occupe cette chambre, sa tête de lit gravée des phases de la lune.

Une armoire, un bureau et une chaise en cuir déchiré remplissent l'espace, tous porteurs de moisissures rampantes. Une odeur chimique, comme l'ammoniac ou les médicaments, persiste ici.

Dans le bureau on pourra trouver une arme à feu de calibre .45 de belle facture, ainsi qu'une boîte de cartouche.

*Pistolet .45 auto fiable (Chargeur à éjection rapide)
[5 CD Balistique, Portée C, Cadence 2, Fiable, Combat Rapproché]
4 CD Cartouche .45 +P*

2. Salle de bain

Des restes d'accessoires opulents remplissent cette salle de bain moisie.

Des armoires, des paravents et un Vanity avec un miroir fissuré bordent des murs de carreaux fracturés. Une baignoire en marbre surélevée affirme une promesse de décadence.

On ne trouve rien de bien intéressant dans cette pièce, mais lors de la nuit un personnage sera réveillé par un bain froid.

3. Chambre des enfants

Un sentiment d'innocence vous envahit lorsque vous regardez autour de cette petite pièce, remplie de vieux ours en peluche, d'un berceau et d'un petit lit. Des canards bleus sont peints au mur et un

petit mobile est suspendu au plafond, mais tout est fané, jaunâtre et couvert de poussière. Vous pouvez presque imaginer les bruits des pieds des enfants et les jouets qui ont dû remplir le coffre à jouets dans le coin.

Bien qu'il n'y ait rien d'intéressant dans cette pièce (tous les jouets ont, en fait, disparu, et une recherche ne donnera rien), elle deviendra le centre de plusieurs phénomènes, décrits ci-dessous.

4. Chambres d'amis

Les chambres supplémentaires au deuxième étage contiennent chacune un ou deux lits affaissés, une armoire et un bureau.

Une des chambres d'amis est fermée à clé, jet de PER + Crochetage (diff 2) pour ouvrir, contient deux goules sauvages qui font « le mort » quand on rentre, lors de la nuit un ou plusieurs personnages peuvent se réveiller ici.

5. Chambre de Mara

Cette pièce est fermée à clé, un jet de PER + Crochetage (diff 2) est nécessaire.

Cette pièce vous choque tous par sa propreté. Ici pas de poussière ou de moisissure. La moquette est sèche et propre, le lit moelleux et fait de draps propre. Les meubles sont passés de mode mais en bon état.

SALI prend soin de la chambre de sa maîtresse, et l'entretient du mieux qu'elle peut.

On trouvera un ensemble de journaux (annexe C) dans le terminal sur la commode et les armoires et dressing sont bien fournies en vêtements de bonne facture... pour une femme mince.

6. Salon du matin

Les grandes fenêtres le long des murs de cette pièce ont été conçues pour laisser entrer la lumière du soleil du matin, mais ne montrent maintenant que des éclairs occasionnels. Des chaises en osier et une petite table pour le thé occupent ce salon du matin aéré.

Les rideaux pâles tombent de larges fenêtres donnant sur le parc du manoir. Une fouille des armoires ne révélera que quelques miettes de poussière.

7. Réduit

Un réduit à ustensiles de nettoyage, avec une trappe d'accès au grenier.

Grenier :

Le vent à l'extérieur siffle à partir de trous invisibles dans le toit lorsque vous terminez la montée étroite vers le grenier. La tempête semble beaucoup plus proche, et les battements de timbales de la pluie sur le toit sonnent presque comme s'il menaçait de s'abattre sur vous à tout moment. Les contours de divers meubles et boîtes apparaissent lentement alors que vos yeux s'adaptent à l'obscurité, et vous pouvez à peine distinguer les fenêtres à l'avant de la maison en face de vous.

Il n'y a rien d'intéressant dans le grenier à part quelques vieux morceaux de ferraille. Le MJ voudra peut-être l'ensemencer avec des objets, comme décrit dans "Le Cellier", ci-dessus, ou fournir une autre récompense aux personnages qui parviennent à se rendre aussi loin, comme une arme inhabituelle (qui, ironiquement, ne sera d'aucune utilité dans la lutte contre la maison).

On peut aussi ajouter quelques (2-3) Radrats dans cette pièce, qui est la plus difficile d'accès pour les robots de la maison.

*Cowboy Repeater robuste (Culasse renforcée)
[6 CD Balistique, Portée M, Cadence 0, Fiable]
2 CD Cartouche .357 Magnum*

PHÉNOMÈNES

Pendant que les personnages explorent la maison, et pendant qu'ils s'installent pour la nuit, divers phénomènes surnaturels vont commencer à se manifester. Au début, ce seront de simples distractions qui peuvent facilement être écartées comme des rongeurs, la tempête ou un vieux bâtiment. Plus tard, cependant, ils commencent à s'aggraver, devenant plus personnels et finalement plus mortels. La maison choisira l'un des PJs pour être le centre de ses manifestations ; la maison n'essaiera jamais de blesser ce personnage, mais la seule façon pour que les phénomènes s'arrêtent (et pour que le groupe parte) sera que ce personnage se sacrifie volontairement à la maison. Si vous envisagez de tuer le personnage (voir "fin de partie", ci-dessous, pour des alternatives), assurez-vous que le joueur le sait à l'avance - mais ne lui dites pas les détails de ce qui va se passer. Si le groupe voyage avec des PNJ et que le MJ veut toujours tuer un personnage, alors il vaut mieux choisir un PNJ pour l'abattre. Les phénomènes énumérés ci-dessous se répartissent en cinq catégories, qui se produisent dans un ordre chronologique de base - les plus inoffensifs se produisent en premier, et les plus intenses et mortels se produisent plus tard. Cela fonctionne parce que vous ne pouvez pas tout jeter à la tête du groupe immédiatement - ils essaieront simplement de quitter la maison et se rendront compte qu'ils sont piégés, ce qui crée plus de frustration qu'une horreur réelle. Il y a aussi le facteur de crédibilité : les gens sont beaucoup plus disposés à accepter des choses étranges plus tard si vous commencez par des choses douces et possibles. Une astuce à retenir : si vous jetez une grenouille dans une casserole d'eau bouillante, elle bondira. Si vous jetez une grenouille dans une casserole d'eau à température ambiante et augmentez lentement le feu, elle restera simplement là jusqu'à ce qu'elle soit complètement cuite, car au moment où elle se rend compte de ce qui se passe, il est trop

tard. Il en va de même pour les gens lors de la construction d'une histoire d'horreur. Gardez à l'esprit que ces phénomènes ne sont que des suggestions ; le MJ devrait être aussi sournois et rusé qu'il le souhaite, tant qu'il suit le scénario. N'oubliez pas non plus que vous n'avez pas besoin d'exécuter chacune de ces mini-rencontres ou mini-puzzles ; si vous le faisiez, l'aventure prendrait beaucoup plus de temps qu'une session.

Niveau un : bienvenue à la maison

1. En marchant dans une pièce, le groupe remarque un point froid. Lorsque le groupe se tient dans la pièce (ou se déplace), le point froid les traverse et sort par la porte. Seuls les personnages qui sont à l'intérieur du point froid peuvent le sentir, et un jet END + Survie (diff 0) pourrait être nécessaire pour le remarquer en premier lieu.
2. Lorsqu'un personnage ouvre une porte, un vent effleure son visage. Rouler PER + Survie (diff 0) est nécessaire pour s'en apercevoir.
3. Au loin dans la maison, en haut ou en bas selon la position du groupe, les personnages entendent un pas ou deux, puis tout se tait. Peut nécessiter un jet PER + Survie (diff 0) pour le remarquer, puis un jet INT + Survie (diff 0) pour déterminer la direction d'où il vient (vous pouvez écarter les joueurs et dire au groupe qui a réussi le jet "vous avez entendu le bruit de votre gauche !" tandis que le groupe défaillant a remarqué le bruit venant de la droite (il est important de faire ces jets en secret, pour que les personnages ne sachent pas qui a raison et qui a tort).
4. En marchant dans un couloir ou dans une pièce, toute personne qui réussit un test de PER + Survie (diff 0) remarque un bruit étrange provenant du mur. Cela ressemble à un léger bruit de grattage, un peu comme une

- souris ou un petit animal ferait s'il essayait de gratter quelque chose.
5. Tout le groupe remarque soudainement l'odeur distincte du tabac à pipe. Puis, tout aussi rapidement, il est parti, et on n'en trouve nulle part trace.
 6. Lorsque dans une pièce, un bruit de reniflement, comme un chien reniflant l'air, est remarqué par tous les personnages qui réussissent un jet INT + Survie (diff 1). Le son disparaît dès qu'il est mentionné à un autre personnage.
 7. Un personnage, et un seul personnage, entend quelques notes de piano. Cette rencontre fonctionne mieux si le groupe n'est pas dans la même partie de la maison que la salle de musique. Si quelqu'un va enquêter, tout est calme et aucune musique de piano ne peut être entendue.
 8. Le joueur du personnage central reçoit une note disant "vous entendez une voix lointaine chuchoter votre nom, bien que vous ne puissiez pas être sûr si c'était dans votre tête ou non." Aucun des autres personnages ne l'a entendu, et le personnage central ne peut pas déterminer la direction d'où vient le son.
 9. Lorsque le groupe se promène dans la maison, il peut faire un jet INT + Survie (diff 0) pour remarquer que les courant d'air ne sont pas cohérents ; ils ont tendance à se déplacer d'une zone à l'autre. C'est, en effet, la maison qui "respire" comme si c'était un être vivant, mais ne le dites pas aux joueurs - laissez-les le déterminer par eux-mêmes.

Niveau 2 : enlevez vos chaussures

1. Les joueurs remarquent que certaines ombres ont tendance à voler le long des murs dans le sens opposé à la direction dans laquelle les autres

- ombres se déplacent, comme si un animal comme un chat ou un chien courait, bien qu'aucun de ces animaux ne puisse être vu.
2. Une porte que le groupe vient de franchir se referme d'elle-même et ne peut pas être ouverte, sauf en cas de tentative de crochetage réussie avec une pénalité difficulté de +1. Cela peut être un bon moyen de séparer le groupe pour créer des tensions et isoler certains personnages (surtout le personnage central).
 3. Tandis qu'à l'étage, les personnages entendent des rires et des tintements de verres provenant de la salle de bal. Une enquête ne donne rien.
 4. Le personnage entend un bébé pleurer dans la chambre des enfants à l'arrière du deuxième étage de la maison. L'enquête révèle une pièce vide, mais le berceau se balancera légèrement lorsque le premier personnage arrivera.
 5. Pendant que les personnages sont dans une pièce, des pas se font entendre dans le couloir à l'extérieur ou à l'étage supérieur. Une enquête ne donne rien, mais le son était sans équivoque. Si les personnages demandent, dites-leur que les pas sont lourds, comme ceux d'un homme.
 6. Si le groupe traverse la salle à manger, le portrait de Mara saute du mur et se brise aux pieds du personnage central.
 7. Tout le groupe entend une voix étrange chuchoter le nom du personnage central. Il est impossible de dire si la voix est celle d'un homme ou d'une femme.
 8. Les sources lumineuses du groupe s'éteignent toutes simultanément, plongeant le groupe dans le noir. Après deux minutes, la lumière revient normalement. Pendant ces deux minutes, le MJ voudra peut-être

laisser tomber des indices comme "vous pensez voir quelque chose, mais vous ne pouvez pas en être sûr" via des notes à différents joueurs.

SCENE 2: BONNE NUIT

Après avoir exploré toute ou une bonne partie de la maison, les personnages devraient être invités à trouver un endroit sec et confortable pour passer la nuit. Ils pourront organiser des tours de garde, mettre en place des pièges tout cela ne servira pas à grand-chose. Une fois la majorité du groupe endormis, SALLI remplira la pièce de gaz anesthésiant rendant inconscient pendant plusieurs minutes tous les personnages. Les personnages seront ensuite déplacés vers diverses pièces de la maison, seul ou en petit groupe en fonction de l'envie du MJ ou de la dangerosité de l'endroit :

- Dans la baignoire de la salle de bain principale (étage 2 pièce 2) remplie d'eau glacée, face à un miroir maculé de sang qui répète les mots : "Bloody Mara" trois fois.
- À l'intérieur d'un tonneau vide dans la cave à vin (Cellier), qui peut facilement être confondu pour un cercueil de l'intérieur, il faut réussir un jet de FOR + Athlétisme (diff 3) pour briser le tonneau de l'intérieur.
- Étendu sur la table de la salle à manger (étage 1 pièce 14), ligoté avec une pomme dans la bouche entouré de convives illusoire drapés de draps (deux Mr Handy). Le personnage ne peut pas se libérer tout seul, et les « fantômes » prendront la fuite vers la salle de maintenance dès que d'autres personnages approcheront.
- Sous les couvre-lits dans une des chambres (étage 2 pièce 4) alors que

quelque chose s'approche dans le noir, deux goules sauvages.

Il peut s'agir de tous les personnages ou seulement une partie, le reste se réveillant « naturellement » après quelques heures et remarquant l'absence de leurs compagnons.

Le personnage principale ne sera jamais mis en danger lors de cette phase.

Après cette interlude horrifique le niveau de phénomène montera à 3 et plus.

Niveau trois : Vous resterez bien pour le dîner

1. En marchant dans le hall, les personnages trouvent un nœud coulant suspendu au lustre, juste hors de portée. Si les personnages trouvent un moyen de le faire descendre, il s'agit simplement d'une longueur normale de corde, attachée en un nœud coulant.
2. La maison commence à communiquer avec le groupe, sous forme de messages trouvés griffonnés sur les murs. Ces messages disent des choses comme « Mara est seule » et « Mara est triste ».
3. Lorsqu'ils sont dans la galerie, les personnages remarquent que les statues angéliques ont cessé de pleurer et que leur main ne recouvre plus leurs visages mais pointe vers les personnages. Tout examen de la statue révèle qu'elle semble parfaitement normale.
4. À l'étage de la maison que les personnages n'occupent pas actuellement, les portes commencent à claquer (même si les personnages

les ont toutes fermées). Ce son progresse du point le plus éloigné du groupe au point le plus proche, s'arrêtant lorsqu'il arrive directement en dessous d'eux. Après un moment de silence (permettez au groupe de discuter de l'événement), la porte de la pièce dans laquelle ils se trouvent claque également.

5. Le son d'un tricycle d'enfant suit les personnages dans un couloir ; soudain, les sons s'arrêtent et sont remplacés par des cris de « Non ! Non, pas ça ! » D'une voix de petit garçon. Puis un cri long et bas, qui s'étouffe dans le silence.
6. Si le personnage focal passe devant un miroir, il ne peut pas voir son propre reflet. Cet effet ne dure qu'un instant, et tout redevient normal dès qu'il en parle au groupe.
7. Le téléphone, qui se trouve dans le Salon, sonne. Si quelqu'un répond on

Niveau quatre: un peu de dessert?

1. En passant devant le piano, un fil se casse et blesse l'un des PJ pour 3 CD de dégâts balistique au visage. Cette coupure peut aussi entraîner une cicatrice, réduisant éventuellement le Charisme du personnage (diff +1) jusqu'à ce que la blessure guérisse. Cette attaque frappe automatiquement et contourne toute armure ouverte.
2. La maison laisse des messages pour le personnage central, dans le même style de charbon de bois ; ces messages liront des choses comme "Bienvenue à la maison, [personnage central]" et "Voulez-vous jouer avec moi ?"
3. Si les personnages errent à nouveau dans la galerie, l'une des statues ont pris un visage hideux et tentent de griffer toute personnes passant à

entendra une respiration suivit d'un rire.

8. Un personnage qui est séparé du groupe est saisi par une main invisible à la cheville et trébuché ; cette chute peut causer 1 CD de dégâts (AGI + Athlétisme (diff 1) pour éviter la chute).
9. Le cri d'une femme déchire toute la maison, si fort que le groupe doit se boucher les oreilles ou subir 2 CD points de dégâts à cause de l'intensité. Tout membre du groupe qui ne s'est pas couvert les oreilles (prévenez-le qu'il sent qu'il le devrait - si les joueurs miment simplement cette action, c'est bien) souffre d'une perte auditive (diff +1 PER à l'écoute) temporaire pendant 30 minutes.

portée, SR 12 et 4 CD de dégât balistique perforant.

4. Lorsqu'ils sont dans la bibliothèque, les personnages sont bombardés de livres qui s'envolent des étagères. Chaque personnage pris dans cette tempête de livres subit 2 CD points de dégâts ; lancer AGI + Athlétisme (diff 2) pour esquiver, mais sinon cette attaque touche automatiquement. C'est peut-être le bon moment pour laisser tomber l'Annexe A si le groupe ne l'a pas encore trouvé.
5. Lorsque le personnage central passe devant un miroir, au lieu de son propre reflet, il voit le reflet triste et larmoyant de Mara qui la fixe. Cela se produit assez longtemps pour que Mara fasse signe avec son doigt, après quoi elle disparaît, laissant le reflet normal du personnage ; tous les autres membres du parti regardant à ce moment-là voient également ce phénomène.

6. Le groupe commence à entendre les sons d'un cœur qui bat, et ils se rendent compte que la maison semble battre au rythme de ces sons.
7. Le groupe se rend compte que les courants d'air qui traversent la maison sont plus réguliers et arrivent à un rythme plus rapide, comme si la maison était "excitée".
8. Les sons du rire d'une femme résonnent dans toute la maison, les rires s'arrêtent et la voix prononce "[personnage central] est enfin à la maison !".

SCENE 3: VOUS PARTEZ DÉJÀ ?

SALI est en pleine crise, elle veut son sacrifice et le fait savoir au groupe de joueurs.

On passe le niveau de phénomène à son maximum 5.

Niveau 5 : Ça sent le sapin

1. Lorsque les personnages descendent les escaliers, tout l'escalier se déplace, envoyant le groupe tomber en bas. Les personnages subissent 2d10 points de dégâts et l'armure n'en arrête rien.
2. Le téléphone du salon sonne à nouveau. Si on répond une voix dit "[personnage central] va mourir !"
3. Des messages gribouillés de sang apparaissent sur les murs, "personne ne s'échappe !" aucun frottement n'enlève les taches de sang.
4. Une lame de guillotine tombe d'une porte lorsqu'un personnage la traverse ; cette attaque a 50 % de chances d'infliger une blessure grave et inflige instantanément 7 CD points de dégâts balistiques. Si le coup critique réussit, le personnage tombe dans le coma et ne peut être réanimé sans soins médicaux (utilisation de la

compétence médecin pendant 4 heures - voir les règles de base pour plus de détails). Après l'attaque sanglante, la lame est introuvable.

5. Les meubles s'envolent et frappent les personnages ; ces attaques ont 90% de chances de toucher et n'obtiennent aucun modificateur de lumière ou de portée. Chaque coup réussi inflige 4d6 points de dégâts à cause de la force de l'impact. Comme cela peut être potentiellement mortel pour l'ensemble de la fête en peu de temps, le MJ pourrait envisager de garder les meubles actifs confinés dans une seule pièce.
6. L'un des personnages tombe effectivement dans le sol de la maison, avalé par une trappe dans le sol (attention : il ne peut s'agir du personnage central). La chute va directement vers le Cellier compter 3 CD de dégâts balistiques par étage traversés.
7. Les sources lumineuses du groupe s'éteignent et ne fonctionnent plus pour le reste de l'aventure.
8. Les défenses de la maison s'activent et des tourelles lasers attaquent les joueurs quand ils passent dans les couloirs.
9. Le Protectron Basilisk attaque les joueurs, il ne visera pas et ne fera aucun mal au personnage central.
10. Si le groupe traverse le hall, les portes d'entrée s'ouvrent soudainement. À l'approche du groupe, elles se referment et une vague de vent géante frappe tous ceux qui couraient pour eux. La force du coup fait reculer le groupe et inflige 3 CD points de dégâts vu la puissance et de la vitesse à laquelle les personnages frappent le mur. Cette attaque est un coup automatique, bien que l'armure fonctionne normalement.

ACTE 3 : L'OEIL DE LA TEMPETE

Les joueurs auront à se moment de l'aventure compris ce que veut la maison : un d'entre eux (le personnage principal) doit se sacrifier pour que le groupe puisse partir. Les mécanismes de jeu peuvent varier ; le scénario le plus probable, surtout si le MJ gère cette aventure comme un moyen pour l'un des joueurs de se retirer d'une campagne avec élégance, est que le personnage va réellement mourir.

D'autres possibilités incluent :

- le personnage devient comateux pendant trois semaines, mais parvient à survivre ;
- le personnage perd définitivement un point de Force et/ou un point d'Endurance ;
- le personnage perd sa volonté de vivre, devenant un zombie ambulante qui se met en colère pendant le combat, ou quoi que ce soit.

Le sacrifice, s'il ne s'agit pas de la mort, doit être quelque chose de débilisant qui aura un impact majeur sur le personnage - ou sur la psyché du personnage.

SCENE 1: SACRIFICE

Le sacrifice doit être fait par le personnage central allongé sur la table de la salle à manger. Dès que cela se produit, le personnage se tord de douleur et subit immédiatement 10 CD points de dégâts (ou meurt). Lisez ce qui suit :

Le corps de [personnage central] se tord et se contracte, et vous pouvez presque imaginer des mains griffues sortant de la

table et lui déchirant la chair et l'esprit. Puis, aussi vite qu'il a commencé, [personnage central] reste immobile et vous pouvez commencer à distinguer les premiers signes du lever du soleil à travers les fenêtres. Vous remarquez également que l'orage est passé et que vous sentez l'odeur agréable de la pluie fraîche.

Le groupe vérifiera probablement si le personnage central a survécu ; de toute façon, le groupe peut maintenant quitter la maison à sa guise. Cela fut une lutte acharnée, et le groupe en sera transformé à jamais, soit pour le meilleur, soit pour le pire.

SCENE 2: THERAPIE

Il s'agit d'une fin alternative, si les joueurs comprennent la véritable nature de la maison et de SALI, ils peuvent tenter de rentrer en contact avec elle et la convaincre de les laisser partir.

Ou ils peuvent tenter de la désactiver. Dans le cas où il détruit par la force le mainframe de SALI, ça activera l'autodestruction de la maison, l'équivalent d'une mini-nuke dans chaque pièce.

Pour ce faire il faut qu'il accède à la salle serveur cachée sous la maison, il faudra d'une part rétablir le courant dans la salle de maintenance, jet d'INT + Réparation (diff 2), et ensuite hacker le terminal jet d'INT + Science (diff 2). Ceci permet d'accéder à l'ascenseur et descendre vers la salle serveur.

S'ils pénètrent dans la salle serveur sans l'accord de SALI, et qu'ils ne l'ont pas encore combattu, le Protectron Basilisk les attendra

en bas, ainsi que deux tourelles lasers et devront être vaincu pour avoir accès à SALI.



Au milieu d'une grande salle carrée trône un monumental ordinateur aux diodes pulsantes d'une lumière rouge malsaine.

*Une plaque marquée de l'acronyme : **S.A.L.I. made by RobCo™ 2076** est vissée sur le sommet de l'appareil.*

Une unique passerelle peut vous conduire à un terminal vous permettant d'entrer en contact avec la machine.

Au fond de la salle on peut distinguer un cercueil en verre contenant la dépouille de Mara.

Les joueurs peuvent entrer en contact avec SALI, même si celle-ci ne se montre pas très coopérative et franchement folle dans son argumentation.

Un baratineur à la langue de platine pourrait lui faire changer d'avis mais ça demande un

jet de CHR + Discours (diff 4) pour lui faire entendre raison.

On peut aussi essayer de la reprogrammer pour effacer le traumatisme qui l'a fait bugger, à ce moment là un jet d'INT + Science (diff 4) est nécessaire, ou simplement de l'éteindre sans déclencher l'autodestruction INT + Science (diff 3), dans les deux cas jouer la scène comme la fin de 2001 l'Odyssée de l'espace.

Et bien sûr quelque cout de feu bien ajuster, ou un bâton de dynamite peuvent aussi régler l'affaire de façon plus expéditive, mais à ce moment là un compte à rebours s'affiche sur l'écran fissuré de SALI et annonce le début de l'autodestruction de la maison.

SCENE 3: PERSONNE NE PART

Une autre fin alternative, les joueurs ne comprennent rien à ce qu'il se passe et tente de faire sauter la maison ou de la combattre.

C'est un combat futile et sans aucune chance de succès.

Le personnage central se retrouvera seul et enfermer dans la maison qui le tourmentera jusqu'à qu'il devienne fou ou qu'il meurt de faim.

CONCLUSION

Chaque personnage peut gagner un niveau :

- Les points de vie maximum de chaque personnage augmentent de +1.
- Chaque joueur choisit une compétence à augmenter de 1 rang, jusqu'à un maximum de 6.
- Chaque joueur gagne le choix d'un nouvel avantage, en fonction de ses besoins. Consultez la section Liste des avantages du livret Règles de démarrage.

En descendant le chemin vers la route, vous ne vous êtes jamais senti aussi heureux de sentir les rayons chauffants du soleil du désert. Alors que vous offrez un dernier regard à la maison, vous sautez presque lorsque la poussière sèche et familière remplit vos narines. L'orage est passé, et ici et là, de minuscules plantes vertes sortent de terre. Debout sur la route, à côté d'une épave de voiture, se tient un homme aux cheveux poivre et sel et au menton proéminent, le visage couvert de sang séché. Il vous fait un pâle sourire et dit : « Oye, vous sortez de cette maison ? Il y a une cabane dans les bois à environ 50 kilomètres à l'est - si vous pensiez que cette maison était mauvaise, vous devriez essayer d'y rester pour la nuit ! En se rapprochant, vous voyez que sa main droite a été remplacée par un poing robotique, et il a un fusil à canon scié et une tronçonneuse attachée à son dos. "Mon nom c'est Ash et vous compadres ?", dit-il.



Ash ne sait pas grand-chose sur quoi que ce soit, mais restera et parlera avec le groupe pendant un moment. Il essaiera de comprendre où il se trouve, car il est perdu (comme d'habitude). Il demandera s'ils ont vu un ancien livre relié appelé le "Necronomicron" ; quand ils répondent par la négative, il perd rapidement tout intérêt. "Bonne chance alors. Vous en aurez besoin". Avec un hochement de tête et un sourire, il se détourne, reprenant le chemin par lequel vous êtes venu la nuit précédente - ou était-ce il y a une éternité ? Alors que l'homme mystérieux disparaît dans le Wasteland, vous ne pouvez pas vous empêcher de penser "groovy".

Bestiaire



Protectron Basilisk

Niveau 9, Robot

Créature puissante (86 XP)

CORPS	ESPRIT	MELEE	DIST	AUTRE
7	6	3	3	2
PV		INITIATIVE		DEFENSE
16		13		1
PHYS. DR	ENERGY DR	RAD. DR	POISON DR	
4	3	Immun.	Immun.	
ATTACKS				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ PINCE GAUCHE : CORPS + Mêlée (10), 3 CD Balistique, Etourdissant ▪ FUSIL A CLOU, BRAS DROIT : CORPS + Distance (10), 10 CD Balistiques, Destructeur, Invalidant, 2 mains, Imprécis, Cadence de tir 0, Portée M ▪ AUTODESTRUCTION : 6 CD Balistique, Zone d'impact 				
SPECIAL ABILITIES				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ROBOT : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation. 				

- **PERSONNALITÉ PROGRAMMÉE** : Gardien
- **FUSIL A CLOU DE BRAS** : Si le bras droit du protectron souffre d'une blessure grave, le pistolet à clou de bras n'est plus utilisable.
- **AUTODESTRUCTION** : Si ses deux bras ont subi une blessure grave ou s'il est à la moitié de ses PV, le robot se déplace vers l'ennemi le plus proche et utilise une Action majeure pour enclencher son autodestruction. Il explose sur sa zone.

INVENTORY

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'INT + Réparation Diff 1 pour extraire Armure de diable (optiques, bras, jambes), Armure de diable (Corps principal, nécessite le perk Armurier 1 ou Expert en robotique 1), Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 2d20 charges de cellule de fusion et 1d20 clous de rail, 3 matériaux communs +1 par PA dépensé. 1 Effet = 1 matériau peu commun.



Radrat

Niveau 1, Mammifère Mutant

Créature Normale (10 XP)

CORPS	ESPRIT	MELEE	DIST	AUTRE
4	4	1	-	1
PV		INITIATIVE		DEFENSE
5		8		2
PHYS. DR	ENERGY DR	RAD. DR	POISON DR	
0	0	Immun.	1	
ATTACKS				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MORSURE : CORPS + Mêlée (5), 1 CD Balistique Perforant 2 				
SPECIAL ABILITIES				

<ul style="list-style-type: none"> ▪ PETITE : La créature est plus petite que la plupart. PV réduit, Défense +1. Une blessure grave la tue. ▪ SENS AIGUISÉS : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
INVENTORY
<ul style="list-style-type: none"> ▪ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande de radrat.

Goule Sauvage

Niveau 3, Humain Mutant
Créature Normale (24 XP)

CORPS	ESPRIT	MELEE	DIST	AUTRE
5	5	3	-	2
PV		INITIATIVE		DEFENSE
8		10		1
PHYS. DR	ENERGY DR	RAD. DR	POISON DR	
0	0	Immun.	Immun.	
ATTACKS				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MAINS NUES : CORPS + Mêlée (8), 3 Physiques 				
SPECIAL ABILITIES				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ SAUVAGE : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant. ▪ GOULE : Une goule est soignée par les radiations. Elle récupère 1 PV pour chaque 3 dégâts de Radiation subis. ▪ COMME MORTE : La goule au sol qui ne bouge pas est difficile à différencier d'un cadavre. Il faut réussir un test de PER + Discrétion Diff 2 pour découvrir qu'elle n'est pas morte. Si elle n'est pas découverte, elle peut alors réaliser une attaque surprise. 				
INVENTORY				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ RÉCUPÉRATION : 2 Bric-à-brac. 1 Effet = 1d6 caps, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles. 				

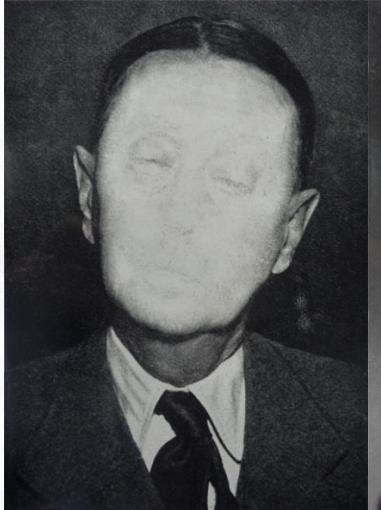
<ul style="list-style-type: none"> ▪ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 1d6 viandes humaines, 1 par PA dépensés. Complication 18-20.
--

S.A.L.I.

Standalone Automated Living Intelligence
Boss (200 XP)

S	P	E	C	I	A	L
0	10	0	0	15	0	5
SKILLS						
▪ Science 6			▪ Réparation 6			
▪ Discours 4			Survie 3			
Médecine 4			(▪ Tag Skill)			
HP		INITIATIVE		DEFENSE		
Infini		15		0		
CARRY WEIGHT		MELEE BONUS		LUCK POINTS		
Infini		0		0		
PHYS. DR	ENERGY DR	RAD. DR	POISON DR			
10	10	Immun.	Immun.			
ATTACKS						
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maison : tous les systèmes de défense de la maison et une utilisation dangereuse de la domotique. 						
SPECIAL ABILITIES						
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intelligence Artificiel : SALI pense et donc est. ▪ Immunisé à la peur : SALI n'a peur de rien. 						
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ 						
INVENTORY						
<ul style="list-style-type: none"> ▪ RÉCUPÉRATION : Test d'INT + Réparation Diff 2 pour extraire des composant électronique des débris du mainframe de SALI. 						

PORTRAITS



STATUES

Niveau 1 :



Niveau 2 :



ANNEXE A

A celui qui aura la malchance de trouver cette Lettre,

Sachez que je suis L'écuyer Nathan, de La Confrérie de L'Acier. Quatre membres de ma compagnie, dont moi-même, ont été piégés dans cette maudite maison pour ce qui semble n'être qu'une soirée, même si, à mon avis, cela fait plusieurs jours. Nous nous sommes abrités d'une violente tempête ici, comme je n'en ai jamais vu. Nous ne sommes plus que trois : moi-même, frère Alphus et Le Scribe Keeman.

Keeman est en proie à d'horribles cauchemars, et L'écriture sur Les murs... aucun homme ne devrait avoir à endurer cette horreur.

Notre moral s'abaisse et nous n'arrivons plus à dormir, sauf par tranches de dix ou quinze minutes car Les cauchemars sont devenus trop graves pour faire autrement. Je sais que La clé de notre évasion est à portée de main, mais tant pis si je n'arrive pas à comprendre ce que c'est !

Si vous trouvez cette Lettre et pouvez identifier notre état, je vous implore seulement d'écouter, car Les réponses doivent être juste devant nous.

Écuyer Nathan

ANNEXE B

Cher journal,

La colère de Richard brûle comme la tempête qui fait rage dehors. J'ai peur qu'il ait découvert mon lien avec Jack ; Richard est en bas et il boit ; je peux sentir son cigare d'ici. De temps en temps, j'entends des bruits sourds. Je sais que bientôt je devrai descendre et le confronter sur ce qui ne va pas avec lui.

Il n'arrête pas de parler d'un « cadeau de pendaison de crémaillère » et de « sanctifier » notre nouvelle maison. Je n'aurais jamais dû épouser ce vieil homme ; si seulement j'avais eu la force de dire non à mon père !

Je sais que ce n'est rien que tu n'aies déjà entendu auparavant, cher journal. Mais ce soir, je crains que Richard ne cède à ses impulsions.

Jack, si tu trouves cette lettre, sache que je t'aimerai toujours, toi et personne d'autre.

ANNEXE C

ROBCO INDUSTRIES UNIFIED OPERATING SYSTEM
COPYRIGHT 2075-2077 ROBCO INDUSTRIES
-Server 1-

06.15.2076

Cher journal,
Cela fait maintenant deux semaines que je viens d'emménager dans notre nouvelle demeure avec Richard.
La maison est un vrai bijou de technologie, et s'occupe de tout. Bien qu'il pourrait être mon père Richard est gentil mais à cause de son travail il s'absente souvent et pour des semaines entières.

07.21.2076

Cher journal,
Richard est parti pour la cote est depuis une semaine, et je m'ennuie à mourir.
Mais j'ai rencontré Jack, il est officier à l'académie de l'air de Colorado Springs, il vient me tenir compagnie en l'absence de Richard.
Et puis il y a Sally, elle n'est pas très douée pour les mondanités mais elle me raconte des histoires.

ROBCO INDUSTRIES UNIFIED OPERATING SYSTEM
COPYRIGHT 2075-2077 ROBCO INDUSTRIES
-Server 1-

02.12.2077

Cher journal,
Malédiction !
Jack va être réaffecter sur une base aérienne en Alaska.
Je suis dévastée, heureusement Sally est là pour essayer de me remonter le moral, elle essaye même de me faire rire avec des blagues mais je crois qu'elle devrait mettre à jour son sens de l'humour, elle est très 2050.

PLAN - RDC



PLAN – ETAGE 1



PLAN – SOUS-SOL

