

UNE ÉTRANGE TEMPÊTE DE NEIGE, UN PROFESSEUR DISPARU MYSTÉRIEUSEMENT, LES VACANCES VONT ÊTRE CHARGÉES...

Nos héros, étudiants à l'université de Pinebox, font partie du club de Parapsychologie qui se réunit pour débattre d'apparitions, d'ovnis et d'autres phénomènes paranormaux. Ce club est présidé par le professeur James Lindon. Celui-ci leur a demandé d'abrèger de quelques jours leurs vacances de Noël pour le retrouver à l'université. Il dit avoir fait une découverte surprenante et souhaiterait leur en faire part.

ALERTE ENLÈVEMENT

À peine sont-ils arrivés à l'université qu'une violente tempête de neige éclate. En quelques minutes, le sol est enfoui sous une épaisse couche de neige et les mugissements du vent emplissent l'air, tels les cris d'une bête. Il est tard et la seule lumière visible sur le campus, apparemment désert, émane du bureau du professeur Lindon. Une fois à l'intérieur, les étudiants découvrent le bureau sens dessus-dessous. La fenêtre a été fracturée depuis l'extérieur, des textes et artefacts anciens, auparavant bien rangés sur leurs étagères, gisent épars sur le sol. Un jet de Recherche à -2 permet de trouver une note écrite dans la précipitation par Lindon, épinglée sous son bureau :

TOUTES LES MOTRIS SONT LIÉES !

PENDAISON = AIR !
 ACCIDENT = TÊTRE !
 NOYADE = EAU !
 FOUR À POTERIE ? = FEU ! (QUI ?)

INVOQUER CELUI-QUI-HURLE-LA-VÉRITÉ ! ?

Un jet de Culture générale permet de savoir que trois décès ont eu lieu récemment : un suicide et deux accidents. Une Prouesse permet de se rappeler des détails du suicide de William Jefferson.

CELUI-QUI-HURLE-LA-VÉRITÉ

Ellis Fairchild, professeur d'Arts plastiques, est aussi grand prêtre de Jjrikillmsg, une sombre divinité du Chaos. Ce dieu lui a inspiré des sculptures cauchemardesques qui sont devenues populaires dans certains marchés décadents. C'est grâce à ce succès que Fairchild a obtenu son poste à l'université.

Dévoré par une folie grandissante, l'artiste a décidé d'invoquer son bienfaiteur sur Terre. Il est persuadé qu'une fois le rituel accompli, son dieu le laissera sculpter la Terre et en faire une œuvre d'art qui satisfasse son esprit malade. Pour accomplir le rituel, quatre sacrifices sont nécessaires, un pour

chacun des quatre éléments, trois ont déjà eu lieu. Le rituel prendra fin ce soir lorsque la dernière victime périra par le feu et Celui-qui-Hurle-la-Vérité sera invoqué.

SOS

À ce stade, quelqu'un de normalement constitué penserait à appeler les secours – malheureusement pour les étudiants, cette option n'est plus disponible. Toutes les lignes téléphoniques ont rendu l'âme à cause de la tempête et Internet est également coupé. De plus, l'électricité n'est là que par intermittence (les lumières clignotent et s'éteignent aux plus mauvais moments).

Le réseau de téléphonie mobile est toujours actif, mais défectueux. Chaque fois que les étudiants essaient d'appeler quelqu'un, le téléphone sonne deux ou trois fois avant qu'une personne inconnue ne décroche. Elle leur hurle dessus en se moquant d'eux. Les étudiants ne peuvent rien tirer de cohérent de l'interlocuteur et ne peuvent contacter personne d'autre.

Toutes les routes du campus sont bloquées par la neige ou par des arbres tombés lors de la tempête. Les étudiants sont seuls.

LE JOURNAL DE RAVEN

Comme Internet est coupé, la seule façon de trouver des informations sur les décès évoqués plus haut est de s'introduire dans la salle des archives du journal de l'université, le *journal de Raven*. Mais, la porte du local du journal est verrouillée et il faut réussir un jet de Subterfuge (crochetage) pour l'ouvrir. Dès que les étudiants entrent dans la salle des archives, l'électricité est définitivement coupée. Les joueurs subissent un malus de -2 à tous leurs jets s'ils restent dans le noir. Enfin, un jet de Recherche réussi permet de découvrir les informations suivantes :

- **William Jefferson**, un étudiant, s'est pendu au mât du drapeau de l'université. Il semblerait qu'il ait pu y accéder depuis une fenêtre du département d'Arts plastiques.
- **Jane Hellmsbrook**, étudiante en Arts plastiques, a trouvé la mort lors de fouilles archéologiques dans la région. Le puits dans lequel elle se trouvait s'est effondré et l'a enseveli.
- **Helen Jacobson**, professeur au département d'Arts plastiques, s'est noyée dans la piscine de l'université. Son corps a été retrouvé par son collègue, Ellis Fairchild.

À peine ont-ils eu le temps de trouver ces informations que les étudiants sont attaqués par des sbires de Fairchild. Ils peuvent être pris au dépourvu si personne ne montait la garde.

- **SBIRES DIFFORMES DE FAIRCHILD (1 par héros).**

L'INVOCATION

Si tout se passe bien, ces indices devraient conduire les étudiants à l'atelier de sculpture de Fairchild.

Cinq de ses statues ont été disposées en cercle, de manière à marquer les pointes d'un pentacle. Un sbire se tient à côté de chacune des sculptures et Fairchild se trouve au centre. Du four à poterie en marche, s'échappent les cris de Lindon. Bien sûr, la porte du four est verrouillée. Des arcs d'énergie chaotique s'échappent des statues et se rejoignent au-dessus de la tête de Fairchild pour former un portail vers Ailleurs.



Curse of Anabelle © Rocwise Entertainment

Fairchild et ses sbires essaient bien sûr de se débarrasser des étudiants. La seule chose que ces derniers puissent faire pour empêcher l'invocation du sombre dieu est de sauver le professeur Lindon. Détruire les sculptures ne permet en rien d'éviter le désastre. Malheureusement, Lindon est à l'article de la mort. Au bout de dix rounds de combat, il succombe aux flammes.



ELLIS FAIRCHILD.

■ **SBIRES DIFFORMES DE FAIRCHILD (5).**

DÉNOUEMENT

Si les étudiants ne parviennent pas à arrêter l'invocation, tout le monde, sans exception, meurt. En cas de réussite, le professeur et ses étudiants auront de quoi discuter pendant leur prochaine réunion.

CRÉDITS

- **Titre original :** *Winter Break*
- **Écriture :** Joe Unger et Dave Blewer
- **Traduction :** Marion
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, Laurent « Maedh » Fèvre, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et L^AT_EX

LES PROTAGONISTES

SBIRE DIFFORME

Allure : 4 (d4).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d10	d6	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d4.

Handicaps : Lent (Majeur).

Parade	Résistance
6	5

Capacités spéciales

- * **Fanatique :** subit l'effet d'une attaque à la place du maître.
- * **Taille -1.** Les sbires sont chétifs et tordus.

Actions

✂ **Couteau :** Combat d8, d10+d4.

ELLIS FAIRCHILD



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d10	d6	d8	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Discrétion d4, Occultisme d10, Perception d8, Persuasion d6, Provocation d8.

Handicaps : Arrogant.

Parade	Résistance
6	6

Capacités spéciales

- * **Arcanes (Magie du Chaos) :** Occultisme d10, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos.

Actions

- ✂ **Dague maudite :** Combat d8, 2d6+1.
- * **Hurllement du Chaos :** action automatique, Secoue les cibles dans un GG centré sur lui, résistent avec Âme.
- ⚡ **Déflexion :** Occultisme d10, 3 PP, 8 cases, 5 rd. Attaques sur la cible à -2 [-4] – *par cible supp.* (+1).
- ⚡ **Éclair :** Occultisme d10, 1 PP, 16 cases, Inst. Dégats 2d6 [3d6] – *par cible supp.* (+1).
- ⚡ **Frappe :** Occultisme d10, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Dégats +2 [+4] sur arme ou munitions – *par cible supp.* (+1).

Équipement

Robe du Chaos, dague maudite (Force+d6+1).