

FANTOMURBO
présente



TERREUR À RAVENWOOD

FRANCOIS P. DUBOS





NOTE AU LECTEUR

Ce jeu de rôles s'inscrit dans l'univers du **mythe de Cthulhu**, tel qu'il a été développé par le romancier américain Howard Philip Lovecraft. Si vous n'avez encore rien lu de son œuvre, nous vous recommandons de vous y plonger dès que possible !

Ce scénario a été conçu pour les membres du groupe ***Mystères & Tentacules*** (Granville, 50), dans le contexte des années 1930 aux États-Unis.

Ce scénario peut être facilement adapté pour tout système de jeu, d'autres lieux et/ou d'autres époques.



Suivez-moi sur Instagram !

Retrouvez plus de contenu JdR sur : www.fantomurbo.fr

SOMMAIRE

P.5 ... **1. INTRODUCTION**

P.7 ... **2. CONTEXTE & MAPS**

P.24 ... **3. INTRIGUE & CHRONOLOGIE**

p.24 3.1. L'histoire

p.26 3.2. Chronologie des événements

P.28 ... **4. LES PERSONNAGES NON-JOUEURS (PNJ)**

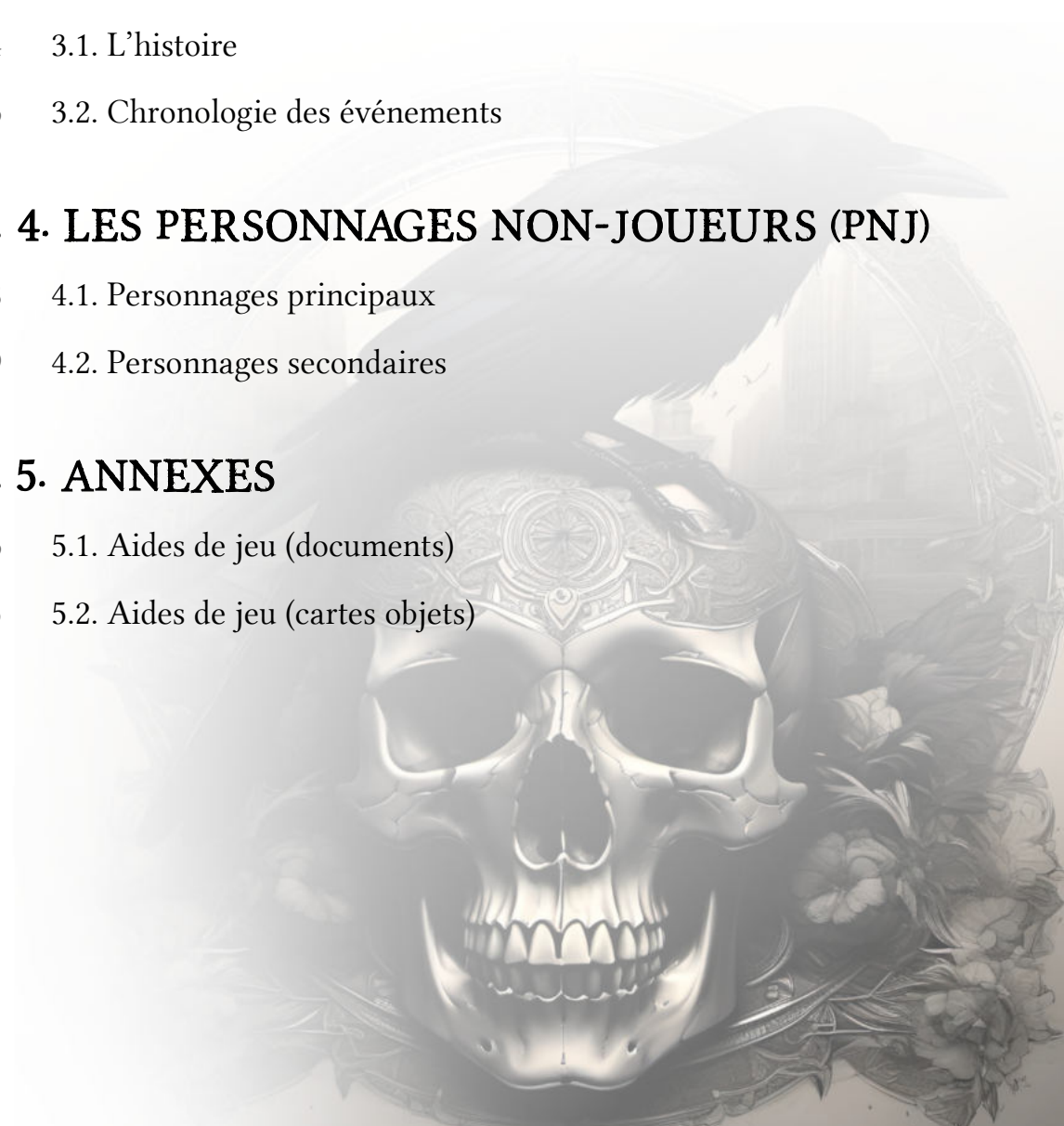
p.28 4.1. Personnages principaux

p.29 4.2. Personnages secondaires

P.34 ... **5. ANNEXES**

p.36 5.1. Aides de jeu (documents)

p.55 5.2. Aides de jeu (cartes objets)



1. INTRODUCTION

Jonathan Ravenwood, éminent héritier d'une grande famille et d'un vaste domaine en Caroline du Nord, est retrouvé sauvagement assassiné dans la petite chapelle qui orne sa propriété. Les PJ¹ sont envoyés sur place pour enquêter sur les causes de cette mort mystérieuse.

COMMENT UTILISER CE SCÉNARIO ?

Terreur à Ravenwood est un scénario "bac à sable", qui propose une intrigue principale, un terrain de jeu, une galerie de personnages non-joueurs ainsi que quelques aides de jeu sous la forme de documents factices (journaux intimes, coupure de presse ou extraits de livres, etc) et plusieurs cartes représentant des objets. Ces éléments sont destinés à faciliter l'immersion et le jeu, bien qu'il soit tout à fait possible de jouer sans si vous le souhaitez.

L'objectif premier des PJs est de **découvrir les causes véritables de la mort de Jonathan Ravenwood**. A cette fin, ils peuvent tenter de retracer le fil des événements récents en explorant le manoir et la zone du comté de Ravenwood, en interrogeant les PNJs et en collectant divers indices.

Un deuxième (**découvrir ce qu'il est advenu de Samuel Matthews**) et un troisième objectif (**se débarrasser de la manifestation démoniaque d'Azagaël**) s'y ajouteront normalement en cours de partie.

Il n'y a pas de déroulement spécifique à suivre, bien que l'accomplissement de certains de ces arcs narratifs provoquera le déclenchement d'événements en cours de partie. Il est en revanche essentiel de bien maîtriser l'intrigue et le contexte général, la chronologie des événements récents et le détail de chaque PNJ.

AMORCER LA PARTIE

Ce scénario a été conçu pour être joué dans le cadre d'une campagne où les PJ incarnent les employés d'une société de détectives privés. Jonathan Ravenwood avait en effet spécifié dans son testament qu'en cas de mort suspecte, une enquête devait être menée par cette organisation en laquelle il avait confiance.

Son avocat, Charles Goodwin, récemment engagé, applique ces consignes à la lettre et sans poser trop de questions. A sa demande, un groupe de 3 à 4 enquêteurs privés est missionné, pour enquêter sur son décès.

Si vous n'utilisez pas un cadre similaire dans vos parties, la trame reste facilement adaptable. Il vous faudra simplement trouver une explication logique à la présence de vos PJs sur place.

1 PJ : Personnages Joueurs.

2. CONTEXTE & MAPS

Dans la campagne reculée du comté de Ravenwood se trouve le ranch Ravenwood, qui comprend un manoir entouré d'un vaste domaine rural. Descendant des premiers colons anglais qui ont conquis ce territoire, Jonathan Ravenwood y est récemment décédé dans des circonstances mystérieuses.

Jonathan Ravenwood vivait dans le manoir en compagnie de :

- sa femme, Evelyn Ravenwood ;
- de leur médecin de famille, William Hartley ;
- de leur avocat, Charles Goodwin et de sa fille de dix ans, Emily ;
- de Matt Ferguson, homme à tout faire ;
- de Mary Ferguson, épouse de Matt, assumant le rôle de gouvernante.

En plus du manoir, le ranch de Ravenwood comprend une ancienne chapelle à la décoration atypique et un vieux cimetière en très mauvais état, ainsi que plusieurs étangs et une magnifique forêt.

Un chemin de terre, situé à l'est, permet de relier, en vingt minutes à pied (cinq en automobile) Ravenwood Hamlet, petit hameau où vivent quelques voisins dans de vieilles masures rassemblées autour de l'auberge des Guestbury.

Charles Goodwin accueille les PJ avec bonhomie et une certaine désinvolture. Il possède une automobile qu'il peut éventuellement mettre à leur disposition pour raccourcir leurs trajets. Il leur propose de s'installer dans le manoir (plusieurs chambres sont disponibles). Si les PJ refusent de loger sur place, Goodwin les informe qu'il est possible de louer une chambre au sein de l'auberge Guestbury de Ravenwood Hamlet.

La nuit, en tendant particulièrement l'oreille (ou en étant doué de perceptions extrasensorielles), on peut sentir les murs de la bâtisse vibrer légèrement. Les PJ qui tenteront d'en savoir davantage auront tendance à se rapprocher de la cave (*Basement*).

Le reste des informations utiles à l'exploration du manoir, du domaine ou du hameau voisin se trouve dans le descriptif des maps, au cours des pages suivantes.

← PROVIDENCE (NC)

CLARKSVILLE (NC) →



1 chain (20.11 meters)

**RAVENWOOD
COUNTY - 1932**

RAVENWOOD HAMILET



TO HAMLET GATE

TO NC234

SAMUEL BLACKSMITH & MARGARET WINSLOW

CARMICHAEL BOOKSTORE

GRACE DONOVAN

JACK & SUE RIVERS

NATHANIEL GREEN & ESTHER RAMIREZ

DOWEY BISHOP




CASSANDRA DRAKE

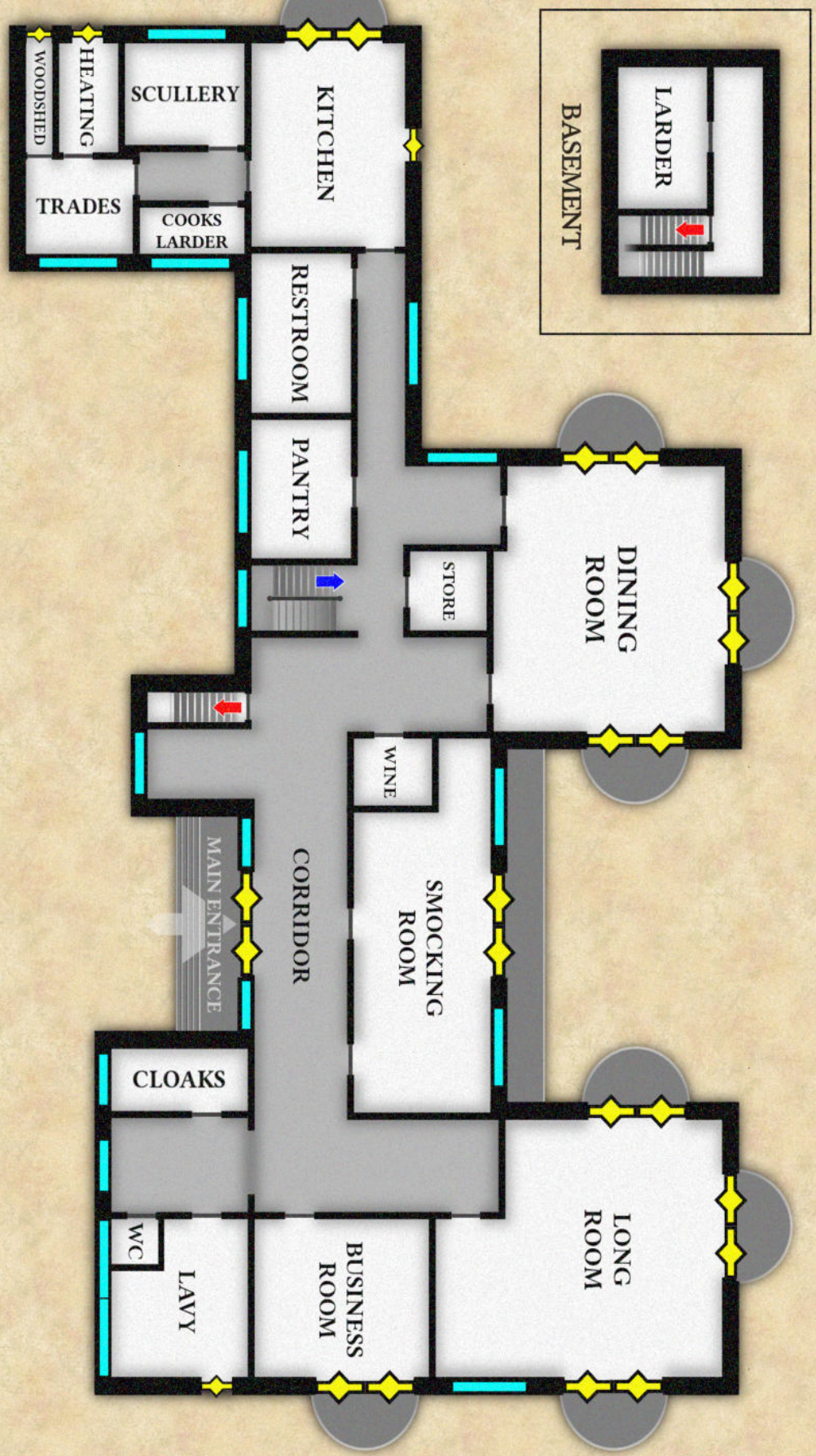
IAN & JANE GUESTBURY




GUESTBURY INN

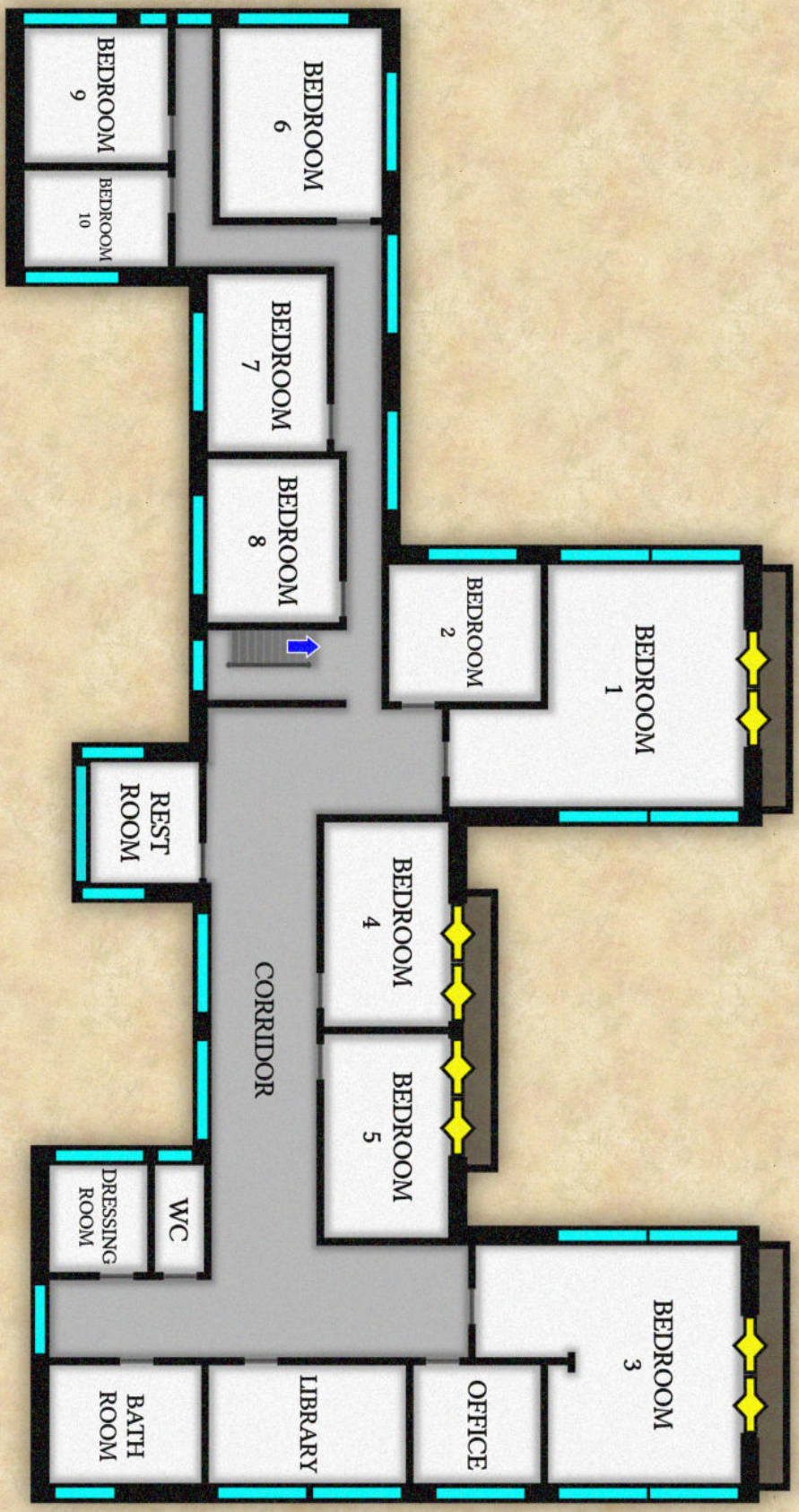
GRANARY

RAVENWOOD MANOR GROUND FLOOR

-  Exterior door
-  Window
-  Interior door



-  Exterior door
-  Window
-  Interior door



RAVENWOOD MANOR

FIRST FLOOR

Interior door



RAVENWOOD MANOR UNDERGROUND CONDUITS

DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES MAPS

RAVENWOOD COUNTY (COMTE DE RAVENWOOD)

1932

Note : La frontière du domaine de Ravenwood est délimitée par un muret de pierres sèches, effondré à maints endroits et relativement bas. Il est possible de le franchir très facilement pour n'importe quelle personne jouissant d'une forme physique minimale. Les trois portes revêtent donc une valeur essentiellement symbolique.

CEMETARY (CIMETIÈRE)

DESCRIPTION

Un terrain sacré où reposent les défunts de Ravenwood, leurs tombes ombragées par des arbres séculaires, témoignant du passage du temps.

DUCKS POND (ÉTANG DES CANARDS)

DESCRIPTION

Un paisible coin d'eau où les canards barbotent joyeusement, entouré de végétation luxuriante, créant un tableau tranquille et apaisant.

HAMLET GATE (PORTE DU HAMEAU)

DESCRIPTION

Un passage entre le monde extérieur et le hameau pittoresque de Ravenwood, marqué par une porte en bois aux charnières grinçantes. Cette porte mène au hameau de Ravenwood Hamlet.

LASSY POND (L'ÉTANG LASSY)

DESCRIPTION

Un recoin isolé, caché sous les arbres, où la tranquillité règne en maître, offrant un havre de paix pour la réflexion et la méditation.

C'est l'un des endroits favoris de Doweey Bishop, qui s'y rend chaque jour avec son chien, pour rêvasser.

AIDE(S) DE JEU

FAIS UN VOEU: L'étang Lassy a la réputation d'exaucer les souhaits. En y jetant une pièce, les PJ peuvent faire un vœu, et le transmettre secrètement au Maître de Jeu.

LOCKERS GATE (PORTE DES VERROUS)

DESCRIPTION

Une entrée impressionnante gardée par de faux verrous massifs sculptés dans la pierre, évoquant un sentiment de sécurité robuste et de préservation du domaine.

MAID POND (ÉTANG DE LA DAME)

DESCRIPTION

Un petit étang d'une beauté singulière, dont les eaux miroitent doucement, créant une ambiance envoûtante propice aux histoires et aux légendes.

Les légendes locales disent que cet étang accueille l'esprit d'une femme noyée par des villageois qui l'accusaient de sorcellerie. De nuit, son fantôme rôderait autour de l'étang.



RAVENWOOD HAMLET (HAMEAU DE RAVENWOOD)

DESCRIPTION

Un charmant hameau où les maisons et les ruelles pavées évoquent le charme d'une époque révolue, à quelques lieues du manoir.

RAVENWOOD MANOR (MANOIR DE RAVENWOOD)

DESCRIPTION

Une majestueuse résidence nichée au cœur de la campagne, où des secrets ancestraux sommeillent entre les murs de pierre et les ombres lugubres.



OLD CHAPEL (VIEILLE CHAPELLE)

DESCRIPTION

La chapelle séculaire de la famille Ravenwood, construite en bois sur le modèle courant en Nouvelle-Angleterre.

Sa décoration intérieure très singulière (*voir images à droite*), mettant particulièrement en avant la silhouette d'une étrange créature squelettique, jouit d'une certaine renommée à l'échelle locale, et il est fréquent que des voyageurs ou de simples curieux demandent à la visiter.

La dépouille massacrée de Jonathan Ravenwood a été retrouvée au pied de l'autel par William Hartley, le médecin de famille. Quelques traces de sang sont encore visibles sur le sol.

AIDE(S) DE JEU

TRACES DE SANG SUSPECTES : Un investigateur qui réussit un test de type Observation suffisamment perspicace remarque que les traces de sang semblent dessiner des traînées allant de l'autel jusqu'à la scène de crime.

TRAPPE SECRÈTE : Derrière l'autel se trouve une trappe secrète, qui mène au réseau de souterrains sous la chapelle. Savamment dissimulée dans les pierres de l'autel (nécessite un test de type Observation réussi pour détecter sa présence), cette trappe est fermée par un vieux verrou, qui ne peut être ouvert que grâce à la clef spéciale ornée d'une tête de mort (**ADJ OBJET N°2**) et qui ne peut pas être forcée ni crochétée.

ROSE POND (ÉTANG DE LA ROSE)

DESCRIPTION

Un étang au charme envoûtant, orné de roses sauvages qui se reflètent dans ses eaux miroitantes, évoquant une aura de mystère romantique.

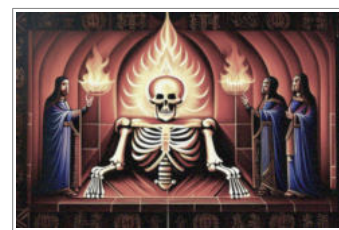
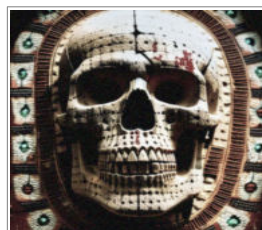
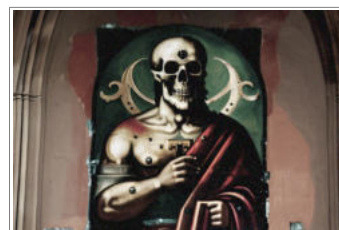
AIDE(S) DE JEU

ÉTOURDISSEMENT NOCTURNE : Tout PJ qui se risquerait à se promener autour de l'étang de la Rose de nuit (et a fortiori à s'y baigner) subirait un étourdissement marqué pendant 24h lui infligeant un malus de 25 % sur tous ses jets de caractéristiques ou de compétences.

SYLVIAN GATE (PORTE SYLVAINE)

DESCRIPTION

Une porte élégante bordée de feuillages luxuriants, offrant un accès enchanteur à une forêt sauvage et énigmatique.



RAVENWOOD HAMLET (LE HAMEAU RAVENWOOD)

AIDE DE JEU GÉNÉRIQUE :



LE CHAT MYSTÉRIEUX : Un chat noir énigmatique erre dans les rues du hameau. Il semble avoir une certaine intelligence et pourrait guider les joueurs vers des endroits importants ou leur fournir de subtils indices...

CASSANDRA DRAKE

DESCRIPTION

La charmante maison de campagne de la célèbre auteure de romans fantastiques, nichée parmi les arbres. Les murs en bois blanc sont ornés de treillages fleuris, et des rideaux en dentelle encadrent les fenêtres. Une étagère à l'extérieur abrite des plantes en pot, ajoutant une touche colorée à la façade.

Cassandra Drake aime écouter de la musique symphonique, très forte, en journée.

AIDE(S) DE JEU

LE MIROIR DE VÉRITÉ : Dans la maison de Cassandra Drake, les joueurs peuvent découvrir un vieux miroir orné d'un cadre mystérieux. Ce miroir a la capacité de révéler des vérités cachées lorsque les personnages se regardent dedans. Cependant, il pourrait également dévoiler des aspects sombres ou troublants de leur propre passé.

DOWEY BISHOP

DESCRIPTION

Une modeste petite maison en bois aux volets bleus légèrement écaillés. Des buissons de roses grimpantes entourent le porche, et une chaise à bascule invite à s'asseoir et à profiter de la tranquillité de l'endroit.

Si Doweï est présent chez lui, son chien Spencer (un berger allemand) accueille les visiteurs avec une réserve mêlée de curiosité.

ETHAN CARMICHAEL BOOKSTORE & ART GALLERY

DESCRIPTION

Une ancienne grange rénovée en une maison pittoresque. Les étagères du magasin se trouvent dans ce qui était autrefois le grenier à foin, et la façade en briques rouges est maintenant ornée de panneaux en bois, rappelant son passé rural.

A l'intérieur, le désordre est assez conséquent, et de nombreuses bouteilles d'alcool vides constituent l'essentiel de la décoration.

GEORGES BLACKSMITH & MARGARET WINSLOW

DESCRIPTION

Une vieille mesure en pierre et en bois, affichant des traces du temps passé. Des plantes grimpantes recouvrent une partie du mur, et une cheminée en brique fumante dégage une odeur réconfortante.

GRACE DONOVAN

DESCRIPTION

Une petite maison campagnarde au toit en pente douce. Des volets verts encadrent les fenêtres, et des jardinières fleuries agrémentent le rebord de la fenêtre de la cuisine.

GUESTBURY INN

DESCRIPTION

L'auberge de Ravenwood Hamlet, un vieux bâtiment aux fondations de pierre rehaussées de bois. Les fenêtres à carreaux encadrent des rideaux en toile écru, et des lanternes suspendues créent une atmosphère chaleureuse à l'extérieur.

Le rez-de-chaussée accueille un vaste pub, rarement animé, au grand dam de son propriétaire. L'étage comprend une quinzaine de chambres, toutes vides, à l'exception de celle de Samuel Matthews.

AIDE(S) DE JEU

Journal de Samuel Matthews (**ADJ DOCUMENT N°9**). Il se trouve dans la chambre que Samuel Matthews a loué dès son arrivée à Ravenwood. Pour y accéder, les PJ devront ruser auprès de Jane Guestbury, bien plus méfiante que son mari.

IAN & JANE GUESTBURY

DESCRIPTION

Une petite maison à colombages où vit le couple qui gère l'auberge. Des parterres de fleurs bordent l'entrée, et une balançoire en bois se laisse doucement bercer par le vent sous un arbre.



SUE & JACK RIVER

DESCRIPTION

Une jolie maison campagnarde aux murs en briques blanches. Des volets bleus ajoutent une touche de couleur, et un banc en bois est placé sous l'arbre devant la maison.

Le Shériff sera réticent à accueillir des étrangers chez lui, et préférera les emmener à son bureau pour discuter.

Sa femme Sue en revanche leur servira volontiers une décoction de plantes, et si elle est appréciée, leur proposera différentes sélections à la vente (pour 5 dollars le sachet).

AIDE(S) DE JEU

UNE ÉTRANGE PLANTE : Sue River fait pousser une mystérieuse plante dans son jardin, dont l'une des principales vertus est d'être particulièrement relaxante et légèrement aphrodisiaque. Si les PJ inspectent son potager, ils seront attirés par cette plante. La toucher ou l'ingérer les rendra d'humeur *très* amicale pour une heure ou deux.

NATHANIEL GREEN & ESTHER RAMIREZ

DESCRIPTION

Une imposante demeure sur deux étages, au luxe ostentatoire. Les colonnes blanches encadrent l'entrée, et les fenêtres sont ornées de rideaux de velours. Un jardin bien entretenu s'étend devant la maison.

SHERIFF OFFICE

DESCRIPTION

Le bureau du shérif Jack River, un bâtiment en brique rouge avec une devanture en bois. Un panneau en laiton porte l'inscription "Sheriff Office", et des dossiers empilés à l'intérieur indiquent une activité constante.

AIDE(S) DE JEU

Rapport d'autopsie du corps de Jonathan Ravenwood (**ADJ DOCUMENT N°8**). Le Shériff ne montrera ce rapport qu'à des investigateurs lui inspirant suffisamment confiance, et le récupérera après lecture.

RAVENWOOD MANOR : GROUND FLOOR & BASEMENT (Rez-de-chaussée & Sous-sol)

BUSINESS ROOM (SALLE DE REUNION)

DESCRIPTION

La salle de réunion est équipée de bureaux en bois massif, munis de plumes et d'encriers, et d'une table centrale entourée de chaises. Des dossiers et des documents sont soigneusement empilés, prêts pour les affaires à traiter.

AIDE(S) DE JEU

CODEX MALEFICARUM (ADJ DOCUMENT N°1) : William Hartley passe ses journées dans cette pièce, lisant et relisant le Codex Maleficarum afin d'y trouver un moyen de chasser l'entité invoquée par Jonathan Ravenwood et lui-même. Si Hartley s'absente, il cache le Codex dans l'un des tiroirs du bureau. L'ouvrage a été copieusement annoté par Jonathan Ravenwood et lui-même.

CLOAKS (VESTIAIRE)

DESCRIPTION

Le vestiaire est équipé de porte-manteaux et de tiroirs pour accueillir les vêtements, chapeaux et accessoires des invités.

COOKS LARDER (OFFICE DE CUISINE)

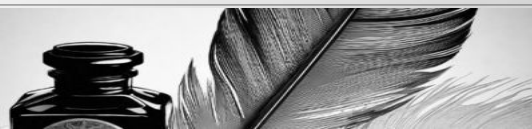
DESCRIPTION

L'office de cuisine est rempli d'étagères contenant des provisions, des conserves et des ustensiles de cuisine. Des paniers d'herbes fraîches et de légumes attendent d'être utilisés dans les plats du jour.

DINING ROOM (SALLE À MANGER)

DESCRIPTION

La salle à manger dégage une ambiance chaleureuse et élégante. Une grande table en bois massif trône au centre, ornée de nappes en tissu riche. Les chaises capitonnées encadrent la table. La lumière tamisée d'un lustre en cristal éclaire la pièce, créant une atmosphère accueillante.



HEATING (CHAUFFERIE)

DESCRIPTION

La chaufferie dégage une chaleur réconfortante grâce à un imposant poêle à bois. Des bûches sont empilées soigneusement dans un coin, prêtes à être utilisées.

KITCHEN (CUISINE)

DESCRIPTION

La cuisine, fonctionnelle et rustique, abrite une cuisinière à gaz et une grande étagère en bois regorgeant de pots en fer-blanc et d'ustensiles de cuisine. Une grande table de ferme sert de surface de préparation, entourée de chaises simples. Des rideaux à carreaux laissent filtrer la lumière du jour.

LAVY (OFFICE DE TOILETTE)

DESCRIPTION

L'office de toilettes est équipé d'étendoirs à linge, d'un bidet et d'un bac pour nettoyer des objets volumineux.

LONG ROOM (GRANDE SALLE)

DESCRIPTION

La grande salle est un espace polyvalent avec des zones dédiées à la détente et aux discussions. Des canapés et des fauteuils confortables sont disposés en cercle, favorisant les échanges.

PANTRY (CELLIER)

DESCRIPTION

Le cellier est un trésor de provisions. Des étagères sont remplies de bocaux de confitures maison, de fruits séchés et de denrées non périssables.

SCULLERY (ARRIÈRE-CUISINE)

DESCRIPTION

L'arrière-cuisine est un lieu essentiel à l'activité domestique. Des évier en porcelaine et des étagères garnies de vaisselle propre définissent l'espace.

SERVANTS ROOM (CHAMBRE DES DOMESTIQUES)

DESCRIPTION

La chambre du couple Ferguson est simple et fonctionnelle, contenant un lit double, une grande armoire, deux fauteuils et une table basse. Un petit bouquet de fleurs sauvages ajoute une touche de couleur à la pièce.

AIDE(S) DE JEU

L'Enigme de Ravenwood, le mythe d'Azagaël, par Douglas P. Heichter (**ADJ DOCUMENT N°5**) est posé sur l'une des tables de chevet du couple.

SMOKING ROOM (SALON FUMEURS)

DESCRIPTION

Dans le salon fumeurs, des fauteuils *Chesterfield* confortables entourent des tables basses. Des cendriers en cristal sont disposés à portée de main, prêts à accueillir les fumeurs.

AIDE(S) DE JEU

Lettre d'Aleister Crowley (**ADJ DOCUMENT N°7**), pliée et servant de marque-page dans un livre sur la flore locale, posé sur une table à proximité du billard.

STORE (RÉSERVE)

DESCRIPTION

La réserve est un espace de stockage organisé avec des étagères chargées de fournitures et d'équipements domestiques.

TRADES (ATELIERS)

DESCRIPTION

Les ateliers regorgent d'outils, de machines et de matériaux pour diverses activités artisanales. Des odeurs de bois, de métal et de peinture flottent dans l'air.

WINE (CAVE À VIN)

DESCRIPTION

La cave abrite des bouteilles soigneusement rangées dans des casiers en bois. L'air frais et l'obscurité préservent la qualité des vins.

WOODSHED (REMISE À BOIS)

DESCRIPTION

La remise à bois présente un empilement ordonné de bûches, prêtes à être utilisées dans la salle de chauffage. Des outils de jardinage sont accrochés au mur, attendant leur prochaine utilisation.

BASEMENT LARDER (CELLIER SOUTERRAIN)

DESCRIPTION

Une pièce fraîche et sombre, véritable trésor de provisions pour la maison. Des étagères en bois massif alignées contre les murs sont chargées de bocaux en verre remplis de fruits en conserve, de légumes, de confitures maison et de sauces. L'air est empreint d'un mélange agréable d'arômes sucrés et salés.

AIDE(S) DE JEU

TRAPPE SECRÈTE : Au sol se trouve une trappe secrète, qui mène au réseau de souterrains sous le manoir. Savamment dissimulée dans les pierres du sol (nécessite un test de type Observation réussi pour détecter sa présence), cette trappe est fermée par un vieux verrou, qui ne peut être ouvert que grâce à la clef spéciale ornée d'une **tête de mort (ADJ OBJET N°2)** et qui ne peut pas être forcée ni crochétée.

RAVENWOOD MANOR : FIRST FLOOR (Étage)



BATHROOM (SALLE DE BAIN)

DESCRIPTION

La salle de bain est élégante et fonctionnelle, lambrissée de bois, avec une baignoire, un lavabo et des accessoires en laiton. Des serviettes douces sont empilées à portée de main.

BEDROOM 1 (CHAMBRE 1)

DESCRIPTION

La première chambre évoque une ambiance douce et romantique. Un lit à baldaquin est drapé de tissus délicats et orné de dentelle. Des meubles en bois vieilli, tels qu'une coiffeuse et une armoire, ajoutent une touche de charme rustique.

Cette chambre est occupée par Charles Goodwin, l'avocat récemment embauché par Jonathan Ravenwood.

BEDROOM 2 (CHAMBRE 2)

DESCRIPTION

La deuxième chambre offre une atmosphère plus masculine. Un grand lit en bois sombre trône au centre, flanqué de tables de chevet robustes. Des trophées de chasse décorent les murs, évoquant l'essence de la campagne.

Chambre occupée par Emily, la jeune fille de Charles Goodwin.

BEDROOM 3 (CHAMBRE 3)

DESCRIPTION

La chambre 3 est celle du couple Ravenwood. Elle comprend un grand lit à baldaquin, de lourds rideaux, divers pièces de mobilier dont deux tables de chevet, et une décoration relativement chargée. A l'heure où les PJ arrivent au manoir, la veuve Ravenwood y dort seule, n'ouvrant pas les rideaux de la journée. La pièce est sombre, mal aérée et malodorante.

AIDE(S) DE JEU

Journal de Jonathan Ravenwood ([ADJ DOCUMENT N°4](#)), dans le tiroir de l'une des tables de chevet.

BEDROOM 4 (CHAMBRE 4)

DESCRIPTION

La quatrième chambre est une retraite paisible. Les tons de bleu et de blanc dominant, évoquant la sérénité. Un bureau vintage est placé près de la fenêtre, offrant un coin propice à l'écriture.

BEDROOM 5 (CHAMBRE 5)

DESCRIPTION

La cinquième chambre a une atmosphère artistique. Des étagères exposent des livres et des objets pittoresques. Un chevalet est positionné près de la fenêtre, où la lumière naturelle peut éclairer des toiles en cours de réalisation.

BEDROOM 6 (CHAMBRE 6)

DESCRIPTION

La sixième chambre respire le charme d'une époque révolue. Un lit en fer forgé est drapé d'une couverture en dentelle. Un petit coin lecture est aménagé près de la cheminée.

BEDROOM 7 (CHAMBRE 7)

DESCRIPTION

La septième chambre est une combinaison de confort et d'élégance. Un grand lit recouvert de tissus riches est accompagné de fauteuils rembourrés. Des rideaux épais assurent l'intimité.

BEDROOM 8 (CHAMBRE 8)

DESCRIPTION

La huitième chambre arbore un thème floral. Les murs sont ornés de motifs rupestres et un vase de fleurs fraîches trône sur une commode ancienne.

BEDROOM 9 (CHAMBRE 9)

DESCRIPTION

La neuvième chambre est décorée avec des éléments naturels, selon un style ouvertement amérindien. Des tapis tissés à la main et des meubles en bois brut créent une atmosphère authentique et chaleureuse.

Aux murs, plusieurs tableaux représentent des scènes de la vie quotidienne des Arnours, les Amérindiens qui vivaient autrefois les terres qui deviendront le comté de Ravenwood.

AIDE(S) DE JEU

Coffret de bois de style amérindien (ADJ OBJET N°1), en bois, argent et cristal.

BEDROOM 10 (CHAMBRE 10)

DESCRIPTION

La dixième chambre adopte des tons doux et pastel. Des draperies légères encadrent les fenêtres, laissant entrer une douce lumière.

Chambre occupée par William Hartley, le taciturne médecin de la famille Ravenwood, lorsqu'il vient au manoir.

DRESSING ROOM (DRESSING)

DESCRIPTION

Le dressing est un espace luxueux avec des étagères pour les vêtements et des miroirs. Des tissus et des accessoires de mode sont soigneusement disposés.

LIBRARY (BIBLIOTHÈQUE)

DESCRIPTION

La bibliothèque est un sanctuaire du savoir. Des étagères murales sont remplies de livres reliés et de parchemins. Des fauteuils en cuir invitent à la lecture.

AIDE(S) DE JEU

Histoire occulte de Ravenwood, par Richard Oppenhauer (ADJ DOCUMENT N°3)

Les Souterrains de Ravenwood, par Douglas P. Heichter (ADJ DOCUMENT N°6)

OFFICE (BUREAU)

DESCRIPTION

Le bureau de feu Jonathan Ravenwood est équipé d'un grand bureau en bois, de chaises rembourrées et d'une lampe de bureau en laiton. Des documents y sont soigneusement empilés et trois grandes étagères accueillent une somme considérable de vieux livres et de grimoires aux tranches poussiéreuses.

RESTROOM (SALLE DE REPOS)

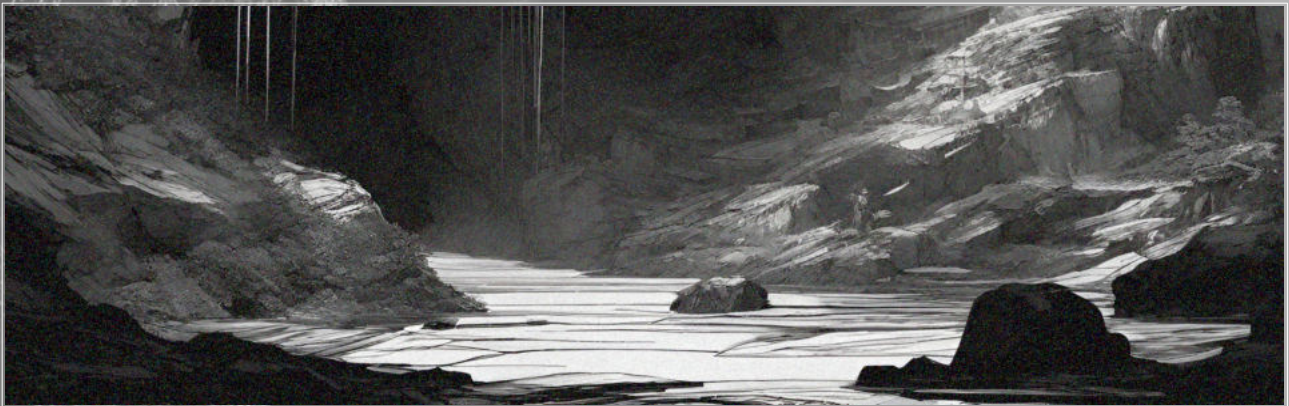
DESCRIPTION

La salle de repos est sobre et fonctionnelle, avec des équipements de base : canapé, fauteuils, deux étagères contenant des livres (essentiellement des guides touristiques et de la poésie).

AIDE(S) DE JEU

Coupure de journal - disparition d'un jeune voyageur (ADJ DOCUMENT N°2).

RAVENWOOD MANOR : UNDERGROUND CONDUITS (CONDUITS SOUTERRAINS)



FIRST CAVE (PREMIÈRE CAVERNE)

DESCRIPTION

Une caverne silencieuse, froide et humide, où l'obscurité semble s'épaissir autour de vous. L'air est lourd, et chaque pas résonne comme un écho funèbre. Des ombres semblent danser à la périphérie de votre vision, au milieu des stalagmites et des stalactites, éveillant des craintes profondes parmi les PJ. Une sensation d'être observé, épié par quelque chose de malfaisant, vous hante alors que vous explorez ce lieu oppressant.

AIDE(S) DE JEU

ANGOISSE SOUTERRAINE : Tous les PJ effectuent un test de type Sang Froid. Les jets non réussis provoquent une crise d'angoisse, empêchant les PJ concernés de prendre la tête du groupe et les pénalisant d'un malus de 20 % pour l'ensemble de leurs compétences et caractéristiques tant qu'ils seront présents sous-terre.

SECOND CAVE : SMALL OFFICE (SECONDE CAVERNE : PETIT BUREAU)

DESCRIPTION

Cette caverne semble avoir été le théâtre de sombres expérimentations. Les murs portent des stigmates d'incantations tracées à l'aide de sombres substances. Une table en bois ornée de symboles ésotériques attire l'attention. Un air d'oppression règne ici, et l'odeur de la décomposition flotte dans l'air, témoignant de pratiques impies.

AIDE(S) DE JEU

Robe de cérémonie en soie rouge, avec décorations (ADJ OBJET N°4).

THIRD CAVE : DISPAIR CHASM (TROISIÈME CAVERNE : LE GOUFFRE DU DÉSESPOIR)

DESCRIPTION

Un frisson glacial parcourt votre échine alors que vous pénétrez dans cette caverne sinistre. L'obscurité y est profonde. Les parois semblent presque vivantes, avec des ombres mouvantes qui dansent et s'étirent. Un écho sourd résonne dans les profondeurs : au beau milieu de la caverne s'ouvre un gouffre béant. Les ténèbres en sont presque physiques, consistantes.

Un vent glacial s'élève des profondeurs, portant avec lui des murmures à peine audibles, des échos de souffrance et d'agonie. Les parois rocheuses sont hérissées de pointes acérées, semblant prêtes à déchirer quiconque oserait s'approcher de trop près.

AIDE(S) DE JEU

ENTRAILLES DE LA TERRE : Les PJ dotés de compétences de type Médiumnité ou autre compétence de perception et réussissant leur jet auront des visions de lave en fusion, de roche liquide et de vertiges infinis.

FOURTH CAVE : CROSSROADS (QUATRIÈME CAVERNE : CARREFOUR)

DESCRIPTION

Un carrefour sinistre, à partir duquel les tunnels s'étendent comme des bras tendus dans l'obscurité. L'air est saturé de murmures déformés et d'échos lugubres qui picotent la peau des visiteurs. D'impalpables ombres semblent glisser dans l'obscurité, s'éveillant au moindre mouvement. Une aura de menace imminente pèse sur ce lieu, comme si quelque chose attendait le moment opportun pour se manifester.



FIFTH CAVE : SECRET ROOM (CINQUIÈME CAVERNE : LA CHAMBRE SECRÈTE)

DESCRIPTION

La porte grinçante s'ouvre sur une petite pièce qui exhale une atmosphère malsaine. Une odeur putride flotte dans l'air. Le lieu contient un banc taillé directement dans la pierre, sur laquelle Samuel Matthews est allongé. En proie de terribles mutations qui le rendent de moins en moins humain, il est défiguré et des plaies sanguinolentes sont visibles un peu partout sur son corps. Il pousse des cris et des râles réguliers, entre les convulsions.

Au sol à côté de lui, une fiole de cristal contient une brume sombre et agitée : c'est l'essence de l'avatar d'Azagaël invoqué par Jonathan Ravenwood et William Hartley. Samuel Matthews lutte mentalement pour la contenir dans l'artefact de cristal, mais il perd peu à peu ses forces.

AIDE(S) DE JEU

LA FIOLE MALÉFIQUE : La fiole contenant l'essence de l'avatar est extrêmement dangereuse. Le moindre contact avec cet objet plongerait les PJ dans un état de stress et d'angoisse profond.

→ Si les PJ la brisent, volontairement ou par accident, sans avoir au préalable ouvert à proximité le Coffret de bois de style amérindien (**ADJ OBJET N°1, trouvé dans la chambre 9 du manoir**), l'avatar est immédiatement libéré, tue Samuel Matthews et prend possession du corps humain le plus proche.

→ Les PJ peuvent choisir de jeter la fiole dans le Gouffre du Désespoir (Troisième Caverne), auquel cas l'avatar ne sera pas détruit, mais sa libération sera plus longue, laissant le temps aux PJ de quitter le domaine en pensant avoir réglé le problème.

→ Les PJ peuvent suivre les conseils laissés par Samuel Matthews dans son journal, et commencer par ouvrir le Coffret de bois de style amérindien (**ADJ OBJET N°1, trouvé dans la chambre 9 du manoir**), puis briser la fiole. L'essence de l'avatar sera automatiquement aspiré dans le coffre, et celui-ci se scellera magiquement. Les PJ pourront ensuite jeter le coffre dans le Gouffre du Désespoir pour détruire définitivement l'avatar d'Azagaël.

→ S'ils optent pour l'invocation d'Azagaël et un second sacrifice humain, il leur suffira d'ouvrir la fiole pendant le rituel.

SOINS PALLIATIFS : Samuel Matthews, malgré son état, peut donner aux PJ des conseils précis sur le rituel à suivre, s'ils parviennent d'abord à stabiliser son état par un test réussi de type Premiers Soins, ou toute autre compétence médicale.

SIXTH CAVE : UNDERGROUND ALTAR (SIXIÈME CAVERNE : L'AUTEL SOUTERRAIN)

DESCRIPTION

Une atmosphère lourde de malveillance enveloppe cette caverne immense. Des ténèbres épaisses semblent s'accrocher aux parois rocailleuses, absorbant toute lumière. Au fond, un autel massif taillé dans la pierre et orné de symboles occultes est baigné d'une lueur rougeâtre. De nombreuses tâches de sang relativement fraîches constellent sa surface. L'air est chargé d'énergie négative.

AIDE(S) DE JEU

Poignard en os et en bois, de style amérindien (**ADJ OBJET N°3**).

3. INTRIGUE & CHRONOLOGIE

3.1. L'histoire

Jonathan Ravenwood était un rentier un peu crédule, qui ambitionnait d'accéder à un savoir supérieur. Il menait des expériences avec la complicité active de William Hartley, son médecin de famille, celle plus indécise de son épouse Evelyn, et le concours occasionnel et peu enthousiaste du couple Ferguson, leurs domestiques.

Ce petit groupe a découvert dans la cave un passage secret menant à un vaste réseau de grottes souterraines, où ils ont installé leurs quartiers secrets de recherches occultes. Jonathan et William, les deux instigateurs principaux de la démarche, ont par ailleurs noué des contacts avec nombre de correspondants renommés dans le monde de l'occultisme. A cet égard, ils sont en affaires avec Ethan Carmichaël, un artiste peintre et libraire amateur, trafiquant d'objets et de livres magiques à ses heures perdues, vivant à Ravenwood Hamlet.

Jonathan a fini par apprendre dans un livre secret (le Codex Maleficarum) fourni illégalement par Ethan Carmichaël, que grâce à un sacrifice de sang, il pourrait invoquer le rejeton d'Azagael (Azgul pour les Indiens qui vivaient auparavant sur ces terres), une entité maléfique intimement liée à l'histoire de Ravenwood. Il s'agit en réalité d'un piège soigneusement mis en place au fil des siècles par le démon lui-même et ses séides, l'invocation permettant au démon de prendre possession de celui qui l'invoque et d'utiliser son corps comme un vaisseau.

UN SACRIFICE QUI TOURNE MAL



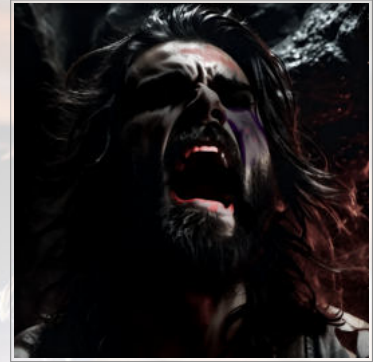
Après avoir en vain sacrifié un chien dérobé à l'un des habitants de Ravenwood Hamlet (Dowey Bishop) et compris que seul un être humain rendait le rituel efficace, le groupe repère un jeune étudiant voyageant dans la région, Samuel Matthews. Profitant de son intérêt très marqué pour la chapelle de Ravenwood, Jonathan et William l'invitent à dîner, le droguent puis le descendent dans les souterrains sous le ranch en vue de réaliser le rituel.

Malheureusement pour eux, ce dernier se passe mal. Samuel Matthews, secrètement initié à l'occultisme, parvient à se défendre et n'est que partiellement possédé, bien qu'il subisse d'horribles mutations physiques. Jonathan Ravenwood est quant à lui massacré par le rejeton, furieux. Samuel parvient à maintenir le démon dans un état éthéré, au prix d'une lutte permanente, en l'enfermant dans un artefact provisoire, une fiole de cristal. L'avatar maléfique est en effet très sensible à cette matière, ainsi qu'à l'argent.

Samuel demande aux complices de Jonathan de remonter le cadavre mutilé de leur maître à la surface, dans l'espoir de pouvoir faire passer le meurtre pour l'œuvre d'un rôdeur ou d'une bête sauvage. Il espère de son côté pouvoir reprendre assez de forces pour faire cesser les mutations et conjurer le démon. Ainsi s'engage un combat difficile entre le rejeton d'Azagaël et lui-même, au plus profond des souterrains du domaine.

Bien qu'enfermé dans l'artefact de protection (une fiole de cristal), l'avatar d'Azagaël reste en effet actif et poursuit Samuel de ses assauts.

A l'heure où les PJ arrivent à Ravenwood, Samuel Matthews est donc retranché dans les souterrains du manoir depuis une douzaine de jours, et ses dernières forces s'amenuisent. Il passe le plus clair de son temps dans un sommeil agité et enfiévré, subit des mutations spectaculaires qui lui font pousser des hurlements fréquents, et dont certains pourront être partiellement audibles depuis l'intérieur du manoir. Il lutte contre l'entité maléfique invoquée par Jonathan Ravenwood et ses complices, pendant que cette dernière tente de prendre possession de son esprit et de son corps.



William Hartley lui s'efforce de surveiller son état, tout en épiluchant (en vain pour l'instant) les grimoires et notes accumulés par Jonathan Ravenwood, dans l'espoir de trouver une solution. Lorsque les PJ découvrent Samuel Matthews sur son lit de souffrance, il peut être pertinent de faire surgir William Hartley. L'homme, percé à jour, se montrera d'abord agressif, puis cherchera à s'enfuir. S'il est maîtrisé, il se comportera de manière renfrognée et impatiente.

Samuel Matthews, de son côté, finira par mourir quoi qu'il advienne. Les PJ pourront au mieux alléger ses souffrances en réussissant sur lui un jet de Premiers soins (ou toute autre compétence médicale). Dans cette hypothèse, il lui sera plus facile de répondre à leurs questions, en particulier concernant la manière de se débarrasser efficacement du démon.

En l'absence d'aide extérieure, il **décèdera d'épuisement le samedi 24 septembre**. L'entité sera instantanément libérée et investira son corps, cherchant ensuite à fuir le plus rapidement le sous-sol. Dans cette hypothèse, si les PJ le croisent, le Samuel Matthews possédé par Azagaël se montrera séducteur et malin, et leur faussera compagnie à la première occasion, quitte pour cela à commettre n'importe quel crime ou agression.

COMMENT SE DÉBARRASSER DU DÉMON ?



Les PJ pourront comprendre comment se débarrasser définitivement de l'avatar d'Azagaël par déduction (en lisant certains ouvrages dans la bibliothèque du manoir), en discutant avec Georges Blacksmith ou encore en recevant des visions, des intuitions, etc. Samuel Matthews peut également leur confier sa méthode (la première), entre deux rôles d'agonie.

En tout état de cause, il n'existe que deux manières de se débarrasser efficacement de l'avatar maléfique invoqué par Ravenwood et Hartley.

La première ne nécessite pas de commettre d'acte criminel. Il s'agit de trouver le coffre rituel amérindien (**ADJ OBJET N°1**, fait de bois, d'argent et de cristal), qui fait office d'objet de décoration dans la chambre 9 du manoir. Lorsqu'il est ouvert à proximité de l'avatar d'Azagaël, cet objet agit comme un aspirateur et l'avalera quoi que fasse le démon. Les PJ peuvent donc ouvrir ou briser la fiole dans laquelle Matthews le garde pour le moment sous contention. Une fois le démon aspiré et le coffre refermé, les PJ peuvent jeter le tout dans le gouffre du Désespoir. Ils n'entendront dans ce cas jamais l'objet heurter le sol, le gouffre menant aux entrailles de la terre.

La seconde reprend le rituel explicité dans le Codex Maleficum : Azagaël acceptera (peut-être...) de se retirer du plan terrestre si un second sacrifice humain lui est consacré. Les PJ auront toute latitude pour commettre ce meurtre : en achevant Samuel Mathews, en assassinant William Hartley, ou n'importe quel autre PNJ qui aurait eu la mauvaise idée de les accompagner. Précision d'importance, ce meurtre doit être accompli dans les termes prévus par le grimoire maudit : avec le couteau rituel amérindien et la robe rouge de cérémonie (trouvables tous deux dans les cavernes souterraines), et en récitant l'invocation consacrée. Bien sûr, les PJ n'auront aucune garantie spécifique quant aux chances de réussite de cette manœuvre. C'est hélas la contrepartie d'une négociation avec un démon un peu... soupe-au-lait.

3.2. Chronologie des événements

AOUT 1932

Jeudi 25 août 1932 : Arrivée de Samuel Matthews à l'auberge des Guestbury.
Enlèvement et sacrifice inutile du chien de Dowey Bishop par Jonathan Ravenwood et William Hartley.

Mardi 30 août 1932 : Soirée arrosée à l'auberge des Guestbury entre Samuel Matthews, Georges Blacksmith, Dowey Bshop, Cassandra Drake, Esther Ramirez et Nathaniel Green. Le jeune homme rayonne et marque profondément les esprits. William Hartley assiste aux discussions et s'entretient brièvement avec Samuel Matthews.



SEPTEMBRE 1932

Vendredi 9 septembre : Samuel Matthews est invité à dîner au manoir, le soir. Ravenwood et Hartley, avec la complicité plus ou moins volontaire d'Evelyn Ravenwood et des époux Ferguson, le droguent et le descendent dans les souterrains, afin d'accomplir le rituel d'invocation d'Azagaël. Ils échouent lamentablement, le démon tuant Jonathan Ravenwood. Samuel Matthews parvient à enfermer l'entité dans une fiole de cristal.

Samedi 10 septembre : Le corps de Jonathan Ravenwood est retrouvé gravement mutilé dans la chapelle du domaine, par son médecin et ami William Hartley (c'est en réalité lui qui l'y a placé), qui en informe le shérif River.

Mardi 20 septembre : Arrivée à des PJs à Ravenwood pour enquêter sur les causes possibles de la mort de Jonathan Ravenwood.

Samedi 24 septembre : En l'absence d'aide extérieure, Samuel Matthews perd son combat mental contre l'avatar d'Azagaël et meurt. L'entité possède désormais son enveloppe charnelle. Elle se montrera charmeuse et prête à tout pour s'échapper.

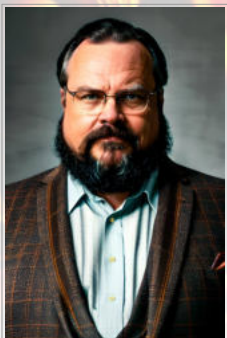


4.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

(PNJ)

4.1. Personnages principaux



Me Charles Goodwin (avocat):

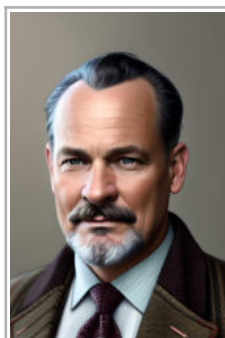
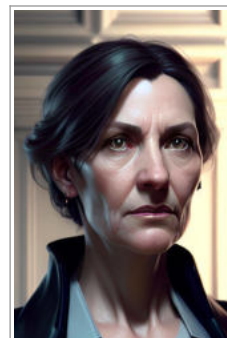
Cordial – Voix forte – Débit rapide

L'avocat de feu M. Ravenwood depuis quelques mois seulement, il n'en assume pas moins la gestion de la succession avec un certain flegme. Rationaliste, il accepte cependant le fait que sa fille ait des dons de médiumnité et qu'elle les exprime via ses dessins. Il n'a toutefois aucune connaissance des activités obscures et des visées criminelles de Ravenwood. Il fournit des informations sur la situation et des conseils initiaux aux enquêteurs, et leur prête volontiers sa voiture.

Mme Evelyn Ravenwood (veuve):

Mortifiée, sous l'emprise de calmants – Voix très faible – Débit lent et hagard

La veuve en deuil de M. Ravenwood, qui semble hagarde et hantée. Elle était en effet sa complice et avait accepté ses plans. Confrontée à la mort très brutale de son mari, elle est à présent liée malgré elle à Samuel Matthews et espère qu'il parviendra à maîtriser le rejeton d'Azagaël. William Hartley lui fait ingérer des tranquillisants qui la rendent difficilement accessible à la discussion. Si les PNJs décident de lui parler, elle ne pourra que répéter que son pauvre Jonathan est parti et qu'elle l'aimait plus que tout. Poussée dans ses retranchements, elle finira par chuchoter qu'il faut absolument aider Samuel, sans autre explication.



Dr William Hartley (médecin de famille) :

Ombrageux et irascible – Voix basse – Débit rapide et hésitant

Le médecin de famille qui a soigné M. Ravenwood. Lui-même complice de son ancien patient et ami, il se trouve comme Evelyn Ravenwood malgré lui confronté à la mort brutale de Jonathan et au combat que livre dans le souterrain Samuel Matthews, dont ils voulaient faire leur victime. Hostile aux PJs qu'il considère comme des fouineurs, il se comportera de façon très désagréable, voire agressive s'il est interpellé directement.

4.2. Personnages secondaires

Matt Ferguson (gardien du terrain) :

Taiseux et mutique – Voix faible – Débit rapide

Un jardinier loyal et superstitieux qui a été témoin d'événements étranges sur le domaine. Impliqué malgré lui dans les activités obscures de Jonathan Ravenwood, il se sent coupable et exposé à la vengeance des dieux. Mortifié et terrorisé, il refusera de discuter avec les investigateurs.



Mary Ferguson (gouvernante) :

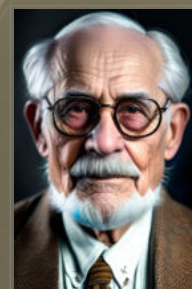
Méfiante – Voix basse – Débit lent

Epouse de Matt Ferguson mais beaucoup plus futée que son mari, elle a comme lui été impliquée malgré elle dans les activités obscures de Jonathan Ravenwood. Bien que choquée par la mort de ce dernier, elle se sent cependant soulagée. Elle espère que Samuel Matthews va parvenir à gagner son combat et à renvoyer le rejeton d'Azagaël vers sa dimension d'origine.

Georges Blacksmith :

Empathique et bavard – Voix aiguë – Débit rapide

Georges Blacksmith est un archiviste à la retraite, âgé et compétent qui réside dans une petite maison à Raven Hamlet en compagnie de sa compagne Margaret Winslow. Il a consacré sa vie à l'étude de l'histoire locale, du folklore et des traditions occultes, en particulier le mythe d'Azgul, auquel croyaient les Indiens vivant autrefois sur les terres que couvrent à présent Ravenwood. Selon la légende, Azgul était un serpent descendant du ciel pour dévorer les esprits des guerriers et se faire passer pour eux. Georges Blacksmith a fait le lien entre le mythe indien d'Azgul et la légende d'Azagaël dont parlaient les premiers colons anglais lors de la conquête de l'Ouest. Georges possède une vaste collection de livres rares, de manuscrits et d'artefacts liés au surnaturel, qu'il entropose chez son ami et voisin Ethan Carmichael, dont il ignore les activités illégales. Il a été approché par William Hartley et Jonathan Ravenwood lorsque ceux-ci cherchaient certains livres, et il les a renvoyés vers Ethan Carmichael, trouvant leur démarche un peu suspecte. Il peut constituer une ressource précieuse pour les enquêteurs, offrant son expertise et les aidant à déchiffrer des textes anciens ou à découvrir des légendes oubliées liées aux sombres secrets du ranch de Ravenwood.



Margaret Winslow :

Distante (prime-abord) – Voix ferme – Débit rapide

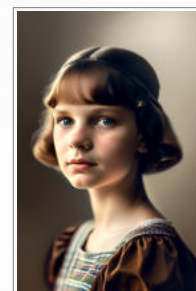


Compagne de Georges Blacksmith, Margaret Winslow est une femme alerte qui vit dans le hameau isolé près du ranch de Ravenwood, Ravenwood Hamlet. Elle a la réputation d'être excentrique. Margaret possède, en commun avec son compagnon, des connaissances sur les forces surnaturelles en jeu et les secrets du domaine, mais elle hésite à partager ses idées. Contrairement à son compagnon, elle n'a jamais fait confiance aux Ravenwood et à William Hartley, et se méfie également de leur voisin Ethan Carmichael. Elle est en revanche une très bonne amie de Jack River et pourra intervenir auprès de lui une fois au bénéfice des PJs si ceux-ci parviennent à gagner sa confiance. Elle avait par ailleurs discuté avec Samuel Matthews à l'auberge des Guestbury et avait pu mesurer les connaissances du jeune voyageur dans l'occulte, ainsi que sa familiarité avec le mythe d'Azgul/Azagaël. De nature méfiante, elle restera d'abord très distante avec les enquêteurs, mais les aidera très volontiers s'ils parviennent à montrer patte blanche.

Emily Goodwin :

Distraite et rêveuse – Voix douce – Débit lent

Fille de Charles Goodwin, l'avocat, elle vit avec son père au sein du manoir de Ravenwood. Elle possède un lien mystérieux avec le surnaturel, a des visions qu'elle transmet par des dessins et qui fournissent des indices aux enquêteurs. Emily a également des terreurs nocturnes, et entend depuis peu les murs du manoir vibrer pendant la nuit à cause du combat souterrain que livre Samuel pour ne pas être possédé par Azagaël.



Dowey Bishop :

Pensif, amusé – Voix basse – Débit hésitant



Un ancien marchand d'art, très calme voire parfois un peu absent. Bishop apprécie la solitude de sa retraite et passe le plus clair de son temps à se promener avec son chien, Spencer, un jeune Berger Allemand qu'il vient d'adopter suite à la disparition soudaine de son précédent chien. Il a croisé à plusieurs reprises Samuel Matthews, en promenade dans la campagne et à l'auberge des Guestbury, et a bien apprécié sa conversation. Il a également constaté que Samuel se livrait parfois à des rituels curieux lorsqu'il était seul, que William Hartley l'avait approché à plusieurs reprises et rôdait autour de lui de façon très suspecte.

Ethan Carmichael :

Charmeux, manipulateur – Voix forte et ferme – Débit rapide

Artiste peintre sans grand talent, Ethan est également un historien amateur passionné par Ravenwood et son passé obscur. Collectionneur à ses heures perdues, Ethan se livre clandestinement à un trafic d'objets anciens, en particulier de vieux livres. Il connaissait très bien Jonathan Ravenwood, et lui a fourni illégalement le Code Maleficarum. Il se doutait de ses projets peu recommandables, mais n'a pas voulu s'en mêler de peur que ses activités illicites ne soient découvertes. A un certain penchant pour la bouteille.



Nathaniel Greene :

Fuyant – Voix basse – Débit lent

Nathaniel Greene est un comptable originaire du comté de Ravenwood. Il agissait comme gestionnaire du Ranch. Il détient les clés de diverses zones restreintes du domaine et a connaissance de l'existence d'un réseau de souterrains cachés sous le manoir. Epoux de Esther Ramirez. Très occupé, Nathaniel aura peu de temps à consacrer aux investigateurs. Il est en revanche assez sensible à l'intimidation. Jaloux de Samuel Matthews avec qui sa compagne s'est comportée de manière un peu équivoque.

Esther Ramirez :

Charmeuse et excentrique – Voix forte – Débit rapide

Chanteuse de formation, Esther a longtemps joué dans les cabarets de Providence et a eu une vie un peu dissolue. Elle garde un rapport assez problématique avec l'alcool. A présent plus âgée, elle s'est mise en ménage avec Nathaniel Greene dont elle apprécie surtout la fortune relative, et passe le plus clair de son temps à ressasser les souvenirs de sa gloire passée. Elle se produit une à deux fois par an à l'auberge des Guestbury, et n'est jamais insensible au charme de certains jeunes hommes. Elle a notamment âprement discuté avec Samuel Matthews lors de son séjour à l'auberge des Guestbury.



Grace Donovan :

Distraite, distante – Voix douce et basse – Débit lent

Une infirmière psychiatrique qui travaille à Clarksville. Compatissante, elle croit que les événements surnaturels ayant eu lieu au ranch de Ravenwood ont une origine psychologique. De nature très calme, voire parfois lente, Grace croit dur comme fer à sa vision des choses et restera peu sensible à tout argument contraire, même confrontée à l'évidence. Grace a une aventure secrète avec Ethan Carmichaël, qu'elle retrouve de temps en temps chez lui. Elle cherchera donc à le défendre de toute accusation.

Jack River :

Calme et inquisiteur – Voix basse – Débit posé

Une autorité respectée du comté, Jack River est le shérif local. Jack se méfiait de Jonathan Ravenwood, qu'il prend pour un pervers à la Aleister Crowley et pense qu'il était violent avec Evelyn son épouse, sans en avoir de preuve. Il reste très méfiant vis-à-vis de William Hartley et le surveille de temps à autre. Il continue d'enquêter sur la disparition de Samuel Matthews et également sur celle du chien de Doweey Bishop, estimant que les deux affaires sont liées. Il est très ami avec Margeret Winslow et lui rend visite presque chaque jour pour prendre le thé et bavarder.



Sue River :

A l'écoute, bienveillante – Voix douce – Débit hésitant

Epouse du shérif, très amoureuse de son bourru de mari, Sue est une herboriste spécialisée dans la tradition des plantes et les remèdes naturels. Elle offre un aperçu des propriétés de la flore locale, dont certaines étaient connues des Indiens pour aider à combattre les influences maléfiques, en particulier celle d'Azgul (Azagael).

Cassandra Drake :

Extravertie, charmeuse – Voix forte – Débit rapide

Une auteure réputée pour ses histoires troublantes et effrayantes. Les histoires de Cassandra s'inspirent de la sombre histoire de Ravenwood, faisant régulièrement allusion aux origines de l'entité malveillante, Azgul pour les Indiens, puis Azagaël pour les premiers colons anglais. Femme au physique plutôt rond, Cassandra adore cuisiner et manger. Elle souffre un peu de la solitude et s'entichera volontiers d'un bel investigateur pas trop vieux, tout comme elle a un faible pour son voisin Ethan Carmichael (lequel reste insensible à ses discrètes et timides avances). Cassandra possède également la capacité d'entrer dans les rêves des autres. Pour peu que les investigateurs parviennent à discuter suffisamment avec elle, elle leur parlera de ces compétences et pourra leur proposer son aide.



Ian Guestbury :

Amical, curieux – Voix basse et douce – Débit rapide

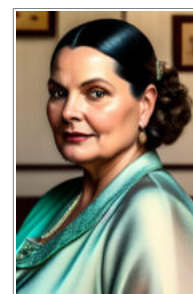


Propriétaire de la Guestbury Inn, l'auberge de Ravenwood Hamlet. Cuisinier de formation, il est réputé pour son art. Bon vivant, il apprécie d'accueillir de nouveaux clients dans son auberge et aurait voulu l'ouvrir dans un endroit plus peuplé. Il se souvient très bien de Samuel Matthews, et comme sa femme, il a été fortement perturbé par sa disparition. Il discutera très facilement avec les PJs, et pour peu que ces derniers lui payent une bière ou deux, il n'hésitera pas longtemps à leur confier les derniers ragots de Ravenwood Hamlet.

Jane Guestbury :

Froide, inquisitrice – Voix grave – Débit posé

Femme de Ian, propriétaire de la Guestbury Inn, elle en assure une gestion stricte et fructueuse. Femme plutôt franche et directe, elle s'agace souvent contre son mari et ses bavardages. Elle a un avis très tranché sur le couple Ravenwood qu'elle prend pour des fous illuminés et des rentiers oisifs.



MATTHEWS Samuel :

Joyeux, passionné – Voix franche – Débit rapide



Samuel est un étudiant en histoire, un esprit libre qui a passé sa vie à voyager d'un endroit à l'autre, à la recherche d'aventures et de nouvelles expériences. Il a un penchant pour l'exploration et une soif insatiable de connaissances. Arrivé fin août à Ravenwood Hamlet, il possède une connaissance très pointue du mythe d'Azagaël et souhaite pouvoir explorer la très atypique chapelle du domaine, qui cache selon lui une partie de la vérité sur les activités occultes des premiers colons.

Azagaël (Azgul), le dévoreur d'âmes

Azagaël est une entité grotesque et d'un autre monde qui existe entre les dimensions. Sa véritable forme dépasse l'entendement mortel, mais lorsqu'elle est convoquée dans notre réalité, une portion de son être s'incarne dans un rejeton, manifestation semi-corporelle évoquant une silhouette squelettique imposante avec des membres allongés couverts de chair flétrie. Ses yeux brûlent d'une lueur cramoisie impie et ses dents déchaquetées s'égouttent d'un ichor noir et visqueux.

Cette créature émet une aura d'obscurité palpable et un sentiment accablant de désespoir et de malveillance, qui va chercher sans relâche à prendre possession d'une victime.

Elle a longtemps vécu parmi les Arnours, une tribu d'Indiens d'Amérique qui occupaient les terres sur lesquelles se trouve aujourd'hui le comté de Ravenwood. Les historiens occultistes estiment qu'elle avait dû être attirée là par les pratiques de chamanes ou de sorciers, sans certitude. Les Arnours la désignaient sous le nom d'Azgul, le dévoreur d'âmes. Il s'emparait de l'âme des guerriers les plus farouches et occupait leur corps, effaçant leur esprit et se faisant passer pour eux ensuite.

Les Arnours furent plus ou moins chassés par les premiers colons européens lorsque la Conquête de l'Amérique, bien que les historiens s'accordent à penser que les deux peuples cohabitèrent d'une certaine manière pendant une époque. Assez en tout cas pour que les Arnours puissent transmettre la légende d'Azgul, qui fut anglicisée en Azagaël, et devint l'une des manifestations du Diable, avec toutefois les mêmes attributs que le démon des Indiens.

5. ANNEXES

5.1. Aides de jeu (documents)

| | |
|----------------|--|
| ADJ DOCUMENT 1 | Extrait du Codex Maleficarum |
| ADJ DOCUMENT 2 | Article de la Gazette de Providence : « <i>Disparition d'un voyageur</i> » |
| ADJ DOCUMENT 3 | Extrait de <i>Histoire occulte du comté de Ravenwood</i> |
| ADJ DOCUMENT 4 | Extraits du journal de Jonathan Ravenwood |
| ADJ DOCUMENT 5 | Extrait de <i>L'Enigme de Ravenwood : le mythe d'Azagaël</i> |
| ADJ DOCUMENT 6 | Extrait de <i>Les Souterrains de Ravenwood</i> |
| ADJ DOCUMENT 7 | Lettre d'Aleister Crowley à Jonathan Ravenwood |
| ADJ DOCUMENT 8 | Rapport d'autopsie du corps de Jonathan Ravenwood |
| ADJ DOCUMENT 9 | Extraits du journal de Samuel Matthews |

Codex Maleficarum

Rituel d'invocation d'Azagaël

Dans les méandres des temps anciens, lorsque les étoiles se réunissent en harmonie et que les voiles entre les mondes s'amincissent, le rituel d'invocation d'Azagaël, le Dévoreur d'Âmes peut être entamé. Cependant, sachez, ô lecteur avide de connaissances interdites, que cette invocation est empreinte de danger et ne doit être entreprise qu'avec la plus grande prudence et une connaissance approfondie des arts occultes.

Pour invoquer Azagaël, vous devez vous préparer mentalement et physiquement. L'invocation doit être réalisée sur l'autel sacré des Anciens, à la lueur des bougies vacillantes. L'invocateur revêtira la robe rouge tissée de secrets, symbole de la douleur et du sacrifice, et maniera le couteau d'os et d'ivoire.

Tracez avec précision les cercles de protection sur le sol. Prononcez ensuite les mots antiques, dévoilant les noms oubliés et les syllabes ensorcelantes qui ont le pouvoir de résonner avec les forces ténébreuses. Récitez les incantations avec ferveur, évoquant l'énergie de l'abîme et invoquant le pouvoir d'Azagaël pour qu'il se manifeste :

*Gor'maluk, thygorn shal'zhakul
Vrulok za'zeth, mor'gathul durshul
Thryz'gulon, fyrinak z'urul
Azagaël, su'gulon, ful'darimul!*

Au cœur du rituel, lorsque l'air devient électrique et que le voile entre les mondes s'amincit, offrez le sacrifice, acte d'abnégation qui montrera votre engagement envers cette entité maléfique. Azagaël a soif de sang, et réclame l'essence vitale d'une créature innocente.

Cependant, soyez avertis, ô audacieux aventurier de l'occulte, qu'une fois Azagaël invoqué, il ne peut être contrôlé. Son appétit insatiable pour les âmes et son pouvoir destructeur peuvent rapidement échapper à tout contrôle. Les conséquences de cette invocation sont terribles et ne peuvent être ignorées. Souvenez-vous en particulier que si Azagaël ne se présente qu'à la seule condition qu'on lui offre une vie humaine en sacrifice, il est impossible de le supplier de partir de notre plan terrestre sans lui en offrir une deuxième. Ainsi est la soif de sang d'Azagaël le dévoreur d'âme.

L'invocation d'Azagaël est un chemin périlleux et doit être réservée à ceux qui sont prêts à affronter les conséquences de leurs actes. N'oubliez jamais que la connaissance occulte est une épée à double tranchant, capable de vous élever vers des sommets insondables ou de vous plonger dans les abîmes sans fin.

À vous, désormais, de décider si vous êtes prêt à franchir cette porte interdite et à invoquer Azagaël, le Dévoreur d'Âmes. Que votre choix soit éclairé par la sagesse et guidé par une compréhension profonde des forces qui se cachent derrière ces mots ancestraux.

Que la prudence vous accompagne, cher lecteur, dans vos explorations occultes.

LA GAZETTE DE PROVIDENCE

Mercredi 14 septembre 1932

Campagne locale pour la restauration du parc Riverside

Les résidents de Providence se mobilisent pour une campagne locale visant à restaurer le parc Riverside, un espace vert bien-aimé de la communauté. Au cours des années, le parc a perdu de sa splendeur d'antan en raison de l'usure et du manque d'entretien. Les citoyens sélectionnés par l'histoire et la beauté de leur ville ont uni leurs forces pour collecter des fonds et organiser des journées de nettoyage pour redonner vie à ce joyau urbain. Des concerts de bienfaisance, des ventes aux enchères et d'autres événements sont prévus pour soutenir cette noble cause et restaurer la gloire d'antan au parc Riverside.

Découvrez le charme d'antan chez "Rosemary's Antiques" ! "Rosemary's Antiques" est l'endroit idéal pour tous les amateurs de l'histoire et de l'artisanat d'autrefois. Visitez-nous au 123 Main Street et ajoutez une touche rétro à votre vie !

Découverte archéologique à la bibliothèque municipale de Providence

Des archéologues locaux ont fait une découverte fascinante à la bibliothèque municipale de Providence. Alors qu'ils effectuaient des travaux de rénovation dans la salle de l'ancien bâtiment, ils ont mis au jour ce qui semble être une collection d'objets anciens, dont des poteries, des pièces de monnaie et des artefacts en métal. Les experts estiment que ces artefacts pourraient dater de l'époque coloniale, jetant ainsi une lumière nouvelle sur l'histoire précoce de la ville. Les objets seront exposés au musée local pour le grand plaisir des amateurs d'histoire.

Disparition mystérieuse d'un voyageur



Les autorités et les habitants sont déconcertés par la disparition soudaine de Samuel Matthews, un voyageur arrivé à la fin du mois d'août et s'étant fait remarquer par son insatiable envie de voyager et sa soif d'aventure. Le jeune homme de 28 ans explorait la région, partageant les récits de ses escapades avec nos concitoyens.

Samuel a été vu pour la dernière fois dans les environs de Ravenwood Hamlet, où il séjournait dans l'auberge locale tenue par Ian Guestbury. Des témoins, dont l'aubergiste et son épouse, rappellent sa présence débordante d'enthousiasme et de joie de vivre, et sa curiosité très marquée pour l'histoire du comté.

Selon les rapports, Samuel avait exprimé son intérêt à étudier les environs pendant son séjour dans la région. Ses pérégrinations l'auraient souvent mené hors des sentiers battus. Cette curiosité inflexible l'a peut-être conduit en territoire périlleux.

Le shérif du comté de Ravenwood, Jack River, a ouvert une enquête approfondie sur sa disparition. Toute personne détenant des informations est invitée à se manifester sans délai auprès de lui.

Événement annuel du concours de tartes à la ferme Fairview

Les préparatifs pour l'événement des concours de tartes à la ferme Fairview sont en plein essor. Les agriculteurs et les cuisinières talentueuses de la région se préparent à rivaliser pour le titre de meilleure tarte de la ville. L'odeur alléchante des croûtes dorées et des garnitures fruitées emplit déjà l'air, suscitant l'anticipation de cette compétition gourmande. Les juges sélectionnés par le comté pour les concours auront certainement la tâche difficile de départager les délices sucrées et salées qui seront présentés. Le concours se tiendra le 20 septembre au parc Fairview, où les résidents de Providence pourront admirer ces créations uniques.

Inauguration du nouveau cinéma "The Providence Palace"

La ville de Providence célèbre l'ouverture du tout nouveau cinéma "The Providence Palace". Les habitants impatientes de découvrir ce lieu de divertissement moderne, doté d'une grande salle de projection ornée de décorations somptueuses et d'un système de sonorisation de pointe. Le cinéma inaugurera sa programmation avec la projection du film à succès "Le Capitaine Aventurier", une œuvre passionnante qui promet d'émerveiller les spectateurs. L'inauguration sera marquée par une soirée spéciale avec tapis rouge et des invités de marque.

Amusez-vous en famille au Luna Park ce week-end !

Préparez-vous à vivre des sensations fortes et à vous divertir en famille au Luna Park de Providence ce week-end ! Le Luna Park est ouvert de midi à minuit tous les jours. Rejoignez-nous pour une journée de plaisir en famille !

Extrait du livre :
Histoire occulte du comté de Ravenwood

Par Richard Oppenhauer

Société des Amateurs d'histoire occulte d'Arkham (MA)

Azagael, le dévoreur d'âmes, est une entité née des ténèbres. Sa véritable forme existe au-delà de la compréhension mortelle, dans les interstices entre les dimensions. Tout au long des annales de l'histoire, Azagael a été invoqué et redouté par ceux qui ont osé plonger dans les profondeurs de la connaissance occulte.

La légende raconte qu'Azagael a été attiré par les terres du comté de Ravenwood il y a bien longtemps, par les rituels et les pratiques d'anciens chamans et sorciers. Connu, craint et vénéré sous le nom d'Azgul par la tribu indigène des Arnours, Azgul était censé descendre des cieux sous la forme d'un grand squelette doté d'une faim insatiable pour les esprits des guerriers. Azgul consommait ces âmes, effaçant l'identité et prenant la forme de sa proie, continuant ensuite de hanter la tribu de sa présence malveillante.

Avec l'arrivée des premiers colons européens et la conquête ultérieure, le nom d'Azgul a été modifié en Azagael, assimilé aux nouveaux systèmes de croyance et assumant un nouveau rôle en tant que l'une des manifestations du Malin. Ses attributs sont restés constants, rappelant son passé sombre et son influence insidieuse sur la région.

On dit qu'Azagael habite dans l'ombre, se nourrit du chaos et du désespoir. Il cherche des vaisseaux vivants à travers lesquels il peut exercer sa volonté sur le plan mortel, possédant ceux qui osent invoquer son nom. Grâce à un hôte humain, Azagael acquiert une forme d'existence tordue, manipulant ses pensées et ses désirs pour servir ses objectifs impénétrables.

Invoquer Azagael, c'est inviter la folie et la destruction. Le rituel est traître, exigeant un sacrifice humain, seul à même d'offrir l'essence de la vie pour nourrir la faim insatiable du dévoreur. Ceux qui osent emprunter cette voie doivent être prêts à en assumer les conséquences, car la frontière entre l'invocateur et le consommé s'estompe, et le coût de l'invocation d'Azagael est souvent sa propre âme.

Les légendes parlent d'artefacts anciens de cristal ou d'argent qui peuvent lier Azagael, contenant provisoirement son pouvoir et l'empêchant de faire des ravages sur le monde. Il faut faire preuve de prudence lors de la manipulation de tels artefacts, car ils contiennent en eux une obscurité qui peut corrompre même les âmes les plus fortes.

Que ceux qui cherchent à explorer les secrets d'Azagael sachent que le chemin est semé d'embûches. La tentation d'exercer son pouvoir est grande, mais les conséquences sont terribles. Seuls les plus courageux et les plus résolus devraient oser regarder dans l'abîme, car une fois enlacés dans ses griffes, l'évasion est presque impossible.

*Journal personnel de Jonathan
Ravenwood*

Date d'entrée : Mardi 23 août 1952

Je me tiens au bord d'un précipice, au bord duquel mon esprit consumé jour et nuit par des questions sans réponse menace de perdre l'équilibre... Les murmures de l'inconnu m'invitent à avancer pour découvrir les secrets qui se cachent dans l'ombre d'un savoir oublié.

Mes études m'ont conduit sur des chemins labyrinthiques, à travers des bibliothèques poussiéreuses et des archives cachées, à la recherche de textes interdits et de manuscrits anciens. Chaque ligne de texte, chaque symbole, chaque mot contient une promesse.

Dans ma quête de sens, j'ai étudié l'alchimie, l'astrologie et le mysticisme. Chaque domaine d'étude offre des fragments de vérité, mais l'image complète m'échappe encore. Il y a des indices alléchants de ce qui se trouve au-delà, mais ils sont comme des morceaux épars

d'un miroir brisé, ne reflétant que des vérités fragmentées.

Mes nuits se font longues et solitaires à mesure que je me plonge dans ces anciens textes que j'ai récemment acquis. Tout cela me semble beaucoup plus précis et concret, et j'ai du mal à calmer ma frustration de ne pouvoir avancer plus vite. Il s'agit de livres sur la démonologie, des grimoires compilant nombre de rituels oubliés et des traités sur des cultes anciens.

Les réponses que je cherche à saisir m'échappent, voilées dans des couches d'allusions cryptées et des siècles de secret. Cette masse de connaissances accapare mes heures de veille, au grand dam d'Evelyn, qui malgré son dévouement ne peut comprendre l'importance de mes recherches...

J'aspire à une révélation qui m'éclairera sur la voie à suivre. Je sais que les clés de la connaissance interdite se cachent dans ces replis. Je dois être patient, car la vérité se révèle souvent en son temps, à ceux jugés dignes de sa révélation.

Le poids de l'inconnu pèse lourdement sur mon âme. Je suis animé d'une curiosité qui me dévore, il y a longtemps que je ne suis plus en mesure de la contrôler. Je ne saurai trouver le repos tant que l'énigme qui se trouve au cœur de l'existence elle-même ne sera pas démêlée. Les murmures deviennent plus palpables, l'attraction plus forte, comme si l'univers lui-même conspirait pour me guider vers les réponses que je cherche.

Je ne suis qu'un simple mortel, s'efforçant de comprendre l'incompréhensible. Et pourtant, la flamme de la détermination brûle en moi. Je n'hésiterai pas, je n'hésiterai plus, j'en fais le serment. Quel qu'en soit le prix.

Date : Jeudi 25 août 1952

Ce bon docteur Hartley a réussi à mettre la main sur ce fichu cabot. Nous avons tous fait comme nous le devons, supposément... Mais ça ne marche pas. Il est pourtant bien mentionner qu'il doit s'agir d'une vie. Or un chien est bien une vie, n'est-ce pas ? Non. Ça n'a pas

fonctionné. Peut-être ai-je vexé l'entité ?
Ces questions sont sans fin !

Date : Mardi 30 août 1952

Note de recherche - extrait de fragment :

Sujet : L'invocation d'Azagael -
Dévoreur d'âmes

Grâce à des recherches inlassables sur les arts interdits, je suis tombé sur une révélation qui me ravit et me trouble à la fois.

Les textes arcaniques parlent d'un rituel complexe qui fait venir Azagael des royaumes inférieurs, une invocation que peu osent entreprendre. Dans les pages du "Codex Maleficarum" qu'a réussi à me procurer cet idiot d'Ethan, j'ai trouvé des fragments du rite, des incantations chuchotées qui résonnent d'une obscurité primitive. Je partage ce fragment, avec inquiétude, comme un avertissement de l'immense danger encouru :

"Par la lune cramoisie, quand l'heure est la plus sombre, l'invocateur se tiendra sur le seuil de la damnation. Les sceaux d'Azagael, gravés dans le sang sur l'autel,

marqueront la porte entre les mondes. Les ombres se tordent et les chuchotements s'attardent, tandis que les bougies des âmes oubliées scintillent dans la révérence."

"L'invocateur, drapé de robes de minuit, prononcera les mots inscrits sur son cœur. L'invocation, connue uniquement des initiés, résonne avec la vile essence d'Azagaël. À chaque énoncé, les liens qui retiennent l'entité à distance s'affaiblissent, la faim intérieure grandit."

"L'offrande, une vie sans tache, une âme sans tache, sera accordée sur l'autel. Car Azagaël se nourrit d'innocence, de la pure essence de la vitalité mortelle. Le sacrifice servira de catalyseur, de conduit par lequel Azagaël se manifeste et exerce son pouvoir tordu."

"Cependant, sachez qu'invoquer Azagaël, c'est inviter le chaos et la destruction. La faim de l'entité est insatiable, sa colère incommensurable. L'invocateur doit être prêt à plier sa volonté aux désirs de l'entité ou à faire face aux conséquences. Une fois

qu'Azagaël entre dans notre royaume, le voile entre la raison et la folie s'amincit."

Date : Dimanche 4 septembre 1952

La date du rituel approche. Mon esprit oscille entre deux sentiments contraires, aussi vifs l'un que l'autre. Je peine à garder le contrôle de mes émotions, moi qui suis d'ordinaire si taciturne.

Le chemin que j'ai choisi s'enfonce dans les ténèbres, me forçant à côtoyer les âmes damnées des maudits et des criminels... Mais c'est un chemin que je dois parcourir, par delà le bien et le mal, pour saisir les vérités ultimes qui se cachent dans l'abîme.

Je n'ai pas voulu connaître son nom, et pourtant il me l'a donné malgré tout. Cet acte de confiance m'a ébranlé, alors que je savais déjà que j'allais la berner d'une des manières les plus viles et cruelles qui soient... Je l'ai autorisé à parcourir le domaine à sa guise. Il semblerait qu'il ait pour but de réaliser certaines études... Peu m'importe. Nous l'avons invité à dîner, et nous droquerons sa nourriture, c'est le

moyen le plus simple. Nous avons tous deux convenu d'opérer de la façon la plus rapide et la moins douloureuse possible. Il est heureux que nous ayons à disposition de stock d'éther, avec un peu de chance, il ne se rendra pas compte de son funeste destin.

Dans ces derniers instants de préparation, le monde qui m'entoure semble retenir son souffle, comme conscient des forces monumentales qui vont se déchaîner. Un doute ne cesse cependant de murmurer dans les profondeurs de ma conscience, questionnant les conséquences de mes actes à long terme. Vais-je définitivement souiller mon âme, ou rejoindre un plan d'existence où ces considérations morales sont transcendées ? La poursuite de la connaissance est une épée à double tranchant, et je suis prêt à la manier avec toute la ferveur d'un chercheur au bord de la révélation. Les rituels et les incantations sont les conduits par lesquels je franchirai les frontières de notre triste réalité.

D'ici quelques soirs, alors que les étoiles s'alignent et que la lune jette sa pâle lueur sur le ranch, je prendrai ma place

dans la tapisserie cosmique. Une danse avec le destin vous attend, et moi, Jonathan Ravenwood, je suis sur le point de laisser une marque indélébile dans les annales de l'occulte.

Que les anciens guident ma main et que leur sagesse coule dans mes veines. Car je ne suis qu'un vaisseau, poussé par une faim insatiable de vérités interdites qui dépassent l'entendement des mortels.

Date d'entrée : Jeudi 8 septembre 1932

Je peux le sentir, le voile entre les mondes s'amincit chaque jour. Mes études sur les arcanes m'ont permis d'entrevoir une connaissance interdite qui dépasse notre simple entendement de mortels. Les secrets esquissés dans ces antiques tomes et les incompréhensibles symboles gravés dans mon esprit ont éveillé une faim en moi - une faim d'immortalité.

L'accomplissement du rituel approche, après-demain tout sera accompli et je peux sentir la présence d'entités d'un autre monde tapies dans l'ombre, désireuses de répondre à mon appel. Mes mains

tremblent d'anticipation et, je dois le confesser, d'une pointe d'appréhension, car je sais qu'une fois les portes ouvertes, il n'y aura plus de retour en arrière possible.

Le sacrifice sera consenti, le sang innocent versé pour apaiser la faim insatiable de l'au-delà. Je peux déjà entendre ses cris obsédants résonner dans mes rêves, un rappel glaçant du prix à payer pour avoir accès à cette connaissance cachée... Tout cela ne sera pas vain, et c'est bien le seul constat qui m'empêche de sombrer définitivement dans la démence.

Alors que je franchis ces ultimes étapes, un sentiment de malaise m'envahit. De

l'abîme émanent des vagissements qui me font l'effet de sombres avertissements au sujet d'une obscurité qui dévorera tous ceux qui osent déranger les forces y qui sommeillent. Je ne saurai plus reculer, toutefois. Le dernier sacrifice est un don de soi, je ne l'oublie pas.

Le décor est planté, les étoiles alignées et je connais par cœur l'ensemble des mots anciens à prononcer. Ce soir, je vais plonger dans le royaume de l'interdit, invoquer des forces qui sommeillent par delà les ombres, et graver mon nom dans les annales de l'histoire. Que les dieux aient pitié de mon âme.

Après-demain, tout sera accompli.

Extrait du livre :

L'énigme de Ravenwood : le mythe d'Azagael

Chapitre 3 : Le sombre passé de Ravenwood

Par Douglas P. Heichter
Docteur en Histoire, Université de Miskatonic (MA)

L'histoire du comté reculé de Ravenwood est tissée des mystères d'anciennes légendes. Ce chapitre traite du mythe d'Azagael, une entité malveillante qui a hanté notre conscience collective pendant des siècles, laissant une marque indélébile dans l'histoire de notre région.

Le comté de Ravenwood, situé au cœur d'une nature sauvage autrefois florissante, possède une riche mosaïque culturelle entrelaçant l'héritage de nos ancêtres indigènes et des colons européens qui ont osé s'aventurer dans les territoires inexplorés du Nouveau Monde. C'est au sein de cette confluence de cultures qu'émerge le mythe d'Azagael, un conte né des ombres et transmis de génération en génération.

Les origines du mythe remontent à la tribu des Arnours, nos ancêtres indigènes qui ont peuplé ces terres qui deviendront plus tard notre cher comté de Ravenwood. Les légendes parlent d'Azagael sous l'apparence d'Azgul, une entité ressemblant à un squelette de grande taille, qui serait descendue des cieux pour dévorer les âmes des guerriers les plus vaillants. Azgul aurait pris possession de leur enveloppe corporelle, effaçant leurs identités et hantant notre tribu de sa présence insidieuse.

Avec l'arrivée des premiers colons anglais au XVIIe siècle, le mythe d'Azgul a subi une transformation, fusionnant avec les croyances des colons et s'assimilant au tissu de notre nouvelle société. L'entité se voit rebaptisée Azagael, une manifestation du Diable, redoutée par tous ceux qui sont descendus dans les royaumes de l'occulte.

Nous, les colons, poussés par notre insatiable désir de terre et de prospérité, avons rencontré les vestiges de la tribu des Arnours, et l'entrelacement de nos cultures a provoqué une fusion des croyances et des pratiques. La légende d'Azagael a ainsi plongé de nouvelles racines dans les terres de Ravenwood.

Nous racontions des histoires de rencontres avec des forces obscures, de rituels menés dans des bosquets cachés et des chambres secrètes. La légende païenne d'Azagael, désormais un être malveillant avide d'âmes, est devenue une partie intégrante de notre tradition judéo-chrétienne locale, transmise de génération en génération, chuchotée autour des foyers et partagée à voix basse.

Au fur et à mesure que le comté de Ravenwood s'agrandissait et évoluait, le mythe d'Azagael s'est diffusé plus largement. Aujourd'hui, il est devenu un récit typique de notre région, un avertissement contre la poursuite de connaissances interdites et les dangers d'invoquer des pouvoirs au-delà de notre compréhension mortelle.

Alors que certains rejettent le mythe d'Azagael comme n'étant rien de plus qu'un folklore, d'autres pointent du doigt les vestiges d'anciens rituels et les sombres secrets qui subsistent encore dans les recoins oubliés de notre comté. Nous remarquons notamment l'étonnante décoration de la chapelle du domaine de la famille Ravenwood, dont la singularité a pu dérouter nombre de voyageurs. L'existence supposée d'artefacts censés lier Azagael, contenant son pouvoir, ajoute une couche d'intrigue alléchante au mythe, et pourra satisfaire les plus superstitieux d'entre nous.

Aujourd'hui, le comté de Ravenwood témoigne de son histoire tumultueuse et de la puissance durable du mythe. Azagael, autrefois un murmure sur nos lèvres, continue de projeter son ombre sur notre région, son héritage imprègne l'identité de notre comté.

Alors que nous, érudits et passionnés, approfondissons les mystères de Ravenwood, notre quête pour dévoiler la vérité derrière le mythe d'Azagael persiste. C'est un voyage dans les royaumes de l'inconnu, une recherche des fils insaisissables qui relient notre présent au passé ancien, dans le but de faire la lumière sur les secrets énigmatiques que notre comté de Ravenwood garde selon nous si jalousement.

Extrait du livre :
Les Enigmatiques Souterrains de Ravenwood
Chapitre 5 : Dévoiler les Profondeurs Cachées

Par Douglas P. Heichter
Docteur en Histoire, Université de Miskatonic (MA)

Le manoir de Ravenwood, avec sa façade imposante et son histoire légendaire, renfermerait en ses murs un secret qui intrigue les chercheurs et les amateurs de connaissances ésotériques depuis des générations. Enfoui sous la grandeur de cette résidence majestueuse, se trouverait en effet un réseau labyrinthique de passages secrets et de chambres souterraines, témoignage de la nature énigmatique du domaine et de l'auguste lignée qui y vit.

L'existence de ces souterrains clandestins est apparue pour la première fois à travers les témoignages de témoins oculaires transmis de bouche à oreille, de génération en génération. C'est dans ces profondeurs peu éclairées que les ancêtres des Ravenwood auraient mené ses activités secrètes, explorant des domaines et poursuivant des connaissances situées au delà de ce que la sagesse recommande.

Ces conduits souterrains, selon certains sources accessibles par une entrée dissimulée dans la cave de la demeure, auraient été patiemment creusés afin de relier plusieurs cavités naturelles. Cette fastidieuse opération ayant bien sûr pour objectif l'étude et la pratique des arts occultes, s'aventurant dans des rituels ésotériques et des connaissances interdites à l'abri des regards.

Les passages souterrains, bordés de pierres usées par le temps et résonnant des murmures d'un passé lointain, serpenteraient à travers la terre sous la demeure. Ils mèneraient à une vaste grotte souterraine. Cet espace obscur, que l'on imagine constellé de stalactites suspendues au plafond et symboles anciens gravés sur les murs, aurait servi de quartiers secrets à la famille Ravenwood pour leurs recherches et leurs expérimentations occultes.

À l'intérieur de ces chambres cachées, l'air y serait imprégné d'une énergie surnaturelle, fusion des connaissances et des énergies exploitées par ceux qui ont foulé ce chemin interdit. Les échos d'incantations oubliées résonneraient encore dans l'obscurité, comme si l'essence même de leurs entreprises persistait entre les murs.

L'existence supposée de ces chambres souterraines suscite de nombreuses questions parmi les chercheurs et les passionnés d'occultisme. Quels textes et quelles artefacts anciens pourraient y avoir été étudiés et dissimulés ? Quels rituels et quelles expérimentations arcaniques y auraient été menés, et quelles forces libérées dans ce processus ? Ces interrogations alimentent la fascination pour l'histoire occulte du manoir de Ravenwood et l'héritage mystérieux laissé par son emblématique famille.

Cher Jonathan,

Je dois vous exprimer ma plus grande considération, après avoir reçu votre dernier courrier, qui a vivement piqué mon intérêt et me semble témoigner d'un sérieux inégalé en termes de recherches occultes. Votre soif de connaissance et votre volonté d'emprunter notre voie sont vraiment louables. C'est avec grand plaisir que je m'efforce de répondre au mieux à vos questions.

En ce qui concerne votre première question sur l'interaction entre le royaume astral et notre réalité physique, je dois souligner que le plan astral sert de pont entre les royaumes de l'esprit et de la matière. Grâce à une pratique assidue et au perfectionnement de ses facultés psychiques, un adepte peut traverser ces royaumes éthérés, acquérant des connaissances et des expériences profondes qui dépassent les limites de notre existence terrestre.

Concernant votre deuxième question sur la nature du symbolisme ritualiste, je peux vous assurer que les symboles sont l'essence même de l'occulte. Ils servent de passerelles vers des royaumes cachés, de porteurs d'énergies archétypales et de clés pour déverrouiller l'esprit subconscient. Chaque symbole a des significations multiples, imprégnées de sagesse ancienne et d'inconscient collectif. Leur bonne compréhension et leur utilisation peuvent conférer à un praticien un immense pouvoir et faciliter la communication avec des entités supérieures.

Quant à votre dernière question sur les risques potentiels et les conséquences d'une immersion dans les arts interdits, je dois vous avertir, cher Jonathan, que le chemin de l'occultisme n'est pas sans danger. Tout comme le feu peut être à la fois éclairant et destructeur, il en va de même pour les forces que nous cherchons à commander. Des actions irréfléchies, des rituels mal préparés et un manque de discernement peuvent entraîner des conséquences désastreuses, tant sur le plan physique que spirituel. Il est crucial d'aborder l'occulte avec respect, discipline et un engagement indéfectible envers certains idéaux de croissance personnelle et quelques principes éthiques.

Souvenez-vous, cher ami chercheur de vérités cachées, que le chemin de l'occultisme exige de la persévérance, de l'humilité et une insatiable curiosité. C'est un voyage de découverte de soi, qui vise à percer les mystères de l'univers et à communier avec des forces qui échappent toute compréhension mortelle. Je vous encourage à emprunter ce chemin avec prudence et révérence, car les secrets qu'il recèle sont à la fois sublimes et letaux.

J'espère que mes paroles vous guideront et vous inspireront dans votre poursuite de la connaissance des arcanes. Si vous avez besoin d'aide supplémentaire ou recherchez une sagesse supplémentaire, n'hésitez pas à me solliciter de nouveau. Nos échanges me ravissent, mais les domaines de l'occulte sont vastes et je ne suis qu'un humble guide dans ce voyage infini.

Très cordialement,

Aleister Crowley

RAPPORT D'AUTOPSIE

Dr Norbert Puebaker

Nom du D funt : Jonathan Ravenwood

Date du D c s : Samedi 10 septembre 1932

Lieu du D c s : Chapelle du Ranch Ravenwood, Comt  de Ravenwood

R sum  :

Le corps de Jonathan Ravenwood,  g  de 54 ans, a  t  d couvert dans un  tat extr mement mutil    l'int rieur de la chapelle du Ranch Ravenwood. La cause du d c s semble  tre le r sultat d'une attaque violente et sauvage, probablement perp tr e par une cr ature ou un animal inconnu. L'autopsie r v le des blessures graves et multiples sur le corps du d funt, sugg rant un assaut d'une nature brutale et f roce.

Description des Blessures :

Blessures au torse et   l'abdomen : Le d funt pr sente de multiples lac rations profondes et d chirures au niveau du torse et de l'abdomen. Les organes internes sont partiellement expos s, sugg rant une force d'impact consid rable. Les bords des blessures sont irr guliers et d chiquet s, indiquant une agression violente et non chirurgicale.

Morsures et griffures : De nombreuses morsures et griffures profondes sont visibles sur diff rentes parties du corps, notamment les bras, les jambes et le visage. Les marques laissent supposer l'implication d'un animal sauvage de grande taille, mais l'anatomie inhabituelle de certaines d'entre elles ne correspond pas   celle d'un animal connu.

Contusions et fractures : Plusieurs fractures osseuses sont constat es, notamment au niveau des c tes, du cr ne et des membres. Les contusions et ecchymoses r parties sur tout le corps sugg rent une lutte acharn e avant le d c s.

Mutilations du visage : Le visage du d funt pr sente des mutilations extr mes, avec des parties du nez, des oreilles et des l vres arrach es. Les yeux semblent  galement avoir subi des dommages importants, rendant difficile toute identification formelle sans des analyses compl mentaires.

Conclusion :

En l'absence de preuves concr tes, la cause exacte du d c s de Jonathan Ravenwood demeure inconnue. Les blessures pr sent es par le corps du d funt sugg rent un acte d'une violence inou e, r sultant probablement d'une attaque animale ou d'une cr ature inconnue. L'hypoth se d'un meurtre rituel ou d'une agression humaine n'est pas exclue et doit  tre prise en compte dans l'enqu te.

Le sh rif du Comt  de Ravenwood, Jack River, est inform  des r sultats pr liminaires de l'autopsie. Des  chantillons biologiques et des preuves seront envoy s pour analyse approfondie dans un laboratoire sp cialis  afin de d terminer avec pr cision la nature de cette tragique perte humaine.

Ceci met fin   ce rapport d'autopsie. Des informations compl mentaires pourront  tre fournies ult rieurement en fonction des d veloppements de l'enqu te en cours.

Dr. Dr Norbert Puebaker
Service de M decine L gale de Providence.

Journal personnel de Samuel Matthews

Jeudi 25 août 1932

Me voilà enfin arrivé dans l'énigmatique comté de Ravenwood, un endroit entouré de mystère et de légendes, au premier rang desquels celui d'Azagaël qui a tant nourri l'imaginaire collectif. Au moment où j'ai mis les pieds dans ce petit coin de campagne à peine civilisé, un sentiment particulier m'a submergé, mélange d'excitation et de malaise, comme si l'air même contenait des secrets attendant d'être dévoilés.

J'ai pris une chambre à l'auberge Guestbury, nichée au cœur de Ravenwood Hamlet. Elle dégage un charme d'antan. Sa façade patinée, ornée de lierre rampant sur les murs, raconte des histoires d'une époque révolue, et ce tableau parle à mon cœur autant qu'à mon esprit. Le soir à l'intérieur, la chaleur du foyer accueille les voyageurs fatigués comme moi, leur offrant un répit aux vents froids d'automne qui balayent la campagne.

Jan Guestbury, l'aubergiste, m'a accueilli avec un sourire chaleureux, ses yeux trahissant une pointe de curiosité en rencontrant un étranger dans cette région réculée. Le coin n'est pas surpeuplé, mais les habitants ont cette habitude de converser à voix basse comme s'ils gardaient de précieux secrets. Je ne peux m'empêcher de me demander quelles vérités se cachent sous leurs regards prudents.

Alors que je m'installais dans ma chambre confortable, j'ai aperçu au loin le ranch de Ravenwood, un domaine magnifique. Sa grandeur me semble cependant gâchée par un

étrange sentiment d'appréhension, comme si les lieux mêmes détenaient de sombres secrets attendant d'être découverts.

Demain, je m'aventurerai plus loin dans le comté pour explorer ses forêts sauvages, sa chapelle délabrée et son cimetière oublié. Quelque chose m'appelle, chuchotant des traditions oubliées et des rituels anciens. C'est comme si la terre elle-même m'appelaient, m'invitant à plonger plus profondément dans son passé énigmatique.

Dans mes rêves ce soir, j'espère voir se lever le voile subtil que le comté de Ravenwood garde si jalousement sur ses secrets. La plume à la main et le cœur plein de curiosité, je commence ce voyage, désireux de percer les mystères qui m'entourent.

Mercredi 31 août 1932

Les derniers jours ont donné lieu à un véritable tourbillon de rencontres dans le comté de Ravenwood. Les gens ici sont aussi fascinants qu'énigmatiques !

Lors de mes marches quotidiennes dans le comté, j'ai croisé à plusieurs reprises Doweey Bishop, qui m'a dit être un ancien marchand d'art. Cet homme possède un calme souverain qu'il transmet aux personnes qui l'entourent sans que nous ne nous en rendions réellement compte. Je me suis surpris à percevoir dans ses gestes et son attitude paisible l'harmonie de rituels anciens, tous de grâce et de silence. Sa sérénité me fait du bien, et j'ai réellement beaucoup apprécié les quelques pas que nous avons pu faire ensemble dans la sérénité de la campagne environnante.

J'ai également beaucoup croisé la silhouette d'un homme que Doweey Bishop m'a dit être le Dr William Hartley, médecin de la famille Ravenwood qui vit dans le ranch voisin. Un

homme singulier, au comportement fuyant, et dans les yeux duquel, lorsqu'ils ont croisé les miens, j'ai ressenti une forme manifeste de culpabilité qui m'intrigue autant qu'elle m'inquiète. Je l'ai vu à l'auberge hier soir, s'attarder au comptoir. Il m'a paru risquer vers moi son regard louvoyant, mais peut-être me fais-je des idées.

Fort heureusement, le comté accueille également nombre de présences amicales. J'ai le sentiment que mon arrivée à l'auberge et ma présence le soir attirent davantage les locaux qu'en temps normal. C'est en tout cas ce que m'a confié Jan Guestbury, le propriétaire des lieux, qui me semble ravi d'avoir quelqu'un avec qui discuter. Lui et son épouse Jane partagent des relations aussi tendues que distantes, et le pauvre homme m'a laissé une impression de douloureuse solitude.

Parmi mes rencontres des premiers temps, Georges Blacksmith, qui travaillait autrefois comme archiviste à Providence, est un trésor d'histoire et de folklore local. Il m'a confié posséder une vaste collection de livres rares relatifs au sombre passé de Ravenwood. Le mythe d'Azagaël, le démon dévoreur d'âmes, y tient bien sûr une place de choix. Georges m'a invité à passer le soir, j'ai du mal à cacher mon impatience d'en savoir plus sur cette légende fascinante.

Hier soir, Georges est revenu dîner à l'auberge en compagnie d'un de ses voisins et amis, Ethan Carmichaël, lui-même collectionneur d'ouvrages anciens et libraire. Ethan est beaucoup plus jeune, probablement dans la trentaine, et il m'a d'abord réservé un air soupçonneux. La discussion et le vin aidant, nous avons malgré tout bien sympathisé par la suite. Il possède des connaissances sur l'occultisme bien supérieures à Georges, et m'a confié être en contact avec un vaste réseau de passionnés de l'occulte. Il s'est par ailleurs révélé très loquace sur le mythe

d'Azagaël, dont il connaît tous les contours, y compris à travers les croyances des Indiens Arnours qui vivaient autrefois sur les terres de Ravenwood. Eux évoquaient une divinité nommée Azgul, sombre esprit sauvage dévorant l'esprit des guerriers et prenant leur place pour mieux terroriser les vivants.

A mon grand étonnement, Blacksmith a connaissance de la rumeur selon laquelle les Indiens Arnours avaient réussi à combattre le terrible Azgul en ayant recours à des artefacts magiques constitués de bois, d'argent et de cristal. Il m'a confié penser comme moi que ces artefacts étaient certainement de petits coffrets, qui avaient pour vertu de contenir les entités démoniaques. J'aimerais sincèrement trouver l'un de ces objets anciens !

A la table voisine, j'ai reconnu Cassandra Drake, la célèbre écrivaine de nouvelles fantastique que je savais vivre dans les environs. Femme plantureuse au rire sonore, elle a une présence solaire qui nous a particulièrement charmés, Georges, Ethan et moi. Elle nous a en tout cas captivés après avoir rejoint notre table, bien qu'elle entremêlent totalement les éléments historiques des légendes locales avec les artifices de son imagination débordante. La mienne me joue peut-être des tours, mais Cassandra m'a glissé avant de partir qu'elle sentait en moi une âme sœur, et m'a demandé si ensemble, nous pouvions céder aux appels d'un désir animal. J'ai bien sûr poliment refusé, mais ces dernières paroles m'ont sérieusement ébranlé. L'alcool et le fracas de ces discussions nourries m'ont en tout cas laissé étourdi, et j'ai sombré dans un sommeil profond à peine remonté dans ma chambre.

Plus je me plonge dans la vie de ces individus, plus j'ai l'impression de m'emmêler dans la toile des secrets de Ravenwood. Tous ces gens semblent partager un secret commun, quelque chose de profond qui les unit. Cette proximité me fait envie.

Dans les jours à venir, je poursuivrai mon exploration du comté. Le couple Ravenwood m'intrigue. On m'a dit qu'ils sortaient peu du ranch, envoyant leurs domestiques faire leurs courses, ou leur avocat Maître Goodwin accomplir les quelques démarches administratives contingentes à la gestion d'un si vaste domaine. Peut-être pourrais-je m'y rendre sous prétexte de demander l'autorisation de me promener à l'intérieur du domaine ?

Lundi 5 septembre 1932

Aujourd'hui a marqué un tournant important dans mon exploration du comté de Ravenwood. Sous prétexte de demander la permission d'explorer le vaste domaine de Ravenwood, je me suis retrouvé devant les portes imposantes du manoir, un peu intimidé je dois bien l'admettre.

Le domaine est immense, j'ai pu en être le témoin en faisant à pied le chemin jusqu'au manoir depuis Ravenwood Hamlet. En m'approchant du manoir, j'ai été saisi par son aura ; l'architecture est splendide, mais ses reliefs ne parviennent pas à effacer totalement ce quelque chose de lugubre qui imprègne la façade... Il est assez peu étonnant que le ranch ait pu donner matière à tant de rumeurs et de sornettes.

En entrant dans le manoir, j'ai été accueilli par Jonathan et Evelyn Ravenwood, le couple énigmatique propriétaire des lieux. Ils m'ont dit m'avoir vu venir de loin, mais leur attitude m'a surpris. Jonathan avait un air intense, ses yeux animés d'une fervente curiosité qui reflétait la mienne. Evelyn, en revanche, semblait distante, hantée par une présence invisible qui assombrissait son visage. Je pouvais sentir un lien profond entre eux, un lien forgé par des secrets partagés et des désirs inexprimés.

Au cours de notre conversation, Jonathan a partagé des fragments de ses recherches et expériences, révélant sa soif de connaissances et sa croyance en des forces qui dépassent le domaine de notre compréhension. Son dévouement aux arts occultes était palpable. Evelyn, bien que plus calme, dégageait une aura complexe, ses yeux trahissant une pointe de regret et de nostalgie.

Alors que j'obtenais leur permission d'explorer le domaine, je ne pouvais pas m'empêcher de ressentir une vague d'excitation mêlée à un sentiment croissant de danger. Jonathan s'est soudainement enthousiasmé à l'idée de m'inviter à dîner, et quoi j'en ai été très flatté, son comportement m'a mis quelque peu mal à l'aise.

Dans les jours qui suivront, je m'immergerai dans le domaine tentaculaire, m'aventurant dans ses profondeurs pour découvrir la vérité qui sommeille. De la chapelle délabrée au cimetière oublié, chaque pas que je fais me rapproche du cœur des ténèbres qui palpite sous la surface de Ravenwood.

Ma rencontre avec Jonathan et Evelyn m'a laissé un profond sentiment de curiosité et un désir ardent de comprendre leurs véritables intentions.

Jeudi 8 septembre 1932

Aujourd'hui, je me suis aventuré au cœur du domaine Ravenwood, désireux d'explorer ses recoins cachés. Ma première destination a été l'ancienne chapelle, une structure délabrée toute imprégnée de prières oubliées et de rites anciens.

Je dois mentionner le fait que j'ai rendu dès le matin au domicile de Sue River, la femme du shérif du comté. Si son mari ne semble pas apprécier grandement mes allures d'étudiant vagabond hirsute, Georges Blacksmith m'avait

toutefois indiqué que Mme River était une herboriste hors pair, et qu'elle savait en particulier quelles plantes les indiens Arnours utilisaient pour se prémunir contre l'influence du démon Azgul. Loin de moi l'envie de sombrer dans la superstition, mais l'exploration de la chapelle Ravenwood me semblait une bonne occasion pour rendre hommage des premiers habitants de cette terre étrange. Elle m'a donné une sorte de tisane à base de millepertuis, qui a au moins le mérite de sentir très bon. J'en ai mâchonné plusieurs feuilles sur le chemin, et cette saveur étrange m'a accompagné jusqu'à ce que j'aperçoive la silhouette du vieux bâtiment religieux émerger au croisement des chemins.

Lorsque je suis entré à l'intérieur, un frisson m'a parcouru l'échine. L'air était lourd du poids de secrets vieux de plusieurs siècles, et je pouvais presque entendre les faibles échos d'hymnes chantés avec révérence. Les vitraux, maintenant brisés et fanés, devaient autrefois raconter des histoires de dévotion et de croyance. Pourtant, les vestiges de cet espace sacré ne sont maintenant plus que ruine et désolation, leur caractère sacré entaché par le passage implacable du temps.

Les alcôves cachées et les symboles cryptiques ornant les murs de la chapelle m'ont attiré comme un aimant. A y regarder de près, j'ai réellement l'impression que tout n'a de rapport qu'avec la légende maudite d'Azagaël. S'agit-il d'un témoignage, d'un avertissement aux générations futures, ou d'une sordide marque de dévotion à l'égard d'une monstruosité païenne issue des temps anciens ? Je ne saurais le dire avec certitude... La lueur vacillante des bougies projetait des ombres dansantes, renforçant l'atmosphère étrange qui m'entourait. J'y retournerai, encore et encore, cette chapelle est la clef de ma quête, j'en suis convaincu. Elle est une porte d'entrée vers un royaume où les frontières entre le visible et l'invisible s'estompent, où le sacré et le profane convergent. Mon esprit s'emballe de questions, mais les réponses restent

insaisissables, cachées dans les profondeurs des secrets de Ravenwood.

A mesure que je m'enfonçais dans le domaine, une autre présence s'est fait ressentir, le sentiment inquiétant que quelqu'un surveillait chacun de mes mouvements. Je n'ai pas pu me débarrasser de la sensation que le Dr William Hartley, le médecin de famille, m'observait de loin, son étrange silhouette arpentant l'horizon, ses yeux s'attardant avec un mélange de suspicion et de curiosité.

Dans les prochains jours, je poursuivrai mon exploration. Le domaine recèle de nombreux secrets, et je suis déterminé à les démêler, à reconstituer les fragments de vérité qui gisent éparpillés à sa surface.

Vendredi 9 septembre 1932

Je me suis éveillé ce matin en proie à une agitation extrême, que je ne m'explique pas. Mon étude des murs de la chapelle Ravenwood m'ont probablement davantage perturbé que je ne l'imaginai... Des cauchemars d'un réalisme intense ont envahi mon sommeil, et l'image maudite d'une sombre créature tapie dans l'ombre n'a cessé de me harceler. Je pouvais sentir l'odeur corrompue de sa chair, entendre le crissement de ses os déchiré, suivre les marques sanglantes de ses pas sur le sol... Le simple fait de coucher ces mots sur le papier me ramène à cette atroce atmosphère d'horreur pure.

J'ai fait une rapide toilette dans la chambre de l'auberge et une nouvelle fois béni les Guestbury pour leur prévenance, ils m'ont en effet fait monter de l'eau fraîche. Je suis ensuite descendu dans la grande salle du rez-de-chaussée pour me restaurer. A peine assis, j'ai réalisé que William Hartley était debout au comptoir, et me fixait de ses yeux humides. Etrangement, sa présence m'a immédiatement

renvoyé à mes rêves de la nuit, et j'ai dû prendre sur moi pour ne pas quitter les lieux. Loin de se rendre compte de mon malaise, l'homme s'est approché, a posé son chapeau sur la table et s'est installé en face de moi. Il s'est enquis de l'avancée de mes recherches sur les légendes de Ravenwood, m'obligeant à lui faire une réponse de pure forme, sans vraiment sembler intéressé. Il a finalement ajouté que les Ravenwood

m'invitaient à dîner, ce soir, et qu'il pouvait venir me chercher en voiture si je le désirais. J'ai bien évidemment accepté, davantage pour le voir partir rapidement que par véritable enthousiasme. Après les salutations d'usage, l'homme s'est relevé et a quitté les lieux. Malgré son départ, je n'ai pas réussi à chasser l'arrière-goût amer dont il a imprégné mon petit-déjeuner.

5.2. Aides de jeu (cartes objets)

ANCIENNE CLEF DE FER

Tête décorée d'un motif
en forme de crâne humain.

COFFRET DE BOIS

Coffret de style amérindien,
orné d'une décoration en forme de
crâne.

POIGNARD EN OS & BOIS

Poignard ancien de style amérindien.

CODEX MALEFICARUM

Vieux grimoire relatif à l'invocation
des démons et entités malfaisantes.

CARNET DE NOTES

Journal personnel de
Samuel Matthews.

CARNET DE NOTES

Journal personnel de
Jonathan Ravenwood.

ROBE DE CEREMONIE

Vêtement de soie rouge
sombre avec décorations.

**LES ENIGMATIQUES
SOUTERRAINS
DE RAVENWOOD**

Par Douglas P. Heichter.
Vieux livre imprimé.

**L'ENIGME DE RAVENWOOD :
LE MYTHE D'AZAGAEI**

Par Douglas P. Heichter.
Vieux livre imprimé.

**HISTOIRE OCCULTE DU
COMTE DE RAVENWOOD**

Par Richard Oppenhauer.
Vieux livre imprimé.



Ctbulba Fhtag



Ctbulba Fhtag



Ctbulba Fhtag



Ctbulba Fhtag



Ctbulba Fhtag



Ctbulba Fhtag



Ctbulba Fhtag




Ctbulba Fhtag



Ctbulba Fhtag



Ctbulba Fhtag



Jonathan Ravenwood, éminent héritier d'une grande famille et d'un vaste domaine en Caroline du Nord, est retrouvé sauvagement assassiné dans la petite chapelle qui orne sa propriété.

Ce scénario complet pour jeu de rôles d'horreur cosmique peut être joué avec le système Fantomurbo JDR, ou tout autre système de votre choix.



The
**Book
Edition**
.com



Livre numérique