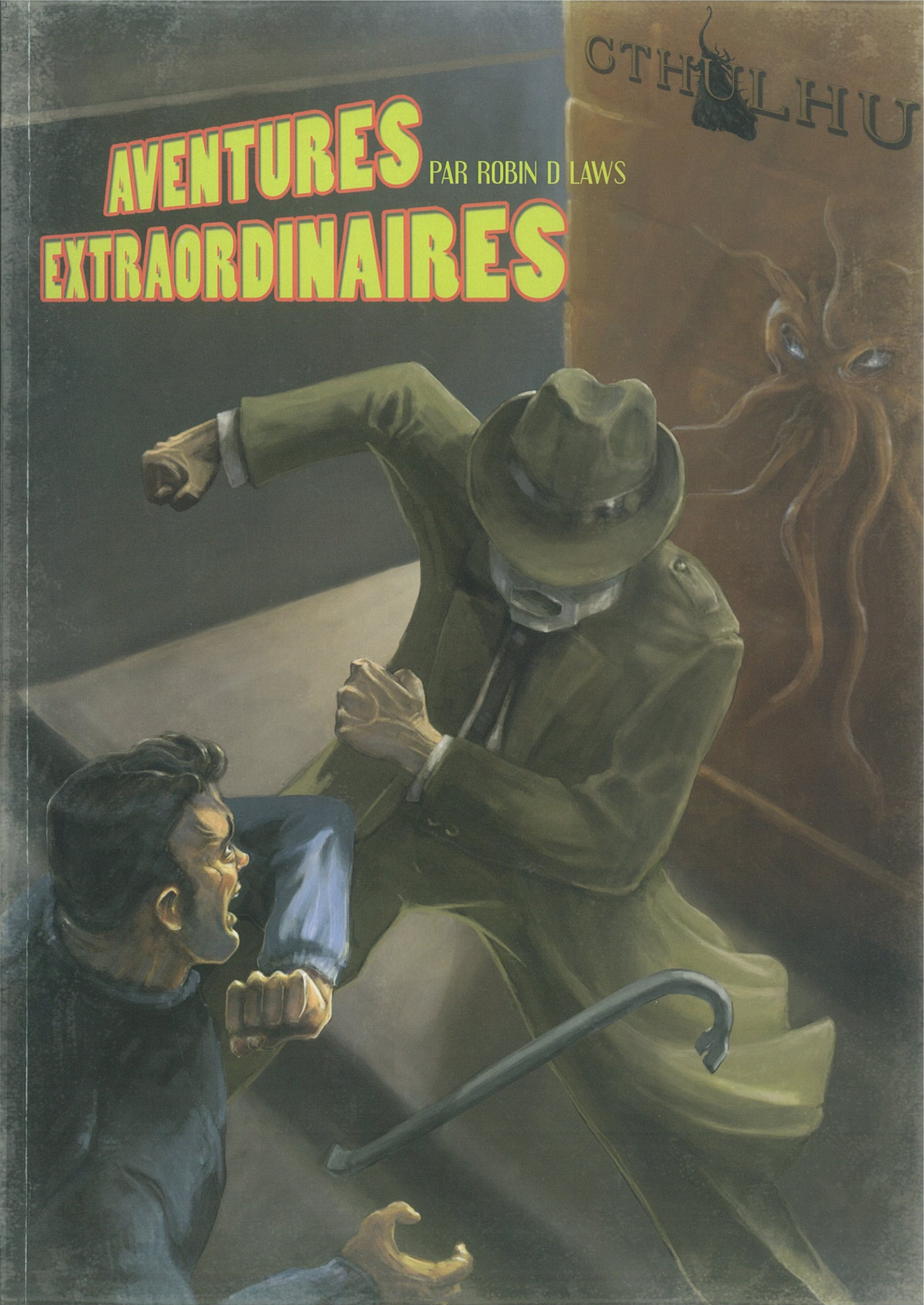


AVENTURES EXTRAORDINAIRES

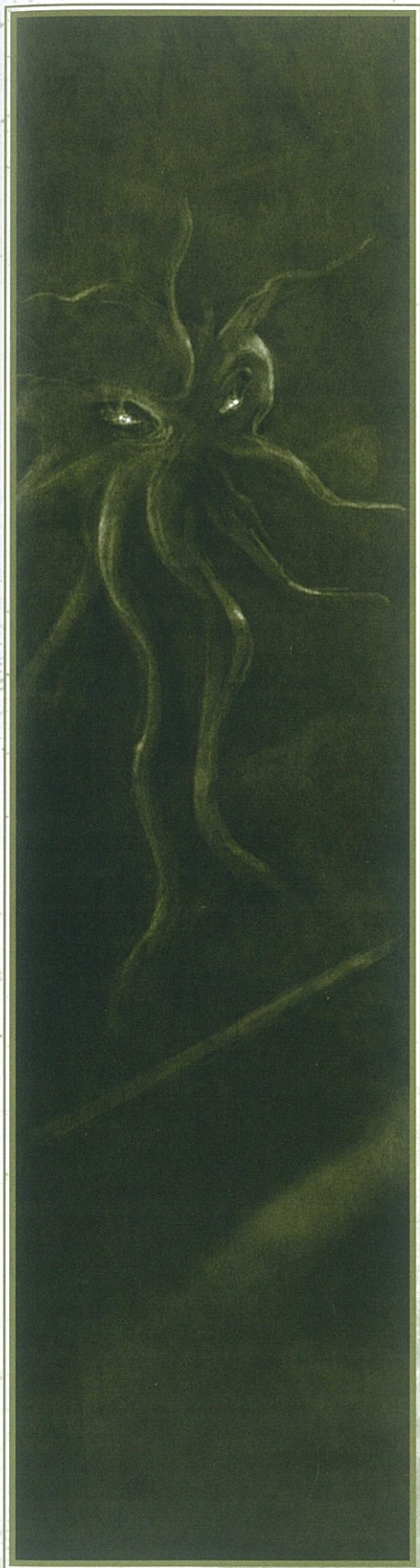
PAR ROBIN D LAWS

CTHULHU



CTHULHU





SOMMAIRE

<i>LES DÉVOREURS DANS LA BRUME</i>	4
<i>LES BALLES SIFFLENT SUR SHANGHAI</i>	20
<i>LA MORT A LE DERNIER MOT</i>	37
<i>LA DIMENSION Y</i>	53

CRÉDITS

Auteur du jeu "Trail of Cthulhu"
Kenneth Hite

Scénarios
Robin D Laws

Maquette
Florrent et Jérôme Huguenin

Couverture
Jérôme Huguenin

Illustrations
Jérôme Huguenin

Traduction
Neko et Kristoff Valla

Basé sur le jeu Call of Cthulhu de Sandy Petersen et Lynn Willis

© 2007 Pelgrane Press Ltd. All Rights Reserved. Published by arrangement with
Chaosium, Inc. Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.
Version française Copyright 2008 Le 7ème Cercle
[Http://www.7emecercle.com](http://www.7emecercle.com)

LES DÉVOREURS DANS LA BRUME

Cette aventure est un hommage au genre "aventures dans la jungle", un cliché du Pulp qui rencontre toutefois moins d'enthousiasme auprès des fans d'aujourd'hui que la fantaisie, la science-fiction, l'horreur, et les scénarios de proto-super-héros. Pas de souci. Dans Cthulhu, les joueurs n'auront pas à affronter seulement la nature.

Les Dévoreurs dans la brume peut être joué n'importe quand dans une série de scénarios orientés Pulp (Par exemple, cela pourrait se produire durant un voyage à Shanghai, là où se passe le scénario suivant dans ce livre.). Il est également conçu pour servir d'introduction mettant en valeur le système Gumshoe. Assez court, il fait aussi un bon scénario de convention, où la mortalité peut être plus élevée à cause du thème survivaliste.

Important : Comme dans tout récit mettant en scène la Nature contre l'homme, la Compétence Connaissance de la Nature est cruciale pour la survie des protagonistes. Vérifiez les feuilles de personnages avant de commencer la partie. Si aucun des personnages n'a cette Compétence (ou si celui qui la possède n'est pas toujours là), proposez aux joueurs d'ajuster leurs Compétences pour l'intégrer.

Certains conseils s'appliquent seulement à un scénario one-shot, une introduction de campagne ou un scénario intermédiaire dans une campagne. Ces conseils sont accompagnés des icônes suivantes :



One-Shot



Scénario d'introduction



Scénario intermédiaire

L'accroche

Le scénario débute avec le réveil des personnages, survivants d'un naufrage sur une île non répertoriée du Pacifique.

L'Horrible vérité

Le naufrage dont sont victimes les personnages n'est pas un accident. Le Grimoire de Florence, est enfoui quelque part sur l'île. C'est à la fois un livre contenant des légendes indicibles du Mythe, et une entité nommée Abholos. Toujours à la recherche d'âmes à dévorer, elle exerce une influence maligne sur la région et cause naufrages et crashes d'avions. Jusqu'à ce que le Grimoire soit découvert et détruit, tout sauveur potentiel sera attiré et dévoré. Pour avoir une chance de résoudre le mystère, les personnages doivent travailler ensemble pour trouver de la nourriture et un abri, et échapper aux êtres invisibles qui viennent récupérer la pitance d'Abholos.

L'Ossature

Pour achever le scénario, les personnages doivent :

- Apprendre qu'il existe un grimoire terrifiant sur l'île.
- Découvrir que le grimoire est également une entité.
- Détruire le grimoire, en affrontant peut-être l'entité.

Réactions des Antagonistes

"Les Dévoreurs dans la brume" est une histoire à la fois basée sur la survie et le Mythe. En plus de résoudre le mystère, les personnages doivent en même temps assurer leur survie journalière, en trouvant de la nourriture, de l'eau potable, et un abri. En d'autres termes, la Nature elle-même peut être considérée comme un antagoniste supplémentaire, contre lequel le groupe doit également gagner.

Après avoir dévoré les âmes, Abholos change les enveloppes vides de ses victimes en chasseurs semi-matériels, pouvant lui ramener des proies. Alors que les personnages luttent pour survivre, des apparitions de plus en plus alarmantes de ces êtres non-terrestres font monter la tension.

Chronologie pour convention

Un jeu en convention demande que le Gardien garde une main ferme sur la gestion du rythme, et s'assure qu'un scénario satisfaisant se déroule durant le temps imparti. Le scénario vous aide à y arriver en restant assez ouvert au niveau de la fin possible. En considérant qu'il s'agit d'une partie de 4 heures, vous devriez introduire les événements suivants pas plus tard qu'indiqué ci-dessous :

45 minutes : Premiers indices de la menace du dévoreur

1 heure : L'avion de Ruth Copeland est découvert

2 heure : Découverte du paquet de lettres.

3 heure : Le groupe apprend que le Grimoire de Florence est Abholos

Pour compresser le scénario en une partie de démonstration encore plus courte, ne jouez que quelques scènes, en décrivant rapidement les événements intermédiaires entre les scènes. Jouez l'arrivée sur la plage, ce qui inclut les Test d'Équilibre Mental pour les souvenirs des attaques de calamars durant le naufrage, et l'utilisation de nombreuses Compétences d'Investigation. Si cela se passe vite, jouez une scène de survie ou deux pendant que les joueurs décident de ce qu'ils vont faire. Ensuite passez rapidement à la découverte de l'avion, mais placez le paquet de lettres découvert normalement ailleurs lorsque le scénario est joué intégralement, dans le fuselage détruit. Ensuite passez à la tentative finale de destruction du Grimoire.

SCÈNES

Ce scénario intègre à la fois une ossature très simple et un grand choix de réactions pour les antagonistes et de moments de malaise général. Cela accorde beaucoup de place à une improvisation basée sur les actions des personnages et à l'ambiance autour de la table.

La Plage

Type de Scène : Introduction

Les personnages se réveillent sur le sable de la plage d'un tout petit atoll du Pacifique. Tous les joueurs font un jet de Santé contre une Difficulté de 4. Ceux qui réussissent s'éveillent spontanément, et presque en même temps. Ceux qui ratent leur jet doivent être réveillés par leurs camarades (Premiers secours Difficulté 2), ou finiront par se réveiller seuls plus tard, à à peu près 15 minutes d'intervalle, dans l'ordre de leur niveau de Santé, du plus élevé au plus faible.

En s'éveillant, chaque personnage doit effectuer un jet d'Athlétisme ou de Fuite (au choix du joueur) contre une Difficulté de 4. Ceux qui échouent prennent un dé de dégât + 2. Ce sont les dégâts

indiquant à quel point ils ont été blessés durant le naufrage. Repérez le personnage qui rate le moins de Points de Santé : les personnages qui réussissent perdent ce montant, moins 1.

Les personnages sont dispersés sur la plage. Les vagues clapotent et leur lèchent avidement les pieds. Leurs vêtements sont trempés. Ils portent ce qu'une personne de leur Niveau de vie porterait en début de soirée sur un paquebot de luxe. Dès qu'un joueur demande dans quel état se trouvent ses vêtements, ils font tous un Test d'Organisation Difficulté 4. Les affaires de ceux qui ont réussi sont intactes, celles de ceux qui ont raté leur jet sont déchirées et n'offre que peu de protection contre les éléments à moins qu'elles ne puissent être reprises. Toutefois, en pur mode Pulp, les vêtements déchiquetés des personnages attirants physiquement, le sont surtout en certains endroits stratégiques pour un sex-appeal maximum.

Dans une partie one-shot, seuls les joueurs sont présents sur l'île. Lorsque des PJ meurent, ils ne sont pas remplacés. Les joueurs prêts à participer à une partie de Cthulhu en convention doivent s'attendre à des morts en série.

ou Dans un jeu en campagne, de nouveaux naufragés sont découverts pour remplacer les PJ décédés. Ils peuvent être trouvés sur d'autres plages ou s'être frayé un chemin à travers la jungle. Placez-les de façon à pouvoir les introduire facilement dans la narration. Mettez en scène des flash-backs, des souvenirs pour présenter ces investigateurs de rechange.

La plage s'étire sur environ 800 mètres et ils se trouvent au centre. La jungle occupe avec sa forêt épaisse le milieu de l'île. Elle commence à, à peu près 500 mètres de leur position sur la plage.

Géologie révèle qu'il s'agit d'une île non répertoriée, ne figurant sur aucune carte.

- Sur cette portion de plage occupée par le groupe, on ne trouve aucune source évidente de nourriture ou d'eau potable pas plus que d'abri.
- Les joueurs ont sans doute des questions à poser concernant le naufrage de leur navire, l'Impératrice de Calédonie.
- Il a coulé suite à un ouragan puissant, qui a envoyé des vagues s'écraser sur le pont du bateau, ouvrant des voies d'eau et le faisant enfin chavirer.
- La tempête est arrivée brutalement en quelques minutes. Tous les personnages faisant partie de l'équipage peuvent témoigner qu'il n'y a eu aucun avertissement émanant de la station-météo du navire. Les personnages ayant Physique, considèrent l'ouragan comme anormal à cause de sa rapidité et de son effet localisé.
- Les passagers et l'équipage ont réagi de façon irrationnelle, et même sauvage, lorsqu'ils ont compris que leurs vies étaient en danger, ce qui a provoqué des morts.
- Le personnage avec le niveau d'Équilibre mental le moins élevé pense qu'il a senti le bateau frissonner avant de sombrer, comme s'il avait été touché par un objet se déplaçant sous la ligne de flottaison.
- Le personnage ayant le niveau suivant le plus bas en Équilibre mental pense qu'il a vu une forme noire bouger sous l'eau, entraînant des passagers noyés dans les profondeurs. Si le personnage le dit à voix haute, ceux qui ont Biologie peuvent émettre la théorie (correcte) que les passagers ont été attaqués par un ou plusieurs calamars géants. Si les joueurs s'attardent davantage dessus, la plupart d'entre eux se souviennent de l'attaque des calamars, revivant chaque horrible détail. Les joueurs qui ne prennent pas part à la discussion incarnent des personnages niant ou réprimant avec succès des souvenirs terrifiants. Tous les autres peuvent subir une perte d'Équilibre mental de 5 points.

Flashbacks

Si vous faites jouer "Les Dévoreurs dans la Brume" en scénario d'introduction, vous allez utiliser un exemple typique et extrême d'une technique consistant à plonger tout un groupe de personnages dans le même danger, pour qu'une équipe d'Investigateurs se forme spontanément.

Créez une trame de campagne dans laquelle chaque joueur est supposé expliquer de façon intéressante pourquoi son personnage se dirige vers l'Orient sur un paquebot de luxe.

Plutôt que de faire une introduction composée de scènes statiques et sans but à bord du navire, démarrez l'action comme indiqué dans le texte principal, avec l'éveil sur une île sans nom, suite au naufrage. Laissez-les s'installer selon ce qu'ils vont faire.

Mais lorsqu'un joueur affirme quelque chose d'intéressant, d'inhabituel ou parle de son personnage, voyez-y un signal menant à une scène de flashback dirigée dans laquelle le personnage est présenté aux autres. (Pour plus d'information sur les scènes dirigées et les flashbacks, consultez *Terreurs*.) Travaillez de concert avec le joueur pour construire une scène destinée à mettre en lumière la motivation du personnage, un élément secret de son passé ou l'explication d'une de ses Compétences alors qu'il l'utilise.

Exemples possibles :

- Un personnage avec *Atavisme* peut jeter un coup d'oeil dans la jungle épaisse et ressentir un frisson face à la malignité cosmique qui à la fois, l'attire et le repousse. Cela déclenche un flashback : la première fois qu'il a ressenti ces forces étranges l'attirer.
- Lorsqu'un personnage qui se fait passer pour un scientifique mais est en fait un criminel, rapporte un fait obscur mais utile, il se souvient d'un incident : il avait sauvé un codétenu en prison, qui en échange lui a appris des bases scientifiques.
- L'histoire d'un personnage, avec l'année traumatisante passée en tant que prisonnier d'une tribu amazonienne dégénérée. Le souvenir de sa capture lui revient alors qu'il s'aventure pour la première fois dans la jungle.

À moins qu'un joueur n'indique qu'il raconte aux autres ses flashbacks, ils doivent être considérés comme n'appartenant qu'au joueur, et inaccessibles aux autres. (Ceci dit, un joueur peut trouver un moyen d'expliquer comment il connaît les secrets d'un autre)

Une seule scène de flashback ne peut contenir toutes les informations intéressantes concernant un personnage, ajoutez-en d'autres lorsque des déclencheurs entrent en scène. Essayez de les équilibrer afin que tous les joueurs en aient une part égale. Certains personnages sont bourrés d'accroches et vous pourriez être tenté de les surexploiter.

Cela pourrait également être amusant d'inclure des scènes-souvenirs du naufrage du bateau et des efforts pour arriver aux canots de sauvetage, ou pour nager vers l'un d'eux après le naufrage.

Survivre sur l'île

Type de Scène : Piège / Défi

Bien que des joueurs débrouillards puissent le soupçonner, les personnages ne sauront pas d'emblée qu'il y a un mystère à résoudre sur l'île. Au lieu de ça, ils se concentreront sur la survie. Cela les forcera à explorer l'île, ce qui déclenchera alors le mystère. Mais, s'ils négligent leur survie physique, la Nature aura leur peau bien avant que les menaces cthulhoides ne les rendent dingues.

Matériel

En général, les personnages commenceront l'aventure avec seulement les objets dont ils peuvent justifier, de façon crédible, la présence dans leurs poches, s'ils en ont, durant une soirée sur un paquebot. Tout ce qu'ils ont pu agripper, comme la pelle mentionnée dans l'historique de Charlie Allred (Voir les personnages pré-tirés, p 17) est perdu ou a été entraîné dans la mer durant la lutte frénétique pour atteindre les canots de sauvetage.

Tout joueur ayant un niveau en Organisation, peut choisir un objet qui était en possession du PJ, au moment du naufrage. Comme d'habitude avec cette Compétence, les objets qui ne sont pas crédibles dans la narration sont inaccessibles. Une fois les objets approuvés, les joueurs peuvent miser en aveugle, un nombre de Points d'Organisation, les uns contre les autres pour savoir s'ils trouveront rapidement les objets choisis. Classez les personnages par nombre de points qu'ils sont désireux de payer, du plus haut au plus bas, réglant les ex-aequo en faveur des personnages cherchant des objets de tous les jours, plus ordinaires.

Le premier trouve son objet dans la scène en cours. Ensuite, lors d'une scène propice au niveau narratif à l'apparition d'un autre objet, le joueur suivant trouve celui qu'il a choisi. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du scénario ou jusqu'à ce que tous les objets soient retrouvés.

Les joueurs malins remarqueront que certains objets peuvent être volés par des compagnons PJ mal disposés. Être le seul sur l'île à posséder une arme à feu peut vous rendre puissant mais faire de vous une cible.

Eau : Après un jour passé sans boire, les personnages sont aussi handicapés que s'ils étaient blessés, sans tenir compte de leur Réserve de Santé. Au bout de 48 heures sans eau, ils doivent être considérés comme gravement blessés (avec Test de Conscience obligatoire) quelles que soient leurs Réserves de Santé. Ces affections ne peuvent être guéries par Premiers Soins, mais uniquement par l'ingestion graduelle d'eau potable. Après 72 heures sans eau, les Personnages doivent effectuer des Tests de Santé Difficulté 6 toutes les deux heures, ou mourir.

Être à court d'eau entraîne la panique ; au bout d'un jour sans eau, les Personnages risquent la perte de 3 Points d'Équilibre Mental. Au bout de deux jours, ils doivent faire un deuxième Test, pour 5 points.

Les Personnages avec Connaissance de la Nature, savent qu'il est possible de ne pas dilapider son eau en évitant l'épuisement, en restant au frais, et en mangeant aussi peu que possible. Même parler épuise les



réserve internes d'eau. Ceux qui suivent à la lettre ces techniques peuvent augmenter de 25% les intervalles entre les répercussions de la déshydratation sur la santé. Bien sûr, cela les handicape un peu, et en fait des cibles faciles pour les Dévoreurs.

Il n'y a pas d'eau potable dans la zone autour de la plage. En trouver implique de s'aventurer dans la jungle. Il n'y a pas de source d'eau sûre et facile à trouver à moins d'un jour de marche de la plage. Le groupe peut toutefois découvrir une mare, quelques heures après leur première excursion à travers la forêt. Mais Connaissance de la Nature révèle que l'absence de végétation autour de la mare, ainsi que des os d'animaux, indique sa toxicité. (Toute personne buvant de cette eau prend des Dégâts à +1, et souffre comme si elle était blessée quelle que soit sa Réserve de Santé, durant 1-6 heures)

Connaissance de la Nature indique aux personnages que leurs meilleures options sont :

- Rechercher des zones de végétation très verte et y creuser pour trouver de l'eau. Ce sera beaucoup de travail et pour très peu d'eau mais cela ne demande qu'une courte virée dans la jungle.
- S'enfoncer plus profondément à l'intérieur de l'île pour découvrir des concentrations de végétation plus luxuriante qui indiquent la présence de sources. C'est la solution la plus hasardeuse, et elle demande une longue excursion dans la jungle mais en cas de succès, c'est aussi la promesse d'eau abondante et pendant longtemps.
- Arracher l'écorce des arbres environnants, et créer ainsi un récipient

pour recueillir l'eau de pluie et la rosée. Cela demande moins d'effort et d'exploration, mais c'est aussi la méthode qui recueille le moins d'eau.

La méthode n°1 est une réussite avec 1 Point de Connaissance de la Nature dépensé par un personnage, et une Dépense totale de 4 Points d'Athlétisme par un ou plusieurs personnages. Cela prend aux personnages impliqués la plus grande partie de la journée, et introduit la séquence Exploration de la Jungle N° 1, si elle n'a pas déjà été utilisée.

La méthode n° 2 est une réussite avec la Dépense d'1 Point de Connaissance de la Nature, par un ou plusieurs personnages ensemble. L'expédition vers la face rocheuse de l'île prend une demi-journée et tous les personnages sont impliqués dans la séquence Exploration de la Jungle n° 2 si elle n'a pas déjà eu lieu.

Il faut des récipients pour pouvoir ramener de l'eau au campement. Ils peuvent être découverts pendant l'exploration.

La méthode n°3 fonctionne en dépensant 1 Point de Connaissance de la Nature dépensé par jour. S'il n'est pas dépensé, cela signifie qu'il n'y a pas eu assez de rosée ou de pluie recueillies. Cela ne déclenche pas une séquence d'Exploration de la Jungle.

Les joueurs malins auront choisi au moins un récipient dans le matériel récupéré (Voir dans l'encart Matériel). Peu d'arbres sur l'île ont des troncs assez épais pour qu'on y creuse un récipient susceptible de contenir de l'eau ; trouver l'arbre adéquat et le découper demande la

dépense d'1 Point de Connaissance de la Nature, 1 Point d'Athlétisme, et il y a assez de déplacement pour déclencher une séquence d'Exploration de la Jungle. Fabriquer assez de récipients pour rapporter l'eau du groupe depuis une source lointaine demande la Dépense d'1 Point d'Artisanat (Travail du bois).

Sinon, les naufragés devront fouiller la jungle ou suivre la côte pour des récipients valables, ce qui peut les mener respectivement à l'Electra ou au Bishamonten. Sans récipient, ils ne pourront recueillir que la pluie et la rosée.

Nouvelle règle : Dépenses Générales

Parfois, vous voulez créer une tâche que l'on ne puisse pas rater, mais qui demande toutefois un certain effort aux personnages. Donnez au(x) personnage(s), un certain nombre de Points des Réserves de Compétences concernées. Lorsque les tâches peuvent être effectuées par un effort collectif, plusieurs personnages peuvent y mettre des points. Les Dépenses devraient être basses, du moins si plus d'un personnage y contribue.

Creuser pour trouver de l'eau là où la végétation est plus luxuriante est un exemple de cette technique.

Cette règle est applicable à tous les jeux se servant du système Détective/GUMSHOE.

Nourriture : Bien que le corps humain puisse survivre environ trois semaines sans nourriture, les personnages perdent leur résistance et leur concentration sans un apport minimal. Après deux jours de jeûne, le coût de toutes les Dépenses en Investigation augmente d'1, et les indices accessibles automatiquement, demandent à présent la Dépense d'1 Point. La Difficulté de toutes les Compétences générales augmente de 1, et se cumule avec toutes les augmentations liées aux blessures et à la déshydratation. Après une semaine de privation de nourriture, le coût de toutes les dépenses d'investigation augmente d'un autre Point, ainsi que toutes les autres Difficultés. Au bout de deux semaines sans manger, cette augmentation se produit à nouveau. Au bout de trois semaines, les personnages doivent faire un Test de Santé de Difficulté 9, toutes les six heures, sous peine de tomber dans l'inconscience puis de mourir. Si la description d'un personnage en fait un obèse, vous pouvez décider de le laisser vivre quelques jours de plus que ses compagnons plus minces. Il faut toutefois noter qu'il est improbable que le scénario dure assez longtemps, pour que la mort par inanition devienne un vrai problème.

L'océan est plein de poissons mangeables, du moins au début. Un personnage ayant Connaissance de la Nature peut enseigner à un certain nombre de naufragés à pêcher avec des piques de bambou affûtées, prélevées à l'orée de la forêt. (L'un des joueurs a sûrement pensé à choisir un couteau comme matériel récupéré, ou un contenu crédible de poche, hein ?). Harponner le poisson exige un Test d'Athlétisme de Difficulté 4, car cela demande des efforts soutenus pendant des heures dans l'eau froide, et ne peut donc être tenté qu'une fois par personne et par jour. Les personnages qui réussissent ramènent assez de poisson pour nourrir une personne, plus une personne supplémentaire par Point de différence entre le résultat et la Difficulté. (Par exemple, un résultat de 6, permet de nourrir 3 personnes pour la

La bouffe est bizarre....

Quelque chose n'est pas normal dans la flore et la faune de l'île.

Un personnage ayant Biologie qui décide d'examiner avec attention les arbres ou une plante assez vieille, remarque que les troncs et les branches sont étrangement mous et sans force. Certains arbres peuvent être fendus en deux à mains nues. Si on examine les choses de plus près (1 Point dépensé en Biologie), on dirait que leurs cellules sont hypertrophiées comme si les arbres avaient grandi trop vite et sans les nutriments nécessaires. (Ce fait est impressionnant : normalement on ne put faire cette constatation qu'à l'aide d'un microscope.)

Un personnage avec Biologie et Connaissance de la Nature dépeçant un cochon peut remarquer que sa structure osseuse est anormale. Extérieurement, cette créature ressemble à un cochon, mais des douzaines de détails de son squelette diffèrent des autres animaux appartenant à cette espèce. En fait ils ne ressemblent à aucun animal et ne semblent descendre d'aucun mammifère connu.

L'usage du Mythe de Cthulhu découvre une horrible vérité ; c'est comme si l'île avait surgi de nulle part, et qu'une entité puissante avait choisi de la peupler de créatures vivantes. Le résultat est un organisme ressemblant très vaguement à un cochon sauvage. Tout personnage entendant cette théorie fait un choc dû au Mythe, avec un risque de perdre 4 Points en Équilibre Mental et 1 Point en Santé Mentale.

journée). Les Personnages ayant Connaissance de la Nature savent rendre mangeable le poisson en le nettoyant et l'écaillant, s'ils ont un couteau. Sinon une Dépense d'1 Point en Connaissance de la Nature est nécessaire pour trouver une pierre assez affûtée pour le remplacer.

S'ils explorent la jungle, les personnages peuvent chercher du gibier ou des plantes mangeables.

Dès que l'excursion débute, Biologie montre que l'île est étrangement dénuée d'espèces animales et de végétation comestibles.

Connaissance de la Nature donne les bases de la consommation de plantes sauvages : éviter celles de couleur rouge, les feuilles qui exsudent trop de jus ou du lait, tout ce qui sent la pêche ou l'amande. Si c'est fané, ne le mettez pas dans la bouche. Ne permettez qu'à une personne à la fois de goûter la plante pour savoir si elle est comestible, Il faut cesser de manger ce qui brûle la langue. Les plantes sûres ne peuvent être récoltées que par des personnages ayant Connaissance de la Nature ou Biologie. Si le groupe a également du poisson ou du gibier à consommer, les plantes nécessaires à sa santé peuvent être récoltées en moins de trois heures de recherche. Cela peut être une personne cherchant pendant trois heures, trois personnes cherchant pendant une heure ou tout autre combinaison. Si le groupe ne subsiste que sur la consommation de végétaux, quatre heures de recherches sont nécessaires pour chaque bouche affamée.

Les mouettes et les oiseaux échassiers sont la seule vie aviaire sur l'île. Les attraper à mains nues exige un Test d'Athlétisme de Difficulté 4, et ne peut être tenté qu'une fois par heure, parce que le reste des oiseaux a tendance à s'enfuir lorsque l'un d'eux est capturé par un prédateur. Un oiseau fournit un jour de protéines pour une personne.

Une Dépense de 2 Points en Connaissance de la Nature, avec un filet, peut créer un piège à oiseau, qui peut attraper 1-6 oiseaux par jour.

Des cochons sauvages se cachent plus profondément dans la jungle. Connaissance de la Nature avec la Dépense d'1 Point de Filature permet à un personnage de suivre les traces d'un cochon sauvage. Un succès à un Test avec une Difficulté 4 en Armes à feu ou Difficulté 5 en Mêlée (à condition d'avoir fait une pique assez solide) permet d'abattre un cochon. Chacun d'eux offre assez de protéines pour nourrir six personnes pendant 1-3 jours. (Lancez un dé, en soustrayant 3 de tous les résultats au-dessus de 3). Comme le poisson, ils doivent être correctement nettoyés avant d'être mangés, ce qui demande l'utilisation de Connaissance de la Nature (avec un couteau) ou la dépense d'1 point de Connaissance de la Nature pour trouver des roches pouvant être affûtées pour avoir le tranchant d'une lame. Le même genre de rocher peut servir à dépecer les poissons comme les cochons.

Cette méthode d'exploration de l'île n'est pas exclusive. Si un joueur trouve une autre façon crédible de trouver de la nourriture, permettez-la, en lui attribuant un niveau de Difficulté ou un coût en Points qui vous semble vraisemblable.

Feu : Toute personne avec Connaissance de la Nature peut construire un foyer, démarrer et entretenir un feu, avec assez de combustible. Des bûches et du feuillage secs sont difficiles à trouver dans la jungle, ce qui exige trois heures d'exploration par jour. Cela peut être fait par une personne avec Connaissance de la Nature travaillant trois heures, trois travaillant une heure, ou toute autre combinaison. Plusieurs personnes ayant cette Compétence ramassant du combustible en même temps peuvent se séparer, et chercher dans diverses parties de la jungle.

Abri : Connaissance de la Nature permet de connaître les points-clés de la construction d'un abri sous les tropiques, et le choix épineux pour le groupe de décider de l'emplacement du camp.

Camper sur la plage expose aux orages et aux insectes. Construire un abri diminue ces menaces, mais qui sait ce qui se cache dans la jungle ? (Pendant que les joueurs en débattent, décrivez les étranges brumes tourbillonnantes, qui s'élèvent en nuages au-dessus des arbres. Et quand ils évoquent la plage, décrivez les rouleaux agressifs des eaux implacables de l'océan.)

🕒 En convention, préparez-vous à des débats rapides et modérés entre joueurs, tout particulièrement durant la première partie du scénario se concentrant sur l'expérience des naufragés. Laissez chacun s'exprimer, et ensuite réclamez une décision. De plus longues discussions sur la manière de procéder ne feront que dilapider le temps qui devrait être consacré à d'autres dangers et la montée progressive de la peur jusqu'à la conclusion.

On peut trouver des bambous partout dans la jungle. Ils peuvent être utilisés pour construire une armature. Si le groupe campe dans la forêt, ils peuvent aussi mettre au point un lit de bambous coupés en deux, pour se protéger de l'humidité du sol détrempé de la jungle.

Sans un couteau ou une machette, couper et préparer des bambous est très difficile ; seuls ceux qui ont Connaissance de la Nature peuvent participer, et plusieurs jours sont nécessaires pour que l'abri soit complètement achevé. Les canifs et couteaux de poche sont trop petits pour cette tâche.

Terreur dans le camp

Pendant que les naufragés luttent pour mettre au point les bases de survie, harcelez-les avec des incidents de plus en plus perturbants et horribles. Les plus graves sont ceux qui impliquent les Dévoreurs,

détaillés ci-dessous. Cela peut se produire dans le camp de base (qui se trouve soit sur la plage, soit dans la jungle, selon la décision des joueurs) ou durant les expéditions dans l'île.

Bien que ces incidents soient classés par ordre global de progression de la terreur, ne vous gênez pas pour les utiliser dans n'importe quelle séquence, selon ce que font les personnages et ce qui semble troubler le plus les joueurs. À la fin de chaque description, une perte d'Équilibre Mental/Santé Mentale est suggérée, si vous décidez que l'incident en question exige un Test d'Équilibre mental. N'utilisez que le nécessaire et ne ralentissez pas la narration juste pour tous les introduire.

Brume : Une brume épaisse et mouvante émerge des profondeurs de la jungle pour envahir le camp. Les personnages font un Test d'Équilibre mental avec une Difficulté de 4. Ceux qui le ratent ne perdent pas d'Équilibre mental, mais sont persuadés d'avoir aperçu des visages tourmentés dans la brume.

Éclair lumineux : Au milieu de la nuit, le personnage de garde (Il y a bien quelqu'un qui monte la garde, hein ?) aperçoit un éclair fugace de lumière vert-bleue à l'horizon sur l'océan. Il en garde l'impression que le monde est plus fragile et mystérieux que ce qu'il ne l'avait jamais envisagé. (1/0)

Le retour des calamars : Cette incident est plus efficace si les personnages ont pris l'habitude de considérer le poisson comme source principale de nourriture. Une lune gibbeuse et basse sur l'horizon, veille sur l'océan tranquille à minuit. Soudain, une éruption semble se produire sous les vagues. De grandes gerbes d'écume jaillissent. Des tentacules se dressent au milieu des vagues. Des poissons volent dans les airs. Parfois une masse se dresse au-dessus de l'eau, semblant surveiller les naufragés d'un oeil étranger. On peut parfois apercevoir les grands becs grinçants des créatures.

Si un joueur conclut que ce sont des entités cthulhoïdes, et que le personnage sait ce que cela signifie, faites faire des Tests, Équilibre 4/Santé Mentale 1. N'expliquez pas ce qui se produit aux personnages dont le niveau d'Équilibre mental ou de Santé mentale descend en-dessous de 0.

Biologie apprend que ce n'est qu'un événement ordinaire bien que stressant. Ce n'est qu'un groupe important de calamars géants venus se repaître des bancs de poissons. Néanmoins, ce comportement n'a jamais été observé jusqu'à présent dans la nature ; un professeur ou un scientifique peut décider d'écrire un rapport scientifique à ce sujet.

Une fois que l'événement est reconnu parfaitement normal, toutes les pertes d'Équilibre Mental/Santé Mentale s'inversent.

Par contre, le jour suivant l'incident, le poisson se fait plus rare, et la Difficulté de tentative de pêche au harpon passe à 8.

Dans la Jungle

L'exploration de l'île va faire grimper l'inquiétude chez les personnages ayant Géographie. Au bout de quelques heures, ils réalisent que les caractéristiques à priori naturelles de l'atoll sont subtilement anormales. Si un joueur demande des exemples, dites-lui que la dépression centrale ne montre aucun signe d'érosion pas plus que les autres rochers, que les ruisseaux dévalent des pentes douces. Les formations ignées n'ont que des caractéristiques superficielles de formations sédimentaires, ce qui est impossible. Le personnage qui découvre ces détails doit faire un Test d'Équilibre mental 2/1.

Les incident suivants peuvent se produire alors que le groupe explore la jungle. Certains sont déstabilisants au niveau psychologique, alors que d'autres sont de vrais défis physiques.

Désorientation : Un personnage ayant Connaissance de la Nature découvre que l'île interfère avec son sens naturel de l'orientation. Les relations spatiales entre le groupe et sa destination (quelle qu'elle soit), semble changer sans lien apparent avec la distance qu'ils ont réellement parcourue. (2/0)

Constrictor : Un énorme python glisse lentement des branches d'un arbre qui les surplombe et se laisse tomber sur le dernier personnage qui passe. Un Test d'Athlétisme avec une Difficulté de 4 permet au personnage de ne pas se faire assommer. Si elle échoue, la victime est inconsciente assez longtemps pour laisser le temps au serpent de s'enrouler autour d'elle. Un autre personnage armé d'un couteau peut tuer le serpent avec un Test de Mêlée Difficulté 4, ou tenter de l'arracher de la victime avec un Test de Bagarre de Difficulté 6. Pour chaque Test de secours raté, la victime prend 1 dé de dégâts. Le serpent contient assez de protéines pour nourrir la moitié du groupe durant une journée. Comme pour les cochons, si le personnage qui le découpe a Biologie, il remarque des anomalies structurelles graves dans le squelette de l'animal.

Dépression Centrale : Une longue tranchée rocheuse bloque le groupe et le sépare d'une zone qu'ils aimeraient explorer comme celle où se trouve l'Electra (voir plus loin). Sans équipement d'escalade, un tronc de bois moussu offre la seule route, à moins que le groupe ne décide de faire un long détour, prenant le risque de se perdre ou de se retrouver pris dans un orage. Traverser sur le tronc demande un Test d'Athlétisme de Difficulté 3. En cas d'échec, le personnage tombe dans la dépression, subissant des Dégâts +3, et laissant le groupe se demander comment le secourir. Les parois de la tranchée font six mètres de profondeur. Escalader la paroi sans équipement demande un Test d'Athlétisme de Difficulté 7.

Mais bien sûr, les Dévoreurs représentent le pire danger de la jungle.

Les Dévoreurs

Type de Scène : Réaction des antagonistes

Lorsqu'Abholos a tué sa victime, il en transforme les restes en un serviteur presque invisible appelée Dévoreur. Ces créatures peuvent également faire de leurs victimes des Dévoreurs.

Abholos est une entité sadique sans ambition particulière. Son seul but est de torturer, rendre fou, et ensuite détruire autant d'êtres intelligents que possible. Il ne peut se manifester que lorsque le Grimoire de Florence est en danger, mais il peut percevoir faiblement les événements se déroulant sur sa nouvelle île. À cause de la rareté des victimes sur l'atoll, il désire prolonger les malheurs des naufragés aussi longtemps que possible avant de s'abandonner à ses impulsions destructrices et les changer en Dévoreurs.

Donc, il gère les attaques de Dévoreurs pour qu'elles passent de vague menace à danger mortel. Les incidents liés aux Dévoreurs doivent être ainsi programmés :

- Sensation de surveillance. Un naufragé faisant un Test de Sixième Sens de Difficulté 2, a l'impression d'être surveillé depuis la jungle, mais ne voit rien. (1/0)
- Grognements dans les bambous. Plusieurs Dévoreurs se mettent à l'affût autour du groupe durant une session d'exploration de la jungle et poussent un long grognement guttural et étrange. Puis ils se dispersent sans se faire voir. (1/0)
- Psalmodies dans la jungle. Alors que les naufragés sont dans leur campement, les Dévoreurs psalmodient malgré leurs lèvres en lambeaux et leurs dents brisées : *"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn."*



- Fomenteur un conflit au sein du groupe. Abholos saisit toutes les opportunités pour semer la discorde entre les naufragés. Par exemple, s'il n'y a qu'une arme à feu sur l'île, les PJ peuvent se disputer pour savoir qui en aura la garde. Ensuite, Abholos envoie un Dévoreur dans le camp pour dérober l'arme et la donner à un autre des dormeurs naufragés qui la convoitait. Selon la situation, le personnage possédant l'arme désirée peut faire un Test de Sixième Sens (Difficulté d'au moins 5) pour la voir emportée par une main invisible. (4/0; seulement pour le mouvement des objets par des mains invisibles.)
- Vision dans le camp. Un Dévoreur erre dans le camp alors que le feu vient d'être allumé, ou qu'il y a une nouvelle source de lumière (comme un éclair durant un orage) va être aperçu. Un court instant, un des naufragés va voir le Dévoreur, dans toute sa splendeur mutilée, à quelques pas de lui. Puis il semble disparaître. Abholos choisit le naufragé qui semble le plus instable, ou celui qui a attiré son attention. (5/0)
- Traîné dans la jungle. Les Dévoreurs attendent qu'un naufragé s'isole des autres, au camp ou ailleurs et fondent sur lui. S'ils le blessent, ils le traînent dans la jungle et l'achèvent. On ne retrouve que des lambeaux de vêtements et de chair exsangue, une découverte qui peut provoquer une perte de 4 Points d'Équilibre mental.
- Vision dans le camp 2. Après l'enlèvement du naufragé, "Vision dans le camp" se répète, mais cette fois, le Dévoreur est incontestablement le compagnon disparu. (6/0)
- Meurtres en série. Finalement, les Dévoreurs ne savent plus comment s'amuser avec les rescapés et leur moral, et finissent par les enlever un par un.

Il y a un Dévoreur de plus que de PJ, plus un par naufragé tué par ces créatures. Des joueurs fûtés pourrait choisir de se battre avec eux. Cela pourrait leur permettre de battre les Dévoreurs et de récupérer avant de se coltiner Abholos.

Nouvelle Créature : Dévoreur

Un Dévoreur est ce qu'il reste d'un être humain lorsque ses formes psychiques et physiques ont été entièrement déchiquetées et à nouveau réunies par une entité puissante du Mythe, du nom d'Abholos.

Il ne peut être perçu que pendant une fraction de seconde à la fois, et seulement lorsqu'une nouvelle source de lumière se reflète sur lui. Le Dévoreur semble alors être une version mutilée et reconstituée de son ancienne apparence. Il n'existe pas deux Dévoreurs reconstitués de la même façon, bien que tous semblent avoir le même regard morne aux yeux agrandis et fixes. La tête d'un Dévoreur peut avoir été retournée comme un gant ; une autre coupée horizontalement en deux et replacée avec le front en bas et la mâchoire au-dessus. Les Dévoreurs développent une aura d'énergie meurtrière ; ils n'ont qu'à se rapprocher de leur victime et lui balancer un poing maladroit pour que la chair se nécrose et se détache de l'os (ils peuvent freiner cet effet s'ils ont besoin de toucher un être vivant sans lui faire du mal).

Les êtres doués de sens blessés par un Dévoreur peuvent devenir à son tour l'une de ces créatures, en mourant. Ils sont en danger jusqu'à ce que leur Réserve de Santé remonte au total qu'ils avaient juste avant l'attaque du Dévoreur. (Donc si la Réserve de Santé était de 8 sur 12, et qu'ensuite 6 Points sont perdus dans une attaque de Dévoreur, il faut remonter le niveau de Réserve de Santé à 8, avant de pouvoir annuler la menace de résurrection sous forme de Dévoreur).

La victime d'un Dévoreur se change en cette créature en quelques instants. Le cadavre est déchiqueté de l'intérieur, devient un tourbillon de morceaux de corps, et ensuite se ressoude en une nouvelle forme, qui devient ensuite invisible. Être le témoin d'une telle transformation est un choc lié au Mythe avec une potentielle perte d'Équilibre mental/Santé mentale de 4/2.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 8, Santé 5, Bagarre 8

Seuil de blessure : 7 (descend à 4 si l'attaquant l'a aperçu durant ce round, ou si un élément permet de le localiser comme du sable mouillé).

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +1

Arme : Zone nécrosante +0

Armure : 0

Perte d'Équilibre mental : +0

Bien qu'invisibles, les Dévoreurs sont assez matériels pour laisser des traces dans le sable ou la jungle, qui peuvent être suivies. Cela demande un Test de Filature avec une Difficulté 4 sur une piste que l'on sait être une piste récente de Dévoreurs, fait par un personnage ayant également Connaissance de la Nature. Pour de plus anciennes pistes, il faut mettre des Difficultés plus élevées. Ils laissent derrière eux du sang et des bouts de chair humaine sanguinolente, ce qui fait que celui qui suit la piste, et toute personne qui remarque ce détail, doit faire un Test d'Équilibre mental 2/0.

Lorsqu'ils ne sont pas actifs, ils ont tendance à rester groupés. Abholos permet qu'ils servent de cibles parce qu'il ne croit pas que des humains puissent gagner contre ses serviteurs. Donnez des avantages statistiques à vos PJ pour récompenser des plans malins ou des tactiques qu'ils peuvent mettre en œuvre pour avoir le dessus.

L'Electra

Type de Scène : Majeure (Preuve physique)

À l'occasion d'une excursion à travers la jungle, sûrement la première ou deuxième du groupe, selon le suspense sans faille que vous tissez avec des luttes pour la survie ou l'horreur croissante, les naufragés tombent sur un petit avion écrasé, le nez enfoui dans le sol, et les ailes cassées.

Pilotage (faisant ainsi double usage en tant que Compétence d'Investigation) permet d'identifier le bimoteur Lockheed E-10 Electra. Il comprend quatre sièges, pilote compris.

Ceux qui l'aperçoivent en viennent à la même conclusion : ce doit être l'avion de la fameuse aviatrice Ruth Copeland disparue il y a quelques mois, durant sa tentative de tour du monde ; tous les écoliers savent que Copeland est partie de Nouvelle Guinée, avec son navigateur Kenner Housman, et a disparu dans le Pacifique.

Mécanique indique que l'avion est très abîmé et qu'il faudrait des mois pour le remettre en état, avec des pièces de rechange et des outils, ce que l'île ne peut fournir.

Du matériel peut être récupéré du crash : quatre parachutes, un seau, une flasque, une machette, une carte du monde (sur laquelle l'île n'apparaît pas) et un revolver .32 à 6 coups. Les personnages avec Organisation peuvent chacun faire un Test pour dénicher un seul objet dans les débris. Choisissez le niveau de Difficulté s'il est crédible qu'il ait pu se trouver dans l'équipement de base d'un vol d'exploration.

On peut également trouver une radio dernier cri, qui avec un succès sur le Test d'Électricité, Difficulté 3, peut être retirée en parfait état de marche de l'avion, avec une batterie rechargeable très petite et très légère. La batterie, un prototype de chez Tesla Technologies de Santa Clara, California, ne pèse que 14 kg et n'est pas plus grande qu'une corbeille à pain ! La radio ne peut rien pour que le groupe soit sauvé jusqu'à ce qu'ils règlent son compte à Abholos, mais c'est une source potentielle alternative d'indices étranges.

Les vêtements déchirés et ensanglantés de Kenner Housman peuvent être retrouvés non loin, accompagnés de morceaux de chair desséchée. Expertise légale ne peut identifier aucune arme ou type d'agression ou attaque d'animal, qui aurait causé ce genre de blessure (si c'était un animal, il aurait dévoré les restes, plutôt que les laisser sécher, et on retrouverait des os éparpillés.)

Recueil d'indices (majeur) permet de dénicher, scotché sous le siège du pilote, un petit carnet à moitié rempli, un journal de bord. Cela commence avec la préparation du voyage, au début de 1937. Vérifier tous les paragraphes pour trouver des informations intéressantes prend plusieurs heures. Voici les passages pertinents, entrecoupés d'une foule de données aéronautiques :

Les dernières lignes du journal sont très banales et n'expliquent pas le crash. Le dernier paragraphe date du 3 juillet.

Occultisme révèle que :

CTHULHU



JÉRÔME 08

12 mars - curieuse requête de Clive Lewiston. Me demande de larguer un paquet au-dessus de l'océan. Dit qu'il y a urgence et que ses explications me paraîtraient invraisemblables et me demande d'être indulgente.

14 mars - Lewiston est passé avec son colis. J'avais totalement oublié sa demande avec tous les préparatifs en cours. Il s'agit d'un coffret en cuir contenant un livre ancien relié dans un métal étrange. Je suis curieuse mais il me déconseille d'y toucher. Je me moque de lui mais le type a l'air très sérieux. Il a un regard étrange. Il appelle le livre le Grimoire de Florence et dit que l'humanité doit en être épargnée. Je lui dis que c'est plutôt bizarre pour quelqu'un comme lui, de détruire une telle antiquité. Il répond qu'il doit être englouti dans l'océan. Étrange, mais son acharnement me fait accepter le colis.

15 mars - Mauvais rêves, sûrement à cause du départ, mais je n'ai jamais été aussi perturbée.

16 mars - Lewiston me recontacte. Me rappelle de ne pas oublier le livre et de bien le larguer loin de toute terre. Je lui demande pourquoi il ne le brûle pas ou pourquoi il ne le réduit pas en confettis. La question semble le déconcerter. Il dit qu'il en connaît trop sur ce qu'il nomme « le Mythe » et que s'il touchait le livre la tentation de l'utiliser serait trop forte. Il répète que je dois m'en débarrasser. Ken a ensuite coupé la conversation pour régler des questions techniques avant le départ...

1 juillet - Rêve en core plus étrange avec le livre de Lewiston que j'avais presque oublié. Je vais le balancer à l'aller. On décolle demain

Ce que disent les livres d'Histoire

Amelia Earhart est bien sûr le modèle de Ruth Copeland. Si vous décidez de démarrer votre jeu à l'automne 1937, et d'inclure cette admirable héroïne du monde réel dans cette fiction d'horreur, utilisez son vrai nom. Faites tout de même une ou deux recherches historiques supplémentaires pour que cette histoire sonne vraie.

- Lewiston est sûrement le Professeur Clive Lewiston de la Miskatonic University, un chercheur de textes classiques et médiévaux sur la magie rituelle, en congé sabbatique.
- Le *Grimoire de Florence* est un livre perdu célèbre, cité dans de nombreuses oeuvres médiévales mais disparu depuis la Guerre de Cent Ans. Il était censé avoir une couverture métallique et être maudit.
- (Dépense d'1 Point) Lewiston s'est écroulé et est décédé, peut-être d'une crise cardiaque, sur le campus de l'Université de Californie à Berkeley.

Pilotage confirme que Copeland a bien décollé le 17 mars d'Oakland, près de Berkeley.

Le Bishamonten

Type de Scène : Alternative (Preuve physique)

S'ils suivent la côte par la plage jusqu'à une falaise, les explorateurs retrouveront les restes d'un petit bateau de pêche japonais.

Langues (Japonais) permet de lire le nom, écrit en *kanji* sur la coque, *Bishamonten*.

Anthropologie ou Théologie indique ensuite que Bishamonten est le dieu japonais du bonheur et de la guerre.

Pilotage ou une expérience de marin dans le passé, permet de deviner la taille de l'équipage, entre huit et quinze marins.

Il ne reste que la moitié du bateau. Pilotage permet de supposer que le reste est submergé, non loin de là.

Recueil d'indices fait remarquer la présence de sang sur le navire, et que deux marins ont été tués sous l'impact....comme si un fou avait délibérément foncé dans l'île !

Connaissance de la Nature permet au groupe de suivre une trace depuis le bateau jusqu'à un campement abandonné dans la jungle proche.

On peut y trouver deux seaux métalliques, une pelle, un harpon, une paire de couteaux à vider le poisson de 15 cm de long, un petit télescope, et quatre couvertures trempées et hors d'usage. Tout comme sur le site du crash de l'avion, chaque personnage ayant Organisation, peut à présent ramasser un objet susceptible de se trouver ici, avec une Difficulté adaptée.

On peut également remarquer quatre tombes peu profondes. Si on creuse, les cadavres montreront tous les signes peu ragoûtants de putréfaction avancée due à la chaleur. Recueil d'Indices suggère qu'elles ont été creusées il y a un mois environ. Les personnages à proximité devront faire un Test de Santé Difficulté 4, ou perdront peu élégamment leur déjeuner si durement gagné. Expertise légale montre qu'ils sont morts de blessures banales dans un naufrage.

Recueil d'Indices met aussi en lumière des traînées, indiquant qu'un homme encore en train de se débattre a été tiré hors du camp par les bras. Les empreintes des deux silhouettes qui l'ont emmené sont distordues comme si les pieds avaient été atrocement déformés par des mutilations.

Le Grimoire de Florence

Type de Scène : Majeure

Pour combattre avec succès Abholos, le groupe doit aussi connaître l'existence du Grimoire de Florence. Deux manières de l'apprendre : la radio de l'Electra ou les rêves atroces.

La radio : La présence d'Abholos déforme le fonctionnement des ondes radios autour de l'atoll, portant alors régulièrement des enregistrements venant du passé. Chaque fois qu'un personnage (pas un personnage après l'autre, sépare les tentatives) écoute la bande radio, l'un des messages ci-dessous peut être entendu. Les indices majeurs y sont nombreux ; introduisez-les tôt si le groupe a du mal ou si la fin de la partie est proche. Si les horreurs de l'île restent encore un secret, gardez les messages pour plus tard.

Électricité permet de savoir que les messages ne sont pas transmis de manière conventionnelle. Voici leur contenu :

- Hurlements d'horreur dans une langue étrangère, suivis par le bruit de chair déchirée et d'os rompus. C'est l'équipage du *Bishamonten* emporté par les Dévoreurs. Langues (Japonais) identifie la langue, bien que ce ne soient que des gémissements et des suppliques.
- Si le groupe a déjà entendu des grognements de Dévoreur dans la jungle, ils peuvent en entendre à nouveau dans la radio.
- Pareil pour les psalmodies des Dévoreurs.
- La voix tremblotante et distante, plutôt âgée et académique, type professoral, presque inaudible à cause des vents hurlants : "Ruth, Ruth, ne t'inquiète pas. C'est moi, Lewiston. Je tente de te joindre par delà le voile du sommeil. C'est très difficile de maintenir le contact, parce que les vols de créatures lunaires interfèrent avec les disques... Je t'ai mise en grand péril, et je dois t'avertir..." Le message est ensuite coupé. Le personnage avec la Réserve de Santé mentale la plus basse réalise immédiatement que ce message est exactement ce qu'il prétend être : une voix communicant avec notre monde depuis la tombe. Ce personnage risque une perte de 2 Points d'Équilibre mental, ainsi que tous ceux qui admettent son explication.

(Majeur) La voix se fait à nouveau entendre. (Si vous devez accélérer le rythme, mettez ce message à la suite immédiate du précédent) "Ruth, Ruth, c'est encore Lewiston. Tu n'as pas le temps de te poser des questions. J'ai été stupide. Je pensais que le livre invoquait une entité du nom d'Abholos, mais j'avais tort. Abholos est le livre !"

Rêves sur l'île de la Terreur..

Type de Scène : Majeure alternative

Si le groupe ne trouve pas ou n'emporte pas la radio, les indices au-dessus peuvent être apportées sous forme de rêves fiévreux subis par un ou plusieurs naufragés. Les rêves apportent également des informations supplémentaires, qui peuvent se révéler intéressantes même s'ils ont la radio.

Les rêves débutent lorsque le premier personnage est blessé par une attaque de Dévoreur. (Si personne n'est blessé, et qu'il est nécessaire de découvrir ces indices, ce sera le personnage avec la Réserve la plus basse en Santé mentale.) Pour accélérer la transmission d'information, autorisez plusieurs personnages adaptés de faire les mêmes rêves et/ou de combiner des rêves différents.

Pour un observateur extérieur, les personnages qui font ces rêves sont visiblement agités : ils gémissent, grognent, se retournent sans cesse, transpirent et marmonnent dans leur sommeil.

Bien qu'il soit en général mieux de paraphraser le texte du scénario, lire ces descriptions telles quelles simule bien la passivité de l'expérience onirique. :

Rêve #1

Votre cœur bat à tout rompre dans votre poitrine, vous courez dans un couloir puant et humide de ce qui semble être un immeuble. La structure est ancienne, étrangère, et sent l'urine. Vous arrivez à une porte et vous la défoncez d'un coup de pied. Un pistolet apparaît dans votre main. Vous vous précipitez dans un immense pièce. Une demi-douzaine d'hommes à la mine patibulaire, vêtus de manière rustique et démodée. Ils sont rassemblés en cercle et psalmodient. L'un d'eux tient un couteau.. À ses pieds, un nouveau-né. Votre pistolet hurle six fois. Les hommes tombent sur le sol, raides morts. Vous enlevez prestement votre manteau et en enveloppez le bébé brailant. Puis vous tendez la main vers le livre étrange au centre du cercle. Sa couverture métallique incisée de sceaux méconnaissables recèle cinq bons centimètres de manuscrit moisi. Vous tendez la main mais vous avez peur d'y toucher.

Le personnage qui fait le rêve risque la perte d'1 Point d'Équilibre mental.

Rêve #2

Vous vous déplacez dans un dédale de catacombes, en sueur et terrifié. Ce qui devait être caché et en sécurité a été violé. Tout autour de vous, des piles d'os et des squelettes. Vous êtes dans une crypte qui sent le moisi, en Italie, vous semble-t-il, et vous tenez une lampe-torche. Enfin vous arrivez à destination : la porte menant à une crypte. Paniqué, vous l'ouvrez en grand. Un vieil homme en robe de prêtre gît sur le sol, un couteau planté dans la poitrine. Vous vous précipitez vers lui.

"Lewiston," gémit-il. Il parle italien, mais dans le rêve, vous le comprenez. Ils ont le livre. Vous devez les arrêter, avant qu'ils n'invoquent Abholos. Ensuite le livre... détruisez-le."

Rêve #3

Vous êtes en Italie, durant le Moyen-âge. Vous êtes au milieu des restes brûlants d'un petit village. Des douzaines de cadavres sont éparpillés sur des chemins boueux. Vous les surveillez de vos milliers

d'yeux. Certains sont morts depuis peu. D'autres sont mutilés et méconnaissables, et d'autres assemblés d'une manière bizarre et chaotique. Mais à présent, ils se défont à nouveau. Sans personne, sans jouet à tourmenter, vous perdez votre énergie. Ce royaume étrange, avec sa géométrie limitée, vous épuise, sauf quand vous pouvez infliger la peur et la douleur. Pourtant, vous ne souhaitez pas abandonner à jamais cet endroit, car ces créatures simiesques et faibles à l'esprit craintif sont tellement délicieuses. Il doit y avoir un moyen de rester en torpeur, pour que d'autres viennent à vous. Oui, c'est ce que vous allez faire, même si cela vous rend d'une certaine façon vulnérable.

Vous repliez vos vrilles, aplatissez votre cerveau, et rangez vos griffes-piques. Vous devenez cette chose à laquelle les créatures simiesques ne peuvent résister. Cette nouvelle forme vous absorbe et vous dérivez dans une torpeur fiévreuse.

Vous, Abholos, êtes devenu un livre.

En faisant ce rêve dans lequel le personnage revit un événement par les yeux mêmes d'une entité du Mythe, un choc lié au Mythe fait risquer une perte d'Équilibre mental. Il apporte aussi et gratuitement 1 point en Mythe de Cthulhu.

Abholos

Séquence montée du suspense

L'île, projection de la volonté d'Abholos dans l'espace physique, se déplace dans les dimensions comme dans un rêve. Lorsqu'il devient évident que les naufragés en sont conscients, Abholos leur fait connaître son emplacement, anticipant avec plaisir cette délicieuse confrontation finale. S'ils ont compris le mystère majeur du scénario, ils pourraient le surprendre, renvoyant l'entité terrifiante une fois pour toutes.

Le matin suivant, après avoir reçu la transmission radio finale et/ou le troisième rêve, le naufragé avec la plus basse Santé mentale se réveille pour s'apercevoir que le paysage de l'île a étrangement changé. (S'il y a égalité pour la Santé mentale, tous le voient). À présent, surgissant du centre approximatif de l'atoll, se dresse un piton de lave noire, s'élevant de 300 mètres dans le ciel du Pacifique. L'observateur peut voir de vagues contours d'un visage qui en émane.

Tout d'abord, les autres personnages ne perçoivent pas la structure. Réaliser que les autres ne peuvent pas la voir, coûte à l'observateur initial (ou les) 3 en Équilibre mental, jusqu'à réussite du Test d'Équilibre mental.

Ceux qui le voient le décrivent aux autres, et le reste du groupe fait alors un Test de Sixième sens de Difficulté 6. Ceux qui le réussissent peuvent également l'apercevoir, et doivent donc faire un Test d'Équilibre mental ou perdre 4 points.

Les personnages qui n'arrivent pas à voir le pylône refont un Test de Sixième sens pendant qu'ils traversent la jungle pour y accéder, à mi-chemin. Lorsque finalement ils le perçoivent, la perte potentielle d'Équilibre mental est de 5.

En arrivant enfin à sa base, ceux qui ne le percevaient pas, peuvent alors automatiquement le voir et donc peuvent perdre 6 points d'Équilibre mental sur un jet raté.

Entre deux Tests, rendez le voyage à travers la jungle ardu et terrifiant. Mais allez vite dans les descriptions si vous manquez de temps. Sinon, ajoutez quelques obstacles physiques pour augmenter l'impression que les choses se précipitent.

Abholos dans le Mythe

Si les joueurs se montrent curieux au sujet d'Abholos et de sa place dans le Mythe, expliquez-leur pendant le dénouement (s'ils survivent) que leurs recherches occultes à leur retour de l'île, donnent quelques indications sur cette entité. Comme c'est fréquemment le cas, elles sont souvent contradictoires.

Une des sources prétend qu'il s'agit de l'une des nombreuses entités créées par les effets secondaires de l'abominable accouplement de Ghisguth et Zstylzhemghi, qui a donné naissance à Tsathoggua. C'est moins un frère ou un cousin du terrifiant Dieu-crapaud, qu'une forme placentaire animée de volonté propre. Cette état de gestation explique son manque d'ambition et de désir de destruction du monde.

Une source différente décrit Abholos comme un être formé à partir des larmes et de la bile de Cthulhu, quoi que cela signifie.

Des références à des entités semblables aux Dévoreurs peuvent aussi être retrouvées. Créés au départ par Nyarlathotep (ou peut-être la Grande Race) ces hybrides improbables de Goules et de Vampires stellaires sont d'abord des créations artificielles. Ensuite certains sorciers ont appris à les créer à partir des corps d'humains décédés, et ont diffusé ce savoir par osmose éthérée pour arriver par hasard à des entités comme Abholos.

Pendant leur excursion vers la tour, l'équipe est harcelée par les Dévoreurs restants, s'ils n'ont pas été assez actifs pour tous les détruire.

Si on considère que le groupe atteint la tour, il découvre une grotte béante, aux aspects sexuels déstabilisants, s'ouvrant dans le côté de la face abrupte. S'aventurant à l'intérieur, ils trouvent par terre, à la vue de tous, le Grimoire de Florence, et à côté les vêtements déchirés et maculés de sang de Ruth Copeland. (Expertise légale ou Anthropologie montre que vu leur style, leur âge, et leur coupe, ils lui appartiennent sûrement.)

S'ils s'approchent du livre, Abholos se manifeste. C'est une masse informe et presque matérielle composée de vrilles d'acier et de membranes ridées de tissu cérébral palpitant, aux yeux insectoïdes. Il peut attaquer jusqu'à deux cibles à courte portée et n'importe quel nombre à bout portant.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 10 Santé Non Disponible, Bagarre 23

Seuil de Blessure : 3 (grande taille)

Modificateur de Vigilance : +2

Modificateur de Discretion : -1

Armes : +5 (vrilles en forme de pique)

Armure : Abholos se moque des dégâts infligés à sa forme monstrueuse (mais notez-les comme si cela avait de l'importance). Mais si le livre est détruit, Abholos perd son emprise sur ce plan et disparaît dans une distorsion de l'espace, laissant derrière lui une odeur épouvantable de vinaigre et de méthane. Si les pages sont brûlées, le livre est détruit en un round.

Perte d'Équilibre mental : +3

GTHULHU



JÉRÔME 08

Sauvetage et conclusion

Type de Scène : Dénouement

Abholos disparu, la radio de l'Electra ne subit plus d'interférence. Après plusieurs semaines de survie pénible sur l'île, que vous voudrez peut-être clore d'une courte phrase, comme par hasard, un cargo capte leur appel de détresse, et envoie des canots pour venir chercher les naufragés. (certains groupes aiment se remémorer les dernières semaines en détail, surtout si l'un des PJ a glissé dans la folie, mais beaucoup préféreront un dénouement rapide et sans accroc.)

Pendant l'attente des secours, l'île, née des énergies créatives étranges d'Abholos s'érode graduellement et sombre dans l'océan. Lorsque les canots de sauvetage prennent le large en direction du cargo, elle s'effondre et disparaît sous les flots.

Pendant les conventions, où une fin sinistre est plus appropriée, le désastre frappe au moment du sauvetage. On découvre que l'île d'Abholos se trouvait juste au-dessus de R'lyeh, qui émerge alors parmi les vagues. Le dieu terrifiant apparaît et dévore les naufragés, prélude à la chute inévitable de l'humanité.

Personnages pré-tirés

Ces six personnages pré-tirés sont présentés ici pour être utilisés dans les conventions et les démos du jeu. Pour des campagnes, vous permettrez bien sûr à vos joueurs l'usage de leur propre personnage. Toutefois, vous pouvez utiliser ces personnages en dépannage lorsque celui d'un joueur a connu une fin atroce. (En enlevant la raison du voyage, vous pouvez même les utiliser pour n'importe quelle partie de Cthulhu). Leurs Compétences d'Investigation ont été attribuées pour un groupe de six joueurs.

Charlie Allred

Profession : Vagabond
Motivation : Malchance

Vous étiez engagé à bord de l'Impératrice de Calédonie comme membre d'équipage. Le dur labeur de la vie en salle des machines est, sans aucun doute, une violation à la morale du vagabond contre le travail honnête. Si vous avez volontairement signé pour ce travail, vous ne vous en souvenez vraiment pas. La dernière chose dont vous vous souvenez, c'est que vous étanchiez votre soif dans un estaminet de San Francisco, et vous êtes retrouvé dans les quartiers de l'équipage d'un bateau à vapeur en mouvement. Et oui, il semblait peu probable de se retrouver en croisière pour Shanghai sur un luxueux paquebot, mais vous y voilà. Peut-être était-ce quelque chose que vous avez dit à ces marins éméchés, sordides et crasseux. Auriez-vous pu être piégé et forcé à accepter quelque chose de stupide ? Cela ne serait pas la première fois que votre existence imprévisible et décousue vous joue des tours n'est-ce pas ?

C'est typique de votre veine de perdant d'être naufragé, mais ironiquement, c'est plutôt une aubaine, puisque cela vous a permis d'échapper à ce fou tyrannique de chef d'équipage, Bornedal ! Et peut-être bien que, lorsque le bateau sombrait, il a malencontreusement glissé et cogné sa tête contre la pelle avec laquelle vous le menaciez. Des choses étranges surviennent parfois dans le feu de l'action, hé !

Tout ça c'est du passé. Maintenant, tout ce dont vous avez à vous soucier, c'est comment quitter cette maudite île.

Compétences d'Investigation : Anthropologie 1, Empathie 1, Négociation 2, Niveau de vie 0, Artisanat (Charpentier) 1, Flatterie 1, Loi 1, Bibliothèque 1, Crochetage 1, Médecine, Occultisme 1, Histoire orale 1, Connaissance de la nature 4, Pharmacologie 1, Physique 1, Connaissance de la rue 4.

Compétences Générales : Athlétisme 8, Camouflage 4, Piquer 8, Armes à feu 4, Santé 8, Mécanique 2, Santé mentale 8, Mêlée 12, Sixième sens, Équitation 8, Filature 3, Équilibre mental 4, Discrétion 8, Mêlée 4.

Professeur Ezekiel Brush

Profession : Scientifique
Motivation : Soif de connaissance

Ce naufrage est venu interrompre votre voyage pour Tokyo, où vous deviez livrer un dossier concernant l'amélioration de la fabrication de la poudre à canon. Plusieurs de vos collègues vous avaient mis en garde de ne rien dévoiler des enjeux militaires aux puissances étrangères qui pouvaient se révéler hostiles, mais la politique n'est d'aucun intérêt pour vous. Le Savoir est tout ! Depuis votre plus tendre enfance, votre seul souci est de percer les secrets cachés de la nature. Jeune génie versé dans de multiples domaines, vous n'aviez déjà aucun sujet scientifique inexploré. Maintenant que vous êtes âgé et pourvu de favoris, vous êtes proche de l'ultime révélation qui unifiera toutes les disciplines et exposera la logique intrinsèque à toute existence.

Bien qu'être abandonné sur une île non répertoriée puisse être éprouvant pour d'autres, vous y voyez une nouvelle aubaine pour étudier. Peut-être est-ce même une phase d'une invisible machination de l'intangible mais bienveillant mécanisme régissant l'univers.

Compétences d'Investigation : Astronomie 1, Biologie 1, Chimie 2, Niveau de vie 4, Cryptographie 1, Recueil d'indices 2, Expertise légale 1, Langues 4 (Latin, Français, Italien, Japonais), Bibliothèque 2, Médecine 1, Occultisme 1, Photographie 2, Physique 2, Théologie 1.

Compétences Générales : Conduite 2, Électricité 8, Premiers secours 4, Fuite 22, Santé 6, Hypnose 4, Mécanique 4, Pilotage 4, Psychanalyse 4, Équitation 4, Santé mentale 6, Équilibre mental 5.

Leroy Currie

Profession : Archéologue
Motivation : Arrogance

La destination finale de votre traversée du Pacifique était le Désert de Gobi, où vous étiez convaincu de découvrir une nouvelle espèce de dinosaures, ensevelie sous les sables mouvants.

Vous êtes, selon votre haute opinion de vous-même, le plus important paléontologue de votre génération. Aucun obstacle, qu'il soit naturel ou élaboré par l'homme, ne barrera votre route vers la gloire. Le monde de la chasse aux dinosaures n'est pas fait pour de



fragiles violettes. Vous avez fait tomber des chefs de gangs, brisé des guerriers et combattu des hyènes enragées. Échouer sur une île est un désagrément malvenu mais vous savez que vous survivrez. Il n'y a que dans un univers vide et inexorablement indifférent que l'on permettrait à un type de votre trempe de mourir indignement sur une inutile tas de terre.

Compétences d'Investigation : Archéologie 4, Négociation 2, Biologie 1, Bureaucratie 1, Niveau de vie 5, Recueil d'indices 2, Géologie 4, Histoire 4, Intimidation 2, Langues 2 (Chinois, Japonais, Espagnol), Bibliothèque 2, Connaissance de la Nature 4.

Compétences Générales : Athlétisme 12, Conduite 3, Electricité 2, Explosifs 4, Piquer 3, Armes à feu 4, Premiers soins 4, Santé 10, Mécanique 4, Organisation 3, Équitation 6, Santé mentale 8, Mêlée 8, Sixième sens 4, Équilibre mental 6.

Sister Flora Godden

Profession : Infirmière
Motivation : Sens du devoir

Vous avez été envoyée à Shanghai pour servir à l'hôpital missionnaire de St Panteleon du Secours catholique. Jeune femme toujours dévouée, vous avez suivi votre formation d'infirmière dans votre Écosse natale avant de vous convertir au catholicisme et de devenir une nonne. Néanmoins, l'indéfectible éthique du travail que vous apprenez

vos parents éminemment sensés ne tolérerait pas une vie de cloître. Vous vous êtes donc proposée pour un transfert vers une partie du monde qui non seulement a besoin de vos talents mais qui aurait également besoin de renouveau.

Bien que vous ayez oeuvré pour atteindre l'indispensable humilité face à Dieu, votre langue acérée vous trahit parfois encore. De même, votre capacité à supporter les idiots pourrait être améliorée. Au moins, vous avez étouffé l'inutile intérêt que vous portiez aux arts et qui gangrèna votre jeunesse. Néanmoins, toutes ces informations superflues à propos des artistes, de l'architecture et de l'histoire que vous avez accumulées se bousculent encore dans votre mémoire. Toujours belle et attirante, vous êtes parfois l'objet d'attentions de la part d'hommes tombés sous votre charme, mais vous les trouvez déplacées – quoique secrètement flatteuses.

Compétences d'Investigation : Comptabilité 1, Architecture 1, Art 1, Histoire de l'Art 1, Empathie 2, Biologie 2, Bureaucratie 2, Niveau de vie 2, Histoire 1, Intimidation 1, Langues 1 (Chinois), Médecine 2, Pharmacologie 2, Réconfort 2, Théologie 2.

Compétences Générales : Athlétisme 4, Premiers soins 12, Fuite 8, Santé 6, Hypnose, Organisation 6, Psychanalyse 8, Équitation, Santé mentale 10, Mêlée 2, Sixième sens 4, Discrétion, Équilibre mental 10.

Irina Krilov

Profession : Charlatan
Motivation : Atavisme

Connue dans toute l'Europe en tant que médium et philosophe mystique, auteur de *Vers une nouvelle Aube Hermétique*, et fondatrice du mouvement trimergestique, vous avez décidé d'entreprendre un voyage vers l'Extrême Orient après une série de fâcheux malentendus. Il y a deux ans, vous avez dû quitter l'Angleterre lorsque Scotland Yard a mis son nez dans le changement de testament d'une riche adepte. Bien qu'à proprement parler, ces changements soient advenus après la mort du sujet, ils étaient en accord avec ses souhaits. Puis il y a eu l'incident qui vous a fait acheter rapidement votre billet pour l'*Impératrice de Calédonie*... Mieux vaut ne pas en parler. Vous passiez du bon temps à bord, en rencontrant des individus bien disposés et intéressés par le spiritisme et l'occultisme, lorsque cet affreux naufrage a tout gâché.

Depuis votre naissance, sous l'identité ordinaire et ennuyeuse d'Emma Jones, près de Newcastle, en Angleterre, vous avez toujours ressenti une attirance pour l'occultisme. La nuit, vous faisiez des rêves étranges dans lesquels vous revoyez vos parents décédés pendant votre enfance. Ils étaient prisonniers d'un royaume cauchemardesque, mais vous promettaient un grand destin et un pouvoir étonnant inné. Bien sûr, vous avez utilisé cette vocation pour gagner de l'argent. Destin prestigieux ou pas, il faut bien survivre en attendant...

Compétences d'Investigation : Comptabilité 1, Anthropologie 1, Archéologie 1, Histoire de l'Art 1, Empathie 2, Astronomie 1, Négociation 1, Niveau de vie 4, Cryptographie 1, Flatterie 4, Histoire 1, Langue (Russe), Loi 1, Crochetage 1, Occultisme 4, Réconfort 2, Théologie 2.

Compétences Générales : Athlétisme 3, Camouflage 12, Déguisement 3, Piquer 12, Armes à feu 3, Fuite 8, Santé 8, Hypnose 14, Santé mentale 6, Bagarre 3, Sixième sens 4, Filature, Équilibre mental 7, Discrétion, Mêlée 3.

Nouvelle profession : Charlatan

Depuis l'aube des temps, les gens ont toujours cherché du réconfort dans le surnaturel. Dès que le premier pigeon est né, une personne comme vous est survenue pour faire de l'argent sur ses espoirs et ses attentes. Qu'ils espèrent avoir de la chance, connaître leur avenir, rencontrer le succès en amour ou contacter des parents morts, vous avez une technique efficace pour les convaincre de vos pouvoirs sur l'au-delà. Avec pas mal de flair et de chance, ce travail demande une grande familiarité avec le jargon de l'occultisme, et la capacité à lire dans l'âme des gens d'un seul coup d'oeil. Parce que vous savez bien par expérience, que c'est le plus court chemin vers leur portefeuille.

Compétences professionnelles : Empathie, Camouflage, Piquer, Flatterie, Histoire, Hypnose, Occultisme, Réconfort, Théologie.

Niveau de vie : 1-6, selon le concept du personnage. Êtes-vous un occultiste mondialement renommé, ou une diseuse de bonne aventure sous une tente de foire ?

Spécial : Avec la Dépense d'1-Point en Empathie, vous pouvez toujours différencier un véritable adepte occulte convaincu et un collègue charlatan. Avec la Dépense d'1-point en Réconfort, vous pouvez lancer un regard discret à un collègue que vous venez de rencontrer, signifiant : "T'inquiètes pas. On travaille dans le même créneau, et je ne vais pas te casser ton plan." Sauf si cela court-circuite le scénario, cela établit une relation de confiance entre les deux, qui reste forte jusqu'à ce vous la fachiez en l'air.

🎲 Dans un jeu Pulp, il arrive souvent de façon ironique que le Charlatan fasse la découverte déstabilisante qu'il possède réellement des pouvoirs psychiques. Attribuez un certain nombre de points de Compétence générale, comptant comme une Compétence professionnelle. Le Gardien alors pourra au moment adéquat décréter que vous avez spontanément manifesté l'une des Compétences psychiques décrites dans Terreur.

Félix Strode

Profession : Inspecteur de Police
Motivation : Sens du devoir

Vous êtes en arrêt prolongé de votre boulot d'inspecteur de la police de Los Angeles, après avoir résolu une affaire sordide et psychologiquement éprouvante. Le tueur d'une demi-douzaine d'étudiants s'est avéré être l'un d'eux. Un étudiant en art qui démembrait ses victimes et les abandonnait dans divers égouts de la ville. Vous ne parvenez toujours pas à oublier son visage animal lorsqu'il confes-

sait ses crimes. Le garçon était complètement dément et prétendait que les corps étaient une offrande à des créatures cannibales vivant sous terre. S'il ne les nourrissait pas, des dieux mauvais l'auraient capturé dans ses rêves.

Vous avez vu des affaires particulièrement horribles au cours de vos quinze années au sein des brigades, et vous n'êtes pas une mauviette, Dieu en est témoin, mais cette fois vous n'avez pas réussi à digérer cette affaire. La fragilité de l'esprit humain, les abysses de dépravations dans lesquels peut sombrer tout un chacun... franchement, vous n'êtes plus très sûr de vouloir continuer. Les parents des victimes vous ont offert en remerciement un voyage à bord de l'Impératrice de Calédonie. Vous espériez qu'un peu de tourisme vous aiderait à retrouver la motivation pour reprendre le travail. Maintenant ce naufrage vous tombe dessus. Cela vous prouvera peut-être que les hommes sont fondamentalement bons et capables de travailler de concert pour le bien de tous... Ou bien, Dieu nous en préserve, cela démontrera que vos plus sombres impressions à propos de l'humanité sont pleinement fondées.

Compétences d'Investigation : Empathie 2, Bureaucratie 1, Chimie, Jargon policier 2, Niveau de vie 3, Recueil d'indices 2, Flatterie 1, Expertise légale 1, Interrogatoire 2, Intimidation 1, Loi 2, Bibliothèque, Connaissance de la Nature 2, Pharmacologie 1, Photographie 1, Réconfort 1, Connaissance de la rue 2.

Compétences Générales : Athlétisme 12, Conduite 8, Armes à feu 14, Premiers soins 2, Santé 10, Santé mentale 6, Bagarre 10, Sixième sens 10, Filature 8, Équilibre mental 5, Mêlée 6.



LES BALLES SIFFLENT SUR SHANGHAI

Ce scénario est un hommage à la tradition Pulp inspirée par les intrigues internationales, comme celles mises en avant dans les romans d'Eric Ambler et des films comme *Le général est mort à l'aube*, *Shanghai Gesture*, mais aussi *Shanghai Triad*.

Que les fans d'Histoire nous pardonnent : notre portrait de Shanghai prend quelques libertés au niveau historique.

L'Ossature

Missionnaire catholique, archéologue amateur et peut-être espion, Émile de Briac a disparu à Shanghai, et ce après avoir envoyé un message concernant une découverte dangereuse aux implications occultes. Les Investigateurs trouvent rapidement ce qu'il est advenu de de Briac, pour s'apercevoir finalement qu'il y a un mystère plus urgent à résoudre : qui possède l'artefact et pourquoi y-a-t-il d'autres cadavres, liés à la pègre de Shanghai, retrouvés dans le même abominable état que de Briac ?

L'Horrible Vérité

En mission archéologique dans les Montagnes Jaunes, de Briac a découvert une caverne secrète contenant un certain nombre d'artefacts appartenant au Mythe. Comprenant l'impact de sa découverte, de Briac détruisit tout, à l'exception d'un objet qu'il fût incapable d'endommager. Il ramena son Miroir-Étoile, comme il l'avait nommé, à Shanghai. Sur le chemin du retour, il fût toutefois pris dans une embuscade et attaqué par un bandit. Avant d'en avoir même conscience, il avait agrippé son Miroir-Etoile, visualisé le décès du voleur, et ainsi, invoqué un Vampire stellaire, qui dévora alors la victime inconsciente. Terrifié par ce qu'il avait fait et vu, de Briac rédigea une lettre réclamant le conseil d'un Investigateur ou du PNJ qui présente le groupe dans ce cas. Le Miroir-Etoile est particulièrement dangereux car il offre à n'importe quel utilisateur, initié ou pas, le pouvoir d'invoquer une entité dangereuse du Mythe, et de la diriger avec sûreté sur la cible choisie.

Torturé par des pensées suicidaires, suscitées par le remord, de Briac invoqua la créature pour être lui-même dévoré. Le Miroir-Etoile passe ainsi dans d'autres mains. Alors que la rumeur concernant le Miroir enfle, les dirigeants des diverses factions et conspirations de la ville ont décidé de s'en emparer.

Suite d'Indices

Retracer l'emploi du temps de de Briac mènera le groupe au St. Panteleon Mission Hospital, où il a travaillé, et l'épouvantable Pension Montigny, où il se retira lorsqu'il se mit à craindre pour la sécurité de ses compagnons missionnaires. La découverte d'un autre corps desséché les enverra dans le monde interlope de Shanghai, dévoilant finalement l'un de ses voisins à Montigny, Darvesh Singh, un tueur à gages qui s'est emparé du Miroir. Le groupe rencontrera un gangster ambitieux, mis sur la touche, et qui a pas mal fricoté avec les Japonais. Ces derniers cherchent à miner l'influence de Du "les Grandes Oreilles", le parrain en titre de Shanghai, qui soutient leur futur adversaire, le régime nationaliste de Tchang Kai-Shek.

Réactions des Antagonistes

Le temps que le Miroir-Étoile tombe dans les mains des Japonais, les Investigateurs auront l'opportunité de s'en emparer. Mais ils doivent agir rapidement, sinon les représentants d'autres factions violentes à l'oeuvre dans Shanghai (c'est un réservoir inépuisable pour le Gardien) vont s'en mêler pour le récupérer.

Conditions de Victoire

Récupérer l'artefact n'est qu'un premier pas vers la victoire. Pour l'emporter vraiment, il doivent le faire sortir de Shangai, et ensuite décider ce qu'ils peuvent bien faire d'un objet du Mythe aussi dangereux et qui ne peut être détruit.

SCÈNES

Démarrage

Type de Scène : Introduction

Les Investigateurs peuvent être liés à la disparition de de Briac de plusieurs façons :

Le Paris de l'Orient

Le Shanghai des Années Trente est une ville prospère et décadente menacée par la violence et la ruine. Elle sert de plaque-tournante au commerce occidental en Chine, et abrite soixante-dix mille étrangers dans le quartier polyglotte baptisé la Concession Internationale. C'est un port de manutention pour l'opium importé, et un centre d'exportation pour les produits chinois comme le thé ou la porcelaine. La Concession Internationale, avec ses nombreux exemples d'architecture style Art Déco, est souvent comparée à New York ou Paris. L'Histoire montrera que la ressemblance la plus forte serait avec le Berlin de Weimar : une élite prestigieuse mène la vie la plus dissolue sur fond de dramatique pauvreté. Le tourbillon ivre de fêtes et de boîtes de nuit gère le tic-tac d'un compte à rebours. En août 1937, une lutte brutale pour le contrôle de la ville s'achève sur la main-mise japonaise sur les quartiers chinois. (La Concession Internationale tombera quatre ans plus tard, en 1941.)

Au moment où se déroule le scénario, la ville est le chaudron bouillonnant d'intrigues internationales. Une importante population de réfugiés a fui la Révolution russe, composée de Russes blancs et de juifs. Dans les bordels et les fumeries d'opium, ils complotent nonchalamment la chute de Staline. Les officiers du Commissariat du Peuple aux Affaires intérieures de l'Ambassade soviétique les surveillent et les ont infiltrés. Des agents des services secrets britanniques, français, et allemand répètent la guerre imminente en Europe, pendant que les Américains, encore un peu néophytes en la matière, se demandent s'ils seront obligés d'entrer dans la danse.

Pour l'instant, les Nationalistes de Tchang Kai-Shek dirigent le secteur chinois. Leurs agents se disputent la scène cachée de la ville, avec les communistes, les chefs de guerre récalcitrants et les espions japonais.

Shanghai ne manque pas de gens qui pourrait faire un bon et fréquent usage d'un artefact aussi meurtrier que le Miroir-Étoile.

Cette aventure est à plus intéressante au milieu des Années Trente. On considère que les Nationalistes chinois gèrent encore la partie chinoise de la ville. Si vous la démarrez après août 1937, il vous faudra modifier des détails pour tenir compte de la prise de pouvoir japonaise. Pour achever le scénario sur un grand coup, faites en sorte que la Bataille de Shanghai qui marque le changement de pouvoir entre les deux factions, débute pendant les scènes finales. La bataille commence le 13 août, s'intensifie avec un assaut amphibie et une guérilla de maison en maison le 23 août. Elle s'achève sur un retrait des Nationalistes, fin novembre. Bien sûr, il vous faudra vous documenter soigneusement sur cet événement épique si vous désirez l'inclure dans votre partie.

Pour plus de détails, nous vous conseillons "Shanghai Années Trente" de Jacques Henriot chez Autrement.

- **Lien personnel** : L'un des Investigateurs tient déjà une correspondance avec de Briac, et a donc reçu sa lettre. Il peut avoir suivi son expédition vers les Montagnes Jaunes. Un personnage universitaire a peut-être fourni des informations qui ont poussé de Briac à entreprendre ce voyage.

- **Mission en cours** : Les Investigateurs travaillent pour une organisation comme le Projet Alliance ou le Groupe Armitage, dont les meneurs détiennent la dernière lettre de de Briac. L'équipe est envoyée à Shanghai pour une mission parmi tant d'autres.

- **Mission spéciale** : Un des Investigateurs est contacté par un agent d'une organisation comme le Département d'État des USA, avec comme intérêt la politique à Shanghai mais aucune connaissance en paranormal.

- **Hasard** : Les Investigateurs sont déjà à Shanghai (ou pas trop loin) et entendent parler de cadavres exsangues retrouvés en ville. Ils décident que cette affaire est de leur ressort.

- **Scénario d'introduction** : L'équipe d'investigation se forme autour de cette affaire. Chaque joueur explique pourquoi son personnage se trouve à Shanghai. Le groupe collabore pour établir des liens entre les personnages, qui en viendront naturellement à former une équipe, et, selon leurs motivations, rester ensemble pour de futures aventures. Ils peuvent être amenés à s'occuper du cas grâce à l'intervention de l'agent Basserman (voir plus loin) ou grâce à des contacts communs locaux créés en collaboration par le Gardien et les joueurs. Remarquez que ce scénario a été conçu sur la base que les PJ étaient des visiteurs et non des habitants de Shanghai. Pour que cela s'adresse à des résidents, décidez que les informations de base concernant l'endroit sont déjà familières quelles que soient leurs listes de Compétences. Vous pouvez aussi autoriser chaque joueur à avoir déjà rencontré un seul PNJ du scénario, qu'ils pourront nommer en avançant dans l'histoire.

Si vous n'y parvenez pas, demandez à vos joueurs d'expliquer les motivations qui les poussent à s'intéresser au sort d'un prêtre français mystérieusement assassiné à Shanghai.

Peu importe quel membre de l'équipe fournit la lettre en tant qu'Indice majeur initial. Si elle est adressée à un personnage avec Langues (français), elle sera rédigée en français, sinon, elle sera en anglais.

Si le destinataire de la lettre n'est pas un personnage joueur, vous devrez expliquer pourquoi il ne peut venir lui-même à Shanghai. Il peut être malade, infirme, pris par un autre cas, enfermé dans un asile psychiatrique, ou plus en service. Si c'est l'agent Basserman ou un autre contact officiel à Shanghai, la lettre a pu être trouvée, sans indication de destinataire dans la chambre de de Briac, près de son corps.

Liens

"Les Dévoreurs dans la brume", dans lequel l'équipe survit à un naufrage dans le Pacifique, se lie naturellement avec ce scénario, en tant que péripétie d'une campagne mondiale. Les personnages peuvent être sur le bateau en route vers Shanghai, à cause de la lettre de de Briac lorsque le naufrage se produit. Toutefois, il y est peut-être préférable de placer "Les Dévoreurs" à la suite, interrompant leur retour de Shanghai. Sinon, il sera difficile de faire une première introduction, puis insérer une seconde aventure, et espérer que le groupe se lance dans l'histoire de de Briac et sa lettre.

Attention à la chronologie si, dans "Les Dévoreurs", vous avez substitué Amélia Earhart à Ruth Copeland. Earhart décolle pour sa dernière étape de son vol au-dessus du Pacifique le 2 juillet ; la Bataille de Shanghai débute six semaines après.

Cher ami,

Je sais à peine par où commencer. Mes pensées tourbillonnent, et je me sens parfois sur le point d'être dévoré par la honte. Ma foi en un Dieu bienveillant et un univers ordonné, déjà tristement ébranlé par ce dont j'ai été témoin, git en lambeaux. Ces malveillances, je n'y ferais pas directement allusion, car vous les connaissez peut-être mieux que moi, et depuis l'incident, l'an passé, à Ningbo, j'ai acquis une certaine méfiance en ce qui concerne la sécurité de la correspondance privée.

J'ai découvert quelque chose dans cette grotte des Montagnes jaunes. Plusieurs choses, en fait, d'aspect si obscène que j'ai dû les détruire, pour qu'elles ne tombent pas dans les mains de gens prêts à propager la folie et le chaos. Vous pourriez penser que c'est là une précaution absurde, peut-être même un coup envers vos efforts d'érudit. Mais si vous aviez contemplé les gravures tordues et entrelacées, vous n'auriez peut-être émis aucune objection. Même si vous en doutez, il y a des forces réelles à l'œuvre, du moins à Shanghai, des partisans de pouvoir terrestre, qui utiliseraient avec joie des armes des Anciens pour leur propre avantage fugace, se moquant dans leur ignorance, du prix à payer pour leur arrogance, par eux et mais aussi par toute l'humanité.

Pardonnez mon radotage. Des milliers de pensées m'assaillent à la fois. En voici l'essence : il y a un objet que j'ai appelé Miroir-Étoile, et qui a résisté à toutes mes tentatives pour le détruire. La frise, je l'ai brisée avec mon piolet. Les idoles de céramique ont volé en éclats sans mal. Les momies coniques aux membres multiples n'ont pas résisté aux flammes. Mais ce miroir, j'ai tenté de le briser, de le rayer, de déformer son cadre à la chaleur, sans résultat aucun.

Je vous l'aurais bien envoyé mais je n'ose m'en remettre aux intermédiaires, soit par défiance, soit pour leur propre sécurité. Vous devez venir me rejoindre à l'Hôpital Missionnaire St. Panteleon, Rue Hennequin, dans la Concession française de Shanghai. Ensemble, nous trouverons un moyen de l'éradiquer.

Je réalise que ce n'est pas rien de traverser la moitié du monde, pour venir voir un objet dont je n'ose expliquer la fonction, et ceci sur les seules bases d'un missive précipitée et obscure. Mais par tout ce qui est sacré, mon cher ami, venez ici toutes affaires cessantes.

J'espère et je prie,

Émile

Arrivée à Shanghai

Type de Scène : Transitionnelle / Réaction des Antagonistes

Partant du principe qu'ils ne sont pas des résidents de Shanghai, les Investigateurs arrivent par paquebot ou bateau à vapeur, voyageant sur la portion du Pacifique connue sous le nom de Mer de Chine orientale. En arrivant près du port de Shanghai, dans l'embouchure de la rivière Huangpu, ils croisent de plus en plus de gens sur des bateaux à fond plat, du nom de sampans. Le port lui-même est entouré par des navires de guerre de différentes nations, Italie, Allemagne, Japon, Grande-Bretagne, et États-Unis. Histoire permet de comprendre pourquoi ils sont présents : ils représentent les Traités inégaux, les nations qui ont réclamé ensemble des quartiers de la ville, les concessions étrangères avec un accord quasi-colonial datant du milieu du siècle précédent.

Le bateau s'amarré à l'un des nombreux quais de la Concession Internationale, une vaste portion de la ville qui enserrera la côte. Les immeubles mélangent les styles asiatiques et occidentaux : beaucoup sont des structures impressionnantes de style "Art Déco", qui auraient leur place à New York ou Toronto.

Des Compétences d'Investigation fournissent les faits suivants au sujet de Shanghai :

Comptabilité : La monnaie qui prévaut dans la Concession Internationale est le dollar Mexicain. Vous pouvez changer vos dollars américains ou autres devises contre des dollars mexicains en argent dans beaucoup de petits bureaux sur l'embarcadere ou auprès de changeurs de devises itinérants dans toute la Concession. (*Attention :* Bien que rapporté par certaines sources comme un fait établi, le coup du dollar mexicain est loin d'être franchement historique, mais cette simplification nous paraît assez drôle, non ? Décidez d'en tenir compte ou pas.)



Problèmes d'argent

Le coût des pots-de-vins et autres transactions sont fournis ici pour la couleur locale, et pas comme obstacle majeur pour les Investigateurs. Certains PJ peuvent protester contre les dépenses liées à la corruption endémique et ordinaire de Shanghai qui fournit des opportunités pour entretenir les interactions.

Si le groupe comprend un personnage au Niveau de vie de 6 ou 7, il peuvent décider de pratiquer la politique du "Laissons payer le richard" pour négliger les considérations financières. Encouragez les hors-jeu amusants et les réactions du personnage régulièrement poussé à sortir son portefeuille.

Sinon, décidez que les personnages arrivent avec de l'argent sur eux, environ 1% de leur revenu annuel. Ils peuvent l'amener sous la forme qu'ils désirent et dans la devise de leur choix : argent liquide, chèques de voyage, ou or. Avec quelques arrangements longs et fastidieux avec la banque de Shanghai, les personnages au Niveau de Vie de 4 ou plus peuvent retirer jusqu'à 10% de leur revenu annuel. Trois jours seront nécessaires pour un nouvel approvisionnement.

Bien que la devise de notre Shanghai soit le dollar mexicain, acceptez un change avec le dollar américain de un pour un.

Géologie : Shanghai se trouve à environ 160 km des Montagnes Jaunes (où de Briac prétend avoir trouvé le Miroir-Etoile). *À ne pas mentionner si le groupe n'a pas encore eu la lettre.*

Histoire : Shanghai est devenu le port des étrangers depuis la Guerre de l'Opium le conflit de 1840-1843 au cours duquel les Britanniques obligèrent les Chinois à ouvrir plusieurs de leurs ports au commerce. Les États-Unis et la France ont rapidement signé des traités leur octroyant les mêmes droits. Une partie de Shanghai est devenue la Concession Internationale ; une autre portion, la Concession française. Elles ont augmenté en taille et en population ces quatre-vingt-dix dernières années.

Loi : La Concession française est *de facto* une colonie française et dépend de la législation française, sous la direction du Consul Général de France. Les décisions exécutives sont prises par un Conseil Municipal, sous l'autorité du seul Consul qui peut le dissoudre en cas de conflit.

La Concession Internationale opère selon la doctrine légale de l'extra-territorialité, ce qui signifie qu'il n'existe aucun code de loi unique. Les règles de base ont été rédigées dans un document appelé Règlements municipaux (Land regulations), datant de 1845. L'administration est assurée par un Conseil Municipal de quatorze membres, généralement dominé par les Britanniques et incluant des Américains, des Japonais et cinq représentants chinois.

Dans la Concession Internationale, les étrangers accusés de crimes sont jugés dans leurs propres ambassades, sous les lois de leur pays d'origine. Les criminels chinois sont renvoyés devant la justice expéditive des cours locales.

Jargon policier : la police dans Shanghai est célèbre pour ses difficultés et sa corruption. Une des forces de police dirigée par les Britanniques, la Shanghai Municipal Police, emploie des agents de diverses nationalités, soutenus par des patrouilles locales. Les secteurs chinois et français ont leur propres forces de police.

(Dépense d'1 Point) aucune des trois forces de police ne coopère l'une avec l'autre. Toutes sont, de notoriété publique, infiltrées par les Triades, à tel point qu'on ne peut savoir, qui est un flic, qui est un escroc. Beaucoup de gangs sont dirigés par des politiques parmi tous les pouvoirs en lutte dans Shanghai, et peuvent être considérés comme des extensions de divers gouvernements (et vice-versa)

Les Triades grouillent dans Shanghai. La mieux organisée est celle connue par tous sous le nom de Bande Verte. (Il existe d'autres Triades, comme par exemple la Bande rouge, qui domine à l'extérieur de la ville, et les trafiquants d'opium de Swatow, mais ils n'apparaissent pas dans le scénario.) Comme beaucoup de sociétés criminelles organisées, les Triades mettent en avant une idéologie basée sur l'honneur, le respect, et le discipline, qui masque une lutte sans merci pour le pouvoir.

Temps de déplacement

Au mieux, les Investigateurs qui ne sont pas déjà dans les environs de Shanghai au moment de la mort de de Briac arrivent deux semaines et demie après la découverte du corps. Cela signifie que la lettre a voyagé rapidement par courrier aérien, et que le groupe est déjà sur la côte Ouest des États-Unis. (Un voyage par mer de San Francisco à Shanghai prend de dix à onze jours.) Une chronologie plus plausible, avec la lettre livrée par un intermédiaire, le contact déjà fait entre PJ, et ensuite un train de la côte Est à la côte Ouest, allongera à environ un mois.

Alors que les Investigateurs s'affairent sur le quai, après avoir passé les douanes (voir encart), et attendent les porteurs pour débarquer les bagages, ils peuvent déjà avoir un avant-goût de Shanghai, cité grouillante d'intrigues. Tous les PJ avec Sixième Sens font un Test Difficulté 4. Ceux qui réussissent peuvent remarquer un individu, à l'écart, qui les surveille, depuis l'un des nombreux postes d'observation offerts par les quais animés. Chaque personnage qui repère un espion, fait ensuite un Test de Discrétion, Difficulté 4. Si le Test est un succès, l'étranger qui les surveille ne remarque pas qu'il a été lui-même repéré et ne bouge pas. À chaque échec, le guetteur comprend qu'il a été vu, et se fond dans la foule. Tous les guetteurs sont à au moins une centaine de mètres, et de l'autre côté d'un carrefour bondé de gens, de véhicules, et de piles de cargaison. Attraper un des guetteurs demande un Test de Filature Difficulté 5. Si le groupe réussit à en poursuivre un, tentez de les remettre sur les rails du scénario un peu plus tard. Les guetteurs :

Inspection des Douanes

Tous les visiteurs arrivant à Shanghai doivent se soumettre à une inspection des Douanes avant d'entrer dans la Concession Internationale. Les Officiels sont surtout préoccupés par le tabac soumis aux taxes que les Investigateurs pourraient tenter de faire entrer dans le pays. Ils ont une vague image d'éventuels fraudeurs voulant enfreindre le monopole du Gouvernement Chinois sur l'importation du sel. Enfin, ils insistent pour confisquer les armes éventuelles des personnages jusqu'à leur départ, où elles leur seront restituées. Si les personnages bénéficient d'un contact crédible avec le gouvernement (comme un statut diplomatique), la Dépense d'1 Point en Bureaucratie par arme à feu permet à l'équipe de conserver son arme préférée. Une dépense d'1 Point de Négociation et \$10 de pot-de-vin (par arme à feu également) fait passer aussi les armes à feu. Il n'est pas possible d'utiliser Bureaucratie pour certaines armes et Négociation pour les autres. Les agents des Douanes ne risqueront pas de se laisser corrompre sous le nez de personnes à priori officiellement influentes qui pourraient les dénoncer.

Acheter des armes à feu

Les personnages privés de leurs armes peuvent vouloir en racheter pour les utiliser dans la ville, ou simplement les garder pour se protéger dans cette plate-forme du crime de réputation mondiale. Trouver un marchand d'armes illégales demande la dépense d'1 Point de Connaissance de la Rue. Le prix dépend du nombre de Points de Négociation dépensé par arme. 0 Point double le prix standard donné page 153 du Livre de base Cthulhu. Une Dépense d'1 Point permet de payer le prix standard ; la Dépense de 2 Points permet une remise de 50% par rapport au prix standard.

Cette recherche pour acheter des armes à feu permet de donner des informations sur les Triades de la ville aux joueurs.

Vasily Altshul

Poète désargenté, Vasily paye pour sa dépendance à l'opium, en jouant les revendeurs d'informations à son compte. Il contrôle les allées et venues sur les quais dans l'espoir de pouvoir vendre ses renseignements à l'un des nombreux flics et agents des services secrets qui l'utilisent comme informateur occasionnel. Accusé, Vasily prétend nerveusement regarder les gens sur les quais parce qu'il écrit des poèmes sur la ville. Si on le suit, il finit par s'arrêter devant un salon de thé minable fréquenté par ses compatriotes juifs russes. Ouvert à toutes les offres d'emploi, Vasily ne donnera pas de renseignements sur les gens dont il a peur, mais vendra sans problème les PJ à ses clients de longue date. Il porte des vêtements minables et mangé aux mites. Sa mine ravagée est ce qui reste d'un visage jadis avenant.

Athlétisme 4, Santé 3, Bagarre 3.

Langues : Russe, Yiddish, *Anglais, Chinois*

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +1

Langues

Shanghai, et tout spécialement la Concession Internationale est une cité polyglotte. Dans la Concession, fondée et gérée par les Britanniques, les Investigateurs ne se trouveront jamais loin d'un anglophone. Toutefois, beaucoup de secrets de la ville restent opaques pour ceux qui sont incapables de comprendre plusieurs langues. Les caractéristiques des PNJ indiquent les langues qu'ils parlent. La première est toujours leur langue maternelle. Celles en italique sont celles qu'ils comprennent mais parlent mal.

À moins que ce soit indiqué autrement, ceux qui parlent chinois parlent le dialecte local, le shanghaien. Le réalisme le plus strict voudrait que les PJ précisent quel dialecte chinois ils parlent, car ils sont plus ou moins compréhensibles, mais partagent la même écriture, avec laquelle ils sont familiers. Il vaut bien mieux dire verser dans le réalisme "pulp" et prétendre que tous parlent le même chinois.

Les noms propres chinois sont écrits à la manière occidentale avec le prénom en premier sauf pour les personnages historiques comme Tchang Kai-Shek.

Eiji Takagawa

Eiji Takagawa est un agent de second ordre de la société du Dragon Noir, affecté à la surveillance de routine des rues de la Concession Internationale. Durant ces missions, il s'habille comme un pauvre ouvrier chinois et cède à la sale habitude de fumer de mauvaises cigarettes, à la file. Un personnage ayant Anthropologie et qui l'observe incognito, s'aperçoit qu'il est japonais et pas chinois. Takagawa est fier de son dévouement impersonnel et détaché, envers son organisation. Si on lui parle autrement qu'en chinois, il fera semblant de ne pas comprendre. Si on le force à répondre en chinois, il nie tout et tente d'échapper par la force à ses accusateurs. Si on le suit, il se gare dans le patio d'un bistrot de style français, sort un carnet, et prend des notes sur les passants et la clientèle. Aucune Compétence personnelle ne peut le pousser à révéler sa véritable allégeance, sauf si les révélations font partie des plans de la *Kokuryū-kai*.

Athlétisme 7, Armes à feu 4, Santé 8, Bagarre 6, Mêlée 8
Langues : Japonais, Chinois
Modificateur de Vigilance : +1
Discretion : +1
Armes : -1 (tantō), +0 (Tokarev)

Siu-Kwan Liu

Siu-Kwan Liu est un agent de la Shanghai Municipal Police affecté à des tâches en civil. Il pense que sa responsabilité est de repérer les fauteurs de trouble dès qu'ils débarquent et les avoir à l'œil. Shanghai étant ce qu'il est, il trouve beaucoup de gens à inscrire dans son petit carnet relié de cuir. Les supérieurs de Siu-Kwan et ses collègues le voit comme un officier trop zélé, mais ils admettent que ses informations tombent souvent à point. Si on l'affronte, Siu-Kwan sort vivement son badge et ordonne aux Investigateurs de reculer. Jargon policier l'apaise assez pour qu'il justifie son espionnage, nécessaire selon lui, vu la racaille qui arrive tous les jours sur les quais. S'il est suivi, il va dans un poste de Police.

Bien que brusque et peu aimable, Siu-Kwan est unique ici : un agent de police dévoué et incorruptible. Il ne croira en aucun cas à l'occulte mais peut être convaincu d'aider l'équipe d'une autre façon.

Athlétisme 7, Armes à feu 4, Santé 8, Bagarre 6, Mêlée 4
Langues : Chinois, Anglais, Russe
Modificateur de Vigilance : +1
Arme : -1 (matraque seulement en uniforme), +0 (pistolet léger)

Marcel Malet

Criminel minable, Marcel Malet informe la gendarmerie française, mais surveille les Investigateurs pour savoir s'il peut leur faire les poches. Si les personnages tentent Filature et ratent (remarquer son Modificateur de Vigilance), il s'enfuit brusquement en se mêlant à la foule. S'il est interpellé, il s'excusera sans fin sur son impolitesse, et admet être un honnête pickpocket. Le personnage qui l'arrête doit faire un Sixième sens, Difficulté 5. S'il le rate, il s'apercevra quand il le cherchera que son portefeuille a disparu.

Marcel ferait n'importe quoi pour un dollar, y compris vendre la dernière personne qui lui en a refilé un. Il adore le jazz, connaît les meilleurs clubs (mais aucun ne le laisse entrer) et se révèle une fabuleuse source de ragots sur les luttes de pouvoir des Triades.

Athlétisme 7, Armes à feu 4, Fuite 12, Santé 8, Bagarre 6, Mêlée 4
Langues : Français, Anglais, Chinois
Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discretion : +2

Basserman et le cadavre

Type de scène : Majeure

Cette scène fournit deux Indices majeurs permettant au groupe de décider quelle piste suivre en premier. Si Basserman est le contact initial du groupe, ça peut être la première scène. Sinon, ils y viennent plus tard, après avoir débuté à l'hôpital missionnaire.

L'enquête sur le décès étrange du Père de Briac a été attribuée à l'inspecteur Clyde Basserman de la Shanghai Municipal Police. Basserman est un Anglais catholique de Manchester. Il a la police dans le sang ; son père a servi en tant qu'agent de police. Basé en Chine durant un passage dans l'Armée Britannique, Clyde y est resté après sa démobilisation, et a vite repris le flambeau familial mais ici, à Shanghai.

Il reconnaît instinctivement que cette affaire est bien au-delà de son entendement et s'il est convaincu que les Investigateurs sont mieux équipés pour la résoudre (Dépense 1 Point Jargon Policier), il renoncera et les laissera s'en occuper. Bien qu'il ait un faible pour les prêtres et désire que le meurtrier de de Briac soit arrêté, son dévouement ne va pas jusqu'à se mettre en danger pour les PJ. D'un autre côté, il sera ravi de récolter les louanges s'ils résolvent le cas pour lui. En ce qui concerne le surnaturel, la position de Basserman est la suivante : "J'étais sceptique jusqu'à ce que j'arrive en Chine." À présent, il est prêt à croire toutes sortes de choses étranges, du moment qu'il n'est pas contraint de les noter dans son rapport au Préfet de Police.

Inspecteur Clyde Basserman

Athlétisme 4, Armes à feu 8, Fuite 8, Santé 6, Bagarre 6, Mêlée 4
Arme : -1 (matraque); +0 (pistolet petit calibre)

S'ils ne sont pas invités sur l'affaire par Basserman, Jargon Policier ou une lettre d'introduction d'un personnage influent est nécessaire pour une séance d'information et l'accès au cadavre. Voilà ce que Basserman peut leur dire :

- De Briac a été retrouvé dans une chambre louée à la Pension Montigny. Malgré le nom français, elle est malheureusement située dans la Concession Internationale, et non la Concession française, ce qui hélas, place cette affaire, sacrement étrange, sous la juridiction du pauvre Basserman.
- La gérante de la pension, une certaine Jenny Simon, a découvert le corps dans ce qui était d'après elle une pièce verrouillée. Elle prétend avoir déverrouillé la porte pour voir s'il allait bien, parce qu'elle avait l'impression qu'il était en danger.
- En temps normal, de Briac vivait à l'Hôpital missionnaire de St. Panteleon, Rue Hennequin, dans la Concession française. Basserman a été incapable de déterminer pour quelle raison de Briac avait déménagé à la Pension Montigny.
- (Majeur) Basserman pense que le dirigeant de l'Hôpital, le Père Duvivier, sait quelque chose mais ne peut parler à cause du secret de la confession.
- (Majeur) Basserman ensuite leur montre le cadavre de de Briac. Il est encore conservé dans la morgue rudimentaire du poste même si cela fait plusieurs semaines qu'il est mort. C'est possible car le corps n'est plus qu'une enveloppe desséchée, entièrement vidée de tout liquide. Le prêtre est à présent une enveloppe flétrie et ratatinée, une expression de terreur figée sur son visage momifié.
- Expertise légale révèle d'étranges lacérations sur les épaules, les bras et le haut du torse, ainsi qu'un groupe bizarre de plaies autour de la carotide. (Difficiles à repérer sur un corps aussi desséché, c'est pour cela que Basserman ne les a pas vues.)
- Mythe de Cthulhu permet de se souvenir d'une description de cadavres retrouvés dans le même état, d'après quelques notes anonymes griffonnées dans l'article d'Henry Armitage : "Folklore du 'De Vermis Mysteriis'" dans le Journal des Etudes Épigraphiques, Volume 4, 1929. Il dit que ce sont des victimes des Vampires stellaires, ou encore Visiteurs des Étoiles. (les personnages dont les connaissances du Mythe proviennent d'ailleurs que des livres ont seulement l'intuition que quelque chose nommé Vampire stellaire a fait ça.)

Contempler le corps sans rien savoir au sujet des Vampires stellaires peut faire perdre 2 Point en Équilibre Mental.

Une personne se référant au Mythe perd 3 en Équilibre Mental et 1 en Santé Mentale.

Logement

Les Concessions française et Internationale offre des logements qui peuvent convenir à tous les budgets. Pour le grand luxe, il faut aller à l'hôtel Cathay, un palace "Art Nouveau", en béton, surmonté d'une pyramide verte, et édifié par le magnat Sir Victor Sassoon. Il se trouve sur le Bund, une avenue sur les berges, célèbre dans le monde entier pour sa splendeur. Le Cathay possède tout le confort moderne comme l'air conditionné et cette innovation qui permet aux clients d'appeler la réception depuis leur téléphone de chambre. D'autres hôtels plus modestes pourvoient aux besoins du tourisme, qui persiste malgré la Dépression. D'innombrables pensions sordides et des dortoirs sont à la disposition des plus pauvres.

L'Hôpital missionnaire St. Panteleon

Type de Scène : Majeure

De Briac était l'administrateur de l'Hôpital Missionnaire St. Panteleon, une oeuvre caritative catholique située dans la Concession française. Ses modestes salles d'examen débordent de patients désespérés, et ce jour et nuit. Le médecin en chef est le Père Henri Duvivier (Langues: Français, Anglais, *Chinois*.) Duvivier fait attendre les Investigateurs pendant qu'il finit de soigner les patients blessés, puis s'excuse pour son impolitesse impardonnable.

Le visage émacié du prêtre accentue encore son profil romain acéré et ses pommettes hautes.

Médecine indique qu'il a bien dix ans de moins que son aspect ne le laisse penser et que son travail le poussera dans sa tombe. Il veut sincèrement aider les Investigateurs à découvrir ce qui a tué son cher ami Émile, mais il est tellement harassé par ses devoirs déjà trop lourds qu'il n'a que peu de temps à leur consacrer.

Trop heureux de pouvoir répondre à quelques questions, il est néanmoins trop distrait pour apporter spontanément des informations si les personnages ne les réclament pas explicitement.

- Le Père Henri sait qu'Émile était impliqué dans une lutte contre le mal occulte, qui occupait de plus en plus son temps les derniers mois de sa vie. "*Nous servons tous le Seigneur à notre manière*," dit-il en haussant les épaules. Émile lui disait rarement ce qui se passait. "Il me protégeait, dit-il en m'épargnant les détails. Mon esprit devait rester disponible, ici avec mes patients, m'aurait-il toujours répondu."
- Émile a raconté à Henri la plupart de ce qui se trouve dans sa dernière lettre, mais en termes plus rassurants.
- (Majeur) Il lui a également raconté ce qu'il avait fait, ou ce que le Miroir-Étoile lui avait fait faire, ou permit de faire, quelque chose d'horrible en tous cas, sur la route menant à un village du nom de Wu Sing, ou Yu-tsien, quelque chose comme ça. C'était à plusieurs heures en véhicule, de la ville. Il y avait une cascade, et les ruines d'une ancienne porte à proximité. Bien sûr, il a été attaqué et d'une certaine façon, a réagi par réflexe, et ... Henri a tenté de lui en faire dire plus, mais Émile est devenu pâle et a refusé d'aller plus loin dans son récit.
- (Majeur) Il a dit quelque chose d'autre qui peut être lié à tout ça, mais c'était sous le secret de la confession, et hélas, le Père Henri n'a pas le droit de le révéler.

Réconfort lui fera lâcher la vérité si les Investigateurs avancent que la menace est proche et imminente, ou que le Père Émile aurait voulu qu'ils sachent : *ce qu'il avait fait à Wu Sing avait donné à Émile des idées suicidaires.*

- Une nuit, le Père Henri fût réveillé par un grattement provenant du toit de l'Hôpital. Cela semblait venir du côté des appartements d'Émile. Le matin suivant, Émile déménagea à la Pension Montigny et ne revint jamais. Henri a fait élaguer les branches d'un arbre proche du bâtiment, et il n'a plus jamais entendu à nouveau le bruit.

Lorsque la scène traîne un peu, une jeune femme ensanglantée et titubante entre dans l'Hôpital, retenant d'une main ses entrailles jaillissant de son ventre ouvert. Henri se précipite pour aider les infirmières. Connaissance de la Rue indique qu'il s'agit d'une prostituée sûrement éventrée par son "mac", ou peut-être un client. Un personnage avec des connaissances médicales et qui souhaite s'impliquer, peut la sauver avec Premiers soins ; la Santé de la fille est à -10, (à partir d'un Niveau de 4). (voilà comment l'élément dramatique peut demander l'utilisation des règles standards pour les blessures d'un PNJ)

La tombe près de la cascade

Type de Scène : Majeure

Un rapide coup d'œil montre que la route qu'Émile a dû emprunter, des Montagnes Jaunes à Shanghai. Durant le voyage, sûrement entrepris dans un véhicule loué, les Investigateurs font l'expérience des routes cahoteuses et d'une atmosphère lourde de menace et de privation.

- Ils sont arrêtés au poste de contrôle militaire par des soldats nationalistes, qui soumettent leur véhicule à une fouille d'un air maussade et plein de ressentiment. S'ils sont armés, ils doivent dépenser 1-Point en Négociation et payer \$1 de pot-de-vin par arme qu'ils veulent garder.
- Ils doivent arrêter leur véhicule pour permettre à une section de soldats nationalistes déguenillés de passer.
- Ils aperçoivent un bombardier qui les survole. C'est un avion japonais. Est-ce le début d'une guerre inévitable ? Non, Pilotage (ou la profession Militaire) permet d'identifier un avion Nationaliste.
- Passant près de taudis sur le bord de la route, ou en observant la faim inscrite sur les os et le visage des paysans, le groupe remarque le niveau de pauvreté au moins aussi frappant que dans la ville, mais sans le contraste obscène avec la grande opulence.

Bien que les paysans soient moins enclins à accepter des compensations pour de petits services comme indiquer une direction, seule Langue (Chinois) est nécessaire pour obtenir la direction du village de Yushing. Outre une série de constructions miteuses, on peut y voir une chute d'eau sale cascading depuis une haute falaise.

(Majeur) On trouve une grande porte en ruine. Recueil d'Indices ou Archéologie permet de trouver une tombe peu profonde, proche de la porte. La Dépense d'1 Point indique qu'elle précède d'une semaine le décès de de Briac. S'ils creusent, le groupe trouvera la carcasse desséchée d'un humain habillé de vêtements de paysan, en haillons. Il y a également une machette rouillée. Si le groupe a déjà vu le cadavre de de Briac, Expertise légale confirme que les deux hommes sont morts de la même façon, quelle qu'elle soit. Si ce n'est pas le cas, référez-vous aux descriptions du corps de de Briac et décrivez les mêmes détails.

La tombe se trouve dans une courbe isolée de la route. Si le groupe poste un ou deux guetteurs pendant qu'ils creusent, les guetteurs feront des Tests de Sixième Sens, Difficulté 4. Sinon, seul le personnage qui s'est mis à creuser en dernier, fait le Test de Sixième sens, Difficulté 6.

S'ils échouent au Test, un groupe de bandits entoure soudain l'équipe, prenant en otage au moins un Investigateur, en lui maintenant une machette sur la gorge.

Bandits

Athlétisme 4, Santé 4, Bagarre 4, Mêlée 8
Armes : +0 (machette)

Les bandits ne parlent que chinois. Anthropologie révèle que ce sont juste des paysans ordinaires forcés par leurs conditions de vie à devenir des voleurs. Leur but est de délester le groupe de tout objet de valeur facilement échangeable : argent liquide et armes à feu. Ils ne peuvent garder des denrées trop chères, et savent que s'emparer du véhicule ne ferait que les rendre plus faciles à retrouver.

La Dépense de 2 Points en Intimidation va convaincre le groupe de bandits que malgré leur avantage apparent actuel, l'équipe peut soit prendre le dessus, soit lâcher des troupes communistes sur eux et leurs familles.

Nouvelle règle : Prendre l'avantage

Dans certaines circonstances dramatiques, le Gardien peut permettre à un certain nombre de personnages de prendre l'avantage sur un autre. Cela signifie que le groupe ayant le dessus peut tuer automatiquement au moins un des membre de l'équipe qui a le dessous, si l'un d'eux fait un mouvement malheureux, ou tente de se libérer. (Il est également possible pour un individu de prendre le dessus sur un autre ou un groupe sur un individu. On peut aussi envisager, selon les circonstances, qu'une personne prenne l'avantage sur un petit groupe.)

Les PJ ont toujours une chance pour au moins l'un d'entre eux de faire un Test de Sixième sens (ou autre Compétence similaire) et éviter d'être la victime. Pour prendre l'avantage sur les PNJ, ils doivent réussir un Test de Discrétion (en se glissant discrètement vers les cibles ignorantes) ou un Test d'Athlétisme contre Athlétisme (pour savoir quelle équipe agit en premier.) En cas d'échec, c'est l'autre camp qui a l'avantage.

Prendre l'avantage ne peut pas être utilisé en tant que raccourci pour un meurtre rapide, et ne peut l'être que par des personnages qui ont l'intention de faire reculer leurs ennemis (peut-être pour les fouiller, les voler ou les capturer) plutôt que les tuer sur place. Si les personnages joueurs prennent l'avantage sur les ennemis et ensuite tentent de les tuer, une petite improvisation fera échouer leur projet, et cela permettra un combat classique.

Cette règle peut être appliquée à tous les jeux utilisant le système Détective/ GUMSHOE.

Un Test de Sixième sens réussi (Difficulté 5) permet de repérer les bandits qui approchent. Les personnages ayant réussi les Tests pourront alors faire un Test de Discrétion (Difficulté 4) pour faire comme si de rien n'était, trompant ainsi les bandits pour qu'ils se rapprochent. S'ils ont des pistolets, ils peuvent prendre le dessus sur les bandits.

Sans se soucier de savoir qui prend l'avantage sur qui, les bandits peuvent fournir les informations suivantes si on leur montre le cadavre déterré.

- Ils pâlisent visiblement à la vue du corps, avec la même répulsion que les Investigateurs à la vue du corps de de Briac.
- Le corps est celui de leur ami Ka Feng.
- Comme eux, il se livrait au banditisme occasionnel.
- Ils ne seraient pas surpris d'entendre qu'il a attaqué un prêtre. Il n'avait de respect pour aucune religion.

Cela donne aux joueurs la preuve dont ils ont besoin pour deviner la vérité : Ka Feng a attaqué de Briac par surprise sur la route. De Briac a utilisé le Miroir-Étoile : c'est son effet sur les victimes.

Se rendre d'abord au village

Si le groupe parle aux paysans du coin, avant d'aller trouver la tombe de Ka Feng, les villageois restent muets au sujet de leur ami disparu et des attaques de bandits. Ils déguisent leurs mauvaises intentions sous des suppliques hystériques. Chaque fois que c'est possible, ils accentuent leur désespoir et leur pauvreté. Ils ne réclament pas d'argent mais le prendront avec gratitude si on leur en donne. À moins qu'un PJ ne décide de les obliger par la peur à adopter une meilleure conduite (Dépense de 2-Points), ils feront de leur mieux pour les espionner, puis monter une embuscade lorsqu'ils explorent le site de la tombe. Dans ce cas, la Difficulté du Test de Sixième sens est seulement de 3.

La Pension Montigny

Type de Scène : Majeure

L'Indice Majeur menant à cette scène se trouve dans : "Basserman et le cadavre" p. 25.

La Pension Montigny est un petit hôtel minable. Alors que les Investigateurs approchent, un personnage ayant Connaissance de la Rue comprend que le bâtiment de l'autre côté de la rue est une fumerie d'opium, et repère plus loin, en diagonale, un bordel. La réception de la pension sent le vieux tabac et les rêves perdus.

Sa propriétaire, Jenny Simon, (Langues: Français, Anglais, *Chinois*) est une souillon aux cheveux teints en orange vif et aux yeux rouges. Médecine permet de dire que c'est une alcoolique chronique et qu'il ne lui reste que peu d'années à vivre.

La clientèle de Simon est peu reluisante, et elle n'aime pas voir traîner les flics chez elle. Les inconnus qui agissent comme des flics sont encore pire. Toutefois, elle est sensible à la Flatterie d'un homme un minimum séduisant, ou un simple cadeau de quelques dollars mexicains en argent. (Négociation plus \$10.)

Elle répète l'histoire qu'elle a raconté à Basserman : elle a eu soudain un mauvais pressentiment au sujet du Père, et a tapé et tapé sur la porte fermée à clef, puis l'a ouverte puisqu'il ne répondait pas et a découvert le cadavre à l'intérieur. Si on lui demande plus de précision sur son "mauvais pressentiment", elle s'en tient à la même histoire mais cela déclenche Empathie. Simon a besoin de Réconfort pour être sûre que les personnages ne sont pas des flics, et n'avalent pas la version qu'elle a servie à Basserman et aux autres policiers. Alors elle révèle la vérité :

"Je dormais, un petit somme quoi, quand un autre de mes clients, ben il arrive et m'dis qu'il a entendu des cris terribles de la chambre du prêtre au bout du couloir. Ça lui fout la trouille de la Police Municipale, c'est pour ça que je parle pas d'lui."

Ce client timide est encore sur place au Montigny ; son nom est Darvesh Singh (Langues: Punjabi, Bengali, Anglais, *Chinois*, *Japonais*.) Singh est un ancien policier de la SMP devenu tueur à gages. Il se planque après avoir abattu un chef de Triade à la sortie de bains publics, et il ne veut pas attirer l'attention des officiels sur lui. La première pulsion et motivation de Darvesh est d'éviter de penser à ce qu'il est devenu.

Lorsque les Investigateurs frappent à sa porte, il est d'abord furieux que Simon ait parlé de sa présence dans la pension. Réconfort peut lui assurer qu'ils ne sont pas intéressés par ses méfaits, ou Intimidation, pour suggérer qu'ils pourraient le livrer, et il leur ouvre la porte. Il leur raconte avec réticence sa version des événements entourant la mort de Briac. Singh porte un costume occidental usé mais propre et un turban ; Anthropologie permet de l'identifier comme Sikh. Il ne parle pas spontanément mais ne répond qu'à des questions spécifiques, et de façon concise. Empathie démontre que Singh cache quelque chose. Connaissance de la Rue ajoute que tous ceux qui habitent ce genre de pension ont sans doute quelque chose à cacher.

- Même si Singh faisait profil bas, de Briac s'est débrouillé pour faire connaissance avec lui dans les jours qui ont précédé sa mort.
- De Briac n'a pas dit pourquoi il avait quitté la mission, ou pourquoi il avait choisi une pension aussi minable. (Les Investigateurs pourraient en déduire qu'il est venu ici, parce que s'il mettait des innocents en danger, personne dans cette pension ne pouvait être qualifié d'innocent.)
- (Indice Majeur) La nuit de sa mort, de Briac, visiblement inquiet, a frappé à la porte de Singh. Si on lui demande, Singh prétend faiblement qu'il ne se souvient pas pourquoi le prêtre était agité. Si on insiste un peu, Singh admet que de Briac lui a posé une question étrange : que ferait-il s'il découvrait qu'il a les moyens de tuer n'importe par une simple pensée, et qu'une fois possédé, le pouvoir exigeait d'être utilisé.

Singh ne donnera pas la permission de fouiller sa chambre. S'ils le font en sa présence (il faudra alors le maintenir), une fouille révélera un Mauseau caché sous un matelas infesté de bestioles. Recueil d'Indices montre que l'arme a été utilisée récemment, même si elle a été soigneusement nettoyée ensuite. La Dépense d'1 Point précise qu'elle n'a pas été utilisée la veille mais il y a environ deux semaines.

Information secrète

Ce qui suit ne doit pas être révélé aux Investigateurs à leur première rencontre avec Singh :

- de Briac a laissé entendre que le pouvoir de tuer était dans un objet.
- Singh, lorsqu'il a découvert le corps à vu le Miroir-Étoile dans sa main et l'a rapidement dissimulé dans une autre chambre inoccupée de la pension.
- Il a utilisé le Miroir pour un meurtre, le second, sur les ordres du gangster Chi-mo "Mauvais Oeil" Ling.
- Depuis, il l'a mis en sûreté, probablement quelque part dans la pension.

Vérifier les dires de Singh

Type de Scène : Majeure

Si le nom de Singh est avancé, Basserman confirmera qu'il était il y a peu de temps un agent de la SMP. Il peut diriger le groupe vers l'ancien sergent de Singh, un Irlandais bourru du nom de Shane McLaglen (Langues: Anglais, *Chinois*.) On peut utiliser Négociation (\$5) ou Jargon policier pour obtenir des informations sur Singh :

- Singh était un bon agent, selon les standards du pays. Silencieux, obéissant, ni amical ni hostile.
- Il y a quelque mois, il a quitté brutalement la police.
- McLaglen ne sait pas vraiment pourquoi il a démissionné. Ce n'était pas l'opium, et probablement pas les femmes. Le jeu peut-être ?

Entretenir des informateurs

L'exploration du monde interlope de Shanghai se fera plus en douceur si les Investigateurs recherchent des informateurs. Cela peut se faire avec des Dépenses en Connaissance de la Rue dans des clubs louches, les pièces cachées des casinos, les bordels crasseux, et les fumeries d'opium. Demandez au joueur combien de points il veut dépenser par tentative de recrutement.

1 Point permet d'avoir accès à un informateur, mais cela va attirer l'attention des autres membres du gang.

Pour 2 Points, selon comment les joueurs décrivent leurs actions, le recrutement se passe sans encombre, *ou bien* l'informateur reste discret sur leurs demandes.

Pour 3 Points, les deux sont vrais.

Vasily Altshul ou Marcel Malet peuvent faire de bons informateurs ; ils peuvent être convaincus après avoir repéré le groupe aux douanes, ou recrutés au cours de la pêche au informateurs décrite ci-dessus. Voici quelques profils d'informateurs possibles :

Jin-Rong Mak (Langues : Chinois, *Anglais*) est un fumeur d'opium âgé et voûté, ancien homme de main de la Bande verte quand il était adolescent. Il a adopté l'attitude d'un drogué chancelant, ce qui pousse les autres à l'ignorer et parler sans fard devant lui.

Le superbe et dissolu Shou-Hua Li (Langues : Chinois, Anglais, Français) a été renié par sa riche famille pour ses connaissances communistes. Il renouça alors à ses vues politiques en faveur d'une vie de plaisirs, mais trop fier pour se réconcilier avec son père, s'en sort en faisant le journaliste indépendant, monnayant pas mal de choses y compris des ragots et rumeurs.

La tenancière de bordel, Rose Ma (Langues : Chinois, Anglais, Français) est une femme avide et averse, qui déteste les gangsters qu'elle est obligée de payer pour sa protection. Précautionneuse, elle donnera des informations cruciales, les poussant à affronter si possible les chefs de gangs qu'elle méprise.

Tous les informateurs se protègent avec soin, mais peuvent être dans l'obligation de se mettre en danger pour les Investigateurs, surtout contre de grosses sommes d'argent. Les conventions du genre prévoient qu'ils seront retrouvés horriblement assassinés, peu après.

Les informations ci-dessus peuvent être obtenues de n'importe quel informateur avec des contacts dans la SMP.

(majeur) Basserman ou tout autre contact dans le milieu interlope de Shanghai sait qu'un homme correspondant à la description de Singh a assassiné, il y a peu de temps, un gangster du nom de "Quatre doigts" Cheng du Lotus Noir, un club classe, fréquenté et appartenant à des factions de la Bande Verte. (Si les PJ le questionnent à ce sujet, Basserman n'a jamais considéré Singh comme un suspect possible.)



Le Lotus Noir

Type de Scène : Majeure

Les joueurs incapables d'oublier le canon lovecraftien vont devenir verts en entendant le nom "Lotus Noir", l'associant à la drogue hallucinogène, le *liao* et les Tcho-Tcho qui infestent le plateau de Sung. Mais dans ce contexte, c'est seulement une boîte de nuit huppée, dans laquelle les riches audacieux côtoient la crème du milieu interlope de Shanghai.

La Dépense d'1 Point en Connaissance de la Rue permet aux Investigateurs de se montrer au Lotus Noir et poser des questions indiscrettes sans attirer l'attention de la direction. Le club est géré par Li-hung Tseng (Langues: Chinois, *Anglais*) le lieutenant mince et cultivé du Parrain de Shanghai, Yueh-sheng Du "les Grandes Oreilles". Des étrangers vraiment trop curieux sans aucune influence ou contacts, seront reconduits à la porte (de derrière donnant dans une ruelle sombre où ils seront passés à tabac).

Ils ont à faire des soldats de la Triade, en nombre égal à celui des Investigateurs plus deux. Ils continuent jusqu'à ce que leur Santé tombe à 0 ou que tous les Investigateurs abandonnent ou que leur Réserve de Santé soit abaissée d'au moins 25%. (Pour une résolution sans risque légal, utilisez les règles Puriste de Santé pour cet affrontement même dans une partie Pulp.) Les armes à feu ne sortent que si les Investigateurs risquent de remporter l'affrontement, ou sortent leur propres armes à feu.

Gros bras de la Triade

Athlétisme 6, Santé 10, Bagarre 7, Mêlée 4
Armes : -2 (poings), -1 (coup de pied), +0 (petit calibre)

Le Lotus Noir est une éclatante cathédrale "Art Déco" vouée au vin, aux femmes, et à la chanson. Des cadres de fenêtres chromés mettent en valeur des vitraux. Des rangées de tables entourent la piste de danse en forme de haricot, permettant une vue sans obstacle de la grande estrade de l'orchestre. Pendant les spectacles, un mécanisme motorisé fait jaillir une mini-scène, juste assez grande pour une seule personne, sur la piste de danse. Le clou du spectacle est le numéro de la torride chanteuse, Lily Tsao.

En ce qui concerne Lily, Connaissance de la Rue laisse à penser qu'elle est la maîtresse d'un gangster en vue. Tout PNJ un peu au courant du milieu à Shanghai peut confirmer qu'elle est la femme de Yueh-sheng Du.

Tomber amoureux de Lily

Les Gardiens désireux d'ajouter une touche de mélodrame classique dans une histoire de gangster à leur histoire d'horreur cthulhoïde, peut créer une intrigue secondaire, dans laquelle l'un des PJ s'embarque dans une histoire d'amour sans espoir avec Lily Tsao. Lily n'y peut rien si sa seule présence fait tomber les hommes comme des mouches.. Tous amoureux d'elle !

D'abord, lancez l'hameçon avec la présence ensorcelante de Lily sur scène. Attendez de voir si un (ou plusieurs) personnages mord à l'hameçon et entame une histoire d'amour, laissez le scénario progresser à partir de là. Si le processus a besoin d'un coup de pouce, demandez à ce que tous les personnages masculins hétérosexuels fassent des Test d'Équilibre mental de Difficulté 4. Les professions Artiste, Auteur, Criminel, Dilettante, Militaire, Pilote, Inspecteur de Police et Détective privé impose un modificateur de Difficulté de +1, tout comme les Motivations Sensibilité Artistique, Malchance, et Ennui. La Motivation Goût de l'aventure apporte un modificateur de Difficulté de +2. Rater son Test n'entraîne aucune perte d'Équilibre mental, mais le personnage tombe désespérément amoureux de Lily.

Blasée et changeante, Lily n'oppose qu'une résistance symbolique, mais tombe vite, sincèrement amoureuse d'au moins un de ses soupirants PJ. Cela devrait se terminer avec de splendides larmes coulant le long des ses joues parfaites, soit parce qu'elle meurt entre les bras de son nouvel amoureux, soit parce que c'est lui qui meurt dans ses bras. Dans ce dernier cas, elle retourne vers Du, ses chants à jamais imprégnés de nostalgie funèbre.

Ceci dit, si le joueur est assez malin, il peut peut-être éviter ce destin tragique dicté par les lois du genre, et emmener Lily hors de Chine pour qu'ils vivent heureux à jamais dans un nouveau pays, gratifié d'une nouvelle Source d'Équilibre mental. Mais sérieusement, vous trouvez ça divertissant, vous ?

Les clients raconteront l'histoire excitante de l'exécution de "Quatre Doigts" Cheng, si on les aide un peu avec des verres offerts (Négociation) ou avec un soupçon de flirt (Flatterie) : c'est arrivé il y a treize jours. (si du temps s'est écoulé depuis que le groupe a entendu

parler du meurtre du "Gros Tang", ajustez la date pour garder une chronologie correcte). Cheng était assis à sa table préférée, près de la porte, lorsqu'un homme coiffé d'un turban, et à la peau foncée, est entré calmement, l'a flingué avec un Mauser, a troué la peau de l'un des gardes du corps, et s'est esquivé par la réception. Les videurs l'ont pris en chasse mais il n'ont pas pu l'attraper.

Connaissance de le Rue permet une petite enquête dans la politique des gangs derrière la fusillade. :

- Cheng était un lieutenant loyal de Yueh-sheng Du. Quelqu'un attaque donc Du.
- (Majeur) Il y a trois jours, un autre homme de Du, le "Gros Tang" a été retrouvé assassiné dans la Concession Française.

Le "Gros Tang"

Type de Scène : Majeur

Jargon policier indique qu'il vaut mieux approcher la Police française sans présentation d'un agent de la SMP comme Basserman. Les deux forces sont en rivalité, et une affiliation à la SMP ne peut être qu'une entrave.

Un petit tour au poste de police de la Concession française, avec Jargon Policier, met en contact l'équivalent de Basserman, l'Inspecteur Raymond Delmont. Rougeaud et arrogant, Delmont ressemble à un Père Noël de mauvais poil qu'on aurait rasé de près, engoncé dans des vêtements trop petits et forcé à faire le flic. Il traite le groupe avec brusquerie, jusqu'à ce qu'un Investigateur qui a) est français b) est une belle femme utilisant Flatterie ou c) parle avec mépris de Basserman et de la SMP, lui adresse la parole. Alors il devient spirituel, érudit et affable. Il pense qu'enquêter sur un meurtre de gang, est du temps perdu, même si celui-ci est fâcheusement inhabituel.

Avec ou sans condescendance, Delmont révèle ce qui suit :

- Le "Gros Tang", un associé bien connu de Yueh-sheng Du, a été retrouvé étendu dans une ruelle donnant sur la Route Hervé de Sieyes.
- (Majeur) Malgré son sobriquet bien mérité, Le "Gros" a été retrouvé squelettique, vidé de son sang et de ses autres fluides. Sa peau desséchée collait à ses os comme une momie.
- Bien sûr, le cadavre atrocement défiguré a été restitué à la famille, qui a organisé des funérailles traditionnelles chez les Triades. Toutefois, Delmont, malgré l'impossibilité de résoudre l'affaire, a pris des photos des restes par pure curiosité. Expertise légale montre que le cadavre présente les mêmes marques que celles sur de Briac.

Lorsque les Investigateurs ont fait le lien entre la mort du "Gros Tang" et du prêtre français, Delmont devient encore plus sympathique, mais hausse les épaules, fataliste, si on lui fait une suggestion sur ce qui peut être fait. "Mes amis, c'est Shanghai !"

Yuesheng "Les Grandes Oreilles" Du

Type de Scène : Majeure

Les informations sur le pivot de la Triade Yueh-sheng Tu (or Yuesheng Du), peuvent être obtenue grâce à Histoire, ou par Basserman, Delmont, ou tout contact approprié du monde interlope :

- Connu sous le surnom d' "Al Capone de l'Est", Du est un personnage essentiel des Triades de Shanghai depuis plus de dix ans.
- Du s'est offert une banque avec ses millions mal acquis, devenant ainsi l'un des magnats dirigeant la ville.
- Il est d'une certaine façon adoré par les riches étrangers de Shanghai, qui le voit comme un symbole ostensible de leur style de vie tapageur et un protecteur des intérêts mercantiles occidentaux. Il apparaît même dans le "Who's Who," de la ville, qui signale toutes ses affaires légales avec même un clin d'oeil vers sa véritable profession.
- (Majeur) Un allié de longue date du chef du Parti Nationaliste, Tchang Kai-Shek, Du a souvent prêté les forces de la Triade à la cause du Kuomintang. Par exemple, en 1927, lorsque les hommes de Du infiltrèrent les groupes de travail communistes, ce qui finit par le massacre célèbre des membres du Parti et d'autres gauchistes.
- Au début des Années Trente, Tchang le met à la tête de l'administration du KMT chargée d'éradiquer le trafic d'opium. Un travail pour lequel, en tant que trafiquant principal d'opium de Shanghai, il était le plus qualifié.

(Du est un personnage historique ; les autres gangsters sont fictifs.)

Méfiant et bien protégé, Du a peu de raisons de parler en personne aux Investigateurs, et aucune information peut être recueillie auprès des membres de son gang. Obtenir une audience, demande une Dépense de 3 Points en Connaissance de la Rue. Élançé, il se présente comme un personnage haut en couleur et une canaille. S'il doit rencontrer les PJ, il sera entouré de gardes du corps impressionnants, des sous-fifres obséquieux et tout un bataillon de danseuses habillées comme des poupées. Les filles sont toutes disponibles sauf bien sûr Lily Tsao. Lui faire la cour, c'est se vouer à une mort lente et douloureuse.

La Parade des cadavres

Type de Scène: Majeur (Événement)

Lorsque les Investigateurs font une pause dans leur enquête sur le milieu interlope de Shanghai, soit parce qu'ils piétinent, soit parce qu'ils ont récolté tous les indices disponibles, un événement leur donne un coup d'accélérateur. Il faut absolument qu'ils aient rencontré Darvesh Singh avant cette scène. Ils sont contactés par Basserman ou Delmont, selon le degré de relation qu'ils ont entretenu avec l'un ou l'autre. Un nouveau-cadavre a été découvert, dans le même état étrange que le Père de Briac.

Le cadavre a été retrouvé dans une zone bondée de mendiants soit dans la Concession française (si le contact est Delmont), soit dans la Concession Internationale. Il était transporté par une mendicante, la vieille Yi.

Anthropologie révèle qu'il s'agit d'une coutume courante pour les mendiants de Shanghai, de traîner un cadavre abandonné afin de susciter la sympathie.

Bien que Basserman/Delmont n'ait pas identifié la victime, les Investigateurs s'aperçoivent immédiatement qu'il s'agit de Darvesh Singh.

La vieille Yi est interrogée en tant que témoin de l'affaire. Elle ne parle que chinois et fait semblant d'être sénile. Basserman/Delmont a été incapable de lui soutirer quoi que ce soit. Réconfort peut la faire parler : elle dormait dans la ruelle, lorsqu'elle est sortie d'un cauchemar dans lequel elle trouvait un corps desséché, et qu'un homme s'enfuyait.

Elle demande à recevoir une compensation en échange du corps qu'elle considère comme sien.

Si on l'interroge au sujet de son rêve, elle dit qu'elle a rêvé qu'un fantôme attaquait l'homme indien. Le fantôme n'était pas visible au début, mais au fur et à mesure qu'il était éclaboussé par le sang et les tripes de la victime, il l'est devenu en partie. Elle frissonne, troublée par le rêve. Empathie suggère que son esprit la protège en ne faisant pas les corrélations. Ce n'est pas un rêve mais un véritable souvenir.

(Majeur) Si on l'interroge au sujet de l'homme, elle dit qu'il portait un long manteau au col de fourrure, portait un Mauser avec de la peinture blanche sur le barillet, et avait un strabisme. Sinon, elle ne l'a pas vraiment bien vu. Oh, oui, il tenait un étrange miroir à la main. Elle peut récupérer le corps maintenant ? S'il vous plaît..

Elle ne réclamera plus le corps contre \$2, mais elle ne dira pas non, si on lui propose plus.

Singh décédé, sa propriétaire, Jenny Simon de la Pension Montigny, n'a plus aucune raison de le protéger. En échange d'un "modeste dédommagement administratif" (Négociation plus \$10 minimum) elle révélera ses soupçons au sujet de son appartenance aux Triades. Elle l'a vu rentrer dans sa chambre une à deux fois, avec un homme qui avait un strabisme et portait un manteau au col de fourrure. Après ça, Singh était plein aux as et payait ses loyers en retard. C'est arrivé deux fois. En vérifiant ses livres de compte, elle peut dater les paiements : les jours suivant les meurtres de "Quatre doigts" Cheng et le "Gros Tang".

Les joueurs ont maintenant assez de preuves pour recoller les pièces du puzzle : Singh était le porte-flingue d'un personnage des Triades. Il a tué sa première victime "Quatre doigts" Cheng, à l'ancienne. Ensuite il était à côté lorsque de Briac a été assassiné par les effets du Miroir-Étoile (ce que le groupe peut avoir ou non identifié comme une invocation facile d'un Vampire stellaire). Singh s'est emparé du miroir et ensuite l'a utilisé pour le second meurtre, sur le "Gros Tang". Alors son contact à la Triade l'a doublé, en lui volant le Miroir-Étoile, et l'utilisant pour le tuer. À présent, le miroir est entre les mains d'un membre inconnu des Triades.

Le reste du scénario est une chasse au MacGuffin, dans laquelle les Investigateurs vont travailler pour retrouver le Miroir-Étoile à travers le crime et la course au pouvoir de Shanghai. Le groupe peut récupérer le Miroir n'importe quand, mais quand ils l'auront, ils devront alors le tenir loin de tous ceux dans cette ville, qui voudraient s'en servir pour des raisons maléfiques.

Mr. Manteau de fourrure

Type de Scène : Majeur

D'après les descriptions faites par la Vieille Yi et/ou Jenny Simon, tout contact dans le milieu peut identifier l'employeur de Darvesh Singh, Chi-mo "Mauvais Oeil" Ling. Le contact peut aussi fournir les faits suivants :

- Chi est venu du Nord à Shanghai, il y a quelques années de ça.
- Il appartient à une faction mineure de la Bande Verte qui n'est jamais allée bien loin. Chaque fois qu'ils s'étendent, Du "les Grandes Oreilles" entre en jeu et les écrase.
- Dernièrement, il a commencé à extorquer de l'argent aux commerces russes dans le Petit Moscou, sur l'Avenue Joffre dans la Concession française.
- Il est souvent aperçu au salon de thé, le Volga, l'une des cibles de son racket.

Un petit tour au salon Volga, et l'usage d'Anthropologie montre qu'il est surtout fréquenté par des émigrés russes. Pour s'asseoir à l'une des tables sombres et attendre discrètement que "Mauvais oeil" se montre, demande un Test de Discrétion, Difficulté 4. Sinon, un employé remarque leur présence suspecte.

Anthropologie fait aussi repérer un buveur de thé solitaire un peu déplacé ici : il est japonais (Dépense 1-Point) Bien que vêtu à l'occidentale, il a la tenue rigide d'un officier militaire. C'est Yusuke Ashida (Langues: Japonais, Chinois), un agent secret en mission pour miner l'empire criminel de Du "les Grandes Oreilles". Du est allié avec les Nationalistes, donc les Japonais veulent le neutraliser avant la prise inévitable de la ville. Plus vite, ils pourront monter une faction pro-japonaise de la Bande Verte en place, mieux ça vaudra. "Mauvais Oeil" Ling se verrait bien dans ce rôle et il a assassiné plusieurs hommes de Du pour prouver ses compétences. Maintenant, il espère conclure le marché en remettant le Miroir-Étoile à son commanditaire, Ashida, reconnaissable à son long visage et son nez épaté.

Un Test de Déguisement de Difficulté 5 permet à un membre du groupe d'approcher Ashida dans le rôle d'un touriste ignorant, sans se faire suspecter. Toutefois, il n'a pas de temps à perdre à parler à des idiots, surtout des étrangers, et les envoie balader d'un ton bourru. Malgré tout en se rapprochant, Connaissance de la Rue révèle qu'il est armé : il a un pistolet et un long couteau, dissimulé dans son manteau.

Si le groupe s'est fait repérer par un serveur, ils peuvent voir "Mauvais Oeil" passer la tête par la porte du salon de thé et ressortir aussi vite. Connaissance de la Rue permet de remarquer que le serveur lui a fait un signe discret. Suivre "Mauvais Oeil" dans les rues encombrées et inconnues de Shanghai est un vrai défi et demande un Test de Filature Difficulté 6. Pendant ce temps, le groupe doit faire un Test de Sixième sens Difficulté 5 pour comprendre qu'ils sont eux-mêmes suivis par Yusuke Ashida. Ils peuvent décider soit de le semer (Test de Discrétion, Difficulté 5) ou continuer de rattraper "Mauvais Oeil". S'ils tentent de le semer et échouent (ou abandonnent leur tentative de suivre "Mauvais Oeil"), il apprendra où ils logent et mettra au point une embuscade (voir encart).

S'ils continuent leur filature de "Mauvais Oeil" avec succès, Ashida les rattrape et se prépare à les attaquer.

L'embuscade d'Ashida

La réaction naturelle d'Ashida face à des étrangers se mêlant de ses affaires, est de planifier un assassinat rapide et discret. Pour cela, il envoie une équipe d'agents terriblement compétents, éliminer les investigateurs, s'ils le laissent apprendre où ils logent.

Athlétisme 10, Armes à feu 8, Santé 10, Bagarre 8, Mêlée 8
Langues : Japonais, Chinois
Modificateur de Vigilance : +1
Discrétion : +1
Armes : +1 (.357 revolver), -1 (tantò)

"Mauvais Oeil" Ling

Athlétisme 4, Armes à feu 8, Santé 4, Bagarre 4, Mêlée 4
Langues : Chinois
Modificateur de Vigilance : +1
Armes : +0 (Tokarev, semi-automatique), -1 (couteau)

Yusuke Ashida

Athlétisme 10, Armes à feu 12, Santé 15, Bagarre 12, Mêlée 12
Langues : Japonais, Chinois
Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discrétion : +1
Armes : +1 (.357 revolver), -1 (tantò)
Remarque : Aussi "pulp" que puisse être ce scénario, Yusuke Ashida est une machine à tuer, pas un guignol. Utilisez les règles de blessures des PJ pour lui.

"Mauvais Oeil" porte le Miroir-Étoile, donc les Investigateurs peuvent le prendre en défaisant les deux hommes. Ah, attendez...les deux hommes *et* un Vampire stellaire, que Mauvais Oeil invoquera dès qu'il aura l'impression que le combat tourne mal pour eux. La créature arrive sur le champ pour attaquer le PJ avec la plus haute Réserve dans la Compétence d'attaque qu'il est en train d'utiliser, que ce soit Armes à feu, Bagarre, ou Mêlée. Forcé à cause du Miroir d'obéir aux désirs de Mauvais Oeil, le Vampire stellaire se retient de se nourrir jusqu'à ce que les Investigateurs soient battus ou s'enfuient. Il reste donc un opposant plus efficace que s'il s'arrêtait pour s'asperger de sang.

Vampire stellaire

Compétences : Athlétisme 9, Santé 11, Bagarre 26
Seuil de blessure : 6 (invisible mais ricanant); 3 (en train de se nourrir, et pour les 3 rounds qui suivent)
Modificateur de Vigilance : +1
Armes : +2 (griffes), -1 (morsure); la Santé perdue de la victime lors d'une morsure est ajoutée à la Réserve de Santé ou d'Athlétisme du Vampire : il peut soit se nourrir, soit attaquer avec deux griffes)
Armure: -3 contre tout (peau); les balles font la moitié des dégâts
Perte d'Équilibre mental : +1

Un groupe évitant d'être repéré dans le salon de thé, peut alors être témoin de la remise du Miroir-Étoile, de Ling à Ashida, enveloppé dans un étoffe de soie rouge. Ils peuvent ensuite attendre jusqu'à ce que les deux hommes se lèvent et s'éloignent dans des directions différentes avant de décider lequel filer. (s'ils décident de suivre quiconque.) Suivre Ashida demande un Test de Filature de Difficulté 7 ; le Test pour Ling reste de Difficulté 6.

Ling reste dans le Petit Moscou, se dirigeant vers son bureau au-dessus de la boutique d'un tailleur du nom d'Abramoff. S'il est coincé, il niera tout. Soumis à une Intimidation crédible, il tente de donner le change puis abandonne. Il admet avoir engagé Singh pour éliminer les meilleures source de revenus de Du "les Grandes Oreilles". Si on lui parle du Miroir, il dit l'avoir vendu à un collectionneur. Il a peur de révéler qu'il fait la guerre à Du pour le compte du Japonais. (questionné à ce sujet, la Dépense d' 1 Point aide à comprendre qu'il craint quelqu'un d'autre, plus que les Investigateurs.)

S'il se rend à Delmont, Ling sera rapidement poignardé par un compagnon de cellule, un soldat des Triades loyal à Du. Delmont n'a aucun moyen de le placer sous protection, ou en isolement.



JÉRÔME 08

Contact avec les services secrets

Les personnages peuvent établir des contacts avec les services secrets grâce à une Dépense en Bureaucratie et une explication crédible sur la raison pour laquelle ils doivent traîner dans des cercles aussi obscurs. Certaines professions, comme Militaire ou Scientifique, trouveront plus facilement que, disons, les Criminels et les Vagabonds. Les contacts des Américains se feront avec le Département d'État, les Britanniques et les citoyens du Commonwealth avec la British Naval Intelligence, et les citoyens français avec le Deuxième Bureau. Dans l'éventualité où votre campagne mettrait en scène des Investigateurs des pouvoirs fascistes, les personnages italiens chercheraient le Servizio Informazioni Militare, et les Allemands la branche étrangère de l'Abwehr. Les Investigateurs citoyens d'autres pays non occidentaux sont hors course.

Les affaires des Investigateurs seront assignées à des officiels de niveau intermédiaire, sous le commandement des chefs de cellule de Shanghai :

Clive Chesney (British Naval Intelligence ; Langues: Anglais) est un gentleman "épatant" aux cheveux blancs, vêtu son tweed préféré, et aux manières policées. Son comportement enjoué cache la mécanique d'une machine à calculer. Son souci premier est la protection des intérêts coloniaux Britanniques en Asie devant les troubles qui se préparent. Il aidera les Investigateurs à retirer le Miroir-Étoile des mains des ennemis de l'Angleterre, et il tentera ensuite de s'en emparer lui-même. S'il est interprété correctement, Chesney semblera si aimable et bienveillant que les Investigateurs le lui donneront spontanément pour qu'il le conserve à l'abri.

Harry Furthman (Département d'État USA. Langues: Anglais) est un fringant jeune homme du Minnesota qui fixe ses interlocuteurs de ses grands yeux bruns et rêveurs. Naïf et un peu hors de son élément, il sait ce qu'il se passe à Shanghai mais s'intéresse moins aux machinations machiavéliques qu'aux Investigateurs séduisants et de sexe féminin. Harry est le personnage de cet encart le plus susceptible de se faire dévorer par le Vampire stellaire.

Menu, aux épaules voûtées, Saturnin Bergeron (Deuxième Bureau français, Langues: Français, Anglais, *Chinois*) ressemble à un élégant satyre, à cause de ses boucles noires en désordre, ses sourcils sombres, sa barbiche et ses yeux brillants d'intelligence. Entre deux bouffées de cigare, il parle en épigrammes cyniques. Comme Clive Chesney, il est fondamentalement brutal et ne s'hésitera devant rien pour que le Miroir-Étoile tombe dans des mains françaises.

Aussi rond de visage que de tour de taille, Antonio Nazzari (Italian Servizio Informazioni Militari, Langues: Italien, Allemand, Anglais, *Chinois*) semble être un serviteur de l'État amical et empoté, enterré jusqu'au cou dans la paperasse. En réalité, il n'est pas aussi stupide qu'il en a l'air. Ses objectifs sont de protéger sa position, et lorsque c'est possible, pourrir la vie de son homologue allemand Georg Rehkopf.

On ne serait pas dans un scénario vraiment Pulp si Georg Rehkopf (Abwehr, Langues: Allemand, Anglais) était autre chose que le stéréotype du Teuton pur sang, avec cravache, gants de cuir, accent sifflant et comportement méprisant dénué de tout humour. Il souhaite bien sûr rapporter le Miroir-Étoile à ses supérieurs, ce qui signifie qu'il considère le représentant local de l'Ahnenerbe, Theodor Meixner (p. 36) comme un plus grand rival que les agents d'autres puissances.

Les personnages Criminels peuvent graviter autour de "Grandes Oreilles" Du, comme source d'informations du moins s'ils ne se le sont pas mis à dos, en faisant la cour à Lily Tsao par exemple. Il sait ce qui se passe dans la Concession Internationale mieux que n'importe quel agent secret. Par exemple, il contrôle les syndicats des Postes, et peut intercepter n'importe quel courrier entrant ou sortant de la ville, à l'exception des sacoches diplomatiques. Il peut leur parler d'Ashida, mais bien sûr, il voudra le Miroir-Étoile pour lui-même, s'il apprend son existence..



Si le groupe pense à le remettre à Basserman, et s'ils savent qu'Ashida représente les services secrets japonais, Histoire leur rappellera que la SMP comprend un auxiliaire japonais, responsable devant l'ambassade. S'ils le remettent quand même, les officiers japonais le sortent de détention, et le transfèrent en lieu sûr à Hongkew, le secteur de la ville chinoise, où vivent et travaillent les Japonais de Shanghai.

Les groupes désireux de nager dans les courants moralement douteux de la ville, peuvent remettre "Mauvais Oeil" à Du "les Grandes Oreilles" qui leur offrira une généreuse récompense. Si les Investigateurs l'ont déjà croisé, leur récompense sera seulement d'être rayés de sa liste noire.

Une filature réussie d'Ashida mène le groupe aux portes de l'Ambassade du Japon, dans la Concession Internationale. Si la filature est ratée, cela lui permet de les repérer et d'apprendre où ils logent. Pour éviter cela, il faut faire un Test de Discrétion Difficulté 6. S'il est raté, il enverra une équipe de tueurs pour les éliminer.

Les Investigateurs peuvent établir qu'Ashida est un attaché militaire japonais sans avoir à le suivre, en cherchant simplement un contact avec les services secrets. (voir encart).

Prendre le Miroir à Ashida

Type de Scène : Action

Si les Investigateurs ne prennent pas l'artefact à Ashida, quelqu'un d'autre le fera. (S'ils l'ont déjà, passez à la section "Comment conserver le Miroir".)

Attaquer l'Ambassade japonaise est stupide et suicidaire. Tous les contacts des agences de renseignement leur confirmeront. Elle est lourdement fortifiée, et gardée par un grand nombre de gardes bien armés.

Gardes de l'Ambassade du Japon

Athlétisme 4, Armes à feu 8, Santé 4, Bagarre 6, Mêlée 8

Langues : Japonais,

Modificateur de Vigilance : +1

Armes : +1 (Schmeisser MP28 mitrailleuse), -1 (tantô)

Les Japonais peu sociables n'organisent aucune soirée officielle, ce qui proscriit les infiltrations à la James Bond.

Toutefois, Ashida, maintenant qu'il en est le propriétaire, ne pourra résister à l'envie d'utiliser le Miroir. En surveillant l'Ambassade, les Investigateurs pourront le suivre (souvenez-vous de son Modificateur de Vigilance +2) alors qu'il poursuit Kenong "Cinq bras" Chow.

Chow est un autre lieutenant de Du, responsable des communications confidentielles entre "Grandes Oreilles" et Tchang Kai-Shek. Son surnom lui vient de son avidité envers les femmes.

Athlétisme 4, Arme à feu 4, Santé 6, Bagarre 4, Mêlée 4

Langues : Chinois

Arme : +0 (Mauser pistolet)

Ashida fait surveiller Chow depuis quelque temps, et sait qu'il s'arrête chaque soir pour déguster un *congee* (bouillie de riz) au même comptoir, près du Lotus Noir. Il a l'intention d'attendre Chow dans une ruelle sombre et invoquer le vampire au moment où il passe.

Artefact du Mythe : Le Miroir-Étoile

Le Miroir-Étoile est d'un ovale légèrement irrégulier, fait d'un matériau réfléchissant impossible à rayer d'environ dix cm de diamètre, avec un cadre de jade sculpté. Les gravures sont des caractères serpentins tourbillonnants appartenant à un alphabet non identifié, qui ressemblent parfois à des créatures marines invertébrées. Ni le miroir, ni son cadre ne peuvent être brisés quel que soit le moyen terrestre employé.

Géologie indique que ni la substance réfléchissante, ni le cadre ne sont des matériaux connus. Avec la dépense d'1 Point, on apprend qu'ils ne sont pas non plus constitués d'éléments listés sur le tableau de classification des éléments. Une révélation qui constitue un choc mineur du Mythe et donc entraîne un Test d'Équilibre mental à 2 Points.

Langues (Chinois) identifie les caractères sur le cadre comme précurseurs inconnus de l'écriture oraculaire trouvée sur les os, l'ancêtre le plus lointain de l'écriture classique *hanzi*, utilisée en Chine et dans d'autres nations de l'Asie du Sud-Ouest.

Toute personne touchant le miroir peut invoquer un Vampire stellaire unique par simple volonté. La créature apparaît sur le champ et attaque l'être humain le plus visé par le possesseur du miroir, dans son champ de vision. Si seul le possesseur est présent, le Vampire stellaire l'attaque. La créature ne désire que se nourrir, mais celui qui commande au miroir peut l'obliger à attaquer efficacement d'autres ennemis qui sont aussi dans sa zone d'attaque. Une fois qu'il a vaincu les ennemis immédiats du porteur, le Vampire stellaire finit de se nourrir et se dématérialise.

L'objet invoque un Vampire stellaire différent à chaque fois, donc tuer la créature invoquée ne rend pas le miroir inefficace. On ne peut en invoquer qu'une à la fois.

Bien qu'il n'y ait aucun limite *per se* sur la fréquence d'utilisation du miroir, son usage pèse lourd sur l'esprit. En plus des coûts en Équilibre mental liés à la vue d'un Vampire stellaire en train de se nourrir sur ses victimes, l'utilisateur du miroir doit faire un autre Test d'Équilibre mental de 6 Points à chaque invocation. Ils sont toujours traités comme des chocs liés au Mythe.

La suite dépend des joueurs. Ils peuvent lui sauter dessus immédiatement, attendre qu'il ait fait sa tentative d'assassinat, ou tenter de lui piquer l'artefact par tout moyen sorti de leur imagination. S'ils attendent qu'il fasse attaquer Chow, permettez-leur de lutter avec Ashida pendant que le Vampire stellaire est occupé avec la cible choisie. Il faut bien sûr que les joueurs soient assez malins pour tirer avantage de cette situation.

S'ils ne filent pas Ashida, le corps exsangue de Chow est retrouvé le lendemain et Basserman, Delmont ou un de leurs contacts du milieu est mis au courant. Ces mêmes personnes peuvent dire aux PJ qui était

Chow et ce qu'il faisait pour Du et Tchang. Si les joueurs ne font pas eux-mêmes le lien, Histoire suggère que les Japonais ont intérêt à miner le pouvoir des Nationalistes, en affaiblissant l'un de leurs alliés les plus efficaces, le chef de la Bande Verte, Du.

Un jour plus tard, Ashida est retrouvé mort, une balle dans le crâne, à l'ancienne. Quelqu'un d'autre possède le Miroir-Étoile, et commence à s'en servir contre les ennemis de sa faction.

Quelques Antagonistes possibles

Type de Scène : Réaction des Antagonistes

Comme nous allons assez loin dans les possibles ramifications, d'autres possibilités concernant les mains dans lesquelles le Miroir peut tomber et les indices laissés menant les Investigateurs vers le possesseur, ne dépend que de votre création ou improvisation. Les suggestions ci-dessous n'indiquent que les personnages que vous pourriez choisir, qui ils servent, sur qui ils pourraient utiliser l'artefact, et pour quelle raison. La plupart d'entre eux n'ont pas de scrupules à tuer qui que ce soit pour obtenir le Miroir-Étoile. D'autres comme indiqué, n'attaqueront pas des membres de leur propre faction. Lorsqu'une cible n'est pas mentionnée, ils utilisent le miroir pour fuir, sans savoir ce que cela déclenche.

Shi-Kai Yu

Cet agent juvénile mais implacable des services Nationalistes cible l'organisateur communiste Li-Fu Teng, un vieil érudit goûtant la rhétorique enflammée. En dépit de la grande menace que représentent les Japonais, le chef nationaliste Tchang Kai-Shek reste obsédé par ses vieux ennemis, les Communistes. Yu ne tuera pas d'autres Nationalistes, pas plus que les hommes de Du, pour obtenir le miroir. (Langues: Chinois.)

Po-siung "Boeuf puissant" Lu

L'ancien paysan au physique imposant dirige une Brigade rouge, un escadron de tueurs, qui cible à la fois les Nationalistes et les renégats communistes. Dans cette dernière catégorie, sa cible prioritaire à faire attaquer par le Vampire stellaire, est son ancien camarade Ying-chieh Cheng. Lu est le plus susceptible de prendre le miroir à Shi-Kai Yu. (Langues: Chinois.)

Athlétisme 12, Armes à feu 6, Santé 6, Bagarre 8, Mêlée 4
Modificateur de Vigilance : +1
Armes : +0 (petit calibre)

Eiji Takagawa

L'agent du Dragon Noir (p. 25) exécutera sans état d'âme n'importe qui, y compris ses compatriotes japonais, pour s'emparer du puissant artefact pour son organisation.

Vasily Altschul

L'émigré russe (p. 31) ne voit l'artefact que comme un objet qu'il peut vendre au plus offrant, pour améliorer sa vie.

Theodor Meixner

Ancien prestidigitateur, homosexuel (secret), et agent montant de l'Ahnenerbe, Theodor Meixner (imaginez un Peter Lorre, jeune et mince) tuera n'importe qui, même des collègues allemands, pour le miroir. (Langues: Allemand, Anglais.)

Tous les contacts potentiels des services secrets des personnages (encart, p. 34) tueront tous les ennemis les empêchant de récupérer l'objet.

Si ce n'est pas spécifié, ces personnages ont les caractéristiques suivantes :

Athlétisme 6, Armes à feu 6, Santé 6, Bagarre 4, Mêlée 4
Modificateur de Vigilance : +1
Armes : +0 (petit calibre)

Comment conserver le Miroir

Type de Scène : Réaction des Antagonistes

Lorsque les Investigateurs obtiennent le Miroir-Étoile, ils doivent parer au moins une tentative de l'un des individus ci-dessus (avec peut-être l'aide d'autres agents, ou de gros bras) de les soulager de l'artefact.

Selon qui est au courant de leurs activités, et l'étendue d'action de ces groupes, quitter Shanghai peut ne pas suffire pour les mettre à l'abri. S'ils perdent le Miroir au profit d'un rival, il leur faudra le récupérer, sinon il y aura une nouvelle série de meurtres et de changements de propriétaires. Toutefois, s'ils prennent assez de soins à cacher leur découverte, il n'y a aucune raison qu'ils soient à nouveau attaqués. Il leur faut alors résoudre le dernier défi.

Pour y arriver, ils doivent imaginer un plan et l'exécuter pour mettre le miroir à l'abri de ceux qui voudraient s'en emparer. Que faire de cet objet indestructible ? Le couler dans le béton ? Le remettre dans sa grotte des Montagnes Jaunes ? Le confier au gouvernement américain pour qu'il le conserve dans leur réserve géante, à côté de l'Arche d'Alliance ?

S'ils le jettent dans la mer, ils se souviendront plus tard que dans l'univers洛夫craftien, l'océan n'est pas leur ami. Il pourrait bien revenir les hanter plus tard, dans les doigts griffus d'un hybride humain/Profond.

Si la possession finale de l'objet achève le scénario avec une baisse de régime décevante, vous pouvez toujours faire surgir des agents ennemis qui tenteront de leur reprendre au dernier moment.

S'assurer raisonnablement que le Miroir-Étoile ne sera plus jamais utilisé, octroie une récupération de 3 Points de Santé mentale.

Il est possible de laisser tomber cette portion du scénario s'il a déjà atteint le temps imparti au moment où ils combattent Ashida et le Vampire stellaire. Cela pourrait être le cas, si l'intrigue secondaire avec Lily Tsao prend de l'importance dans votre narration, comme dans notre partie de test.

LA MORT A LE DERNIER MOT

Ce scénario introduit les paramètres d'un Cthulhu classique dans une histoire de héros "pulp", évoluant dans un monde où coexistent sauveurs masqués et bandits aux noms colorés, mêlée ensuite à un milieu lovecraftien.

L'Accroche

Lorsque le milliardaire philanthrope Addison Bright est retrouvé assassiné dans son manoir de New York, les Investigateurs sont appelés à enquêter discrètement sur les mystères entourant ce décès.

L'exécuteur testamentaire d'Addison Bright engage les Investigateurs pour enquêter sur un meurtre macabre et mystérieux. La grande influence des Brights leur a permis de conclure un arrangement peu conventionnel dans lequel la NYPD, la Police de New York a accepté de rester en arrière et de laisser agir l'équipe d'Investigateurs choisis par la famille.

L'Horrible Vérité

Addison Bright menait une double vie. Le jour il était que l'héritier débonnaire d'une vieille fortune. La nuit, il était le héros masqué et craint, le Pénitent, frappant les coeurs des malfrats de la ville.

Selon de respectables journaux et les sources officielles de la Police, le Pénitent n'est qu'une rumeur qui agite le milieu des criminels surnaturels. Si vous croyez plutôt la presse à sensation, vous savez que c'est un guerrier vengeur en trench-coat et chapeau mou, qui met les criminels à genoux avec sa capacité à invoquer leurs pires cauchemars.

Le Pénitent n'est pas une légende. Quatre ans auparavant, Addison Bright était l'incarnation classique du panier percé, riche et irresponsable. Une nuit, lors d'une soirée arrosée, la tragédie le frappa dans sa Duesenberg sur une sombre route de campagne. Bright envoya sa voiture dans un arbre, tuant sur le coup son passager, Murray Sullivan, le fils de son chauffeur qui venait de signer son incorporation à l'Académie de Police. Torturé par le remords, Bright jura de se racheter en faisant sienne la vocation de Sullivan. Toutefois, il n'allait pas être un simple combattant du crime. Il allait utiliser ses ressources financières, sa condition athlétique et ses talents scientifiques inexploités pour devenir le justicier ultime. Après quelques premières missions plus difficiles qu'il ne le pensait, et qui l'avait confronté à des ennemis qui semblaient jouir de pouvoirs surnaturels, Bright partit en pèlerinage vers l'Orient mystérieux, à la recherche du pouvoir d'obscurcir les esprits des lâches et des superstitieux.

Après une année passée en recherches infructueuses, il le trouva dans les jungles sans piste de Burma, aidé par un guide local, Nyunt Ohnmar. Ce que Bright ne savait pas, c'est qu'Ohnmar était un membre des terrifiants Tcho-Tcho, et un initié des dieux Lloigor et Zhar. Il conduisit Bright au Plateau de Sung, où il fit en sorte de faire passer ses comparses adeptes pour des moines bouddhistes. Ils offrirent à Bright un simulacre d'enseignement dans les arts mystiques, pendant que Nyunt Ohnmar préparait son arme secrète : les pétales pulvérisés du lotus noir hallucinogène. Ce "sacrement de justice" comme il le nomma, pouvait être utilisé pour surmonter les défenses mentales des ennemis criminels du Pénitent. Ohnmar savait qu'il s'agissait d'une variante du *liao*, une drogue hallucinogène utilisée pour communier avec les dieux sombres.

Nyunt Ohnmar suivit Bright aux États-Unis, sous l'identité d'un fidèle domestique, Mr Han. Bright commença à élaborer des vaporisateurs spéciaux, dissimulés dans le gros trench-coat du Pénitent. Cela lui permet de libérer dans l'atmosphère des particules de poussière de lotus noir. Il a modifié son masque en ajoutant des filtres, pour protéger ses poumons de la substance, qui provoque la folie si elle est respirée sur une trop longue période. Les criminels, qui y sont brièvement exposés, subissent des visions horribles qui les paralysent et les renvoient à leur insignifiance cosmique.

Mr. Han est resté l'indispensable homme de confiance de Bright pendant que le vengeur recrute une équipe d'assistants et de sous-fifres. Pendant que le Pénitent faisait grand bruit dans le milieu criminel de New York, Mr Han poursuivait ses propres buts. Alors que le vengeur détruisait les gangs de la ville, Mr Han s'arrangeait pour s'emparer de leur poste dans l'économie interlope, remplissant l'empire criminel d'adeptes dévoués, dirigés par des individus de sang Tcho-Tcho. Quand les astres seront favorables, il sera prêt à réclamer Manhattan au nom de Zhar et Lloigor.

Han est consterné par la mort d'Addison Bright. Le masque à gaz du Pénitent est bien conçu mais, malheureusement, pas assez imperméable aux minuscules particules de poudre de lotus noir émises par ses vaporisateurs. Pendant des années, il y a été suffisamment exposé pour devenir fou. Il y a quelques mois sa détérioration mentale s'est intensifiée. Il était alors convaincu qu'il était traqué par un nouvel arch-ennemi appelé L'Autre, dont les super pouvoirs dépassaient les siens. En fait il faisait un dédoublement de personnalité. L'Autre, une projection de son sentiment écrasant de culpabilité, est devenu une personne à part entière, en mesure de contrôler les actions de Bright. De plus en plus convaincu que cela menait à un cataclysme surnaturel, Bright rénova un vieux piège confisqué à un de ses ennemis, l'utilisant pour tuer l'Autre, et donc lui-même.

Condition de Victoire

La victoire est acquise lorsque les Investigateurs résolvent le meurtre, découvrant que Bright a lui-même placé le piège fatal. Durant l'enquête, ils peuvent mettre au jour la tricherie cachée de Mr Han, et briser son réseau criminel et occulte. Si les Investigateurs n'arrivent pas à découvrir la véritable signification de la poudre de lotus noir, il est possible que l'un d'entre eux risque la folie et la destruction, en endossant le chapeau et le trench-coat de Bright et devienne ainsi le nouveau Pénitent.

L'Ossature

L'affaire commence sur la scène de crime (un Exécuteur et une Exécution), qui mène, directement ou pas, à découvrir que Bright était Le Pénitent. Dans Entrez donc M.Han, les Investigateurs rencontrent l'antagoniste principal dans son rôle de bras droit de Bright. Avant ou après avoir rencontré l'amoureuse de Bright et sa partenaire dans ses activités de vengeur, Myrna Thornton, ils obtiennent l'accès au Sanctuaire du Pénitent. Cette scène les pousse à enquêter sur le Réseau d'aides du Pénitent, qui pourront apporter quelques éclaircissements sur les derniers jours de Bright dans la folie.

Réactions des Antagonistes

L'équipe peut être en mesure de diriger cette affaire sans que M. Han ait peur d'être découvert. Mais il est plus vraisemblable qu'il enverra ses serviteurs après eux, dans une tentative ultime de cacher son rôle dans la carrière du Pénitent, et dans la folie suicidaire de Bright. Ses réactions peuvent les mener à découvrir l'endroit où il fait pousser les plants de lotus noir, et ses méthodes aliénantes de culture.

SCÈNES

Un Exécuteur et une Exécution

Type de Scène : Introduction

Lorsque les joueurs se présentent pour la première partie, demandez à chacun d'eux de fournir une raison plausible expliquant pourquoi ils devraient être contactés pour accomplir une tâche urgente et extrêmement sensible pour le compte d'une famille très connue, très riche et très ancienne de New York, les Brights. Cette tâche exige non seulement une fiabilité absolue, mais également une familiarité avec les aspects sombres et douteux de la vie.

Certains concepts de personnages rendront absurde cette possibilité. La famille Bright ne demanderait pas à un Vagabond ou un Criminel de leur rendre ce service. Il est clair que vous ne pouvez pas admettre ces concepts dans ce scénario. Voici quelques suggestions évidentes :

- (Aliéniste) "J'ai traité sa nièce pour hystérie, et je me suis aperçu que son fiancé la rendait folle. En éloignant le jeune homme de sa vie, j'ai employé des techniques que beaucoup de mes confrères trop routiniers pourraient considérer comme peu orthodoxes."
- (Ecclésiastique) "Un de mes anciens mentors, qui connaît les nombreux chemins que j'ai emprunté dernièrement, administre une de ses œuvres de charité."
- (Dilettante) "Je suis allé en école préparatoire avec un Bright. Bien que j'ai fait mon possible pour minimiser mes activités au sein de mon milieu social, je suppose que l'on a su que l'on pouvait me faire confiance dans une situation délicate."
- (DéTECTIVE privé) "Une fois, je me suis occupé d'une affaire de chantage pour eux. Je leur ai montré que je savais me taire."

La famille Bright elle-même ne jouera qu'un rôle secondaire dans le mystère, pour que vous puissiez laisser assez de liberté d'action et inventer des détails à leur sujet. Si une contradiction apparaît, la rejetez pas, intégrez-la en changeant le scénario.

Ensuite le joueur suggère ce qui conviendrait le mieux avec le thème du scénario, ou semble plus amusant ou plus nouveau. Utilisez ça pour les bases de la scène d'ouverture, dans laquelle ce personnage est contacté par l'exécuteur testamentaire d'Addison, ensuite il pourra y intégrer le reste du groupe.

L'exécuteur testamentaire d'Addison Bright est Landers Jennings, associé du cabinet Wellman, Landers et Welbourne. Lui ou sa Bibliothèque révèle qu'il s'agit d'un des cabinets les plus prestigieux de la ville, s'occupant des vieilles fortunes. Lui indique également que Jennings jouit d'une réputation sans tache, pour son intégrité, sa frugalité, et son bon sens. Un joueur avec un Niveau de vie de 6 ou 7 peut faire une Dépense d'1 Point de cette Compétence pour expliquer une rencontre personnelle ultérieure avec Jennings, en tant que client, ou simple relation. Un joueur avec un Niveau de vie de 5 et que son historien désigne comme membre du barreau peut utiliser 1-Point en Loi, pour expliquer ses anciennes relations à l'université. Sans ces relations, sa conduite restera polie et réservée ; Empathie suggère alors qu'il traite avec les Investigateurs à contre-cœur. S'il connaît l'un des personnages, il sera poli mais plus détendu et surtout moins ouvertement mal à l'aise quand les membres du groupe feront des commentaires ou des suggestions.

N'ayant pas de temps à perdre, Jennings rencontre les Investigateurs à Pitcairn House, le manoir imposant de la 5^e avenue, demeure des Addison Bright. (Diversion : les joueurs peuvent associer ce nom avec la lointaine île de Pitcairn dans le Pacifique, célèbre pour avoir été le camp fondé par les mutins du *Bounty*, et de là, il peut y avoir libre association entre les Brights et R'lyeh. Bibliothèque révèle que le manoir a été baptisé par le constructeur original, qui descendait de l'un de ses mutins. Le manoir est seulement dans la famille Bright depuis 1890.)

Il mène les Investigateurs à la scène de crime, l'étude de Bright. Rien n'a été dérangé. Trois officiers en uniformes sont présents ainsi qu'un inspecteur de la criminelle, Bart Kroeger et le commissaire de Police Lawrence Ballentine. Jennings fait les présentations et laisse travailler les Investigateurs.

Preuves physiques

Le cadavre d'Addison Bright pend empalé par un javelot de métal d'environ 1 m de long, planté dans une colonne décorative en acajou. La pointe aiguisée de l'arme a traversé la colonne.



L'Indice majeur de cette scène est fourni grâce à l'usage d'une série de Compétences. Notez que le n° 1 et 2 sont redondants : le groupe n'a besoin que de l'un des deux pour avoir la statue indienne.

Expertise légale : Bright a eu le coeur transpercé. Il est mort sur le coup.

Expertise légale : Si on le descend de la colonne et l'examine (sur place ou ailleurs), le corps de Bright ne porte aucune autre trace de blessure. Bien qu'en excellente forme physique, et doté d'une musculature étonnamment développée pour un homme réputé si indolent, son corps dévoile tout un passé de blessures répétées dont certaines assez graves, et n'est qu'une carte de tissu cicatriciel. Un examen aux rayons-X révélera que presque chaque os de son corps a été à un moment ou l'autre, brisé, et parfois en de multiples occasions. Ces blessures et contusions sont survenues durant de longues séries d'incidents séparés. Il présente plus d'atteintes physiques que n'importe quel boxer ou soldat, jamais examiné ou traité par le personnage (si celui-ci a Médecine). La Dépense d'1 Point révèle que toutes ces blessures ont été faites ces quatre dernières années.

Chimie : Le javelot est fait d'un alliage de plomb et de fer. La pointe est plus pâle que le reste de la lance. (Laissez un moment aux joueurs pour en déduire que cela signifie que celui qui l'a affûtée pour en faire une arme aussi mortelle, l'a fait récemment. S'ils ne devinent pas, alors expliquez-leur.)

Chimie (Indice majeur 1) : Le seul autre objet dans la pièce fait également avec du plomb, est une grande statuette peinte d'un Indien d'Amérique du Nord, à l'autre bout de la pièce.

Recueil des Indices (Indice majeur 2) : Un objet plat et rectangulaire d'environ 8 cm sur 12, est visible sous le tapis persan qui couvre le sol de l'étude. Il se trouve exactement au bout du tapis, juste à l'entrée de la pièce. Lorsque le tapis est roulé, on voit qu'il s'agit d'une sorte de pédale. Un fil métallique la relie à la statue indienne.

Mécanique (Indice majeur 3) : le bras de la statue est articulé et peut être relevé en position de jet; Lorsque l'on marche sur la pédale, le bras est relâché et lance le javelot. La statue est creuse.

Crochetage (Indice majeur 4) : Une série de rouages et de poulies maintient le bras sous tension. En marchant sur la pédale, on envoie un signal électrique qui active une petite lame. Elle coupe les fils intérieurs, créant assez de force pour propulser le javelot à travers la pièce à grande vitesse. (A cause de cela, l'objet ne peut pas être réactivé sans des heures de réparation et une nouvelle longueur de fil.) Le travail à l'intérieur de l'objet est très récent, bien que plusieurs pièces ont au moins plusieurs centaines d'années.

Recueil d'Indices (Indice majeur 5) : Le symbole d'une couronne apparaît à la base de la statue, près d'une série d'éraflures et de points. Le symbole a été fait pendant le moulage ; il n'a pas été gravé récemment.

Bibliothèque (Indice majeur 6, Hors site) : Le symbole de la couronne indique qu'il s'agit du travail de Royal Castworks, une fonderie près de Bayonne, dans le New Jersey.

Si un joueur avec Crochetage pense à demander s'il reconnaît la qualité du travail à l'intérieur de l'objet, il peut faire une Dépense de 2 Points pour savoir que la conception et le travail original (mais pas la récente rénovation qui a remis en activité le mécanisme) est de Nedrick Farnum. Cela permet au groupe de sauter la brève scène d'enquête aux Royal Castworks et aller directement à la scène de Nedrick Farnum, p. 41.

Interroger Jennings

Landers Jennings n'a besoin d'aucun encouragement pour communiquer. Il désire que le groupe réussisse, et aussi vite que possible, ainsi il pourra rapidement étouffer l'affaire. Jennings est loin de se douter que son client était un vengeur masqué et a peu d'informations intéressantes à partager, au-delà des simples questions de fond.

Il fait bien comprendre au groupe qu'ils doivent faire toutes les demandes aux Brights par son entremise. Il vaut mieux éviter de contrarier un membre de la famille, et ne peuvent espérer aucun contact avec le patriarche à la retraite Overton Mitchell Bright (voir encart), qui ne peut recevoir des visiteurs pour raisons de santé. Jennings leur a parlé, et assure à l'équipe qu'ils sont tous horrifiés et perplexes devant le décès étrange d'Addison, et n'ont rien d'utile qui contribuerait à leur enquête. Empathie révèle que Jennings est parfaitement certain que tout ceci est vrai. (Lorsque vous jouez cette scène, faites attention de ne pas éloigner avec trop de zèle les joueurs de cette fausse piste, pour qu'ils ne concluent pas que la famille doit être au centre de l'affaire.)

Jennings fournit, si on lui pose les questions appropriées, les informations suivantes :

- Bright avait une fortune personnelle, et il vivait du revenu provenant de plusieurs fonds en fidéicommis. Il avait eu la chance d'éviter les ravages de la Dépression.
- Célibataire endurci, il vivait seul. Sauf si vous comptez son fidèle serviteur, Mr Han. Mr. Han ne semble pas être présent. Il n'a pas répondu au téléphone et ne se trouve pas non plus dans les logements des serviteurs.
- Bright n'était pas mêlé aux affaires de l'empire financier des Bright.*
- Il avait financé plusieurs firmes pharmaceutiques, électriques, et des industries. Ses investissements pouvaient être rusés, ils n'étaient rien en comparaison de son héritage.

- Voyageur au long cours, Bright avait fait un voyage d'un an vers l'Orient, il y a environ quatre ans.
- Ses activités philanthropiques incluaient un soutien à l'éducation, les arts, l'hygiène publique et la réhabilitation des criminels. Il aidait également divers mouvements eugénistes.
- Addison était surtout apolitique. Mais ces dernières années, il apportait son soutien à des candidats au programme anti-corruption, mais venant de divers horizons politiques.
- [Si votre partie débute au début des Années Trente] En matière de politique internationale, Addison est un farouche anti-interventionniste.
- [Si votre partie débute vers la fin des Années Trente] Addison a récemment renoncé à ses convictions anti-interventionnistes et reconnaît que le mouvement nazi allemand est une menace pour la paix dans le monde. *

(Les passages marqués d'une astérisque peuvent aussi être découverts grâce à Bibliothèque ou avec un Niveau de Vie de 6 ou plus.)

Durant le déroulement de l'enquête, Jennings prendra régulièrement contact avec eux pour avoir des nouvelles de leurs avancées, les pousser à avancer plus vite, et les tancera vertement en cas de manquement à la discrétion absolue exigée par la famille Bright.

Lorsque l'équipe est bloquée par les spéculations et a besoin d'une caisse de résonance, utilisez l'une de ses demandes pour les aider à organiser leurs idées. Il ne croira jamais à un aspect surnaturel de l'affaire. Si les Investigateurs veulent qu'il approuve leur rapport, ils doivent décrire les faits sous un jour purement scientifique.

Les Brights

La famille Bright est arrivée au sommet au milieu du siècle précédent avec l'ascension du grand-père d'Addison, Joseph Henry Bright, qui est passé de ses origines dans la classe ouvrière au statut d'industriel parmi les plus riches de la nation. Il a transformé des industries de bois et d'acier en empire bancaire, dont s'est emparé son fils, Overton Mitchell Bright, au début du siècle. Overton a épousé, peu de temps après, la très mondaine Dorothy Addison. Addison est leur troisième enfant, après Joseph et Henry. Overton se retira de la vie publique après l'effondrement de la Bourse en 1929, soit disant à cause de sa mauvaise santé. Joseph dirige à présent l'empire financier ayant nié à ses frères toute participation active dans les affaires. Il est le principal donateur dans la campagne du maire. Henry Bright mène une vie circonspecte en tant que collectionneur d'art et peintre amateur. Le nom des Bright figure sur des plaques sur des institutions dans toute la ville. Joseph Bright, l'aîné, a entamé une longue tradition de mécène.

Les informations ci-dessus sont disponibles avec Bibliothèque, et à n'importe quel Niveau de Vie de 5 au moins, ou suite à des conversations avec Landers Jennings. Jennings présentera tous les détails concernant la famille dans les termes les plus flatteurs.

Entretien avec Ballentine

Le commissaire de Police, Lawrence Ballentine est un type rude, un dur à cuire qui ne supporte pas les absurdités. Il croit au travail musclé de la Police et aime voir ses cellules pleines de prisonniers calmés. Intraitable sur la discipline, il peut interrompre sa discussion avec les Investigateurs pour aboyer sur un officier en uniforme aux ongles sales. Dans un film des Années Trente, son personnage serait joué par Donald Crisp.

Ballentine est chargé de s'assurer que les Investigateurs bénéficieront de toute la coopération dont ils ont besoin. Il reçoit ses ordres directement du maire. Le commissaire est peu gêné par l'idée qu'il puisse y avoir des lois différentes pour les piliers de la communauté comme les Brights. S'ils veulent que ces gugusses s'occupent de l'affaire, c'est pas ses oignons.

Il leur fait savoir clairement qu'aucune demande d'aide raisonnable à la police ne sera refusée. Pour cela, ils devront voir avec Kroeger. S'il y a un problème, ils devront contacter Jennings, qui se mettra en relation avec son bureau.

Ballentine n'a pas d'information appropriée sur l'affaire. C'est un chef, pas un inspecteur.

S'il est contacté plus tard, au sujet du Pénitent, il répondra officiellement que ce type n'existe pas. Officieusement, il confirme que le Pénitent a aidé en mettre en prison la plupart des pires gangs de la ville, et que pas mal des arrestations étaient des cadeaux du Pénitent qui les déposait presque sur le paillason de la Police. "C'est un coup dur" commentera-t-il si on lui apprend que le Pénitent est mort.

(Ce personnage est inspiré de Lewis J. Valentine, qui a commencé comme simple flic et a été commissaire de Police de 1934 à 1945. Si votre partie se déroule dans cette période, vous pouvez utiliser son vrai nom. Vous trouverez facilement sa photo sur Internet.)

Entretien avec Kroeger

Bart Kroeger ne ressemble pas à l'archétype de l'inspecteur de Police judiciaire. Mince, vêtu avec soin, et impeccablement manucuré, il est à l'aise avec les gens riches et puissants. C'est la raison pour laquelle il a été nommé sur cette affaire par Ballentine. Kroeger n'est pas riche mais il descend d'une famille de maîtres d'hôtels et de serveurs. Imaginez William Powell dans les Années Trente.

Kroeger est distant mais professionnel, à moins que l'un des personnages l'impressionne et se montre à la hauteur, soit par ses actions, soit par l'usage de Jargon policier. Alors il devient plus direct et franc avec eux, et laisse tomber son petit cirque courtois et cynique. Et il est désireux de partager avec eux les informations suivantes :

- Il n'en veut pas du tout aux Investigateurs de débarquer dans cette affaire. S'ils attrapent celui qui a fait le coup, il récoltera les lauriers, s'ils se plantent, ce sont eux qui en seront blâmés. Mais entre temps, il doit attraper les responsables d'une série de meurtres dont il se soucie seul, parce que les victimes ne sont que des pauvres gens.
- Et parce qu'il travaille sur ces affaires, il ne sera pas systématiquement au poste pour remplir rapidement les tâches qu'ils lui confieront. Mais il essaiera de demander au sergent de service de s'occuper de leurs demandes. Si c'est pour quelque chose sortant de l'ordinaire, qu'ils laissent un message et il les contactera.

- Il pense que les Brights protègent leur réputation et ne couvrent pas des complicités. S'il détecte quelque chose d'étrange, il les avertira quoi qu'il en coûte. Mais c'est pas ce que son instinct lui suggère.

Bart Kroeger

Athlétisme 8, Armes à feu 8, Santé 10, Bagarre 12, Mêlée 6.
Spécial : Bien que son Niveau de vie soit de 4, son expérience avec les gens riches lui permet d'agir comme si son Niveau de vie était de 6 et 7.

Si un Investigateur décède durant ce scénario, permettez-lui de jouer Bart Kroeger, en remplacement, le faisant passer de PNJ à PJ. Le joueur pourra recalculer les caractéristiques de Kroeger, selon les règles standards de création de personnage, mais garder le Niveau de vie. Il est probable que Kroeger s'implique davantage dans l'affaire suite à la mort de l'Investigateur.

Mais où est passé Mr. Han ?

L'absence du fidèle serviteur d'Addison est bien sûr à remarquer. Le groupe peut le suspecter pour le meurtre ou qu'il a eu un grave problème. Bien que Han dissimule un sombre secret, aucune des deux hypothèses n'est juste.

Han est en voyage, envoyé par Bright à une conférence à Philadelphie. À ce moment précis, il n'a aucune idée de la mort de son protégé. Bright en pleine hallucination, l'a envoyé loin, pour qu'il n'interfère pas avec ses plans pour tuer sa némésis surnaturelle. Han apparaît dans le scénario dès que les personnages auront fait le lien entre le personnage Indien et le Pénitent ; voir p. 42.

Royal Castworks

Type de Scène : Alternative

(Cette scène peut être sautée grâce à une Dépense dans "Un exécuteur et une exécution".)

Royal Castworks, comme les autres entreprises, a beaucoup souffert. C'est à présent un bâtiment industriel avec un unique employé à plein temps, Abe Hackett. Abe est un homme à l'air triste, portant sur le visage les marques indélébiles de l'excès de gin. Bien que peu réticent à donner des informations intéressantes pour les Investigateurs, il est solitaire et ne demande qu'à prolonger la rencontre en papotant, avant d'en venir au sujet. Il tournicote dans son bureau poussiéreux, prépare du café, invite le groupe à s'asseoir confortablement, parle des Mets, du temps et de Rudy Vallee. Avec la dépense d'1 Point en Flatterie ou Réconfort l'aide à rester sur le sujet.

Si on lui montre une photo, un dessin ou un décalquage de l'empreinte sur la base, il confirmera que c'est bien le travail de sa société. Si on lui montre un dessin de la statue elle-même, il dira que c'est un Chef Howdee, un personnage créé surtout pour les magasins de cigares. Ils en ont vendu seulement quelques douzaines. Les marques sont uniques pour chaque pièce, un numéro de série, en quelque sorte. En vérifiant dans les vieux livres de compte, il peut dire qui l'a achetée. Hackett soulève pas mal de poussière sur un gros livre, et donne le nom de l'acheteur : Nedrick Farnum. Abe semble se souvenir que Nedrick était serrurier.

Nedrick Farnum

Type de Scène : Majeure

Bibliothèque apprend que Nedrick Farnum tient une boutique de serrurier à Astoria dans le Queens. Farnum est un tout petit homme, facilement effrayé, qui devient carrément nerveux quand les Investigateurs le mettent face à son sombre passé. Lorsqu'il réalise qu'il s'agit de la statue piégée de l'Indien, il commence à trembler et à suer.

"Oh mon Dieu !" crie-t-il. "Vous travaillez pour lui, hein ? Je me suis bien tenu, je le jure ! Je ne referais jamais ce genre de choses ! Jamais ! J'ai respecté toutes les promesses que je lui ai faite ! Ne me volez pas mon esprit ! Pas mon esprit !"

Désireux de coopérer mais terrifié, il reste incohérent jusqu'à ce qu'ils le ramènent à un peu de lucidité avec Intimidation ou le rassure avec Réconfort. Alors, il fournit les questions aux questions appropriées.

- Oui, il a acheté la statue et l'a transformée en piège fatal.
- C'était il y a deux ans, et il ne l'a pas revue depuis.
- Depuis, il ne fait plus de piège, non m'sieu...
- Il a fait le piège à l'époque où il travaillait pour un patron de la pègre, qu'il connaissait sous le nom de Brume Bleue. Farnum n'était à l'époque qu'un drogué accroc à la morphine et un criminel minable.
- La Brume Bleue lui a ordonné de fabriquer ce piège pour tuer un vengeur masqué, appelé le Pénitent, qui tentait de détruire le syndicat du crime.
- Le Pénitent a survécu et a pourchassé Farnum qui a tenté de lui tirer dessus. Mais son horrible regard a figé Farnum et lui a montré des choses, des choses abominables, qu'il ne veut plus contempler.
- Le Pénitent faisait presque deux mètres de haut, et avait un visage de fer et de feu. Il pouvait se trouver dans quatre endroits à la fois, donc les gens ordinaires ne pouvaient pas le toucher en combat. (Les Investigateurs l'apprendront plus tard, mais les souvenirs et les perceptions de Farnum concernant cette rencontre avec le Pénitent sont déformés à cause des effets hallucinogènes de la poudre de lotus noir.)
- Mis face à ses péchés, son insignifiance et sa mesquinerie, Farnum a juré de se racheter et a remis au Pénitent des preuves de ses interactions avec la Brume Bleue.
- Le Pénitent les a utilisées pour découvrir que la Brume Bleue était en réalité le magnat de l'immobilier, Creighton Moorhead. Ils combattirent sur le toit de l'immeuble Moorhead au centre de Manhattan, et la Brume Bleue est morte. (Bien que véritable, il s'agit d'information glanée dans les journaux et auprès d'anciens partenaires.)
- (Majeur) Pour se racheter, Farnum a livré la statue de l'Indien à un endroit indiqué par le Pénitent. C'est encore, pour ce que Nedrick en sait, encore en la possession du vengeur masqué.

Farnum les supplie de bien dire au Pénitent qu'il n'a rien fait de mal, n'a pas commis de crime, ou consommé de morphine depuis ce jour terrible où le vengeur a retourné littéralement son esprit. S'ils ont utilisé Intimidation pour le faire parler, Farnum fera une crise cardiaque après avoir fourni les informations ci-dessus, ou, s'ils ne les demandent pas la totalité, lorsqu'ils partiront. La Dépense de 2 Points Réconfort le calme. Sinon, il fera une vraie crise cardiaque. Un Test de Premiers soins, Difficulté 4 le stabilisera assez longtemps pour qu'il soit emmené à l'hôpital et survive. Le personnage qui a sauvé sa vie (soit avec Réconfort soit avec le Test de Premiers soins) obtient un bonus de +2 sur son prochain Test d'Équilibre mental.

Dans un film, Farnum serait joué par l'acteur John Qualen.

Le Pénitent

Type de Scène : Majeur (Histoire, connaissances générales et travail sur le terrain)

Tous ceux qui ont lu les gros titres des tabloïdes des trois dernières années, a entendu parler du Pénitent. Les personnages avec des Niveaux de vie supérieurs à 4, ne croiront certainement pas à ces stupidités à sensation, du moins avant que leurs enquêtes dans le surnaturel ne leur aient montré quelle vérités étranges courent sous le vernis de la réalité quotidienne. Les journaux respectables maintiennent que le Pénitent est une légende urbaine.

Les personnages avec Connaissance de la Rue ou Jargon Policier et familiers avec le crime et la répression à New York ont entendu parler du Pénitent. De leurs contacts criminels ou dans la Police, ils savent déjà ce qui suit :

- Il a commencé sa carrière, il y a quatre ans.
- Il porte un masque, un trench-coat, et un chapeau mou.
- Bien que parfaitement capable de poignarder, défenestrer des criminels ou de leur tirer dessus, son arme la plus dissuasive reste de les confronter à leurs pires cauchemars (Tous les contacts n'y croient pas ; les flics et les escrocs sont en général sceptiques et pensent qu'il s'agit d'une sorte de truc ou un tour de passe-passe mental, peut-être une forme avancée d'hypnotisme.)
- Des rumeurs courent sur fait qu'il aurait acquis ses pouvoirs dans l'Orient mystérieux.

Si on lui demande, Kroeger confirme que le Pénitent existe bien, mais pour des questions de politique, les gradés ne veulent pas l'admettre. Ils préfèrent ramasser les lauriers pour les nombreux gangs qu'il a démantelés, et ne veulent pas être vus avec lui. (aucune personne de pouvoir n'est particulièrement inquiète du manque de respect flagrant et violent des droits civils du vengeur. À cette époque, de telles inquiétudes sont l'apanage des cocos et des intellos.)

Si les Investigateurs cherchent dans leurs contacts du milieu, ils vont tomber sur quelques personnes qui ont été terrifiées au point de retourner dans le droit chemin ou au moins faire profil bas, après des confrontations cauchemardesques avec le vengeur. Ils vont en trouver encore plus qui ont entendu parler de lui. Tous décrivent un monstre inhumain, mais sous des aspects différents. (En d'autres mots, les perceptions qu'ils en ont, est filtrée par la lentille des hallucinations du Mythe.)

Les expériences de cauchemar incluent :

- "J'ai vu que rien n'existait réellement, et moi encore moins. Mon identité s'est déchirée. J'étais comme un cafard ou une bactérie. J'ai promis de faire ce qu'on voulait, pour que ça cesse."
- "On aurait dit qu'il y avait ces yeux posés sur moi. Des yeux antiques de juge, des yeux inhumains. Je ne peux plus boire, parce que sinon, je les sens encore me surveiller."
- "Ces choses ont volé sur mon visage, des choses terribles, comme des calamars ou des chauves-souris, je ne peux même pas les décrire. Ça venait des coins. Tous les angles droits de la pièce se sont changés, ni flous ni ondulants mais autre chose. Pendant des semaines, j'ai pensé me coller une balle dans la tête."

Ces rapports viennent tous d'anciens hommes de main de chefs de gangs que le Pénitent a détruit. Le groupe voudra probablement savoir qui sont les ennemis actuels du vengeur masqué. En utilisant Connaissance de la Rue pour trouver des contacts du milieu ou des journalistes d'affaires criminelles, ils apprennent que :

- (Majeur) le chef de bande qui a dernièrement essuyé les foudres du Pénitent est Thomas "Deux couleurs" Brophy. Il dirige la première boîte irlandaise se concentrant sur l'extorsion, le jeu et le détournement. Brophy c'est du petit bois en comparaison avec les gros syndicats qui sont tombés ces dernières années, mais il tente de combler le vide. Brophy peut être trouvé, tenant sa cour dans une pièce à l'arrière du pub McGonagle's Pub dans Hell's Kitchen (quartier de Manhattan).

Thomas "Deux couleurs" Brophy

Type de scène : Majeure (Entretien)



Thomas Brophy est un homme effronté, imprudent et pas très intelligent. Mais comme le Pénitent a nettoyé les rues de New York, c'est devenu le meilleur gang irlandais de la ville. C'est un tueur à gages massif, engoncé dans son costume bien taillé mais fripé. Il est plus connu pour son regard intense et gênant : l'un de ses yeux est brun, l'autre d'un vert éclatant. Brophy déteste les fouineurs, les flics, les privés et les journalistes. Pour pouvoir parler amicalement avec lui, il faut utiliser Connaissance de la Rue pour dénicher un contact du milieu qui se portera garant pour le groupe et arrangera une entrevue. Il faudrait que cela soit suivi par une douceur pour Brophy, un marché illégal (Négociation), ou peut-être une demande d'appui, empreinte de vénération (Flatterie.) Il peut fournir les informations ci-dessous si on utilise des Compétences Relationnelles mais leur en voudra, et finira par causer des ennuis au groupe plus tard dans le scénario.

Si on lui pose les questions appropriées, il révèle ce qui suit :

- Oui, ce timbré masqué le menace depuis un moment. Il s'attendait à ce que les choses se gâtent mais rien n'arrive.
- Ce qu'il a bien pu faire pour attirer l'attention du givré, il sait pas.
- Tuer un gars avec une statue piégée ? Pas le style de Brophy. Un coureur dans une ruelle, oui. Une statue ? C'est dans les bandes dessinées des journaux, non ?
- En plus, si le givré ne gonfle plus Brophy, c'est pas Brophy qui va aller le provoquer.
- (Majeur) Brophy a assez de problèmes comme ça, avec ce gang de Mott Street qui essaie de lui piquer son territoire.
- Le gang de Mott Street est étrange. Il est composé d'asiatiques, mais a des liens curieux avec d'autres groupes. De l'avis de Brophy, les gangsters honnêtes restent entre eux.

Parano pur sucre, Brophy conclut sûrement que les Investigateurs sont les messagers du Pénitent, ou des vengeurs indépendants. S'il est trop tôt pour que Mr. Han soit inquiet, mais que le rythme demande que vous envoyez un gars avec un flingue, le gang de Brophy est à votre service. Il envoie des hommes de main pour les malmener et voir ce qu'il en est. Ou bien il ordonne juste qu'on les bute.

Brophy

Athlétisme 4, Camouflage 4, Conduite 2, Explosifs 3, Piquer 4, Armes à feu 8, Premiers soins 2, Fuite 8, Santé 8, Mécanique 2, Santé mentale 10, Bagarre 10, Sixième sens 6, Équilibre mental 3, Mêlée 8
Armes : Smith & Wesson .38 (+1), Couteau (-1), poing américain (-1)

Gros bras de Grophy

Athlétisme 8, Conduite 4, Piquer 2, Armes à feu 8, Premiers soins 2, Fuite 8, Santé 10, Santé mentale 10, Bagarre 8, Sixième sens 2, Équilibre mental 5, Mêlée 8
Armes : Smith & Wesson .38 (+1), Couteau (-1), poing américain (-1)

Le Gang de Mott Street

Type: Majeur (Historique / travail sur le terrain)

Le gang de Mott street est l'entreprise criminelle de Mr. Han. En arrivant à New York, il a pris le contrôle d'une triade chinoise existante, et a garni les échelons supérieurs de ses compères Tcho-Tchos. Certains étaient déjà à New York, d'autres sont venus le rejoindre depuis Burma. Depuis Han a étendu sa force de frappe en attirant les soldats de base des gangs que le Pénitent a détruits. Brisant la tradition, il a recruté dans toutes les ethnies, bien qu'il rassemble son peuple dans de petits groupes pour qu'ils s'entendent. Sachant quels signes chercher, ses fidèles Tcho-Tchos inspectent la scène occulte locale pour trouver des serveurs des Dieux Extérieurs, certains d'entre eux, assez importants pouvant rejoindre le réseau.

Mr. Han peut se permettre d'édifier soigneusement son empire criminel. Contrairement aux autres gangsters, il est moins intéressé par les profits que par son pouvoir potentiel après l'arrivée des Anciens Dieux. Il est si prudent que ni ses rivaux, ni les autorités ne peuvent mettre la main sur son organisation.

Gros bras de Mott Street

Athlétisme 8, Santé 6, Bagarre 12, Mêlée 8
Armes : Mauser (+0), couteau (-1), machette (+0)

Lieutenant Tcho-Tcho

Athlétisme 8, Santé 6, Projectiles 6, Bagarre 7, Mêlée 5
Seuil de blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +1
Armes : -2 (flèche de sarbacane), -1 (couteau kris), -1 (flèche); toutes les armes Tcho-Tcho sont empoisonnées, les effets secondaires sont à la discrétion du Gardien.

De Bart Kroeger ou les contacts gagnés grâce à Jargon policier ou Connaissance de la Rue, ils peuvent obtenir les informations suivantes, si les personnages posent les bonnes questions :

- C'est une Triade chinoise. On n'en sait pas grand chose ; les orientaux sont discrets, et s'en prennent à ceux de leur ethnie. (fausse affirmation de soi-disant sagesse mais dite sincèrement)
- Il y a eu un changement de meneurs il y a quelques années. Depuis, ils gardent profil bas.
- Vu qu'il y aura toujours des Triades dans Chinatown, ça pourrait être bien pire. Au moins ils ne laissent pas de cadavres sur les trottoirs et ne font pas les gros titres.

Entrez donc, Mr. Han

Type de Scène : Majeure

Mr. Han entre dans le scénario quand les Investigateurs ont fait le lien entre Addison Bright et le Pénitent. La prochaine fois qu'ils retournent au manoir des Brights, ils le trouvent en train d'ouvrir calmement la porte d'entrée, valise de voyage à la main.

Han est un petit homme, tiré à quatre épingles, qui apprécie les costumes à fines rayures et les chapeaux melon. Il parle avec l'accent très fort d'un serviteur chinois dans un film Hollywoodien de l'époque. Il parle doucement et ses manières sont parfaites et il reste poli, même s'il doit, plus tard, à regret, envoyer l'un des Investigateurs dans un piège fatal.

Après avoir un peu discuté avec lui, un personnage avec Anthropologie remarque que son accent n'est pas tout à fait chinois mais birman. Si on lui fait remarquer, Mr. Han prétend avoir passé plusieurs années dans sa jeunesse à Burma. Avec la Dépense de 2 Points en Anthropologie, le personnage remarque que sa physiologie est anormale pour un Chinois ou un Birman, ce qui laisse suggérer des antécédents différents.

Informé de la mort d'Addison Bright, Mr. Han pâlit et retient ses larmes. Empathie confirme qu'il est vraiment et sincèrement choqué et peiné par la nouvelle. Bien qu'il anticipe le retour de Zhar et Lloigor avec un fanatisme paisible, Nyunt Ohnmar est dans ses activités quotidiennes un type sympathique et même gentil. Il a fini par ressentir une affection solide pour Bright, même s'il l'utilisait pour ses plans tortueux.

Il n'est quand même pas assez affecté pour révéler le secret de Bright à un groupe d'étrangers peut-être dangereux. Han formule ses phrases avec soin, espérant éviter les trop gros mensonges qu'une personne dotée d'empathie pourrait détecter.



(Dans une campagne où la race a une importance, il est possible que des personnages occidentaux soient incapables de repérer les mensonges de Han avec Empathie, parce qu'il est d'après eux un asiatique impénétrable. En d'autres termes, ils l'imaginent déjà comme impassible et opaque, et ainsi passent à côté des indices subtils comportementaux qui sont à la base de la Compétence.)

Lorsqu'on le pousse à aborder un sujet difficile, il répond vaguement. S'il est à court d'argument, il prétend que son anglais est mauvais, fait semblant de ne pas comprendre la question, ou bien répond dans un baragouin incompréhensible. Han ne révèle que ce qu'il veut bien dire, quelles que soient les Compétences Relationnelles utilisées sur lui.

Il veut bien admettre ce qui suit :

- Il travaille pour Addison Bright depuis presque quatre ans.
- Il a rencontré Mr Bright durant son voyage en Orient. (si on lui demande de préciser, il répétera "Orient", se basant sur le voyage d'Addison, plutôt que l'endroit où ils se sont vraiment rencontrés. Il ne veut pas prononcer le mot "Burma".)
- Il était à Philadelphie, à la conférence d'une dame à qui Mr Bright donnait de l'argent, et pour lui remettre un chèque pour ses oeuvres de charité. (Han fouille dans sa valise pour trouver le programme de cet événement. Il s'agit d'une conférence donnée par l'avocate du contrôle des naissances, Margaret Sanger. Le programme remercie tout spécialement ses fondateurs, et tout particulièrement parmi eux, la Fondation Bright pour le Progrès Social.) Han explique qu'il n'a pas bien tout compris de la conférence, qui parlait de "sexe et de bébés".
- (Majeur) C'est inhabituel que Mr Bright l'envoie à ce genre d'événements. Han ne sait pas pourquoi on l'a envoyé cette fois. D'habitude, s'il ne peut s'y rendre, Mr. Bright envoie son amie, Myrna Thornton.

En réponse aux questions appropriées, il tente de communiquer ce qui suit, essayant de ne pas faire des mensonges trop voyants :

- Il n'a jamais entendu parler du Pénitent.
- Dire que Mr. Bright était un vengeur masqué, c'est ridicule.
- Il ne sait pas d'où vient la statue d'Indien.
- Il est difficile de croire que quelqu'un voulait tuer Mr. Bright.
- Peut-être que quelqu'un a décidé de lui faire du mal, parce qu'il n'aimait pas sa politique.
- Il a reçu du courrier haineux et insultant parce qu'il soutenait le contrôle des naissances et la réhabilitation des criminels. (C'est vrai mais cela n'a rien à voir. Si on demande à voir le courrier, Han répond sincèrement qu'il l'a brûlé sur les instructions de Mr. Bright)

Il est possible de faire admettre à Han que Bright était le Pénitent, et obtenir l'accès à son sanctuaire, son costume, et ses vaporisateurs. Les Investigateurs peuvent :

- Gagner la confiance de Myrna Thornton pour qu'elle se porte garante pour eux auprès de Mr. Han. Voir "Myrna Thornton", plus loin.
- Le filer jusqu'à l'entrée du sanctuaire ; voir "Suivre Mr. Han."

Mr. Han

Athlétisme 8, Fuite 10, Santé 12, Projectile 6, Bagarre 3, Mêlée 5
Seuil de blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +1

Armes : aucune d'habitude, mais s'il est prévenu d'un danger, il s'arme de l'arsenal empoisonné type Tcho-Tcho : -2 (flèche de sarbacane), -1 (couteau kris), -1 (flèche)

Margaret Sanger

Type de Scène : Fausse piste

En croisade pour le planning familial et avocate de l'eugénisme, Margaret Sanger (1879-1966) est l'une des bénéficiaires des largesses philanthropiques d'Addison Bright. Dans les Années Trente, la cause de Sanger restait au centre d'une controverse brûlante. La pilule contraceptive est encore illégale dans beaucoup d'États. Dans son adolescence, Sanger avait dû fuir vers l'Europe pour échapper aux persécutions uniquement parce qu'elle avait donné des informations aux femmes à ce sujet. Durant sa carrière, Sanger fonda un certain nombre d'organisations vouées à sa cause. Durant les Années Trente, son organisation s'appelle le Centre International de contrôle des naissances. Si votre partie commence en 1937, elle travaille pour le Conseil de Contrôle des naissances d'Amérique.

L'engagement de Sanger n'a rien à voir avec l'affaire. Bright cherchait une excuse pour envoyer Han au loin et pouvoir mettre son plan pour tuer sa némésis imaginaire, l'Autre, à exécution. Alors il l'a envoyé à Philadelphie.

Oratrice itinérante, Sanger fait actuellement une tournée sur la côte Est. Pour lui parler les personnages doivent trouver un téléphone où la joindre durant son travail, ou voyager vers une autre ville pour lui parler après une conférence. Ses prochains engagements sont à Wilmington, dans le Delaware, puis Harrisburg, en Pennsylvanie. Elle parlera brièvement avec les Investigateurs jusqu'à ce qu'ils utilisent Négociation avec une donation généreuse à son organisation. Ses réponses à de probables questions sont les suivantes :

- Elle se souvient de Bright comme d'un jeune homme sérieux et engagé.
- Contrairement à d'autres riches soutiens dont elle ne divulguera pas le nom, il a été assez courageux pour s'associer publiquement à sa cause.
- Il est possible qu'il ait été tué à cause de ce soutien, mais Sanger pense que c'est peu probable. Elle serait sûrement la victime, pas Bright, si quelqu'un voulait atteindre le planning familial.
- Elle ne voit pas pourquoi Bright a envoyé Mr. Han en personne. En fait, elle préfère qu'il lui envoie les chèques à son bureau, comme cela elle ne risque pas d'en égarer.
- Sa rencontre avec Han a été brève et banale. Elle parle de lui comme du rôle de petit homme".

Comme d'habitude pour les personnages historiques, les Gardiens peuvent chercher d'autres informations sur Margaret Sanger sur Internet.

Myrna Thornton

Type de Scène : Majeure (Entretien)

Cette scène fournit deux Indices majeurs.

Le Pénitent était assisté dans ses activités par tout un réseau d'agents. Celui en qui il avait le plus confiance était la courageuse journaliste Myrna Thornton. Elle et Bright entretenait une liaison romantique intermittente. À part Mr. Han, elle était la seule personne vivante à savoir que Bright et le Pénitent n'était qu'une seule et même personne.

Myrna peut être contactée par le biais de son journal, Le New York Morning Mail, pour qui elle rédige la rubrique criminelle. Le Morning Mail est un journal de taille moyenne. Bibliothèque montre que ses colonnes parlent souvent des aventures du Pénitent.

Myrna est une dame intelligente, loquace, aux longues jambes. Elle travaille sur la disparition de Whitey Mullane et Pat Toomey, deux trafiquants de Thomas Brophy. La famille Bright ne l'a jamais appréciée, elle et ses manières provocantes, et n'a pas pensé à lui apprendre la mort de leur fils. Si les Investigateurs la rencontre un jour ou deux après la mort de Bright, ce sont eux qui lui apprendront la nouvelle.

Si c'est le cas, Myrna sera très éprouvée mais restera stoïque. Empathie confirme que sa réaction est sincère.

Si les Investigateurs partagent leurs suspicions sur le fait que Bright était le Pénitent, Myrna le confirmera (Elle a l'habitude de juger rapidement les gens et a décidé que les PJ sont sur la bonne voie). Mais Myrna ne prendra pas sur elle de balancer cette bombe si on ne la sollicite pas à ce sujet.

Elle gère son chagrin en se jetant dans la routine professionnelle et soutire des informations au groupe. En échange elle répond à certaines questions :

- Elle et Bright sont sortis ensemble durant des mois jusqu'à ce qu'il rompe définitivement avec elle.
- Le Pénitent travaillait à la ruine du gang de Brophy, mais semblait être parti sur une autre piste sans rien lui dire.
- Myrna sait peu de choses des autres agents du Pénitent, et ne les connaît pas tous. Bright gardait leurs identités secrètes pour limiter les dégâts si l'un d'eux était capturé, torturé et forcé de parler.
- Bright ne parlait jamais de son pouvoir de montrer aux criminels leurs cauchemars. Il en parlait comme d'un tour de passe-passe.
- Myrna ne l'a jamais vu en action. Pour une raison inconnue, seuls le Pénitent et ses victimes devaient être sur place lorsqu'il utilisait son pouvoir.

- Rationaliste convaincue, Myrna pense que le surnaturel n'est qu'un ramassis d'âneries.
- Mr. Han est un serviteur fidèle, qui a aidé Addison dans son difficile périple au Tibet. (Pas tout à fait vrai mais c'est ce qu'elle croit.)
- (Majeur; pas obligatoire) Han avait raison de ne pas dévoiler le secret de Bright, même mort. Mais si elle le contacte, il va changer de refrain, et leur ouvrira le sanctuaire secret, sous le manoir.

(Majeur) Qu'on lui demande ou pas, Myrna finit l'entretien en révélant qu'elle a reçu un paquet de la part de Bright, il y a quelques semaines, qu'elle ne devait ouvrir que s'il décédait. Il contient un mystérieux message :

Myrna Thornton

Athlétisme 6, Armes à feu 4, Fuite 8, Santé 8, Bagarre 4, Mêlée 4.
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +1
Armes : Derringer (+0)

Comme Bart Kroeger, Myrna peut être adoptée en tant que PJ pour remplacer un Investigateur qui est mort durant l'affaire.

Suivre Mr. Han

Le sanctuaire secret de Bright est situé sous Pitcairn House, dans une chambre au départ creusée, pour une tentative avortée de ligne de métro privée. (la Dépense d'1 Point en Bibliothèque confirme l'existence de ce projet, entrepris en 1919.) Désireux de conserver sa maison comme lieu pour de grands fêtes et rassemblements, Bright a pensé qu'il n'était pas sûr d'ouvrir une entrée menant de la maison à son sanctuaire en dessous. À la place il a pratiqué une entrée dans un garage sur les terres du manoir, séparé du bâtiment principal.

Les Investigateurs plaçant le manoir sous surveillance, peuvent repérer Mr Han quand il entre dans le garage. Pour cela, ils doivent réussir un Test de Discrétion ou Déguisement (selon la tactique choisie) contre son Sixième sens. S'il peuvent l'espionner sans se faire voir, ils remarquent que non seulement il entre dans le garage mais il semble y avoir un mécanisme assez élaboré pour le fermer, pour ce qui n'est à priori qu'un vieux garage. Ils entendent un cliquetis, et un vrombissement ; Architecture révèle que ce sont les bruits étouffés d'un système d'ascenseur très sophistiqué.

Si les membres du groupe ne peuvent pas arriver jusqu'à Han, avant qu'il entre et active l'ascenseur, ce qui est probable, mais s'ils le font, il le prendra mal et les menacera avec son pistolet, leur demandant de quitter la propriété. Ce n'est pas à traiter comme Prendre l'avantage (voir p. XX), et la confrontation peut se résoudre en faveur des PJ. Si c'est le cas, ils peuvent demander à Han de les faire descendre dans le sanctuaire.

En contactant Landers Jennings, les Investigateurs peuvent mettre de côté Han, mais peut-être trop facilement. L'avocat des Brights ordonne à Han de rendre les clés de la propriété y compris celles du garage et de quitter les lieux. Avec la Dépense d'1 Point de Réconfort, un PJ peut intervenir en faveur de Han en persuadant Jennings de le laisser sur la propriété, du moins jusqu'à résolution de l'enquête.

Les Investigateurs peuvent décider de tenter d'entrer dans le garage, lorsqu'Han n'est pas présent, qu'il soit dans le sanctuaire, ou plus tard.

Ma très chère Myrna

Je t'envoie ce dossier au cas où j'échouerais devant mon pire ennemi. Si je tombe, il sera toujours temps de rassembler des gens et empêcher la fin de ce monde.

Dossier #124-E

Si je réussis, tu n'entendras plus parler de moi. La différence entre succès et échec n'est pas si apparente, mais si le soleil se lève encore et que le ciel n'est pas envahi de fumée noire, et que les shagnatl chantant et dansant ne ravagent pas la Terre, tu sauras que ce désastre apparent

~~Il n'y a pas vraiment de~~ Je regrette vraiment de ne pas pouvoir expliquer mieux, mais sa présence me menace. J'ai déjà retrouvé mes sens. La préparation est achevée. Je connais aussi bien mon ennemi que je connais ma propre peau et j'ai fabriqué des moyens pour

Sois prudente, Myrna, lorsque tu t'occuperas des détails. Il peut encore avoir des serviteurs dans la ville. Il y en a un à qui j'ai fait confiance, et maintenant je ne lui fais plus confiance, mais je ne fais plus confiance à mon jugement, non plus. Alors il est peut-être innocent, ou la cause de toutes mes souffrances.

Non, c'est faux. C'est moi qui ai attiré cette souffrance sur moi, sur une longue route de campagne. Je suis désolée de ne pas avoir été capable de t'aimer comme tu le voulais.

Avec mes plus sincères regrets et mes plus tendres souhaits.

TonAddison

En inspectant le garage avec Crochetage, on voit que la serrure apparente est une fausse. Le vrai mécanisme ressemble à celui d'un coffre, dissimulé sous une fausse planche. Il est évident que le mécanisme est relié à un mécanisme électrique quelconque.

Si un joueur ayant Mécanique spécifie qu'il tente de chercher autour du garage, des dangers dissimulés, un Test de Difficulté 5 révèle la présence de petits embouts cachés sous les avant-toits.

Dès que le panneau est touché, les personnages avec Crochetage entendent un tic-tac. La serrure a un minuteur ; si la combinaison correcte n'est pas entrée dans les soixante secondes, les embouts libèrent un gaz puissant soporifique. Si les embouts ont été bouchés par des mouchoirs ou autre chose, le gaz ne sort pas.

Les personnages résistent aux effets du gaz en faisant des Tests de Santé, Difficulté 6. Ceux qui le ratent, tombent immédiatement endormis. Les personnages endormis ayant Mythe de Cthulhu à 4 ou plus font d'étranges rêves. S'ils ont déjà vu le déguisement du Pénitent, ils rêvent qu'il les menace et leur envoie leurs pires cauchemars. Si ce n'est pas le cas, ils subissent des rêves inquiétants d'un monde en dissolution, où la réalité ordinaire est déstabilisée par l'irruption d'une géométrie nouvelle et étrange. Les personnages qui rêvent font des Tests d'Équilibre mental, Difficulté 3 ; s'ils le ratent, ils se souviennent parfaitement de leurs cauchemars en se réveillant et subissent une pénalité d'1 à tout Test d'Équilibre mental dans les prochaines vingt-quatre heures.

Si tous les PJ succombent aux effets du gaz, ils se réveillent dans le sanctuaire sous le regard attentif de Mr. Han. Permettez aux joueurs d'avoir peur de cette capture. Puis laissez les comprendre petit à petit qu'ils ne sont pas attachés. En étant gazés, ils sont entrés dans la cachette de Bright. Han sent qu'il n'a plus d'autre choix que leur permettre d'accéder à la vie secrète de son employeur décédé.

Le Sanctuaire

Le Sanctuaire est une salle froide, d'environ douze mètres sur six. Les murs de roche nue sont envahis de cartes, pour la plupart de New York et des environs. Une grille de métal la sépare du vieux tunnel de métro, rempli de haut en bas de rochers fracassés. Le centre de la pièce est occupé par des rangées de classeurs métalliques. Les étagères sont pleines de livres de référence, de la criminologie aux classeurs que les Investigateurs utilisent fréquemment dans leurs propres affaires. (En fait la collection de Bright est si complète que tout usage de Bibliothèque dans ce scénario peut avoir lieu dans ce Sanctuaire.)

D'étranges trophées pendent du plafond et décorent le haut des étagères. Il y a un cobra empaillé, une réplique en strass du diamant Hope, une machine à prédire l'avenir avec un petit hindou articulé, et tout un arsenal d'armes exotiques confisquées.

Les personnages qui fouillent la pièce avec en tête le Mythe de Cthulhu ne trouvent ici rien d'intéressant. Il y a bien quelques livres conventionnels sur l'occultisme de base, mais aucune référence soit en livre, soit sous forme de trophée, à ces terrifiants mystères. Cet usage du Mythe n'entraîne aucune perte d'Équilibre ou de Santé mentale, puisque rien n'est découvert.

Les classeurs métalliques sont déformés et noircis. Han ouvre les classeurs, leur contenu a été incinéré.

Recueil d'Indices fait découvrir une enveloppe beige cartonnée et scellée, placée sur une étagère entre deux livres : *Psychologie analytique* de C. G. Jung et le *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson. Le reste de l'étagère est poussiéreuse, mais ces deux livres ont été déplacés récemment, ce qui signifie que l'enveloppe a été placée là ces derniers jours. Elle contient le document suivant :

Dossier #124-F

Bientôt je vais savoir si j'ai réussi ou perdu mais au moins je saurais. C'est un paradoxe, pas comme la spirale tournoyant devant mes yeux tout le temps. C'est géométrique et cela ne l'est pas en même temps. Je peux sentir le vent maintenant, mais c'est le vent venant de l'autre côté du monde, et il est noir et brûlant.

Si j'avais pu prévoir que ma quête pour la rédemption mènerait à la destruction universelle, aurais-je pris ce chemin ? Je ne serais jamais allé à Burma, et je n'aurais jamais cherché les plaines de Sung. Mon arme contre le mal aurait été trouvée d'une autre façon. Mais il est trop tard pour les regrets.

J'ai brûlé tous mes dossiers par précaution. Envoyé adieux à Myrna. Désolé d'avoir mis en danger Homans et les autres en les exposant à mes bavardages. Condition maudite dans laquelle je ne puis plus distinguer entre les pensées que j'ai exprimées à haute voix, et celles qui hantent les corridors fiévreux de mon esprit ! Peut-être aurais-je dû avertir ma famille, mais je ne peux pas supporter de les décevoir à nouveau. Jennings verra ce qui a été découvert et alors les secrets de cette affaire seront gardés secrets à jamais. C'est un brave homme avec de sérieux contacts.

Le retour de l'Autre est imminent. Je ne peux en parler comme je le désirais, mais je dois plutôt le cacher. Cela ne sera peut-être pas le point culminant final, alors dans ce cas, je

Mythe de Cthulhu permet au personnage une connaissance de ce qu'il y a dans la section sur Burma dans le livre de base Cthulhu (p. 144) pour le coût de 2 Points d'Équilibre mental.

Si on lui parle de Burma et des plaines de Sung, Mr. Han prétend ignorer de quoi il s'agit et que cela a dû se produire durant le voyage de Bright, mais avant qu'ils ne se rencontrent. Empathie indique que Han dissimule tant qu'il peut. Même si vous poursuivez l'idée que le PJ raciste ne saurait lire dans son impassibilité asiatique, la Dépense d'1 Point permet d'affirmer que Han cache quelque chose.

Si certains des PJ se réfèrent au "plateau de Sung", plutôt que les "plaines de Sung", comme l'indique le document, un personnage qui n'est pas celui qui parle, avec Empathie remarque que Han sursaute puis a du mal à cacher sa réaction. L'Investigateur a révélé ses connaissances en Mythe, ce qui le rend doublement dangereux aux yeux de Han.

Un personnage avec Histoire de l'Art sait que celui qui est à la tête du département d'Égyptologie au Metropolitan Museum s'appelle Ernest P. Homans.

Si les Investigateurs permettent à Han de voir ce document ou s'ils lui posent des questions sur Burma ou Sung, il panique et pense qu'ils vont découvrir son secret. Il décide alors de lancer sur eux son gang de Mott Street, avant qu'ils puissent reconstituer tout le reste du puzzle.

Une garde-robe indépendante et fermée par une serrure à combinaison. Architecture, Art, ou Artisanat (Marqueterie) identifie l'œuvre comme étant du designer Art Nouveau, Charles Rennie Mackintosh. Si on lui demande, Han leur dit qu'il contient le costume du Pénitent. Crochetage ouvre la serrure, ou Han peut le faire pour eux, après avoir prévenu qu'il devait être manipulé avec précaution car il contient les diffuseurs de gaz qu'utilisait Bright pour inspirer la terreur dans le cœur des hommes. S'ils décident d'examiner le costume, Han s'excuse et les laisse seuls dans le Sanctuaire. Il tente de paraître pris d'une peur superstitieuse devant ses effets. En fait, il tente de cacher que la poudre de lotus noir n'a aucun effet sur lui, car il a depuis longtemps offert sa Santé mentale à Lloigor et Zhar.

Le costume est composé d'un trench-coat, un chapeau mou, des pantalons noirs, une tunique de maille, un masque de métal brillant et une paire de bottes avec des talonnettes de 10 cm pour le rendre plus imposant. Si on étudie le masque avec Mécanique, on peut constater que c'est un masque à gaz sophistiqué.

Dissimulés dans la doublure du trench-coat, on trouve une paire d'objets tubulaires de douze cm de long et 1 cm 25 de diamètre. Un côté se termine par une maille fine recouverte d'une grille. De l'autre côté, on trouve des boutons. Un personnage qui les examine avec Mécanique conclura qu'ils ne peuvent émettre du gaz. Cela ressemble plus à de moulins à poivre. Les objets se dévissent, révélant leur mécanisme mais exposant les personnes présentes à la poudre de lotus noir. (voir encart). À l'intérieur se trouve une cavité contenant une substance floconneuse et noire. Biologie l'identifie comme une plante séchée.

Exposition au lotus noir

L'exposition sans protection aux particules de lotus noir déclenche une hallucination stressante et dérangement. Le sujet peut résister aux effets en réussissant un Test de Santé, Difficulté 6 et un Test d'Équilibre mental, Difficulté 6.

Même les sujets qui résistent, souffrent de distorsions de la vision, de tachycardie, et de vertiges. Ces symptômes imposent une pénalité de 2 à tous les Tests de Compétence générales, et empêchent l'usage de Compétences d'investigation, durant environ 10 minutes.

Les personnages qui ratent les deux Tests sont incapables d'agir pendant au moins 10 minutes, parce qu'ils subissent des hallucinations horribles qui prennent une ou plusieurs des formes suivantes (à la discrétion du Gardien) :

- 1# Le sujet revit les pires choses qu'il a faites, mais du point de vue de sa victime.
- 2# Le sujet réalise que toutes ses croyances sont sans signification face à l'indifférence cosmique qui frôle la malveillance. Si l'un de ses Piliers de Santé mentale consiste en croyances abstraites incluant la foi religieuse, ce Piliers est détruit.
- 3# Le sujet vit des expériences de réalité délirante, qui inclut la capacité de percevoir des dimensions supplémentaires dans toute leur atroce splendeur.

À la fin de ces hallucinations, la victime perd 6 en Équilibre mental. Si elle a expérimenté la seconde ou la troisième forme, l'expérience compte comme un Choc lié au Mythe.

Les personnes qui ont un passé dans lequel ils ont blessé des gens, ont tendance à souffrir du premier style d'hallucinations dû au lotus noir. Cela inclut pratiquement toutes les personnes sur lesquelles le Pénitent a utilisé sa poudre. Ceux qui sont en plus sujets à l'introspection, subissent en plus une des autres voire les deux. Les âmes vertueuses ne subissent que la seconde et/ou la troisième.

De nombreuses méthodes de distillation changent les pétales bruts du lotus noir en narcotique mystique. D'autres distillations peuvent créer d'autres effets.

Le masque du Pénitent est ce qu'il y a de mieux contre les particules de lotus dans l'air, même s'il n'offre pas une protection parfaite. À la fin de chaque partie dans laquelle le personnage aura été exposé mais en ayant porté le masque, il fera un Test d'Équilibre mental, avec une difficulté égale au nombre d'exposition x 3. Sur un échec, son Niveau de Santé mentale tombe de 1. Si elle tombe à 0 de cette manière, alors il souffre d'anagnorèse, et devient un PNJ. Il peut alors décider qu'il est poursuivi par son alter-ego démoniaque et extra-dimensionnel, et se suicider en voulant le détruire.

Le Réseau

Le reste du scénario se dévoile lorsque le groupe découvre les membres du réseau d'aide du Pénitent.

Chaque membre du réseau ne connaît qu'un seul autre membre. Pour chaque aide, nous en suggérons deux autres qu'ils peuvent connaître. Bien sûr vous pouvez gérer ceci comme vous le désirez, pour que s'il y a des assistants non découverts, ceux auxquels parle le groupe puissent toujours en indiquer une autre.

Les divers membres du réseau ont tous une histoire à raconter concernant une étrange rencontre récente avec Bright/Le Pénitent. Voici les personnages et la chronologie :

- Clemson — deux semaines avant la mort de Bright
- Belasco — deux nuits après Clemson
- Roach — deux nuits après Belasco
- Wilkes — deux nuits après Roach
- Homans — quatre jours avant la mort de Bright

Brooks Belasco

Impresario à Broadway, Brooks Belasco a aidé le Pénitent en lui fournissant des costumes, des déguisements, et de l'équipement pour magicien. C'est un gentleman loquace. En remerciement pour son aide, Bright soutenait toujours anonymement son dernier spectacle. Il désespère de monter sa nouvelle revue et dira aux Investigateurs ce qu'ils veulent s'ils proposent une Négociation similaire.

Belasco a vu Bright pour la dernière fois lorsqu'il est arrivé sans s'annoncer, une nuit, il y a quelques semaines. Belasco ne dormait pas, occupé à tenter d'arranger le livret de son dernier show. Pourquoi avait-il engagé ce minable auteur ?

Au début, Belasco croyait que Bright voulait de l'aide pour un déguisement, comme d'habitude, mais il semblait différent. Belasco était préoccupé par le problème de l'acte deux, et ne fit pas très attention à lui, mais il burent ensemble toute la nuit. En y pensant bien Bright avait l'air fait, même s'il avait à peine touché au whisky single malt douze ans d'âge que Belasco lui avait offert. Il parla du fantôme dans Hamlet, et d'un gosse nommé Sully, et demanda si Belasco pensait que des gens pouvaient revenir d'entre les morts pour se venger.

Le reste de l'histoire n'est divulguée qu'en réponse à des questions spécifiques, et Belasco sommée de se concentrer est plus apte à se souvenir de quoi lui parlait Bright :

- Il a dit quelque chose comme quoi en se regardant dans un miroir, il voyait le visage de Sully se superposer au sien. Et quelque chose au sujet du Destin ?
- Lorsque Belasco a dit que les fantômes c'était des âneries, Bright lui a avoué faire de mauvais rêves.
- Il a aussi appelé son fantôme "Murray."
- (Majeur) Il est à même de nommer Puggler Clemson ou Gertrude Wilkes en tant qu'aides du Pénitent.

Des recherches menées après l'entretien avec Belasco révèlent ce qui suit :

Bibliothèque aide à trouver un journal vieux de quatre ans, au sujet de la mort de Murray Sullivan. Il a péri dans un accident de voiture sur une route de campagne près de New Haven, dans le Connecticut. L'article est bref mais il raconte qu'il devait entrer à l'Académie de Police de New York. Il était le fils de Murray Sullivan, Sr., chauffeur de la famille Bright de New York. Il explique aussi qu'il était soi-disant la seule personne dans le véhicule, une Duesenberg appartenant aux Brights. (Le vieux Mr. Sullivan est mort l'année dernière, comme l'annonce un autre journal. La cause de la mort n'est pas spécifiée mais la petite annonce nécrologique mentionne qu'il est mort après une longue maladie et qu'il ne laisse qu'une fille, Margaret Reardon, de Boca Raton, en Floride. Les tentatives de contacter Margaret échouent, car elle est en vacances avec sa famille.)

La police de New Haven confirme l'histoire, mais d'une façon qui déclenche chez l'interlocuteur, Empathie, Jargon policier, ou Négociation avec un petit pot-de-vin et un officier de patrouille racontera la vérité, mais officieusement : la voiture était conduite par un très imbibé Addison Bright.

Landers Jennings, si on insiste, confirmera avec réticence que Bright était bien au volant, était ivre, et très légèrement blessé dans l'accident.

Bibliothèque confirmera que les rapports sur le Pénitent ont débuté quelques mois plus tard.

Pugger Clemson

Pugger Clemson est un ancien boxeur que le Pénitent a innocenté d'une accusation de meurtre. Il aidait le Pénitent avec des boulots de gros bras, comme garder des témoins, ou décourager des racketteurs. Un peu assommé par les coups répétés, il ne fait pas confiance aux nouvelles têtes à moins qu'ils ne le flattent avec Histoire orale, en lui demandant de raconter ses plus célèbres combats.

La dernière fois qu'il a vu le Pénitent, il bossait sur le gang Brophy, et il était sur le point de les épingler. Puis tout d'un coup, il a eu un coup de fil lui demandant de laisser tomber, comme s'il était tombé sur quelque chose de pire.

Les souvenirs brumeux de Pugger n'apportent que quelques réponses à des questions précises :

- Le Pénitent a dit que Brophy serait occupé par le gang de Mott Street pendant qu'il gérât l'autre menace.
- Si on lui parle de Han, Pugger dit que le Pénitent l'a bien nommé, il a dit que les recherches de Han exagéraient le danger que représentait Brophy, comme s'il était plus qu'un tueur à gage local.
- La chose la plus étrange qu'il ait dite, c'est au sujet des trois dimensions de ce monde qui étaient juste, ce n'est pas le mot qu'il a utilisé, mais comme une espèce d'illusion. Que d'imaginables horreurs rôdaient derrière. Pugger ne sait pas quoi penser de ça.
- (Majeur) Il connaît sûrement Brooks Belasco ou Phil Roach.

Ernest P. Homans

Conservateur d'antiquités, Ernest P. Homans a fourni au Pénitent des informations sur les artefacts et les cultures antiques. Il parlera à un Investigateur qui se révèle être un collègue, qui parle le même langage en Anthropologie, Archéologie, ou Histoire de l'Art. Il n'aime pas les trucs occultes et peut demander plus de références si un personnage tente de gagner sa confiance avec des connaissances en Occultisme ou Mythe de Cthulhu.

Ses informations concernent une étrange conversation téléphonique, au cours de laquelle le Pénitent lui a posé des questions peu claires, ne semblait plus se rendre compte parfois qu'il était au téléphone, et semblait s'interroger lui-même. Homans avait peur qu'il ne souffre d'une fièvre tropicale, semblable à de puissantes hallucinations comme ce qu'il avait contracté lui-même, lors d'une expédition au Soudan. Mais le Pénitent ne voulut rien entendre de ses conseils médicaux. Homans fait de son mieux pour répondre aux questions précises, en rassemblant les paroles fébriles :

- Il a dit que Pitcairn House était envahie par une autre force, ce qu'Homans prit pour un fichu insecte tropical.
- Il demanda à Homans son opinion sur un aliéniste suisse du nom de C.G. Jung, qu'Homans ne connaissait pas bien. Il a ensuite parlé d'une vivante manifestation de l'Ombre, ayant pris vie.

- Être de chair est ce qu'il fallait pour passer de ce monde par les meurtrières euclidiennes, mais c'était aussi sa faiblesse.

- Pour battre son Ombre, il devait sortir de sa Sphère d'influence, ce qui incluait Pitcairn House.

- (Majeur) Il fallait qu'il fasse une arme pour le battre, ensuite, à un endroit nommé le « bassin de drainage ».

- (Majeur) Homans connaît sûrement Brooks Belasco ou Phil Roach

Phil Roach

Phil Roach, propriétaire d'une petite compagnie d'aviation dans laquelle Addison Bright avait mis secrètement des capitaux, a beaucoup fait de vols pour lui. Phil est un type pratique qui a besoin de Réconfort pour être sûr que les Investigateurs travaillent bien pour le pauvre Mr Bright et ses intérêts. Il répare un avion lorsque le groupe arrive dans le hangar. Entamer la conversation avec Mécanique (en Compétence Relationnelle) le met en confiance.

Le Pénitent est venu le voir, il y a environ une semaine et demie, et a demandé un survol de Manhattan. Pendant le vol, Phil a pensé qu'il cherchait quelque chose de précis qu'il ne pouvait voir que d'en haut. Puis il a compris que c'était juste pour se vider la tête. "Comme s'il voulait échapper à quelque chose qui le retenait au sol". Durant tout le vol, le Pénitent a marmonné des trucs, mais c'était pas facile à entendre à travers le masque avec deux moteurs qui grondaient. Phil n'a pas compris grand chose. Il peut essayer de répondre à des questions précises, basées sur les murmures de l'homme masqué :

- Ce qui l'attaquait, le faisait à présent plus souvent, du genre, une fois par jour.

- Il pensait au départ que c'était le fantôme d'une personne, mais il a compris que c'était faux. Le fantôme avait un nom. Mais Roach n'a pas compris le nom.

- Il y avait quelque chose au sujet du Pénitent qui pensait que c'était un fantôme parce que son esprit quelque chose, bla, bla... Phil a bien dit que les moteurs étaient bruyants ?

- Ensuite, il a commencé à l'appeler l'Autre. Ah oui, c'est ça. Son ennemi mortel c'était l'Autre. Et il pouvait le suivre partout. Même dans le ciel, on dirait, parce que le Pénitent lui a dit brutalement d'atterrir et il s'est enfui dans la nuit sans autre explication.

- (Majeur) Phil a rencontré Ernest Homans et Gertrude Wilkes.

Gertrude Wilkes

Bright a aidé l'ancienne madame Gertrude Wilkes à se réhabiliter et ouvrir un centre pour les femmes déchuës. En retour, elle lui fournissait les informations sur la scène du vice toujours en mouvement dans la ville. Les Investigateurs peuvent gagner sa confiance en mentionnant des contacts valables et appropriés, avec Jargon policier et Connaissance de la Rue.

Il est venu, il y a une semaine, pour lui dire qu'il avait ouvert un fond permettant de soutenir son refuge, et lui donner le nom et les coordonnées de son exécuteur testamentaire. Elle en fût inquiète. On aurait dit que Bright pensait que quelque chose de terrible allait lui arriver et qu'il mettait ses affaires en ordre. Mais il ne voulut rien dire de plus.

Il marcha bizarrement de long en large dans la ruelle proche du refuge marmonnant pour lui-même. Gertrude normalement n'espionnait pas ses amis, mais là, elle était soucieuse, alors elle a pu en capter des bribes. Ça ne veut pas dire grand chose, mais en réponse à des questions précises, elle révélera ce qui suit :

- Bright a mentionné un *caprimulgus vociferus*, qui semblait être un code, alors elle l'a noté. Il a dit qu'il pouvait l'entendre où qu'il aille, même dans des endroits où il ne devrait pas. (Biologie permet d'identifier le *caprimulgus vociferus* comme un oiseau nocturne, l'Engoulevent bois-pourri)
- Il a murmuré amèrement quelque chose concernant un certain Han, comment « son sourire asiatique renferme la cruauté d'un million de morts ».
- Bright a dit que quelque chose voulait l'utiliser comme un instrument de mort. Puis il a parlé de ces stupidités sur la fin du monde : fumée, hurlements, les « cris de éventrés. »
- (Majeur) Encore plus bizarre, il ne cessait de dire : « Je suis la porte. Seule une porte peut en tuer une autre. »
- Mythe de Cthulhu peut aider à diagnostiquer ces épanchements de l'esprit rendu fou par les affreuses révélations cosmiques, jusqu'à la référence à l'Engoulevent. Cette compréhension est basique pour le Mythe et coûte un seul Point d'Équilibre.
- (Majeur) Gertrude peut, s'il le faut envoyer le groupe à Phil Roach ou Brooks Belasco.

Le Bassin de drainage

Indice Majeur : Preuve physique

Cette scène suit un indice fourni par Ernest P. Homans. Il permet au groupe d'atteindre les conditions minimales de victoire en prouvant l'identité du tueur de Bright à la grande satisfaction de la famille.

En lisant entre les lignes, les joueurs doivent avoir l'intuition que le second sanctuaire de Bright, un « bassin de drainage » où il doit faire extrêmement attention de n'être qu'Addison Bright. Cela fait référence au hangar à bateaux de la luxueuse résidence secondaire d'été dans les Mille-Iles. (Ce chapelet d'îles est situé dans le St Laurent, qui borde l'État de New York et la province de l'Ontario, et représente un refuge pour les gens riches.)

En obtenant cette information de Jennings (avec peut-être la Dépense d'1 Point de Réconfort s'ils ont eu des problèmes avec lui, ou s'il a des raisons de douter de la confiance qu'il avait en eux.), la permission d'aller dans la résidence d'été des Brights et peut-être avoir un contact avec les membres de la famille.

Il y a deux hangars à bateaux sur l'île privée des Brights. Le plus grand des deux est utilisé en permanence. Le plus petit n'est plus utilisé. La gouvernante, Elsa Bailey, les informe que Mr. Addison, comme elle l'appelle, était à la résidence le week-end dernier. C'était la première fois depuis des mois. Il est entré dans le vieux hangar à bateaux et y est resté tout le week-end. Il avait apporté des dossiers avec lui, qu'il a emmenés dans le hangar; il est reparti avec, à la fin du week-end. Elle a entendu le bruit d'une machine venant du hangar, comme s'il travaillait sur un projet. Elsa ajoute que Mr. Addison semblait bizarre comme s'il était distrait et énervé, mais il faisait un effort pour avoir l'air joyeux. Lorsqu'il est parti, il a averti qu'il avait mis un verrou spécial sur le hangar, et qu'elle ne devait y laisser entrer personne.

La serrure est un simple cadenas à combinaison. Avec Électricité, on peut remarquer qu'il est relié à un fil, et qu'il est électrifié. Un Test d'Électricité (Difficulté 4) désarme le piège sans mal. Sans cela, ouvrir le verrou ou tenter d'enlever le cadenas de la porte cause un dé de dégâts +1. Les Investigateurs peuvent aussi entrer sans problème en cassant une vitre pour se glisser à l'intérieur mais ça manque de dignité et cela pourrait contrarier les Brights.

À l'intérieur du hangar à bateaux, les Investigateurs découvrent les preuves suivantes établissant que c'est Bright lui-même qui a créé le piège qui lui a coûté la vie :

- Fragments de plomb venant du javelot qui a été affûté ici.
- Diverses pièces mécaniques et électriques qui correspondent à celles qui ont servi à créer le piège.
- Plans de travail, au crayon, avec des annotations correspondant à l'écriture de plus en plus hasardeuse de Bright.
- Elsa confirme que personne d'autre que Mr. Addison ne s'est rendu dans le hangar depuis longtemps.

Han attaque

Réaction d'Antagoniste

Si Mr. Han apprend que l'équipe recherche des membres du réseau du Pénitent, il prend des mesures pour les arrêter. Cela les met en péril entre les scènes. Han envoie ses gangsters de Mott Street et ensuite ses fidèles lieutenants Tcho-Tcho pour accomplir ces missions visant à les interrompre.

Mr. Han pourrait aussi être ravi de la conduite du groupe, en pensant que l'un d'eux pourrait remplacer Bright dans le rôle du Pénitent. Dans ce cas, ses lieutenants Tcho-Tcho nerveux, moins intéressés par l'idée d'un nouveau vengeur masqué, outrepassent ses souhaits et attaquent quand même le groupe.

Le nombre exact d'incidents et de danger physique dans lesquels plonger le groupe reste à votre appréciation, selon votre rythme et le besoin de mouiller les PJ. Avant les scènes de danger véritable, vous pouvez permettre à l'équipe de remarquer qu'elle est suivie par des personnages lointains et inconnus. Les scènes de péril peuvent être les suivantes :

- L'atroce meurtre d'un membre du réseau. Le groupe apprend sa mort seulement quelques heures après leur entretien.
- Un autre membre du réseau a disparu après leur avoir parlé. Il sera retrouvé servant d'engrais dans l'usine de lotus, si le groupe continue jusque là.
- Les tueurs de Mott Street tentent de leur tirer dessus depuis une voiture.
- Un Tcho-Tcho attend que l'un des Investigateur se retrouve seul dans une pièce et l'attaque. Le mieux est que le personnage soit capturé vivant et sacrifié dans l'usine (voir dessous)
- Comme au-dessus, mais sans subtilité. Les Tcho-Tcho attaquent pour tuer.
- Un Tcho-tcho se permet de se faire repérer et ensuite mène les Investigateurs dans un entrepôt abandonné appartenant à Mr. Han. Il a installé ici un ou plusieurs pièges mortels que le Pénitent a pris chez ses ennemis vaincus. (Par exemple, le sol peut s'ouvrir et un ou plusieurs Investigateurs peuvent chuter et atterrir sur une série de piques rouillées. Si l'équipe fait attention à se déplacer avec précautions, un Test de Sixième sens pour éviter de marcher sur les pièges, avec des Difficultés allant de 4 à 6. Le premier Investigateur à tomber sur les piques : les autres tombant sur lui ne prennent qu'un dé de dégât non modifié, mais celui qui est tombé en premier subit des dégâts supplémentaires à +3.)

Les personnages qui rencontrent d'autres Tcho-Tcho et utilisent l'Anthropologie pour les examiner remarque qu'ils partagent en plus de la même petite stature, une ressemblance faciale frappante avec Mr. Han (s'ils ont déjà remarqué ces détails) C'est étrange, parce que leurs accents montrent qu'ils viennent de divers endroits du monde.

Le Pétale déployé de Gulaa Cyar

Si le scénario semble réclamer une perfusion immédiate d'horreur, un attaquant Tcho-Tcho est armé d'une fleur séchée du nom de Pétale déployé de Gulaa Cyar. Lorsqu'il est lancé comme une grenade, dans les rangs ennemis, il s'ouvre et exhale son gaz hallucinogène. Cela prend une action pour les Tcho-Tcho mais (du moins pour les besoins de ce scénario) elle réussit automatiquement. Les PJ à moins de dix mètres du pétale font des Tests d'Équilibre mental Difficulté 8. Le personnage avec le résultat le plus bas (même si c'est réussi) croit que la chair de son visage se détache en lambeaux sanglants. La victime est incapable de cesser d'arracher sa peau, comme du caramel (ou du moins c'est ce qu'il semble). D'autres PJ ratant leur Test partagent l'hallucination et croient voir la victime s'arracher le visage. La victime et ceux qui hallucinent aussi, font alors un second tour de Tests d'Équilibre standards avec une perte de Points d'Équilibre mental de 6. Ces Points seront récupérés à la fin de l'incident, lorsque les effets se révéleront hallucinatoires, s'ils n'ont pas fait tomber leur Réserve d'Équilibre mental sous 0. Les victimes qui sont tombées en dessous de -6 en Équilibre mental peuvent continuer à croire que c'est la réalité, et repoussent toute preuve du contraire.

Si le pétale ne rentre pas en jeu avant la confrontation de l'entrepôt, utilisez-le ici.

Mythe de Cthulhu peut étoffer cette observation, les identifier en tant que Tcho-Tcho, et donnent aux personnages les informations page 122 du livre de base. Cela coûte 3 Points d'Équilibre et 1 Point de Santé mentale.

Han disparaît de Pitcairn House, et se retire dans l'usine de lotus, s'il pense que les Investigateurs en ont après lui, ou s'il décide qu'ils en savent trop sur le Mythe et donc vont rapidement le soupçonner.

Usine à Lotus

Type de Scène : Action / Résolution / Horreur

Même s'ils ont appris que Bright était devenu fou et avait arrangé son propre meurtre, convaincu qu'il était possédé par une entité d'un autre monde, le groupe va continuer à enquêter. Ils voudront peut-être savoir qui tente de les empêcher d'avoir les documents, ou veulent suivre leur soupçons concernant Mr. Han. Ils peuvent considérer que l'affaire n'est pas close, tant qu'ils ne savent pas pourquoi le Pénitent est devenu fou. Ils ont été exposés à la poudre et ont conclu avec justesse que cela a lentement détruit son cerveau. Mais d'où cela vient-il ?

Toute façon logique de trouver le quartier général de Han fonctionne. Les exemples suivants sont utilisables :

- Capturer et interroger un de ses serviteurs
- Filature sur lui ou un de ses serviteurs jusqu'à l'usine

- Utiliser Bureaucratie pour vérifier les titres d'une propriété réputée appartenir au gang de Mott Street (avec peut-être un piège mortel en place), et ensuite remonter la trace d'autres propriétés possédées par la même entité au-dessus de tout soupçon, puis faire de la recherche sur terrain jusqu'à trouver l'usine.
- Utiliser Bibliothèque ou interroger l'un des assistants du Pénitent pour trouver les endroits que Bright a pillé durant sa carrière de vengeur, et ensuite les vérifier (Han a acheté l'entrepôt comme la plupart des biens de son empire criminel, grâce aux restes venant des activités de son vengeur de patron.)

L'entrepôt est gardé par autant de gangsters de Mott Street et de lieutenants Tcho-Tcho qui d'après vous, constituerait un défi pour les personnages sans que ce soit insurmontable selon leur état de santé.

Vous aurez plus de narration si Mr. Han est présent lorsqu'ils attaquent l'entrepôt. Il pourra alors être capturé et Interrogé (Interrogatoire) pour révéler ce qui attend encore les joueurs. Ensuite les joueurs peuvent prendre des décisions pour empêcher que cela arrive en entrant dans l'entrepôt, seulement après s'être occupé de lui ailleurs.

Addison Bright mourût en croyant que ses réserves de lotus noir étaient importées de Burma. Il croyait qu'il était cultivé, préparé, et envoyé à New York par des moines bouddhistes qu'il avait rencontré dans les plaines de Sung. Bien que quelques flacons de poudre aient été exportés depuis l'Orient, Han prit peur lorsqu'un chargement disparut. Pour s'assurer un approvisionnement ininterrompu, il prit des dispositions secrètes pour que des plants soient envoyés en ville. Après pas mal d'atroces tentatives, il apprit à cultiver le lotus en intérieur, en le nourrissant du sang de victimes encore vivantes et torturées. Son nouvel hybride ne demande pas de soleil, mais uniquement du sang.

Les plants sont cultivés au centre de l'entrepôt dans un bac à sable vaguement carré de six mètres de côté. Biologie révèle que ces plantes sont inconnues de la science, et qu'elles semblent contre toute logique cumuler les caractéristiques des fleurs et des champignons; Les lotus ici sont ligneux, des versions abâtardies des spécimens sauvages, leurs bourgeons engorgés ne donnant que de faibles fleurs déformées. Mais les petits pétales brillent d'une malveillance luisante qui rendrait nerveux l'esprit le plus robuste. Toutefois, c'est la moindre des horreurs que le groupe vivra ici, alors pourquoi se fatiguer avec une perte d'Équilibre ?

Un bache huilée, suspendue grâce à une série de montants de bois, surplombe les plants. Des trous ont été pratiqués au-dessus de chaque fleur.

Deux ou trois formes nues sont pendues au-dessus de la bache, et du sang coule des victimes torturées; il goutte sur la toile et dans les trous pratiqués, arrosant les fleurs.

Les captifs se balancent la tête en bas, les chevilles attachées à une lourde chaîne à l'horizontale de la bache. Des poulies permettent de positionner les victimes précisément au-dessus des orifices dans la toile. Il y a trois ou quatre captifs :

- Un homme enlevé au hasard dans les rues de New York. Rendu fou par l'expérience, il ne sait plus son nom.
- Un ou deux PNJ de l'aventure, déjà connus des PJ. L'un d'entre eux peut être Thomas Brophy ou un autre membre de son gang. Le second doit faire partie des anciens assistants, peut-être même Myrna Thornton. Ce sera encore plus fort si vous avez déjà établi la disparition du personnage.
- Idéalement l'un des PJ, si les serviteurs de Han ont réussi à le capturer vivant.

Ce n'est pas suffisant pour le lotus noir de recevoir du sang. Il doit être versé dans la douleur la plus intense. La chair se déforme et se tord comme si quelque chose de long comme un ver se déplaçait sous la peau. Toutes les quinze secondes, le peau de leur torse est transpercée et une petite créature grotesque jaillit. Elle glisse sur le corps luisant de sang, s'extirpant de la blessure, qui goutte sur la bâche trouée. Alors la blessure se referme, et la créature replonge ailleurs dans le corps frémissant de la victime. Le cycle se répète sans fin.

Assister à cette scène fait courir le risque de perdre 6 d'Équilibre mental si aucun PJ ne se trouve parmi les victimes, 7, si c'est le cas. Une victime PJ, risque une perte d'Équilibre de 8. cela demande un Test d'Équilibre lorsque le processus commence, et ensuite toutes les six heures de tourment continu. Si vous décidez de révéler le destin du PJ seulement lorsque ses camarades arrivent à l'usine, ces Tests peuvent être rétroactifs. Récupérer de l'Équilibre est impossible tant que la torture continue. Si la victime devient irrémédiablement folle après son sauvetage, la perte maximum de perte d'Équilibre pour les autres PJ passe à 8. C'est un choc lié au Mythe.

Les instruments de ces tortures sont les parasites de Shuug-Athyar.

Les Parasites de Shuug-Athyar

Tout comme sur Terre des parasites vivent sur une infinie variété d'hôtes le long de leur cycles complexes de vie, les parasites de Shuug-Athyar se nourrissent d'êtres en trois dimensions. Ils dévorent les ondes d'énergie du cerveau émises par ces créatures torturées à mort; Les parasites peuvent être invoqués dans cette dimension par un sort (voir ci-dessous.) Dès leur arrivée, elles tournent autour d'êtres effrayés, sans défense et intelligents. Avec leurs mandibules acérées, elles percent des orifices dans la chair de leur victime et s'y engouffrent. Ce que leurs mâchoires déchirent, leur abdomen vermiforme cautérise et guérit. Les parasites exsudent une substance revigorante qui empêche leur victime de perdre conscience.

Les parasites sont difficiles à discerner lorsqu'ils sont recouverts de sang et de viscères, et ils s'enfuient dans une autre dimension quand ils sont menacés. Si on arrive à en capture un, le nettoyer et le disséquer, (avec une perte possible de 5 Points d'Équilibre, et un choc lié au Mythe), ils se changent en têtes de la taille d'une noix qui ressemblent à des cervelles mises à nu, avec de grosses mandibules métalliques, six paires de pattes insectoïdes, et un abdomen vermiforme et mou.

Les parasites se considèrent comme menacés quand ils se trouvent à moins de cinq centimètres d'une flamme, ou lorsque leurs victimes reçoivent des drogues ou des toxines en injection. Ils disparaissent immédiatement dans une autre dimension, pour rechercher d'autres victimes, une espèce d'éponges terrestres et douées de conscience de la planète Shanyak.

Durant la conclusion, le groupe découvre le plan élaboré et graduel de Mr. Han pour conquérir New-York grâce à ses gangs. Cela devrait coïncider avec une conjonction stellaire imminente et une éruption mondiale des phénomènes du Mythe. Le plan qui demande l'exécution rituelle de dizaines de milliers de victime est si terriblement plausible que le lire dans tous ses détails cruels exposés froidement, entraîne à une perte possible d'Équilibre mental (compte comme choc lié au Mythe.)

Invoquer les Parasites de Shuug-Athyar

Ne peuvent être invoqués qu'en présence d'êtres doués de conscience, sans défense et souffrants. Le lanceur du sort doit pratiquer une blessure superficielle sur la victime choisie avec un couteau de fer, et ensuite lécher le sang sur la lame. Les chants qui accompagnent l'invocation sont composés de sortes d'abolements et de bruits secs.

* Les parasites ne peuvent pas être liés *per se*, mais infesteront avec joie la victime choisie par le lanceur du sort, si elle est bien sans défense.

Test d'Équilibre mental Difficulté : 3

Coût : 3 Équilibre mental ou 8 en Fuite (divisé par 2 si Aldebaran est au-dessus de l'horizon)

Temps : Deux minutes

Autres conclusions

Avec les preuves retrouvées dans l'entrepôt, un Investigateur ayant Bureau de la Sécurité peut appeler les personnes qu'il faut à Washington pour mettre au point une descente à grande échelle du FBI sur le gang de Mott Street, un peu comme l'opération d'Innsmouth.

Toutefois le scénario ne conduit pas nécessairement à l'entrepôt des lotus ; il peut se terminer plus tôt ou plus tard. Le groupe est libre de décider de clore le dossier dès qu'ils peuvent prouver aux Brights que cette mort n'était qu'un suicide élaboré. Les joueurs de jeux de rôle étant ce qu'ils sont, il n'est pas impossible que l'un des PJ décide de reprendre le rôle du Pénitent, peut-être même avec Mr Han en tant que fidèle assistant. Bien sûr, un tel choix entraînera un nouveau scénario, dans laquelle la poudre de lotus le rendra fou. Cela pourra alors mener à démasquer Mr. Han et découvrir l'entrepôt de lotus. N'utilisez cette option que pour les groupes capables de garder le suspens dans une deuxième partie.

Pendant ce temps, on pourrait découvrir que l'Autre n'est pas une illusion, mais une entité réelle qui, si elle peut posséder le personnage déclenchera une apocalypse occulte. Le PJ réagira-t-il comme Bright et arrêtera-t-il l'Autre en se tuant ? Ou existe-t-il un autre moyen de le tenir à l'écart ?

Si les Investigateurs laisse Han s'échapper, il pourra garder le rôle d'antagoniste dans votre campagne, jusqu'à ce qu'ils l'attrapent enfin.

Récupération de Santé mentale

Résoudre le meurtre de Bright permet de récupérer 1 Point de Santé mentale.

Battre le gang Tcho-Tcho et détruire tous les lotus noirs permet de récupérer 2 Points de Santé mentale.

LA DIMENSION Y

Ce scénario est un hommage à la science-fiction « pulp ». Dans ce scénario, un inventeur présente sa nouvelle machine permettant d'ouvrir une fenêtre vers une autre réalité, non-euclidienne. Mais lorsque l'appareil se met à luire étrangement, les Investigateurs, qui assistaient à la démonstration, commencent à ressentir le monde réel s'évanouir sous leurs semelles.

L'accroche

Le physicien Polton Williams, connu pour ses théories peu orthodoxes, invite les personnages à assister à la démonstration inaugurale de son Y-Scope, un appareil visant à révéler la réalité tronquée qu'il nomme lui-même Dimension Y. Au bout de quelques instants où, effectivement, une chose extraordinaire semble prête à se produire, la machine crache de la fumée et toussote puis s'arrête.

Peu de temps après, l'assistant de William sur le projet, David Fearn, devient subitement fou furieux : il assassine l'épouse de l'un de ses amis. Des visions dérangeantes, associées à quelques détails suspects au sujet des meurtres commis par Fearn, poussent le groupe à tenter d'en savoir plus.

L'Horrible Vérité

David Fearn, initié aux mystères du Mythe, a subrepticement détourné les buts du projet Y-Scope. Il s'en est servi comme composante d'un rituel visant à ouvrir un portail entre cette réalité et celle où réside la cour de l'ultime Chaos, où règne Azatoth. Par cette union entre sciences et secrets occultes, Fearn espère réaliser le rêve de tous les cultistes les plus dévoués : déclencher l'apocalypse finale, dans lequel les Grands Anciens ravageront la Terre.

L'Ossature

Un sentiment de malaise constant, attisé par des hallucinations de plus en plus fréquentes, incite le groupe à enquêter sur les activités de Fearn avant le mauvais fonctionnement du Y-Scope. Le fait (bien commode) que le mari de sa victime, le Dr Otto Vock, dirige également l'asile où Fearn est interné, attire aussi leur attention.

Complication Secondaire

Le travail des Investigateurs est rendu plus complexe par l'effondrement mental qui frappe les autres témoins de l'expérience Y-Scope, et menace de les atteindre à leur tour s'ils n'en découvrent pas l'origine.

Conditions de Victoire

Les Investigateurs remportent une victoire s'ils découvrent le laboratoire secret sous la clinique privée d'Otto Vock, et détruisent la créature d'énergie dont l'existence sur ce plan provoque la lente ouverture du portail vers le Chaos Primal.

SCÈNES

Invitation pour une Démonstration

Type de Scène: Prélude

Commencez le scénario avec l'invitation reçue par les personnages afin d'en expliquer la raison : pourquoi sont-ils conviés à une démonstration scientifique ? Ils ont peut-être des motifs personnels, professionnels ou des liens d'affaires avec Polton Williams. Certains peuvent accompagner l'un des PJ. Si les joueurs hésitent et ont besoin d'inspiration, voici une liste de suggestions, selon les Professions :

Aliéniste : l'invitation vient de l'assistant de Williams, David Fearn, qui est l'ami d'un de vos collègues, Otto Vock, directeur du Sanatorium de Springhaven.

Antiquaire, Archéologue : Williams a invité les PJ comme experts au cas où le Y-Scope permette de visionner, comme il le soupçonne, des images du passé.

Artiste : Williams souhaite que quelqu'un dessine les images révélées par le Y-Scope.

Auteur, Journaliste : un auteur reconnu ou un membre de la presse pourra rendre compte à travers sa prose de ses impressions lors de cet événement unique.

Ecclésiastique : craignant l'opprobre de groupes religieux, Williams veut qu'un homme de foi puisse attester que le Y-Scope ne représente en rien une association avec des puissances démoniaques.

Criminel : Williams a dû accepter quelques financements des plus illégaux pour achever sa machine. Le personnage est présent pour garder un oeil sur l'investissement de son patron.

Dilettante : le professeur est un ami de la famille, qui plus est, il vous doit probablement de l'argent.

Médecin, Infirmière : Williams ne veut pas l'admettre, mais il y a toujours une chance que quelqu'un soit blessé lors de la mise en route de la machine. Il a invité le personnage pour prodiguer les premiers soins, si nécessaire.

Vagabond : le personnage travaille pour le moment comme homme à tout faire pour Williams.

Militaire : Williams désire développer des applications pacifiques, voire défensives pour son Y-Scope, et attend du personnage une expertise dans ce sens.

Parapsychologue : le professeur croit que les manifestations de fantômes sont en fait des intrusions de l'énergie Y dans notre réalité. Il espère que le PJ pourra confirmer cette théorie.

Pilote : Nous n'avons trouvé aucune idée pour celui-ci. Ce PJ devrait être présent en tant qu'ami de Williams.

Policier, Détective Privé : ces personnages doivent leur invitation au fait que Williams suppose que le Y-Scope permettra de reconstituer des scènes de crime.

Professeur : bien que représentant des simples sciences humaines, le PJ connaît Williams car ils appartiennent tous les deux à diverses commissions universitaires.

Scientifique : sa présence s'explique d'elle-même.

Vous n'aurez besoin que d'une ou deux de ces suggestions si les PJ forment déjà une équipe d'investigation bien rodée. Les personnages les moins susceptibles d'être présents s'associent alors aux choix les plus évidents. Cela dit, ce scénario fonctionnera comme première aventure d'une campagne, permettant au groupe de se réunir après avoir été plongé ensemble dans l'expérience du Y-Scope.

Réalité Tronquée

Type de Scène: Introduction

Le invité arrive au crépuscule devant le laboratoire privé de Polton Williams. Celui-ci est situé dans les faubourgs de la ville. Selon la localisation choisie, il peut s'agir d'une zone industrielle, ou peut-être du sommet d'une colline accessible uniquement par un sentier recouvert

Contexte

"La Dimension Y" se déroule dans le cadre géographique de votre propre campagne, quel qu'il soit. Il peut se dérouler à Arkham, en particulier si vous utilisez le contexte du Groupe d'Enquête Armitage, ou à Washington si vous vous placez dans le Projet Alliance. Cette aventure nécessite simplement un environnement urbain accueillant une communauté scientifique importante, aussi elle pourrait très bien avoir lieu à New York, Boston, London, Paris ou Toronto.

de graviers et battu par le vent. Le laboratoire a été aménagé dans un ancien entrepôt, un vieux moulin, un observatoire ou encore un phare. Une forte lumière s'échappe des fenêtres d'une aile plus récente bâtie dans un style néo-Tudor confortable. Architecture : cette section du bâtiment englobe les quartiers résidentiels de Williams.

Dès leur arrivée, Williams accueille lui-même ses visiteurs sur le pas de la porte. Il est grand et mince, porte de grosses lunettes, un noeud papillon rouge et une veste de tweed. Les personnages qui le connaissent personnellement ne l'ont pas vu depuis assez longtemps — les invitations sont arrivées par courrier — et sont surpris de le trouver considérablement vieilli depuis leur dernière rencontre. Ses cheveux, jadis poivre et sel, sont désormais blancs comme neige, et des cercles sombres cernent ses yeux las. Cependant, il semble gai et salue chaque nouvel arrivant avec une excitation évidente. S'il connaît l'un des PJ, il discute un peu avec lui afin de reprendre contact :

- Depuis quand ne nous sommes-nous pas vus ? C'était pour la fête des Wentworth, non ?
- "Comment va ta mère ?"
- "Tu profites encore des joies de la vie de célibataire, je parie ?"

Il remercie chaleureusement de leur présence les PJ invités pour des motifs professionnels, et glisse une petite allusion marquant sa familiarité avec leurs travaux. Il peut citer un article académique qu'ils ont écrits, une affaire qu'ils ont résolue ou l'un de leurs exploits passés.

Physique : voici ce que l'on peut savoir au sujet de Polton Williams :

- Sa réputation de chercheur brillant mais bien peu conventionnel n'est pas usurpée.
- Williams a récemment abandonné une chaire [dans une université locale prestigieuse] après que l'administration a fait pression sur lui pour restreindre ses recherches et alloué son budget à des activités plus prosaïques. Il a alors ouvert son propre laboratoire privé.
- Il doit encore assurer le financement complet de son fonctionnement.
- Tout le monde au sein de la communauté des physiciens rêve de savoir sur quel sujet il travaille depuis qu'il vole de ses propres ailes.
- (Dépense de 1) Son épouse, Ellen Selwyn, est une fille superbe. Ils semblent vraiment épris l'un de l'autre.

En plus des PJ, quatre autres personnes sont présentes : trois hommes, dont les vêtements et l'attitude trahissent leur appartenance au milieu scientifique, et une femme d'âge mûr aux habits discrets mais néanmoins onéreux.

À moins qu'on le lui rappelle, Williams oublie de faire les présentations. Les personnages possédant les Compétences qui suivent peuvent toutefois les reconnaître. Si en plus ils dépensent 1 Point, ils connaissent une anecdote au sujet de cette personne, l'ayant déjà rencontré brièvement auparavant. Pour 2 Points, le PNJ se souvient de cette rencontre et a gardé une bonne impression du PJ.

Biologie : identifie le Dr. Harold Binder, pionnier de la recherche en neurologie. C'est un homme rond et chauve tirant nerveusement sur les manches de sa veste. (1 Point) Binder méprise toute forme de médecine alternative et mène une croisade afin de bannir toute pratique n'appartenant pas à la médecine traditionnelle occidentale.

Chimie : permet de reconnaître le Dr. Alfred Sykes, présenté comme un candidat possible au prix Nobel pour son travail sur la synthèse des matériaux radioactifs. Sykes parle lentement et salue les gens de ses mains terriblement moites. (1 Point) Sykes collabore avec sa charmante et jeune épouse Mildred sur une série de manuels scientifiques adaptés aux enfants, avec comme mascotte le guilleret Adam l'Atome.

Physique : le Dr. Robert Steber qui a découvert les radiations cosmiques. Il porte de petites lunettes rondes, coiffe en arrière ses cheveux clairsemés et parle avec un léger accent autrichien. (1 Point) Steber considère que sa meilleure expérience fut une séance de pêche au marlin sur la côte de Floride.

Niveau de vie 5+ : identifie Eulalie Finch, de la famille Finch de New York. Une figure et philanthrope de la haute société, elle est connue comme un généreux mécène pour les arts et des fondations éducatives. (1 Point) Son petit-fils Stephen a récemment été impliqué dans un scandale avec son chef d'orchestre.

Ellen, la jeune épouse de Williams, arrive pour servir des canapés et mener le groupe vers une table de cocktail improvisée. Au bout d'une demi-heure de plaisanteries, Williams précède le groupe dans un escalier circulaire s'enfonçant dans le sous-sol. **Architecture** : cette partie a été récemment agrandie, pour un coût considérable. Cependant les finitions y sont minimales. Les murs sont en béton, sans ornement, et il fait nettement plus frisquet qu'en haut. Le sous-sol du laboratoire fait environ 15m sur 20m de côté. Une batterie d'équipements électroniques occupe un mur. Au centre, trône un gros appareillage ressemblant à un projecteur de cinéma, énorme et massif. **Mécanique** : cette machine est clairement fabriquée artisanalement, c'est un prototype et de nombreuses pièces proviennent d'autres appareils qui ont été modifiées pour remplir leurs nouvelles fonctions.

Un assistant peine sur la machine, calibre des engrenages et huile des pistons. Ne le décrivez que si les joueurs réclament des détails : il s'agit de David Fearn. C'est un homme blond-roux dans la trentaine, dont on remarque les tâches de rousseur, la fossette au menton et les oreilles proéminentes. Contrairement à Williams, il porte un bleu de travail taché d'huile et une casquette plate (s'il s'agit d'un scénario d'introduction et qu'un PJ vagabond est présent comme homme à tout faire de Williams, il se tient là, un balai entre les mains. Fearn lui ordonne d'accomplir diverses tâches de nettoyage pendant qu'il réalise les derniers réglages sur le Y-Scope. Le PJ a été engagé il n'y a que quelques jours et ne possède aucune information sur l'appareil ou sur les motivations secrètes de Fearn. Pourtant, il peut déjà ne pas apprécier Fearn qui commande avec brusquerie, et ne connaître Williams que de loin.)

Ellen n'accompagne pas le groupe en bas, un élément que vous ne devriez signaler qu'à un personnage féminin. Les personnages masculins sont présumés, selon la misogynie évidente de l'époque, ne même pas remarquer que l'épouse dévouée n'est pas entrée dans la zone de travail de son mari. Dites-le cependant aux joueurs s'ils posent directement la question.

Alors que les personnes présentes observent le Y-Scope avec curiosité, Williams s'éclaircit la gorge et s'excuse d'avoir préparé quelques remarques préalables à la démonstration.

Bien qu'on recommande souvent de paraphraser les textes d'une aventure, ici vous devriez le lire, tout comme William lit ses notes. Williams commence avec lenteur, mais son rythme s'accélère lorsque son enthousiasme prend le pas sur sa nervosité. Les notes sont présentées comme si elles étaient tapées sur de petits cartons ; préparez les afin de les donner aux joueurs au cas où l'un d'eux décide de les ramasser discrètement après que Williams les ait lues et distraitemment posées sur la table de son laboratoire (Piquer, Difficulté 4.)

À la fin de son discours, Williams fait un signe à Fearn qui abaisse un levier afin d'activer l'appareil. Il n'est pas possible de parler à Williams avant le test de sa machine. Aucun des PNJ scientifiques ne paraît fébrile avant la démonstration : contrairement aux joueurs, ils ignorent se trouver plongés dans un scénario d'horreur. Il n'ont pas le temps d'empêcher Fearn d'abaisser le levier.

Des personnages apeurés peuvent tourner les talons et s'enfuir, évitant ainsi de s'exposer aux effets du Y-Scope. Cependant, deux d'entre eux au maximum peuvent passer dans l'étroit escalier en spirale. Si plus de deux PJ à la fois tentent de quitter les lieux, ils doivent tous réussir un test de Fuite (Difficulté 4). Les deux meilleurs résultats parviennent assez loin à temps pour éviter les effets nocifs.

Avant que les joueurs ne décident de fuir, prévenez les que cela constitue une violation des motivations suivantes :

Goût de l'Aventure : que peut-il y avoir de plus mieux comme aventure que contempler une autre dimension ?

Goût pour les Antiquités : l'opportunité de voir le passé est trop précieuse pour la négliger.

Arrogance : Votre destin est trop grand pour que vous soyez victime d'une expérience scientifique qui tournerait mal.

Sensibilité Artistique : si vous fuyez, un autre artiste sera le premier à peindre/représenter la Dimension Y.

Malchance : si vous tentez d'atteindre les escaliers, vous trébuchez et tombez, et vous êtes exposé malgré tous vos efforts.

Curiosité : s'explique d'elle-même.

Sens du devoir : le fait que cela puisse se révéler dangereux est exactement la raison pour laquelle vous devez y aller en premier — pour protéger les autres lorsque tout finit inévitablement mal.

Ennui : ne pas y assister serait ennuyeux. Y assister, voilà qui est excitant.

Suiveur : vous ne voulez pas passer pour un couard devant votre modèle.

Chers amis, collègues et bienfaiteurs -

Je vous remercie du fond du coeur pour le soutien que représente pour moi votre présence ce soir. Je crois que ce que je vais démontrer devant vous mérite la peine d'avoir quitté le confort de vos maisons pour rejoindre mon lointain laboratoire.

Depuis l'aube de l'humanité, nous nous sommes demandés ce qu'il existe de l'autre côté. Bien avant l'apparition de l'écriture pour conserver une trace de la pensée humaine, l'homme a cru en l'existence d'autres mondes au-delà du nôtre. Les noms que nous leur avons donnés ont été nombreux : l'imagination de l'homme a cartographié des paradis, des enfers, des limbes, des purgatoires et des royaumes des rêves innombrables.

Cette nuit, vous vous apprêtez à contempler un autre monde. Pourtant, il ne s'agit plus simplement d'un fruit de notre imagination. Je m'apprête à vous montrer la Dimension Y.

En m'inspirant de excellents travaux des docteurs Sykes, Binder et Steber, j'ai mesuré les radiations émises par le cerveau humain, que j'ai nommé les rayons Y. Mieux encore, j'ai découvert que ces rayons Y que nous émettons persistent autour de nous, créant un champ d'énergie - un champ Y, si vous voulez. Comme les rides produites à la surface de l'eau par la chute d'une pierre, nos pensées, nos rêves, nos espoirs et nos souvenirs perdurent à l'intérieur de la substance pour le moment invisible du champ Y. Après les trois dimensions spatiales, après la quatrième, le temps, voici la cinquième dimension : la Dimension Y.

J'appelle Dimension Y une réalité tronquée, car, bien qu'elle existe concrètement et que, grâce à cet appareil, elle puisse être mesurée et observée, il s'agit essentiellement d'un reflet de ce qui se produit dans notre monde et dans nos esprits. Ce sont les rides à la surface de l'eau; nous sommes la pierre et l'eau.

Cet appareil, le Y-Scope, contient un nombre de promesses infinies. Grâce à lui, les aliénistes peuvent voir les rêves de leurs patients. Les forces de police peuvent visionner les souvenirs des victimes de crime. Un scientifique peut aller se coucher le soir, conceptualiser la solution à un problème de physique, se réveiller au matin et retrouver ses pensées, grâce au Y-Scope. Les historiens peuvent localiser les souvenirs d'une personne depuis longtemps décédée, se plonger dans un reflet du monde tel que l'a connu Napoléon, Jeanne d'Arc ou les disciples du Christ.

Bien sûr, ces applications pratiques nécessitent toutes d'apporter des améliorations considérables aux mécanismes du Y-Scope, un travail demandant des années d'effort, et un financement en conséquence. [il lance un regard lourd de sens vers Mrs. Finch]

D'ici là, nous ne pouvons prédire ce que nous observerons cette nuit de cette réalité tronquée. Une seule chose est sûre : il s'agit de la Dimension Y!

Atavisme : une pulsion ancienne vous tenaille, vous poussant vers cette expérience comme un papillon de nuit est attiré par la flamme...

Vengeance : Bravo ! Vous avez choisi une Motivation à laquelle ne s'applique pas cette situation. Pour une fois, c'est vous qui pouvez vous en aller. Mais vous n'êtes pas *obligé* de fuir comme un rat effrayé, n'est-ce pas...

Soif de connaissance : s'explique d'elle-même.

Choc soudain : vous ne pouvez pas vous enfuir maintenant — peut-être que la Dimension Y contient le secret de ce qui a modifié tout d'abord votre perception du monde !

Besoin de savoir : s'explique d'elle-même.

Les résultats du Y-Scope devraient sembler, en particulier si les personnages fuient ou que vous devez leur rappeler leurs Motivations, des plus décevants. Avec un frémissement métallique, l'appareil s'éveille à la vie. Les rouages et les pistons s'animent. Des arcs électriques apparaissent entre diverses antennes. Puis une lumière spectrale jaillit de la lentille cyclopéenne centrale. Dans le sous-sol moite fusent des lumières stroboscopiques aveuglantes. Les observateurs voient soudain quelque chose se former devant eux dans les airs. C'est comme un film qui leur serait projeté, bien qu'il semble posséder une certaine profondeur mais aucune substance. D'abord, ils découvrent des formes biologiques étranges, comme des bactéries s'agitant sous la loupe d'un microscope, mais dans un espace en trois dimensions. Enfin une forme apparaît : un magnifique cube rutilant.

Puis tout le monde réalise que quelque chose ne va pas avec ce cube.

Il a cinq côtés.

Sa géométrie impossible et intrinsèque déstabilise le sens de l'orientation de chacun. Cette vision peut déboucher sur une perte de 4 Points d'Equilibre mental, et compte comme un choc du Mythe.

Quelques instants plus tard, la machine surchauffe et crache une fumée noire. Une odeur de brûlé emplit la pièce. Le mécanisme rend l'âme, chassant la lumière spectrale et poussant la démonstration à une fin prématurée.

Williams semble angoissé. Il hurle sur son assistant, qui s'agite furieusement pour une fois, et annonce finalement que la machine est endommagée au-delà de toute réparation : "Ca va prendre des semaines pour la remettre en état. Peut-être même des mois."

Les quatre PNJ invités réagissent avec divers degrés de désappointement et de rejet. Empathie : il semble que chacun d'eux s'efforce d'oublier le cube à cinq faces. Williams essaie de les apaiser.

Fearn tente de s'interposer si les PJ veulent examiner le Y-Scope. Williams est occupé ailleurs et ne l'y aide pas, il s'écarte en cas d'Intimidation ou de Réconfort.

Mécanique : de nombreuses pièces mobiles ont été sérieusement endommagées durant la brève période de fonctionnement. En tant que machine, le Y-Scope n'est que le fruit d'un amateur; cette destruction spontanée était prévisible.

Electricité : révèle le même manque de savoir-faire de base, et un ensemble de câble totalement fondus. C'est un miracle qu'ils n'aient pas provoqué un incendie.

Aucune compétence, pas même Physique, ne peut en apprendre plus sur les principes régissant le fonctionnement de l'appareil. Il est simplement trop bizarre.

Mythe de Cthulhu : montre des assemblages inexplicables de rouages et de câbles qui rappellent les pétroglyphes de certaines cavernes effroyables des Appalaches. Ceci coûte 2 Points d'Equilibre mental.

Alors que ses collègues et possibles employeurs traînent des pieds vers la sortie, Williams tente sans conviction de chasser les Investigateurs dans leur sillage. Quelques encouragements sous la forme de Flatterie (sans doute pour lui rappeler que tous les plus grands scientifiques ont vécu de tels moments) l'incite à leur accorder jusqu'à trois courtes réponses à des questions bien spécifiques.

- Il s'agissait du premier test réel du Y-Scope.
- Fearn et lui ont obtenu des manifestations un peu plus longues avec un prototype légèrement plus petit. Il a été cannibalisé pour fabriquer celui-ci et n'est plus utilisable.
- Il a conçu l'engin, Fearn s'est occupé de l'assemblage mécanique et électrique. L'appareil de mesure des ondes du cerveau qui a inspiré le Y-Scope fonctionne toujours. Il pourra leur en faire la démonstration — un autre jour.
- Il se montre réticent à parler des composants de son appareil ; il tente de le faire breveter.
- Fearn est tout aussi distant, mais pour des raisons bien plus sinistres. Durant cette scène, il se montre très introverti. Ses réponses sont encore plus laconiques que celles de Williams. S'il le peut, il se contente d'un haussement d'épaule ou d'un autre geste. Pour interpréter Fearn, évitez de regarder les joueurs dans les yeux, regardez plutôt vos chaussures ou ailleurs dans la pièce.
- Il n'est pas physicien, mais mécanicien et électricien autodidacte.
- Williams l'a embauché après avoir renvoyé un certain nombre de soi-disant professionnels qui se sont révélés incapables de suivre ses instructions.
- Il a rencontré Williams dans un magasin de pièces détachées, où il avait l'habitude de venir chercher son outillage ainsi que du travail.

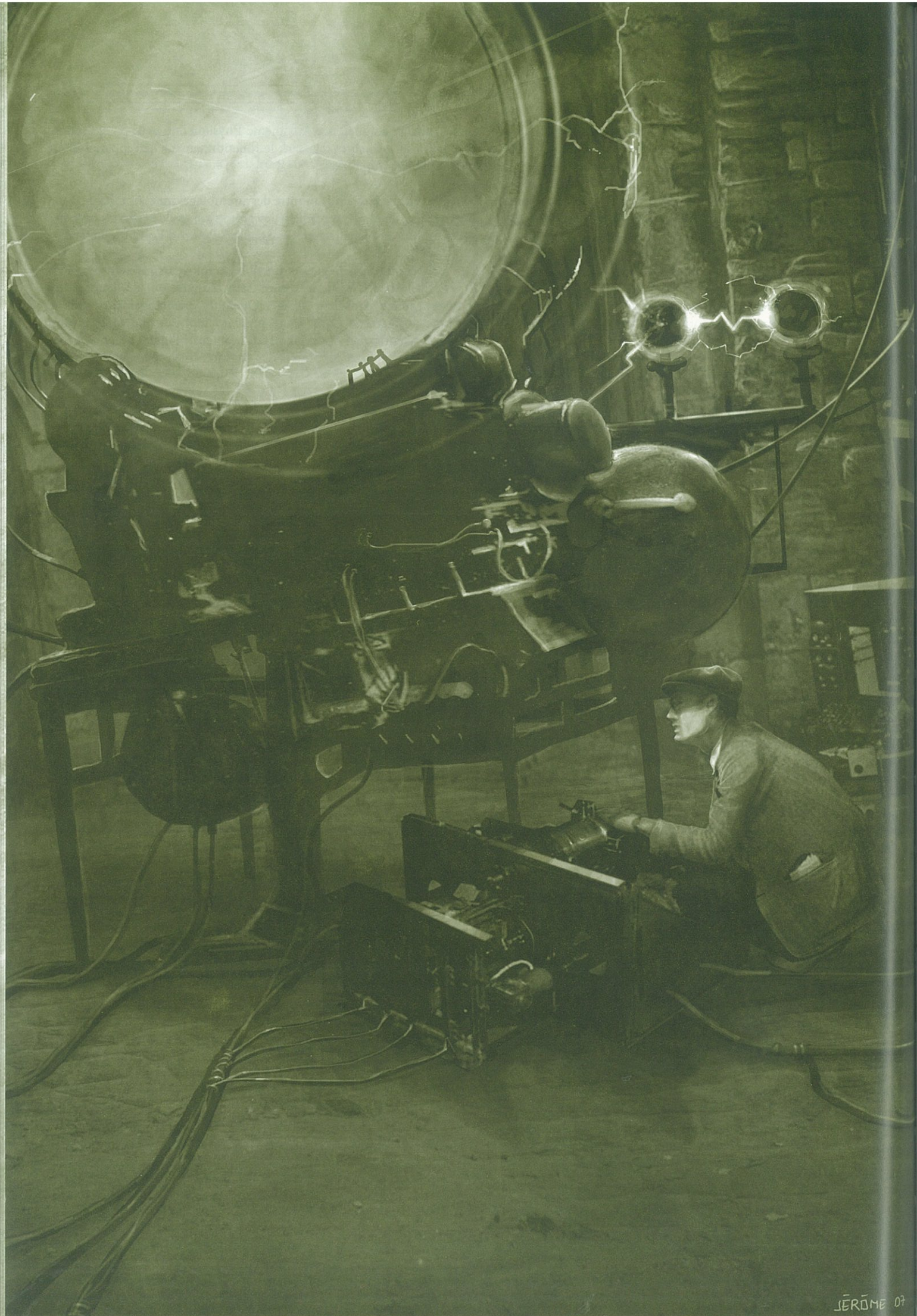
Une fois que les Investigateurs ont quitté le laboratoire de Williams, demandez aux joueurs s'ils souhaitent faire quoi que ce soit d'autre avant de rentrer chez eux et de retrouver leur vie ordinaire. Puisqu'il n'y a encore aucun mystère à élucider, tout ce qu'ils essaieront restera infructueux. Réglez cela en quelques phrases.

Cauchemars à cinq Faces

Type de Scène : Réaction des antagonistes

Dans cette séquence, une horreur rampante présage du mystère à venir. Ceci peut être vu comme une réaction antagoniste, où l'adversaire est la malignité inhérente de l'univers à laquelle l'Y-Scope a exposé les personnages.

Demandez à chaque joueur de relater sa vie quotidienne, de manière à y inclure au moins l'une de ses sources d'Equilibre mental. Puis créez de brèves scènes où les personnages entrent dans un conflit anodin avec ce PNJ, qui peut être résolu —ou pas, selon la réponse du joueur. Accordez-vous des Points de bonus si vous parvenez à lier ces scènes avec des images de cubes ou d'yeux, ou avec le thème de réalités en compétition ou se fondant l'une dans l'autre. Exemples :



- La vieille mère d'un PJ demande à son fils d'intervenir auprès du personnel hospitalier qui ne l'écoute pas.
- On insiste pour que le PJ n'oublie pas l'anniversaire prochain d'un enfant.
- Le PJ aide son enfant à faire un devoir de géométrie.
- Un débat éclate au sein de l'université au sujet de la nature de la réalité — est-elle objective ou subjective ?
- Un ami artiste dévoile sa dernière oeuvre : une toile représentant le soleil où l'on devine l'iris d'un oeil qui regarde. Lorsque l'on s'enquiert de son inspiration, cette source d'Equilibre mental réplique, "je l'ai rêvé."

Après avoir rapidement fait le tour de ces scènes, chaque personnage effectue un test d'Equilibre mental (Difficulté 4). Dites-leur qu'ils ne risquent aucune perte d'Equilibre mental. Par contre, le résultat influencera le déroulement d'une scène à venir. Faites une liste des personnages, par ordre croissant de résultat. Séparez les égalités avec 1) le niveau d'Equilibre mental 2) le niveau de Santé mentale et 3) la manière dont les joueurs ont plus ou moins rendu leur personnage nerveux lors de la scène du Y-Scope. Nous nous y référerons sous le nom de Liste du Cauchemar.

Cette nuit-là, tous les personnages ne parviennent pas à trouver le repos et font de nombreux rêves. Ceux qui ont réussi le test précédent ne se rappellent rien de ces rêves. Les autres personnages se souviennent de vagues flashes : ils revoient à nouveau le cube à cinq faces, ou les formes bactériennes. Ils se remémorent également leur rencontre avec leur source d'Equilibre mental mais avec des conséquences plus horribles. Par exemple :

- Le PJ se rend compte que le personnel médical empoisonne sa mère, mais il ne peut plus quitter l'hôpital.
- Le PJ oublie l'anniversaire, du coup les autorités programment l'exécution de l'enfant.
- Le PC réalise que l'enfant tente de le rendre fou en l'obligeant à dessiner un cube à cinq faces.
- Les autres membres de l'université sont des rois lézards inhumains, tentant d'affaiblir l'emprise du PJ sur la réalité en murmurant des mots de pouvoir dans un ancien langage que les gorges humaines ne peuvent pas prononcer.
- La toile de l'artiste ne fait pas que représenter un oeil. Parfois, celui-ci se met à cligner.

Sur la Liste du Cauchemar, mettez une marque à côté de chaque personnage qui fait l'expérience d'un tel cauchemar. Les joueurs peuvent avoir l'intuition, surtout si tous réussissent leur test d'Equilibre mental, que des informations vitales sont cachées dans ces souvenirs de leurs rêves. Un personnage réalisant un test d'Hypnose (Difficulté 4) peut permettre à un autre de se rappeler ses rêves. L'hypnotiseur peut réaliser autant de tests qu'il le souhaite, y compris sur lui-même. Les images ramenées ainsi à la conscience sont plus angoissantes que des cauchemars ordinaires. Dans chaque cas, le sujet devient agité lorsque le rêve atteint des territoires effrayants. L'hypnotiseur peut dépenser 1 Point en Hypnose ou en Réconfort pour calmer le sujet. Dans le cas contraire, celui-ci est confronté à une perte possible de 2 Points d'Equilibre mental. Chaque personnage revivant un rêve à travers l'hypnose reçoit une marque sur la Liste du Cauchemar.

La Mort Subite de Lucy Vock

Type de Scène : Majeure

Le matin suivant, les Investigateurs découvrent que l'assistant de Williams, David Fearn, a fini sa soirée en assassinant l'épouse d'un ami, l'aliéniste Otto Vock. Choisissez l'approche la plus vraisemblable parmi les suivantes :

- Un Williams très perturbé appelle pour annoncer la nouvelle. Il souhaite qu'ils s'intéressent à l'affaire, afin de s'assurer que la crise de folie de Fearn n'est en rien liée avec son Y-Scope.
- L'une des relations de Williams, sans doute Mrs. Finch, appelle avec les mêmes instructions.
- Les PJ découvrent la nouvelle dans les journaux et sont poussés par leurs Motivations à chercher s'il existe ou non un lien avec le Y-Scope.

Meurtre à un repas de fête;

UN ASSISTANT DE LABORATOIRE Arrêté

La Victime est la femme d'un Aliéniste reconnu

La nuit dernière, une tragédie a frappé le prestigieux quartier de Brent Town lorsque Lucille ("Lucy") Vock, riche héritière de la filière textile Alper, a été assassinée à sa table à dîner. La police a rapidement appréhendé David Quinton Fearn, 36 ans, qui était resté sur place après avoir battu à mort Mrs. Vock avec un candélabre en argent. Les témoins ont dit que Fearn avait succombé à une soudaine crise de démence, brisant la tranquillité de la réception par sa violence sauvage.

Le meurtre a eu lieu au domicile du Dr. et de Mrs. Vock. Le Dr. Otto Vock est un aliéniste réputé, directeur du Sanatorium de Springhaven et auteur du populaire ouvrage *Limites de l'esprit humain*.

La police présente Fearn comme coopératif. Les témoins déclarent que Fearn sembla immédiatement abattu après son acte brutal, calmé pour une large part grâce aux efforts du courageux et indulgent Dr. Vock. Fearn sera présenté devant un juge dans la journée. Des sources proches du bureau du Procureur suggèrent que Fearn pourrait éviter un procès criminel en échange d'un internement à perpétuité en asile psychiatrique.

Registre de Police

Type de Scène : Majeure

Jargon policier : permet de rencontrer les policiers ayant procédé à l'arrestation, environ trois heures après que les Investigateurs ont commencé leur enquête. Une dépense de 2 Points réduit ce délai à une heure. Le détective Alan Fix est un flic blasé et imperturbable (vous pouvez le remplacer par un flic récurrent de votre propre campagne, comme Bart Kroeger de "La Mort a le dernier mot") Il est satisfait d'avoir pour une fois une affaire déjà bouclée et heureux d'en parler, à moins que les Investigateurs ne veuillent compliquer sa vision très simple des faits. Il peut ajouter ceci au contenu de l'article de presse :

- Fearn a commis ce crime. Il tenait dans la main le chandelier sanglant et tordu lorsque Fix arriva sur les lieux. Il le berçait, se balançait d'avant en arrière et émettait des sons inarticulés. De plus, les autres témoins l'ont tous vu commettre le meurtre et pourront l'attester devant une cour.
- Apparemment, personne n'a noté à priori une agitation de la part de Fearn au cours du dîner.
- Le meurtre a eu lieu au moment du dessert.
- Qu'a fait Mrs. Vock pour l'enrager à ce Point ? Elle a renversé le sucrier par maladresse et a fait tomber quelques morceaux de sucre sur les genoux de Fearn. Il s'est alors mis à hurler, est monté sur la table d'acajou, a saisi un candélabre et l'a frappée en hurlant : "Le cube! Le cube!"
- (Indice majeur) En plus du Dr. et de Mrs. Vock (et de Fearn, bien entendu) les autres invités sont tous de la haute société : Mr. et Mrs. Conrad Augé, et Miss June Kenyon. Tous semblent très choqués, comme on peut s'y attendre.
- (Indice majeur) Normalement, Fix devrait être excédé qu'un gars comme Fearn échappe à la prison pour irresponsabilité. Mais le D.A. va se débrouiller pour qu'il soit interné dans la clinique de Vock. Envoyer un taré dans l'asile dirigé par le mari de sa victime. Il n'a ce qu'il a mérité n'est-ce pas ?

Chante !

Type de Scène : Majeure

Niveau de vie 5+ ou Flatter : permet d'accéder au seuil de la demeure de June Kenyon, une jeune et jolie héritière ambitionnant de faire carrière dans le chant lyrique. Une Dépense de 2 Points dans l'une ou l'autre de ces Compétences introduit immédiatement les Investigateurs en sa présence. Sinon, ils devront attendre un délai de 4h. Elle est clairement choquée par le meurtre auquel elle a assisté. Elle affirme n'avoir rien de plus à dire que ce qu'elle a déjà déclaré à la police. Elle est trop perturbée — et sans doute un peu trop effacée — pour fournir spontanément ces informations. Afin de découvrir ce qui suit, les personnages doivent poser les bonnes questions.

- Elle était présente en tant qu'amie de Lucy. Elles se connaissent depuis l'âge de six ans.
- Otto a invité David Fearn, les Augé étaient les hôtes de Lucy.
- June confirme le récit du crime fait par le détective Fix, bien que sa narration soit plus décousue et témoigne de son traumatisme.

Compte à rebours

Dans une enquête typique de GUMSHOE/Détective, le Gardien ignore la plupart du temps les aspects logistiques des rencontres avec les témoins, des trajets à travers la cité et ainsi de suite. En agissant ainsi, vous évitez les parties ennuyeuses et rentrez dans le vif du sujet, comme le fait un auteur ou un scénariste.

Ce scénario se joue contre la montre. Les Investigateurs sont lancés dans une course afin de résoudre ce cas avant de s'effondrer mentalement suite aux effets de l'exposition au Y-Scope. Aussi, vous devez absolument faire attention au passage du temps. Plus le groupe progresse chaque jour, moins il subira de nuits de cauchemar les menant droit vers la folie. Ici, la simple gestion des impératifs logistiques génère sa part de suspens. Si vous ne parvenez pas à faire démarrer la voiture pour vous rendre à l'asile de Vock, vous perdez un temps précieux et voyez le crépuscule se rapprocher un peu plus.

Aussi, chaque scène d'interrogatoire indique combien de temps les Investigateurs doivent attendre avant de rencontrer le témoin. Dans la plupart des cas, ce délai peut être réduit grâce à une Dépense dans la Compétence d'investigation adéquate. Par exemple, il faut normalement trois heures pour rencontrer le détective Fix, mais une seule avec une Dépense en Jargon policier. Peu de témoins sont disponibles une fois le soir tombé. Si un délai amène à cette période, l'interrogatoire est reporté au lendemain matin (par exemple, si le groupe contacte June Kenyon à 18h, avec un délai de 4h cela amène une rencontre à 22h. Trop tard pour qu'une jeune célibataire pour reçoive un groupe d'étranges personnages. Elle les accueillera alors à 10h le lendemain matin.) À votre guise, une double Dépense peut permettre d'obtenir un rendez-vous le soir, mais ni la nuit, ni trop tôt le matin.

Ces délais peuvent être raccourcis simplement en se déplaçant et en frappant aux portes. Cependant, si des joueurs malins évitent d'autres obstacles dans ce but — comme par exemple en obtenant une invitation pour une réception où désire se rendre June Kenyon — laissez-leur la possibilité de rencontrer cette personne plus tôt que prévu.

Le Dr. Vock (voir ci-dessous) espère que toutes les personnes exposées au Y-Scope sombrent lentement dans la folie, et il en lit les symptômes sur les visages des PJ lorsqu'il les rencontre pour la première fois. S'ils le laissent suspecter qu'ils sont sur la piste de son complot avec Fearn, il tente de les en éloigner, pour pouvoir ensuite les tuer le plus rapidement possible.

Ce genre de scénario contre la montre exige de trouver un équilibre entre la frustration et la progression des joueurs. Voyez ainsi les divers contretemps, dûs au Dr. Vock ou aux contrariétés du quotidien, ils augmentent le suspens. Lorsqu'ils y font face, mentionnez aux PJ les symptômes mineurs qui les rapprochent de la folie afin de leur rappeler l'urgence de leur situation. Évitez de tomber dans l'excès en utilisant le moindre élément pour les retarder.

- Le sanatorium d'Otto Vock a été financé grâce à la fortune héritée par son épouse. Il était sans le sou lorsqu'il est arrivé dans ce pays.
- Fearn a toujours été le canard boiteux. Ami d'Otto, il ne correspond pas au genre de personnes que fréquentent normalement June ou Lucy.
- Lucy a épousé Otto après le traitement qu'il lui a administré pour "un cas grave de mélancolie." Beaucoup de ses anciens amis ont désapprouvé cette union et se sont détournés d'elle.
- Lucy et Otto n'allaient pas très bien ensemble. Otto est sérieux et autoritaire. Lucy cherchait à profiter de la vie.
- (Indice majeur) récemment, Lucy semblait d'humeur plus enjouée, alors qu'Otto demeurait toujours aussi rigide et sévère. Si June ne la connaissait pas mieux, elle aurait juré que son amie entretenait une histoire d'amour extraconjugale.

Un Parfum de Scandale

Type de Scène : majeure

Les Augé se montrent réticents à parler aux Investigateurs. Alicia Augé s'inquiète des répercussions négatives de cette affaire pour la fortune familiale construite sur les parfums et les produits cosmétiques. Elle craint de voir son nom associé de trop près à cet effroyable meurtre. Conrad Augé prétend s'en inquiéter également, mais il a, en fait, un autre secret à cacher — Lucy et lui étaient amants. Afin de les faire parler, il faut faire appel à Réconfort ou un Niveau de vie de 5+. Une rencontre dans les 4h demande une Dépense de 3 Points dans les deux cas. Sinon, ils ne pourront les voir qu'en début de soirée, le lendemain. Conrad, un homme est un homme charmant malgré un début de calvitie, plein d'élégance et de sophistication, héritées d'une longue tradition. Alicia est une femme sans beauté, mais dont les yeux pétillent d'intelligence derrière ses doubles foyers.

Un personnage avec Comptabilité a lu un article à leur sujet dans les pages économiques d'un journal. L'entreprise « Augé Cosmétiques » a terriblement souffert durant le crash de 1929, mais est redevenu rentable après l'abandon de la production et la réorientation de la compagnie sur le marché du parfum de luxe. Elle décida de ne plus s'intéresser aux petits revenus, devenus incapables de se payer les produits de base. Conrad représente la firme, mais c'est Alicia qui jongle avec les chiffres.

Ils accueillent ensemble le groupe des PJ. Conrad paraît plus affecté qu'Alicia si on s'en réfère à son attitude très froide. Selon les questions des Investigateurs, ils révèlent les choses suivantes :

- Alicia connaît Lucy depuis de nombreuses années. Ils étaient souvent invités par les Vock, et vice-versa.
- Ils confirment également le récit du meurtre fait par le policier.
- Ni l'un ni l'autre n'appréciaient David Fearn. En bonne compagnie, la seule personne plus antipathique qu'un marchand est un marchand arrogant et autodidacte.
- De même, ils n'aiment pas particulièrement Otto, finalement.
- Ils soupçonnent qu'Otto continuait à inviter Fearn uniquement pour les ennuyer.
- Empathie : Conrad est très gêné, il cache probablement quelque chose.

S'ils s'arrangent pour parler à Conrad en dehors de la présence d'Alicia, les PJ peuvent utiliser Intimidation pour lui soutirer une confession. Il avoue que Lucy et lui entretenaient une liaison. "C'était purement sexuel. Sans autre signification. Nous le savions pertinemment tous les deux." Conrad sue à grosses gouttes durant toute cette conversation. Sa crainte principale est qu'Alicia l'apprenne.

Mon Pauvre David

Type de Scène : majeure

David Fearn indique comme son adresse une pension appartenant et dirigée par sa mère, Ida. Celle-ci se montre soupçonneuse et craint que les Investigateurs cherchent des informations à utiliser contre son fils. Réconfort ou Niveau de vie 2 permet de la rencontrer immédiatement. Cette femme toute en rondeurs porte une robe à fleurs mal taillée et bon marché, une perruque qu'il est impossible d'ignorer et de grosses chaussures orthopédiques. Bruyante, provocante et fière de son manque évident d'éducation, elle tient un discours peu amène contre tous ceux qui ne paraissent pas partager son Niveau de vie. Toute personne plus pauvre qu'elle est un minable et un sans-le-sou. Les Investigateurs plus aisés soit se donnent des grands airs, soit la méprisent, selon l'importance de la différence de Niveau de vie qui les séparent d'elle.

Son opinion sur le meurtre reflète sa confusion et son côté « mère protectrice ». D'un côté, elle pense que Vock va se venger en tentant de prouver que David est sain d'esprit, afin qu'il soit traduit devant un tribunal puis exécuté. En même temps, elle ne croit pas que David soit fou. Quelqu'un doit l'avoir drogué pour le pousser à frapper de la sorte un autre être humain. Ou alors, tous ces gens pleins aux as complotent ensemble, et ce sont eux qui ont tué la fille au cours d'un rituel orgiaque.

Ida ne possède aucune information nouvelle à fournir, mais elle peut confirmer les faits suivants :

- Le Dr. Vock a habité ici, avant de voir sa carrière s'envoler.
- David et lui sont rapidement devenus amis.
- Elle aimait bien le Dr. Vock, car il était resté ami avec David même après son riche mariage. Mais maintenant, elle comprend qu'il ne s'agissait que d'une sorte de piège.
- David est un gentil garçon. Il est innocent, quoi que les autres en disent.
- Il était difficile pour lui de trouver et de garder un bon boulot, car il était toujours plus intelligent que ses patrons.
- David semblait plus heureux depuis qu'il travaillait pour le professeur Williams, bien que cela soit difficile à affirmer, vu qu'il garde toujours ses sentiments pour lui.
- David a continué à travailler comme homme à tout faire pour la pension, quel que soit l'emploi qu'il occupait à côté.

La chambre de David, propre et ordonnée est typique des personnes obsessionnelles qui vivent rarement chez elles. Son intérieur est spartiate : un lit, quelques objets usuels rangés dans une cantine militaire, une armoire pleine de tenues de travail interchangeables. Les murs sont nus. Recueil d'indices : sur le papier peint terni apparaît la forme d'une croix plus pâle que le reste. Si on lui fait remarquer, Ida déclare que David l'a enlevée après être revenu du service militaire. Cela l'irrite, mais son fils refusait d'en parler. Il est rentré de l'armée plus fort, mais aussi plus distant. Si on lui demande où David a servi, elle répond « tout un tas d'endroits horribles, comme les Philippines ».

En sachant que David avait accès à l'ensemble du bâtiment, les Investigateurs voudront peut-être visiter les parties communes de la pension.

(Majeure) Dans la chaufferie, un Recueil d'indices permet de remarquer des traces dans la poussière sur le sol et les murs : elles suggèrent qu'un certain nombre de boîtes ont été récemment enlevées. Ida ignore ce qu'elles contenaient, mais elle se souvient que David en a chargé un paquet dans une voiture, il y a quelques jours (ces boîtes contenaient sa collection de notes et de textes sur le Mythe qu'il a transporté à l'asile de Vock, anticipant son transfert. Ceci implique la préméditation du meurtre et, si on les découvre dans l'asile, la complicité de Vock.)

Une Dépense de 1 Point en Recueil d'indices permet de découvrir une boule de papier froissée sous le pied de l'une des chaudières, bouchant un petit trou dans le sol en béton. Une fois remise à plat, il s'agit d'une page de notes manuscrites dont l'encre est délavée. Le texte comprend une citation en Latin apparemment retranscrite depuis un livre dont le titre n'est pas précisé. Traduite, elle donne :

“Les flûtistes soufflant aveuglément dans leur instrument à la cour d'Azazthoth à la fois renforcent et transgressent ses frontières. De nombreux nécromanciens déclarent du Chaos Ultime, Mülder lui-même, qu'il occupe un lieu spécifique dans l'espace physique, au Centre de l'Univers, mais la logique dicte que cela ne peut être la vérité, car le Chaos abhorre toute notion de localisation. Au contraire, le Chaos Ultime n'est jamais plus qu'un battement de paupière ou un songe qui s'enfuit. Il remplit l'espace entre l'espace, le vide entre les éléments de notre propre corps (cellules ?) et par des procédés magiques peut être rendu visible, bien que le risque soit grand pour l'observateur. Le texte rouge de M____m, que personne ne peut détenir plus de sept années, provoquant une croissance démesurée du coeur de son possesseur, est réputé contenir un rituel pour l'atteindre de manière permanente.”

(Ceci relève d'un indice optionnel, pas d'une Dépense, car, bien qu'il apporte un éclaircissement évident sur ce qui se prépare, il n'est pas essentiel pour découvrir le complot.)

Et jetez la clef...

Type de Scène : fausse piste

Le lendemain du meurtre, David Fearn demeure en garde-à-vue. Durant cette période, il faut une Dépense de 2 Points en Bureaucratie pour réussir à le rencontrer. Passé ce délai, les PJ devront demander à Otto Vock une autorisation pour s'entretenir avec Fearn. Vock se montre d'abord réticent, puis accepte cette entrevue. Empathie : Fearn est dans un état d'agitation important, mais il tente de paraître calme et sain. C'est la réalité, mais sans doute pas pour les raisons que suspectent les PJ. Rusé, il agit de son mieux pour attirer l'équipe dans une mauvaise direction. Il déclare les choses suivantes, selon les questions correspondantes des Investigateurs :

- La chose qu'ils ont tous aperçue dans le Y-Scope l'a hanté-toute la journée.
- Aujourd'hui, il ne sait pas pourquoi il a craqué, et ne possède aucun souvenir de cet acte. Il se rappelle de Mrs. Vock passant le sucre, puis le trou noir et il se revoit ensuite couvert de sang, accroupi dans un coin de la pièce, le Dr. Vock sur lui.
- Mrs. Vock était une femme adorable et très agréable, et il n'avait aucune raison de lui en vouloir ou de lui faire du mal.
- Il est ami avec Otto Vock depuis que le docteur est arrivé dans ce pays. Il louait une chambre dans la pension de la mère de David. Tous les deux partageaient des intérêts communs tels que la mécanique,

l'histoire et la condition mentale. Vock l'invitait souvent à ses dîners mondains lorsqu'il craignait que la conversation des hôtes de son épouse l'ennuie.

- Il pense qu'il doit absolument être interné pour le reste de sa vie si l'on considère ce qu'il a fait. Que se passerait-il si on le suppose guéri, qu'on le laisse sortir et qu'il craque à nouveau ?

Déjà pas mal atteint, Fearn n'a pas été rendu plus fou par le Y-Scope. Il s'attendait cependant à ce qu'une vague de folie frappe les personnes exposées, et il a choisi de s'en servir comme couverture pour son sinistre arrangement avec Vock. Fearn a promi de tuer Lucy, que Vock voulait voir morte après avoir découvert son infidélité avec Conrad Augé. En échange, Vock prend soin de lui et lui fournit une base secrète dans les sous-sols de son sanatorium. Vock sait que Fearn réalise des expériences de science occulte, mais il ignore que son vieil ami souhaite voir l'humanité toute entière tirer sa révérence.

Fearn veut que les Investigateurs gaspillent leurs derniers jours au sein de la civilisation que nous connaissons à fouiner dans les affaires de Williams ou à s'enfoncer dans la folie. Il fait de son mieux pour les orienter vers Williams, insinuant l'existence de relations occultes de Polton, alors que lui n'en sait pas plus sur le sujet. Si le groupe le questionne au sujet de rêves ou de visions étranges, il amplifie leur sentiment de frayeur en confirmant qu'il a ressenti tous les symptômes qu'ils mentionnent. S'ils parlent assez longtemps à Fearn de leurs bizarres expériences, le niveau de Difficulté des Tests d'Équilibre mental suivants, correspondant à ces visions, est augmenté de 1 pour le reste du scénario.

Meurtre par Procuration

Type de Scène : majeure

Avec ses cheveux ébouriffés, ses yeux profondément enfoncés, et des sourcils épais et qui se rejoignent, personne ne peut décrire le Dr. Otto Vock comme un standard de beauté. Cependant il émane de lui une sorte de magnétisme intense, comme n'en possèdent que les génies ombrageux. Malgré la tragédie, ni son apparence, ni son attitude ne changent. Très occupé comme on peut s'en douter après le décès de son épouse, il propose de rencontrer les PJ le jour suivant leur demande, puis ne cesse de repousser ce rendez-vous. Une dépense de 3 Points en Niveau de vie 5+ ou Intimidation permet d'obtenir une entrevue au bout de 4h.

Médecine : Vock est un ancien disciple de Sigmund Freud et collègue de C. G. Jung, mais il s'est éloigné de leurs théories en cherchant des remèdes pharmaceutiques aux maladies mentales, rejetant l'approche psychanalytique à cause de son manque de rigueur. Une dépense de 1 Point indique au personnage qu'il a déjà rencontré Vock, lors d'une conférence où celui-ci avait brillé. Il l'a également dû repousser les avances de plusieurs jolies filles admiratrices de psychanalystes, en brandissant son alliance sous leur nez.

Il n'accorde que quelques minutes de son précieux temps aux Investigateurs, mais se montre plus sympathique si l'un d'entre eux est un collègue aliéniste. En réponse à leurs questions, il déclare les vérités suivantes :

- Il n'a aucun lien avec Polton Williams, même s'il sait que son ancien ami et actuel patient, David Fearn, travaille pour lui.
- Son amitié avec Fearn remonte à son arrivée dans ce pays. Fearn est le fils de sa logeuse, et il possède un esprit remarquable, bien que manquant d'éducation. Il est comme une bouffée d'air, bienvenue à côté des savants obtus que Vock doit si souvent supporter.



- Jamais il ne fera de mal à David maintenant que celui-ci se trouve sous sa garde quoi qu'en pense la police ou les juges.
- Il peut confirmer la description du meurtre donnée par les autres témoins.
- June Kenyon est une aimable personne, bien que frivole. Malheureusement, elle insiste pour chanter sur un registre de soprano alors que sa voix s'accommoderait mieux de celui d'une mezzo.

Les propos suivants sont inexacts ou mensongers, ce que remarquera un personnage possédant la compétence Empathie.

- Vock est bien entendu très affecté par cette tragédie. Ces origines germaniques l'aident à conserver son sang-froid.
- Bien qu'il hérite a priori de toute la fortune, considérable, de son épouse (vrai), il n'y avait pas pensé jusqu'à ce que les Investigateurs lui en parlent (tout à fait faux.)
- David Fearn souffre d'une forme de psychose d'origine inconnue.
- Il apprécie autant les Augé que sa femme, et il espère qu'ils se remettront vite du choc lié à ce terrible événement.
- Si on suggère que la maladie de Fearn puisse être liée à l'exposition au Y-Scope, Vock hoche lentement la tête comme s'il envisageait l'idée pour la première fois. "C'est étonnant, mais cela pourrait se révéler exact. Tenez-moi au courant de vos investigations en ce sens, s'il vous plaît, cela pourrait être très utile dans le cadre du traitement de David."
- A-t-il laissé croire aux autorités qu'il pourrait faire du traitement de David une sorte de punition afin de les convaincre de le lui confier ? Grand Dieu ! Jamais il ne pourrait imaginer un plan d'un tel machiavélisme.

Y, m'as-tu abandonné ?

Type de Scène : Majeure

Polton Williams est un pigeon innocent dans cette affaire. Bien qu'il s'en veuille pour l'état actuel de Fearn, et la mort de cette pauvre Madame Vock, il n'est pas prêt à croire qu'il a si mal jugé la personnalité de son assistant à moins qu'on ne lui présente des preuves concrètes. Si les PJ parviennent à le convaincre qu'il y a quelque chose de louche dans la relation entre Fearn et Vock, il leur donnera alors accès à tous les documents sur le projet. Cela les mènera alors vers un second laboratoire où perdure un lien avec la Dimension Y.

Williams veut aussitôt parler aux Investigateurs. Médecine ou Connaissance de la rue révèle une forte odeur d'alcool dans son haleine lorsque les Investigateurs le renvoient pour la première fois après le meurtre de Lucy Vock. Il est morose, s'apitoie sur lui-même et culpabilise — mais paraît toujours déterminé à reconstruire le Y-Scope, comme si cette pensée le faisait tenir debout. En plus des informations données sur Williams dans "Réalité tronquée" (p. XX), il peut apporter les réponses suivantes :

- Il a rencontré Fearn dans un magasin d'outillage et de pièces détachées. Lorsque Fearn a vu ce qu'il achetait, il en a déduit qu'il préparait une machine extraordinaire. Williams a pris ça pour un présage; il avait embauché puis renvoyé trois assistants avant lui, que leur formation technique empêchait de penser de manière non conventionnelle.
- Fearn possède un sens intuitif du travail, trouvant parfois des solutions que Williams n'avait même pas envisagées.
- Williams ne connaît rien à l'occultisme. Il le considère comme de la pure superstition, dépassée par la raison pure qui marque le 20^e siècle. Il écarte toutes références à Cthulhu ou d'autres éléments du Mythe comme de simples absurdités.
- (indice majeur) si on lui demande de rassembler les pièces de la machine selon l'usage qu'il leur a défini, Williams remarque pour la première fois que l'appareil construit diverge de ses plans de manière significative. Sa réaction consiste non pas à suspecter Fearn de malfaçon, mais à se lamenter sur la difficulté à la reconstruire maintenant que le pauvre homme est incarcéré à vie. "Si seulement je m'étais douté à quel point ce projet reposait sur les épaules de ce pauvre garçon, ce génie méconnu !"

Si on les lui demande, Williams donne accès à ses livres de comptes dont Fearn avait la charge. Comptabilité : dénote des manipulations financières camouflées Pour chaque pièce achetée par le laboratoire de Williams, Fearn commandait quatre à huit fois la même. Vérifier cette liste en fonction d'une compétence de Réparation indique que Fearn doit construire ailleurs des copies du Y-Scope. Une Dépense d'1 Point suggère que ces machines doivent être plus grande et plus sophistiquées que le Y-Scope fabriqué pour Williams. Un appel aux fournisseurs confirme qu'il a passé des commandes plus importantes que celles connues de Williams. Cependant, il venait toujours chercher les pièces lui-même, il est donc impossible de savoir où elles ont été envoyées.

Peu importe la manière dont la situation empire, Williams maintient que la réalité aperçue avec le Y-Scope n'est qu'un reflet bénin des espoirs et des souvenirs de l'humanité. Si le groupe reste en contact avec lui au cours de l'enquête, ils assistent à la détérioration de son état mental, son besoin de réconcilier ses désirs et la réalité devenant ingérable.

Sinon, les personnages peuvent, avec l'aide de Williams, construire un appareil pouvant détecter les émissions de Rayon-Y. Ceci nécessite au moins une journée d'effort, plus un double Test (Difficulté 5) en Mécanique et en Electricité, qui peuvent être réalisés par deux PJ différents. Une Dépense d'1 Point en Physique permet de refaire un Test raté dès le lendemain. L'appareil ressemble à un compteur geiger et indique une source de Rayons-Y provenant de la direction de l'asile. Le niveau augmente plus quand se rapproche de Springhaven.

La Spirale au Coeur de la Folie

Type de Scène : Réaction adverse

Alors que les Investigateurs enquêtent sur le mystère du Y-Scope, le danger se cache dans leur prochain somme. Dès qu'un personnage s'endort, sa relation avec le Chaos Ultime devient plus profonde.

Un personnage endormi qui n'a pas encore raté un Test d'Équilibre mental pour les cauchemars induits par le Y-Scope doit en réussir un à chaque nouveau sommeil. La Difficulté est de 4 plus 1 pour chaque cauchemar auquel il a déjà échappé (aussi, si Martin Harvesson a rêvé trois fois sans sombrer, le niveau de Difficulté de son prochain Test s'élève à 7.)

Une fois que le personnage rate un Test d'Équilibre mental dans ces conditions, chaque nouvel endormissement produit à coup sûr son lot de visions dérangeantes, sans qu'aucun autre Test ne soit nécessaire. Les rêves deviennent de plus en plus horribles et provoquent bientôt des hallucinations en période d'éveil.

Les rêves eux-mêmes ne coûtent aucun Point d'Équilibre mental ou de Santé mentale, mais lorsque des événements du monde réel y font référence, les Tests deviennent plus nombreux et plus difficiles.

Créez ces cauchemars selon les idées fournies dans "Cauchemars à Cinq Faces", p. XX. Personnalisez les pour chaque Investigateur, et impliquez-y une ou plusieurs de ses sources d'Équilibre mental. Les rêves peuvent également gagner en détail selon les résultats de l'enquête, devenant plus angoissants, plus démoralisants ou carrément macabres. Des formes géométriques impossibles, des formes de vie bactérienne créent l'image d'un oeil dans le soleil ou dans la lune. Les rêveurs ressentent un chaos rampant au coeur de l'univers, ou dans leur propre coeur. Ils peuvent entendre le son discordant des flûtes des hérauts d'un autre monde. Chaque cauchemar fait avancer l'histoire un peu plus vers l'horreur. L'ultime conclusion de chacun est la même pour tous : le personnage finit par assassiner sauvagement la source d'Équilibre mental.

Chaque fois qu'un personnage rêve, ajoutez une marque à côté de son nom sur la Liste du cauchemar.

Les marques sur la Liste du Cauchemar mènent à ces visions éveillées. Elles surviennent soit entre deux scènes, ou comme finalité d'une scène qui s'enlise alors que tous les éléments intéressants en ont déjà été extraits. Le personnage possédant le plus grand nombre de ces marques subit la prochaine hallucination de la séquence ci-dessous. Si deux ou plus de personnages sont à égalité, choisissez le joueur ayant le moins été sous les projecteurs jusque-là. Une fois qu'un personnage a fait l'expérience d'une telle vision, effacez une marque à côté de son nom. Certaines hallucinations présentent des effets qui perdurent

Fuir le Sommeil

Les personnages peuvent essayer de fuir leur horrible destin en restant éveillés. C'est difficile et impose ses propres conséquences.

Après 18 heures sans sommeil, les personnages deviennent léthargiques, irritables et leur esprit s'engourdit. Le coût de toute Dépense en investigation augmente de 1. Les indices normalement accessibles nécessitent désormais une Dépense de 1 Point.

Après 24 heures sans sommeil, les personnages risquent de s'endormir sans s'en apercevoir. Toutes les demi-heures, le personnage doit passer un Test de Santé, contre une Difficulté commençant à 4 et majorée de 1 pour chaque Test consécutif réussi. En cas d'échec, le personnage sombre dans l'inconscience et fait immédiatement un cauchemar.

Après 28 heures sans sommeil, les niveaux de Difficulté de toutes les Compétences générales sont majorés de 1. Après 32 heures sans sommeil, augmentez les de 2. Pour chaque tranche de 4 heures supplémentaires, majorez les encore une fois de 1.

Des stimulants comme les amphétamines ou la cocaïne chassent le sommeil, mais ne réduisent pas les malus relatifs au ce manque de repos. Leur utilisation diminue de 2 Points le niveau de Difficulté des Tests de Santé pour résister à l'endormissement. Cependant, le mélange des effets du Y-scope avec des substances altérant l'état mental présente ses propres dangers. Les drogues augmentent les Difficultés de tous les Tests d'Équilibre mental du nombre de doses prises au cours des 24 heures précédentes. Afin d'être efficace, toute nouvelle dose doit être absorbée en anticipation de chaque Test d'endormissement. Chacune d'elle vous coûte des Points de Santé : 1 pour la première prise, 3 pour la seconde, 5 pour la troisième et ainsi de suite.

Les personnages dont le score de Santé tombe en dessous de 4 alors qu'ils font usage de drogue subissent le cauchemar suivant de leur séquence *alors qu'ils sont toujours éveillés*. Ce type d'hallucination peut entraîner une perte de 4 Points d'Équilibre mental à chaque fois qu'il se produit. Si le rêve inclut des éléments du Mythe — comme des références à une géométrie impossible — il compte également comme un choc lié au Mythe. De nouveaux rêves éveillés se produisent à chaque nouvelle tranche de 4 Points de Santé perdus.

Une fois drogués, les Investigateurs doivent toujours réaliser des Tests de Santé toutes les demi-heures pour résister à l'endormissement. Les personnages qui n'en font pas usage peuvent toujours renoncer à lancer le dé et décider de se laisser aller au sommeil.

dans le temps : une fois que vous réalisez que la lune est un oeil, les effets de cette horrible révélation persistent chaque fois que vous regardez cet astre.

La première vision éveillée survient le second matin après la démonstration du Y-Scope. Il ne peut pas y en avoir plus de trois par jour. Si le groupe remplissait ses conditions de victoire avant quatre jours, personne n'aurait à expérimenter ces hallucinations irrémédiablement traumatisantes.

Les nombres indiqués à la fin de la description de chaque hallucination correspondent à la perte potentielle d'Équilibre mental pour le rêveur, suivi de la perte d'Équilibre mental de vos compagnons Investigateurs qui écoutent le récit de première main que vous leur relatez. Un M indique que cette vision, vécue directement ou indirectement, constitue un choc lié au Mythe.

Hallucination #1: un son de flûte discordant

Le personnage entend un son discordant et entêtant, semblant sorti d'une flûte comme il n'en existe aucune sur Terre. Au début, les notes semblent suivre un schéma aléatoire, mais ensuite, une mélodie chaotique et atonale apparaît (2/0; chaque fois que le joueur demande s'il entend toujours la musique, la réponse est "oui" ce qui implique une nouvelle perte possible de 2 Points d'Équilibre mental.)

Hallucination #2: Géométrie Impossible

Un objet usuel et tout à fait ordinaire possède maintenant une dimension supplémentaire (2/0; M, chaque nouvel objet que le joueur teste pour y découvrir une possible « ultra-dimensionnalité » se révèle posséder également des caractéristiques non-euclidiennes, impliquant une autre perte possible de 2 Points d'Équilibre mental.)

Hallucination #3: l'oeil dans la lune

Le personnage est convaincu que la lune est un oeil qui surveille et ne peut s'empêcher de suivre sa progression dans le ciel nocturne. En fin de compte, cet oeil lunaire devient brièvement visible, fixant le personnage avec cruauté avant de se fermer à nouveau. (2/0)

Hallucination #4: l'oeil dans le soleil

Comme ci-dessus, mais un Test d'Équilibre mental raté indique que le personnage perd également 1D6 Points de Santé, correspondant aux dégâts subis par ses rétines à force de fixer le soleil. (2/1; ce second chiffre est égal à 2 pour le personnage qui a fait l'expérience de l'hallucination #3.)

Hallucination #5: les marionnettes

Durant un trajet ou une autre situation permettant de croiser de nombreux passants anonymes, le personnage voit soudain des créatures informes et bactériennes flottant autour des gens. Pire encore, ces êtres de la réalité tronquée contrôlent leurs mouvements, leurs pensées et leurs désirs. Ces créatures manipulent leurs bras et leurs jambes. Elles murmurent des ordres à leurs oreilles.

Les créatures semblent remarquer qu'on les observe. Elles se rassemblent autour d'un passant en particulier, qui est alors obligé à danser une gigue folle et désordonnée. Les horribles grincements produits par ces créatures ressemblent à... *des rires! Nous ne sommes que des marionnettes, contrôlées par des fils invisibles!* (5/2; M)

Hallucination #6: à chaque instant sous le regard de la lune

Chaque fois que vous regardez, la lune se trouve toujours dans le ciel. La nuit, elle luit sinistrement au-dessus de vous, perçant à travers un mince voile de nuages. Le jour, elle reste suspendue, invisible, près du soleil. Elle peut vous voir, même si son oeil est fermé. (3/0)

Hallucination #7: le meurtre est la seule solution

Tout à coup, dans un horrible sursaut, vous comprenez qui est responsable de tout le complot derrière le Y-Scope. C'est [[[Nom d'une Source d'Équilibre mental]]]. Il s'agit d'un agent d'un dieu aveugle et idiot nommé Azathoth, et ce depuis aussi longtemps que vous le connaissez. Il s'est introduit de nuit dans le laboratoire de Williams et a repositionné quelques câbles du Y-Scope. Vous avez été manipulé pour égarer vos amis alors que la fin du monde est en marche. Il n'y a qu'une chose à faire — aller immédiatement le tuer afin de sauver le monde (6/0; M, en cas d'échec du Test d'Équilibre mental, le personnage cesse toute activité et part commettre le meurtre qu'il rumine. Face à sa victime désignée, ou confronté au discours des autres Investigateurs sur la folie qu'il s'appête à commettre, le personnage réalise qu'il a été manipulé par des forces invisibles.)

Hallucination #8: le portail

La lune est la clef. Oui, c'est un oeil. Vous réalisez que, comme celui du soleil, il s'ouvrira bientôt. Il deviendra alors un portail d'où surgiront toutes sortes d'horreurs pour venir ravager le monde. (6/2; M)

Hallucination #9: encore des meurtres

Réalisant que le monde est sur le Point de disparaître dans une apocalypse surnaturelle, au cours de laquelle des innocents vont souffrir physiquement et mentalement, vous décidez que vous devez tuer [[[nom d'une Source d'Équilibre mental]]] pour la sauver de ce terrible destin. Vous vous préparez à passer à l'action immédiatement — mais vous apercevez une créature bactérienne informe près de vous, murmurant à votre oreille, vous enjoignant de tuer cette personne. Alors, vous repensez à votre ami qui, quelques heures plus tôt, voulait assassiner [[[sa Source d'Équilibre mental]]] et comprenez qu'une créature lui murmurait aussi ses ordres! (7/2; M)

Hallucination #10: Azathoth

Vous contemplez le coeur du Chaos Ultime, une force amorphe se contorsionnant à la demande et dépassant votre entendement. Pour le comprendre, vous n'avez d'autre choix que de le personnaliser, de l'appeler, comme tant de personnes l'ont fait avant vous, Azathoth, le dieu idiot et aveugle. Mais en lui accordant une intention, une émotion et une identité, vous l'avez invité dans votre âme, lui avez donné pouvoir sur vous. Autour de lui, des flûtistes démoniaques jouent une mélodie stridente et atonale de destruction et de désordre. La lune est son oeil gauche, le soleil, le droit. Il arrive, il vient sur Terre.. (9/4; M)

Hallucination #11: Apocalypse

La lune et le soleil sont côte à côte dans le ciel. Tous les deux s'ouvrent en même temps, deux yeux menaçants et cruels qui ravagent le paysage. Les immeubles s'effondrent. Le ciel devient noir. Au loin, vous entendez les océans bouillir et s'évaporer. Des gens s'évanouissent, hurlent, la chair se détache de leurs os. Les créatures bactériennes informes jaillissent des yeux de lune et de soleil. Elles fondent sur les survivants, jouent avec eux, les saisissent, les dévorent. La fin du monde! (8/3; M)



Hallucination #12: Réalité tronquée

Le sang dans vos veines se glace lorsque vous comprenez que [nom d'un des PJ qui a déjà eu une hallucination] avait raison. Le monde touche à sa fin — la terre est ravagée, les lacs et les mers s'évaporent, le ciel prend l'apparence d'une huile noirâtre... Presque tout le monde est mort, souillé, réduit à l'état de squelette. Votre maison est détruite, vos amis, votre famille, vos compagnons Investigateurs — tous morts.

Vous êtes mort. Les autres autour de vous n'en ont pas conscience, ils se leurrent et s'entête à croire que la vie continue, qu'ils sont réels et que leurs faits et gestes gardent un sens et auront des conséquences. Si seulement vous pouviez en faire autant ! Mais vous avez soulevé un pan du voile.

Tout ce qui reste de vous n'est qu'un écho de votre véritable conscience. Vous êtes un souvenir, une ombre, une émanation de la Dimension Y. Ce qui, autour de vous, paraît être le monde ordinaire et normal, cela aussi n'est qu'un souvenir de ce qu'il était, une représentation dimensionnelle dans la réalité tronquée du champ Y. Le monde a été figé, comme une guêpe dans de l'ambre, souvenir collectif de l'espèce humaine. (le personnage subissant cette hallucination est confronté à une anagnorèse (*Cthulhu*, p. 63) et est retiré du jeu. Ceux qui l'écoutent ou relatent cette terrible révélation font face à un choc lié au Mythe et une perte possible de 4 Points d'Équilibre mental.)

Hallucinations suivantes

Si les PJ expérimentent toutes ces visions avant d'achever leur enquête, recyclez les hallucinations ci-dessus avec quelques variations, jusqu'à ce qu'ils remplissent les conditions de victoire ou deviennent fous. Évitez d'attribuer au même personnage des visions identiques. Les plus propices à de telles répétitions sont les numéros 7, 9, 10, 11, et 12.

Plus de meurtres

Type de Scène: Réaction adverse

Afin de compliquer encore l'enquête — augmentant ainsi les chances qu'elle dure jusqu'à ce que les hallucinations les plus dérangeantes surviennent — les autres invités à la démonstration du Y-Scope commencent à devenir fous et commettent leurs propres meurtres horribles. Bien que s'intéresser à ces meurtres n'apporte pas grand-chose, les PJ considéreront sans doute cette démarche comme nécessaire.

Par chance, dans leur course contre la montre, ces meurtres surviennent tous de nuit, quand les témoins de l'affaire principale sont les moins susceptibles d'être interrogés. Il y en a un par jour. Leur apparition exacte dépend du rythme que vous souhaitez adopter afin de garder les joueurs sur le qui vive et sous tension. Ils surviennent dans cet ordre :

- Le Dr. Binder tue le propriétaire chinois d'une boutique.
- Le Dr. Sykes étrangle sa femme, Mildred.
- Le Dr. Steber tue son voisin.
- Eulalie Finch empoisonne un chef d'orchestre.

Les Investigateurs peuvent tenter d'empêcher les meurtres en retenant les PNJ ayant assisté à la démonstration. Aucun ne coopérera de son plein gré, ce qui coûtera beaucoup de temps pris sur la recherche du laboratoire de Fearn caché sous l'asile. Tous font remarquer que les Investigateurs étaient aussi présents à la démonstration, et qu'ils sont tout aussi sains (ou fous) que les autres participants. Se voyant refuser l'accès à la demeure de ces personnes, ils ne pourront probablement rien faire d'autre que d'arriver aussi vite que possible sur les lieux après qu'un meurtre ait été commis. Cependant, s'ils envisagent des actions préventives spéciales et intelligentes, ils pourront peut-être empêcher un ou deux meurtres. Au cours des scènes de dialogue avec ces futurs meurtriers, essayez de distiller des éléments évoquant le massacre à venir, comme la passion pour la pêche de Steber ou l'attachement d'Eulalie pour son petit-fils (voir ci-dessous.)

Otto Vock est plus que ravi d'accepter ces nouveaux patients. Il est cependant trop prudent pour offrir lui-même de s'en occuper ; les Investigateurs devront le suggérer.

Meurtre d'un herboriste Chinois

Comme indiqué ci-dessus, le Dr. Harold Binder surgit dans la boutique d'un herboriste chinois nommé Johnny Wing et, sans prononcer un mot, lui loge une balle dans la gorge avec un pistolet de petit calibre. Wing meurt sur le coup. Binder se sert du propre téléphone de Wing pour appeler tranquillement le détective Fix et l'informer qu'il vient de résoudre l'affaire du meurtre de Lucy Vock. Si les Investigateurs l'ont déjà rencontré entre temps, il pourra plutôt les appeler.

Wing est un vieil homme. Son épouse terrifiée et ses deux fils (adultes) se terrent à l'étage jusqu'à l'arrivée de Fix ou celle des Investigateurs. Le plus jeune, Albert, parle en leur nom à tous. Il déclare que son père était un homme tranquille qui n'a jamais eu de problème avec quiconque. Les Wing reconnaissent Binder. Il est venu au magasin à plusieurs reprises, réprimandant Wing de vendre de fausses allégations scientifiques dans les livres de la boutique. Johnny Wing l'écoutait toujours poliment mais n'a jamais changé quoi que ce soit à ses étalages.

Binder, sur un ton joyeux et sérieux, explique que Wing est la cause des émanations nocives du Y-Scope avec "sa médecine infernale de jaune." Si on ne l'arrête pas, toutes les autres personnes ayant assisté à la démonstration vont tuer des amis ou des êtres chers. Maintenant, prétend-il, le monde est sauvé. Si on lui demande de prouver sa théorie, Binder s'embrouille. Il était sûr de disposer de preuves concrètes, mais il ne peut plus se souvenir de quoi il s'agissait... pourtant, Binder reste convaincu qu'il a raison.

Un personnage avec Psychanalyse peut établir un diagnostic, jugeant qu'il se trouve dans un état aigu de dissociation mentale, où ses jugements et ses perceptions sont totalement déconnectés l'un de l'autre.

Bibliothèque : révèle plusieurs articles écrits par Binder attaquant les médecines non occidentales.

Meurtre miséricordieux

La mort de Mildred Sykes, la jeune et jolie épouse du Dr. Alfred Sykes, est signalé à la police par la femme de ménage, qui a découvert le cadavre étranglé avec la ceinture en soie de son propre déshabillé. La servante, une femme noire entre deux âges et bien portante, affecte un comportement protecteur. Elle se nomme Minnie Green. Elle prétend avoir trouvé Sykes tranquillement assis devant sa machine à écrire dans la pièce d'à côté.

Confronté à la police ou aux Investigateurs, Sykes paraît effrayé, comme s'il avait tué sa femme pour aussitôt oublier ce geste. Face au corps, il s'effondre, tombe à genoux et s'arrache les cheveux. Une Dépense de 2 Points en Réconfort permet de lui rendre immédiatement sa lucidité, bien qu'il demeure rongé par la culpabilité. Sinon, il faudra attendre le matin suivant pour en tirer quelque mots cohérents.

Même lorsqu'il parle, ses actes restent insensés : il dit que sa vision de la Dimension Y l'a convaincu que le monde touche à sa fin, détruit par les créatures venues de l'autre côté. "les yeux de lune et de soleil vont s'ouvrir, et tous nous assujettir, chaque homme, chaque femme, chaque enfant, à des destins pires que la mort. Je devais éviter cela à ma Mildred adorée."

Nettoyé et vidé !

Le Dr. Robert Steber est retrouvé dans le garage de sa demeure, après avoir tué son voisin, un ophtalmologue nommé Victor Starzl, d'un coup d'ancre de marine dans la nuque. Il a ensuite agi sur le corps comme il l'aurait fait d'un marlin pêché sur la côte de Floride — suspendu par les chevilles, saigné puis vidé de ses entrailles. C'est à ce moment que Steber réalise ce qu'il vient de faire et qu'il appelle la police ou les Investigateurs.

La vision du cadavre de Starzl toujours pendu représente une perte potentielle de 3 Points d'Équilibre mental.

Durant l'interrogatoire, Steber reste très confus, oscillant entre une position d meurtrier et une autre d'innocent ayant juste vidé un poisson. La pression d'un bon Interrogatoire le pousse à dire ceci "l'une de ces créatures a dû murmurer à mon oreille, et a guidé ma main." Quelles créatures ? Les sortes de bactéries de la démonstration du Y-Scope, bien sûr !

Thé et Strychnine

Grande dame de la haute société, Eulalie Finch, empoisonne le chef d'orchestre Janos Horvath, lui servant la décoction fatale dans une tasse de thé. Elle a attiré Horvath chez elle par la promesse d'interférer en sa faveur auprès de l'orchestre local, à la recherche d'un nouveau chef.

Niveau de vie 5+ : rapporte la rumeur derrière les apparences. Son petit-fils Steven a récemment rejoint l'entourage de Horvath. Le maître de musique hongrois a la réputation de corrompre de jeunes et beaux garçons.

Lorsque les ambulanciers sur place mettent en doute sa version d'une crise cardiaque subite, Finch s'écroule rapidement. Elle admet l'avoir empoisonné pour l'empêcher de nuire à d'autres garçons impressionnables comme il l'a fait avec Stephen.

Le seul élément bizarre dans cette confession est qu'elle fait systématiquement référence à Horvath en tant qu'"Azathoth."

Le Second Cube

Type de Scène: Résolution

Les Investigateurs remplissent leurs conditions de victoire en trouvant et détruisant le laboratoire secret sous le Sanatorium de Springhaven. Ils pourront être amenés à visiter l'asile à cause des réponses mensongères de Vock, ou des indices trouvés dans la chambre de Fearn et prouvant qu'il a déjà déplacé certaines choses, anticipant ainsi sa soudaine crise de folie.

Autorisez-leur également tout autre motif valable que les joueurs trouveront pour visiter l'asile.

Une fois décidés à y aller, ils peuvent bluffer pour y avoir accès, amener les flics avec eux, ou entrer de force à la mode pulp.

Ils s'y seront probablement déjà rendus pour interroger le Dr. Vock. S'ils le contactent à l'aide de Réconfort pour paraître stupidement inconscient de son implication, il les invite pour une nouvelle entrevue. Ils peuvent alors en tirer quelque chose, ou sinon s'emparer de lui et commencer leurs recherches sur place.

Ils peuvent également forcer l'accès en brandissant leurs armes. Vock dispose de quatre infirmiers costauds dans son équipe, mais ils n'ont rien à voir avec ses petits arrangements. Ils se lancent dans une Bagarre si nécessaire, mais y renoncent dès qu'ils voient le bout d'une arme à feu.

Infirmiers

Athlétisme 6, Santé 6, Bagarre 8

Disposer d'une escorte de police dans l'asile requiert une Dépense d'1 Point en Jargon policier plus 2 Points en Loi. La première permet d'obtenir l'accord de Fix pour que les Investigateurs puissent l'accompagner lors du raid. La seconde permet de délivrer un mandat de perquisition, en présentant une preuve collectée par le groupe et suffisamment crédible pour convaincre un juge de l'ère pré-Miranda.

(si les Investigateurs semblent vouloir laisser les flics y aller seuls, utilisez leurs Motivations pour les pousser à les accompagner.)

Crochetage : sur l'ascenseur révèle l'existence d'un bouton secret amenant le passager vers un sous-sol non indiqué.

Le sous-sol donne directement sur le laboratoire-temple de Fearn où, gavé d'amphétamines, il accomplit presque en continu un rituel afin d'ouvrir des portails entre ce monde et le royaume du Chaos Ultime. Six appareils de projections, semblables au Y-Scope, sont répartis autour de la pièce, mais plus grands et d'apparence plus sinistre. Là où se croisent leurs rayons, un cube à cinq faces flotte en permanence dans les airs. De la taille d'une automobile, le cube se contorsionne de l'intérieur et présente par intermittence une septième, voir une huitième face.

Hurlant dans des sortes de flûtes souillées de sang et ressemblant à des rasoirs, des versions à taille humaines des entités bactériennes vues dans le Y-Scope dansent autour de la salle. Quiconque a déjà entendu l'horrible chant du royaume d'Azathoth reconnaît la mélodie grinçante.

Les silhouettes tourmentées de quelques-uns des patients les moins irremplaçables de Vock sont retenus dans des cages en gradins suspendues au-dessus du cube. Médecine : les traces de piqûres sur leurs corps nus ont été causées par les flûtes acérées.

Fearn participe à cette danse, agitant sa propre flûte.

Si des policiers sont présents, les serveurs d'Azathoth se jettent sur eux, les emplant de leurs instruments. Les effectifs de police s'évanouissent en un seul round—mais cela donne le temps aux Investigateurs d'essayer d'atteindre les serveurs sans que ceux-ci ne ripostent. Il y a trois à six serveurs présents ; définissez un nombre suffisant pour donner au groupe du fil à retordre sans pour autant tous les tuer. Fearn est un adversaire sauvage mais fragile.

Flûtistes d'Azathoth

Athlétisme 12, Santé 14, Bagarre 12, Mêlée 28

Seuil de blessure : 4 (énorme mais partiellement visible)

Armes : +1 (flûte)

Armure : toutes les armes physiques voient leur modificateur devenir -1 ; les armes enchantées, le feu et l'électricité occasionnent des dégâts normaux

Perte d'Équilibre mental : +2

David Fearn

Athlétisme 6, Santé 4, Bagarre 7, Mêlée 4

Armes : +1 (flûte)

Les personnages peuvent attaquer directement les flûtistes ou les bannir en endommageant les appareils de projection. Cela remplace une action de combat et requiert soit un Test d'Athlétisme de Difficulté 6 (pour l'atteindre ou le descendre de ses attaches) ou un Test de Tir de Difficulté 5 (pour viser un Point vulnérable.) Un succès suffit pour éteindre la machine. S'il y a plus d'engins opérationnels que de flûtistes lorsqu'une attaque réussie, lancez un dé : sur un résultat impair, l'une des créatures vacille, s'estompé et disparaît dans l'espace non-euclidien d'où elle est issue. S'il y a autant de flûtistes que de projecteurs, une créature disparaît automatiquement.

Dès qu'il réalise que les choses tournent mal et que l'opportunité lui en est donné, Vock tente de fuir vers le garage du sanatorium, espérant distancer les PJ dans son roadster. S'ils parvient à s'échapper, Jargon policier permet au groupe d'obtenir une alerte à toutes les patrouilles (APB) à son nom. Il sera arrêté quelques jours plus tard à la frontière canadienne ou mexicaine (selon où se déroule le scénario).

L'ensemble de cette scène— le cube, les flûtistes, les victimes, etc.—implique une perte potentielle de 9 Points d'Équilibre mental, bien sûr lié il s'agit d'un choc lié au Mythe.

Le personnage qui a perdu le plus d'Équilibre mental et de Santé mentale au cours du scénario est confronté à une soudaine, horrible et ultime révélation :

C'est alors, plongeant mes yeux vers ces effroyables choses, que je réalisais la vérité. Il ne s'agissait pas de ces créatures de la prétendue Dimension Y qui étaient en partie réelles. C'était nous. Nous étions les rêves absurdes d'êtres malveillants ou indifférents à notre égard. Et bien que nous ayons réussi à les tenir à distance, cette fois-ci, un jour ils reviendront réclamer leur terrain de jeu pour de bon.

Si le score de Santé mentale du personnage n'a pas déjà atteint -12, il effectue un nouveau Test d'Équilibre mental ou perd 6 Points de plus.



CTHULHU

AVENTURES EXTRAORDINAIRES

PAR ROBIN D LAWS

Quatre aventures palpitantes !

Les Dévoreurs dans la brume : Des grognements dans la jungle, des rêves terrifiants, des messages radio d'outre-tombe... le naufrage ne sera plus la pire expérience de votre vie...

Des balles sifflent sur Shanghai : Intrigues internationales, fumeries d'opium, espions, chanteuses envoûtantes, artefacts mystérieux et crimes. Bienvenue dans le Paris de l'Orient !

La Mort a le dernier mot : Quand un philanthrope bon vivant est retrouvé assassiné dans son propre manoir de New York, seule une équipe de valeureux Investigateurs peut protéger sa mémoire.

Dimension Y : Une expérience scientifique, la promesse d'apercevoir une réalité alternative, c'est excitant tout ça...mais quand les héros regardent plus attentivement, c'est l'horreur cosmique qui les guette.



9 782914 892513

ISBN : 2-914892-51-9

Prix de vente : 21,00€

