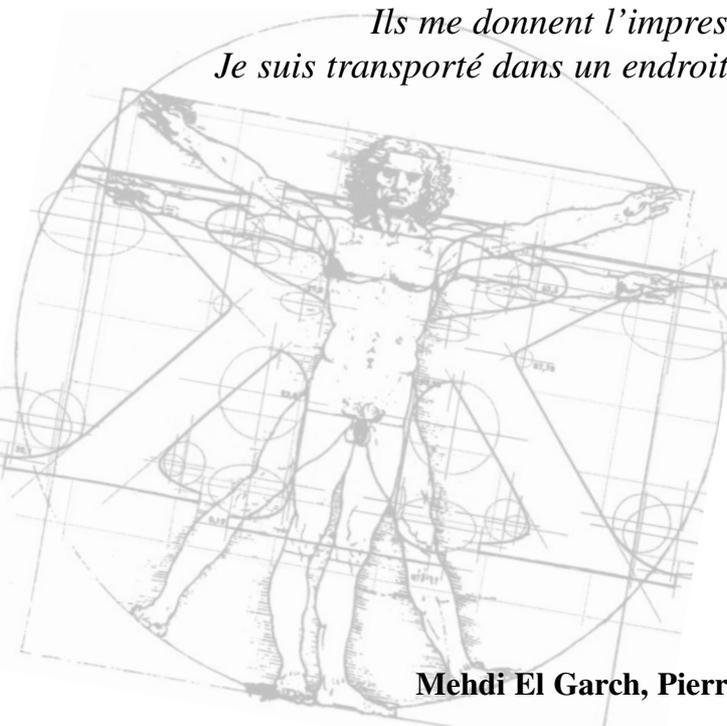


scénario pour Kult / l'Appel de Cthulhu  
— convention des Nains des Forges 2006 —

# Poker menteur

*Tout ça c'est dans votre tête Mr Tweddle!*

*« Pour une énième fois, la sadique infirmière m'apporte les médicaments,  
Ils me donnent l'impression d'être dans un autre monde,  
Je suis transporté dans un endroit plus infâme que tout autre lieu sur terre »*



**Mehdi El Garch, Pierre-Julien Guerrin, Frédéric Sacco**

*Merci à Stéphanie pour la relecture et la correction,*

*au TOC sur [www.tentacules.net](http://www.tentacules.net) pour les informations  
concernant Carcosa et le Mythe d'Hastur*

*et bien sûr aux testeurs ;*

*MJ : Glen Devaux*

*Joueurs : "Omer", Delphine, Salim & "Popof"*



EASTEND, LONDRES, 1970 ET QUELQUES En résumé	3	JOKER	15
POUR CERNER L'AMBIANCE DANS LAQUELLE PLONGER LES INVESTIGATEURS		La diseuse de bonne aventure	
Une ville sans cesse changeante		Les gamins des rues	
Big Ben		Et si certains Investigateurs meurent ?	
L'Hospice			
Les nouvelles du monde			
PROLOGUE	4	PNJs	
27 novembre 197... il est 10 heures du soir		Bryan Smithon	16
ACTE 1	6	Jayna Smithon, née Clarford	17
28 Novembre 197		Tanial Wales	18
Premier rêve		Seconds rôles	19
Fin de soirée		Infirmières et aides soignantes	
La fontaine		La police	
29 Novembre 197...	7	La chose voiturée	20
Dans la matinée		ANNEXES	
Tard dans la nuit		Kult	21
Deuxième rêve		L'Horlogerie	
30 Novembre....		Le Labyrinthe	
Le soir		Labyrinthe profond	
Troisième rêve		Achlys	
31 novembre 197...	8	Créatures	
Dans la matinée		Amentoraz	
Au bord de la tombe		Aspectii	22
Midi trente		Livres & Magie	
Quatrième rêve		La Gnose Humaine	
PLAN DE L'HOSPICE	9	l'Appel de Cthulhu	23
CARTE DE LONDRES	10	De Carcosa	
ACTE 2	11	Le Mythe d'Hastur	
A partir du 32 Novembre 197...		Créatures	
Lieux et événements		Le Vagabond Dimensionnel	
la Maison des Smithon		Byakees	24
La Chapelle dans Holburn		Les ouvrages occultes	
« Loyd, Clarford & Fowler associate »		« Le roi en jaune »	
dans la City		« livre de Hali »	25
Le restaurant de nuit	12		
Le témoignage du bobby Hope		INVESTIGATEURS	
Blackfriars Bridge		George Bully	27
De jour		Henrietta Mayflower	28
De nuit		Louis «lou» Bailey	29
Libérer Bryan	13	Marie «Ma» Rospeczny	30
A propos de l'épidémie de suicides		Roger «Doc» Mallone	31
Le loft de Tania & les appartements des suicides	14	Steven Peel	32
Libérer Tania		AIDES DE JEU	33 à 35
EPILOGUE	15		
La chasse sauvage			

## Eastend, Londres, 1970 et quelques

L'histoire débute dans un hospice pour personnes âgées où les Investigateurs sont pensionnaires. **Bryan Smithon**, une ancienne connaissance de l'un d'eux, débarque un soir en plein milieu d'une de leurs parties de cartes quotidiennes. Il déclare qu'il vient de tuer sa femme et se sauve presque aussitôt. Le lendemain, les Investigateurs apprennent que l'individu a été retrouvé mort, au moins une heure avant qu'il ne vienne les voir. Puis vient le suicide d'une autre pensionnaire, **Tania Wales**, tandis que tous les soirs, le défunt vient gratter à la porte des Investigateurs. Dès lors, leur environnement change de manière très étrange. En revanche **Jayna**, l'épouse assassinée, semble se porter comme un charme, puisqu'elle les invite à l'enterrement de son mari.

Ballottés entre veille et délire, les Investigateurs vont devoir comprendre l'histoire qui lie ces trois individus (Bryan, Jayna, Tania) et la farce tragique qu'ils ont jadis jouée, pour en trouver le dénouement : heureux ou malheureux.

### En résumé

Il y a des années Bryan Smithon trompait sa femme Jayna. Celle-ci persécuta sa rivale, Tania, la poussant ainsi vers la folie en recourant à de sombres magies. Elle espérait l'amener à quitter Bryan. Lui, plutôt que de perdre son amante, la tua en rejetant la responsabilité sur son épouse qu'il assassina également. A ce moment-là, elle entreprenait un rituel, sensé remonter le cours du temps pour effacer son mari. Le sort devenu incontrôlable déchira les voiles de la réalité, ouvrant un passage vers Métropolis / Carcosa. Jayna, détruite dans le processus, il ne subsista plus d'elle que des images hantant le monde de tous les jours. Le choc en retour du rituel emprisonna Bryan dans une boucle spatio-temporelle. Quant à l'âme torturée de Tania, condamnée à l'inferno / aux limbes, elle rejoue le drame de sa propre mort entraînant une vague de suicides dans la ville... De nombreuses années plus tard la sénilité aidant, les Investigateurs, qui avaient dans leur passé tissé des liens avec les protagonistes de ces événements, se sont vu rattrapés *stricto sensu* par leurs souvenirs. Par ces chemins que sont les émotions, les portes de la folie se sont ouvertes et tout ce petit monde bascule alors pour les rejoindre.

## Pour cerner l'ambiance dans laquelle plonger les Investigateurs

### Une ville sans cesse changeante

Londres et d'autres grandes métropoles se sont développées à partir d'un fragment commun ou peut-être l'inverse... et son influence antique est toujours très présente. Ainsi Londres est en communication directe (égouts, métro, portes de derrière condamnées, sous-sols, ruelles étroites, etc.) avec les lieux oubliés d'une multitude d'autres cités. On peut s'y perdre et rencontrer des « disparus », dont nul ne se souvient ou ne veut entendre parler. **Les quartiers de la ville se modifient constamment en résonance avec les aspects qui leur sont dédiés : Folie, Mort, Temps et Espace, Rêves et Passions.**

### Big Ben

Big Ben est en quelque sorte le dernier nœud qu'il faudra défaire dans cette histoire : les chamboulements temporels engendrés par l'échec du sort de Tania y ont trouvé une résonance particulière. Les environs sont devenus poreux on peut y glisser de quelques minutes dans le passé ou le futur, y perdre littéralement quelques heures où même pour ceux connaissant des magies suffisamment puissantes braver le cours du temps. En bref, la tour est devenue un pont ou plutôt portail béant entre le Londres de cette histoire et celui de notre réalité qui se fermera lorsque les perturbations dues à l'errance de Bryan cesseront... **Veillez à laisser divers indices durant la partie permettant à vos joueurs de se douter que l'horloge est plus qu'un simple élément du décor : la survie de leurs personnages en dépend (cf. épilogue).**

### L'Hospice

C'est un bâtiment massif de deux étages dont la principale caractéristique est d'être quasiment dépourvu de fenêtres. Les grandes portes extérieures sont verrouillées la plupart du temps. Les locaux des déte... pensionnaires sont exigus et insalubres. Au cours de la partie l'hospice va changer petit à petit ; la taille des pièces réduit comme peau de chagrin, certaines se mettent à donner passage sur d'autres lieux de la ville, l'allure du bâtiment est de plus en plus décalée d'avec l'époque, des phénomènes inquiétants s'y produisent (on trouve un doigt ou un œil dans la nourriture, des objets changent de place, les chambres occupées la veille sont vides le lendemain et vice-versa, etc.). **Il s'agit d'une prison pour ceux qui sont trop loin au-delà des illusions que sont l'espace et le temps même si leur conscience refuse encore de l'accepter et qu'ils persistent à croire l'univers rationnel.**

### Les nouvelles du monde

Les journaux sont de moins en moins fiables, tout semble basculer dans la démence, les noms des rues changent, des émeutes se produisent, une épidémie éclate en Europe, les guerres se multiplient, ...

---

**REMARQUE : la découpe en actes et en jours / nuits adoptée ci-dessous est purement indicative, cela nous a semblé la façon la plus claire de présenter ce scénario et le meilleur moyen d'en rendre l'ambiance, libre à vous d'en décider autrement. Il est important de savoir que pendant le test le fait d'être enfermé à plus poussé les joueurs à tenter de fuir qu'à chercher des réponses au scénario, ainsi, la première partie dirigiste a destabilisé les joueurs, créant chez eux un sentiment de frustration.**

---

## PROLOGUE

*Dans la mesure de nos moyens il sera interprété par des gens de la MJC Desforges. Sinon distribuez le texte aux joueurs ou encore mettez le en scène (sans vous soucier du détail des dialogues ci-dessous) en leur proposant une mini improvisation.*

**27 novembre 197... il est 10 heures du soir**

**George Bully**, le réceptionniste

**Henrietta Mayflower**, la bourgeoise

**Louis Bailley**, le major en retraite

**Marie Rospeczny**, la manouche

**Roger Mallone**, le psychiatre

**Steven Peel**, le journaliste

**Un Inconnu**

*Autour d'une table sont assis six vieillards en train de jouer aux cartes dans une petite chambre exigüe dépourvue de fenêtres. Le mobilier y est réduit à sa plus simple expression.*

STEVEN – George, c'est-t'a-à vous de jouer ! qu'est-ce que vous faites ?

GEORGE *nettoyant son coin de table* – Pardon ?

STEVEN – Quesse vous faite ? vous jouez ou qu-quoi ?

HENRIETTA – Voyez vous, la dernière fois que j'ai réellement joué aux cartes, c'était avec le duc de Windsor. C'était follement drôle, ...enfin c'était du bridge !

STEVEN – Arrêtez de délirer Henrietta, s'il vous p-plaît. T-tout le monde sait que vos-vos histoires c'est du flan.

HENRIETTA *se levant à demi* – Steve, ta gueule bordel ! vos chroniques de chiotte sur « madame cherche bâtard à queue frétilante » valent même pas le papier sur lequel elles sont tirées : personne en voudrait, même pour se torcher le cul !

STEVEN *sortant un petit carnet noir, y gribouille quelque chose et marmonne en aparté* – H. MAYFLOWER elle aussi, un j-jour son tour viendra...

HENRIETTA – George soyez gentleman et jouez plus vite, s'il vous plaît mon cher.

GEORGE – Il y a quelque chose de pourri en ce monde : voyez ce que votre vice fait de moi et de ma main... je ne peux pas jouer, il faut changer le jeu, cette carte est pliée... non, je vais la repasser ce sera plus simple.

*Tous les autres le regardent d'un air hargneux.*

GEORGE – Bon, puisqu'il le faut, je relance de ma perf' de novocaïne du samedi.

LOUIS – De la novocaïne... de mon temps, on continuait à marcher dans la jungle même avec la tripaille à l'air. Il faut un peu plus que ça Bully pour m'intéresser. Sinon, je vous le dit tout net à tous : j'aurais plus de satisfaction à partir au Pays de Galles chasser le rat de motte, n'est ce pas.

STEVEN – de t-toute façon le pr-problème est réglé ; les infirmières la lui ont arrêté.

GEORGE *renfrogné* – il me reste un paquet de Lucky a peine entamé, ça ira ?

MARIE *hoquette dans un spasme et claque ses cartes sur la table* – izvinite ! mon argodizentrie, enfin queque choze comme za : pok-varen žedulak. Pour ezcuzer moi d'avoir fait attaque cardiaque à mes partenaires je relanzer des petites pilules roses : *elle s'arrête sort une boîte et déchiffre péniblement* quaaludes z'est écrit, que je vouz'ai gagné hier monzieur Zteven.

*Roger clignant frénétiquement d'un œil et agitant la tête vers George*

STEVEN – Doc, cessez vos signes à Ge-George sinon j'arrête.

ROGER – Mais de quoi parlez vous ? Je ne lui fais aucun signe. Ne développeriez vous pas une légère tendance paranoïde due à votre refus du vieillissement ? Tenez je me couche même *il pose ses cartes sur la table* N'y aurait il pas quelqu'un qui irait chercher de l'eau... une bouteille, pas ces carafes pleines de bactéries. C'était au tour de mademoiselle Koplekni d'y aller.

MARIE – Rospeczny...

GEORGE – J'y vais Ma' si vous voulez

MARIE – hvala

GEORGE *se lève et passant derrière Marie regarde son jeu. En aparté* – full aux as par les dames ! comment fait-elle pour avoir une main pareille, c'est la Bérézina ! vraiment trop injuste.

*Il revient quelques instant plus tard avec une carafe d'eau*

ROGER à Louis – c'est à vous, mon vieux.

LOUIS *faisant mine de s'allumer une cigarette* : Je sais très bien que c'est à moi ! Je ne vous ai pas attendu pour savoir me débrouiller soldat ; d'ailleurs quand les tigres du Bengale pensaient à moi comme à une boîte de singe, n'est-ce-pas, je peux vous dire...

STEVEN – Je-je ne pense pas que le doc ait dit cela p-pour vous insulter, Major : il voulait juste savoir si vous sui-sui-suiviez.

ROGER – pas de ça ici Bailley *en aparté* putains d'Irlandais avec leur caractère de cochon.

George *l'air abattu* : A quoi ça sert, de toute façon c'est la Raspoutnic qui va encore tout rafler !

MARIE – Rospeczny...

LOUIS *rangeant ses cigarettes* – Soit. Je suis votre mise Bully et n'insultez pas les Irlandais Mallone : c'est grâce à eux que vous avez de quoi vous rincer le gosier.

*On frappe de façon précipitée et peu discrète à la porte de la chambre. George fait mine de se lever.*

ROGER – Ne vous dérangez pas George, j'y vais.

*Il se lève et se dirige vers la porte en comptant à mi-voix le nombre de pas qu'il fait. Il sort.*

*de l'extérieur*

ROGER – Bryan ! Bryan Smithon ! mais ça fait une éternité vieux !

HENRIETTA – Le personnel pourrait quand même nous apporter des tartines à la confiture d'airelle lorsque nous faisons ces petites sauteriers. Je trouve que c'est la moindre des choses qu'ils puissent faire.

GEORGE : vous savez très bien que ce n'est pas vraiment de leur ressort madame.

*de l'extérieur*

ROGER – comment vas-tu ? et ta femme ? qu'est ce qui t'a...

L'INCONU – elle est morte.

STEVEN – M-malgré ton pedigree ; je ne pense que ta p-présence suffise à relever le niveau de cet hospice. Il-il f-faudrait qu'il y ait au moins deux ou trois baronnets, quelques vi-vicomtes et là tu pourrais peut-être te permettre de demander des des services spéciaux...

*de l'extérieur*

ROGER – pardon... je comprends. Tu ne voudrais pas entrer, ...quelques minutes...

L'INCONU – ...je l'ai tuée, tu comprends ..., TUEE

*Big ben sonne minuit*

L'INCONU – je dois partir, VITE, je ne peux pas rester, ILS VONT...

LOUIS – Jésus ! une attaque aérienne ? non... on aurait entendu les sirènes n'est ce pas. Mallone, qu'est-ce que vous fichez donc, il est déjà ... 11 heures 45 ? qu'est-ce qu'elle a cette fichue montre ? je l'ai pourtant remontée ce matin.

STEVEN *toujours à Henrietta* – ...comme ton si indispensable b-bidet dont tu nous rebats les oreilles à chaque fois ...

*De l'extérieur on entend des bruits de course*

ROGER – BRYAN ATTEND !

MARIE – faites ezcuze, veé ? mais montre de moi indique 1 heure du matin, je devoir aller coucher moi-même ! je dors très mal. Je payer pour voir.

*Marie pose son jeu, les autres en font autant avec diverses grimaces ou commentaires. Marie ramasse les mises. Tandis que Mallone rentre, essoufflé et l'air défait. Les autres commencent à se lever et à sortir tout en parlant.*

HENRIETTA à Steven – toi, espèce de journaliste de seconde zone à la petite semaine je ne me mêle pas des bruits que tu fais quand tu va lâcher ta pêche, alors fais moi le plaisir de ne pas l'ouvrir quand je ne t'adresse pas la parole !

STEVEN *ignorant Henrietta* – salut la compagnie à de-demain.

HENRIETTA *sort en attrapant George par le bras* – Mais, mon cher George, vous qui êtes si souvent au service des autres, vous pourriez très bien remédier à ce petit problème. Surtout que vous êtes juste à la bonne hauteur ; vous êtes au pied de chacun. Cela vous permettrait de nous élever, si je puis dire ! *rire étouffé d'Henrietta*

MARIE *en aparté à George* – je pouvoir aider vous'avec cours de contorzions, vu les cannes arquées de madame, za faciliterait le travail à vous. Zinon je avoir aussi lek : petites pilules bleues : très'efficaces, pazé un certain âge ! à tous dobro vece, laku noc

*Il ne reste que Roger et Louis*

LOUIS *allant s'allumer une cigarette* – Qu'est-ce qui vous arrive Mallone ?

ROGER – pas ici Bailley, votre tabac pue *perplexe* C'était un ami d'enfance, il m'a raconté une histoire bizarre : il aurait tué sa femme, puis il à disparu.

LOUIS *rageant son paquet* – disparu ! ici ? Vous devriez aller voir un psy mon vieux.

*Louis s'apprête à sortir*

ROGER – !!! *soupir* Vous restez ? je dois bien avoir planqué une bouteille de scotch quelque part et quoi qu'en dise Big Ben il est tout juste 10 heures 16 minutes ; j'ai compté.

*Rideau*

## ACTE 1

Quelques jours se passent durant lesquels les personnages vont apprendre coup sur coup la mort de Bryan, de Tania et qu'ils étaient également pensionnaires de l'hospice ; ce qui devrait les faire tiquer puisque tous connaissent au moins l'un d'entre eux (**insistez sur cette bizarrerie si les joueurs ne le remarquent pas d'eux-mêmes**). Les Investigateurs vont alternativement passer par de courtes phases de conscience et des rêves dérangeants jusqu'à ce qu'ils reçoivent l'invitation aux funérailles de l'époux ; libre à vous de conserver à cette section son aspect dirigiste.

**28 Novembre 197...**

Juste après le déjeuner les Investigateurs ont accès, durant un bref moment, aux nouvelles du monde extérieur.

Durant ces quelques minutes de pseudo-liberté et d'informations, ils apprendront que **Bryan Smithon**, celui avec qui Mallone se serait entretenu la veille, était mort une heure avant qu'il ne passe. Sur les manchettes des quotidiens ou à la télé s'étalent les messages désespérants d'un monde ne pouvant plus se raccrocher qu'à sa seule déliquescence. Un fait divers émerge cependant des annonces et décrit encore un accident aux abords de la Tamise.

Durant sa patrouille, l'agent Hope a découvert à 9 heures du soir une voiture émergeant partiellement de la tamise à 200 mètres à peine de Blackfriars Bridge. Son conducteur, un certain Bryan Smithon, a été retrouvé mort à l'intérieur par les secours qui, bien que rapidement arrivés sur les lieux, ne pouvaient plus rien pour lui. Accident, suicide ou règlement de compte ? On peut légitimement s'interroger sur la sécurité dans notre ville. Quoi qu'il en soit les services de police se refusent à toute déclaration.

**Scoop – 28-11-197...**

*Morning edition*

Après quoi les infirmières leur annoncent qu'il est l'heure de la sieste ; à ceux qui ne se sentent pas fatigués elle propose des somnifères... Au besoin, elles s'y mettent à deux pour maintenir les vieillards récalcitrants et leurs faire avaler leurs cachets ; ils ne tardent pas à sombrer dans la torpeur.

**Premier rêve**

Tous ou partie des INVESTIGATEURS cauchemardent durant leur sommeil. Ils rêvent d'un gigantesque labyrinthe urbain décalé où ils se perdent ; d'une fontaine d'où coule un liquide aux relents aseptisés d'hôpital mêlés à une forte odeur d'eau de javel ; puis du bassin de cette fontaine dans laquelle ils se débattent sans pouvoir rien faire et où ils se sentent tomber sans fin ; cernés de toute part ils ne font qu'entrevoir les contours vagues de créatures odieuses (**Amentoraz / Byakees**) se rapprochant inexorablement pour se repaître d'eux .

**Fin de soirée**

Ils se réveillent là où ils se sont endormis dans la salle commune, avec un mal de crâne terrible, au milieu des autres patients abrutis devant la télé. L'effet des cachets a été si puissant que l'heure du dîner est passée. Les infirmières ne leur ont laissé ni repas ni collation pour la nuit. Les INVESTIGATEURS ont encore leurs visions cauchemardesques en tête et celles-ci tournent comme une scie circulaire qui leur déchirerait la conscience. Un seul moyen pour se vider l'esprit : une partie de poker... à condition que ce soit en silence et qu'ils ne dérangent pas le personnel enfermé dans le bureau de l'infirmière en chef d'où filtrent des bruits sourds et peu engageants. De toute façon ils n'ont pas sommeil ! **C'est l'occasion pour vous de faire parler les joueurs sur leurs ressentis sur ces dernières vingt-quatre heures. Ce qui peut troubler les participants de la soirée, c'est que l'homme mort mentionné dans les journaux porte le même nom que celui avec qui Mallone « s'entretenait » la veille et également que le bobby l'a découvert vers 21H00 : soit une heure avant qu'il ne rende visite à Mallone.** Ils peuvent discuter tout en misant leurs ultimes cigarettes et autres petits plaisirs quotidiens que les aides-soignantes ne leur ont pas confisqués. C'est au beau milieu de la partie que Mallone **et lui seul** entend des cris d'agonie venant de la cour. Il reconnaît ces cris comme ceux de Bryan ; cela ne durera que quelques minutes et cessera si nul ne va voir de quoi il retourne. La soirée se termine alors.

**La fontaine**

L'infirmière en chef s'interpose dès que quiconque fera mine de sortir. D'autres membres du personnel viendront l'aider : **Mallone devrait pouvoir malgré tout sortir sans problème ainsi que 1 ou 2 autres Investigateurs bien qu'avec du retard sur lui.**

Les autres seront cloîtrés dans la salle commune et pourront toujours tenter de se divertir dans une ambiance similaire au couloir de la mort ; ou regarder par la fenêtre : dehors dans la nuit Mallone discute devant la fontaine de la cour.

---

**REMARQUE : la fontaine est une des possibilité pour rejoindre le labyrinthe, ce n'est aucunement un endroit important pour la résolution du scénario : il s'agit en fait d'une fausse piste...**

---

Pour les Investigateurs à l'extérieur, près de la fontaine – une monstruosité victorienne ornée de statues représentant des femmes taureaux, financée par un généreux mécène et faisant la fierté du personnel – se tient Bryan, une seringue à la main.

« Elle ... elle est...morte . Je l'ai tuée. » Big Ben sonne les douze coups de minuit et les montres détraquées indiquent toutes des heures différentes... « Elle est partie... Je crois ...je l'ai condamnée à quelque chose de pire que l'enfer... j'espère... »

L'instant d'après, alors que le visage de Bryan est déformé par la terreur, une vitre vole en éclats (**note pour le Gardien : une créature qui est à la poursuite de Bryan**). Le moment suivant il n'est plus là (**PER / écouter** : un bruit de sabots frappant le pavé comme un cheval partant au galop). Une infirmière fait irruption dans la cour :

« Retournez dans votre cell... votre chambre, vous allez immédiatement prendre vos médicaments. Monsieur le directeur sera très peiné de cette conduite. »

29 Novembre 197...

### *Dans la matinée*

La police vient pour enquêter sur le suicide d'une des pensionnaires de l'établissement : la veille, une certaine **Tania Wales** se serait donné la mort en s'ouvrant les veines à l'aide d'une lame de rasoir, dans son bain, après avoir absorbé une forte dose de tranquillisants mélangés à de l'alcool – une chambre qui possède une salle de bain, voilà un sujet à même d'éveiller les dissensions des pensionnaires. Et où a-t-elle pu se procurer de l'alcool ici ? Elle occupait une pièce sans numéro (entre le 222 et le 224), au second étage. La mort aurait été assez rapide, elle était décédée lorsqu'elle fut découverte. Après avoir posé les scellés de police sur la chambre et s'être entretenu avec les infirmières, un inspecteur nommé Hope – il ignore tout de son homonyme, le bobby qui a retrouvé le corps de Bryan – se charge d'interroger les pensionnaires des chambres mitoyennes et quelques autres personnes, dont un des Investigateurs **la connaissant de part son background**. Cela se termine vers midi. Les événements ayant énervé la plupart des pensionnaires qui courent en tout sens et papotent fébrilement, l'infirmière en chef décide de leur faire administrer des cachets. Cette fois les infirmières n'hésitent pas à recourir aux écarteurs de mâchoire avec les contestataires. Le reste de la journée se passe dans un brouillard de sensations confuses, à demis engourdis par les drogues.

### *Tard dans la nuit*

Un Bryan vieilli, en fauteuil roulant, viens toquer à la porte de la pièce où se trouve Mallone. Il semble de plus en plus effrayé par les événements, lançant des regards par-dessus son épaule il tiendra un discours décousu et incohérent.

« *Je l'ai tuée... tuée, TUÉE* » - « *Elle ... elle est...morte . Je l'ai tuée* ». Big Ben sonne minuit ; les montres indiquent 00h20,00h30...  
« *Ils me suivent ... Les flics veulent ma peau.* » il s'enfuit, disparaissant à l'angle d'un couloir.

### *Deuxième rêve – pour ceux qui souhaitent le suivre et étaient présents lors de cette dernière visite*

Ils se retrouvent à courir derrière Bryan. Lui, dévale les escaliers sur son fauteuil conservant une longueur d'avance et débouche dans la cour se précipitant dans la fontaine, alors que les infirmières tentent de leur barrer le passage. Les Investigateurs plongent à sa suite. Ils sont dans une longue canalisation qui a décidément quelque chose d'organique. Le boyau est rempli d'eau ; ils suffoquent et se noient presque mais la terreur que leurs inspirent les visages déformés des infirmières au-dessus de la surface, derrière eux, les pousse à avancer. Soudain ils émergent sur les berges de la Tamise non loin d'un petit restaurant de nuit (cf. *Acte 3*), trempés et transits. Plus loin près de Blackfriars Bridge, Bryan est debout à côté d'une voiture et s'agite frénétiquement, faisant de grands signes des bras vers le fleuve dans la direction opposée à la leur. De là surgit des ténèbres, dans le plus grand silence, une nef majestueuse et illuminée comme pour la fête. Bryan remonte dans son véhicule et se dirige vers un appontement qui n'était pas là un instant plus tôt, tandis que le bateau accoste pour lui permettre d'embarquer.

Les rêveurs se réveillent le lendemain, pantelants. Leurs camarades se souviennent simplement les avoir vu aller se coucher.

### **30 Novembre....**

Nouvelle visite des services de police, sans rapport avec celle de la veille ; un policier ressemblant traits pour traits à celui qui était venu le jour précédent se présente : inspecteur Hashe. Il annonce qu'il enquête sur le décès de Bryan Smithon qui d'après leurs informations était pensionnaire de cet établissement depuis peu. Après s'être entretenu avec le personnel, la police questionnera les Investigateurs **dont le passé est en relation avec le défunt** :

- état mental et physique du mort durant les quelques jours précédant son décès
- si étant donné leurs conditions de dét... de séjour – les sorties sont interdites généralement – ils ont une idée de comment il est parvenu à s'éch... sortir
- s'ils ont entendu des bruits suspects ou s'ils ont vu quelque chose sortant de l'ordinaire.
- etc.

Aucun autre patient ne le connaît. Sa femme a, pour sa part, déclaré qu'elle lui avait rendu visite l'après midi de son décès et ne l'avoir trouvé nulle part. Ces policiers là ne savent rien du suicide de Tania.

### *Le soir*

Alors qu'ils sont tous réunis à jouer aux cartes encore une fois pour tromper l'insomnie, **profitez en pour les encourager à faire le point sur les événements de ces derniers jours : qu'est-ce qui s'est passé le soir de la fontaine ; comment se fait-il que nul ici n'ait rencontré Tania ou Bryan ? c'est curieux ces ressemblances entre les flics**. Jusqu'à ce que comme les jours précédents, Bryan se manifeste toujours avec la même histoire. Il semble qu'une silhouette noire le surveille dans les ombres (l'Aspècti / le vagabonds dimensionnel).

« *elle est morte... elle me maltraitait, elle m'humiliait, ça je pouvais encore le supporter !* » les douze coups de minuit retentissent, les montres se détraquent... « *je l'ai tuée par ce qu'elle l'a tuée... je l'aimais* » Il disparaît comme à son accoutumée.

### *Troisième rêve*

C'est le matin ; M<sup>me</sup> Smithon vient en jaguar à l'hospice leur remettre en mains propre un faire-part les invitant à l'enterrement de feu son époux, qui aura lieu dans une petite chapelle de Holburn, non loin des bureaux d'état civil, à midi. Alors qu'ils s'apprêtent à sortir, les infirmières armées de fouets à seringues les rattrapent et les sanglent. À l'aide d'écarteurs elles leur maintiennent la bouche ouverte « *dites Aaaaah* » et les forcent à prendre leurs comprimés à coup de lance-pierre... Ils sombrent dans le néant, lorsqu'ils reprennent conscience il est trop tard : c'est déjà la nuit, il est 6 heures du soir et dehors il fait sombre.

31 novembre 197...

Ils viennent de se réveiller ... il est 6 heures du matin le jour n'est pas encore levé.

### *Dans la matinée*

Un peu après le petit déjeuner, une infirmière leur signale que M<sup>me</sup> **Jayna Smithon** a déposé à leur intention un faire part les invitant à l'enterrement de son époux Bryan. Hormis la responsable de l'office, le bâtiment à l'air abandonné depuis des années et, une fois n'est pas coutume, les portes de l'entrée sont grandes ouvertes

La chapelle, typique de l'époque victorienne, est située dans Holburn, non loin des bureaux de l'état civil. **C'est également en ce lieu que Bryan a jadis épousé Jayna.**

Les invités sont tous massés sous le ciel gris au-dehors. Ils semblent tous identiques, quoiqu'une personne de grande sensibilité (**EGO** ou **sensibilité à la magie** ou **hanté / SAN** ou **médium**) leur trouvera une vague ressemblance avec Bryan. Dans la nef quasi déserte, la veuve se recueille auprès du corps du défunt, accueillant les condoléances de ceux venus rendre lui rendre un dernier hommage. La seule personne qui ait l'air de savoir ce qu'il fait ici est le pasteur. Il devrait être impossible, même avec beaucoup de bonne volonté, de parvenir à s'entretenir avec Jayna : à chaque fois un importun **tout droit sortit du passé des Investigateurs** les intercepte pour discuter de futilités... La cérémonie commence vers midi et ne dure pas plus d'une dizaine de minutes, depuis les bénédictions jusqu'à la mise en terre.

### *au bord de la tombe*

Lors des derniers sacrements, dans un moment de recueillement ou lors de la mise en terre, un INVESTIGATEUR particulièrement sensible (**EGO** ou **sensibilité à la magie** ou **hanté / SAN** ou **médium**) ou lié au défunt voit Bryan se redresser hors de son cercueil en hurlant : « **AIDEZ MOI !** » bien sûr personne ne remarquera rien sauf lui.

### *Midi trente*

Les invités se dispersent ensuite rapidement sous une pluie battante.

### *Quatrième rêve*

Alors qu'une fois encore ils jouent aux cartes, peut-être pour fuir le sommeil ?, à l'heure où d'habitude Bryan se présente à leur porte ; des gémissements – difficile à dire s'il sont de chagrin ou de plaisir – leurs parviennent de l'étage ; ils proviennent de la chambre de Tania. Les scellés de la police ont été brisés. La pièce elle-même est devenue une riche chambre dans la manière du XIX<sup>e</sup> meublée style *vanité* : un somptueux lit à baldaquin aux montants décorés de lunes grimaçantes trône au milieu de la pièce, un sablier orné monté sur un crane est posé sur la commode, sur un mur un miroir à la glace brisée ne reflète plus rien, le sol est jonché de pétales de roses fanées. Le seul éclairage provient d'antiques lampes à huile. Le cadavre exsangue de Tania, vieille, est allongé, les veines de ses poignets profondément entaillées, la chair marquée par les premières traces de décomposition. Bryan lui fait l'amour et s'active en elle ; il est jeune et semble sur le point d'exploser, irradiant une force démente. Ses râles sont mêlés à ses sanglots, on peut entendre inlassablement répétée une même litanie entrecoupée :

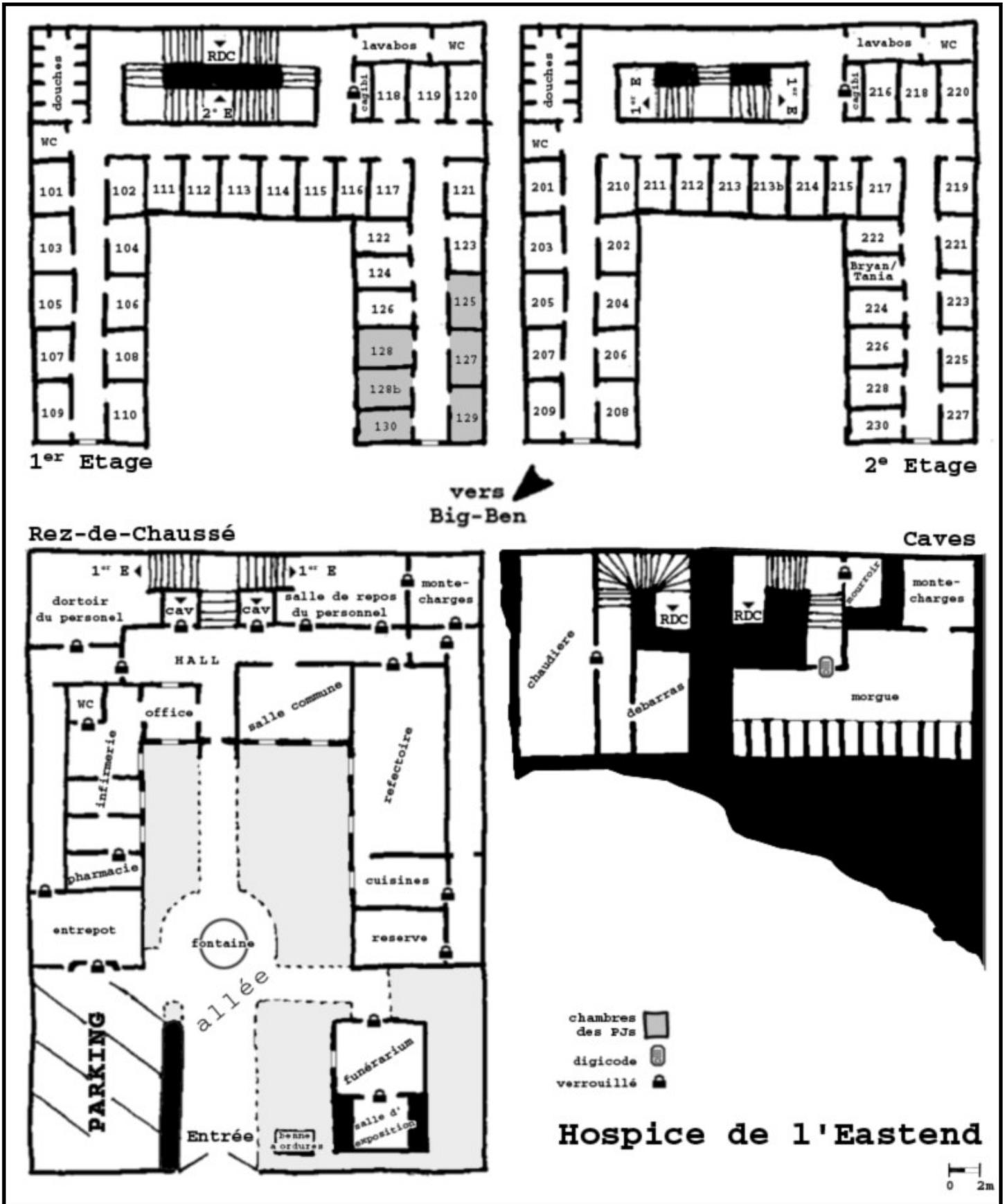
« *Elle ne nous a pas éloignés... La mort n'a fait que nous rejoindre... Nous en sommes au commencement mon amour...* »

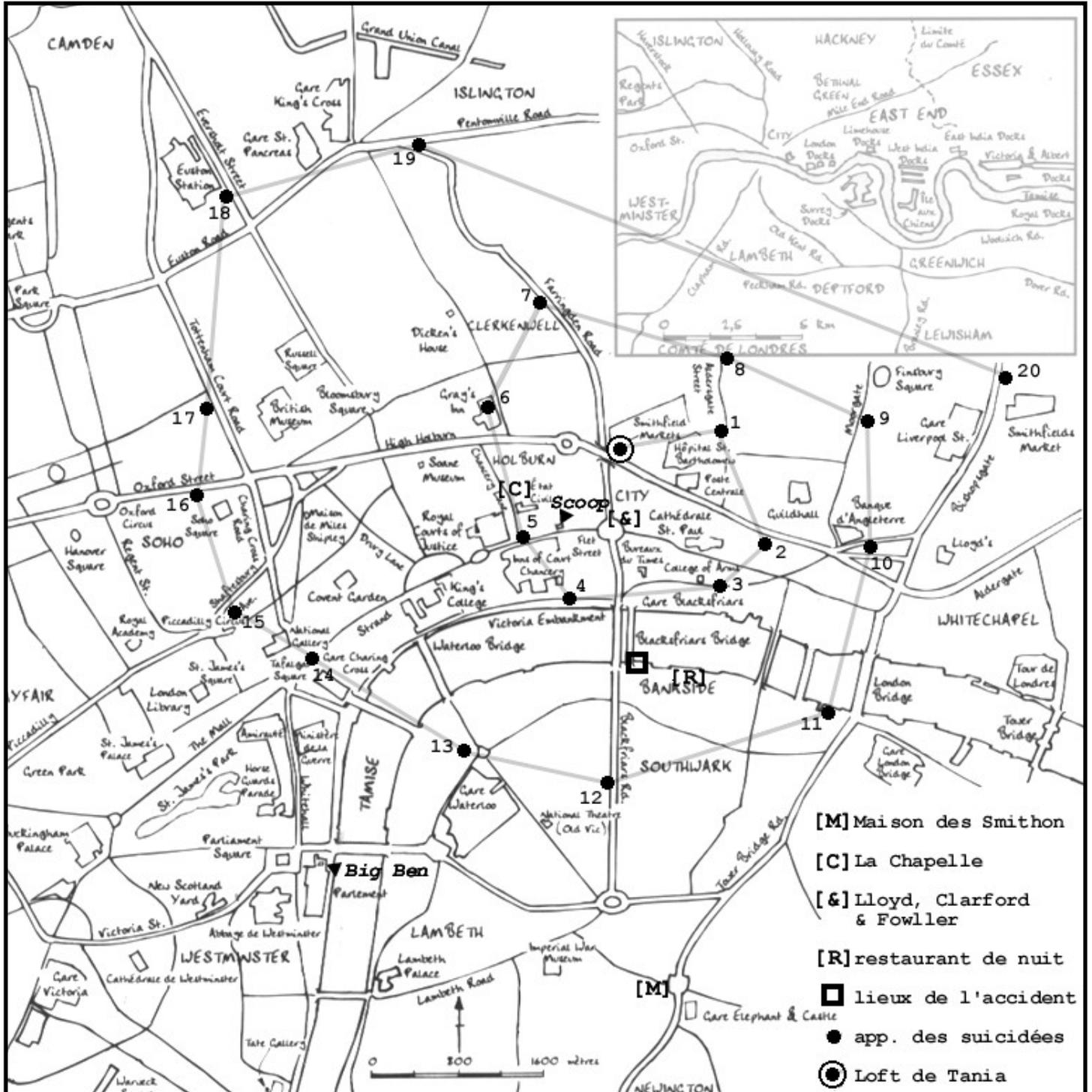
Soudain ils sont dans la salle d'exposition du funérarium, leurs yeux cillent douloureusement sous la lumière des néons. La pièce est vide à l'exception du corps de Tania apprêté pour les visites (**PER / écouter** : dehors résonne un bruit de sabots frappant le pavé comme un cheval fou – **Vigilance** ou **Chercher / Trouver Objets Cachés** : au doigts de la morte une alliance. **note** : il s'agit de celle de Bryan, elle porte une dédicace gravée à l'intérieur « J pour B 194... »). Le ventre de la morte semble curieusement gonflé, comme sous l'effet d'un ballonnement gazeux (**note pour le Gardien** : elle était enceinte de **6 ou 7** mois).

Puis des choses vêtues de la peau des infirmières furieuses surgissent : « *qu'est-ce que vous faites ici ! c'est inadmissible ! vous allez être sanctionnés !* » et de glapir en cœur « *le mouroir ! LE MOUROIR !* » avant de les y traîner de force.

Ils y sont enfermés pour la nuit dans l'obscurité et un silence oppressant. Les doigts glacés de la torpeur finissent par s'emparer d'eux et ils sombrent dans un sommeil agité.

Tous se réveillent dans leur lit ; mais si l'un d'eux à prix l'alliance il l'a toujours en sa possession.





[M] Maison des Smithon

[C] La Chapelle

[&] Lloyd, Clarford & Fowler

[R] restaurant de nuit

□ lieux de l'accident

● app. des suicidées

⊙ Loft de Tania

## ACTE 2 - A partir du 32 Novembre 197...

Les événements vont être conditionnés par les lieux ou les personnes que visiteront / rencontreront les Investigateurs. **Gardez cependant à l'esprit les points suivants qui doivent être des éléments récurrents :**

Les jours continuent à s'écouler sans respect aucun pour le calendrier : 33, 34, 35, etc. Novembre 197...

- Quoiqu'ils y fassent, lorsqu'ils s'endorment les Investigateurs se réveillent à l'hospice dans leur lit, le lendemain.
- Tous les soirs à 10 heures, alors que Big Ben sonne minuit et que les montres se dérèglent, Bryan viendra rendre visite à Mallone ressassant *ad nauseum* son laïus « *je l'ai tuée... ils me suivent pour ce que je sais... Aidez-la, il est encore temps* » (note pour le Gardien: la première et la dernière phrase font référence à Tania) et part aussitôt. La poursuite, qui s'avère difficile, s'ils parviennent à la mener à son terme (dans l'idéal après une ou deux tentatives), les mène de ruelles en égouts, à travers les couloirs du métro et autres arrières cours, jusque sur les bords de la Tamise à Blackfriars Bridge.
- Chaque nuit dans Londres, une jeune femme se suicide. Cela décrit une spirale partant de la demeure de Tania (Smithfield Market). Les journaux ne consacrent (pour plus de détail sur ceux-ci cf. infra) qu'un simple petit encart de quelques lignes dans la rubrique faits divers au drame alors que l'épidémie de sérial-suicide répétant ce même schéma aurait dû défrayer la chronique, tous rédigés de la même façon. ex. :

(personnes ayant trouvé la victime) ont découvert (pour la plupart) tôt ce matin (heure) le corps d'une jeune femme (identité de la victime) s'étant donnée la mort à son domicile (adresse). Selon une source bien informée, elle se serait tranchée les veines à l'aide d'une lame de rasoir dans sa baignoire après avoir absorbé une forte dose d'alcool et de tranquillisants. Les pouvoirs publics se refusent à tout commentaire.

**Scoop – (date)  
morning edition**

**note pour le Gardien :** Marie Rospeczny aura des flashes douloureux et des visions de l'agonie des malheureuses à chaque fois. Cela la rend incapable d'agir durant 1d10 minutes. Elle peut entrevoir par une fenêtre à l'extérieur ou reconnaître un appartement déjà visité s'ils y retournent par la suite...

- Lorsque les Investigateurs semblent approcher d'un indice laissez leur juste le temps de mettre la main dessus et faites intervenir les infirmières, de plus en plus brutales, qui les ramènent au mouvoir.
- A l'hospice ils subissent les visites irrégulières de la police qui semble les soupçonner d'avoir une part de responsabilité dans la mort de Bryan ou de Tania, voir des deux. En parallèle ce qui épie Bryan devient de plus en plus perceptible et commence à s'intéresser aux faits et gestes des Investigateurs (Aspecti / vagabond dimensionnel).

### Lieux et événements

#### la Maison des Smithon (Lambeth)

De jour comme de nuit portes et volets sont fermés, tandis que de l'intérieur provient une respiration sourde couvrant un chahut démoniaque à peine audible. Il faudra se montrer insistant sur la sonnette pour que Jayna « vienne ouvrir » ; en fait elle ne fait qu'entrouvrir laissant la chaîne de sécurité. Elle se montre froide et indifférente.

- Elle avait connaissance de la relation qu'entretenait Bryan et Tania, même si elle ne le reconnaît que difficilement et tente de nier savoir qui était l'autre.
- De plus elle soupçonnait Bryan de vouloir se débarrasser d'elle.
- Elle ne consent à laisser entrer personne. Jayna utilisera sa magie pour détruire ceux qui parviendraient malgré tout à entrer, épuisant le peu de force magiques qui lui reste : si cela arrive elle cesse définitivement d'exister, tout comme la maison.

**note pour le Gardien :** lorsque la (les) premières visites sont effectuées sans que le groupe ne compte au moins un des Investigateurs ayant assisté/participé aux manifestations de Bryan, Tania ou Jayna, le résultat se révèle décevante ; le quartier en effet à été promis à la destruction nombre d'années plutôt et il ne reste plus désormais qu'un vaste terrain vague.

#### La Chapelle (Holburn)

Il s'agit de celle où ont eu lieu les funérailles de Bryan. A l'église on célèbre un mariage ; c'est celui de Bryan et Jayna qui s'y est déroulé il y a de nombreuses années. Les Investigateurs revivront cette scène pouvant agir librement et discuter avec les protagonistes du moment. Ces derniers ne savent rien de l'affaire : c'est une sorte de réalité alternative de ce qui aurait pu être. Les personnes présentes sont tout entières préoccupées par l'organisation des noces (Mémoriser ou Vigilance / Trouver Objets Cachés ou mémoire des visages : un détail est remarquable malgré tout, Jayna a les traits de Tania). Lorsqu'ils ressortiront du bâtiment il ne semblera s'être écoulé qu'un instant.

**note pour le Gardien :** lorsque la (les) premières visites sont effectuées sans que le groupe ne compte au moins un des Investigateurs ayant assisté/participé aux manifestations de Bryan, Tania ou Jayna, celles-ci se révèlent décevantes : le bâtiment est une ruine couverte de tags, puant l'urine et ne servant plus que de refuge aux chiens errants...

#### « Loyd, Clarford & Fowler associate » (City)

Situé dans les vieux quartiers de la City se trouve le cabinet que dirigeait Bryan. Il s'agit d'une filiale d'une compagnie appartenant au père de Jayna, dont l'activité principale est le placement et l'investissement dans des titres en bourse. Il y était considéré comme un cadre compétent mais très secret. On l'y a parfois vu en compagnie de Jayna et peut être qu'un des employés qui l'ont connu se souviendra de Tania qui y travaillait comme dactylo, voir aurait pu surprendre quelques moments intimes entre eux. Il s'est écoulé beaucoup de temps depuis que Bryan a cessé d'y travailler et les plus anciens des employés sont peut-être même décédés. En retrouver un qui sache quelque chose n'a rien d'une mince affaire... Mais tous reconnaîtront Marie Rospeczny qui y travaillait comme femme de ménage à l'époque.

**Le restaurant de nuit (Bankside)**

Il s'agit d'une petite baraque, au bord du fleuve, qui n'a même pas de nom (*cf deuxième rêve, Acte 3*). Il fait aussi débit de boissons. Hope, le Bobby qui a découvert le corps, a l'habitude de s'y arrêter durant sa ronde nocturne pour se réchauffer un peu. Les rares autres clients, guère plus que des silhouettes en fait, ne consomment jamais et sont toujours à la recherche d'une étreinte brutale et discrète dans un recoin sombre – cela d'ailleurs ne semble gêner personne. Un antique gramophone déverse sans arrêt le même air des Beatles. La serveuse est une femme émaciée d'une beauté étrange et langoureuse, personnification de la solitude, et le cuisinier, qui ne sort jamais de sa cuisine, se fait une spécialité de préparer des plats apprêtés comme au 19<sup>e</sup> siècle aux nom aux consonances inconnues et difficiles à prononcer et, peut être même, d'autres choses plus inquiétantes dont-il est impossible de reconnaître la nature exacte. En tout cas, de là émane une odeur entêtante de curry qui parfume tout l'endroit, laissant à penser que le propriétaire doit avoir un arrangement avec la communauté pakistanaise de la ville. A part rencontrer Hope **c'est d'ailleurs le seul endroit où cela est possible**, ou s'attirer des ennuis avec les habitués il n'y a pas grand chose d'autre à y faire ! Le bobby y commande invariablement un sandwich au concombre et une bière (*une spéciale des Shoggoths à l'ancienne*) avant de reprendre sa route.

• **Le témoignage du bobby Hope**

Il faisait sa ronde quand vers 8 heures 30 ou 9 heures du soir – sa montre était tombée en panne et Big Ben sonnait minuit ! – il a vu les phares d'un véhicule éclairer vers le ciel. Sur place une chose l'a marqué : une forte odeur, comme celle d'une ménagerie ou d'une ferme, empuantissait les lieux. Il se montre amical et, si les Investigateurs font mention de leur qualité d'amis du défunt, il peut leur faciliter les choses pour accéder au lieu de l'enquête ou aux informations de l'équipe de terrain.

**Blackfriars Bridge**

Sur la berge, non loin du pont, se trouve l'endroit où la voiture a été repêchée par les dépanneuses de la municipalité : les scellés de la police, la voiture – une vieille daimler noire – couchée sur le flanc se donnant des allures de baleine échouée, la barrière fracassée : rien n'y manque.

**De jour**

Le personnel de police qui travaille sur les lieux reste perplexe. En présence de Hope, les gars acceptent de parler sans trop faire de difficultés, pour peu qu'il n'y ait pas de journaliste dans le coin :

- L'enquête sur l'accident de Bryan tourne en rond et les expertises indiquent que le conducteur a quitté volontairement la route après avoir fait plusieurs embardés et de nombreuses manœuvres avec son véhicule.
- Seulement, bien que l'endroit soit effectivement dangereux, un virage délicat, le véhicule roulait lentement : 10-15 km/heure, pas assez vite en tout cas pour défoncer le garde-fou comme il l'a été.
- Il ne pleuvait pas et le ciel dégagé et lumineux offrait une excellente visibilité : ce qui ne s'était vu depuis 157 jours, nous sommes en Angleterre tout de même.
- Quant au corps de Bryan, principalement marqué d'hématomes, il ne présente rien qui ressemble à une fracture. Surtout il n'avait pas d'eau dans les poumons.
- Le coroner penche pour un arrêt cardiaque, on n'a cependant pas trouvé traces de produits toxiques dans son organisme...

**De nuit**

Big Ben est silencieuse ; les montres s'arrêtent. Bryan surgit prisonnier de quelque véhicule pour moitié fait de chair, pour moitié de métal. Il tente de s'extraire de la chose-voiture qui se déplace chaotiquement vers la Tamise. Sans aide il est perdu, une fois de plus ; le monstre se jette dans l'eau, et Bryan s'effondre tout d'un coup derrière le volant. Ceux qui tentent de l'aider vont alors courir le risque d'être entraînés dans le fleuve glacial (hypothermie, noyade, etc.) mais s'ils parviennent à l'en extraire, il leur racontera son histoire dans un véritable torrent de paroles (**Note pour le Gardien : sur la fin de son récit lorsqu'il parle du suicide de Tania, Bryan, ayant refoulé sa responsabilité dans le crime de Tania, déforme les faits** (*cf. infra*))

- Son mariage avec Jayna était un échec, ces deux dernières années s'ils s'adressaient encore la parole c'était pour se blesser l'un-l'autre.
- Il savait qu'elle fréquentait une secte et la soupçonnait d'être tombée sous le charme de son gourou.
- Puis à l'agence est arrivée une nouvelle employée, Tania, dont il est tombé éperdument amoureux et ils commencèrent à coucher ensemble.
- Il ne pouvait cependant pas quitter son épouse : l'argent était à elle.
- Comment Jayna a-t-elle eu connaissance de leur relation, il n'en a aucune idée. Quoiqu'il en soit Tania commença à recevoir des menaces anonymes, à être harcelée au téléphone. Jayna semblait toujours être là à les épier lorsqu'ils étaient ensemble.
- A lui, Jayna fit clairement savoir que si cela ne s'arrêtait pas elle demanderait le divorce. Puis son père le ferait renvoyer de son poste et s'arrangerait pour que jamais il ne retrouve d'autre emploi.
- Les deux amants conçurent alors le projet de se débarrasser de l'épouse encombrante : une fois qu'il aurait hérité ils pourraient partir au loin.
- Bryan ne croit pas qu'à l'époque ils aient été capables de passer à l'acte ; c'était une sorte de consolation.
- Les choses empirèrent ; Tania déménagea plusieurs fois ; les courriers anonymes redoublèrent, finalement en proie à d'horribles hallucinations, sur le point de basculer dans la folie, **elle se suicida**.
- Il savait que Jayna en était la cause : ivre de douleur et de colère, il la tua alors en lui injectant de l'eau de javel en intraveineuse alors que celle-ci, à demi consciente, était plongée dans les transes de la drogue accomplissant quelque obscur rituel de son culte.
- Puis il découvrit l'horreur : soudain une déchirure apparue déversant une horde d'abominations, ce qu'il avait toujours cru être la Réalité se mit à fondre autour de lui et où qu'il s'enfuit il ne pouvait trouver de refuge : depuis il erre dans une ville d'atrocités et toujours sa course se termine ici et sans cesse cela recommence.
- Puis les bruits de la circulation, prenant des intonations de hurlements humains, distraient l'attention des Investigateurs et, comme d'habitude, Bryan disparaît dans un vacarme de sabots.

Libérer Bryan

Si les Investigateurs parviennent à lui faire admettre que c'est lui qui est responsable de la mort de Tania, il racontera la fin de son histoire. Comment, parce que, pour mettre fin au cauchemar, Tania avait décidé de le quitter, ce qu'il ne put supporter ; comment il lui fit absorber un mélange d'alcool et de calmants puis, après l'avoir installée dans son bain, il lui ouvrit les veines à l'aide d'un rasoir.

« *Toute ma souffrance, cela n'est rien, en comparaison du souvenir de l'expression que je vit sur le visage Jayna au moment où la faille s'ouvrait. Il m'a fallu beaucoup de temps, d'énergie et de peine pour parvenir à apprendre comment m'échapper un instant de cette prison et, encore plus, pour découvrir comment arpenter les chemins de la mémoire jusqu'à toi Mallonne. Maintenant grâce à vous je sais que, même si mes bourreaux reviennent, il n'y a pas de fatalité et que je ne suis prisonnier que de mes propres chaînes. Adieu !* »

Et dans un tourbillon de cendre et de plumes noires, Bryan disparaît à nouveau, mais cette fois ci définitivement, alors que se déchaîne un tonnerre de bruits de sabots.

**A propos de l'épidémie de suicides**

Ci dessous suit la liste de certaines informations que les Investigateurs peuvent obtenir relative à la morts des jeunes femmes possédés par Tania, s'ils désirent approfondir leur enquête vous devrez improviser les informations complémentaires. *Certaines devraient être plus difficiles à dénicher que d'autre ; les dates et heures de la mort par exemple...*

#	Date du journal et heure de découverte	*Date de la mort l'heure est fixée entre 7 et 8h PM	Lieu	Identité de la défunte *age, *Profession, *état civil et *vie amoureuse actuelle	Personnes ayant trouvé le corps
1	24-11-197... 2 AM	21-11-197...	92 bis Aldergate street, entre l'hôpital st-Bartolomew et la poste centrale	Alice Denman 24, aide-soignante au St-Bartolomew, célibataire, pas de petit ami	La police, on signale que des traces d'effraction ont été relevées * Des cambrioleurs, qui ont préférés filer et téléphoner aux flics
2	25-11-197... 6 AM	22-11-197...	A deux minutes de la cathédrale St. Paul dans la city (vers Whitechapel)	Silvya Peter-Greene 19, étudiante (Lettres Modernes), célibataire, rupture récente	Ses parents * inquiets ont fait le voyage depuis Bristol
3	26-11-197... 3 AM	23-11-197...	Dans le quartier de la gare de Blaksfriars, à coté du College of Arms	Maud Pebmarsh 25, standardiste, veuve, rupture récente	Son ex * Il la harcelait, ivre il est passé pour une explication
6	27-11-197... 5 AM	26-11-197...	Gray's Inn dans Hig Holburn	Amy Barton 25, serveuse au Gray's Inn, divorcée, rupture récente	Son patron *qui lui sous louait une chambre
5	28-11-197... 2 AM	25-11-197...	A l'angle de Chancery Lane et de Flet Street dans Holburn	Audrey Durrant 23, clerc de notaire, célibataire, pas de petit ami	Un voisin *un voyeur qui l'espionnait à la jumelle
4	29-11-197... 4 AM	24-11-197...	Sur Victoria Embarkment, en face de l'Inns of Court Chancery,	Ludivine Rosen 22, sans profession, célibataire, pas de petit ami	une amie * son ancienne petite amie qui avait essayée de la joindre toute la soirée et possédait un double des clefs
7	29-11-197... 5 AM	27-11-197...	126 Faringden Road dans Clerkenwell	Mary-Kate Sandford 23, secrétaire (vente par correspondance), célibataire, pas de petit ami	Son propriétaires * surpris de voir la lumière allumée sans discontinuer depuis deux jours
10	31-11-197... 3 AM	30-11-197...	Derrière la banque d'Angleterre	Jane Badger 20, étudiante (Histoire, célibataire), pas de petit ami	Sa colocataire * en revenant d'une soirée de fête
11	32-11-197... 5 AM	31-11-197...	A 100 mètre du pont Londres au bord du fleuve sur Bankside	Anne Fowler 19, étudiante en célibataire, sur le point de rompre d'avec son petit ami	Son petit ami * venu récupérer ses affaires
8	33-11-197... 5 AM	28-11-197...	18 Albergate Street 3 <sup>e</sup> étage app.23	Ellen Carpenter 25, professeur de lycée (math), célibataire, rupture récente	Les voisins * qui alertés par l'odeur ont prévenu la police
13	34-11-197... 9 PM	33-11-197...	Non loin de la gare Waterloo	Rose Elmott 25, comptable, divorcée, rupture récente	Les voisins * elle à réussi à se libérer de la possession et ses hurlements les ont alertés
14	35-11-197... 5 AM	34-11-197...	Sur Trafalgare Square entre la National Gallery et Gare de Charing Cross	Jane Lorrymer 26, sans profession, célibataire, pas de petit ami	Une voisine * à la recherche de son chat enfui qui avait profité de ce que la porte soit restée ouverte pour aller grignoter sur le cadavre
12	36-11-197... 1 AM	32-11-197...	465 Blaksfriars Road dans Southwark non loin du National Theatre Old Victoria	Brigitt Melchett 23, secrétaire de direction, célibataire, pas de petit ami	Son colocataire * de retour d'un déplacement professionnel
16	37-11-197... 3 AM	36-11-197...	85 oxford Street	Barbara Faulkner 23, étudiante, célibataire, pas de petit ami	La police * pour un problème de tapage nocturne, sa chaîne était restée allumée toute la nuit
15	38-11-197... 4 AM	35-11-197...	A l'angle de Picadilly Circus et de Shaftesbury avenue dans Soho	Ingrid Herman 24, artiste peintre, célibataire, pas de petit ami	Un ami qu'elle hébergeait *un amant d'un soir : il s'était endormi après qu'ils eurent fait l'amour tôt dans la soirée, lorsqu'il se réveilla il ne la trouva pas dans le lit, mais morte dans la baignoire
18	39-11-197... 4 AM	38-11-197...	Euston Station, Eversholt Street	Joelle Smith-Hellier 22, réceptionniste, divorcée, pas de petit ami	Les pompiers * à cause d'un problème d'inondation
19	40-11-197... 6 AM	39-11-197...	A l'angle de Pemtonville Road et d'auston Road, Islington	Elisabeth Wye 26, dactylo, célibataire, rupture récente	Son ami *son ex en fait mais elle vivait encore chez lui, ils faisaient chambre à part, alors qu'il voulait accéder à la salle de bain avant de partir travailler
20	41-11-197... 4 AM	40-11-197...	Bishopsgate, à coté de Smithsfield Market	Dolly Clithering 25, laborantine, divorcée, pas de petit ami	A préféré garder l'anonymat
17	42-11-197... 3 AM	37-11-197...	44 Tottenham Court Road	Netta Blake 20, étudiante, célibataire, pas de petit ami	Le propriétaire de l'appartement *qu'elle squattait, il était venu pour l'expulser
9	Jamais découvert	29-11-197...	35 Moorngate, vers Finsbury	Joane Ellis	Son mac est au courant



\* ces informations ne sont pas mentionnées dans la presse

*Le loft de Tania & les appartements des suicidées*

Le coquet domicile, donnant sur Smithfield Market, le long de Farringden Road, au nord de la City, a toutes les apparences d'un boudoir sorti de l'imagination d'un peintre romantique : tentures pourpres, épaisse moquette, miroirs dépolis aux cadres ornés – tous renvoient une image déformante. Dans une petite pièce servant de bureau, bien rangé dans un secrétaire, elle conservait son courrier intime : lettre à sa famille et leurs réponses, sa correspondance amoureuse, **tout cela ne présente guère d'intérêt**. On y trouve également plusieurs lettres d'abord plus ou moins civiles, puis insultantes et menaçante, venant de Jayna, la sommant de rompre avec Bryan et, enfin, un brouillon de lettre de rupture, maculé de larme. Durant un ou deux jours après le drame, les appartements des suicidées sont semblables à celui de Tania : quiconque s'y rend est en fait transporté chez cette dernière.

Bryan,

Je t'aime plus que les mots ne suffisent à le dire. Mais je ne veux plus souffrir (rature) je crois que je deviens folle. Quand je me regarde dans une glace c'est Jayna que je vois. J'ai peur. Lorsqu'il a sonné hier soir, j'ai arraché les fils du téléphone pour qu'il arrête, pourtant il a continué (rature) de hurler jusque tard dans la nuit. Et puis (rature) je suis si lasse. Chaque instant que je passe loin de toi me paraît des siècles, et pas une minute à tes côtés qui ne soit rongée par la culpabilité et le remord. Mon chéri, je t'aime encore alors que je devrais te haïr de m'avoir fait t'aimer. (rature) Ma décision est prise je vais te quitter.

T.

**Note pour le Gardien : lorsque la (les) premières visites sont effectuées sans que le groupe ne compte au moins un des Investigateurs ayant assisté/participé aux manifestations de Bryan, Tania ou Jayna, le résultat se révèle décevant. Le local n'est plus maintenant qu'un appartement à vendre, inoccupé depuis longtemps ... Quant aux appartements des suicidées, il n'y a rien d'autre à trouver qu'une porte fermée avec derrière une baignoire vide aux rebords encore maculés de sang séché.**

*Libérer Tania*

Cet événement peut être déclenché de plusieurs façons :

- En visitant la morgue de l'hospice, le corps de Tania, son ventre gonflé, est rangé dans un des blocs froids.
- En passant la nuit dans la chambre de Tania/Bryan ou au loft de celle-ci en possédant de l'alliance
- En comprenant le schéma des sérial-suicides et en interceptant Tania avant qu'elle ne commette le suivant (*ce qui veut dire avoir compris le principe de la spirale, qu'elle tourne autour de la city et où se trouve son centre ; plus un jet d'EDU ou criminologie / d'idée ou criminologie*)
- Via Marie Rospeczny, si elle tente durant son flash de libérer la victime de la possession de sa fille (**lutte d'EGO / POU**)

Tania était enceinte de Bryan lorsqu'il l'a tuée et elle en était à un stade relativement avancé de grossesse (6 ou 7 mois : le fœtus est formé). Il bouge encore dans le corps froid de Tania et les Investigateurs peuvent s'entretenir avec lui en posant la main sur le ventre gonflé de sa mère – **l'enfant à venir ne peut communiquer que par sentiments pas par des mots. Par exemple, il peut retranscrire ainsi ce dont il se souvient de la relation de ses parents : Il y a tout d'abord la sensation d'être lui dans la bulle amniotique et un scintillement d'images montrant les moments de bonheur que sa mère a partagés avec Bryan (...) Apparaît à l'arrière plan la forme d'un homme aux deux visages dont la noirceur englutit la scène (...) Suit le sentiment de se sentir mourir tout doucement, comme si on glissait.**

Alors, dans une lumière grise et dure, le fantôme de Tania apparaît, affamé et vindicatif. Il faudra le détruire ou le convaincre qu'ils peuvent apaiser son désespoir.

## EPILOGUE

### La chasse sauvage

Lorsque enfin tous les fils de l'histoire auront été démêlés, alors le piège se refermera sur les Investigateurs. Big Ben sonne pour une dernière fois minuit. Les gardiens de la Réalité n'ont pas l'intention de laisser s'échapper ceux qui ont ainsi franchi le miroir. Ils se mettent alors en chasse jusqu'à l'aurore. Au début ces choses ressembleront vaguement à des ombres, sorties des recoins obscurs. Puis ce seront d'immenses corneilles horriblement contournées qui frappent, tombant des hauteurs d'où elles guettent. Enfin viendront de très grands individus, vêtus de toges de taffetas ou de velours sombre et au visage masqué par leur capuche, qui à la fin laisseront tomber leurs oripeaux pour apparaître dans toute leur splendeur malsaine (*Amentoraz / Byakees*), et si certaines devaient être détruites d'autres les remplaceraient.

### Si les Investigateurs n'ont pas deviné que Big Ben est la clef et le passage vers leur salut, ou s'ils ne parviennent pas à rejoindre l'horloge avant l'aube

Ils seront à tout jamais perdus derrière le voile des Illusions dans la Cité et leurs infâmes geôliers les conduiront au palais de leur seigneur (*Licteur* ou *Archonte / Roi en Jaune*) pour des éternités de tourments. Tandis que la Réalité se réajuste, ils seront brutalement devenus SDF, déments ou si gravement handicapés qu'ils ne valent guère mieux que des légumes ; leur esprit hurlant sa détresse derrière leurs yeux vitreux.

### S'ils s'échappent...

Les voilà de retour au bord de la Tamise, errant, épuisés, par une froide matinée. Aujourd'hui c'est le 1<sup>er</sup> décembre, de la neige tombe sur Londres. Dans le lointain un juke-box passe un morceau de blues. Ils savent qu'ils ne retourneront pas à l'hospice. Ils sont eux aussi libres de leur passé. Libres de mourir et de revivre à jamais pareils à des dieux. Libres comme la neige (*c'est beau comme du J.-C. Vandamme !*)... car la mort n'est pas la fin, ce n'est que le commencement.

## Jokers

Nous vous proposons quelques ficelles pour tirer vos Investigateurs du pétrin, leur donner un petit coup de pouce ou au contraire leur mettre quelques bâtons dans les roues si cela vous semble nécessaire.

### La diseuse de bonne aventure

A utiliser au cours de leurs sempiternelles parties de poker ; quelques-unes des cartes sont devenues celles du tarot par exemple ; ou si la Rospechny s'avise de prédire l'avenir. Le Gardien peut proposer une ou plusieurs cartes parmi celles-ci dessous (**EDU** ou **Sciences Occultes (tarot) / Connaissance** ou **Tirer les cartes** pour les interpréter) :

- *As d'Épée* – à l'envers : tyrannie, débâcle et autodestruction.
- *Chariot* (arcane majeure) : triomphe, persévérance, santé et peut-être voyage.
- *Cinq de Bâton* – à l'envers : concupiscence, désir, supercherie et gaspillage.
- *Ermite* (arcane majeure) : inspiration divine, recherche de la sagesse, connaissance ou force intérieure.
- *Le Pape* (arcane majeure) : sagesse, adaptation et confiance en soi / à l'envers : manque de volonté, sottise, insécurité.
- *Lune* (arcane majeur) : supercherie, erreur, changement et mensonge / à l'envers : tromperie mineure ou petite erreur.
- *Maison Dieu* (arcane majeure) – à l'envers : oppression permanente, poursuite d'anciennes pratiques, prise au piège.
- *Pendu* (arcane majeure) : sacrifice imposé, punition, souffrance et perte involontaire.
- *Sept de Denier* – à l'envers : espoirs trompés et détruits, déception, perte de fortune et souffrance.

### Les gamins des rues

Peu importe où et quand. Un joli manège avec des chevaux de bois apparaît, autour jouent des enfants au visage sale, vêtus de guenilles (**Note pour le Gardien : ils paraissent étrangement familiers aux Investigateurs, et pour cause ce sont eux plus jeunes**), ils font semblant d'être des chevaliers ou chantent une comptine « spam, spam, spam... », et fuient soudain au coin d'une rue en piaillant, pour les prévenir d'un danger imminent, ou les bousculent au passage les mettant du coup hors ou sous la trajectoire d'une balle ou d'une voiture meurtrière...

### Et si certains Investigateurs meurent ?

Ils se réveillent à la morgue de l'hospice, dans un des blocs froids ; il leur faudra s'en extraire. Leur corps est douloureusement engourdi et commencera à se décomposer par petits bouts, une oreille par ci, un doigt par là.... Ils seront les seuls à remarquer qu'ils sont des zombies. S'ils parviennent à survivre (*façon de parler*) au scénario ils seront à nouveau ...vivants.

MOD. AUX CARAC. (L'Appel de Cthulhu)

**Force** x 1,5

**Constitution** x1,5

**Pouvoir** / 2

**Intelligence** – 1

**Dextérité** – 1d6

**Déplacement** 6

**Attaque supplémentaire** : morsure 30% : dégâts 1d3

**Armure** : aucune, mais les armes pouvant empaler ne leur causent que 1 point de dégâts les autres la moitié de leurs dommages normaux

**Perte de SAN** : se savoir dans cet état cause la perte de 1/1d8 points de SAN

**Bryan Smithon, mari adultère sombrant dans la Folie et l'anéantissement**

Pour échapper au remord du meurtre de Tania, celle qu'il aime – à l'annonce de leur séparation – et poussé à bout en découvrant les sombres secrets de sa femme Jayna, il se réfugia dans la folie. Le choc en retour du rituel qu'il a interrompu en tuant son épouse, l'a doté de la capacité de voir au-delà des apparences de la Réalité. Coïncé entre plusieurs dimensions, s'efforçant de comprendre ce qu'il croit vivre comme un cauchemar, Bryan erre dans les failles du temps. Il rencontre parfois les Investigateurs au détour d'une bouche d'égout, leur donnant des indications du futur, du passé et d'un présent souvent incompréhensibles. Il revient sans cesse leur demander de l'aide. Il connaît quelques entrées dans le Labyrinthe menant à Metropolis / Carcosa. Il se sait traqué par quelque chose d'effroyable : les Amentoraz / Byakees. Mais un autre prédateurs, alertés par ses nombreuses incursions entre les dimensions sont également sur sa piste, un Aspecti / Vagabonds Dimensionnel. Son existence physique et spirituelle est condamnée à court terme.

• **Citation :** « *Vous étiez morts hier ! Tués par ceux qui me poursuivent ! Si ! Ha... Vous êtes vivant... Aujourd'hui alors vous allez mourir... Ou demain ? Là ! Une porte, suivez-moi ! Il faut se cacher ! Fuir vers hier ! Non, sinon vous allez rencontrer vos cadavres ! HaaaAaa ! Qu'est ce qui m'arrive !!! Fuyez le présent !!!!! Fuyez tout !!!* »

• **Représentation :** il peut paraître parfois plus jeune, parfois plus vieux que d'habitude. Ses gestes sont souvent trop rapides pour les Investigateurs ou bien trop lents, il transpire à grosses gouttes.

<p>AGL *     4BS=1BL / 3BL=1BG / 3BG=1BM          FOR 9     Endurance 76          CON 12          APP 12    Init *, 9 m/round, 4 actions          EGO 10          CHA 12    Sens : à certains moment perçoit la          PER 28    vraie réalité          EDU 15</p> <p><b>Facultés :</b>          réflexes fulgurants  <i>régénération (guérit 3x plus vite que la normale)</i></p> <p><b>Equilibre Mental</b> –250  <i>Comme l'éveil à été trop brutal il ne maîtrise pour ainsi-dire pas ses nouvelles aptitudes.</i></p> <p>* a la discretion du MJ</p>	<p><b>Compétences</b></p> <p><i>Athlétisme</i> 10  <i>Affaires</i> 12  <i>Chercher</i> 8  <i>Discrétion</i> 10  <i>Vigilance</i> 8  <i>Grimper</i> 10  <i>Lancer</i> 10  <i>Corps a corps</i> 15</p>	<p>FOR 11     <b>DEX</b> 1d20*          CON 10     APP 13          TAI 15     SAN 00          *à chaque fois qu'il agit</p> <p><i>BD +1d4</i>          Vie 12  <b>Magie</b> 16  <b>Déplacement</b> égal à sa DEX  <b>Armure</b> 1d6 due à son décalage partiel d'avec son environnement  <b>Perte de SAN</b> – 0/1d4 <i>idem</i></p> <p><b>Lutte</b> 70% <i>spécial</i>  <b>Automatique calibre 38</b> 30% 1d10  <i>portée 15m, att. 2/round, chargeur 6, panne 99</i></p> <p><b>voyage spatio-dimensionnel</b>          1 PM – il peut voyager presque instantanément à travers le Londres-Carcosa par la seule force de sa volonté bien qu'il ne puisse se rendre qu'une des lieu qu'il connaisse déjà ou où se trouvent des personnes avec qui il est lié. 6 PM par passagers – Il peut emmener avec lui une ou plusieurs autres personnes. Perte de 1/1d6 SAN pour ces derniers. Il y a toujours 5% de chance par PM utilisé que ses poursuivants (vagabonds dimensionnels) le repère lorsqu'il procède ainsi.</p>	<p>INT 12     <b>Comptabilité</b> 50%          POU 16     <b>Ecouter</b> 80%          EDU 14     <b>Esquiver</b> DEXx5%                            <b>fuir</b> 75%                            <b>Grimper</b> 60%                            <b>Sauter</b> 70%                            <b>Séduction</b> 80%  <b>Trouver Objets Caché</b> 65%</p>
---	--	--	--

## Tanial Wales, amante « suicidée »

Cette pauvre fille a été brisée par le harcèlement surnaturel de Jayna. Elle était rongée par la culpabilité, en proie à ses démons intérieurs. Un rasoir est venu trancher ses veines mais la main qui le maniait n'était pas la sienne... Elle s'en veut de n'avoir pas eu le courage de se donner la mort elle-même. Dans l'enfer qu'elle s'est créée elle est devenue une Purgatide / un Fantôme ; chaque soir, elle possède le corps d'autres femmes et, à travers elles, se donne la mort pour expier sa lâcheté. Parce qu'elle était enceinte de Bryan, les chaînes qu'elle s'est forgées sont d'autant plus puissantes. Elle peut donner des informations aux Investigateurs sur ce qui s'est passé avant, mais elle fera également tout pour les entraîner dans sa damnation.

• **Citation** : « Mal, j'ai tellement mal... »

• **Représentation** : elle a l'air vieille car elle a vécu, en quelque sorte, ces années. Elle est enceinte. Parfois, un flot de sang noir s'échappe de son nez, de ses yeux, de ses oreilles, de ses veines qui semblent se fissurer : elle ne semble pas y faire attention.

**AGL** 24      **Init** +4, déplacement instantané, 3 actions  
**EGO** 18      **Blessures** ne peut pas être physiquement blessée  
**PER** 10      **Endurance** illimitée

**Mod. Terreur** 0

**Communication** : parle parfois

**Sens** : faibles, vague perception du monde physique, mais peut sentir la magie et les auras

**Facultés** :  
 télékinésie (100kg, 10m/sec.)

**Compétences**  
*art ténébreux* 5

**Armes naturelles**  
 Projection d'émotions (*jet d'EGO, si son résultat est supérieur à celui de sa victime elle réussit à induire un sentiment négatif : pulsion suicidaire, pour éviter de subir un choc la personne doit réussir un jet de terreur avec une marge supérieur à 10*)

**Désavantages** : Névrose sexuelle (*masochisme*), dépression

**INT** 12

**POU** 14, lui tient lieu de CON contre certaines attaques magiques  
*Si ses PM tombent à 0 elle est congédiée et ne reviendra pas avant le lendemain, elle perd 1 point de POU.*

**Déplacement** : 15

**Attaques** :

- *Subtiliser des points de Magie* : lutte de PM / Tania prend 1d4 PM à sa cible si elle gagne, sinon elle en perd 3.
- *Possession* : lutte de PM à chaque round (-1PM au vaincu) – habite le corps de la cible et peut en disposer aussi librement que s'il s'agissait du sien, celle-ci perd 1d6/1d10 SAN par round. Lorsque la cible tombe inconsciente Tania la contrôle automatiquement.
- *Souffrance partagée* : lutte de PM, cout 3PM / après 1 minute la cible éprouve une grande apathie et des stigmates semblables à ceux de Tania apparaissent sur son corps ; du sang coule de ses orifices (la rendant entre autre aveugle et sourde, pouvant même la faire suffoquer et mourir étouffée). Il lui faudra 1d6 minutes pour récupérer l'usage de ses sens puis 10+1d20 minute pour s'en remettre et pouvoir reprendre ses activités. Les plaies se résorberont au fil des heures. La victime conservera néanmoins des traces pales aux poignets. Perte de 0/1d4 SAN.

**Armure** : aucune mais elle n'est vulnérable qu'à la magie  
**Perte de SAN** : 0/1d6. *Pour 8 PM elle peut porter celle-ci 1/1d8, ce qui a pour effet de perturber gravement le/les témoins les rendant incapable de toute action demandant quelque concentration et ce pour le restant de la journée.*

**Jayna Smithon, née Clarford, ombre de l'épouse vengeresse jadis cultiste aujourd'hui vague souvenir**

Fille de Colonel, elle a rejoint dans sa jeunesse les adorateurs de Medhemnon / Azathoth. Elle s'est plus tard mariée à Bryan et s'est lassée de lui. Lorsqu'elle à découvert qu'elle avait une rivale, Tania. Cédant à un caprice, elle la rendit folle en utilisant certaines magies qui manipulent l'espace et le temps : certaines réalités comportent trop d'étrangetés pour laisser un esprit ignorant intact. Voyant que son harcèlement avait porté ses fruits et qu'ils allaient se séparer, elle entama un rituel pour que son mari disparaisse de la Réalité (*Portail vers le Passé / Créer une Faille dans le Temps*). C'est à ce moment-là que Bryan, ivre de douleur et de colère d'avoir tué son aimée, lui injecta de l'eau de javel en intraveineuse. Par malchance ne parvenant pas à altérer les effets du poison ni à interrompre le sort Jayna fut détruite dans le processus et il ne subsiste plus que des images d'elle hantant notre monde.

• **Citation** : « ... »

• **Représentation** : une femme sans rien de particulier à tel point qu'il est impossible de se souvenir à quoi elle ressemblait après l'avoir vue. Elle apparaît floue sur les photographies et en disparaît au bout de peu de jours.

EGO 27  
PER 29

**Blessures** ne peu pas être physiquement blessée

**Endurance** 65 arrivée à 0 elle est détruite

**compétences**

*art ténébreux* 8

*hypnose* 14

*persuasion* 10

*voie de l'espace et du temps* 12

**Faiblesse** : simple trace résiduelle

INT 17

**Magie** 21, lui tiennent lieu de POU. Elle est détruite lorsqu'elle tombe à 0. **Elle ne dispose d'aucun moyen de les régénérer.**

**Déplacement** : dans sa maison, elle peut être n'importe où à n'importe quel moment ; voir même à plusieurs endroits simultanément.

**Attaques** : *Hallucinations* ou en cas de force majeure *sortilèges*

**Armure** : inexistante. *elle ne peut subir aucun dégât (même les attaques magiques ne lui font rien)*

**Perte de SAN** : 0/1 due à l'impression d'irréalité qui l'entoure

**Hallucinations**

Elle est capable de provoquer des fausses impression ou de créer des souvenir factices chez sa cible (**lutte de POU**) qui aura vaguement conscience d'avoir obtenue ce qu'elle voulait à défaut d'être satisfaisante ; bien qu'elle ne puisse pas très bien préciser ce qu'elle a effectivement obtenue. Les éventuels témoins ne verront rien pour leur part.

**Sortilèges**

- **domination** – 1x/round, 1 PM, portée 10 m – contrôle de la cible pour 1 round / lutte de POU
- **Atrophie d'un membre** – inc. 1 round, portée 30 m, 8 PM – dégats 1d8 PV, CON-3, perte de 0/1d3 SAN pour ceux qui y assistent y compris la victime – lutte de magie
- **Déflagration mentale** – 10 PM / perte de 1d4 SAN, folie pour 20-INT heures (min.1) / lutte de magie
- **Créer une faille dans le temps\*** – perme d'ouvrir une porte donnant sur le passé ou le futur, le nombre de points de POU qu'il faut dépenser est proportionnel aux nombre d'années parcourues (au lieu de miles). Il est cependant relativement imprécis. *Comment à t-elle eu connaissance de ce sortilège oublié reste cependant un mystère*

\* Etant donné qu'elle est dépourvue de POU réel il n'est pas exclu qu'elle essaye d'utiliser les Investigateurs pour l'aider à compléter le rituel qui l'a conduite ici à savoir *Portail vers le Passé /Créer une Faille dans le Temps. 1) pour échapper à son sort 2) pour accomplir son but initial (détruire Bryan)*. Les points utilisés doivent être donnés volontairement ils ne peuvent pas être pris de force de plus étant donné l'état de Jayna, elle ne peut cependant pas réaliser elle même ses objectifs.



**La chose voiture**

« Ce n'était ni un pachyderme, ni une antique automobile... c'était une abomination... Cela rampait et roulait à la fois, dans un gémissement de métal déchiré affreusement contrefait. Ses écailles à la peinture écaillée laissai deviner ce qui aurait put être de la rouille.. Mais le plus horrible dans tout cela était les deux longues traînées blafardes qui jaillissaient de ce qui lui tenait lieux d'yeux ! ... Le Béhémoth, c'est ce nom qui me vint à l'esprit.»

<p><b>Pour Kult</b></p> <p><b>AGL</b> 16 <b>Mod. Terreur</b> +5  <b>FOR</b> 16  <b>CON</b> 27 <b>7BS=1BL / 6BL=1BG / 4BG=1BM</b>  <b>APP</b> 6 <b>Endurance</b> 138  <b>EGO</b> 21 <b>Init</b> +3, <b>Dmg</b> +3, 7 m / round, 2 actions  <b>CHA</b> 6  <b>PER</b> 11 <b>Protec. naturelle</b> 3  <b>EDU</b> 21 <b>Armes naturelles</b> bras méca. dg-3</p> <p><b>Techrone</b> – 2m40 / 300kg</p> <p>Cette créature est presque entièrement mécanique. Seuls leur cerveau et quelques organes internes sont d'origine biologique. Ce sont des êtres au formes diverses et torturées, faits de métal et de plastique. Ils transportent toujours avec eux leur attirail : pinces, perceuses etc...Ce sont autant d'outils dont ils peuvent se servir pour assurer leur défense si le besoin s'en fait sentir, mais c'est rarement le cas qu'ils soient « contraints » de se servir de ce qui leur tien lieu de membres.</p>	<p><b>Communication :</b>          langage propre</p> <p><b>Sens :</b> Faible vision, autres sens aiguisés</p> <p><b>Facultés :</b> Empathies avec les machines.</p> <p><b>Compétences utiles</b>  <i>Athlétisme</i> 15  <i>Chercher</i> 15  <i>discrétion</i> 13  <i>vigilance</i> 16  <i>gimper</i> 15  <i>corps a corps</i> 15</p>	<p><b>Pour L'Appel de Cthulhu</b></p> <p><b>FOR</b> 38  <b>CON</b> 29  <b>DEX</b> 11  <b>TAI</b> 53  <b>POU</b> 11  <b>INT</b> 1  <b>Vie</b> 41  <b>Magie</b> 11  <b>bd</b> +5d6</p> <p><b>Déplacement</b> – 10  <b>Sorts</b> – aucun  <b>Armes</b> – selon la situation  <b>Choc frontal / marche arrière</b> 25% 3d6+bd  <b>Coup de portière</b> (2x) 50% 1d6+bd  <b>Ecrasement</b> 10% 5d6+bd, cibles au sol uniquement  <b>Filaments</b> (3x) 30% saisit*  <b>Armure</b> – 5 points de tôle  <b>Perte de SAN</b> – 0/1d6</p> <p><i>* il est possible , une fois par round de tenter de s'en libérer en opposant sa FOR à la moitié de celle du monstre. En cas d'échec le personnage peut recevoir un coup de portière à +75% où l'équivalent d'une attaque de lutte à 100%.</i></p>
---	---	--

## ANNEXES

## Kult

*L'Horlogerie*

Une facette de la Réalité qui met en forme le temps et l'espace pour maintenir inconscient les captifs de l'Elyséum de leur vraie nature. Big Ben est en fait un énorme chrono-symbiote qui régule la perception du temps pour les humains prisonnier de l'Illusion. Chaque bracelet-montre est en fait un petit chrono-symbiote qui agit de la même manière (sorte d'insecte qui diffuse un fluide étrange à son porteur). Swatch, Rollex... ne sont pas des marques mais des fragments d'incantations ténébreuses permettant de les manipuler. Au fin fond de l'Horlogerie vit Medhemnon, divinité oubliée et génitrice des Chronosymbiotes. Ses fidèles la nourrissent en lui sacrifiant des enfants ou personnes perturbés par l'Espace-Temps. Elle trône du haut de ses 108 mètres dans une piscine de marbre gris remplie d'une substance corrosive verdâtre.

*Le Labyrinthe*

Il entoure Metropolis, l'Inferno, le Limbo et d'autres endroits. Il permet de communiquer avec chacun d'eux, faisant passer les explorateurs téméraires dans le failles de l'Illusion pour les faire réapparaître dans la Réalité..

*Labyrinthe profond*

En parcourant le Labyrinthe, on se rapproche du Labyrinthe profond, dernière étape avant le Chaos total. Il y fait toujours obscur et nul lumière ne peut percer la nuit. Des hommes étranges errent dans le dédale en racontant de curieux récits à propos de Minothorgon, Celle Qui Attend En Dessous.

*Achlys*

C'est ce qui repose au delà du Temps et de l'Espace. Quand ces deux notions cessent d'exister, nous nous rapprochons du vide, le néant originel qui régnait avant la création. Une personne qui déforme trop sa perception de l'Espace/Temps finira vers Achlys. En ce lieu, tout est progressivement dissous. Au delà de cet état, où rien n'existe, se trouve Achlys où le vide attire ses visiteurs comme un trou noir qui exerce une attraction plus forte à mesure que vous approchez. Dans Achlys, un humain cesse d'exister, il disparaît de l'Univers : il n'a jamais existé et n'existera jamais. Une route « physique » mène vers cet endroit d'annihilation à travers le Labyrinthe qui se trouve sous Metropolis et toutes les autres villes.

*Thoropolis*

Dans certaines parties de nos villes, de l'autre côté, se tiennent d'étranges conciliabules à l'abri des regards. Ces endroits mystérieux et oubliés de tous peuvent, dans certaines circonstances être la porte qui donne sur une place où l'anéantissement est une divinité oubliée qui engloutit ses plus fervents fidèles. Cet endroit dont l'isolement est la charnière emmène ceux qui en passent le seuil vers une cité perdue et décrépète dans une magnifique obscurité. Cette cité inférieure à tout autre se nomme Thoropolis. C'est la cité du dessous, plongée dans les ténèbres. Aucune lumière ne pénètre en ces lieux, des rivières insondables, charriant de la chair et de l'acier, se jettent dans des puits sans fond et s'écoulent vers le centre du labyrinthe. Thoropolis est le point névralgique ultime du Labyrinthe, le centre du monde souterrain. C'est en cet endroit qu'officiant les prêtres qui vénèrent celle qui attend en dessous. Achlys représente pour eux l'unique chance de salut. Dans les ténèbres permanentes, les visiteurs venus de la surface trouvent rarement leur chemin. Au centre de Thoropolis s'élève le temple du taureau aveugle. Les prêtres présents accomplissent des rites qui s'étendent sur plusieurs années. Au fur et à mesure que les officiants interagissent durant les rituels, la représentation des élus qui seront destinés à affronter le Taureau aveugle se complexifie et s'affine. Celui qui sera amené à vaincre le Taureau aveugle pourra s'enfoncer dans le dernier labyrinthe et trouver la voie de l'anéantissement. C'est après avoir vaincu le taureau que celui – ci pourra ouvrir le chemin vers le Labyrinthe intérieur. Juste avant le combat le taureau avertit ses adversaires que " la mort est préférable à l'anéantissement ". Le labyrinthe intérieur mène en un endroit où les dimensions fusionnent et les repères n'existent plus. C'est dans ce maëlström que se réduit l'existence, l'espace, et le temps et qu'il ne reste plus qu'une unique dépression d'énergie qui est la demeure d'un Minothorgon, la seule créature capable de survivre dans l'infinité du chaos. Il est l'adepte de celle qui attend en dessous la seule habitante d'achlys.

*Créatures*

Les amentoraz sont les créatures attirés par les établissements psychiatriques et d'une manière générale, par tous les lieux dans les quels sont rassemblés des malades psychotiques. Ils se nourrissent de la peur et de la confusion des personnes démentes.

<b>AgI</b> 10+1D10	<b>Ego</b> 30+1D10	<b>sens</b> : perçoit les auras et l'équilibre mental
<b>For</b> 10+-2D10	<b>Cha</b> variable	<b>Mvt</b> : 10m/Rnd <b>Action</b> : 4
<b>Con</b> -	<b>Per</b> 2D10	<b>Bonus init</b> : +4
<b>App</b> variable	<b>Edu</b> -	<b>Bonus Dommages</b> : +5
<b>Mod. Jet de terreur</b> : -10		

**Résistance aux blessures** : Lorsqu'il est blessé peut prendre la forme d'une ombre et disparaît.

**Endurance** : Illimitée.

**Facultés** : Télépathie, changer de forme, abaisser l'ego. La créature peut diminuer l'ego de sa victime de 1 point par nuit augmentant par là même de 1 point son propre ego. Ne peut attaquer que des personnes dotées d'un équilibre mental négatif.

### Aspectii

Ces créatures ne partagent pas notre perception de l'espace. A leurs yeux, certaines parties de celui-ci ne possèdent que deux dimensions alors que d'autres en possèdent quatre. Les Aspecti vivent parmi nous, mais ne sont visibles que lorsque leur perception coïncide avec la nôtre, c'est à dire lorsqu'ils perdent le contrôle de leurs propres sens. Pour retrouver son équilibre, l'Aspectus doit se servir d'un humain, lequel est alors forcé d'assumer la même perception de l'espace que lui. Il sombre généralement dans la folie. Il arrive parfois que le système nerveux de la victime se court-circuite pour se protéger ; La mort est hélas inévitable. Les humains une fois accordés disparaissent dans une dimension spatio-temporelle visible uniquement par ceux qui savent comment la voir.

**AGL** 14 **Mod. Terreur** +5  
**FOR** 26  
**CON** 18 **5BS=1BL / 4BL=1BG / 3BG=1BM**  
**EGO** 23 **Endurance** 107  
**PER** 19 **Init** +2, **Dmg** +6, 8 m / round, 2 actions

**Protec. naturelle** aucune

#### Armes naturelles

Tentacules (*secrète poison paralysant VIR3d10 ; si la victime perd 1/3 de sa constitution elle est paralysée et endormie*)

#### Communication

ne peut communiquer avec les humains

#### Sens

perception de l'espace différente de celle des humains

#### Facultés

*impose a l'humain sa vision de l'espace, il se fixe sur la tête de la victime et le paralyse en 1d10 minutes après quoi il lui transfère sa propre vision de l'espace. il lui suffit de 1d10 heures pour parvenir à ses fins.*

#### Compétences

**corps a corps** 13

### Livres & magie

#### La Gnose Humaine – Théodore Mimésis – Edité pour la première fois à Glasgow en 1911

La Gnose Humaine est un poème épique narrant les errances d'un groupe d'esclaves en fuite à travers le continent africain, du sud du Soudan à l'embouchure du Congo. Leur périple débute à la fin du XIXème siècle. Ils voyagèrent alors vers l'ouest mais également dans le temps, dans le passé pour finalement atteindre la mer au moment où le Démon créa le monde. Au cours de leur traversée, ils dissertent sur la connaissance qu'ont les hommes du monde au delà de l'illusion, sur la nature du temps et de l'espace et sur les capacités de la magie à altérer les choses. Le livre s'achève lorsque le chef des esclaves est jeté dans l'océan en gestation et est dévoré par Achlys. L'ouvrage contient des indices sur la manière de pratiquer correctement les sorts de la voie du temps et de l'espace.

### Les sorts retranscrits et compréhensibles dans la Gnose Humaine :

#### Au-delà de l'Horizon

Le conjureur déforme l'Espace et crée un passage, une fenêtre s'ouvrant sur n'importe quel endroit de notre Réalité qu'il souhaite observer. Il doit cependant avoir une idée précise de cet endroit. Il n'est pas nécessaire qu'il l'ait déjà visité, mais il doit savoir où il se situe et dans quelle direction il doit regarder pour l'apercevoir.

**Niveau de compétence** : dans ce cas il peut être remplacé par un jet d'ego et être traduit par un niveau de réussite à atteindre (7).

**Perte d'endurance** : 20

**Accessoires magiques** : l'anneau (*facultatif*)

**Temps d'incantation** : 20 minutes

**Durée** : 1 heure

**Visualisation** : un passage s'ouvre, comme si un boulet venait de percer un trou dans l'air. Aussitôt, le conjureur aperçoit par cette ouverture le lieu qu'il souhaite observer

#### Tel un miroir

Le conjureur altère le temps pour créer un passage lui permettant de contempler un lieu tel qu'il était dans le passé. Il doit avoir une idée précise de ce qu'il va observer, de préférence le nom de cet endroit et la date exacte de son retour dans le passé.

**Niveau de compétence** : dans ce cas il peut être remplacé par un jet d'ego et être traduit par un niveau de réussite à atteindre (7).

**Perte d'endurance** : 20.

**Accessoires magiques** : l'anneau (*facultatif*)

**Temps d'incantation** : 20 minutes.

**Durée** : 1 heure.

**Visualisation** : Il se forme au dessus du sol un passage à travers lequel le personnage voit le passé.

NB : Certains insistent sur le fait que l'auteur de cet ouvrage est sûrement le même que celui dans " la cité révélée ", un texte daté d'environ 130 ap.JC.

## I'Appel de Cthulhu

### De Carcosa

... Là, près de la grève, dans sa sombre splendeur surgissait du Lac la Cité sans Nom : des dômes noirs ornés de gargouilles cyclopéennes, et des tours monolithiques, menaçants, austères et gigantesques, qui de tous côtés brûlaient comme d'immenses fournaises ; mais de ces flammes n'émanait point de lumière : Ce n'étaient que ténèbres visibles [...] Et dans les voies tortueuses de la Cité sans Nom, les morts vagabondaient, marchaient et balbutiaient [...] d'autres habitants encore, d'une espèce différente demeurent dans des abîmes étrangement organisés, où leurs pattes contrefaites et leurs appendices difformes foulent les pavés octaédriques et concaves des rues obscures, entre de hautes tours enténébrées en formes de prismes. Celles-ci sont façonnées, selon des angles vertigineux, dans un matériau translucide [...] les eaux du Lac Hali sont aussi sombres que la mort et aussi froides que les espaces implacables entre les étoiles ; car ce lac n'est en rien semblable aux autres lacs : aussi loin que le regard puisse atteindre, sa surface n'est qu'une croûte dure, bitumeuse mais blême, toute couverte de trous pareils aux marques de la lèpre ; et sous cette croûte immobile on devine parfois la poussée d'une force extraordinaire, d'une fureur contenue, comme si le Lac allait se soulever du fond de ses abîmes et briser sa carapace de tortue, pour faire la guerre au ciel et éteindre les soleils jumeaux et les étranges lunes de Carcosa. [...] Et en cet endroit, perdu au cœur d'un dédale de milles riches boudoirs, de halls où s'entassaient d'extraordinaires extravagances, règne captif celui qui *n'a pas de nom que l'on puisse dire*, le roi en jaune [...] De prime abord, il pourrait presque passer pour un simple humain vêtu de haillons et au visage recouvert d'un masque. La vérité est malheureusement toute autre puisque derrière cet appareil, véritable prolongement de l'être, se cache une indicible créature tentaculaire dont l'aspect est à même de faire vaciller la Santé Mentale du plus courageux des hommes ... Hastur

### Le Mythe d'Hastur

— *Vous devriez vous démasquer, monsieur.*

— *Vraiment ?*

— *Mais bien sûr, il est temps. Nous avons tous abandonné notre déguisement, sauf vous.*

— *Je ne porte pas de masque.*

— *Pas de masque ? Pas de masque !*

*C'est alors que naît l'Épouvante.*

*C'est ainsi que viennent, du fond des âges et des espaces, les épouvantements.*

Hastur n'est guère plus qu'une étiquette placée sur l'entropie, cette force qui peu à peu dévore notre monde, pour n'en faire plus qu'un fatras baroque et surréaliste, au sein de la cité, ou plutôt de la mosaïque, de Carcosa... On croit qu'il est le demi-frère de Cthulhu, retenu sur une étoile noire, Hali dans les Hyades près de l'étoile Aldebaran. Quand Cthulhu a été emprisonné dans les océans, Hastur a été projeté dans l'espace, là où se tiennent les étoiles noires. Il est lié au Signe Jaune et les Byakhees sont ses serviteurs.

### Créatures

#### *Le Vagabond Dimensionnel*

*« s'avançant vers lui dans le noir, il y avait une forme noire, géante, abominable, qui n'était pas complètement un singe, ni complètement un insecte. Sa fourrure était lâche sur sa charpente et l'embryon de tête qu'il avait, rugueux, à l'œil mort, se balançait comme ivre d'un côté à l'autre. Ses pattes de devant étaient tendues, avec des serres largement écartées, et l'ensemble du corps était raidi dans une attitude de méchanceté meurtrière malgré l'absence d'expression de sa face »*

on sait peu de choses de ces prédateurs sinon qu'ils changent à volonté de plan d'existence (en emportant parfois leur victime avec eux) avec pour seul avertissement de leur transition un léger frémissement de l'endroit qu'ils occupent/vont occuper/occupaient.

<b>FOR</b>	23
<b>CON</b>	16
<b>DEX</b>	15
<b>TAI</b>	17
<b>POU</b>	12
<b>INT</b>	9
<b>Vie</b>	20
<b>Magie</b>	12
<b>bd</b>	+1d6
<b>Déplacement</b>	- 7
<b>Perte de SAN</b>	- 0/1d10
<b>Sorts</b>	- aucun
<b>Armes</b>	- <i>Griffes</i> (2x) 30% 1D8+bd
<b>Armure</b>	- 3 points de cuir épais

Leur apparition/disparition leur coûte 4PM et dure un round durant lequel il ne peuvent pas agir, il peuvent emmener avec eux un objet ou un être vivant pourvue qu'ils tiennent celui-ci et dépensent 1PM par 10 points de TAI de l'objet ou de la créature en question

<b>Byakee</b>		#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
	<b>FOR</b>	19	19	14	13	23	17	17	16	17	17
	<b>CON</b>	9	8	5	5	8	5	11	6	6	7
« Arriva une horde de choses ailées, apprivoisées et hybrides... Ce n'était ni complètement des corneilles, ni des taupes, ni des fourmis, ni des vampires, ni des êtres humains en décomposition mais quelque chose dont je ne peu, ni ne doit, me souvenir. »	<b>DEX</b>	8	13	10	19	12	18	14	10	9	16
	<b>TAI</b>	20	18	11	17	18	13	22	22	9	14
	<b>POU</b>	11	15	6	8	3	11	9	12	13	6
	<b>INT</b>	11	9	10	10	12	8	10	12	13	16
	<b>Vie</b>	15	13	8	11	13	9	17	14	8	11
	<b>Magie</b>	11	15	6	8	3	11	9	12	13	6
	<b>bd</b>	+1D6	+1D6	+1D4	+1D4	+2D6	+1D4	+1D6	+1D6	+1D4	+1D4
	<b>Déplacement</b> – 5/20 en volant										
	<b>Perte de SAN</b> – 1/1D6										
	<b>Sorts</b> – celles avec au moins 14 en POU connaissent un ou plusieurs sortilèges parmi ceux listé plus bas										
	<b>Armes – Griffes</b> (2x) 35% 1D6+bd ou <b>Morsure</b> 35% 1D6 + <i>succion de sang</i>										
	<b>Armure</b> – 2										
	<b>Compétences</b> – chanter 30%, Ecouter 50%, Trouver Objet Caché 50%										
Composés de matière conventionnelle, bien qu'étrangement organisée ces monstres sont vulnérables de la même façon que toute autre créature vivante. Ils peuvent voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager pourvu que celui-ci soit protégé du froid et du vide (...) d'une manière ou d'une autre et peuvent être invoqués pour diverses missions.	<b>Succion de sang</b> : si la morsure atteint son but, le Byakhee reste accroché à sa proie et commence à lui sucer le sang. Cette succion absorbe 1D6 points de FOR par round jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les Byakhees s'accrochent à leurs victimes tant que celles-ci ne sont pas mortes et qu'il leur reste à eux-même un souffle de vie. Les victimes qui survivent peuvent éventuellement récupérer les points de FOR qu'elles ont perdus, soit par transfusion sanguine, soit à la cadence de 1D3 points par jour de repos.										
	<b>Sortilèges</b>										
	- <b>Chant d'Hastur</b> : 1d4 PM/round, réussir jet de chanter, tout ceux présent mais ne cible qu'une unique victime – la peau se couvre de bubons purulent –1d6PV round, après 2 round APP-1d6 cicatrisés résultant de l'éruption cutanée, après 4 round CON-1d6 lésion interne. Lorsque CON=0 mort dans une gerbe de vapeur et de sang.										
	- <b>Ressemblance</b> : il faut pour cela se vêtir de la peau de la victime, sacrifier 1 point de POU définitif et dépenser 10PM/heure – permet de prendre l'apparence d'un défunt (dont la TAI ne diffère pas de plus de 3 points de la sienne). Ne modifie pas l'ombre de celui ainsi transformé. Les effets du sort cessent à la première blessure et il lui faut 1d3 heures pour pouvoir se changer de nouveau. 20 secondes sont nécessaires pour revenir à son apparence initiale, 1d3 minutes pour prendre celle de la victime.										
	- <b>Flétrissement</b> – inc. 2 round – 1 dégat par PM dépensé / lutte de magie										

## Ouvrages Occultes

« *Le roi en jaune* » – un ouvrage maudit

*Sur la rive les vagues nuageuses se brisent,  
 Les soleils jumeaux s'enfoncent derrière le lac,  
 Les ombres s'allongent  
 A Carcosa. Les chants que les Hyades entonneront,  
 Sont rythmés par les loques du Roi,  
 Ils mourront sans être entendus  
 A Carcosa. Etrange est la nuit des étoiles noires,  
 D'étranges lunes tournent dans le ciel,  
 Mais l'étrangeté est la plus grande  
 A Carcosa. Chant de mon âme, ma voix est morte,  
 Je meurs sans t'avoir chanté  
 Mes larmes sécheront sans être versées*

*A Carcosa. La Chanson de Cassilda, Acte I, Scène 2.* Traduction anglaise, 1895

Le Roi en Jaune est une pièce de théâtre si dérangeante que tous les exemplaires ont été détruits sur ordre du gouvernement français (Troisième République). Auparavant, sa représentation à Paris avait été interdite par les autorités municipales. Cette pièce exerce une étrange emprise sur ses lecteurs, ce qui explique sans doute sa mise à l'index. Les personnes lunaires ou rêveuses sont les plus enclines à se laisser entraîner dans des songeries – ou des cauchemars – emplies de créatures inquiétantes, parmi lesquelles se distingue le désormais célèbre Roi en Jaune. Une entité inquiétante qui a emporté plus d'un lecteur sur les ailes de la folie après lui avoir révélé des secrets indicibles et terrifiants. Cet ouvrage est fréquemment associé à Hastur et il a été avancé qu'il s'agissait peut-être d'un manuel destiné à l'invoquer, ou peut-être est-ce simplement une «Bible» à l'usage de ses adorateurs...

<b>Auteur</b>	<b>Où le trouver ?</b>	<b>Format</b>	
Auteur français inconnu de la fin du XIXe siècle. Le nom de <i>Castaigne</i> a parfois été avancé...	La traduction anglaise de 1895 est encore en circulation ; il est possible de la dénicher chez des libraires ou des bouquinistes de Londres ou de Paris.	L'édition anglaise est un mince in-octavo dont la couverture noire est ornée d'un Signe Jaune. Un lecteur averti perdra 0/1D6 points de SAN la première fois qu'il verra ce signe.	Il semble qu'aucun exemplaire connu de la version originale n'a survécu à la censure.
			<b>The King in Yellow</b>
			<b>Perte de SAN</b> : 1D3/1D6+1 <b>Gain en Mythe</b> : +5% <b>Multiplicateur de sorts</b> : aucun <b>Durée de l'étude</b> : 1 semaine <b>Langue</b> : Anglais

*Les songes sont comme un fleuve qui s'écoule sur des milles et des milles entre les digues fragiles de la Raison.*

extrait

Le *Livre de Hali*, ou *Livre des Songes*, est un recueil de récits oniriques divisé en trente-six « nuits » – ce procédé littéraire sera repris, au Xe siècle, par les compilateurs des contes arabo-persans des *Mille et Une Nuits*. Ibn Yazid décrit les démons et merveilles qui lui ont été révélés en rêve. Il évoque une guerre céleste ayant opposé les armées du Sultan des démons 'Izzu Tahutiz (Azathoth) au Grand Prince des Grands Anciens (Hastur), et comment ce dernier et «sa triste engeance» furent précipités dans la perte de l'Abyrne, «un lac en rien semblable aux autres lacs». Il décrit longuement une Cité Sans Nom qui s'étend le long de ce lac ; et bien d'autres endroits encore, notamment une ville-puits Mi-Go, creusée sur une planète appelé Yuoth 'ilik, satellite d'une étoile de la constellation du Taureau. Les récits fantastiques d'Ibn Yazid sont émaillés de considérations de toutes sortes : sur la nature du Vide, l'astronomie, les mœurs curieuses des «lézards-crustacés» (les Mi-Go), le Temps, le Déclin inéluctable de toute chose, etc. Le texte est accompagné de plusieurs cartes figurant des systèmes solaires au sein de la constellation du Taureau. Les Initiés considèrent le *Livre de Hali* comme le plus complet concernant Hastur. A tel point que Abd al-Azrad n'a pas jugé «utile» de s'étendre davantage sur le sujet dans son *Kitab al-Azif*. La traduction dont il est question ici fut établie à partir du manuscrit arabe du Caire, et des versions latines postérieures. C'est une édition soigneusement expurgée ; le traducteur s'est surtout attaché à retrouver le style «fleuri» de l'original. Les rares sortilèges qu'on y trouve, sont considérés comme de pittoresques témoignages de la superstition et de la naïveté de l'auteur et de ses contemporains !, Cette version ne contient malheureusement pas les cartes stellaires présentes dans les autres copies ou traductions .

#### Auteur

Khalid Ibn Yazid ibn Mu'awiyah (635 - 704) est mieux connu en Occident sous son nom latinisé de Calide ou Hali. Ce prince de la puissante dynastie des Omeyyades, devenu savant après diverses aventures, est considéré par les orientalistes comme le premier introducteur, parmi les musulmans, des ouvrages scientifiques, astronomiques, astrologiques, ésotériques et alchimiques. Quand a Marcus Russel c'était un professeur de lettre respectable.

#### Où le trouver ?

Il en existe au moins deux versions conservé curieusement à la Bibliothèque Orientale du British Muséum, les autres dépendent toutes de collections privées.

#### Format

La traduction anglaise de Russel est un in-octavo de 118 pages imprimé à 36 exemplaires, numérotés de I à XXXVI

#### Les versions...

Conservée à Damas, la version originale a sans doute disparu lors du sac de la ville par les Mongols de Timur Lang, en 1400. On compte cependant plusieurs copies et traductions parvenues jusqu'à nous.

**Traduction anglaise, avec notes et commentaires du professeur Marcus Russel, Editions James Thornley, Londres, 1925**

*Perte de SAN* : 1D3/1D6

*Gain en Mythe* : +8%

*Multiplicateur de sorts* : x2

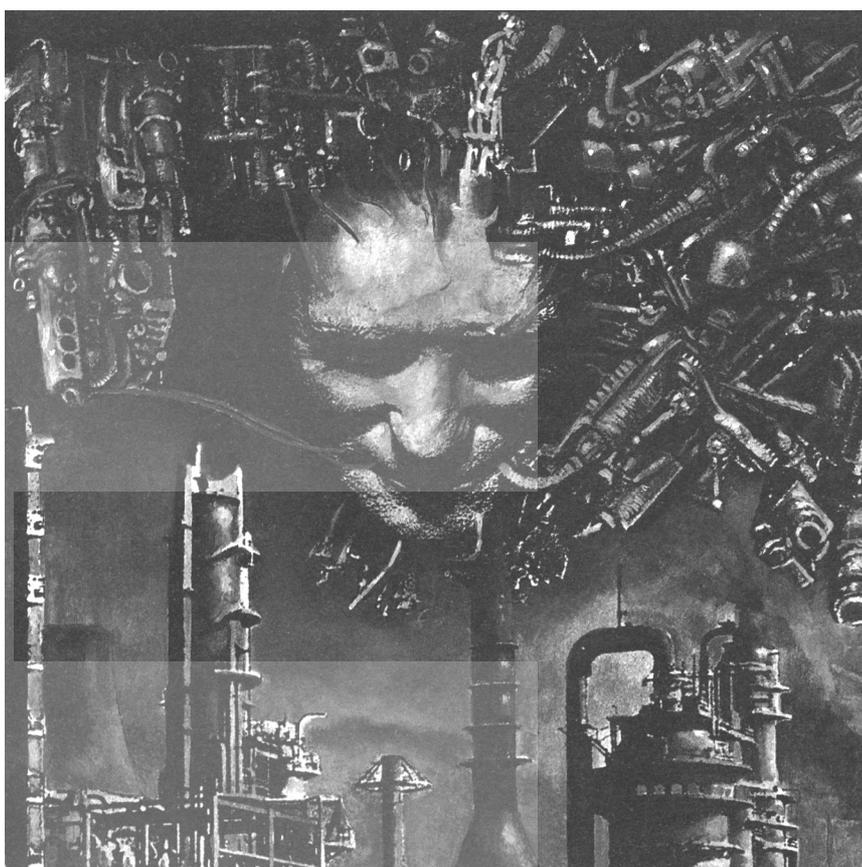
*Ensorceler un Sifflet, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens.*

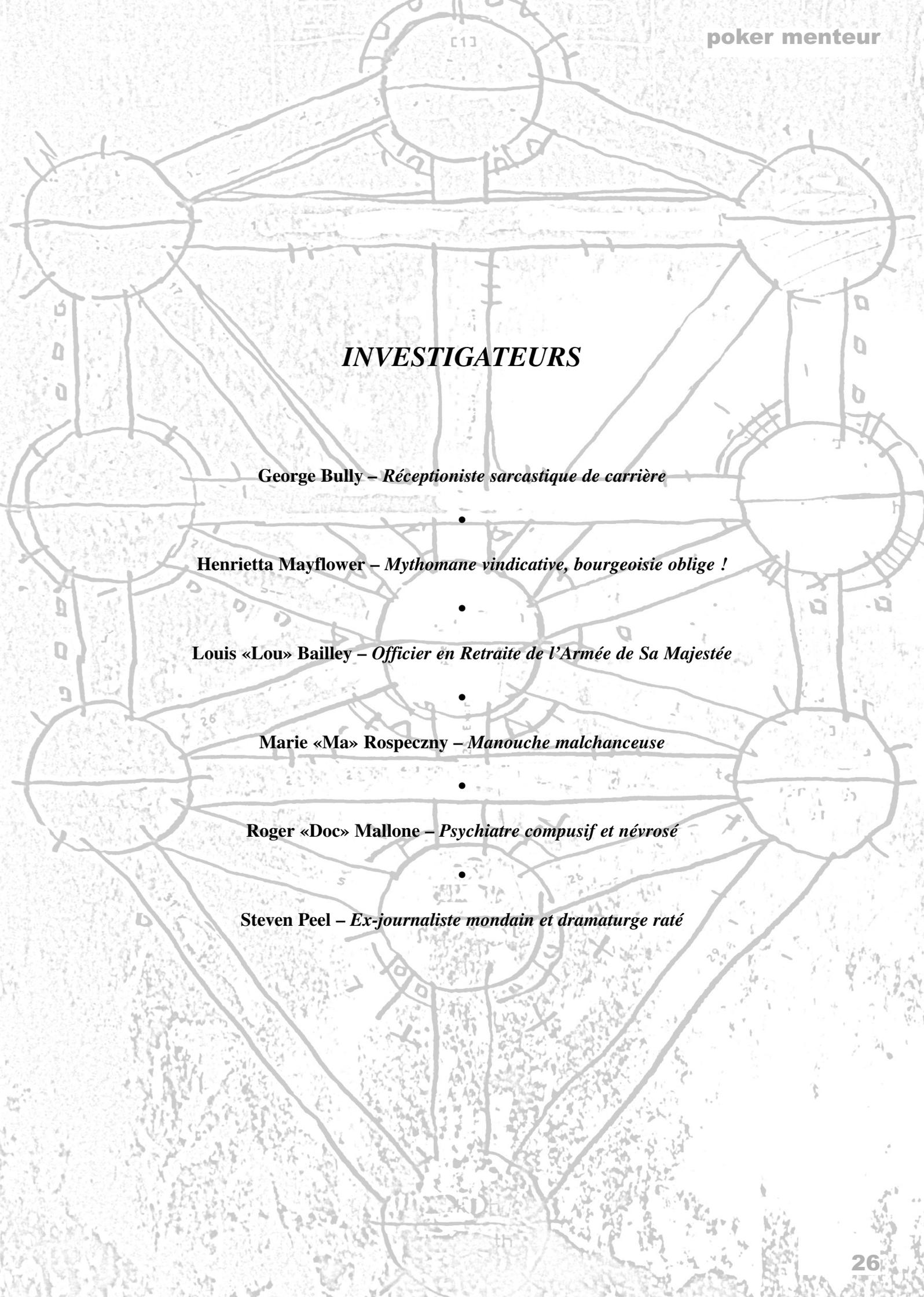
*Autres avantages...*

permet des jets d'expérience en *Astronomie, Histoire* et *Occultisme*.

*Durée de l'étude* : 2 semaines

*Langue* : Anglais et latin.





**INVESTIGATEURS**

**George Bully** – *Réceptioniste sarcastique de carrière*

•

**Henrietta Mayflower** – *Mythomane vindicative, bourgeoisie oblige !*

•

**Louis «Lou» Bailey** – *Officier en Retraite de l'Armée de Sa Majestée*

•

**Marie «Ma» Rospeczny** – *Manouche malchanceuse*

•

**Roger «Doc» Mallone** – *Psychiatre compusif et névrosé*

•

**Steven Peel** – *Ex-journaliste mondain et dramaturge raté*

**George Bully** – env. 65 ans, citoyen britannique, 1m70 et 65kg

Il est soigné de sa personne. En sa qualité d'adepte du sport il a conservé le physique athlétique de sa jeunesse. Une fine moustache qu'il lisse et touche à tout bout de champ constitue sa principale fierté ; la plus belle moustache du monde selon lui. Il est très attaché à son apparence et veille à paraître impeccable en toute circonstance, comme s'il était toujours en service : le rituel de la coiffure matinale lui prend au moins une demi-heure et il a de plus tendance à ne pas pouvoir s'empêcher de se regarder dans toutes les miroirs qui croisent son chemin pour remettre une mèche rebelle ou deux en place. Dans sa jeunesse il a eut l'idée de monter son propre établissement, étant donné sa mauvaise gestion il s'est très vite trouvé confronté à des difficultés financières. Il a dut alors occuper le poste de gardien de nuit – quelle désillusion– dans une pension de famille. Il y a fait connaissance de gens de toute sorte ; entre autres les Hoges (respectables et tout ça), les Miggos (des italiens sans manières ni savoir vivre), les Wales (qui avait une fille adorable : Tania ?), les Corbitts (un peu sinistres toujours à hanter les couloir et à faire un drôle de vacarme la nuit tombée) ainsi que d'une horrible créature naine et albinos (la concierge de l'époque) qui l'a poursuivit jusque dans cet hospice loin de tout : Marie Rochpectctruchnilik. Puis il servit au front pendant la seconde guerre mondiale, il garde quelques photos de ses compagnons d'armes : le sergent Mc Greggor, Bryan Smithon, Brett le nabot, Stanley (repose en paix)... ils se sont l'un l'autre sauvé la vie plus d'une fois.... Au retour il put enfin travailler dans des hôtels de prestiges, enfin pas plus de deux étoiles) jusqu'à ce qu'avec l'age il soit obligé de se retirer de la vie active. Il vit assez mal sa retraite et à conservé les manières de son ancien emploi. Rendre de menu services est devenu son hobby ; mais il fait les choses d'une façon très personnelle : d'abord c'est un adepte de *charité bien ordonnée commence toujours par soi-même* et c'est curieux que la façon dont il détourne ses activités altruistes soit le plus souvent une cause de tracas pour son entourage. C'est l'homme le plus malheureux du monde : il 'subit en silence'... toujours à se plaindre, il ne manque cependant jamais une occasion d'y aller de son commentaire, de minimiser les difficultés de son entourage et de se sous estimer – espérant éventuellement un dénie de son entourage ? plus pessimiste que lui... Son humour est tres british, il est d'un grand culot et a l'ironie facile. Toujours débordé par les événements, toujours en train de courir partout et en tout sens. Il est complètement et définitivement dépourvu d'organisation : une tache n'est pas finie qu'il en commence une autre...

**Citations**

« Vos soucis ? des brouilles ! »

« Tenez, prenez donc du café » dit-il à son voisin en lui tendant l'objet – il s'est entre temps (re)servit lui-même et s'est assuré au passage que le fond restant dans la cruche n'était pas suffisant pour remplir une autre

« Dieu ! quelle terre de douleur, j'aurais dû mourir a vingt ans, le monde est injuste... j'ai encore fait tomber ma tartine»

**L'APPEL DE CHTULHU**

- APP 11
- CON 12
- DEX 12
- EDU 11
- FOR 14
- INT 11
- POU 8
- TAI 11

**Panzaïnisme  
Manie de l'ordre**

- BD + 1d4
- PV 11
- SAN 40

- Baratin 25
- Discretion 50
- Dissimulation 35
- Ecouter aux portes 85
- Electricité 30
- L. nat. : anglais 55
- Mémoire des visages 85
- Monter /Desc. Escaliers 90
- Nager 45
- Psychologie 25
- Sauter 35
- se cacher 50
- Serrurerie 50
- Trouver Objet Caché 65
- Coup de pied aux fesses 55
- arme improvisée 20

**Matériel**

- tenue de rechange
- peigne
- miroir de poche
- fer à repasser
- nécessaire de couture
- cirage et brosses
- ciseaux de couturière (dégâts 1d4+2)
- réchaud à gaz personnel
- bouilloire
- 6 verres
- réserve de thé de Ceylan
- 500gr de sucre

économies 95 £

revenus : médiocre (5)

**KULT**

- FOR 15
- CON 15
- AGL 16
- APP 13
- EGO 11
- PER 10
- CHA 10
- EDU 10

4BS=1BL / 3BL=1BG / 3BG=1BL      **Endurance 86**

- Athlétisme 16
- Comédie 7
- Chercher 11
- Diplomatie 8
- Discrétion 11
- Empathie 17
- Mémoriser 14
- Orienteation 8
- Séduction 4
- Vigilance 8
- Arme à Feu 11
- Commandement 3
- Conduire 11
- Grimper 14
- Persuasion 7
- Sport(rugby) 13
- Psychologie 4
- Etiquette 5
- mécanique 8
- Corps à Corps 11
- Recherche d'info. 9
- electronique 6
- Lancer 8

- Faiblesses -40
- Egotisme (-5)
- Maniaco-dépressif(-20)
- Manie / propreté (-15)
- conscience corporelle (+20)
- Supporter froid/chaueur (+10)
- avantages +30

**EQUILIBRE MENTAL -10**

**Henrietta Mayflower** – env. 50 ans, citoyenne britannique, 1m75 et 70kg

Encore fringante, elle affectionne les tenues sophistiquées et un maquillage outrancier (pour cacher les méfaits de l'âge), blonde les yeux d'une couleur indéfinie, elle porte des lentilles pour les avoires bleus. Son père, Claymore, était officier dans l'état Major. La deuxième guerre bat son plein et Londres est pilonné par les bombardements allemands. Entre deux missions de celui-ci, Henrietta doit accompagner ses parents chez sa grand-mère : une femme stricte qui à gardé une mentalité toute victorienne. Or pour cette visite l'adolescente doit être impeccable, c'est pour cela qu'elle se rend chez un tailleur du quartier... L'épisode se termine tragiquement, un V2 la rend orpheline, pas de jolie robe pour elle... Elle se fait la promesse que dorénavant elle aura ce qu'elle désire. Recueillie par un ami de ses parents, le Colonel Clarford, elle grandit en compagnie de sa fille, Jayna. Pour parvenir à remplacer celle-ci dans l'affection de son père, elle lui raconte chaque jour ce qu'il veut entendre. D'abord les études réussies, puis l'argent et le travail. Ce sera la trame de sa vie brodée de mensonges. Elle veut à tout pris recevoir des égards des plus grands, dans ce but Henrietta se fait passer pour une dame du monde, laissant entendre qu'elle est l'épouse d'un industriel qui exploite les mines de charbon dans les Blackcountries. Puis cela devient un jeu que de piéger la haute société du royaume. Son coup de maître reste à venir. En 196... Elle se révèle comme la onzième Sudette, celle qui a développé l'émancipation de la femme en Europe. De fêtes en rassemblements mondains elle est partout... Quelques années plus tard elle est élue femme de l'année en bâtissant sa plus grande supercherie. Elle veut créer une association qui permette aux pays en voie de développement de jouir d'aide humanitaire par le biais de *gardens parties* rassemblant le gratin du moment. c'est en fait une amie qui, sous ses ordres, s'occupe de tout, une certaine Camilla Parker-Bowls. Quelque temps plus tard la vérité éclate. Depuis elle est définitivement grillée sur le plan social et elle joue les célébrités dans un hospice pour vieux du fin fond de l'Eastend Londonien – hospice qu'elle dit avoir en partie financé. Elle s'exprime de manière soutenue, mais peu, lorsqu'elle se voit contrariée (ou pire qu'on l'accuse de mentir) utiliser le vocabulaire le plus ordurier qui soit. Elle ne supporte pas qu'on lui donne des ordres. Elle veut tout contrôler mais au moindre problème délègue à tour de bras et fuit les responsabilités. Invivable, elle exige d'être traitée en Lady, ne consomme que ce qu'il y a de meilleur, se croit toujours belle et tente de séduire tout ce qui à un pénis, un peu de classe et l'air d'être friquée (pas forcément dans cet ordre).

**Citations**

« si vous avez été quelqu'un pauvre fiotte, moi je sui la reine d'Angleterre ! »

**L'APPEL DE CHTULHU**

- APP 10
- CON 11
- DEX 10
- EDU 10
- FOR 9
- INT 14
- POU 14
- TAI 12

**Mégalomane**

- BD aucun
- PV 11
- SAN 70

- Art : maquillage 90
- Insulter 65
- Mentir 75
- L. nat. : anglais 50
- Badmington 45
- Baratin 25
- Comptabilité 30
- Conduire Auto 60
- Discretion 60
- Dissimulation 55
- Marchandage 25
- occultisme 15
- Persuasion 55
- Trouver Objet Caché 45
- Mordre et griffer 35
- Arme de poing 50

**Matériel**

- 6 tenues de rechange
- 38 paires de chaussures
- bijoux de pacotilles
- manteau (*de faux*) vison
- trousse de maquillage
- raquettes de badmington (*dégâts 1d4, brisée ensuite*)
- collection de coupures de journaux parlant d'elle

économies 60 £

revenus : aisée (6)

**KULT**

- FOR 10
- CON 10
- AGL 12
- APP 13
- EGO 14
- PER 14
- CHA 14
- EDU 14

2 actions/round  
7m/round  
init:+0  
dommages +0

4BS=1BL / 3BL=1BG / 2BG=1BL

Endurance 74

- Athlétisme 4
- Comédie 12
- Chercher 8
- Discrétion 4
- Diplomatie 4
- Empathie 10
- Mémoriser 7
- Orienteur 3
- Séduction 12
- Vigilance 8

- Commandement 9
- Cnn. du monde 4
- conduire 7
- Filature (*entourage*) 7
- Interroger 8
- Persuasion 13
- Psychologie 8
- Economie 7
- Histoire 4
- Art (*maquillage*) 7
- Littérature 6
- prendre la pose 10
- corps à corps 8
- lancer 8

- Recherche d'info. 7
- Etiquette (*haute société*) 14
- Sport (*badmington*) 6
- Armes à feu 7

- Faiblesses -35
- Cupidité (-10)
- Intolérance/petit-peuple(-15)
- Menteuse invétérée(-10)

- avantages +25
- Intuition (+15)
- Tallent artistique (+10)

EQUILIBRE MENTAL -10

**Louis «Lou» Bailey** – env. 90 ans, citoyen britannique, 1m60 et 60 kg

Le Major Bailey est petit (ce qui l'agace) et à l'air d'un épouvantail. Le vieux fossile continue à faire de la gymnastique tous les matins et fume comme un pompier. Sa plus grande fierté est sa moustache qu'il taille, et graisse avec soin pour lui donner cette fameuse forme en guidon de vélo. Sa moustache est un sujet sur lequel il peut discourir avec passion durant des heures, tout autant que les interminables anecdotes de sa carrière militaire qu'il raconte et re-raconte à plaisir. Il a servi aux Indes, avec Maharadjah et éléphants. Puis durant la 1<sup>re</sup> GM, dans le contre-espionnage, il a eu son lot d'intrigues amoureuses, de complots politiques, de belles étrangères en détresse, de secrets d'états et de courses-poursuites. Une grave blessure l'a contraint à se cantonner dans la défense civile durant la 2<sup>e</sup> GM ; il en a gardé des crises de démence hallucinatoire – où il revit les bombardements de Londres – et un ami médecin psychologue, Roger Malonne. Revenu dans le civil, il a exercé quelques années le métier de détective privé. Sa dernière affaire l'a amené à enquêter pour le compte de Jayna, la fille d'un vieil ami, le Colonel Clarford, sur les agissements de son mari, Bryan Smithon, qu'elle soupçonnait de la tromper ! Un homme très généreux ce Clarford, il avait d'ailleurs adopté une jeune orpheline dont les parents, de vagues connaissances étaient décédés lors d'un bombardement... Louis a songé plus d'une fois à écrire ses mémoires romancées et, par le fait, il a des carnets entiers noircis de notes auxquelles s'ajoutent sans cesse de nouvelles pages de gribouillis – à chaque fois qu'une nouvelle histoire lui «revient» ou qu'il remanie de-ci de-là ses aventures... Irlandais britannique et fier de l'être, il se montre condescendant à l'égard des anglais de pure souche et déteste presque autant les indépendantistes que les catholiques. Il est grand amateur de wiskey, de cigares puants et d'opérettes... Il est également et complètement réfractaire au progrès. Il appelle sa chambre «mon bureau» et, soit dit en passant, il y règne un foutoir monstre ; il y conserve également quelque part un vieux coffre avec ses souvenirs de guerre. Homme à femmes, il a eu de nombreuses liaisons après le décès d'Anne, son épouse, et les diverses pensions qu'il reverse à ses ex-compagnes lui laissent tout juste de quoi se payer une chambre dans cet hospice de seconde zone, au lieu de ce qui aurait dû être une confortable retraite dans un cottage à la campagne avec les hivers en station balnéaire.

**Citations**

« *Qu'on me parle d'une bonne chasse au tigre, c'est autre chose que vos traques au renard ça ! n'est-ce pas. »*

« *Les jeunes hommes d'aujourd'hui, ce que j'en pense ? Ce sont des lopettes avec leurs cheveux longs et leur manière de faire des ronds de jambe devant les demoiselles. Voilà ce que j'en pense ! Pour le reste y valent pas tripette ; rien dans le ventre... »*

« CHAAAAAAAAAARGEEEEEZ »

**L'APPEL DE CHTULHU**

- APP 9
- CON 8
- DEX 9
- EDU 19
- FOR 13
- INT 10
- POU 12
- TAI 10

**Schizophrène :** hallucine sur les bombardements, les sous sols et les espaces à ciel ouvert

BD aucun  
PV 9  
SAN 55

- Aboyer des Ordres 75
- Arts mart. : Boxe angl. 40
- Chasse 70
- Crédit 35
- Cricket / djillidenda 75
- L. Etr. : français 10
- L. Etr. : Indi 20
- L. Etr. : pakis 20
- L. Etr. : Urdu 20
- L. nat. : anglais 95
- Mythe de cthulhu 5
- occultisme 45
- premiers soins 70
- Radot. Anecd. Dépouvr d'Int. 90
- Trouver Objet Caché 45

Arme de poing 30  
Fusil 55

**Matériel**

- Tenue de rechange
- uniforme et médailles
- 3 paq. de cigarettes sans filtre
- 20cl de wiskey pur malt
- montre a gousset
- raqu. de cricket (*dégâts 1d6*)

**une malle de voyage**

- tête de tigre empaillée
- plusieurs albums de photos
- gants de boxe
- sa balle fétiche
- défense d'éléphant sculpté
- trophée de criquet
- clairon

quelques romans, plusieurs ouvrage sur les sectes indoues, et recueils de poésie, journal personnel

casque colonial (*armure : 1*),  
 fusil de chasse - sans les cartouches malheureusement-cal. 16 (2d6+2/1d6+1/1d4, portée 10/20/50m, tir 1ou2/round, mun2, PV12, panne 00)

économies 80 £

REVENU : modeste (5)

**KULT**

FOR 15	EGO 11	2 actions/round
CON 15	PER 13	7 m/round
AGL 13	CHA 14	init:+1
APP 3	EDU 10	dommages +3

4BS=1BL / 3BL=1BG / 3BG=1BL      **Endurance 86**

Athlétisme 14	Commandement 14
Comédie 4	Conduire 9
Chercher 8	Grimper 11
Diplomatie 4	Persuasion 11
Discretion 11	Sport (cricket/djillidenda) 14
Empathie 2	Survie 14
Mémoriser 7	Démolition 7
Orientation 14	L. Etr. (dial. Hindous) 6
Séduction 3	Pilotage (véhicule blindé) 5
Vigilance 11	Premiers Soins 7
Arme à Feu 11	Corps à Corps 9
Escrime 10	Lancer 9
	Armes lourdes 8

<b>Faiblesses -30</b>	<b>avantages +20</b>
Cauchemars (-5)	Code d'honneur (+5)
Mutilation(-15)	Supporter la douleur (+15)
Suicide(-10)	

**EQUILIBRE MENTAL -10**

**Sombre secret:** Criminel

*La guerre, si dure, est la légitimation de l'état du droit de tuer. Et des droits, on m'en a accordé beaucoup. Mais le pire, c'est le premier, celui dont je me Rappellerai toujours ; à la limite de Pondichéry : Une insurrection qui vire en émeute et le seul moyen de refouler, c'est d'ouvrir le feu sur les civils mêles. Je me souviens, j'ai mis cinq minutes à appuyer sur la détente. S'ensuit une déflagration assourdissante et un mur maculé de sang et d'os. Et cette marque, projeté, Comme une tache en forme de papillon. L'image qui me hante Et la culpabilité qui me ronge en revoyant dans ma tête ce papillon de sang.*

Marie «Ma» Rospeczny – env.65 ans, fille d'immigrés serbes, 1m40 et 50kg

Les Rospeczny sont des gens du voyage ; pour sauver son cirque Ben, le père, décida avec sa femme Aby' de créer une famille « sur mesure ». C'est ainsi qu'à force de médicaments, drogues et autres radiations ils mirent au monde une improbable progéniture... dont quelques un survécurent... Les aînées Elisabeth et Léandre sœurs siamoises, Edwardo l'homme poisson, Marie naine, totalement imberbe et albinos (un demi échec selon son père) et enfin Luke dont on craint un moment qu'il ne fut normal mais qui fit bientôt preuve de la plus effrayante particularité : télékinésie. Leur jeunesse nomade leur fit sillonner l'Angleterre ; le talent de danseuses des aînées se confirmait jour après jour. On cherchait à la jeune Marie, en vain, une vague utilité ; elle semblait douée pour son premier métier, funambule, jusqu'à ce qu'une chute dans un escalier de caravane lui brise le bassin la laissant boiteuse et bossue. Elle s'essaya au dressage en commençant par des lapins et fut mordue par l'un d'eux, la blessure s'infecta et lorsqu'elle se remit de ses fièvres elle avait développé un sentiment de peur et de répulsion envers toutes les bestioles poilues. Le lancé de couteau ne lui réussit pas mieux ; elle émascula son partenaire. Il lui restait le poste de divio mais à force d'arracher des têtes de poulets vivants avec les dents celles-ci tombèrent. Alors en désespoir de cause son père lui fit endosser les habits de Monsieur Loyal où elle tint son rôle honorablement malgré un anglais approximatif. Pendant ce temps l'adolescence des siamoises n'allait pas sans poser de problème et le numéro d'Edwardo avait un tel retentissement qu'il commença à se comporter en gourou attirant derrière la caravane une foule d'illuminés – qui se faisaient amputer les bras et les jambes pour lui ressembler. Puis un jour Marie coucha avec Ed' et en eut une petite fille très belle. Elle s'enfuit du cirque pour accoucher. Pour protéger l'enfant des sombres secrets de ses origines elle la plaça en orphelinat. L'administration la nomma Tania Wales, et Marie s'arrangea pour toujours vivre près d'elle – dans son ombre – c'est ainsi qu'elle fût concierge à la pension de famille où elle logeait ses parents adoptifs, animatrice de radio de nuit pour pouvoir la suivre de jour quand elle fût étudiante, puis enfin, femme de ménage chez « Loyd, Clarford & Fowler associate » lorsqu'elle commença à y travailler travaillait... Maintenant que Marie est vieille elle a perdu sa trace. Tania se serait installée avec un homme d'affaire de la city ; Bryton ? Smython ? Elle n'a pas les moyens de vivre ailleurs que dans cet hospice décati. Heureusement qu'elle joue mieux aux cartes qu'elle ne les lit – quand elle prédit l'avenir elle raconte en général n'importe quoi – ce qui lui permet d'améliorer son quotidien et de faire quelques réserves en attendant le jour où elle pourra savoir ce qu'il est advenu de la petite...

Citations

« Je détezte herbes hautes. Imaginer ; zes trucs arrêtent pas de jatouiller l'intérieur de nez d'à moi ! »

L'APPEL DE CHTULHU

- APP 7
- CON 13
- DEX 14 (7 pour se déplacer)
- EDU 9
- FOR 7
- INT 17
- POU 15
- TAI 8

Doraphobie (poils)

- BD -1d4
- PV 10
- SAN 65

- Boniment 65
- déguisement 60
- Discretion 20
- Ecouter 65
- esquive 68
- grimper 60
- L. Etr. : anglais 40
- L. Nat. : serbe 45
- Médium 40
- occultisme 25
- Sauter 45
- se cacher 30
- suivre une piste 30
- Tirer les Cartes 90
- Trouver Objet Caché 75

Canne 50

Matériel

- Robe
- Fichu
- châle, chaussures de marche
- doudoune
- 1/2 paquets de Lucky Strike
- jeu de 52 carte
- montre de poignet
- 8 tickets de métro périmés
- 4 quaaludes
- 10 « pilules bleues »
- canne (dégâts 1d6)

économies 60 £

revenu : misérable

KULT

- |        |        |                 |
|--------|--------|-----------------|
| FOR 13 | EGO 18 | 2 actions/round |
| CON 9  | PER 15 | 6 m/round       |
| AGL 9  | CHA 16 | init:+0         |
| APP 7  | EDU 11 | dommages :+2    |

4BS=1BL / 3BL=1BG / 2BG=1BL

Endurance 75

- |                  |                               |
|------------------|-------------------------------|
| Athlétisme 8     | Cnn. du monde 7               |
| Comédie 13       | se déguiser 11                |
| Chercher 11      | Grimper 5                     |
| Diplomatie 7     | jeu 11                        |
| Discretion 7     | Sport 7                       |
| Empathie 17      | lancer (viser parties gén.) 5 |
| Mémoriser 9      | Etiquette (gens du voyage) 9  |
| Orientation 6    | Hypnose 3                     |
| Séduction 2      | Lg. Etr. (Anglais) 6          |
| Vigilance 12     | Lg Etr. (Macédonien) 8        |
| Premiers Soins 5 | sciences occultes (tarot) 8   |
| Escrime 8        | corps à corps 4               |
| Arme à feu 3     |                               |

- |                              |                        |
|------------------------------|------------------------|
| Faiblesses -15               | avantages +35          |
| Hostilité animale (-5)       | instinct maternel (+5) |
| Mauvaise rép. (gitane) (-10) | intuition (+15)        |
|                              | Sixième sens(+15)      |

EQUILIBRE MENTAL +20

Sombre secret : Secret de famille  
L'histoire de sa jeunesse, les origines de sa parentèle, son amour pour son frère

Ce personnage est tiré de *Un amour de monstres* ; Katherine Dunn ; 1994 ; ed. POCKET. Personnellement j'adôôôre !

Roger «Doc» Mallone – env. 80 ans, citoyen britannique, 1m70 et 100kg

Petit, rondouillard et chauve comme une boule de billard. Il porte des lunettes par ce que, pense-t-il, ça lui donne l'air plus intellectuel ; en dehors de ça il a une vue impeccable. Il est en outre doté d'un don surnaturel pour choisir des cravates d'une laideur absolue. Son enfance difficile, il l'a passé dans un quartier populaire, Islington, ses parents étant de classe ouvrière. A l'école, il est le souffre douleur de ses petits camarades qui voient en lui le monsieur « je sais tout » de service. Il n'avait qu'un seul ami qui prenait régulièrement sa défense : un jeune garçon du nom de Bryan Smithon, malheureusement il ont perdu contact à l'université. Bien plus tard, il a retrouvé celui-ci lors de quelques entrevues concernant une thérapie de couple en compagnie de son épouse Jayna. Après des études brillantes, il rejoint une clinique en ville. Bien vu par son patron, il est désigné par ce dernier pour prendre sa suite, sa bête noire : les internes qui sont négligents au possible et auprès desquels il ne retire aucune sorte de satisfaction. La 2<sup>e</sup> guerre a été une période difficile pour lui. Beaucoup trop de patients pour travailler correctement, beaucoup de stress; sans parler des innombrables soirées de beuveries avec ce fanfaron de Bailley, un ancien militaire, avec qui, finalement, il est resté très lié (il reste convaincu que son compagnon de cuites aurait sérieusement besoin de ses services mais il jamais oser le lui proposer, connaissant son avis sur les pys : des bouffeurs de cervelle). Menant une vie très rangée il a connu malgré tout quelques déceptions amoureuses et il est resté vieux garçon. Son travail et ses références l'ont amené à collaborer avec les services de Scotland Yard. Ses dernières années d'activités se sont vues devenir mornes et ternes du fait de la chute de consultations qui voyaient défilet des patients plus inquiets de la santé mentale de leur thérapeute que de la leurs. Il a donc décidé de prendre une retraite bien méritée, et poussé par son sens de l'économie il s'est installé dans un hospice qui bien que d'une qualité discutable à le mérite d'être peu dispendieux. Il se mêle des problèmes de tout le monde, y allant de son explication freudienne à la moindre occasion. D'un grand flegme, il ne s'énerve que rarement ; d'une logique tatillonne dans ses démarches il tape sur les nerfs de son entourage. Bourré de manies et de tics, il est probablement plus atteint que ses anciens patients. Le pire ...c'est qu'il ne s'en rend pas du tout compte et retourne le problème en parlant de transfert de la part de son interlocuteur.

Citation

«3minutes 43 secondes à fumer ta cigarette ! Ça fait court. Au point où tu en est, j'ai compté, tu vas en fumer 36,73 sur une durée de 18 heure et 12 minutes. Ca en fait 4,6 de plus qu'hier : ça cache quelque chose d'enfui dans ta psyché intime. Si tu veux en parler, j'ai un créneau entre le thé de 7h04 et les vitres à nettoyer a 7h38. »

L'APPEL DE CHTULHU

- APP 9
- CON 10
- DEX 8
- EDU 16
- FOR 10
- INT 12
- POU 10
- TAI 16

Numéromanie

Bactériophobie (microbes)  
Obsession : rapporte tout au subconscient

- BD +1d4
- PV 13
- SAN 40

- Antropologie 40
- Bibliothèque 45
- Crédit 55
- Criminalogie 60
- Ecouter 45
- Histoire 40
- Hypnose 60
- L. Etr. : Latin 20
- L. Etr. : Allemand 40
- L. nat. : anglais 80
- mythe de chtulhu 5
- Pharmacologie 50
- psychanalyse freudienne 90
- Psychologie 25
- Trouver Objet Caché 35
- crochet du gauche 80
- se débattre 35

Matériel

- 2 tenue de rechange
- 8 boîtes de gants stériles à usage uniques
- pendule
- assiette verres et couverts personnels
- une quarantaine de livres dont : l'encyclopédie du savoir médicale, psychiatrie clinique, (Freud) étude de 6 cas, (Freud) l'hystérie...

économies 90 £

revenu : aisé (6)

KULT

- FOR 10
- CON 10
- AGL10
- APP 10
- EGO 17
- PER 15
- CHA 11
- EDU 17

2 actions/round  
6 m/round  
init:+0  
dommages +0

4BS=1BL / 3BL=1BG / 2BG=1BL

Endurance 77

- Athlétisme 6
- Comédie 10
- Chercher 10
- Psychologie 17
- Diplomatie 14
- Empathie 14
- Mémoriser 13
- Bio. de Freud 14
- Criminologie 13
- Vigilance 8
- Antropologie 8
- Biologie 11
- Histoire 6
- Droit 7

- Cnn. du monde 6
- Interroger 8
- Discrétion 8
- Persuasion 11
- Théologie 6
- Hypnose 11
- Orientation 7
- Lg. Etr. (Allemand) 14
- Recherche d'info. 7
- sciences occultes(Qabbalah) 11
- Lg. Morte (latin) 9
- Médecine 8
- Philosophie 7
- Lancer 6
- Armes à feu 4

Faiblesses -60

Hanté (-10)

Manie / tocs(-15)

Rationalime(-15)

Malédiction (-20) ses tourments atteignent ceux qui lui sont proches

avantages +5

Altruisme (+5)

EQUILIBRE MENTAL -55

Sombre secret: Connaissance interdite

Les « neutres » de civils qu'a commis son ami le major Bailley pour matter des émeutes à Pondichéry .

Steven Peel – env. 60 ans, citoyen britannique, 1m75 et 80kg

Il fait vieux beau, engoncé qu'il est dans ses vêtements « dernière mode » de prêt-à-porter, avec son cou de poulet dépassant de son éternelle écharpe usée. Le cheveu rare, il tente de dissimuler sa calvitie sous une longue mèche esseulée. Il est affecté d'un léger bégaïement... Cadet d'une famille de la classe moyenne, sa carrière a débuté un peu avant la seconde guerre mondiale alors qu'il remplaçait un copain projectionniste indisposé par de fortes coliques. Avec la guerre, il rejoint le service de propagande de l'armée, où il scénarise plusieurs films pour soutenir le moral des populations civiles restées au pays ; on lui doit entre autres « Comment Ne Pas Être Vu » et « La Victoire Dépend De Vous ». Il flirte avec une jeune fille dont le fiancé est au front, une dénommée Jayna quelque chose ; fille d'un gradé de l'état-major... Leur liaison dure jusqu'à ce que son fiancé revienne en héros et qu'elle l'épouse. Après la guerre, il met à profit le réseau de contacts qu'il s'est fait pour se faire inviter dans les soirées huppées et devient chroniqueur au Scoop. Ses portraits mordants et son talent naturel pour flatter les bonnes personnes font vite de lui le chouchou de la jet-set, il a côtoyé les plus grand : Churchill, Henrietta Mayflower, Lord et lady Trollope... Il se lance dans la critique théâtrale et sort des papiers au vitriol sur les pièces auxquelles il daigne se déplacer, ce qui lui vaut de nombreuses inimitiés ; Temple, Christie, Grant ou Hemingway (sans liens de parenté)... Sa côte monte encore... Jusqu'au jour où il décide de monter sa propre pièce : une histoire de ménage à trois dans un coin perdu de Cornouailles, à la fin ils finissent mort pour avoir ingéré une boîte de conserve de saumon périmée. Il y investit la totalité de ses économies et fait un gros emprunt. Dans la même période il fait la connaissance d'une fille : Tania Wales avec laquelle il s'installe. Puis c'est la première : un bide monumental. Le lendemain Tania le quitte pour les charmes de son patron. Tombé en disgrâce il a depuis, et jusqu'à sa retraite, tenu la rubrique des chiens écrasés et des petites annonces... et aujourd'hui coincé dans cet hospice minable il rembourse encore ses dettes !

Citations

« J-J'ai été quelqu'un ...M-moi »

« Oh ! philistin venu de loin  
 P-Pour te m-moquer de mon chagrin,  
 Je saurais te faire v-voir comment  
 Ça meurt un auteur, di-dignement. »

L'APPEL DE CHTULHU

- APP 10
- CON 11
- DEX 10
- EDU 14
- FOR 8
- INT 15
- POU 9
- TAI 13

Monophobie (être seul)  
 Paranoïaque (théorie du complot contre son Œuvre littéraire)

BD aucun  
 PV 12  
 SAN 45

- Art : théâtre 65
- Baratin 55
- Conduire Auto 40
- Connaissance du gotha 90
- esquive 30
- histoire 30
- Lancer 35
- L. Etr. : espagnol 20
- L. Etr. : français 40
- L. nat. : anglais 70
- Marchandage 25
- Photographie 30
- Polo 65
- Psychologie 45
- Trouver Objet Caché 45

Gifler 60  
 Lancer : Palet 55

Matériel

- tenue de rechange
- écharpe
- casquette
- Biographie de Napoléon
- Manuscrit Original de Sa Pièce
- Petit carnet noir (où il note le nom de ses ennemis)
- Who's Who de Londres, éd. 1950
- appareil photo et pellicule neuve

économies 30 £

revenu : faible (4) mais endetté

KULT

- FOR 12
  - CON 12
  - AGL 19
  - APP 8
  - EGO 15
  - PER 17
  - CHA 12
  - EDU 15
- 2 actions/round  
 6 m/round  
 init:+0  
 dommages :+1

4BS=1BL / 3BL=1BG / 3BG=1BL

Endurance 81

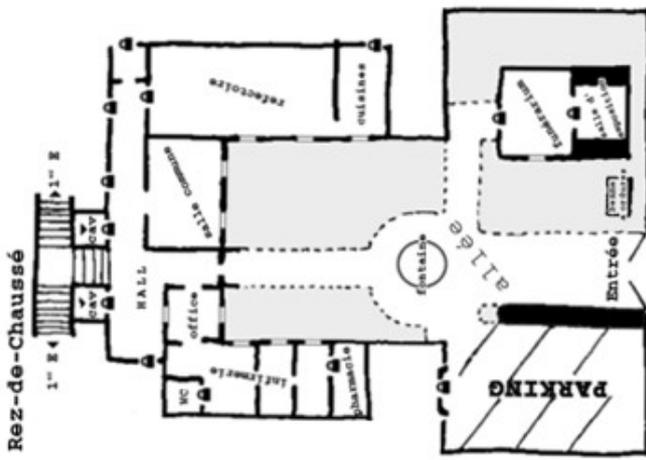
- Athlétisme 7
- Comédie 11
- Chercher 15
- Diplomatie 7
- Discrétion 8
- Filature 12
- Interroger 8
- Etiquette (média) 16
- Littérature 14
- Recherche d'info 11
- Arme à Feu 11
- Empathie 9
- Mémoriser 13
- Orientation 4
- Séduction 3
- Vigilance 7
- Psychologie 6
- Sport (polo) 7
- L. Etr. (espagnol) 14
- Bottin Mondain 18
- armes à feu 6
- Corps à corps 6

- Faiblesses -35
- dépression(-15)
- Egotisme (-5)
- Malchance(-15)
- avantages +20
- Sensibilité à la magie (+20)

EQUILIBRE MENTAL -15

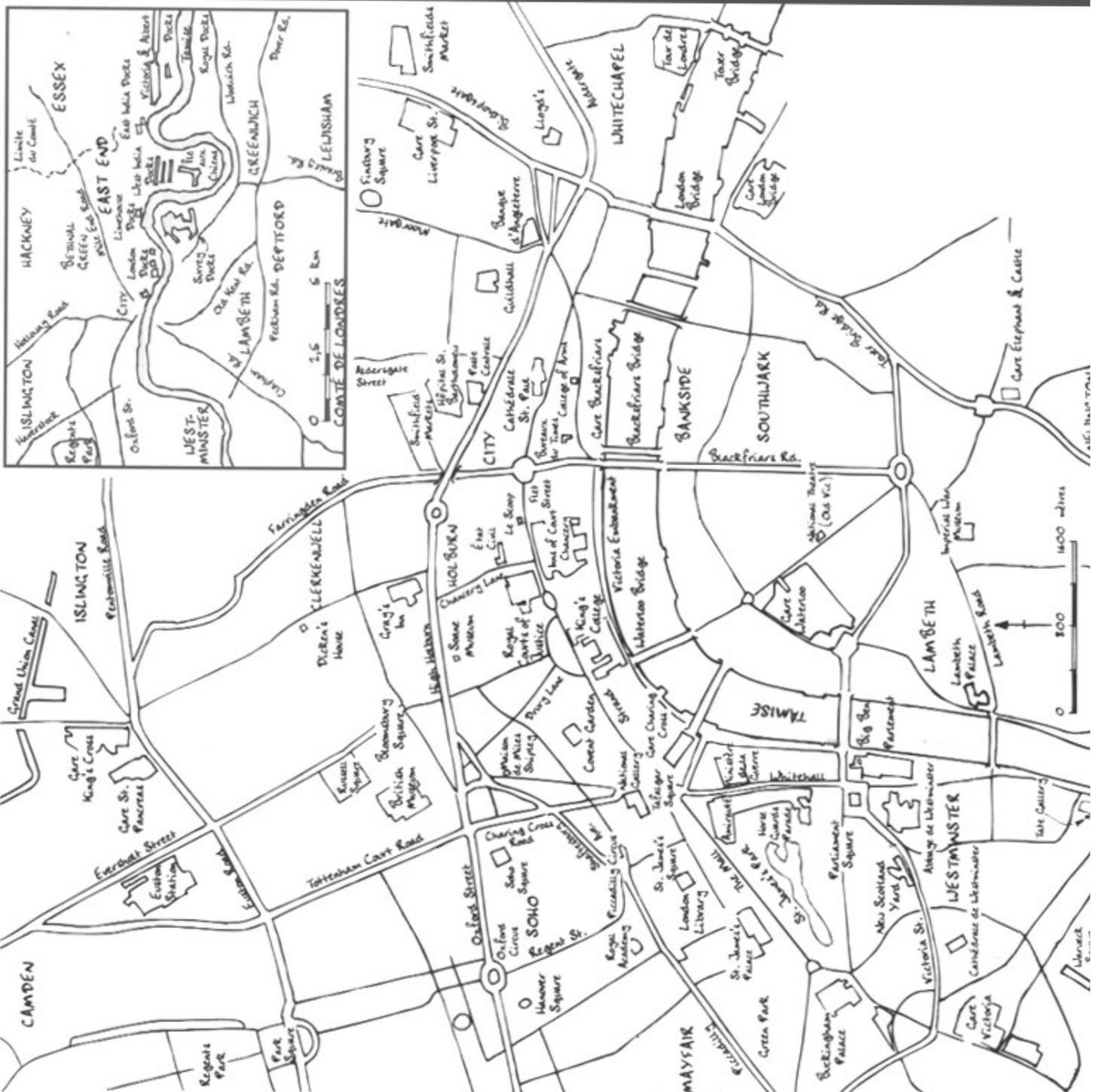
# Hospice de l'Eastend

0 1 2m



vers Big-Ben

vot  
chambres  
verrouille



Durant sa patrouille, l'agent Hope a découvert à 9 heures du soir une voiture émergeant partiellement de la tamise à 200 mètres à peine de Blackfriars Bridge. Son conducteur, un certain Bryan Smithon, a été retrou-

vé mort à l'intérieur par les secours qui, bien que rapidement arrivés sur les lieux, ne pouvaient plus rien pour lui. Accident, suicide ou règlement de compte ? On peut légitimement s'interroger sur la sécurité

dans notre ville. Quoi qu'il en soit les services de police se refusent à toute déclaration.

**Scoop - 28-11-197...**  
**morning edition**

Les services de police venur relever des traces d'effraction ont découvert tôt ce matin le corps d'Alice Denman, qui se serait donnée la mort à son domicile du 92 bis Aldergate street. Les pouvoirs publics se refusent à tout commentaire.

**Scoop - 24-11-197...**  
**morning edition**

Mr et Mss Peter-Greene ont découvert à 6 heure ce matin le corps sans vie de Silvya leur fille, au studio qu'elle louait a deux minutes de la cathédrale St. Paul. Selon une source bien informée, elle se serait tranchée les veines à l'aide d'une lame de rasoir après avoir absorbé une forte dose d'alcool.

**Scoop - 25-11-197...**  
**morning edition**

Maud Pebmarsh à été trouvée morte à son domicile dans le gartier de la gare de BlaksFriars, la thèse du suicide semble probable ; d'après une source bien informée, elle se serait suicidée dans sa baignoire après avoir absorbé une forte dose d'alcool et de tranquillisants.

**Scoop - 26-11-197...**  
**morning edition**

Le Patron du Gray's Inn à trouvé ce matin le cadavre d'Amy Barton. Celle-ci résidait dans son établissement. Tout laisse à penser qu'elle se serait suicidée

**Scoop - 27-11-197...**  
**morning edition**

Un voisin a découvert dans la nuit le corps d'Audrey Durrant, la jeune femme se serait donnée la mort à son domicile à l'angle de Chancery Lane et de Flet street. Selon une source bien informée, elle se serait tuée à l'aide d'une lame de rasoir dans sa baignoire après avoir absorbé un mélange d'alcool et de calmants.

**Scoop - 28-11-197...**  
**morning edition**

Ludivine Rosen à été découverte morte tôt ce matin (4 AM) par une de ses amie. il semblerait qu'elle se soit donnée la mort elle même à son domicile situé sur Victoria Embarkment. Les services de police n'ont pas souhaités se prononcer sur cette affaire.

-----

Le propriétaire du 126 sur Faringden Road constaté tot ce matin (5 heures) la mort d'une de ses locataires : Mary-Kate Stanford. La jeune femme se serait donnée la mort à son domicile. Selon une source bien informée, elle se serait serait morte dans sa baignoire dans sa baignoire les veines des poignets profondément entaillées. De l'alcool et de la drogue aurait été retrouvé dans son corps.

**Scoop - 29-11-197...**  
**morning edition**

Jane Badger a été découverte morte dans la nuit (3 AM) par sa colocataire.les deux jeunes femmes résidaient derrière la Banque d'Angleterre. Selon une source bien informée, elle se serait ouvert les veines à l'aide d'une lame de rasoir. Les pouvoirs publics se refusent à tout commentaire.

**Scoop - 31-11-197...**  
**morning edition**

Le petit d'ami d'Anne Fowler, l'a trouvée morte aujourd'hui-même à son domicile situé à peine à 100 mètres du London Bridge. Selon une source bien informée, elle se serait tranchée les veines à l'aide d'une lame de rasoir dans sa baignoire. Les pouvoirs publics se refusent à tout commentaire.

**Scoop - 32-11-197...**  
**morning edition**

Des voisins ont découvert tôt ce matin le corps d'Ellen Carpenter, qui se serait donnée la mort à son domicile situé au 3<sup>e</sup> étage du 18 Aldergate street. Selon une source bien informée, elle se serait tranchée les veines à l'aide d'une lame de rasoir dans sa baignoire après avoir absorbé une forte dose d'alcool et de substanes neuroleptiques.

**Scoop - 33-11-197...**  
**morning edition**

Des voisins retrouvé tôt ce matin le corps de Rose Elmott, qui se serait donnée la mort à son domicile non loin de la Gare Waterloo. Selon une source bien informée, elle se serait tranchée les veines à l'aide d'une lame de rasoir dans sa baignoire après avoir absorbé une forte dose d'alcool et de tranquillisants. Les pouvoirs publics se refusent pendant à tout commentaire.

**Scoop - 34-11-197...**  
**morning edition**

Une voisine a découvert tôt ce matin le corps de Jane Lorrymer, qui se serait donnée la mort à son domicile de Trafalgare Square. Selon une source bien informée, elle se serait tranchée les veines. Les pouvoirs publics se refusent à tout commentaire.

**Scoop - 35-11-197...**  
**morning edition**

Brigitt Melchett a été découverte morte à 1 heure ce matin par son colocataire. Elle s'est probablement suicidée. Selon une source bien informée, elle se serait tranchée les veines à l'aide d'une lame de rasoir dans sa baignoire après avoir absorbé une forte dose d'alcool et de tranquillisants. Les pouvoirs publics se refusent à tout commentaire.

Scoop - 36-11-197...  
morning edition

Les services de police ont constaté dans la nuit (3 AM) le décès de Barbara Faulkner, à son domicile du 85 Oxford street. personne n'a voulu faire de commentaires.

Scoop - 37-11-197...  
morning edition

Le cadavre d'Ingrid Herman a été découvert par un ami intime à son domicile à l'angle de Picadilly Circus et de Shaftesbury. Selon nos source elle se serait suicidée à l'aide d'un objet tranchant après s'être droguée.

Scoop - 38-11-197...  
morning edition

Les pompiers ont trouvé ce matin le corps de Joelle Smith-Hellier, morte à son domicile d'Euston Station dans Eversholt Street. Selon eux, la mort de la jeune fille s'est passée en état d'hébrété. Les pouvoirs publics se refusent à tout commentaire.

Scoop - 39-11-197...  
morning edition

Le corps d'Elisabeth Whye a été trouvé tres tôt aujourd'hui chez elle à l'angle de Pentonville Road et d'Auston Road. Selon une source bien informée, elle se serait ouvert les veines suite à l'absorbition une forte dose d'alcool et de calmants.

Scoop - 40-11-197...  
morning edition

une personne dont l'identité demeure inconnue a découvert tôt ce matin le corps de Dolly Clithering, à Bishopgate à coté de Smithfield Market. Dans l'état actuel de nos connaissances il est probable qu'il s'agisse d'un suicide.

Scoop - 41-11-197...  
morning edition

Son propriétaire a retrouvé le corps de Netta Blake, vers 3 AM au 44 Tottenham Court Road. Selon une source bien informée, elle se serait tranchée les veines à l'aide d'une lame de rasoir dans sa baignoire après avoir absorbé une forte dose d'alcool et de tranquillisants. Les pouvoirs publics se refusent à tout commentaire.

Scoop - 42-11-197...  
morning edition

BRYAN,

Je t'aime plus que les mots ne suffisent à le dire. Mais je ne veux plus souffrir ~~de~~ je crois que je deviens folle. Quand je me regarde dans une glace c'est Jayna que je vois. J'ai peur. Lorsqu'il a sonné hier soir, j'ai arraché les fils du téléphone pour qu'il arrête, pourtant il a continué ~~à~~ hurler jusque tard dans la nuit. Et puis je suis si lasse. Chaque instant que je passe loin de toi me paraît des siècles, et pas une minute à tes côtés qui ne soit rongée par la culpabilité et le remords. Mon chéri, je t'aime encore alors que je devrais te haïr de m'avoir fait t'aimer. ~~MAIS~~ MA DÉTERMINATION MA DÉCISION EST PRISE JE VAIS TE QUITTER.

T.