

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

1. Introduction

Ce scénario est l'adaptation d'un scénario de l'Appel de Cthulhu intitulé *Le Chef d'Œuvre de Nicholas Forby* publié dans le recueil *Les Sacrements du Mal*. Comme vous allez le constater, l'ambiance et l'histoire se prêtent beaucoup plus à un Maléfices qu'à un Cthulhu...

J'ai fait jouer ce scénario à des joueurs complètement débutants (dans le jeu de rôle et à Maléfices en particulier). Tout s'est bien déroulé et ils s'en sont bien sortis. C'était la première expérience surnaturelle de leurs personnages. De retour à Paris, ils ont donc cherché à en savoir un peu plus sur le surnaturel et ont bien entendu été dirigés vers un club très select, le Club Pythagore. Invités un soir au Club, l'affaire d'une Etrange Maison de Poupées a ainsi pu débiter...

Contenu :

- Synopsis page 2
- Personnages page 4
- Evènements page 6
- Lieux page 11
- Aides de jeu page 23

Vous pouvez créer si vous le souhaitez des plans aide-de-jeu pour l'intérieur du mas Forbin et ses environs mais ce n'est pas obligatoire si les descriptions sont suffisamment riches.

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

2. Synopsis

L'histoire se déroule près de Grasse en 1900 pendant un été caniculaire (l'année et le lieu peuvent être librement modifiés). L'un des PJ ayant fréquenté le milieu des Beaux-Arts reçoit une lettre d'Eléonore Forbin, la femme d'un ancien élève ou camarade (**Aide de jeu #1 : la lettre d'Eléonore**) :

Monsieur,

Vous ne me connaissez pas mais mon mari Alexandre Forbin, lui, vous connaît. Je vous écris car Alexandre est très malade. N'ayant que peu d'amis et ayant souvent évoqué votre ancienne camaraderie des Beaux-Arts, je me tourne vers vous, ne sachant à qui m'adresser, et vous demande de venir au plus vite le soutenir dans l'épreuve qu'il traverse actuellement. Venez accompagné si vous le souhaitez, notre demeure est grande et des invités ne pourront qu'égailler la maisonnée et l'humeur d'Alexandre. Sincèrement,

Eléonore Forbin

Ce qu'il s'est passé :

Alexandre Forbin, le mari d'Eléonore, héritier d'une lignée de sculpteurs de grand talent et grand sculpteur lui aussi, est actuellement victime d'un accès de fièvre cérébrale qui le fait dangereusement délirer. Sa femme demande à un PJ - ancien professeur ou ami - de venir à Grasse au domaine Forbin afin de l'aider à surmonter cette crise.

La fièvre cérébrale d'Alexandre est en fait une rechute : il a déjà été victime d'un accès de fièvre à l'âge de 4 ans après avoir vu la malédiction familiale s'accomplir et causer la mort de son père Gaspard. La famille Forbin est en effet sous l'emprise d'une malédiction provoquée par Nicolas Forbin, le grand-père d'Alexandre, et premier sculpteur de la lignée.

Nicolas Forbin a assassiné son ami Christopher Lehmann après avoir découvert que celui-ci le trompait avec sa femme et que son fils Gaspard n'était pas le sien (1845). Pour camoufler son crime, il a moulé le cadavre de Christopher dans une statue, techniquement parfaite mais absolument horrible, représentant Icare tombé au sol après s'être brûlé les ailes. Aigri et ne voulant pas que le fils qui n'est pas le sien profite de son œuvre, il dissimule ses techniques de moulage au cœur de la statue.

Pris de remord, Nicolas appelle Christopher avant de mourir, la statue s'anime et vient l'étrangler sauvagement avant de retrouver sa place (1862). Désormais, ce cycle infernal de tromperie conjugale, liée à la chaleur étouffante d'étés caniculaires et de statue s'animant pour venir tuer le descendant Forbin, va se répéter à chaque génération.

Gaspard, qui a grandi dans l'ombre d'un père invalide et dément, sait que celui-ci a caché un trésor dans la propriété. Il n'aime pas les visites trop fréquentes du Dr Tisserand et commence à suspecter sa femme Louise d'entretenir une liaison. Un jour, il découvre un jour une cavité secrète dans la cheminée qui contient les secrets de son père. Ayant compris que son père est Christopher, que Nicolas l'a tué et qu'il a été tué à son tour par l'Homme Vert (la statue d'Icare), que lui-même est maudit, il se suicide en se tirant un

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

coup de fusil dans la tête (1874). Alexandre ne voit pas son père se suicider, mais aperçoit l'Homme Vert et fait une première crise de fièvre cérébrale. Il en perd le souvenir en grandissant.

Ce qu'il va se passer :

Les PJ vont débarquer en Provence lors d'un été particulièrement torride ou la malédiction est sur le point de s'accomplir à nouveau. Leur enquête va être perturbée par les éléments suivants :

- Eléonore reproduit inconsciemment la malédiction en fleurant avec un PJ masculin, provoquant le soupçon et la colère d'Alexandre ;
- Le frère d'Eléonore, Antoine Duval, actuellement présent au domaine Forbin, officier de l'armée, touchant une demi solde et criblé de dettes, va utiliser l'histoire de l'Homme Vert et de la malédiction, pour précipiter Alexandre plus avant dans la folie et faire hériter sa sœur du domaine ; il arpente les alentours du mas la nuit dans un costume de monstre vert – costume et griffes fabriquées, masque ramené d'Afrique - pour effrayer Alexandre dont la santé est très déclinante ;
- Arthur, 9 ans, le petit garçon d'Alexandre et d'Eléonore, va jouer des tours aux PJ en utilisant notamment un passage secret qu'il est le seul à connaître ;
- Alexandre, pris d'une nouvelle crise de fièvre cérébrale est obsédé par la découverte du légendaire trésor familial ; il va osciller entre des crises de colère noire exacerbées par sa jalousie envers sa femme et des crises de peur panique provoquée par l'Homme Vert qui vient le chercher
- Une chasse au trésor familial – il s'agit en fait du secret de fabrication de l'alliage inestimable inventé par Nicolas Forbin – va tenir les PJ en haleine jusqu'au dénouement ou...
- la statue d'Icare va réellement s'animer pour emporter Alexandre dans la mort à moins que les PJ arrivent à l'en empêcher

Les PJ vont donc devoir comprendre en détail l'histoire des différentes générations de Forbin, déjouer les manigances d'Antoine, trouver l'emplacement du trésor familial et empêcher l'Homme Vert de tuer Alexandre.

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

3. Personnages

Eléonore Forbin :

- 28 ans, épouse d'Alexandre
- Femme attirante, cheveux blonds, peau blanche, yeux bleus et sourire délicieux
- S'occupe de son mari de manière dévouée mais s'éprend d'un PJ masculin

Alexandre Forbin :

- 30 ans, sculpteur
- Blond, moustache, traits marqués par la fièvre, se déplace lentement sur deux béquilles
- Victime de la malédiction, il est obsédé par le trésor familial et par l'Homme Vert – qu'il a vu étant petit - il est persuadé que celui-ci vient le chercher
- Remarque l'affection de sa femme pour le PJ et devient paranoïaque

Arthur Forbin :

- 9 ans, blond, fils d'Alexandre et d'Eléonore
- Aime faire des blagues et connaît l'existence du passage secret

Antoine Duval :

- Aptitude Physique 15, Habileté 14, Constitution 15, Perception 13, Spiritualité 11, Ouverture d'Esprit 8, Culture Générale 10
- 44 ans, il est le frère d'Eléonore
- Officier de cavalerie en réserve
- Grand, blond, yeux bleus, bien charpenté, séduisant, fort
- Garde le bronzage de ses nombreux voyages à l'étranger
- Adore la chasse (et jouer au casino)
- Ruiné et criblé de dettes, va se déguiser en Homme Vert pour faire peur à Alexandre

Lucien et Lucienne Laforge :

- 47 et 46 ans, majordome et cuisinière
- Les domestiques du domaine
- Rien de spécial à signaler

Le Vieux René:

- 69 ans, homme à tout faire du domaine
- Porte une casquette
- Chasse avec ses chiens Brutus et Calliope et pose des collets à lapin
- Possède sans le savoir dans son arrière-cour la lanterne de Prométhée indispensable pour trouver le trésor

Le Dr Nestor Tisserand :

- 63 ans, cheveux et barbe blanche, fume la pipe
- Médecin de famille
- A vécu un amour platonique avec Louise, la femme de Gaspard, la mère d'Alexandre
- Possède un tableau de Christopher Lehmann, offert par Louise, contenant un indice essentiel

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

Christopher Lehmann (décédé en 1845) :

- Peintre de talent
- Ancien ami de Nicolas Forbin, l'a trompé avec sa femme Marguerite et a engendré un fil illégitime, Gaspard
- Tué par Nicolas et coulé dans la statue d'Icare, il revient à chaque génération pendant un été torride pour tuer le descendant principal de la famille Forbin

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

4. Événements

Voici les différents événements à venir :

- **Introduction** : la réception de la lettre d'Eléonore, à la gare de Cagnes-sur-Mer, discussion avec Eléonore
- **Le dîner du premier soir**
- **La première nuit**
- **La deuxième nuit**
- **La troisième nuit**
- **Le réveil de la statue**

La réception de la lettre d'Eléonore

*Début Aout 1900, Paris. Vous finissez vos préparatifs de voyage en réponse à la lettre que vous avez reçue il y a quelques jours. **Donnez l'aide de jeu #1 : la Lettre d'Eléonore.** Le cocher qui doit vous emmener à la gare toque à la porte, il est temps de partir.*

A la Gare de Cagnes-sur-Mer

Vous descendez à la gare de Cagnes sur Mer un mardi en début d'après-midi. Le soleil est au plus haut et la chaleur est accablante. Les cigales chantent paisiblement et les rares passants et voyageurs que vous voyez s'abritent sous des ombrelles, s'éventent ou se pressent d'un pas rapide vers les zones d'ombres. En sortant de la gare, vous remarquez un coche solitaire à l'ombre des platanes. Un vieil homme est assis aux commandes, la tête penchée en arrière. L'homme et le cheval font la sieste. Il s'agit certainement de la voiture devant te conduire au domaine Forbin.

Le vieil homme se présente comme étant Mr René Mouret, mais tout le monde l'appelle le vieux René. Madame Forbin l'a chargé de vous conduire au domaine. Il charge vos bagages dans le coche et vous prenez la route de Grasse.

La route sinue dans la campagne provençale et vous traversez plusieurs petits villages endormis aux maisons de pierre. Vous vous protégez du soleil comme vous pouvez à l'aide de vos chapeaux et vous appréciez quand une bordée d'arbres fournit temporairement une zone de fraîcheur relative.

Conversation avec le Vieux René :

- **Le temps** : « il n'a pas fait aussi chaud de mémoire d'homme que depuis l'été 74 » (il fait un signe de croix)
- **Le signe de croix** : « C'est l'année où Gaspard, le père d'Alexandre, est mort, paix à son âme même si le curé il dit qu'il peut pas aller au paradis vu comment qu'il est mort »
- **La mort de Gaspard** : « Je devrais pas vous le dire mais on dit qu'il a commis un péché mortel, il s'est tiré un coup de fusil dans la tête »

Note pour le Meneur : Gaspard s'est donné la mort et n'a pas pu être enterré au cimetière communal. Il a donc été enterré dans le mausolée familial construit par son père Nicolas.

- **Sur lui** : Il est au service de la famille depuis plus de 35 ans. Il est un l'homme à tout faire au domaine et s'occupe de toutes les tâches d'intendance

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

- **La Fièvre d'Alexandre:** «Un sale truc qui l'a attrapé le pauvre gamin, ça lui donne des mauvais rêves, des cauchemars »
- **Les cauchemars d'Alexandre :** il devrait pas en parler mais Alexandre se réveille fréquemment en hurlant que l'Homme Vert vient le chercher pour l'emporter dans la nuit. «L'Homme Vert est une vieille histoire de bonne femme, un conte pour faire peur aux mômes s'ils sont pas sage, fais pas ci fais pas ça sinon l'Homme Vert t'emportera. »

Au bout d'un moment, le vieux René tourne sur un chemin de terre bordé d'oliviers centenaires. Le terrain s'élève en restanques jusqu'à un gros mas provençal de pierre abrité par des chênes et des châtaigniers séculiers. Un petit lac artificiel et une roseraie défraîchie d'où émergent des statues de bronze, s'étendent devant la demeure. Une colline s'élève derrière le mas et vous apercevez à son sommet un petit bâtiment ornementé ressemblant à un mausolée.

Discussion avec Eléonore

Une jeune femme blonde, certainement Eléonore, attend sur le pas de la porte. Elle est accompagnée par un homme en tenue de domestique. Après être descendu de la voiture, elle se présente comme étant Eléonore Forbin, l'épouse de votre ami Alexandre. Elle vous remercie chaleureusement d'avoir accepté sa requête et d'être venu aussi vite. Elle vous propose de prendre un rafraîchissement à l'intérieur ou il fera plus frais pour discuter. Lucien son majordome montera vos bagages dans les chambres qui vous ont été préparées à l'étage. Vous rentrez dans la demeure alors que le vieux René contourne l'angle du bâtiment pour ramener la voiture aux écuries.

Jet de Constitution pour voir comment les PJ ont supporté le voyage. Si le test est raté, perte de 1 point (3 points en cas d'échec critique : insolation, mal de crâne...)

Conversation avec Eléonore dans le Salon :

Elle pointe du doigt un canapé de velours confortable et vous propose en guise de rafraîchissement un jus de citron pressé avec des glaçons. Le jus de citron frais est un véritable délice après le long voyage sous cette température accablante.

- **Les glaçons :** ils proviennent de la glacière, située au nord de la colline derrière le mas, qui permet à la maisonnée de consommer de nombreux desserts glacés et boissons rafraîchissantes

Note pour le Meneur : la glacière est un endroit clef ou les PJ devront entrainer la statue d'Icare lorsqu'elle se réveillera pour pouvoir la vaincre. Le froid qui règne ralentira en effet ses mouvements et la fragilisera.

- **Le temps :** c'est un été particulièrement chaud et éprouvant, un des plus chauds probablement dont elle se souviendra dans la région. Cette maudite chaleur ne fait qu'attiser, d'après elle, la fièvre dont souffre Alexandre
- **La fièvre d'Alexandre :** elle a commencé il y a quelques semaines et ne fait qu'empirer. D'après le Dr Tisserand, il s'agit d'une fièvre cérébrale. Son état est faible, il est fiévreux et son esprit est embrumé par des délires enfantins.
- **Les délires enfantins :** Alexandre est obsédé par la découverte du trésor familial. Il s'agit d'une légende locale concernant le grand-père d'Alexandre, Nicolas Forbin, qui aurait caché dans le domaine une pierre précieuse, une émeraude, d'une valeur

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

inestimable. Il s'est entiché de cette idée farfelue et la fièvre ne fait qu'accentuer son délire. Elle s'assombrit tout à coup à cette pensée.

- **L'Homme Vert** : si on la questionne plus avant en la rassurant, elle avoue qu'Alexandre est hanté par des cauchemars fiévreux ou une créature qui le fait le hurler d'épouvante vient le chercher pour l'emporter dans la nuit
- **Les animaux empaillés** : ils ont été chassés par son frère Antoine lors de ses déplacements pendant sa carrière militaire
- **Antoine** : c'est son grand-frère qui est arrivé au printemps. Il se repose actuellement dans sa chambre. Il est officier de cavalerie dans l'armée mais actuellement en réserve. Il a été en Afrique pendant sa carrière et a ramené de nombreux trophées de ses chasses qu'il affectionne tant. Vous le rencontrez durant le souper ce soir.
- **Le Dr Tisserant** : c'est le médecin de famille qui suit les Forbin depuis la génération de Gaspard. Il habite à Grasse et vient au mas régulièrement pour suivre l'état d'Alexandre. Sa prochaine visite est prévue dans 3 jours

Elle sonne Lucien. Lucien va vous conduire à vos appartements où vous pourrez vous rafraîchir avant le diner prévu à 7h. Elle va en attendant retourner au chevet d'Alexandre. Elle est sûre que leur arrivée ne pourra que susciter en Alexandre une réaction positive. S'ils ne sont pas trop fatigués, les PJs peuvent commencer à explorer la demeure et le domaine avant le diner.

Le diner du premier soir

Le souper réunit Eléonore et Alexandre, leur fils Arthur et Antoine Duval. Le repas est servi par Lucien et Lucienne. Gaspacho suivi de poulet froid et de pommes de terre en salade, fromages et sorbets glacés en dessert.

- La fièvre rend ses yeux brillants et ses joues rouges
- Alexandre se lance dans de vieilles anecdotes scolaires ; il cherche la sécurité dans un passé plus certain
- Sa conversation décousue n'est pas toujours rationnelle
- Il ne veut parler que du trésor familial, il est convaincu que son grand-père a caché une émeraude de la taille d'un œuf de poule sous ses terres
- Il aimerait la retrouver mais n'a aucun talent de chercheur
- Antoine le coupe en parlant de l'homme vert qui selon la légende aurait étranglé son grand-père ; Eléonore lui jette un regard noir
- Eléonore est convaincue que retrouver l'émeraude permettrait à Alexandre de retrouver un certain équilibre psychique
- Eléonore pose la main sur le bras d'un PJ en lui souriant et en le remerciant de son aide
- Alexandre surprend ce geste et regarde les yeux plissés
- Il se plaint d'une forte migraine et Lucien le raccompagne dans sa chambre
- Antoine prend congés à 8 heures car il a un rendez-vous d'affaires à Grasse

La première nuit

Le premier soir, Antoine part à cheval après le souper, vers 8h, soit disant pour régler des affaires en ville ; il revient pendant la nuit affublé de son costume épouvantable. Les PJs seront réveillés par le raffut dans les fourrés au pied de la chambre d'Alexandre.

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

La confrontation nocturne avec le monstre est impressionnante. Faire tester la capacité dominante des PJ qui l'aperçoivent. Le choc devrait laisser le temps à la créature de s'enfuir dans la nuit. Une confrontation physique est possible mais devrait tourner court, Antoine fuyant à la première opportunité.

Le vieux René et ses chiens ne sont pas la (René pose des collets dans la campagne). Cela peut faire diversion et mener les PJ sur une fausse piste.

Le matin, un examen montre que l'herbe sèche au pied du mas a été piétinée mais difficile de dire par quoi. Si l'on utilise les chiens pour suivre les traces, on remarque (**Ouverture d'Esprit**) qu'il ne peut s'agir d'un animal car on s'est donné bien du mal pour semer d'éventuels poursuivants, les chiens perdent la trace vers le nord du domaine qui mène dans les collines.

Antoine revient le lendemain midi.

La deuxième nuit

Le deuxième soir, Antoine organise une chasse au dahu pour s'innocenter. Il fait semblant d'entendre des bruits et crie qu'il a vu l'Homme Vert. Tout le monde s'agite à la recherche de la créature. Le vieux René sort ses chiens mais personne ne trouve rien.

La troisième nuit

La troisième nuit, Antoine s'absente une fois tout le monde couché pour aller à la carrière.

Si les PJ ne montent pas la garde ou ne le voient pas partir, il rejoint la carrière et revêt son costume. Sur le chemin du retour, il croise le vieux René et ses chiens. Une confrontation s'ensuit et le vieux René est tué (les chiens n'attaqueront pas Antoine qu'ils connaissent). Antoine repart vite se changer et se nettoyer à la carrière avant de regagner sa chambre. Il n'y aura donc pas d'Homme Vert au domaine cette nuit. Le lendemain, les PJ trouveront le chenil ouvert et les chiens agités. Ceux-ci les conduiront au corps du vieux René qu'ils trouveront lacéré par de longues griffes.

Si les PJ montent la garde, ils peuvent suivre habilement Antoine jusqu'à la carrière et le confronter.

Le réveil d'Icare

La statue d'Icare va s'éveiller lorsque les PJ vont découvrir l'emplacement du trésor. Cela devrait se passer la nuit car il leur faudra allumer la Lanterne de Prométhée dans le bosquet d'Apollon et diriger le faisceau lumineux correctement (on ne voit pas le faisceau de jour). En s'approchant de la statue, celle-ci devrait ouvrir les yeux et s'animer pour se diriger vers l'endroit où se trouve Alexandre.

La statue attaquera toute personne qui tentera de l'arrêter physiquement, autrement elle se dirigera inexorablement vers Alexandre. La diriger vers la glacière ou vers la fosse de moulage nécessite le concours d'Alexandre, la statue se dirigeant toujours vers lui. Comme elle est relativement lente, elle ne fait que marcher et ne court pas, les PJ pourront se mouvoir plus facilement.

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

Si les PJ n'arrivent pas à arrêter Icare, la statue étranglera Alexandre et repartira ensuite reprendre sa place dans le bosquet d'Apollon.

Si les PJ arrivent à la fonderie, ils auront levé la malédiction mais n'auront pas trouvé le trésor.

Si les PJ arrivent à entrainer la statue dans la glacière et à la stopper, ils pourront récupérer l'œuf en métal qui contient le manuscrit secret de fabrication de l'alliage de Nicolas Forbin. Celui-ci a de nombreuses applications dans le domaine industriel et fera la fortune des Forbin. Les PJ pourraient recevoir une récompense financière importante en remerciement. La dernière note du manuscrit est celle-ci (**Aide de Jeu #6**) :

Oui, je l'ai tué, et j'en serai damné ! Mais il a perverti l'esprit de ma femme et a enfanté le fils qui aurait dû être le mien. Pauvre Christopher, il a volé trop prêt du soleil et s'est brûlé...

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

5. Lieux

Les lieux sont divisés en quatre sections :

- L'intérieur du mas, le rez-de-chaussée
- L'intérieur du mas, l'étage
- Le domaine Forbin et ses environs
- Grasse

a. L'intérieur du mas, le rez-de-chaussée

Le Hall

Le hall sombre et frais. Il est parqueté et lambrissé de chêne foncé. Une rangée de crânes d'animaux empaillés fait face à l'entrée. Un escalier feutré orné d'une galerie de tableaux mène à l'étage. L'éclairage du mas est assuré par des brûleurs à gaz.

Les PJ peuvent constater que de nombreux animaux empaillés proviennent d'Afrique. Ils ont été chassés par Antoine, le frère d'Eléonore actuellement présent lui aussi.

Le Salon

La pièce est fraîche et vivante avec son mobilier de velours délicat et ses grandes portes fenêtres. Une grande cheminée est surmontée d'un tableau sombre représentant un homme assis dans une chaise roulante tenant quelque chose à la main. Deux portes s'ouvrent vers deux autres pièces, un petit salon et une salle de jeu.

Le Tableau au-dessus de la cheminée

Il représente un personnage petit, sombre, déformé, les yeux emplis de souffrance, le visage blanc en lame de couteau terminé par un petit bouc, les traits tirés. Il se tient devant la cheminée dans sa chaise roulante. Dans une main, il tient une pierre verte de la taille d'un œuf. L'effet du tableau est saisissant car dans la peinture, trône au-dessus de la cheminée la propre réplique du tableau, créant ainsi une perspective infinie. Le peintre a apposé sa signature « Christopher Lehmann ».

Note pour le Meneur : le tableau représente Nicolas Forbin ruiné par le saturnisme et tenant son trésor, un œuf en métal dans lequel il a caché le secret de fabrication de son alliage.

La Cheminée

La cheminée est propre et n'a pas servi depuis l'hiver. Trois grosses buches reposent sur des chenets en fer ouvragé. Un tisonnier est suspendu à côté de l'âtre.

La cheminée recèle une cavité secrète. Idéalement, les PJ ne devrait la découvrir qu'après avoir lu la page manquante du journal de Gaspard en possession du Dr Tissrand (**Aide de jeu #4** : La dernière page arrachée du journal de Gaspard).

Si un PJ fouille la cheminée sans savoir qu'elle recèle un secret (**jet de Perception**), une **réussite parfaite** est nécessaire pour trouver la cavité. Si les PJ pensent que la cachette dont parle Gaspard se situe dans la cheminée, attribuez un **bonus de +3 au jet de Perception**.

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

En déplaçant les buches, vous vous rendez compte que l'un de chenets en fer bouge. En le tournant, vous libérez un mécanisme qui ouvre une petite cavité qui était cachée dans la brique. La cavité contient le un journal négligemment mis en liasse et attaché. Il s'agit de la section manquante des mémoires de Nicolas Forbin.

La Section Manquante de Nicolas Forbin :

- L'écriture est particulièrement irrégulière
- Il faut quelques heures pour le déchiffrer
- Le texte explique en détail la création d'Icare avec maintes esquisses
- A l'exception des dernières, toutes représentent l'homme ailé traditionnel de la mythologie
- Il n'y aucune indication technique révélant le secret de l'alliage utilisé par Nicolas
- La plupart des propos son incohérents
- A un moment, il parle d'un judas dans un passage secret qui lui permet d'espionner sa femme et Christopher
- Vers la fin Nicolas est tellement malade qu'il se croit sur le point de mourir et il demande à Christopher de venir l'aider à finir le moule
- Le récit devient décousu et s'achève de manière incohérente
- Des notes portées en marge indiquent que Gaspard a lu ceci et qu'il a été terriblement secoué par l'infidélité de sa mère
- La dernière page finit comme ceci (**Donnez l'aide de jeu #5** : les dernières notes de Nicolas Forbin) :

Si un coq claironne dans le nid d'un autre, alors celui-ci est un cocu. Pourquoi devrait-il hériter ? J'ai foi que je devrais imiter Persée, une vanité amusante, et avec le don de Prométhée dissiper la nuit dans le bosquet d'Apollon. Ou qu'aboutisse cette lumière, je l'y cacherai. Je le cacherai, je me joue de toi, mon petit œuf de coq aux yeux verts. Car il est mien !

La note finale indique comment trouver le trésor :

- Trouver la Lanterne de Prométhée (actuellement chez le vieux René) et la placer dans le bras de la statue de Prométhée
- Trouver le Miroir de Persée dans les bras de la statue de Persée
- Allumer la lanterne de Prométhée de nuit
- Diriger le faisceau de la lanterne vers Persée (seule possibilité car sinon le rayon se perd dans la nuit)
- Orienter correctement le miroir qui va recevoir le rayon de la lanterne et le réfléchir vers le visage poli de la Méduse
- Le faisceau pointera droit dans la poitrine d'Icare

Les PJs devraient en tournant les statues se rendre compte que seule cette configuration est possible.

Le Petit Salon

Il est parfaitement adapté aux traitements des affaires. Il contient un bureau, un canapé et une bibliothèque garnie de nombreux livres et de documents, probablement administratifs.

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

Il y a des documents récents et on peut trouver un vieux carton dans lequel sont entreposées les archives de Louise Forbin, l'épouse de Gaspard.

Les Archives de Louise Forbin :

- Louise était une femme très professionnelle
- Son journal est une élaboration concise de visites sociales et de contacts d'affaires
- Elle manifeste une affection très inhabituelle envers le Dr Tisserand qui lui rend de nombreuses visites, en particulier quand Gaspard est accablé de migraines
- Alexandre découvrit le cadavre de son père dans le salon à l'âge de 4 ans ; il en fut terriblement choqué
- Gaspard est mort durant un été très chaud et fut inhumé rapidement dans le mausolée de son père car il ne pouvait pas être enterré dans le cimetière paroissial
- Louise fait référence à un document découvert après le décès de Gaspard. Au lieu de le détruire, elle le mit dans une enveloppe qu'elle cacheta et remit à l'homme en qui elle avait le plus confiance (NB : le Dr Tisserand)
- Après l'enterrement, Alexandre fit des cauchemars pendant la nuit et se mit à crier qu'un homme vert cherchait à rentrer dans la maison à tâtons. Ce cauchemar fut le premier symptôme de la presque fatale fièvre cérébrale qu'il venait d'attraper

La Salle à Manger

Le chêne sombre du hall se poursuit dans cette pièce. Une grande table de chêne pouvant accueillir une douzaine de convives en occupe le centre. Un râtelier vide pouvant supporter deux fusils est fixé sous un emblème familial. Contre un des murs, une horloge massive émet un tic-tac incessant. Une porte feutrée conduit à la cuisine et aux quartiers des domestiques.

Note pour le Meneur : Eléonore a demandé à Antoine de cacher les fusils par sécurité. Ils sont actuellement dans la chambre d'Antoine.

La Cuisine

La cuisine est propre et spacieuse. Des ustensiles lustrés pendent aux poutres basses. Une arrière cuisine attenante abrite le garde-manger. Quelques marches descendent jusqu'à une porte qui doit conduire à la cave. Une autre porte donne dans la cour intérieure. Un couloir part dans la direction des chambres des domestiques.

La Cave

La cave contient les réserves de gaz, de bois et de pétrole de la maison, un établi à outils et quelques lampes à pétrole. La buanderie se trouve aussi au sous-sol.

Les facéties d'Arthur : Arthur peut attendre qu'un personnage descende à la cave pour claquer violemment la porte dans son dos. Cela risque de surprendre le PJ et peut être le faire tomber...

Les Chambre des Domestiques

Les chambres des domestiques sont petites, propres et fonctionnelles. Lucien et Lucienne Laforge occupent deux de ces chambres. Elles contiennent des vêtements et divers objets et affaires personnelles.

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

b. L'intérieur du mas, l'étage

L'Escalier

Une galerie de portraits familiaux orne le mur lambrissé.

Les Tableaux

Ils représentent les occupants précédents de la demeure. Les trois générations de Forbin sont représentées :

- Nicolas Forbin, le grand-père, sculpteur de grand talent et sa femme Marguerite
- Gaspard, le père d'Alexandre, et sa femme Louise
- Alexandre et Eléonore
- Un homme, un séduisant gaillard blond, on peut lire « auto portrait » gravé sur une plaque en métal

Les portraits de Nicolas, de Marguerite et du gaillard blond présentent le même coup de pinceau ; ils portent la signature « Christopher Lehmann ». Les autres tableaux, plus tardifs, ont été faits par des peintres différents.

Alexandre et Gaspard Forbin sont blonds tous les deux et présentent plus de ressemblance avec l'homme inconnu qu'avec leur ancêtre Nicolas Forbin.
Toutes les femmes de la famille sont blondes.

La Bibliothèque

D'imposantes bibliothèques divisent la pièce en hauts rayonnages. Une petite table ronde et deux chaises se trouvent à proximité de deux grandes fenêtres qui donnent sur une vue imprenable de la roseraie. Une jolie lampe à pétrole munie d'un abat-jour est posée sur la table ronde.

Les livres ont été accumulés par trois générations de collectionneurs. Ceux de Nicolas concernent la mythologie, l'histoire de l'architecture, de l'art et de la sculpture. Les goûts de Gaspard sont orientés vers l'histoire française, la chasse et la pêche. Quant à ceux d'Alexandre, ils traitent principalement de philosophie et des progrès des sciences et techniques.

Sur une haute étagère du fond, vous remarquez une série d'in-folio massifs. Au nombre de 12, ils sont classés par périodes qui correspondent à la vie de Nicolas Forbin.

La bibliothèque recèle les ouvrages intéressants suivants

- La **grosse bible familiale** dans laquelle on peut lire les noms et les dates des différentes générations de Forbin (**Aide de jeu #1** : les 3 générations de Forbin)
- Les **Mémoires de Nicolas Forbin** en 12 tomes
- Le **Journal Intime de Gaspard Forbin** qui s'est glissé dans des ouvrages de chasse

Lire ces différents ouvrages prend du temps. A vous de juger combien en fonction des événements dans le domaine.

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

Les In-Folio de Nicolas Forbin :

- **La période ancienne (1809-1837) :**
 - Ils comprennent des esquisses et des plans de ses œuvres, des écrits et des discussions sur ses travaux et sur la philosophie, un mélange passionné de cynisme athéiste et de fatalisme
 - La maladie qui le ronge le plonge dans des accès de léthargie entrecoupés de périodes de travail frénétique
 - **Jet de Culture Générale :** les symptômes correspondent au Saturnisme résultant de la manipulation des métaux
- **La période intermédiaire (1837-1845) :**
 - Des esquisses et des notes constituent l'essentiel de cette période
 - Nicolas et son épouse Marguerite mènent une vie tranquille au mas Forbin
 - Un de leurs amis, Christopher Lehmann leur rend fréquemment visite
 - Nicolas abandonne la réalisation de moulures en alliage et se tourne vers le bronze
 - Il perd soudainement l'usage de ses jambes une touche croissante de paranoïa apparaît dans ses écrits à l'encontre de Marguerite et de Christopher
 - Il se sert d'un passage secret pour espionner la maisonnée
 - Une section entière située à la fin du dernier volume de cette période a été proprement découpée (**la section manquante se trouve dans la cheminée**)
- **La période récente (1846-1862) :**
 - Le premier ouvrage de la dernière période débute six mois après le dernier passage du livre précédent.
 - Nicolas se remet d'une longue crise qui l'a amené aux portes de la mort et de la folie
 - La statue d'Icare se dresse désormais dans le bosquet d'Apollon
 - Durant ses dernières années, Nicolas porte son attention à la création du Mausolée dans lequel il veut se faire enterrer, il commence à être obsédé par la mort et la douleur
 - L'ouvrage finit sur cette note : donnez l'**Aide de jeu #3** Les Derniers mots de Nicolas Forbin :

Je suis fatigué de la vie et pourtant la vie ne veut me quitter. Les ardentes passions de ma jeunesse paraissent si vastes, si lointaines, comme s'il s'agissait des actes d'un autre homme. Christopher, j'ai hâte de te revoir, je dois mourir...

T'ai-je sollicité depuis les ténèbres pour que tu m'encourages ?

Note pour le Meneur : La phrase finale n'est pas écrite de la main de Nicolas. Un PJ qui a vu la signature des tableaux de Lehmann et qui réussit un jet de **Perception** ou **d'Ouverture d'Esprit** trouvera une ressemblance frappante.

De plus, les PJ peuvent réaliser (**Ouverture d'Esprit**) :

- Christopher n'est mentionné nulle part dans la troisième période
- Nicolas fait plusieurs fois référence à un manuscrit dans lequel il a noté en détail ses techniques concernant le bronze et ses moulures de plafond (le manuscrit est le trésor caché au cœur de la statue).

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

En feuilletant les ouvrages de chasse de Gaspard Forbin, un carnet épais qui s'était glissé entre deux tomes tombe au sol. Il s'agit du journal intime de Gaspard Forbin.

Le Journal Intime de Gaspard Forbin :

- Ils sont rédigés dans un style délibérément fleuri qui se révèle souvent ampoulé
- Il faut plusieurs heures d'attention pour les parcourir
- Gaspard mène une vie d'artiste à sculpter comme son père
- La naissance de son unique héritier Alexandre est inscrite avec une douce fierté
- Il consacrait beaucoup de temps à étudier les documents de son père et les rumeurs locales dans l'espoir d'y dénicher des indices sur l'emplacement du trésor familial, un mystère dont son père se servait pour le railler quand il était enfant
- Le dernier été qu'il connut fut très chaud
- Il nota soigneusement ne pas avoir vu de telle sécheresse dans la paroisse depuis la mort de son père
- La température semble avoir influé sur ses nerfs solides car il enregistre alors une série de petits incidents :
 - Sa femme Louise consultait souvent le jeune Dr Tisserand pour des problèmes quelconques. Il finit par se sentir obligé au nom de la moralité, de la prudence et pour éviter les ragots du voisinage d'interdire toute nouvelle visite du Dr dans leur maison
 - Il souffrit durant cet été de terribles migraines dont seule la mort pourrait le soulager
 - La dernière page du journal est arrachée (**Aide de Jeu # 4** que l'on peut trouver chez le Dr Tisserand)

Une étagère située sur la bibliothèque du fond peut pivoter. Cela ouvre un panneau secret dans un passage sombre. Trouver le passage secret nécessite un **jet de Perception -3** si l'on se doute de son existence à cause des facéties d'Arthur.

Les facéties d'Arthur : si un personnage s'attarde seul dans la bibliothèque pour lire le soir, Arthur empruntera le passage secret du fond et fera tomber volontairement un ouvrage pour faire peur au personnage. Il s'enfuira immédiatement par le passage. Un **jet de Perception** est nécessaire pour ressentir un léger courant d'air avant ou après la fermeture du passage secret.

Le Passage Secret

Un passage sombre longe les couloirs principaux à l'étage. A intervalle réguliers, des judas occultés permettent d'espionner les différentes chambres de la demeure. Des poignées sont fixées à des panneaux qui semblent pouvoir s'ouvrir vers l'intérieur. Une volée de marches raides s'enfoncent subitement au fond du couloir.

- Il y a des traces de chaise roulante au sol et des traces de petits pas qui semblent être beaucoup plus récentes.
- Il n'est pas possible de regarder dans la chambre d'Alexandre, le judas est occulté
- Des appliques murales dans les chambres permettent d'ouvrir les panneaux secrets

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

Les Autres Pièces de l'Etage

Il s'agit des chambres du maître et de la maîtresse de maison, de la chambre du petit Arthur, et de 3 chambres d'amis. L'une est occupée par Antoine Duval, les autres par vous.

Les facéties d'Arthur : Arthur va se glisser dans la chambre du PJ qu'il aime le moins et mettre une peau de lapin mort (volée chez le vieux René) dans son lit.

La Chambre d'Antoine Duval

Une grande armoire fermée à clef (Antoine possède la clef sur lui) contient les deux fusils de chasse et une boîte de cartouches. Antoine possède sur lui un poignard de l'armée. L'armoire renferme des habits dont une tenue militaire. On trouve dans la poche d'un pantalon laissé sur une chaise une note froissée sur laquelle on peut lire une reconnaissance de dette envers le Casino de Grasse. La chambre n'est pas fermée à clef.

Les Combles

Les combles sont difficiles d'accès. Une trappe étroite en haut d'une échelle permet de les atteindre. Il y a de vieilles affaires poussiéreuses, des cartons et de nombreuses malles. Il faut se courber pour avancer dans tous ce fatras. Des traces dans la poussière au sol révèlent que quelqu'un est passé ici récemment.

Jet de Perception pour distinguer des traces d'adulte (Antoine est venu chercher un masque africain) et des traces d'enfant (Arthur est venu jouer).

Les malles contiennent des souvenirs d'Afrique, des armes, des sagaies, des boucliers et une étonnante collection de masques.

c. Le Domaine Forbin et ses environs

La Roseraie : le Bosquet d'Apollon

La canicule a accablé les rosiers qui ne sont plus qu'amas desséchés de branches et d'épines. Un petit lac ornamental et complètement desséché se trouve au milieu de la roseraie. Des statues de bronze de taille humaine, couvertes de vert-de-gris, parsèment artistiquement le jardin qui devait être magnifique au temps de sa splendeur.

Les statues représentent toutes des personnages classiques de la mythologie : Cupidon et Psychée, Apollon, Persée et la Méduse, l'Hydre aux neuf têtes, Prométhée. Une statue se trouve au centre du petit lac : il s'agit Icare gisant sur le sol, recroquevillé. Les statues ont toutes un côté dérangent et grotesque dans leurs poses ou leurs expressions. La Méduse est une femme aux formes aguichantes et au visage entièrement poli et aveuglant. Persée se tient non loin, les bras levés vers elle, faisant mime de tenir un miroir qui n'est pas là. L'Hydre a perdu des têtes et celles qui restent expriment les émotions humaines de l'amertume, de la douleur, de la colère et de la rage. Prométhée une main levée, vide, semble avoir perdu son feu. Malgré cette étrangeté et les ravages du temps, les statues révèlent un très grand talent technique dans leur réalisation.

Icare est représenté après sa chute : il git sur le flanc recroquevillé dans une posture atroce, les bras repliés devant son visage hurlant. Son corps, couvert de terribles brûlures, est à moitié carbonisé. La finesse des détails, une veine gonflée sous la peau craquelée, les yeux exorbités, témoignent d'une grande précision technique et d'un talent exceptionnel. On

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

entend presque la peau craqueler sous l'effet de la fournaise dont Icare s'est approché trop prêt. La statue est repoussante par la force et l'horreur qu'elle dégage.

Notes pour le Meneur :

- Lorsque les PJ pénètrent dans le bosquet d'Apollon, effectuer un **jet de Fluide** pour chacun. Indiquez en cachette aux PJ qui réussissent ce test qu'ils ressentent un frisson et qu'ils ont tout à coup l'impression qu'une présence malveillante rode dans les parages. **Note pour le Meneur** : L'esprit de Christopher Lehmann est prisonnier de la statue d'Icare et est sur le point de se réveiller pour venir tuer le descendant Forbin actuel, Alexandre.
- Nicolas Forbin a caché son secret au cœur de la statue d'Icare. L'emplacement du trésor est révélé par l'indice trouvé dans la cheminée (**Aide de jeu # 5**). Il faut trouver les pièces manquantes des statues (la **Lanterne de Prométhée** chez le vieux René et le **Miroir de Persée** dans l'atelier), les replacer correctement avec leurs statues respectives, allumer la lanterne de nuit et pivoter les statues dans la bonne direction.
- Un **jet de Perception** réussi en examinant les statues de Prométhée, de Persée et la Méduse montre des traces de frottement sur les socles des statues. Si l'on applique une force conséquente, **jet d'Aptitude Physique**, on se rend compte que ces statues peuvent tourner sur leur socle. Si l'on allume la torche de Prométhée, le rayon ne peut être pointé que vers la statue de Persée. Quant à lui, s'il tient son miroir, une seule position permet d'orienter le rayon vers la Méduse. La Méduse ne peut réfléchir le rayon avec son visage poli que vers la statue d'Icare, droit sur sa poitrine, emplacement du trésor de Nicolas Forbin.
- Se rapprocher de la statue d'Icare à travers les rosiers desséchés nécessite un **jet d'Habilité** pour éviter de se piquer sinon chute et perte de 1 point de Constitution (3 en cas d'échec critique).
- Une réussite en **Culture Générale** (+3 pour un personnage sculpteur ou un personnage travaillant dans l'industrie des métaux), permet d'observer que l'usure des statues est principalement due aux changements de température et notamment le gel, pas si rare que ça en hiver à cette altitude (600m). Cet indice devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs quant à la vulnérabilité au froid de la statue lorsqu'elle se réveillera.
- Frapper ou abimer la statue d'Icare pour trouver le trésor (avec une pioche par exemple) déclenche l'animation de celle-ci.

Statue d'Icare

Aptitude Physique 12 (lorsqu'elle frappe, la statue inflige 5 points de dégâts), Habilité 6, Constitution 20 (les dégâts sont divisés par 2 jusqu'à ce qu'elle soit amenée dans la glacière). La statue se déplace lentement. Assister à son réveil, voir des yeux humains qui s'animent derrière ce visage de bronze est une **confrontation de Spiritualité ou d'Ouverture d'Esprit de degré 3** (malus de 3 points au test et gain de 3 points si réussite).

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

Tirer au fusil sur la statue n'a aucun effet et ne fait partir que quelques éclats.

Il est possible de vaincre la statue de deux manières :

- La faire tomber dans la fosse de moulage de l'atelier, allumer le four et la faire fondre : le secret de Nicolas sera perdu à tout jamais
- Entraîner la statue dans la glacière ou le froid ralentira ses mouvements (capacités divisées par 2) et la décapiter à l'aide d'une pioche, d'une pelle, etc. On pourra dans ce cas récupérer l'œuf dans sa poitrine et découvrir le secret de l'alliage de Nicolas Forbin.

Alexandre sera pétrifié lorsqu'il verra la statue s'animer. Il ne tentera pas de fuir de son propre chef, sa raison a momentanément lâché. Les PJ peuvent par contre le diriger comme bon leur semble pour tenter d'amener la statue à un endroit précis. Il faudra tout de même intercepter la statue avant qu'elle atteigne Alexandre sinon elle le tuera et retournera à sa place dans le Jardin d'Apollon.

La Cour Intérieure

Une cour pavée est entourée de plusieurs bâtiments:

- les écuries et un chenil
- un poulailler
- un appentis en bois accolé aux écuries
- un puits et sa pompe à eau
- une vieille grange délabrée
- une grande structure de verre et de métal ressemblant à une serre

Les Ecuries

Le coche du domaine est à l'abri sous un préau en bois. Les écuries sont grandes et contiennent une douzaine de box. Seuls deux chevaux les occupent, la vieille jument et un bel alezan gris (appartenant à Antoine).

Le Chenil

Un bouledogue et un setter, Brutus et Calliope, viennent aboyer mais pas de manière très méchante.

La Vieille Grange

La grange au sol de paille est d'encombrée de tout un tas d'objets cassés, rouillés et inutiles. Des clous rouillés percent çà et là les nombreuses planches de bois pourri.

Note pour le Meneur : Une lourde dalle de pierre cachée sous la paille conduit au passage secret de la maison. Si un PJ fouille expressément la grange, jet de Perception -3 pour trouver la dalle. **Jet d'Aptitude Physique -3** pour la soulever. Utiliser un outil peut allouer un bonus de +3.

L'Appentis du Vieux René

Il s'agit d'une petite bâtisse en bois accolée aux écuries. La porte d'entrée est couverte par un haut-vent. Les fenêtres sont poussiéreuses et l'on voit à l'intérieur une pièce au mobilier simple et rustique, une table, deux chaises et un petit poêle à bois dans un coin.

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

On peut trouver en fouillant les tiroirs un paquet d'allumettes. Un trousseau de vieilles clefs est suspendu à un crochet derrière la porte. Une des clefs permet d'ouvrir le mausolée.

Une porte intérieure donne sur une arrière pièce qui s'avère être une chambre. Il y a un lit, une table de chevet et une armoire.

L'armoire contient des habits, des affaires personnelles et plusieurs boites de cartouches. Un fusil de chasse est appuyé dans un angle de la pièce.

Une porte donne à l'extérieur sur l'arrière de l'appentis. On peut voir un petit atelier sur lequel sont posés des collets à lapin. Une belle lanterne de bronze au pied de bronze est fichée dans le sol pour pouvoir éclairer l'atelier le soir.

Des peaux tannées de lapin sèchent dans un coin, un carton sous l'atelier contient des pièges à loup. La **Lanterne est celle de Prométhée**.

L'Atelier de Sculpture

L'atelier ressemble à une grande serre, le soleil rentre à grands rayons par les verrières du plafond. Des statues à divers degrés d'avancement et de tailles variées parsèment la pièce. On trouve aussi d'innombrables moulures et croquis variés. Un four à métaux et une grande fosse de moulage se trouvent au centre de l'atelier. Il y a une porte coulissante en métal au fond de la pièce.

Le four est métaux est en parfait état de fonctionnement. La fosse de moulage est profonde, si les PJ, une fois la statue animée, arrivent à faire tomber dedans (jets d'Aptitude Physique et d'Habilité), elle ne pourra pas en ressortir si les personnages la repoussent.

La porte coulissante donne sur une grande remise poussiéreuse ou sont entreposées les créations de trois générations de la famille Forbin. Il y a des dizaines de silhouettes recouvertes de grands draps épais tombant jusqu'au sol.

Il est possible de trouver posé contre le mur, derrière une statue, un grand miroir en bronze dont une face est extrêmement polie. Il s'agit du **Miroir de Persée**.

Les facéties d'Arthur : Arthur peut se cacher sous le drap épais d'une statue pour faire peur à un PJ avant de s'enfuir par la porte de derrière qui claquera.

Le Mausolée

Une volée de marches permet d'atteindre le sommet de la petite colline ou est construit un mausolée en pierre sculpté de manière exquise. Des créatures mythologiques ornent l'ensemble. On aperçoit des marches qui descendent dans l'obscurité derrière une grille rouillée fermée par une chaîne et un gros cadenas.

Le vieux René possède la clef si on le lui demande. On peut aussi la trouver chez lui.

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

La grille grince en s'ouvrant. Les marches conduisent à un caveau dans lequel sont creusées une dizaine de niches. Seules deux d'entre elles sont occupées par de lourds sarcophages de pierre : celui de Nicolas Forbin et celui de son fils, George Forbin.

Ouvrir un sarcophage nécessite une réussite en **d'Aptitude Physique**. Le sarcophage de Nicolas contient un squelette et des habits décomposés. Les vertèbres cervicales ont été brisées et écrasées.

Le sarcophage de Gaspard contient lui aussi un squelette. Le crâne a explosé sous l'impact d'une balle tirée à bout portant.

La Glacière

Un chemin usité contourne la colline par l'ouest et aboutit sur le versant nord à une porte en bois adossée à une paroi de pierre. La porte n'est pas fermée et un couloir étroit s'enfonce profondément au cœur de la colline. L'air devient réellement plus froid. Le couloir débouche dans une pièce de taille moyenne. Des conserves et des produits alimentaires sont conservés sur de longues étagères. De grands conteneurs à glace au fond de la pièce assurent à la pièce déjà fraîche et isolée par la colline, une température proche des 0 degrés.

Note pour le Meneur : la glacière permet de ralentir les mouvements de la statue pour plus facilement l'éliminer.

Le Chemin dans les Collines

Au nord du domaine, le sol monte rapidement et le chemin se met en serpenter entre les collines rocailleuses qui deviennent de plus en plus escarpées. Au bout d'une bonne demi-heure de marche, le sentier entre dans une gorge rocheuse étroite et sombre.

La Carrière Abandonnée

La gorge s'élargit au bout de plusieurs centaines de mètres pour aboutir dans une vaste carrière de pierre abandonnée. Le fond de la carrière est rempli d'eau stagnante bien que le niveau soit plus bas que d'habitude comme en témoignent les marques laissées par l'évaporation. Une vieille cabane délabrée s'affaisse au bord du trou. Les bords de la carrière s'effritent et sont instables.

La porte branlante s'ouvre sur une pièce vide et poussiéreuse. Il y a des vieilles planches posées au sol au fond de la pièce. La cabane semble sur le point de s'écrouler et de chuter dans le ravin.

Si l'on regarde sous les planches (**jet de Perception réussi**), on trouve une petite cavité creusée dans le sol qui contient un masque d'Afrique en ébène représentant un monstre effrayant, une paire de gants de jardinier où ont été accrochées de longues griffes en métal, une tenue recouverte de feuilles et de branchages aux formes noires et distendues.

Note pour le Meneur : en fonction de la progression de l'enquête, les PJ surprendront peut être Antoine Duval en flagrant délit à la carrière. Il se défendra; une altercation peut très bien se finir par sa chute mortelle dans la carrière. La confrontation avec Antoine devrait se dérouler avant le grand final, le réveil de la statue ; les PJ auraient

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

ainsi l'impression d'avoir résolu en grande partie le mystère alors qu'ils n'ont en fait pas encore tout vu...

d. Grasse

Chez le Dr Tisserand à Grasse

- Le Dr se trouve à son cabinet
- Gaspard s'est donné la mort pour soulager sa douleur, il était pris de très violentes migraines
- **Jet de Perception** : un des PJ aperçoit un tableau dont le trait ressemble à celui de Christopher Lehmann représentant la campagne provençale. Lorsqu'on se rapproche, le tableau est effectivement signé Lehmann.
- Ce tableau a été offert par Louise
- Le cadre du tableau se démonte et la page manquante du journal de Gaspard peut être trouvée (**Aide de jeu # 4**).
- Le Dr Tisserand avoue sa liaison platonique avec Louise si on le presse de questions

Au Bar des Amis

Assis à l'ombre des platanes en sirotant une limonade fraîche ou un pastis. Des boulistes jouent à côté.

- A voir Icare ; il est évident que le diable a aidé Nicolas Forbin dans son art
- Un homme vert pourchasse quiconque s'aventure sur le domaine pendant la nuit
- C'est l'homme vert qui a assassiné le sculpteur maudit
- Des générations de curieux ont fouillé en vain le terrain des Forbin dans l'espoir de découvrir le trésor perdu mais personne n'a jamais rien trouvé

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

6. Aides de jeu (*A imprimer et découper*)

Aide de Jeu #1 - La lettre d'Eléonore envoyée aux PJ :

Monsieur,

Vous ne me connaissez pas mais mon mari Alexandre Forbin, lui, vous connaît. Je vous écris car Alexandre est très malade. N'ayant que peu d'amis et ayant souvent évoqué votre ancienne camaraderie des Beaux-Arts, je me tourne vers vous, ne sachant à qui m'adresser, et vous demande de venir au plus vite le soutenir dans l'épreuve qu'il traverse actuellement. Venez accompagné si vous le souhaitez, notre demeure est grande et des invités ne pourront qu'égailler la maisonnée et l'humeur d'Alexandre. Sincèrement,

Eléonore Forbin

Aide de jeu #2 - Les 3 générations Forbin – Inscription trouvée dans la bible familiale dans la bibliothèque :

Nicolas Forbin (1795 - 1862)	-	Marguerite Lambert (1810 - 1871)
Gaspard Forbin (1846 - 1874)	-	Louise Fauré (1833 - 1886)
Alexandre Forbin (1870 -)	-	Eléonore Duval (1872 -)
Arthur Forbin (1891 -)	-	

Aide de jeu #3 - Les Derniers Mots de Nicolas Forbin trouvés dans ses notes :

Je suis fatigué de la vie et pourtant la vie ne veut me quitter. Les ardentes passions de ma jeunesse paraissent si vastes, si lointaines, comme s'il s'agissait des actes d'un autre homme. Christopher, j'ai hâte de te revoir, je dois mourir...

T'ai-je sollicité depuis les ténèbres pour que tu m'encourages ?

Aide de jeu #4 – La dernière page arrachée du journal de Gaspard Forbin – Trouvée chez le Dr Tisserand :

J'ai découvert une cachette contenant des papiers, sur son emplacement je dirais simplement que pendant toutes mes recherches, le secret illuminait mes nuits. Je les ai remis à l'endroit où je les ai trouvés car mon cœur est malade de ce que j'y ai appris. Mon âme souffre d'une douleur plus terrible que celle qui est dans ma tête.

Maintenant je connais la vérité sur l'Homme vert, qui fait chuchoter les vieilles femmes du village. Maintenant je sais où mon trésor se trouve, et au nom du ciel, j'aurais préféré que jamais mes recherches n'aboutissent...

Je vais enquêter, ne serait-ce que dans l'espoir que tout ceci ne soit que mensonges ou divagations. Je vais aller protéger l'honneur de ma famille, mais je jure que j'irai armé ! Louise, si tu trouves ceci, quelles que soient les apparences, sache que comme mon père, j'ai été des plus traîtreusement et abominablement assassiné,

Gaspard

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

Le Chef d'Œuvre de Nicolas Forbin

Aide de jeu #5 – Les dernières notes de Nicolas trouvées dans la cavité secrète dans la cheminée :

Si un coq claironne dans le nid d'un autre, alors celui-ci est un cocu. Pourquoi devrait-il hériter ? J'ai foi que je devrais imiter Persée, une vanité amusante, et avec le don de Prométhée dissiper la nuit dans le bosquet d'Apollon. Ou qu'aboutisse cette lumière, je l'y cacherai. Je le cacherai, je me joue de toi, mon petit œuf de coq aux yeux verts. Car il est mien !

Aide de jeu #6 – Le dernier mot de Nicolas Forbin – Trouvé au cœur de la statue d'Icare :

Oui, je l'ai tué, et j'en serai damné ! Mais il a perverti l'esprit de ma femme et a enfanté le fils qui aurait dû être le mien. Pauvre Christopher, il a volé trop près du soleil et s'est brûlé...