

# Marsden Falls

## I - INTRODUCTION

Le capitaine Hershel Marsden, le capitaine du baleinier HMS Charybdis, également appelé le Pétale Noir, s'est installé et a fondé la ville de Marsden Falls le long de la côte du New Hampshire. Il entreprit cela avec ses enfants, après la mort de sa femme de la tuberculose en 1826. Sous sa direction, la famille Marsden a construit un chantier naval impressionnant. Des travailleurs venus de loin s'installèrent dans la région avec la promesse d'un emploi bien rémunéré et d'une vie meilleure. Une fois que les entreprises étaient florissantes, que la ville était prospère et que les enfants étaient grands, le vieux capitaine reprit la mer pour un dernier voyage.

Des années s'écoulèrent avant que Marsden ne remette les pieds dans la ville qu'il avait fondée. Mais il rapporta avec lui des richesses d'une valeur inimaginable. Ayant voyagé vers des contrées

étranges, il y découvrit des coutumes encore plus étranges. Il s'installa définitivement dans son manoir au sommet de la colline, surplombant la ville avec ses serviteurs qu'il avait acquis au cours de son voyage. Personne ne le revit jamais ; Le seul signe de vie était les lumières aux fenêtres que l'on pouvait voir depuis la ville. Il se dit que tant que la lumière illumine le manoir et qu'un Marsden y réside, la ville sera prospère.

Depuis toutes ces années, génération après génération, un Marsden a vécu dans cette demeure. Maintenant, la maison est vide, et la ville pleure le décès du dernier résident, Maximillian Marsden. La ville commence à décliner, avec l'absence de leadership, en cette année 2022, mais grâce au nouvel Héritier contacté, la ville attend de voir si les lumières de l'ancien manoir vont s'allumer de nouveau.

### Informations générales

---

Il est conseillé à la MJ de se familiariser avec l'ensemble du contenu avant de tenter de lancer cette aventure. Cela permet à la MJ de déterminer quels personnages doivent faire leur apparition, quand et comment leurs interactions guideront ou éclaireront les PJ. Notamment, tous n'ont pas besoin de s'exprimer.

Il existe des lieux clés où la MJ peut introduire certains PNJs. Ceux que la MJ ne souhaite pas faire apparaître peuvent être retirés ou simplement ignorer les PJ pendant la partie. Cela vaut pour n'importe quelle partie de l'histoire : il est important d'adapter le jeu à votre table. Une liste complète des PNJs se trouve en *Annexe A*.

Des informations supplémentaires peuvent être obtenues à partir de documents anciens ou récents que les PNJs peuvent trouver et traduire.

Rappelez-vous : certaines traductions prennent plus de temps que d'autres, et vous pouvez répartir les informations en fonction du temps qu'ils passent à examiner les documents. Par exemple, un joueur peut découvrir un premier indice, mais en continuant à traduire le reste du livre, il se rend compte que ce premier élément n'était que la partie émergée de l'iceberg.

Il y a d'autres éléments à explorer à Marsden Falls, et certains sont évoqués ci-dessous.

Toutefois, ne laissez jamais les joueurs se sentir dépassés ou poursuivre trop de fausses pistes, car une course contre la montre commence dès leur arrivée en ville. S'ils commencent à enquêter sur un aspect du mystère, partez de là, et les autres éléments apparaîtront progressivement. L'un des principaux objectifs de l'Héritier deviendra rapidement de découvrir la raison d'être de **la Clé d'Argent**.

## II - CE QUI SE PASSE VRAIMENT

### Le Cycle d'Hershel

---

**Hershel Marsden** a trouvé un trésor au-delà de la compréhension humaine et, surtout, **la Clé d'Argent**. **La Clé d'Argent** est l'instrument principal d'un rituel qui permet à l'Hershel de transférer son esprit dans le corps de l'un de ses descendants. Génération après génération, il prend possession du corps d'un membre de la famille principale. Avec lui aux commandes, dans le Manoir, la ville était prospère.

Un Culte s'est formé dans la ville pour préserver le cycle et servir Marsden. Mais en tant que Maximillian Marsden, le dernier vaisseau, il ne pouvait pas avoir d'enfants, et ce corps a commencé à montrer les limites de la chair. La solution était simple : trouver un descendant d'Hershel Marsden dans une autre partie de sa large lignée et commencer une nouvelle branche familiale principale.

Suivant ce plan, le PJ choisi a été sélectionné parce qu'il s'agit d'un parent éloigné de la famille Marsden. Simulant la mort de Maximilian Marsden, toute la ville attend maintenant le nouveau vaisseau pour perpétuer le cycle.

“Tant que la lumière brille dans le manoir et qu'un Marsden y réside, la ville sera prospère.”

Pour aider Marsden, le culte fera tout son possible pour garder les PJs en ville pendant les trois jours et les trois nuits nécessaires au rituel.

Pour se sauver, les PJs devront mettre fin à cela en détruisant **la Clé d'Argent**, ce qui ne peut se faire qu'avec une chaleur extrême, comme le haut fourneau d'un vieux chantier naval.

### Le Rituel

---

Le rituel du transfert d'âme est le point vital de la longévité spirituelle d'Hershel Marsden.

Pendant trois nuits consécutives, le futur vaisseau choisi doit dormir dans le lit du maître. Au cours de la troisième nuit, il doit ouvrir le corps du maître dans la salle rituelle avec la **Clé d'Argent**, puis le corps précédent doit être éliminé. Une fois

le corps détruit, l'âme prendra place dans le nouveau vaisseau.

Certaines parties de ce rituel sont flexibles, mais l'Héritier doit être dans le Manoir Marsden au moins une fois pendant la nuit pendant les trois nuits et présent dans la salle rituelle lors de la troisième, **la Clé d'Argent** doit avoir été en contact avec le nouveau et l'ancien récipient, enfin l'ancien corps détruit.

Le transfert d'âme lui-même aura lieu une fois le rituel terminé, et que Marsden a détruit le corps qu'il habite actuellement. Ensuite, il est libre de passer au corps suivant. Les PJs doivent empêcher la destruction du corps.

Si les PJs détruisent le corps après la fin du rituel, mais ne détruisent pas **la Clé d'Argent** avant, l'âme se déplacera vers le nouveau corps sur le chemin du retour. L'Héritier peut essayer de résister à la possession, mais il devra le faire toutes les heures jusqu'à la fin. S'il faut plus de deux tentatives, l'Héritier saura que quelque chose ne va pas.

Si la possession a lieu, il est possible que les autres ne soient pas au courant. Le personnage semble juste un peu décalé.

Pour aider ce rituel, Marsden possède son pouvoir dans le Manoir et **la Clé d'Argent** qui est un lien d'influence de lui à l'Héritier, grandissant avec le temps. **La Clé d'Argent** sera "trouvée" par les PJs dans le Manoir lors des premières enquêtes sur les lieux. **La Clé d'Argent** est une vieille clé lourde et encombrante.

L'élue voudra la garder sur lui tout le temps. Dès qu'il l'a vu, il est pris d'un besoin de savoir à quoi cela sert et se battra contre quiconque essaie de le leur prendre. Tant qu'il l'a sur lui, Marsden sait où il se trouve.

### Le Culte

---

Le Culte agit sous l'autorité de Hershel Marsden pour le bien de tous et la prospérité de Marsden Falls. Ils ne font que protéger et préserver la ville. Mais ils ne fixent pas de limites à leurs moyens. La



vie des gens peut être réorganisée, certains indésirables peuvent être intimidés ou « retirés » de la ville. Ils ne sont pas immortels comme Marsden, mais servent et aident à perpétuer le cycle. Le Culte est dirigé par le **shérif Ethan Sullivan**. C'est à lui que tout le monde rendra compte. Les membres du Culte connaissent et utilisent les souterrains si nécessaire.

La plupart des habitants de la ville font partie du Culte dès qu'ils sont assez âgés. La police, l'administration, la vieille dame, ils observent constamment les PJs. Néanmoins, tout le monde en ville n'est pas membre, certaines personnes connaissent et préfèrent éviter les conflits avec le Culte, d'autres ne sont que des nouveaux arrivants qui ne sont pas au courant.

Si les PJs posent trop de questions, ou quand la MJ ne veut pas donner de réponses tout de suite, les PNJ peuvent se fermer, feindre qu'ils ne parlent pas la langue des PJs, trouver une excuse pour partir, s'en aller. Ce sera évident mais efficace.

Le Culte sera l'adversaire le plus direct et le plus concret des PJs.

Secrètement, un PJ peut être membre d'un Culte ou avoir été remplacé par un membre, mais soyez prudent car cela peut être un aspect délicat à gérer.

### L'Appel

---

L'un ou l'une des Héritiers est choisi(e), (la façon de procéder dépend de la MJ), pour recevoir un colis d'un coursier. À l'intérieur se trouve un petit morceau d'ivoire usé représentant un navire et une lettre. La lettre est vraiment formelle, elle informe de la mort récente de Maximilian Marsden, explique que le PJ est l'unique héritier trouvé encore en vie, et lui demande de venir à Marsden Falls pour régler certains détails administratifs concernant spécifiquement le manoir Marsden dont il ou elle héritera. L'Héritier amènera avec lui ou elle des amis ou des professionnels pour gérer la tâche, pour quelques jours.

### III - MARSDEN FALLS

#### Généralités

---

La période de l'année pour jouer cette aventure n'a pas d'importance ; cependant, l'automne semble être le moment idéal pour attirer les PJs dans cette ville côtière du New Hampshire. Le ciel sombre de l'hiver arrive et les couleurs de la nature sont à leur apogée. Cependant, il est possible de choisir les journées chaudes et humides de l'été ou l'hiver gelé et glacial des États côtiers de la Nouvelle-Angleterre.

Plusieurs lieux existent dans la commune, tels que la Gare, le Commissariat, le Bureau de Poste, l'Épicerie, etc. Tous ces lieux peuvent être et seront le théâtre d'événements intrigants dont les PJs seront témoins. À bien des égards, c'est une ville ordinaire et banale. Les chantiers navals, les quais, les entrepôts et le commerce maritime sont importants pour toute la région.

Dans une ville aussi petite, tout le monde connaît les affaires de tout le monde. Les rumeurs se répandent rapidement et la plupart des habitants remarqueront que les PJs ne sont pas des environs, ainsi ils sauront qui ils sont et pourquoi ils sont ici. Dès que l'un des habitants sait quelque chose, les autres le savent aussi.

L'origine de la ville, telle que décrite dans l'introduction, est de notoriété publique. La plupart des habitants de la ville peuvent raconter une version de l'histoire officielle.

#### L'Arrêt de Bus

---

Les bus sont rares, seulement deux passages par jour, normalement. Si les PJs tentent de s'échapper en bus, ils l'ont raté, aucun bus ne s'arrêtera à cause d'un arbre tombé sur la route à la frontière de la ville ou d'une grève.

Suivant la même logique, si les PJs tentent de s'échapper avec une voiture, la voiture est en panne, et le mécanicien doit attendre cinq jours pour les pièces de rechange.

#### Le Manoir Marsden

---

Le Manoir Marsden est une riche demeure du milieu du XIXe siècle perchée au sommet d'une colline et visible de partout dans la ville. Le bâtiment est un grand rectangle de briques rouges, partiellement recouvert de lierre, avec deux piliers carrés devant l'entrée principale soutenant un petit balcon pour le dernier étage. Il dispose de deux étages et d'un grenier sous les toits. Le terrain et le petit bois derrière la demeure font partie de la propriété, ainsi qu'un ancien moulin non loin. Dès leur arrivée, les PJs sont accueillis par les deux domestiques du domaine, entièrement dévoués.

Dans la maison, le style n'est pas du tout moderne, ressemblant à une photo vintage. Il y a des ajouts modernes comme le téléphone et l'électricité, mais pas d'Internet. Et tout peut être éteint facilement. Le premier étage se compose d'un petit hall d'entrée, d'un grand salon, d'un ancien bureau, de la cuisine et de la salle à manger. Le deuxième étage se compose de deux salles de bains et de huit chambres, dont celle des domestiques. Le grenier est rempli de vieilles reliques du passé. Malheureusement, les serveurs ont « perdu » la clé pour y accéder il y a quelque temps.

Les domestiques, **Patricia et Richard O'Brien**, forment un vieux couple traditionnel. Ils sont totalement consacrés à Marsden et le seront donc aux PJs, mais de manière limitée. Ils sont évidemment membres du Culte. Ils aideront les PJs à s'acclimater au Manoir. Ils placeront précisément l'Héritier dans la chambre principale, une partie importante du rituel.

**Hershel Marsden** erre toujours et ne peut quitter sa maison avant la troisième nuit du rituel, lorsqu'il possèdera son nouveau corps. Lorsqu'ils arrivent, les PJs peuvent avoir la chance de sentir une présence qui les observe. Le corps en décomposition de Maximillian Marsden, que Hershel occupe, rôde dans les couloirs la nuit, laissant derrière lui une odeur distinctive de



décomposition et, en y regardant de plus près, des morceaux de peau et de chaire pourris dans son sillage. Les domestiques trouveront des explications énigmatiques comme « Désolé, nous n'avons pas encore eu l'occasion de nettoyer ce matin. », lorsqu'on leur pose des questions sur la puanteur ou les débris.

Dans le Manoir, Marsden est tout-puissant. Il peut se déplacer librement, un fantôme indétectable, comme si des passages secrets étaient partout dans la maison (à la MJ de décider si ces passages secrets existent réellement et peuvent être utilisés par les PJs ou sont juste là pour Marsden). Il peut provoquer des hallucinations et des manifestations d'horreur. Les PJs peuvent voir du coin de l'œil des choses qui ne sont pas là. Par exemple, lorsqu'ils regardent l'Héritier, ils pensent qu'ils ont un sac alors qu'ils n'en ont pas ou un chien avec eux qui n'est pas là. Les objets semblent normaux au départ : un livre est juste un livre, une horloge est juste une horloge... jusqu'à ce que les PJs les voient bouger. Le livre peut commencer à leur mordre la main, pour redevenir un simple livre normal dès qu'ils le lâchent.

Chaque soir, l'ambiance deviendra de plus en plus inquiétante, jusqu'à l'ultime troisième nuit. La première nuit ne devrait être qu'un sentiment vague de présence, avec peu de manifestations tangibles. La deuxième nuit peut commencer à être effrayante et, dans une certaine mesure, menaçante. La troisième nuit sera un véritable cauchemar, où la logique ne pourra plus expliquer ce qui se passe, poussant les PJs à fuir vers la fosse d'Hershel.

Au cours du premier jour ou à la fin de la première nuit, les PJs trouveront une petite boîte gravée déposée par Marsden lui-même. Cette boîte peut tenir dans une main et nécessite le morceau d'ivoire représentant un navire pour s'ouvrir. À l'intérieur se trouve la **Clé d'Argent**. Dès que l'Héritier voit ou touche la clé, un lien s'établit entre lui et Marsden. Ce lien se développera au fil des jours du rituel. L'Héritier deviendra obsédé par la clef, la gardera et ne laissera personne la leur prendre. Le besoin de savoir ce qu'elle ouvre les consumera.

Si les PJs fouillent le manoir, ils ne trouveront pas beaucoup d'informations précieuses ou suspectes, les serviteurs s'en assureront. Ils peuvent trouver des articles sur la prospérité de la famille Marsden et la chute de Marsden à travers le temps. Dans un endroit oublié par les domestiques, à la discrétion de la MJ, ils peuvent trouver une vieille lettre d'une certaine Lady Marsden. (*ANNEXE B – DOCUMENTS – 1. Lettre de Lady Marsden*)

### Le Vieux Moulin

---

Il s'agit d'un vieux moulin abandonné perdu au bout d'un chemin qui fait partie de la propriété. Il est totalement inutilisable et ne tourne même pas les jours de vent. Le plancher de bois est fissuré et incertain. Caché sous le sol vermoulu se trouve un coffre en bois de la taille d'une boîte à chaussures. À l'intérieur, on trouve une petite bouteille d'alcool non identifiée, deux bracelets en or, dix billets de banque d'une valeur de dix dollars du XIXe siècle, avec un petit journal. (*ANNEXE B – DOCUMENTS – 2. Journal du second de Marsden*). Il a été enterré par le second de Marsden au XIXe siècle.

C'est l'un des rares lieux de la ville à ne pas être surveillé en permanence par le Culte. Si les PJs se dirigent là-bas, peu après leur arrivée, le shérif et l'un de ses adjoints s'y rendront pour les avertir. Ils les avertiront que c'est un endroit dangereux et qu'ils devraient probablement rester en ville ou dans le Manoir. Ils arriveront avant que les PJs ne puissent commencer à lire le journal.

### Les Souterrains

---

**Des souterrains** et des tunnels passent sous l'ensemble de Marsden Falls, reliant le Manoir Marsden et de nombreux autres endroits. Sont reliés, l'Hôtel de Maître, le Vieux Moulin (une entrée est cachée dans la brousse près du Moulin), la Mairie, la Poste, la Place de la Ville (une entrée est cachée entre la poste et le fleuriste), le chantier naval. Le plus important est la Fosse d'Hershel, soit la salle rituelle, directement reliée à l'ancien Chantier Naval Désaffecté. En plus de cela, des salles se trouvent dans les souterrains, certaines ayant un usage perdu dans les âges, d'autres contenant des objets ou des symboles étranges,



voire un cimetière secret pour les personnes gênantes.

Les pages déchirées du journal du second capitaine de Marsden peuvent être retrouvées perdues dans ces tunnels. (*ANNEXE B – DOCUMENTS – Les pages perdues du journal du second de Marsden*). Elles peuvent être trouvées à un autre endroit, si le temps manque, pour aider les PJs à comprendre ce qui se passe.

### La Fosse d'Hershel et le Chantier Naval Désaffecté

---

La Fosse d'Hershel est l'endroit où le transfert d'âme doit avoir lieu. C'est une grotte moyenne, à peu près circulaire, ouverte dans le ciel par une grande fissure dans le plafond, avec de la mousse sur les murs, à l'exception d'une petite fraction de celui-ci. Cette fraction propre est parfaitement lisse et verticale sur une surface rectangulaire d'environ 80 x 80 pouces. Un filet d'eau tombe de la fissure et des sillons sur le sol, jusqu'à une ouverture dans la grotte, menant au Chantier Naval Désaffecté.

Il s'agit de l'aspect banal de la Fosse d'Hershel, sauf pendant le rituel. Si les PJs s'y rendent avant le Rituel, elle est surtout dérangement mais parfaitement inoffensive. Pendant le Rituel, la lune est visible, grande et menaçante, l'eau est rouge comme du sang dessinant des symboles incompréhensibles sur le sol, et la partie lisse des murs brille et bouillonne délimitant une forme humanoïde. Cela s'ajoute à ce que Hershel Marsden peut faire avec la magie et les membres du culte entourant les PJs.

La Fosse d'Hershel est accessible depuis les souterrains, cachée profondément dans le dédale de tunnels. Elle est également reliée à l'ancienne salle des fours abandonnés du chantier naval par un tunnel de 3 mètres de long.

Le Chantier Naval Désaffecté est caché de l'extérieur par une végétation dense. Il a été abandonné il y a cinquante ans lors de la construction du nouveau. Il s'agit d'un grand hangar pour construire de petits navires, avec deux pièces pour les ingénieurs et une autre avec trois anciens fours massifs qui servaient à fondre les métaux.

Le second capitaine mentionne « le chantier naval » dans son journal, faisant référence à ce chantier naval, mais les PJs iront très probablement au nouveau.

**Oliver Olson** avait l'habitude de s'aventurer dans le Chantier Naval Désaffecté, mais les adultes lui ont interdit maintenant.

### L'Hôtel de Ville

---

L'Hôtel de Ville est un bâtiment historique construit au début du XXe siècle et fraîchement repeint. C'est un fier bâtiment planté derrière un petit parc d'herbe fraîchement coupée, composé de colonnes blanches élancées surmontées d'un fronton décoratif et de murs en briques rouge vif. Près de l'entrée flottent le drapeau national et celui du New Hampshire.

Comme attendu pour une ville de ce type, l'endroit est presque vide. La moitié est une salle communale rarement utilisée, le reste constitue les bureaux, les archives et la réception, où une femme d'âge moyen, **Samantha Olson** (membre du Culte), lit. Pas vraiment ravie d'être dérangée, **Samantha Olson** livrera tout de même sa présentation mémorisée de la ville. Elle présentera les principaux lieux comme à des touristes. Les pédalos peuvent être loués, mais seulement un jour par semaine, dans quatre jours. N'hésitez pas à ajouter d'autres lieux touristiques qui seront soit restreints, soit surveillés par le Culte.

Entendant les gens parler, **Nicolas White** (qui n'est pas membre du Culte), le maire de Marsden Falls, regarde par la fenêtre de son bureau. En voyant les PJs, il se présentera et invitera les PJs à parler, heureux qu'une nouvelle âme habite le manoir Marsden. White est un grand homme chauve, vêtu d'un costume bleu parfait. C'est un homme de paille pour le Culte : il est facilement manipulable, superstitieux, crédule et joyeux, inconscient de la réalité de la ville.

Il parle librement de la ville et de ce qu'il sait de l'histoire de Marsden, mais seulement ce qui est superficiel. Il explique comment il a été élu grâce aux soutiens de Maximilian Marsden. Pour autant qu'il s'en souvienne, déjà lorsqu'il était jeune, **Maximilien** a pris les commandes des chantiers



navals, aussi compétent que son père avant lui, comme s'il avait toujours su s'y prendre. Le maire a travaillé pour lui, au chantier naval, pendant un an avant d'être élu. Il admirait Marsden, mais le plus important, c'est qu'il croyait vraiment en la légende de la ville :

“Tant que la lumière brille dans le manoir et qu'un Marsden y réside, la ville sera prospère.”

Les PJs devraient être enclins à se rendre à la mairie pour régler les derniers détails administratifs. Mais **Albert Hughs**, le notaire en charge, a pris quelques vacances et ne sera de retour que dans trois jours, pour **le Rituel**. **Samatha Olson** peut donner quelques détails sur ce qui accompagne l'héritage, le manoir Marsden, certaines actions du chantier naval et une grosse somme d'argent.

Si le Culte a l'impression que White sera un problème, ils lui apprendront quoi dire ou non, et ne le « retireront » qu'en dernier recours. Les souterrains sont reliés à l'Hôtel de Ville.

Il y a un petit musée sur l'histoire de la ville et de la famille Marsden dans l'Hôtel de Ville. Ici, les joueurs peuvent apprendre des connaissances de base sur la ville et rien de plus. Il existe cependant un arbre généalogique de la famille Marsden avec des photos ou des portraits des principaux membres. Il a déjà été modifié pour inclure le lien avec l'héritier. Les PJs peuvent lire le nom d'Elphie Marsden, mariée à Andrew Marsden, de lointains ancêtres. Ils pourraient apprendre que « Le Pétale Noir » est le surnom du HMS Charybde.

### Le Commissariat de Police

---

Le Commissariat de Police est un bâtiment carré blanc moderne de plain-pied avec des lignes grises. Il est composé d'un espace central principal, ouvert, entouré de quelques bureaux et cellules. Un niveau souterrain abrite une salle de stockage, de petites archives et un accès au métro verrouillé derrière une porte en fer.

Le Commissariat de Police fait partie du culte omniprésent dans toute la ville. Ils agiront comme s'ils faisaient leur travail, mais ils ne feront rien avancer. Ils ne dévoilent pas clairement leurs

allégeances, mais travailleront contre les PJs quand ils le pourront. Si les PJs appellent les autorités depuis leur téléphone, l'appel sera redirigé vers ce Commissariat de Police, rendant l'appel inutile. Ils provoqueront la disparition de tout PNJ qui semblerait fournir trop d'informations. Si un PJ autre que l'Héritier est trop incontrôlable, ils peuvent le mettre derrière les barreaux jusqu'à la fin du rituel.

La police est dirigée par le shérif **Ethan Sullivan**, un type froid et autoritaire, le véritable maître de la ville et du Culte, agissant sous les ordres de Marsden. Il est assisté de ses deux adjoints : son fils **Liam Sullivan**, un tyran abusant de ses pouvoirs, et **Grant Curtis**, un homme de grande taille souriant et calme.

Ils garderont toujours un œil sur les PJs. S'ils veulent accéder aux archives, tout ce qui concerne les Marsden et le Manoir a disparu, brûlé dans un incendie il y a trente ans.

### Le Bureau de Poste

---

**Marc Guzman** travaille comme facteur, dans le bâtiment rouge de deux pièces qu'est le bureau de poste. C'est un gars souriant, pas vraiment intelligent, avec un sens de l'humour grossier. Malheureusement, pour lui, il ne peut pas garder un secret. Ce dernier point peut être le déclencheur d'une révélation aux PJs s'ils le rencontrent au Bureau de Poste, au Old Pepper ou lors de sa tournée.

La Poste peut être utilisée par le Culte pour envoyer aux PJs une fausse lettre d'un parent proche qui sera bientôt dans de la ville, afin de les motiver à rester plus longtemps dans la ville. Les souterrains sont reliés à une entrée située près du Bureau de Poste.

### L'Epicerie

---

L'Epicerie est le nom d'une petite épicerie traditionnelle avec une pomme souriante comme logo. À l'intérieur, c'est un joyeux désordre, mais tout est organisé sur les grandes étagères rustiques. En plein centre-ville, c'est un lieu de rencontre et de shopping pour les courses de première nécessité.



Elle appartient et est gérée par **Mamie Emma Olson**, aidée par son fils de dix ans avec elle pour les vacances. Mamie **Emma Olson** (membre du Culte) est votre vieille mamie rassurante et attentionnée typique. Tout le monde l'appelle Mamie Olson.

**Oliver Olson** aide autant qu'il peut. Mais il semble ne pas savoir quoi faire pour s'occuper. Lors de ses précédentes visites, il avait l'habitude d'aller s'aventurer dans le Chantier Naval Désaffecté qu'il appelle « les ruines », mais les adultes l'interdisent maintenant.

**Mamie Olson** peut sembler sans défense, mais n'hésitera pas à prendre des mesures pour préserver le Rituel. Par exemple, elle pourrait proposer une tarte aux pommes empoisonnée, rendant les PJs malades, et les forçant à rester.

### Les Fleurs d'Emily

Les Fleurs d'Emily est une boutique de fleurs colorée qui vend des fleurs fraîchement coupées et des plantes ornementales. L'odeur qui s'en dégage est puissante. Ce n'est pas très grand, mais c'est un travail honnête. **Emily Newman** est une voisine bavarde et amicale, arrivée dans la ville il y a quatre ans pour ouvrir sa boutique de fleurs.

Elle parlera de ce qu'elle a vu ou entendu en ville, c'est sûr ! Mais cela ne passera pas inaperçu aux yeux du Culte. Elle sera « retirée » dès qu'elle révélera aux PJs quelque chose qu'elle n'était pas censée dire. C'est l'occasion de l'éliminer de manière théâtrale et mystérieuse, même lors d'une conversation avec les PJs. Personne en ville n'a vraiment envie de parler à de nouvelles personnes ou de répondre aux vraies questions, donc les PJs finiront probablement ici s'ils cherchent quelqu'un à qui parler.

Les souterrains sont reliés à une entrée près de la boutique de fleurs.

### Le (nouveau) Chantier Naval

Le Chantier Naval se compose principalement de deux grands hangars en tôle ondulée grise, ouverts sur la mer, avec des grues. Le terrain des bâtiments est entouré d'une clôture électrique.

Deux bateaux de pêche de taille moyenne sont en construction, l'un presque terminé, l'autre en plein processus. Il y a des pièces qui sont censées servir de bureaux, mais ce n'est que rarement le cas. Les ouvriers préfèrent discuter à l'air libre, à l'extérieur des hangars, et ont installé des bureaux et des tables ainsi.

Si les PJs tentent d'entrer, ils seront arrêtés par deux des travailleurs (et des membres du Culte). Les visages grincheux et maussades de **Bill Sullivan**, ingénieur électricien, et de **Bob Wade**, mécanicien, s'occuperont rapidement d'eux et les renverront. Ils ne seront pas tendres.

La salle des fours qu'ils cherchent se trouve à l'arrière du hangar est. Ils peuvent essayer de se faufiler et d'enquêter, mais ne trouveront évidemment rien de suspect. Il est évident que les murs de la salle des fours séparent l'intérieur de l'extérieur et ne sont reliés à rien qui puisse cacher une salle rituelle secrète. Alors qu'ils se faufilaient, **Sullivan** et **Wade** pourraient parler ensemble, révélant des détails sur ce que fait le Culte ou sur le futur Rituel.

### Le Old Pepper, Bar et Restaurant

Le Old Pepper est un bar et un restaurant avec un aspect de cabane traditionnelle à l'extérieur mais une esthétique de restaurant moderne à l'intérieur. La décoration est discrète, mais chaque image, sculpture, peluche, petit bibelot représente des oursons. C'est une sorte d'excentricité des propriétaires. C'est un grand espace avec un bar au centre et des tables autour. Lieu central de la vie citadine, il est dirigé par **Rick et Sandy Davis** avec leurs jumeaux gothiques de dix-sept ans, **Daphne** et **Simon** (tous membres du Culte).

L'atmosphère y est déroutante, les propriétaires s'occupant des PJs : les propriétaires servent les PJs comme n'importe qui, avec un sourire commercial, tandis que les autres clients les évitent. De nombreux PNJ peuvent être présents au Old Pepper, en fonction de l'heure de la journée et des désirs de la MJ.



## La plage

---

La plage est accessible par une route reliant l'épicerie de **Mamie Olson** et le chantier naval. C'est une petite plage de galets mesurant 18 mètres sur 7 mètres. "L'entrée se situe d'un côté, tandis qu'à l'autre extrémité, une épave de bateau de pêche échouée et rouillée repose.

**Le Duc** y cache certaines de ses propriétés. À l'arrière, une dune d'herbes sauvages offre une bonne cachette pour toute personne.

Si les PJs s'y rendent, **Mamie Olson** enverra **Oliver Olson** les surveiller pour lui faire un rapport.

## Le Duc

---

**Le Duc**, de son vrai nom **Grim Woods**, est un sans-abri d'âge moyen. On peut le croiser au restaurant s'il a réussi à obtenir un peu d'argent, ou errant dans le centre-ville. Il a été témoin de choses qui l'ont profondément perturbé.

S'il aperçoit les PJs à l'extérieur, il tentera de les attirer dans une ruelle sombre pour leur parler, leur hurlant de fuir la ville immédiatement, ses explications restant confuses et décousues. S'il les rencontre au Old Pepper, il partira suspectement tôt en essayant d'éviter le Culte, peut-être acheté.

## ANNEXE A – PERSONNAGES IMPORTANTS

« (C) » précise que le PNJ est membre du Culte.

**Hershel Marsden (C)** est le maître dans l'ombre, le monstre derrière le plan, l'antagoniste. Son objectif est de transférer sa conscience à l'un des plus jeunes membres de la famille, l'Héritier. Il est le maître de la ville depuis sa création et les habitants lui obéissent parce qu'il est le signe et la promesse de la prospérité de la ville. Il occupe le corps du dernier descendant de la branche principale de Marsden, Maximilian Marsden, un homme grand et vieux de plus de soixante ans lorsque le corps a commencé à se décomposer. Marsden ne peut pas quitter la maison pendant le rituel avant la troisième nuit. Mais il est puissant, intelligent et plein de ressources grâce à ses pouvoirs dans la maison et son culte dans la ville. Entre les murs du Manoir, Hershel Marsden est une force implacable, libre de se mouvoir et d'attaquer à sa guise. Il manipule et surveille l'Héritier grâce à **la Clé d'Argent**. Lui ou un complice du commissariat pourrait avoir subtilisé un objet précieux à un PJ, les contraignant ainsi à rester.

Pour références, voici la ligne principale des patriarches de Marsden :

- Hershel Marsden (1782-1856)
- Lewis Marsden (1811-1873)
- Mathew Marsden (1852-1902)
- Andrew Marsden (1880-1952)
- Albert Marsden (1915-1958)
- Maximilian Marsden (1940-2022 (aujourd'hui))

**Nicolas White** est le maire de Marsden Falls depuis plus de vingt ans, suite à la mystérieuse disparition de son prédécesseur. Le Culte l'a choisi précisément pour sa malléabilité et sa vie sans complications. Âgé de 56 ans, White est un homme grand et sûr de lui, toujours impeccablement vêtu d'un costume bleu. C'est un homme de paille pour le Culte, il est à la fois crédule, superstitieux et jovial, totalement aveugle à la véritable nature de Marsden Falls. Il parle volontiers de la ville et de son histoire, mais ne connaît que des faits superficiels.

Il a brièvement travaillé au chantier naval, tout comme son père avant lui (qui cependant travaillait dans le Chantier Naval Désaffecté). Il admire Marsden, mais le plus important, c'est qu'il croit vraiment à la légende de la ville : "Tant que la lumière brille dans le manoir et qu'un Marsden y réside, la ville sera prospère." Si White devient un problème, le Culte lui soufflera quoi dire et quoi taire, ne le « retirant » qu'en dernier recours.

**Ethan Sullivan (C)** est le shérif de 47 ans et le véritable chef en second de la ville, car il est le chef du Culte sous les ordres de Hershel Marsden. C'est un gars froid et autoritaire, avec une paire de lunettes distinctives. Il est l'homme en charge pendant la durée du Rituel car Marsden ne peut pas quitter le Manoir. C'est à lui que chaque membre du Culte enverra des informations sur les PJs et la situation de la ville. Il ne sera jamais loin des PJs, que ce soit en personne ou par l'intermédiaire de l'un de ses subordonnés.

**Liam Sullivan (C)** est le fils d'Ethan Sullivan et adjoint du shérif. Il a 20 ans, il est le futur chef de la ville et il le sait. C'est un tyran qui abuse de ses pouvoirs. Il est petit et corpulent, avec la plupart du temps une veste rouge sur son uniforme.

**Grant Curtis (C)** est l'un des adjoints du shérif. C'est un grand homme souriant et calme. Il est fort et apprécié par les habitants de la ville comme un adjoint réactif et serviable. Rien n'est plus dangereux qu'un homme de loi apparemment confiant qui est, en réalité, un membre du Culte.

**Patricia et Richard O'Brien (C)** sont les serviteurs du manoir Marsden. Ils viennent d'un autre âge et sont traditionnels dans leurs rôles respectifs. Ils ont des regards et des manières étranges, subtilement non humains. Ils ont tous les deux plus de quatre-vingts ans, maigres et semblent toujours occupés ou préoccupés par une tâche à accomplir. Ils sont totalement, consacrés à Marsden et donc aux PJs de manière limitée. Ils sont évidemment membres du Culte. Ils aideront les PJs à s'acclimater au Manoir. Ils placeront précisément l'héritier dans la chambre



principale, une partie importante du Rituel. Ils nettoieront la chair et les traces du passage de Marsden, ayant toujours une bonne explication à donner aux choses étranges qui se passent dans le manoir. Ils surgissent souvent par surprise, invisibles et inaudibles.

**Mamie Emma Olson (C)** est votre vieille mamie rassurante et attentionnée typique. Tout le monde l'appelle Mamie Olson. Elle porte toujours une veste en tricot et prépare parfois des tartes pour les vendre au Old Pepper. Mamie Olson peut proposer une tarte aux pommes empoisonnée, les rendant malades, les obligeant ainsi à rester.

**Samantha Olson (C)** est la secrétaire du maire, et la belle-fille de Mamie Olson. Elle a la quarantaine et n'a pas grand-chose à faire, alors elle lit beaucoup de livres d'aventure et de romance. Elle porte des lunettes rondes et a des cheveux courts et bouclés qu'elle teint régulièrement en rouge. Elle rapportera tout ce qu'elle voit au Culte et a la mission de s'occuper de White, mais elle n'aime pas agir directement.

**Oliver Olson** est un garçon de 10 ans, banal mais énergique, qui passe quelques jours avec sa grand-mère, Mamie Olson. Le reste du temps, il vit avec ses parents à Brown Hill, une ville moyenne à deux heures de route de Marsden Falls. Il aide comme il peut à l'Épicerie mais aime jouer dehors. Lors de ses précédentes visites, il avait l'habitude d'aller à l'aventure dans le Chantier Naval Désaffecté qu'il appelle les ruines, mais les adultes l'interdisent désormais.

**Marc Guzman (C)** est le facteur de la ville. Il a 27 ans, n'est ni mince ni sportif et vit seul dans un appartement juste à côté du bureau de poste. C'est un gars souriant, pas vraiment intelligent, avec un sens de l'humour grossier qui ne sait pas garder un secret.

**Le Duc**, de son vrai nom **Grim Woods**, est un homme d'âge moyen sans abri, avec une barbe hirsute et des vêtements surutilisés. Il a vu des choses et cela l'a perturbé. Maintenant, il erre dans la ville.

**Rick et Sandy Davis (C)** sont le cuisinier et le gérant du Old Pepper, le restaurant de Marsden Falls. Rick est un dur à cuire avec une moustache de motard et Sandy est une belle dame aux cheveux courts et aux yeux fous. Ils ont une cinquantaine d'années. Ils sont occupés et feront ce qui doit être fait rapidement. Ils connaissent tout le monde et peu de secrets, même à l'intérieur du Culte. Ils emploient leurs jumeaux gothiques de dix-sept ans. Chaque année, pendant la saison morte, ils font un voyage à vélo de deux semaines et reviennent avec un nouvel objet en forme d'ours en peluche pour le restaurant.

**Daphne et Simon Davis (C)** sont les faux jumeaux de 17 ans de Rick et Sandy Davis. Ils ont de longs cheveux noirs et des vestes en cuir. Ils sont dans une phase gothique que leurs parents désapprouvent et ne sont pas heureux de devoir servir dans le restaurant familial. Ils sont grincheux, mais ont des passions artistiques : Simon écrit et Daphne compose. Ils ont récemment été officialisés membres du Culte et continuent d'apprendre.

**Emily Newman** est une voisine chaleureuse, ronde, bavarde et amicale, arrivée en ville il y a quatre ans pour ouvrir sa boutique de fleuriste Les Fleurs d'Emily. Tout comme elle, c'est un établissement de fleurs coloré. Elle trouve la ville un peu étrange mais s'y est acclimatée. Elle parlera de ce qu'elle a vu ou entendu en ville, c'est sûr. Mais cela ne passera pas inaperçu auprès du Culte. Ils la « retireront » dès qu'elle parlera aux PJs de quelque chose qu'elle n'était pas censée faire. Personne en ville n'a vraiment envie de parler à de nouvelles personnes ou de répondre à la vraie question, donc les personnages arriveront probablement ici s'ils cherchent quelqu'un à qui parler.

**Albert Hughs (C)** est le notaire de Marsden Falls. Il a 42 ans, a les cheveux blonds courts et porte des costumes parfaits. Il travaille principalement avec l'administration de la ville depuis son bureau situé au premier étage de sa maison. Il ne reviendra de ses vacances qu'à l'occasion de la nuit du Rituel

## ANNEXE B – DOCUMENTS

### 1. Lettre de Lady Marsden

---

Ma très chère sœur,

Je ne puis croire que j'écris ces mots, mais croyez-moi, je ne les ai écrits que pour expurger de mon esprit l'horreur qui prit part devant mes yeux. Le sommeil m'évitait il y a deux nuits de cela et je le fuis depuis. Je l'ai vu. J'ai vu mon beau-père à la lumière de la lune.

Mon cher Andrew m'assure que ce ne peut être qu'un cauchemar, mais je sais que j'ai vu son grand-père se promener dans la maison comme s'il n'était pas mort et enterré depuis trois jours. Je ne peux pas nier que ce dut être une libération quand la pauvre âme décéda. Ne mettez pas de pensées cruelles dans mes mots, je pense seulement que c'était une libération pour le malade et le vieil homme. Mais Dieu n'est pas aussi miséricordieux que vous le seriez certainement envers moi. Peut-être que ces visions étaient sa vengeance envers mes pensées. J'espère juste que je pourrai oublier cette silhouette sombre perdue dans la nuit.

J'espère que vous trouverez le temps de nous rendre visite le mois prochain, comme vous l'avez promis.

Votre sœur aimante, Elphie Marsden

*Adressée à Anne Grimm, New York*



## 2. Journal du second de Marsden

---

*Les pages du journal sont pourries, seules quelques entrées sont lisibles, mais les deux dernières pages ont clairement été arrachées.*

Octobre 1806

Le Pétale Noir a acquis un nouveau capitaine à son commandement aujourd'hui, un jeune mais un grand, j'en suis sûr. Un vrai camarade, un frère, de quelques années plus âgé que moi. Je ne pouvais voir n'importe qui d'autre que Hershel pour diriger le navire, et c'est avec beaucoup de respect et de fierté que j'ai accepté d'être son commandant en second. Je... *La page est illisible d'ici.*

Avril 1828

Cela fait des années que nous n'avons pas voyagé et la mer m'appelle. Mais mes obligations ici me maintiennent sur à terre. ... *quelques lignes sont recouvertes de petits pois* ... Peut-être finirai-je mes jours en tant qu'humble marchand ici, au moins ce sera avec des amis.

Avril 18XX

Hershel m'a demandé ce matin de l'accompagner pour un nouveau voyage. Je ne peux pas refuser la proposition. La mer m'appelle même après toutes ces années. Je peux voir qu'il sait ce qu'il veut et où il veut aller. Il a l'assurance d'un messie qui a reçu une vision. Le...

*... Plusieurs pages sont dans un état trop détérioré pour être lues...*

... Après des semaines de recherches, nous avons trouvé l'île. Cela en valait la peine. ...*peu de mots confondus*... Nous n'aurons plus besoin de travailler, ni de nos enfants ni des leurs. De l'or et des pierres précieuses partout. Et les hommes, obéissants et... *L'encre n'est pas claire à partir d'ici.*

Septembre 18XX

Dieu lui pardonne ce qu'il a fait et à moi ce que je ferai. Hershel a trouvé quelque chose qui n'est pas pour les humains dans nos voyages ultimes. Cela ne m'a pas dérangé au début, mais ce qu'il a fait n'est pas quelque chose que je ne peux pas... *Les deux pages suivantes sont déchirées.*

### 3. Les pages perdues du journal du second de Marsden

---

*D'une main tremblante,*

Il m'a montré le sous-sol sous Marsden Falls et certains des secrets qu'il a gardés pendant des siècles. Cela ne me dérangeait pas au début, si cela nous aidait à devenir riches, à quel point cela pourrait-il être mauvais. J'étais un imbécile !! Ils sont l'œuvre du diable. Tant de pièces et il veut en ajouter d'autres. La semaine dernière, il m'a montré le dernier qu'il a creusé avec l'aide de ses étranges serviteurs. C'est une pièce cachée derrière les fourneaux du chantier naval, ... *illisible*... J'étais fou de penser cette clé

...*illisible*... Il m'a conduit, son plus jeune et moi, dans cette pièce. Il était dans ses derniers jours, je pensais le voir si vieux et épuisé. La pièce était totalement méconnaissable, une porte vers l'enfer. Avant que je ne m'en rende compte, son fils avait utilisé la clé sur lui. Je n'arrivais pas à y croire quand il parlait avec le calme et la connaissance de son père. J'ai bu autant que j'ai pu, mais la vision est restée même après ses funérailles.

Cette salle rituelle et tout ce qui y est lié doivent être détruits. Mais d'abord, en tant que dernière âme qu'il a osé accepter dans sa maison, en tant que dernière personne que l'on peut appeler ses amis, je dois l'arrêter, à tout prix.