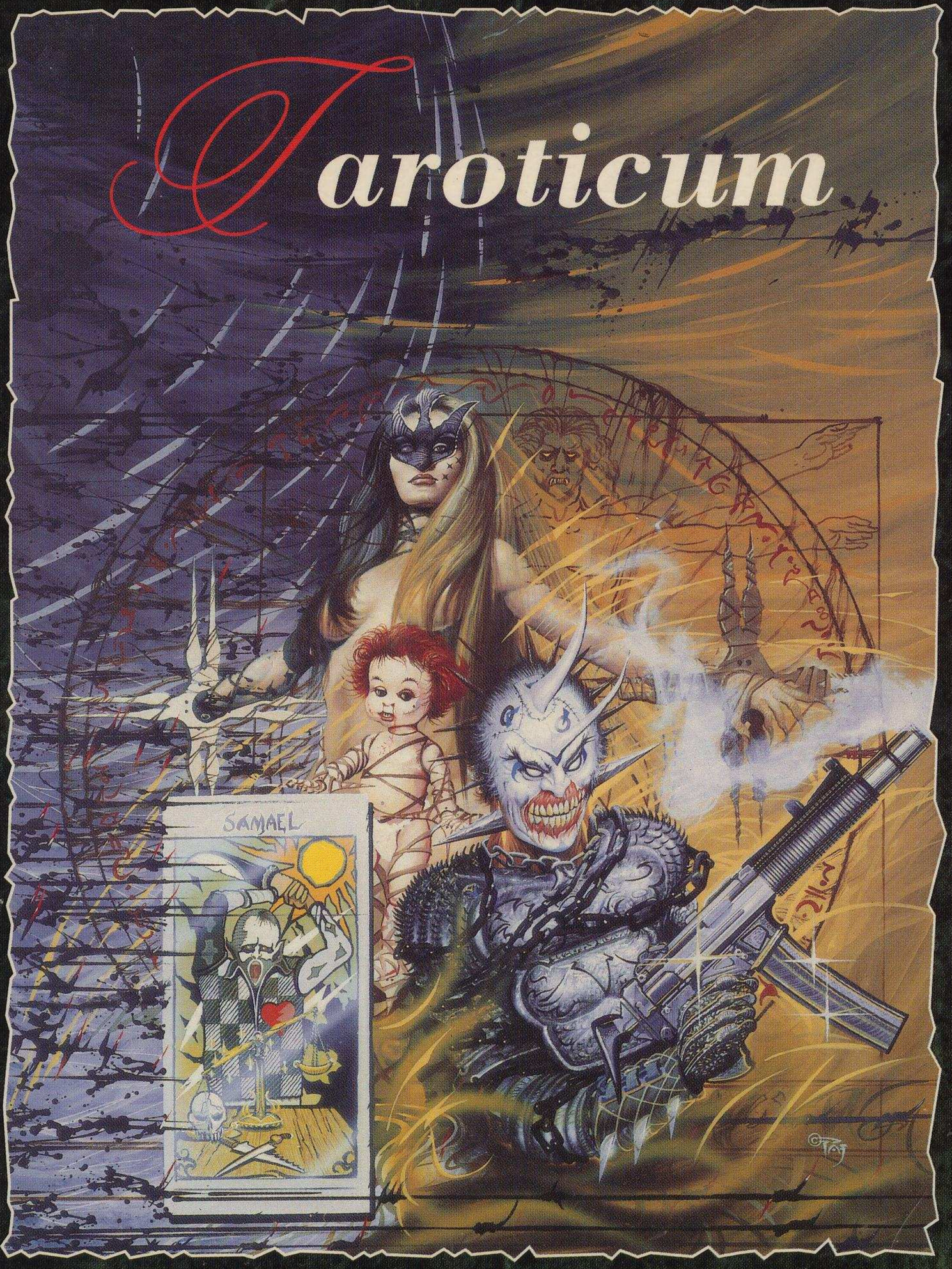
LUDIS INTERNATIONAL PRESENTE

KULT

SUPPLÉMENT NUMÉRO 2

Taroticum



CE SUPPLEMENT N'EST PAS RECOMMANDE AUX MOINS DE 16 ANS

KULT

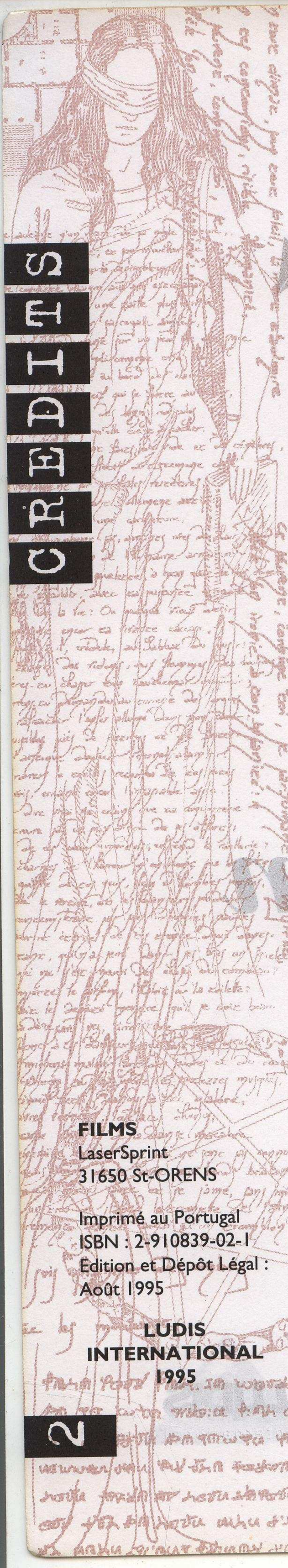


Taroticum

De Londres à l'Enfer...

ÄVENTYRSSPEL

LUDIS international



CREDITS

AUTEURS
Gunilla Jonsson
Michael Petersén

ADAPTATION FRANÇAISE
Jean-François Cabirol
Benoît Schiex

MISE EN PAGE
Benoît Schiex

TRADUCTION ET RELECTURE
Magali Favaro
Jean-François Cabirol
Jean-Manuel Mariès
Jacques Le Bail
Benoît Schiex

COUVERTURE
Peter Andrew Jones

ILLUSTRATEURS
François Launet
Bénédicte Bardou
Nicolas Guilhou
Thierry Claderes
Sébastien Bermes
Nikolaj Borisevitji Kozin

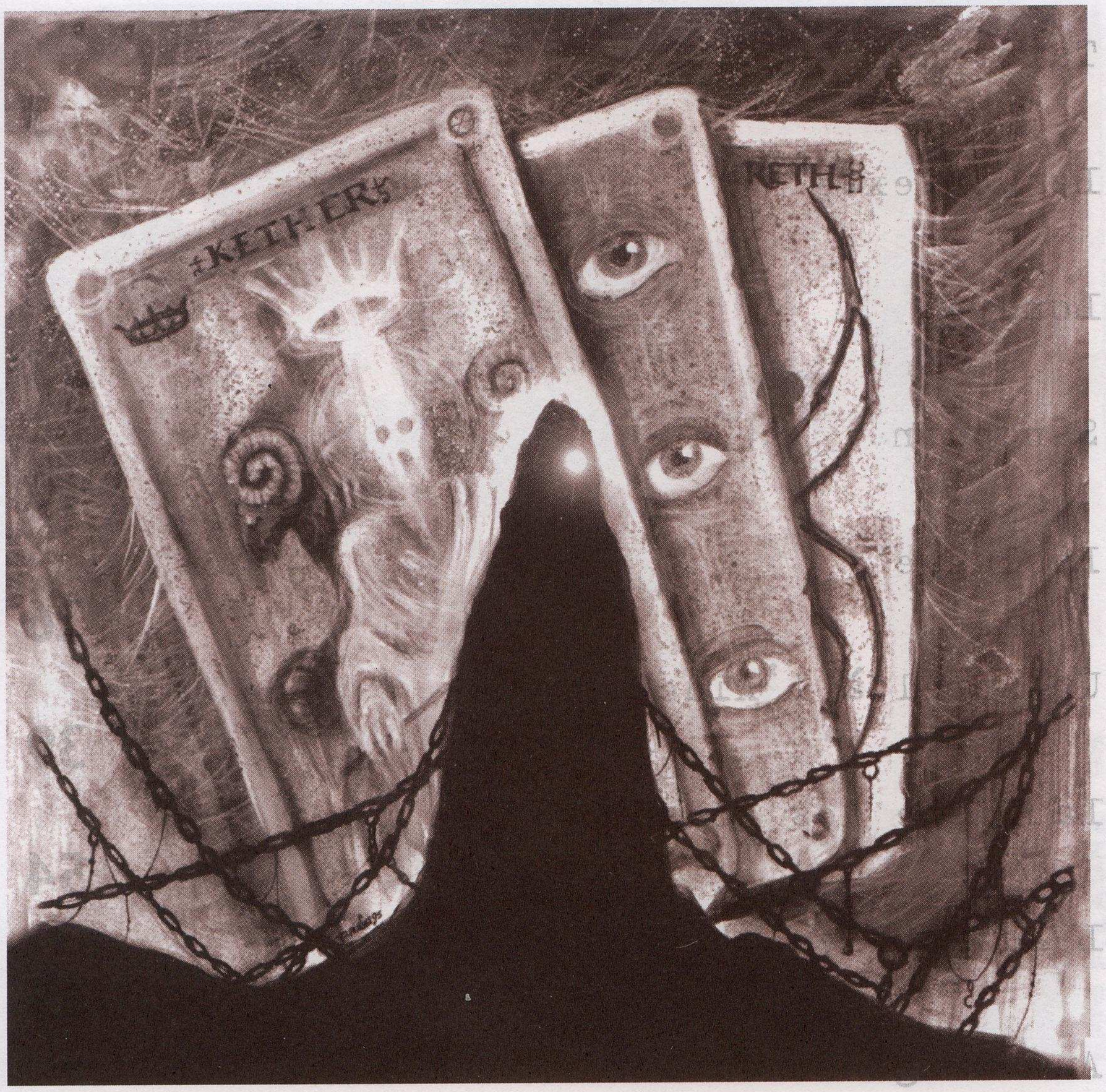
EDITION FRANÇAISE
Ludis International
09400 CAZENAVE
Olivier Bacca
Gilles Garnier

FILMS
LaserSprint
31650 St-ORENS

Imprimé au Portugal
ISBN : 2-910839-02-1
Edition et Dépôt Légal :
Août 1995

LUDIS INTERNATIONAL
1995

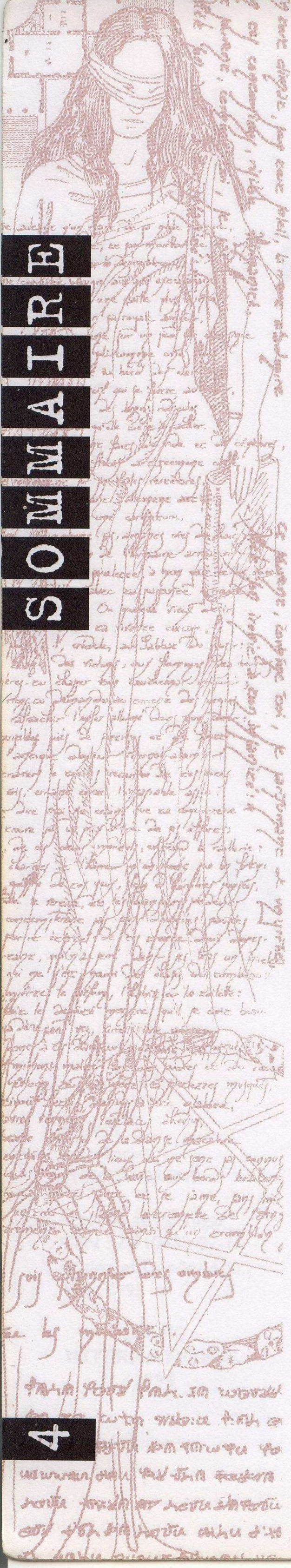
KULT
Copyright ©1994 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likeness (es) thereof are Trademarks of Target Games AB



Taroticum

Taroticum est une campagne, spécialement conçue pour Kult. Ce scénario est prévu pour trois à six Joueurs. Il se décompose en un prologue et six chapitres. Au cours du prologue, les Joueurs doivent utiliser des Personnages pré-tirés. Par la suite, ils pourront jouer leurs Personnages habituels. Aucune Caractéristique ou Compétence particulière n'est exigée. Ils auront cependant un avantage indéniable s'ils sont, d'une manière ou d'une autre, rattachés à Londres.

L'histoire est centrée sur un jeu de cartes, le Tarotica, que les PJ font apparaître dans notre réalité durant le prologue. Tout au long du scénario, les Joueurs vont s'employer à le détruire. La totalité de l'aventure se déroule à Londres parmi les aliénés, les sans-abri, les toxicomanes, les prostituées et autres marginaux. L'ambiance ressort essentiellement des lieux et du désespoir permanent dans lesquels les PJ vont devoir évoluer.



SOMMAIRE

Taroticum 3

Le Contexte 5

Londres 13

Sandburn 17

Prologue 26

Un Appel à l'Aide 39

La Piste des Fous 54

L'Autre Rive 65

Aux Origines du Monde 82

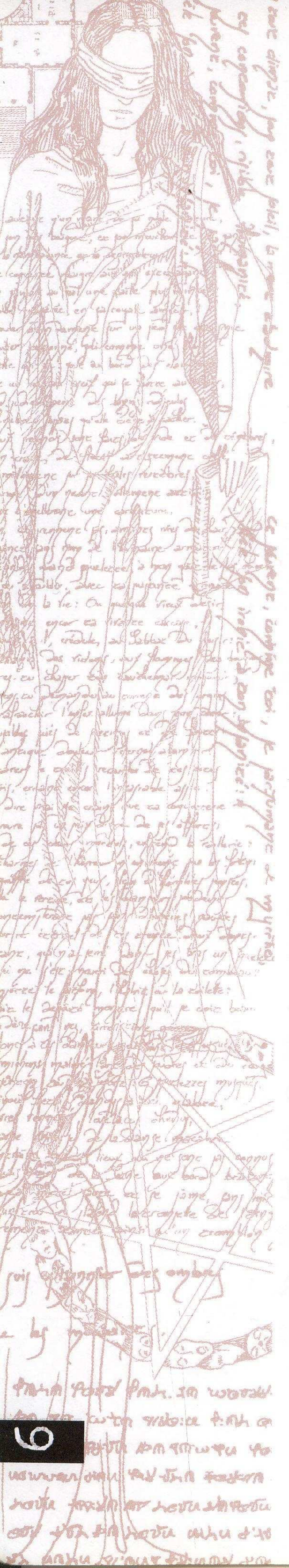
Cauchemars 92

L'Enfant de la Magie 103

Appendices 115



Le Contexte



Minuit, 22 Décembre 1895, premier hiver de la période de direction du Gouverneur Seymor à Sandburn. Ils s'étaient rassemblés dans la plus lointaine des pièces, sous les cellules des condamnés à mort et les cachots d'isolement. Aucun cri ne pouvait percer à travers la pierre. La porte métallique donnant sur l'escalier était soigneusement verrouillée. Seymor enleva son manteau, releva la manche de sa chemise et s'entailla profondément le bras gauche. Le sang s'écoula sur les inscriptions qu'il avait tracées à la craie sur les dalles. Adossés au mur, ses compagnons attendaient, silencieux. Seymor s'avança prudemment dans le cercle de protection entouré de noms sacrés. Il prit le livre noir dans lequel il avait recopié le rituel. « Prenez place. Nous allons commencer », dit-il en ouvrant le recueil. Les participants s'approchèrent du centre de la pièce et se placèrent autour du triangle souillé de sang dessiné devant le cercle de protection. « Ol binu od zodakame, llasa gabe Taoroth… » Le chant lancinant de Seymor emplit la salle. Les cierges disposés autour du cercle s'éteignirent. Il éleva la voix, laissa tomber le livre et se mit à réciter une suite de mots inintelligibles. «… zodiredo Adni das larinuji elasa… » Soudain, il se tut. Un bruit sourd suivi d'un hurlement strident percèrent l'obscurité. Les bougies se rallumèrent. La lumière éclaira une créature accroupie au milieu du triangle. A première vue, elle ressemblait à un animal. Lorsqu'elle se redressa, ils réalisèrent qu'il s'agissait d'une vieille femme vêtue de haillons. Ils eurent un instant d'hésitation. « Attrapez-la ! » cria Seymor. La voix du gouverneur les tira de leur torpeur. Les hommes lancèrent leurs chaînes vers la femme. Celle-ci hurla et fut rapidement immobilisée. Les chaînes semblaient vivantes, fusionnant avec la pierre et rongeant les chairs. Elles formaient un filet noir entravant le corps de la victime. Un objet s'échappa des vêtements loqueteux de la vieille femme, un jeu de cartes. Seymor jaillit du cercle de protection et s'en empara. Il déchira un morceau de son manteau et en enveloppa les cartes. « Veillez à ce qu'elle ne sorte pas d'ici » ordonna-t-il avant d'ouvrir la porte et de quitter la pièce.

Le Prélude

L'histoire débute en 1895 à Sandburn, une prison vétuste proche de Londres. Le pénitencier a hérité d'un nouveau gouverneur, Anthony Seymor, qui s'intéresse vivement aux sciences occultes. Des années durant, il a recherché un puissant artefact. Il s'agit d'un jeu de cartes qui aurait, selon les légendes, le pouvoir de contrôler l'Illusion ainsi que l'humanité qui y est enchaînée.

Seymor est en réalité un Licteur essayant de s'affranchir de la hiérarchie et de forger à l'aide de la magie sa propre base de pouvoir. Au cours de ses recherches, il s'est rendu compte que l'artefact était lié aux endroits symbolisant la captivité. Il lui fallait une prison où régnerait la terreur, afin d'édifier un temple dans lequel il pourrait invoquer et lier le gardien du Tarotica. Grâce à ses relations dans l'administration, il obtint le poste de gouverneur de Sandburn.

Se réclamant de ceux qui souhaitent réformer le régime pénitentiaire et préconisent un contrôle absolu sur les prisonniers, Seymor entreprit de changer les habitudes de Sandburn. Les détenus n'eurent plus le droit de communiquer, les inspections de nuit se multiplièrent. Seymor organisa un réseau d'informateurs et instaura un système de punition totalement arbitraire. La simple possession de dés pouvait désormais entraîner la torture jusqu'à la mort. Inversement, une tentative d'évasion pouvait être récompensée par une double ration de nourriture. En quelques mois, un environnement dominé par l'incertitude et la crainte des représailles avait vu le jour. C'était exactement ce que Seymor recherchait.

Il sélectionna quelques gardes loyaux à qui il avoua vouloir procéder à des expériences occultes. Il affirma que si tout se déroulait selon ses prévisions, lui et ceux qui l'aideraient y gagneraient

pouvoir et richesse. Les gardes acceptèrent de mauvaise grâce.

Seymor construisit son sanctuaire dans les sous-sols de la prison. Les gardiens aidèrent au sacrifice d'un prisonnier afin que le temple soit consacré. Par une des plus froides nuits de l'hiver, il peignit un cercle de protection et un triangle destinés à l'invocation. Il appela le gardien de l'artefact. Les geôliers se tinrent prêts à immobiliser la créature au moyen de chaînes magiques. Celle-ci apparut sous la forme d'une vieille femme loqueteuse. Seymor s'empara de l'artefact, un jeu de soixante-dix-sept cartes. Usant de magie, il emprisonna la Déesse dans le temple.

Après s'être isolé dans son bureau, Seymor se plongea dans l'étude du Tarotica. Ce dernier comporte vingt-deux Arcanes majeures, le Tout-Puissant, son Ennemi, les Serviteurs du Tout-Puissant et les Princes des Ténèbres. Les cinquante-cinq Arcanes mineures sont divisées en cinq couleurs différentes, Crânes, Roses, Sabliers, Yeux et Croissants.

Seymor disposa les cartes selon un schéma symbolisant Sandburn. Pour se rendre maître du jeu, il fit couler un peu de son sang sur la première carte, le Demiurgos. Prisonniers et gardiens furent dès lors liés au jeu de cartes. Ils devinrent les esclaves de Seymor. La prison glissa encore un peu plus près de l'Enfer. Les captifs tout comme les gardes ne pouvaient plus quitter Sandburn. Les portes demeuraient closes pour tous à l'exception de Seymor. La gardienne du Tarotica demeura enfermée dans les sous-sols. La terreur et le traitement imposé aux prisonniers empirèrent.

Les gardiens et les détenus décidèrent finalement d'agir ensemble. En consultant secrètement la Déesse séquestrée, ils apprirent que Seymor était devenu presque invulnérable. Pour l'atteindre, ils devaient au préalable lui voler la carte représentant le Demiurgos et la cacher. Ils pourraient ensuite le supprimer ou l'emprisonner. Ils dérobèrent la carte et tuèrent Seymor. La figure dessinée sur celle-ci s'effaça, la carte devint vierge. Les prisonniers s'insurgèrent et s'évadèrent, les gardes furent massacrés. Des Népharites venus de l'Enfer apparurent et s'emparèrent des quatre gardiens qui avaient aidé Seymor à s'approprier le jeu de cartes. À ce moment-là, Sandburn revint dans notre réalité.

Cette partie de l'histoire se rejoue dans le prologue, le premier chapitre de cette aventure. Les Joueurs vont interpréter les quatre gardes qui aident Seymor à capturer la Déesse, puis à le renverser et libérer la prison. Ces geôliers sont les Personnages des Joueurs. Cent ans plus tard, ceux-ci se réincarnent dans de nouveaux corps pour finir ce scénario. Les gardiens de la prison sont décrits à la fin du prologue.

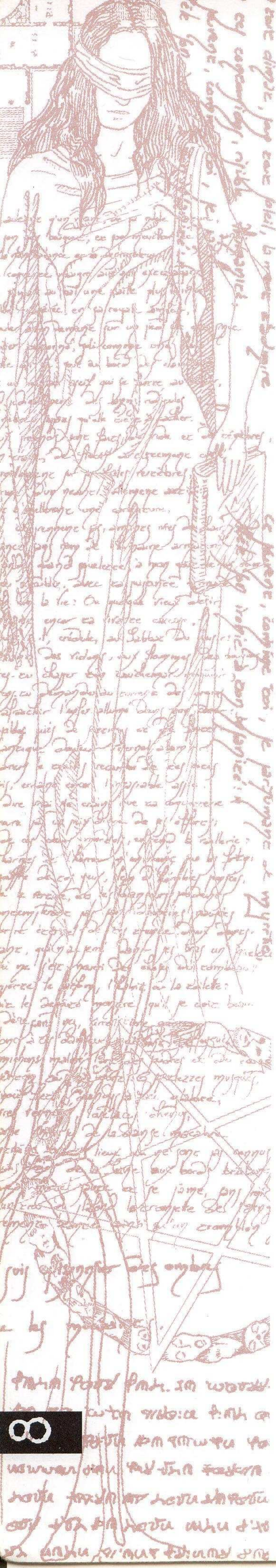
Cent ans plus tard

Après la révolte des prisonniers, Anthony Seymor est conduit en Enfer pour y être emprisonné et torturé. Il devient un Licteur Noir, servant le Seigneur des Ténèbres au lieu du Démiurge aujourd'hui disparu. Les gardiens sont eux aussi traînés en Enfer, mais sont relâchés après y avoir subi leur châtiment. Ils se réincarnent alors dans de nouvelles enveloppes charnelles. Certains détenus ont survécu aux événements et sont décédés plus tard de mort naturelle. Les cartes gisent quelque part dans une pièce secrète, derrière le bureau de Seymor. La Déesse est toujours enfermée dans une cellule des sous-sols de la prison, oubliée de tous.

Le pénitencier de Sandburn a fermé ses portes au début des années vingt. Il a depuis été réaménagé, et transformé en hôpital psychiatrique. Londres continuant de s'étendre a absorbé la prison, autrefois à l'extérieur. Celle-ci se trouve désormais au beau milieu d'un ensemble d'immeubles vétustes au sud-ouest de Clapham.

Le jeu de cartes, qui n'est jamais resté aussi longtemps dans notre réalité, influence le monde qui l'entoure, façonnant la population à son image. L'hôpital de Sandburn est lentement devenu un reflet pervers du Tarotica, jusqu'à ce que le personnel soit transformé d'une part en un groupe sévère mais juste (reflet des Archontes), et d'autre part en une bande de tyrans sadiques (reflet des Anges de la Mort). Les malades sont eux influencés par les cinq couleurs.

Le pouvoir des cartes s'étend bien au-delà de l'hôpital, et affecte l'ensemble de Londres. Les cinq couleurs ont créé des foyers de puissance en différents lieux de la ville. Leur emprise y est particulièrement forte. Les détenteurs de l'autorité



sont insensiblement façonnés selon les modèles des Arcanes supérieures.

Pendant ce temps, dans sa prison, la Déesse sort de sa torpeur. Peu à peu, sa conscience s'étend et entre en contact avec le jeu de cartes. Si elle est impuissante à se libérer ou à invoquer les cartes, elle peut néanmoins agir sur elles. Elle a décidé de modifier le Tarotica en créant une nouvelle carte, Anthropos, représentant l'Homme Éveillé. Grâce à cette dernière, elle espère s'évader de sa prison. Elle ne peut malheureusement pas concevoir elle-même la carte qui lui permettrait de mettre fin à sa captivité. Un humain doit la fabriquer à sa place. Ce doit être un être particulier, une âme nouvelle qui ne soit pas enchaînée à l'Illusion.

A l'aide du jeu, la Déesse recherche une personne capable de la seconder. Elle parvient finalement à entrer en communication avec un esprit, celui de Mary Langsbury, une patiente de l'hôpital atteinte de Schizophrénie. Elle est douée de Sensibilité à la Magie, ce qui la rend capable de comprendre les cartes. De plus, sa maladie mentale lui permet de voir parfaitement au travers des Illusions.

Les cartes envoient des visions à Mary. Elles l'invitent à chercher la pièce secrète dans laquelle est dissimulé le jeu de cartes. Mary trouve la cachette et dispose les cartes selon les instructions de la Déesse. En utilisant la couleur des Roses, elle invoque Chris Walden, un Prince de la Passion. À la suite de leur union, Mary tombe enceinte. Elle porte un enfant qu'il sera possible de lier à une âme nouvellement conçue.

Mais pour ce faire, elle a besoin d'aide. Afin que la nouvelle carte puisse être créée, l'âme de l'enfant doit être forgée et celui-ci doit naître. Grâce au Tarotica, Mary invoque les seules âmes que le jeu connaisse, les âmes réincarnées des geôliers qui aidèrent Seymor à entraver la Déesse. Il s'agit des PJ. C'est ici que l'histoire commence.

Synopsis

Cette aventure comporte un prologue et six chapitres.

Au cours du Prologue, les Joueurs incarnent des personnages pré-tirés. Il s'agit de quatre gardiens affectés à une prison au XIXe siècle. Ils devront jouer l'histoire telle qu'elle est décrite ci-dessus.

Dans le Premier Chapitre, les Joueurs utilisent leurs Personnages habituels. Ceux-ci ne sauront pas qu'ils sont les âmes réincarnées des geôliers qui ont enfin pu quitter les Enfers. Ils font des rêves étranges se rapportant à Sandburn, maintenant transformé en hôpital psychiatrique. Là-bas, Mary les attend. Elle leur demande de la délivrer, et de l'aider à créer l'âme de son enfant avant que Seymor ne réapparaisse. Elle affirme que les déments de l'Ile des Chiens peuvent leur être d'un grand secours. Les PJ ne comprendront certainement qu'à moitié ce que leur dira Mary. Ils peuvent cependant l'aider à s'enfuir de l'asile. Elle leur donne le Tarotica afin qu'ils le mettent en sûreté.

Peu après, Seymor apparaît à l'hôpital. Il prend possession du corps du directeur et assume ses fonctions. Après avoir interrogé la Déesse des Oubliés, emprisonnée dans le sous-sol, il se met à la recherche de Mary et du jeu de cartes. Il les retrouve, arrache le fœtus porté par Mary et vole les cartes. Il emporte l'enfant en Enfer afin d'en prendre le contrôle. Là, il essaie de l'implanter dans une créature infernale afin qu'il puisse achever sa croissance. La créature meurt. Seymor ne sait pas encore que seuls les parents de l'enfant peuvent lui donner naissance.

Les PJ rencontrent Timothy, un enfant interné à l'hôpital. Il a aidé Seymor à dissimuler le fœtus en Enfer. Il sait où se trouve ce dernier. Les PJ ont maintenant deux pistes. Ils peuvent enquêter sur les fous habitant le quartier des docks, qui savent comment créer une âme nouvelle, ou se rendre en Enfer afin de récupérer l'enfant. L'ordre dans lequel ils procèdent n'a aucune importance.

Le Deuxième Chapitre se déroule parmi les aliénés de la Cour des Fous. Parvenus aux docks, les PJ apprennent qu'ils doivent aller voir une certaine Waya. Elle est à même de leur indiquer l'endroit où ils peuvent créer un Enfant de la Magie. Hélas, elle a été arrêtée par la police et conduite dans une prison destinée à recevoir des malades mentaux. Les PJ devront donc libérer Waya ainsi que tous ses compagnons d'infortune pour pouvoir lui parler.

Elle leur explique que pour donner naissance à une âme nouvelle, ils doivent se rendre en un lieu nommé Achlys. Elle ne sait pas où cela se trouve. Elle connaît cependant une personne demeurant à

Londres qui pourra leur indiquer comment y parvenir. Cet homme vit seul et oublié de tous. Waya peut aider les PJ à se souvenir de lui afin qu'ils puissent le retrouver.

Elle retire les souvenirs des vies passées des Personnages de leur mémoire, et en tatoue les images sur leurs corps. Grâce à ces tatouages et à une carte qu'elle a fabriquée à partir de leurs souvenirs, ils pourront retrouver l'Homme Oublié. La seule information dont ils disposent est que la route qui les conduira à cet homme débute quelque part dans Kennington, au sud de la Tamise.

S'ils visent à créer l'âme, ils doivent d'abord récupérer le fœtus dérobé par Seymor. Il leur faut à cette fin pénétrer dans le Royaume des Morts. Timothy pourra leur révéler que Seymor et lui sont allés dans la Terre des Morts peuplée par les sans-abri. Il pense y avoir vu son grand-père.

Le Troisième Chapitre entraîne les PJ dans le Royaume des Morts où ils espèrent retrouver le fœtus. En demandant leur chemin aux sans-abri dormant sous le pont Waterloo ou dans les rues de Londres, ils parviennent au Cimetière des Vagabonds dans lequel viennent mourir les plus démunis. Un mourant acceptera peut-être de les guider vers l'Autre Côté. Il marchande son aide en demandant aux PJ de découvrir les responsables des souffrances qui le conduisent au trépas. Une vague de morts mystérieuses s'est abattue sur la population des sans-logis de Londres.

Une fois qu'ils ont promis d'enquêter sur cette affaire, il les conduit vers le Royaume des Morts. Là, ils trouvent le fœtus. Celui-ci, encore vivant, est enfermé dans un bocal rempli de liquide. Il est insensible à tout ce qui se passe autour de lui. Après avoir rapporté l'embryon dans le monde des vivants, les PJ doivent tenir leurs promesses. L'enquête les entraîne sur la piste d'une société, payée pour débarrasser les rues des sans-abri. Afin d'amasser encore plus d'argent, celle-ci n'hésite pas à les tuer. Les PJ parviennent finalement à réunir les preuves permettant de dénoncer le scandale.

Dans le Quatrième Chapitre, les PJ aident l'Enfant de la Magie à créer son âme nouvelle. Pour cela, ils doivent se rendre à Achlys, l'origine de tout. En suivant les indications que leur a données Waya, la magicienne des fous, les PJ partent à la recherche de celui qui pourra les aider à trouver Achlys.

Ils se rendent donc à Kennington, au sud de Londres. Ils errent à travers les quartiers peuplés par les reclus qui travaillent sans relâche à l'affaiblissement de la trame de l'espace et du temps. Au cours de leurs recherches, ils apprennent que l'Homme Oublié a déménagé et habite désormais un village situé un peu plus loin. Ils suivent sa trace jusque dans des landes désertes, qui s'enveloppent rapidement de ténèbres. Ces landes sont en réalité la forme visible prise par la cité souterraine de Ktonor.

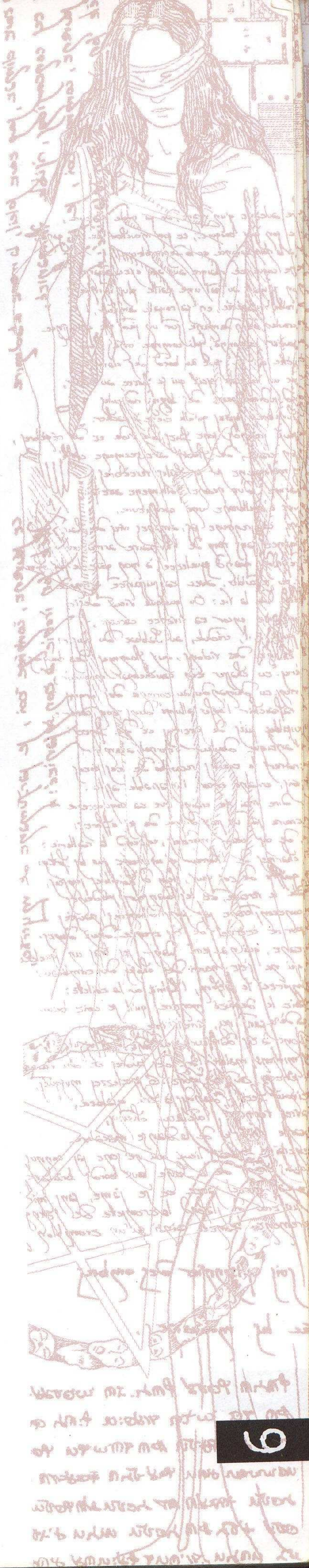
Ils arrivent à un village, où un homme leur apprend qu'il est un gardien au service de l'Homme Oublié. Les PJ parviennent finalement à rencontrer ce dernier. Il explique à l'enfant, qui n'est pas encore né, comment invoquer une âme. Un serviteur leur montre le chemin menant aux portes d'Achlys, gardées par un homme au regard mort, le Taureau Aveugle. Les PJ doivent avoir amené avec eux l'Enfant de la Magie, et expliquer qu'ils ne sont pas venus à Achlys pour y être anéantis. Il leur faut au contraire affirmer qu'ils sont venus pour créer quelque chose de nouveau. Il les laissera alors passer sans les combattre.

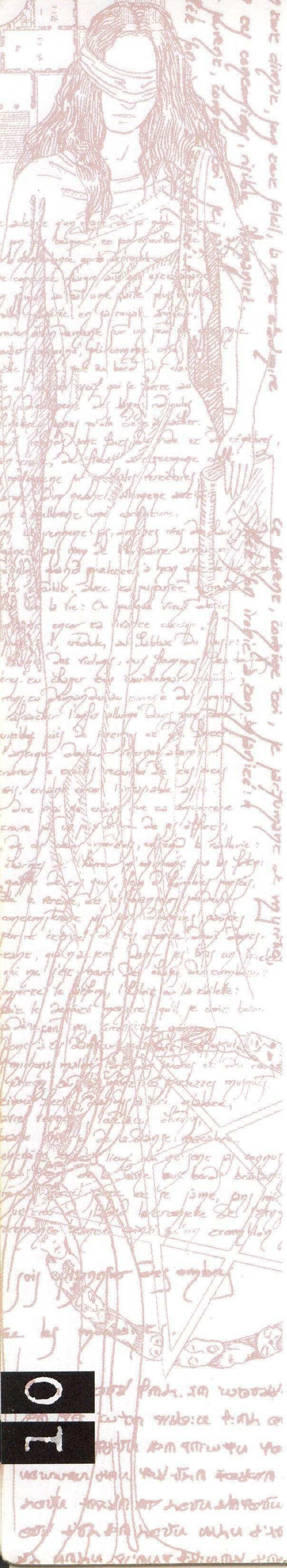
En traversant le labyrinthe situé au sommet de la colline proche de la ferme de l'aveugle, ils atteignent le chaos avoisinant Achlys. Tout se dissoud autour d'eux, seuls le fœtus et leurs souvenirs sous forme de tatouages demeurent intacts.

L'Enfant de la Magie invoque son âme, qui émerge alors du néant. Grâce aux souvenirs tatoués sur leur peau, les PJ peuvent retourner dans notre réalité. Ils reviennent à Londres avec l'enfant et l'âme.

Dans le Cinquième Chapitre, nous verrons que Seymor n'est pas quelqu'un qui abandonne facilement. Dès que l'enfant a acquis une âme, Seymor ne peut plus avoir sur celle-ci une emprise absolue. Il peut cependant la capturer. Grâce au contrôle qu'il exerce sur les sans-abri par l'intermédiaire du jeu de cartes, Seymor recrute un Prince des Rêves parmi les toxicomanes de Londres. Il espère ainsi piéger l'âme de l'enfant dans un rêve. L'âme, telle qu'elle apparaît dans le monde des rêves, est cachée à Sandburn, dans un songe au sein duquel Seymor essaie de conditionner l'enfant pour le dominer. Il dissimule ensuite Sandburn dans une contrée particulière du Monde des Rêves afin de demeurer introuvable.

Les PJ entrent en rapport avec le Prince des Rêves. Ayant été expulsé de son propre Monde des





Rêves par Seymor, il désire ardemment se venger. Grâce à lui, les PJ pénètrent dans les Limbes pour libérer l'âme. Ils entrent dans une caricature sinistre et difforme de Londres. En demandant leur chemin, ils parviennent enfin à Sandburn, et libèrent l'âme.

Dans le Sixième Chapitre, les PJ doivent s'assurer que l'enfant naisse pour pouvoir arrêter Seymor. Mary étant morte, une seule personne, Christopher Walden, peut donner naissance à l'enfant. C'est un Magicien de la Passion qui a aidé Mary à concevoir l'enfant. Il est lié au fœtus par le rituel qui l'a conçu. Seymor a compris que Walden, qui a disparu, représente une menace sérieuse. Il lance ses hommes sur ses traces.

Afin de pouvoir donner vie à l'enfant, les PJ doivent retrouver Chris Walden et le convaincre d'accepter de changer de sexe grâce à un rituel. Seymor est aux abois, il fait fouiller les moindres recoins de Londres. Cachés chez Rupert Faraday, un Magicien de la Passion, les PJ parviennent à reconstituer le rituel et à changer le sexe de Walden, qui peut alors donner jour à l'enfant de la Magie.

L'Enfant de la Magie, enfin né, peint la soixante-dix-huitième carte du Tarotica. Seymor perd tout contrôle sur les cartes. Il est massacré par les aliénés de Sandburn. La Déesse est enfin libre, et l'enfant disparaît au-delà des Illusions en emportant les cartes.

L'Enfant de la Magie

A l'origine, le Tarotica est composé de soixante-dix-sept cartes. Elles symbolisent l'Illusion avec ses Archontes, ses Anges de la Mort et les cinq mondes des hommes. Le jeu est prévu pour être assorti d'une soixante-dix-huitième carte. La dernière, celle qui n'est pas numérotée, était supposée représenter l'Homme Eveillé. La Déesse s'était volontairement abstenu de provoquer la création de cette carte, qui aurait donné au Tarotica des pouvoirs s'étendant bien au-delà de ses propres connaissances. Elle ne peut de toutes façons pas la concevoir elle-même. Seul un humain, un Enfant de la Magie, peut le faire.

Après avoir été emprisonnée dans l'Illusion pendant cent ans, la Déesse décide de compléter le jeu de cartes pour se libérer. Elle s'arrange pour que Mary tombe enceinte d'un enfant dénué d'âme, qui pourra ainsi être lié à une âme nouvellement engendrée. Au cours d'un rituel pendant lequel elle a recours au Tarotica, la Déesse lie Mary au fœtus, produisant de la sorte un Enfant de la Magie. La Déesse espère ainsi donner naissance à un nouvel être humain n'ayant jamais été emprisonné dans l'Élysée.

Depuis la Déchéance de l'Humanité, aucune âme humaine n'a vu le jour, il n'y a eu que des réincarnations. La divinité désire donner vie à un nouveau-né, une âme humaine n'ayant jamais été piégée dans l'Illusion et qui n'a pas à parcourir le long chemin menant à l'Eveil. Seule une âme de cette sorte pourra créer la 78ème carte.

Les âmes humaines se créent à partir d'Achlys, le néant qui précède l'ordre et le chaos. Pour façonner la dernière carte, les PJ doivent parvenir au bord du néant, et de là, appeler une âme nouvelle. Pour que l'enfant puisse naître, ils doivent retrouver le seul humain magiquement lié à lui depuis la mort de Mary, Chris Walden. En devenant une femme, ce dernier pourra porter l'enfant.

Le Tarotica

Le Tarotica a été créé par la Déesse des Oubliés. Elle en a fait un miroir de l'Humanité enchaînée. Elle l'a façonné à partir de sa propre souffrance, en dessinant et découpant chacune des cartes sur sa peau. Celles-ci peuvent être utilisées pour manipuler l'Illusion, mais seule la Déesse peut le faire sans danger. Les autres risquent de se retrouver liés au jeu, qui est doté d'une volonté et d'un esprit propres.

Les cartes ne peuvent pas être détruites. D'une certaine façon, elles peuvent influencer leur environnement immédiat. Lorsqu'elles désirent changer de mains, elles disparaissent mystérieusement. Si elles souhaitent être liées à une certaine personne, elles peuvent la suivre. Si celui qui les possède essaie de s'en débarrasser, il les retrouvera au pied de son lit à son réveil.

Durant la majeure partie de l'aventure, le Tarotica sera aux mains d'Anthony Seymor. Néanmoins, les PJ l'auront en leur possession à quelques occasions. C'est pourquoi nous les décrivons ici.

Les Arcanes Majeures

0. Anthropos : (la carte n'apparaît pas dans le jeu au début de ce scénario) un fœtus à l'intérieur d'un œuf, faisant face à Métropolis.

I. Demiurgos : un œil à l'intérieur d'un triangle entouré d'un halo. Après le prologue, la carte est vierge.

II. Astaroth : une créature cornue ceinte d'un serpent. Elle tient un pentagramme dans la main droite et une flamme dans la gauche. Un homme enchaîné gît à ses pieds. Un soleil noir brille à l'arrière plan.

III. Kether : un monarque avec une couronne, un fouet et une orbe est assis sur un trône décoré de béliers. Deux Licteurs encapuchonnés sont agenouillés de chaque côté du trône.

IV. Chokmah : une silhouette paternelle barbue, surmontée de cornes et d'une couronne. Il est entouré d'enfants et de petites femmes nus. La carte toute entière s'efface lentement.

V. Binah : la Madonne à l'enfant, assise sur un tabouret au milieu d'un échiquier.

VI. Chesed : un homme blanc en costume, une bourse pendant à la ceinture. Il donne de l'eau à un homme à la peau noire, enchaîné, et dont les yeux sont bandés. Un sphinx blanc traverse le ciel au-dessus d'eux. La carte s'efface progressivement.

VII. Geburah : un juge vêtu de la toge, insigne de sa profession, est assis sur un trône. Il tient une épée à double tranchant dans sa main droite et une balance dans la gauche. Derrière lui, une tenture est soutenue par un triangle renfermant un œil.

VIII. Tiphareth : une araignée portant le symbole de l'éternité sur le dos guette au milieu de sa toile.

IX. Netzach : un chevalier avec un lion peint sur son écu et une épée sur la poitrine. Il brandit une lance en direction d'un ennemi vaincu. Des bombardiers traversent le ciel à l'arrière plan.

X. Hod : un bourreau avec une épée à double tranchant se tient entre un homme agenouillé dont les mains sont attachées dans le dos et un chien la queue entre les pattes. À l'arrière plan, des pendus se balancent à des potences. Un sphinx noir traverse le ciel. La carte s'efface petit à petit.

XI. Yesod : un usurier comptant son argent fait face à un treillage garni de roses. Un mendiant affamé est assis devant la table.

XII. Malkuth : une femme vêtue d'un pagne et portant une Ankh autour du cou est debout sur un demi-cercle tracé au sol. Elle tient un bâton dans sa main droite levée. Sa main gauche abaissée projette un éclair de lumière brisant le demi-cercle sur lequel elle se tient. Au-dessus d'elle se trouve le symbole de l'éternité. À sa droite est dessiné l'arbre de vie sous la forme d'une rose trémière, à sa gauche l'arbre de la connaissance avec un serpent lové.



XIII. Thaumiel : un monarque monstrueux tenant un fouet et un crâne, une couronne de fer sur la tête, fait face à un trône orné de crânes de béliers. À ses pieds se tiennent deux Razides voilés. Derrière lui se découpent des engrenages gigantesques et des esclaves transportant des fardeaux le long d'une route.

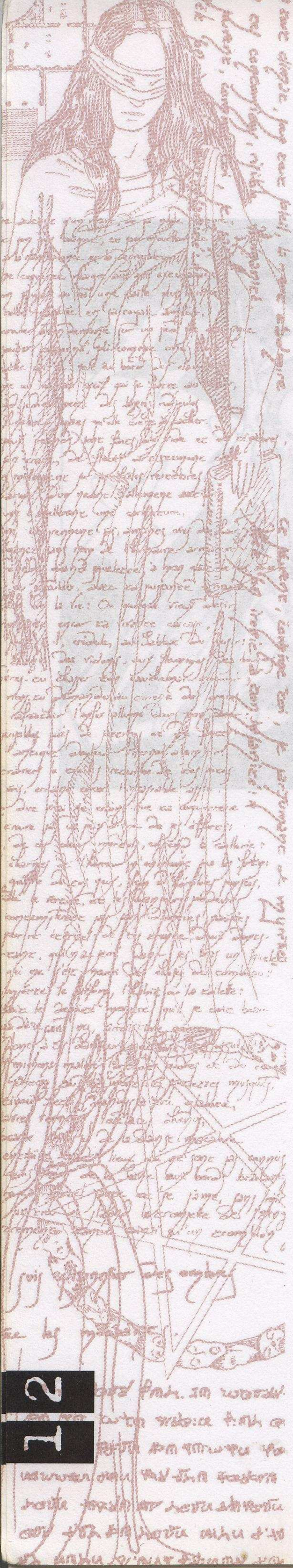
XIV. Chagidiel : la silhouette monstrueuse et famélique d'un homme à la barbe pharaonique, une Ankh inversée sur le front. De sa main droite il étreint un enfant par le pied, dans la gauche il tient une torche abaissée.

XV. Sathariel : une femme monstrueuse et desséchée avale un enfant. À sa droite se trouve un arbre mort. Le fond de la scène est occupé par une chaîne de pics déchiquetés. Une lune noire domine le tableau.

XVI. Gamichicoth : la Mort danse, une coupe dans la main droite et une grappe de raisins dans la gauche. Des hommes affamés tentent de l'agripper.

XVII. Golab : un corps déchiqueté saigne sur un autel de pierre. Derrière lui attend une créature coiffée d'une cagoule de bourreau et pourvue de lames de couteau sanguinolentes en guise de mains.

XVIII. Togarini : une silhouette entièrement voilée, dans chaque main elle serre une torche tournée



vers la terre. Deux pentagrammes inversés sont également dessinés. Dans le fond, des morts-vivants surgissent d'un cimetière.

XIX. Hareb-Serap : au premier plan s'étend un immense champ de bataille jonché de cadavres. À l'horizon, se trouve un visage squelettique dessiné par une explosion nucléaire.

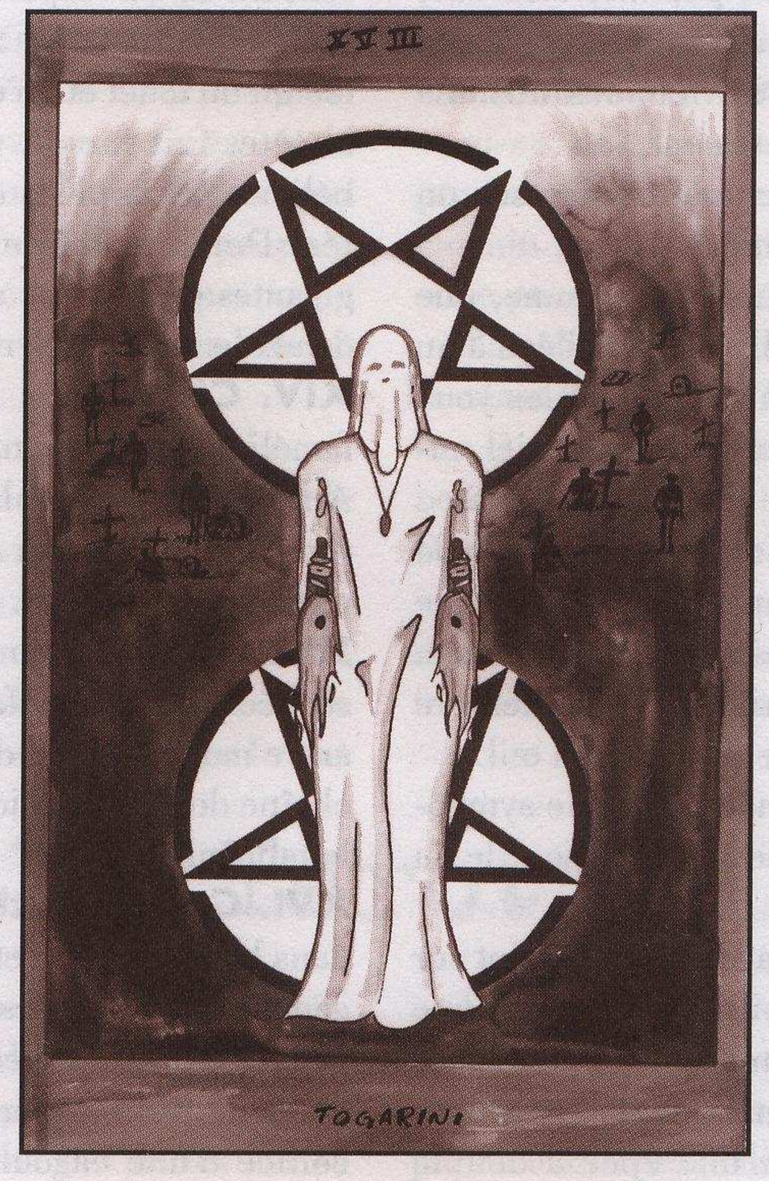
XX. Samael : un homme est accroupi au sommet d'un amas de cadavres ensanglantés, les yeux bandés, une dague dans chaque main. Il est maculé de sang. Derrière lui volent deux sphinx noirs.

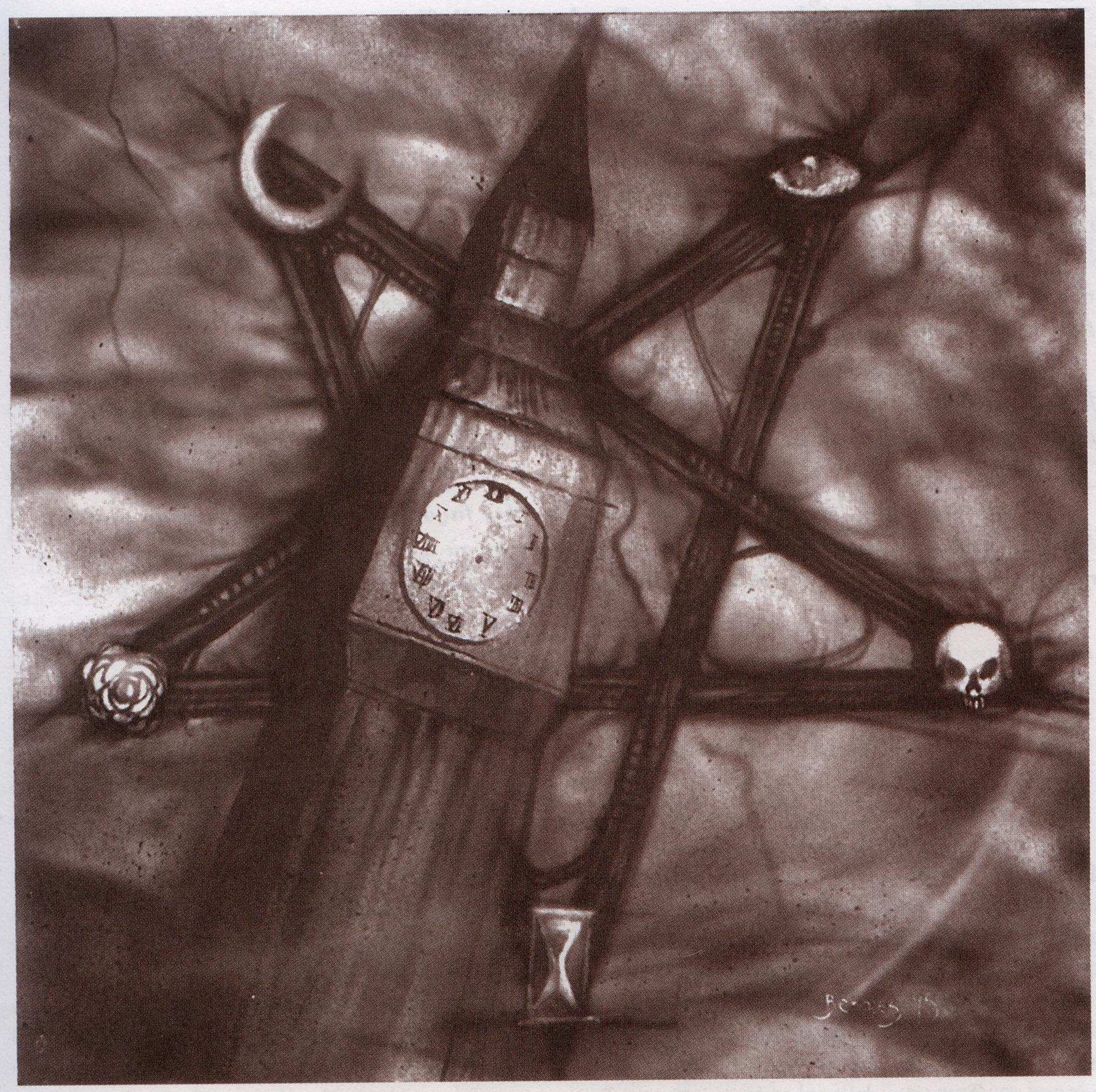
XXI. Gamaliel : un couple d'amoureux suppliciés pendent à des chaînes accrochées entre un pilier blanc et un pilier noir.

XXII. Nahemoth : une créature ressemblant à un poisson est accroupie au milieu d'un paysage désert.

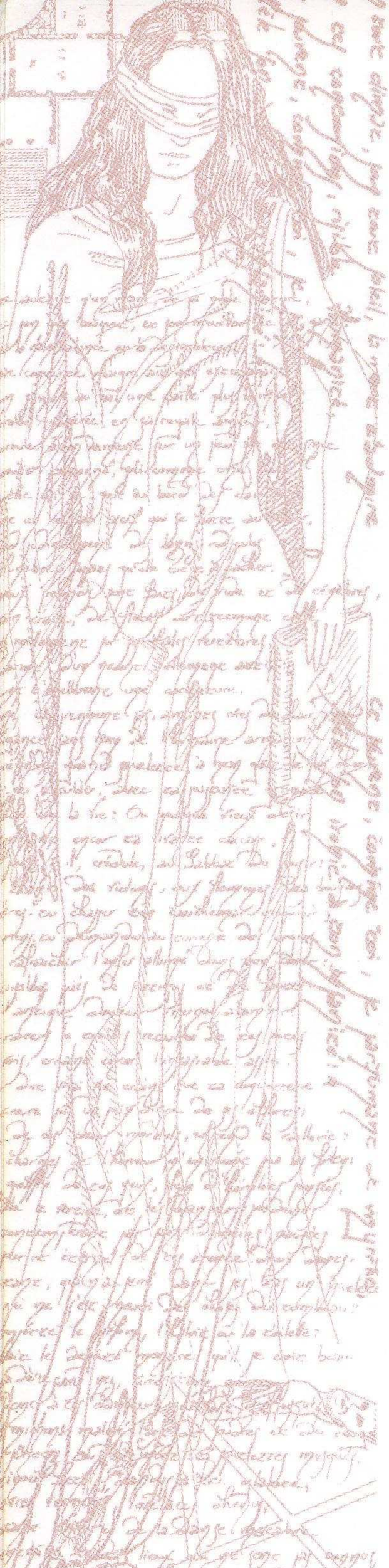
Les Arcanes Mineures

Elles sont composées de cinq couleurs comportant chacune onze cartes : les Crânes, les Roses, les Sabliers, les Yeux et les Croissants. Les As sont les cartes les plus fortes, suivis du onze, du dix, du neuf, etc. Chaque couleur symbolise une partie de l'Illusion. Les Crânes sont le symbole de la Mort, les Roses celui de la Passion, les Sabliers celui du Temps et de l'Espace, les Yeux celui de la Folie et les Croissants celui du Rêve. Les couleurs ne comportent aucune figure.





Londres



Londres est la cité des contrastes. Des hommes d'affaires en complet veston se mêlent aux punks en blousons noirs. Les immeubles d'acier et de verre s'élèvent au milieu des quartiers médiévaux, des voitures luxueuses roulent au milieu des sans-abri, des mendiants quémandent quelques piécettes au cœur de la City. Londres est à la fois immensément riche et dramatiquement pauvre. Beaucoup d'habitants sont préoccupés par la pénurie de logements et la misère. Mais les avis divergent quant à ce qui doit être fait. Au cours des dix dernières années, la règle a plutôt été celle du laissez faire.

Tout cela n'est que la face superficielle de Londres. La vraie ville est ancienne. Elle fut construite lorsque toutes les cités étaient des labyrinthes. Les ruelles tortueuses du Labyrinthe existent toujours dans les vieux quartiers oubliés de la ville.

Les Enfants de la Nuit hantent Londres depuis que les premières constructions ont été édifiées. En réalité, ils ont même construit certaines parties de la capitale. Il n'existe aucun autre lieu en Europe où ils soient rassemblés en aussi grand nombre.

Au cours des cent dernières années, Londres a été façonnée par la présence du puissant Artefact qu'est le Tarotica. Durant toutes les années où il est demeuré caché dans l'ancienne prison de Sandburn, certains quartiers de la ville sont peu à peu tombés en son pouvoir.

Le Tarotica et Londres

Au cours des cent années durant lesquelles le Tarotica est resté à Sandburn, il a étendu son influence sur la ville. Certains quartiers sont progressivement devenus de simples reflets des cartes qui le composent. Cette influence n'est pas particulièrement évidente, à moins que l'on ait conscience de ce qui est en train de se produire. Si les PJ font eux-mêmes le lien, vous pouvez inclure des références au Tarotica dans vos descriptions. Par exemple : « Vous réalisez que Soho est largement influencé par la couleur de la Passion (les Roses). Vous en apercevez les signes aux vitrines des sex-shops et aux pas des portes ».

Les Arcanes majeures et mineures ont affecté les maîtres et les serviteurs des diverses parties de la cité. La structure rigide de la société anglaise correspond exactement à l'ordonnancement du jeu de cartes. Les Arcanes majeures ont influé sur les strates supérieures, alors que les cinq couleurs des Arcanes mineures ont pris de l'ascendant sur les classes inférieures.

Jusqu'ici, seuls les quartiers les plus anciens de Londres sont sous la domination du Tarotica. Si celui-ci demeure à Sandburn, la cité toute entière finira par tomber sous son emprise.

Les Arcanes Mineures

Les Arcanes mineures ont ébranlé le vieux milieu ouvrier. Au cours des ans, de nombreux quartiers prolétaires ont été reconstruits, mais certains d'entre eux demeurent le dernier refuge des plus démunis.

La Couleur des Yeux

Cette couleur représente la Folie, l'esprit rebelle, la démence qui permet de percevoir ce qui se trouve au-delà de l'Illusion. Elle symbolise également l'aliénation qui nous enchaîne et nous aveugle. La folie exerce sa plus grande influence dans les quartiers des docks et dans l'Île des Chiens. Tous les hôpitaux psychiatriques de Londres sont sous la coupe de cette couleur. Les aliénés se rassemblent sur l'Île des Chiens. Ils ressentent instinctivement l'ascendant des cartes. Nous pouvons penser que le projet de réaménagement du quartier des docks est le résultat de la domination exercée par les cartes de cette couleur. L'Île des Chiens est située à la frontière de Métropolis et des mondes qui s'étendent au-delà de l'Illusion.

La Couleur des Crânes

Cette couleur représente la Mort en tant que passage vers l'Autre Côté. Elle symbolise également la mort qui nous lie à notre chair. La mort est omniprésente et pourtant, la couleur des Crânes est celle qui a le moins influencé Londres. Au sud de Battersea se trouve un petit cimetière abandonné où les parias se rassemblent lorsque leur heure est venue. En ce lieu, la frontière entre le temps et l'espace est ténue. Elle s'efface parfois, permettant aux morts de revenir parmi les vivants. Un prêtre ayant refusé d'abandonner les mourants continue de s'occuper d'eux, même après leur disparition. Il est devenu un mort-vivant, mais en a à peine conscience.

La Couleur des Sabliers

Les sabliers évoquent le Temps et l'Espace, la cage qui nous maintient emprisonnés dans l'Illusion. Cette couleur porte également en elle l'espoir de parvenir à briser les chaînes et d'atteindre l'Éveil. Les sabliers incarnent aussi le Labyrinthe à l'origine de toutes les cités. La totalité de Londres est affectée par cette couleur. Ceci est en partie dû au fait que le Labyrinthe de la cité est encore très puissant.

L'épicentre de cette influence se trouve à Kennington. Là, des portes donnent sur le Labyrinthe et sur Achlys. Ceux qui les franchissent sont perdus à jamais.

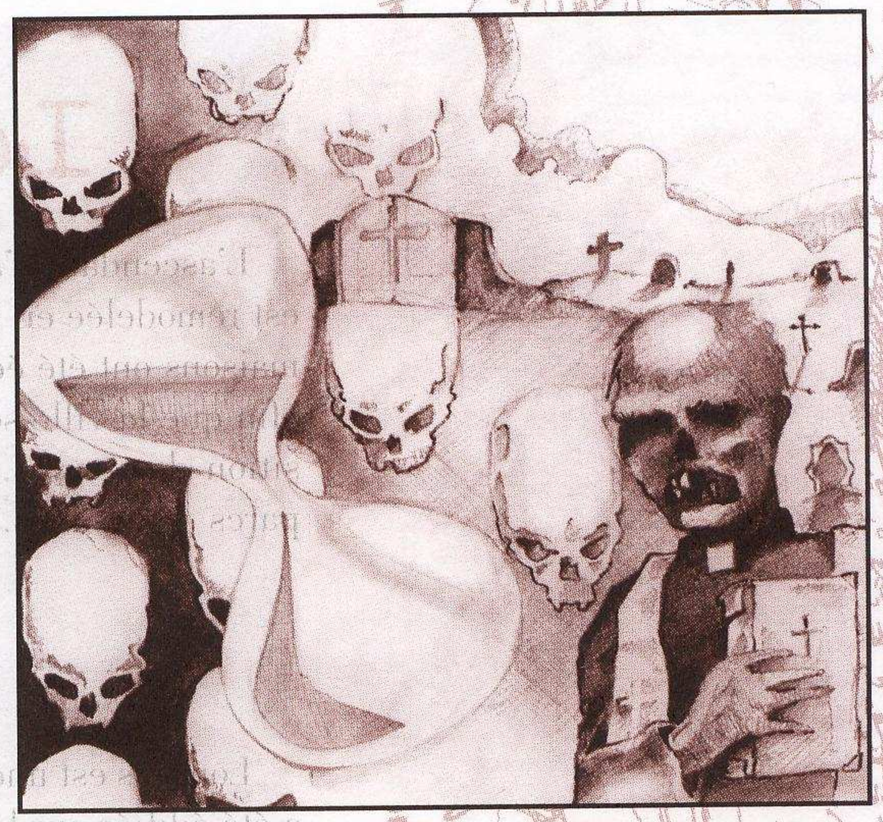
La capitale est sous l'emprise d'altérations du temps et de l'espace qui déplacent les rues et modifient l'écoulement du temps. Les chauffeurs de taxi doivent continuellement remettre à jour leur connaissance de la cité. En 1971, Oxford Street disparut pendant trois heures. Dans les années quatre-vingt-dix, de nombreuses impasses et ruelles se sont déplacées ou ont complètement disparu.

La Couleur des Croissants

La Lune est le symbole du Rêve, de la quête de l'impossible. Le rêve inspire et renforce. De plus, il est un soutien face à l'insupportable, une échappatoire devant la réalité.

La couleur a largement teinté East End, les vieux quartiers pauvres de Whitechapel et de Limehouse, mais aussi les bas quartiers plus récents de Brixton et du Sud. Elle se manifeste par une consommation croissante de drogue par ceux désirant échapper à la réalité. Les toxicomanes de Londres vivent sous la domination des Croissants, dans un monde des rêves commun. Le Monde des Rêves est ici suffisamment puissant pour envahir notre réalité, de telle sorte que les junkies rêvent au beau milieu de ceux qui sont éveillés.

Le Royaume des Rêves ressemble à l'Interzone de William Burrough. Certaines personnes ont pu se demander si cette histoire a été influencée ou non par le Monde des Rêves.



La Couleur des Roses

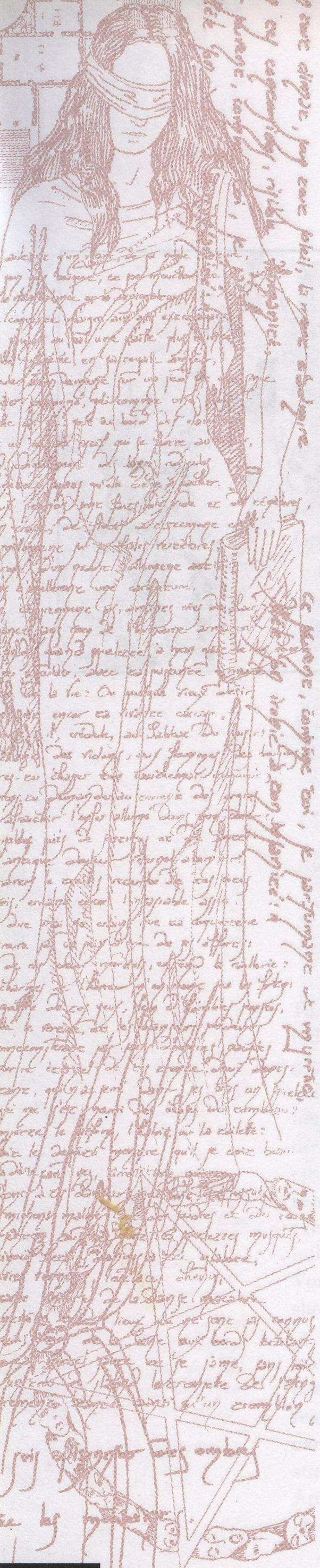
La rose est l'emblème de la Passion qui aveugle ou libère, elle est liée à la sexualité. La passion a affecté toute la cité, ses habitants ont une vision partagée du sexe, une sorte de fascination prude. La zone qui a été particulièrement influencée par la couleur des Roses est Soho, c'est là que se trouvent la plupart des sex-shops et des boîtes pornos. De nombreux mages de la passion vivent ici, à la source de cette influence dont ils tirent de la puissance.

Les Arcanes Majeures

Les Arcanes ont essentiellement pris l'ascendant sur les classes supérieures de la cité. La série est composée de vingt-et-une cartes distinctes, représentant les Archontes et les Anges de la Mort. Cette séparation des cartes a permis aux Arcanes majeures de déformer la ville d'une manière imprévisible. Chaque carte a influencé une ou plusieurs personnes, jusqu'à en faire des répliques vivantes de l'Arcane qu'elles symbolisent.

Une grande partie du milieu industriel et de l'administration municipale est tombée sous la coupe des Arcanes majeures. Quelques représentants des cartes siègent à la Chambre des Lords et à la Chambre des Communes. Cela signifie que tous les quartiers aisés de Londres sont sous la domination des cartes : Mayfair, la City, Knightsbridge.

Les Arcanes ont créé une situation dans laquelle les seize personnalités les plus étroitement liées aux cartes régneront totalement sur la ville. Les plus hautes sphères de la capitale sont sur le point de subir une domination absolue.



Londres de nos jours

L'ascendant s'affirme continuellement. La cité est remodelée en fonction des cartes. De nouvelles maisons ont été édifiées et les anciennes abattues, afin que la ville soit conforme à la nouvelle disposition des cartes. Des rues sont déplacées et les parcs redessinés. Certaines zones commencent à ressembler à la couleur ou à la carte qui l'influence. Cela se remarque d'abord dans la décoration, puis dans l'architecture et enfin dans l'aménagement. Une vue aérienne permet de remarquer de quelle manière la cité commence à prendre la forme d'une représentation du Tarotica.

Le Labyrinthe

Londres est une vieille ville. Selon certains, elle a été édifiée sur les ruines de l'une des cités originelles de l'Humanité. Il est sûr qu'elle s'est développée à partir d'un labyrinthe, un symbole antique du temps, de l'espace et du savoir occulte. D'ailleurs, Londres demeure en partie un labyrinthe.

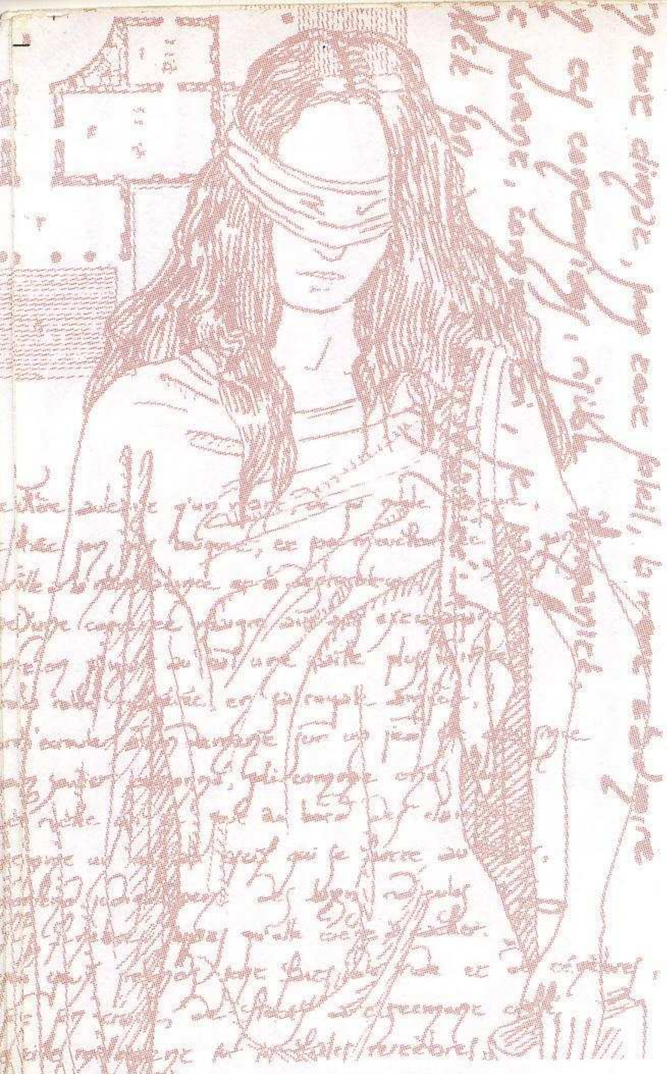
Il est aisé de se perdre dans le dédale de ruelles, d'avenues et de petits parcs. Une rue qui menait hier à un endroit déterminé peut vous conduire ailleurs aujourd'hui. Une fois que vous avez perdu votre chemin, vous risquez de perdre également tous vos repères. Vous vous enfoncez de plus en plus profondément dans l'antique Labyrinthe.

Lorsque vous ne pouvez plus retrouver votre route, vous tombez parmi les oubliés, ceux dont personne ne se souvient ou ne désire entendre parler. Ils se sont retirés du monde et peuplent des maisons abandonnées. Les oubliés ne parlent à personne, à moins qu'on ne leur adresse la parole. Ils ne vous regardent jamais dans les yeux et ne posent jamais la moindre question.





Sandburn



On a eu un temps vraiment pourri, hein mon gars ? C'est pire depuis qu'le nouveau gouverneur est là. »

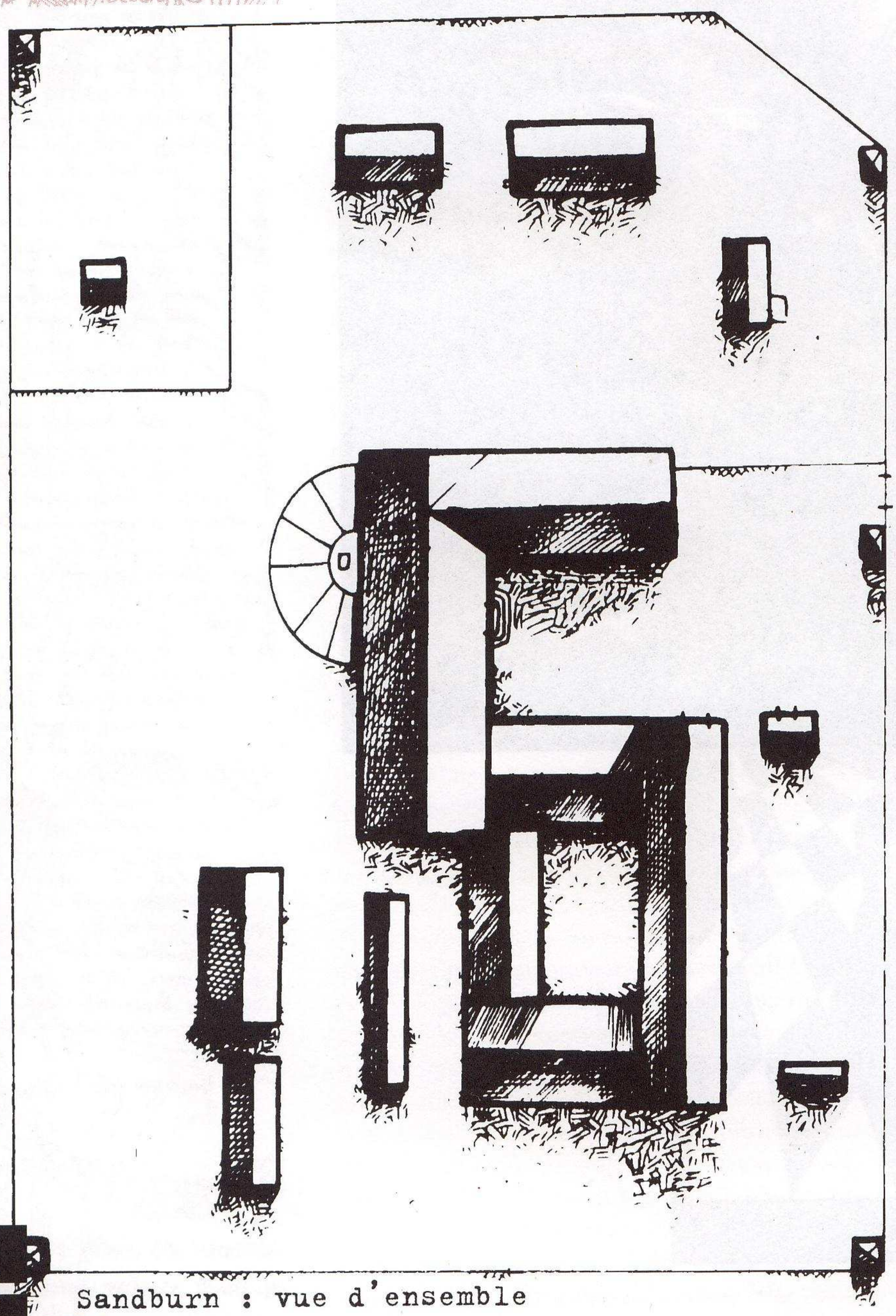
- « Ouais, depuis que ce salopard de Seymor est là, c'est la croix et la bannière. Mais t'as raison, quel temps de merde. J'ai entendu dire qu'cette ordure préparait un sale coup… »

- « Tu penses à quel coup fourré, mon gars ? »

- « Y'a des bruits qui circulent qu'y'aurait un gros truc qui s'prépare. »

- « J'parierais qu'c'est qu'qu'chose qu'on va pas apprécier. »

- « Ouais mon vieux. Un truc qu'on va pas aimer. »



Sandburn : vue d'ensemble

La prison de Sandburn est au centre de l'action, dans le prologue comme dans le reste. C'est pourquoi nous vous donnons deux descriptions de l'établissement, une de son aspect en 1895, et une autre de sa forme actuelle.

Le pénitencier de Sandburn est situé au sud de la ville, dans un pré communal jonché d'ordures. Les maisons qui le bordent côtoient des bâtisses campagnardes. Les parties les plus anciennes ont été édifiées dans les années 1820. Elles se présentent sous la forme d'un bâtiment de deux étages appelé la Vieille Geôle. En 1895, la Vieille Geôle fut rattachée à trois ailes plus récentes, construites autour d'une petite cour pavée comportant une potence en son centre. Les ailes nord, ouest et est ont été bâties selon les nouvelles théories pénitentiaires. Les cellules sont disposées en deux rangs et séparées par un puits central. Cette installation permet aux gardiens d'avoir une vue dégagée sur tous les cachots.

La Nouvelle Prison n'a que dix ans. Elle a également été érigée selon des principes modernes. Les portes des cellules de l'étage donnent sur un balcon. La partie centrale du bâtiment abrite des bureaux. Derrière l'édifice, une cour moderne est divisée en plusieurs parties par des murs.

Un hôpital est relié à la Nouvelle Prison. Il a une centaine d'années, d'étroites fenêtres se découpent sur d'épais murs de pierre. Du fait du nombre élevé de détenus, seule une petite partie de l'édifice fait effectivement office d'infirmerie.

La prison est entourée d'un mur de pierre d'environs sept mètres de haut. Des miradors en bois sont répartis sur toute la longueur de l'enceinte. D'autres bâtiments se trouvent à l'intérieur des remparts de la prison : les quartiers des gardiens, les appartements du gouverneur, les écuries, le chenil, un petit cimetière ainsi qu'une chapelle. Durant la nuit, les chiens de garde sont détachés et lachés.

Le plan de Sandburn

Chaque lieu est assorti de deux descriptions. L'une décrit l'endroit en 1895, l'autre en 1995. Celles datées de 1895 détaillent le pénitencier de Sandburn. Celles de 1995 décrivent l'hôpital psychiatrique. Sur certains points, les descriptions sont identiques. Avant de jouer le prologue, laissez aux Joueurs le temps de bien étudier la carte. N'oubliez pas qu'ils travaillent ici depuis plusieurs années.

Le Rez-de-Chaussée

1. Cour. 1895 : depuis l'arrivée de Seymor, cette cour pavée sert de terrain d'exercice aux gardiens. Les prisonniers la traversent pour se rendre aux salles d'eau et au réfectoire. **1995 :** la cour est recouverte de gravier envahi par les herbes. Un orme immense pousse en plein milieu.

2. Entrée de l'Hôpital. 1895 : c'est un grand hall dont la porte à double battant reste ouverte en permanence. À proximité de l'escalier menant au premier étage, un bureau sert à l'accueil des visiteurs. La peinture blanche couvrant les murs a déjà commencé à s'écailler. Une odeur âcre d'alcool, d'acide et de pus envahit les lieux. **1995 :** un garde attend derrière le bureau. Il dirige les visiteurs vers les bâtiments de la Nouvelle Prison.

3. Salle des Infirmières. 1895 : huit infirmières travaillent à l'hôpital. Lorsqu'elles ne sont pas avec les patients, elles viennent se reposer et discuter dans cette pièce. **1995 :** rien n'a changé.

4. Chambres des Malades. 1895 : chacune des quatre chambres comporte six lits. Seuls les cas les plus graves, les prisonniers au seuil de la mort, sont amenés ici. **1995 :** il y a quatre malades par chambre. C'est une infirmerie pour les patients blessés ou malades.

5. Entrée de la Nouvelle Prison. 1895 : il s'agit d'un vestibule, qui peut être fermé en cas de tentative d'évasion ou de révolte des prisonniers. Les escaliers menant à l'étage ou au sous-sol peuvent être interdits par des portes d'acier. **1995 :** le lieu sert d'accueil. Une réceptionniste et un gardien se trouvent dans la salle de garde en 6. Une fenêtre permet au gardien de voir ce qui se passe en 5. La réceptionniste exige des visiteurs qu'ils présentent une pièce d'identité. La porte donnant sur le hall principal (7) s'ouvre électroniquement depuis la salle de garde (6).

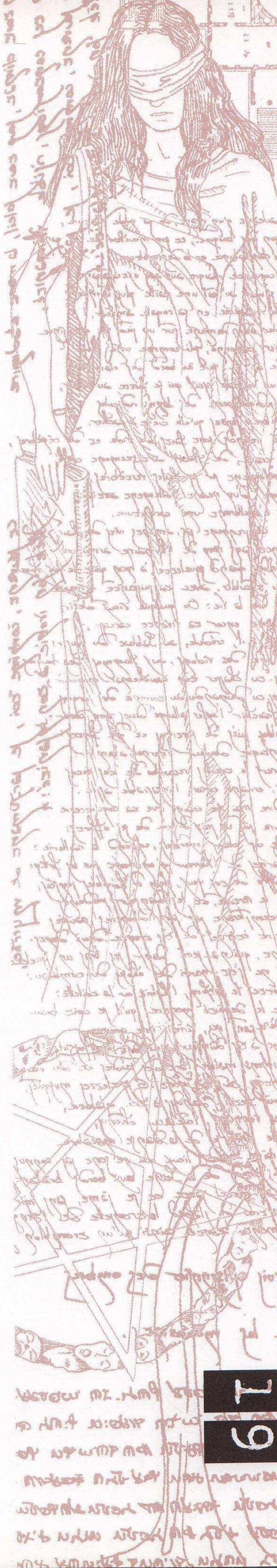
6. Salle de Garde. 1895 : c'est un petit bureau meublé d'une table branlante, dans lequel un gardien consigne les noms des visiteurs. **1995 :** le gardien et la réceptionniste se trouvent dans cette pièce. Un standard téléphonique ainsi que des écrans de surveillance branchés sur le système de sécurité interne équipent la salle.

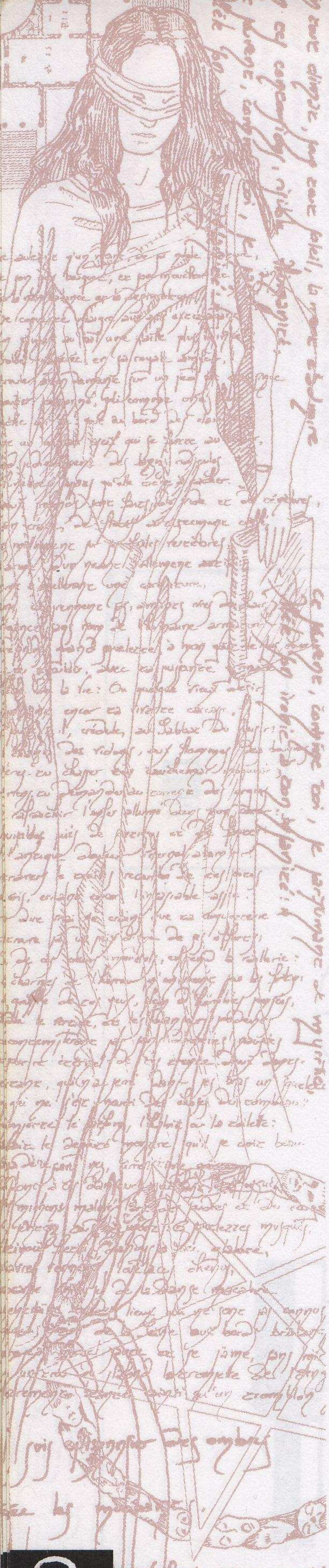
7. Hall de la Nouvelle Prison. 1895 : un grand hall délabré par le poids des ans donne sur les ailes, des portes aux barreaux épais en barrent les accès. Avant que Seymor n'arrive, les prisonniers qui n'étaient pas enfermés s'asseyaient et discutaient sur les bancs placés le long des murs. **1995 :** c'est un hall dépourvu de tout mobilier. Les murs ont été récemment repeints en blanc. Les portes menant aux ailes ont été remplacées par de grandes baies vitrées.

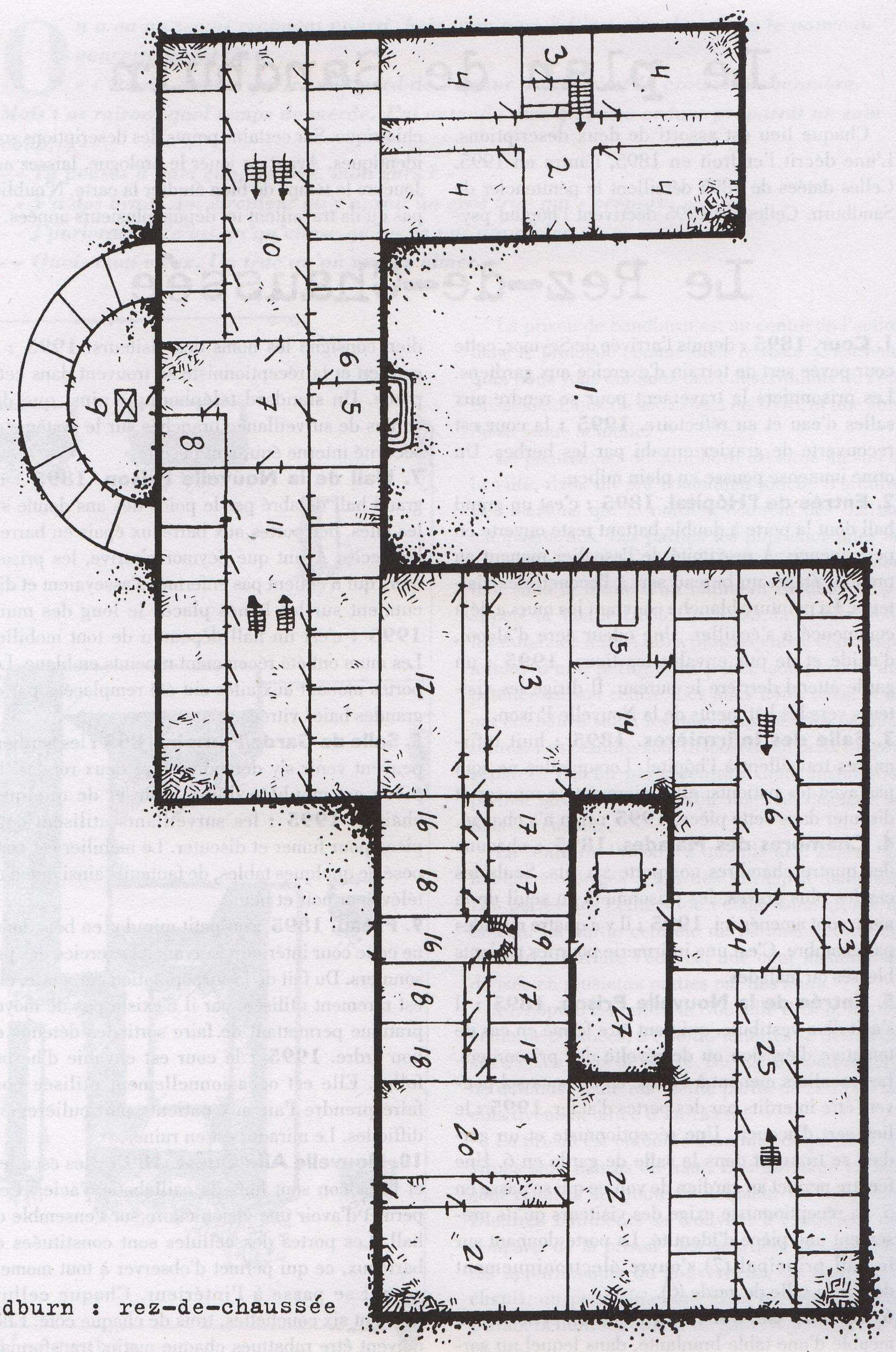
8. Salle de Garde/Fumoir. 1895 : les gardiens peuvent venir s'y détendre entre deux rondes. La pièce est meublée d'une table et de quelques chaises. **1995 :** les surveillants utilisent cette pièce pour fumer et discuter. Le mobilier est composé de quelques tables, de fauteuils ainsi que d'un téléviseur noir et blanc.

9. Préau. 1895 : un petit mirador en bois domine cette cour intérieure servant à l'exercice des prisonniers. Du fait de la surpopulation carcérale, elle est rarement utilisée, car il n'existe pas de moyen pratique permettant de faire sortir les détenus en bon ordre. **1995 :** la cour est envahie d'herbes folles. Elle est occasionnellement utilisée pour faire prendre l'air aux patients particulièrement difficiles. Le mirador est en ruine.

10. Nouvelle Aile Ouest. 1895 : les escaliers et le balcon sont faits de caillebotis d'acier. Cela permet d'avoir une vision claire sur l'ensemble du hall. Les portes des cellules sont constituées de barreaux, ce qui permet d'observer à tout moment ce qui se passe à l'intérieur. Chaque cellule contient six couchettes, trois de chaque côté. Elles doivent être rabattues chaque matin, transformant







Sandburn : rez-de-chaussée

ainsi la pièce en un simple sol de pierre nue entouré de quatre murs. Les cellules mesurent vingt-sept mètres carrés. Récemment, le nombre de prisonniers a été porté à huit par cachot. L'air est vicié, chargé d'une odeur de sueur et d'urine. L'endroit est très bruyant et donne l'impression d'une évidente surpopulation. **1995 :** les portes des cellules ont été remplacées par d'autres en acier équipées d'une lucarne à panneau coulissant. Il n'y a plus qu'un malade par cellule. Le mobilier consiste en une petite table et un lit. Certaines pièces du rez-de-chaussée sont capitonnées, une des cellules du fond a été aménagée en toilettes. Excepté cela, rien n'a changé depuis cent ans.

11. Nouvelle Aile Est. 1895 : semblable à l'aile ouest. **1995 :** comme ci-dessus.

12. Réfectoire. 1895 : c'est une grande pièce sobre et rectangulaire meublée de longues tables et de bancs en bois. La nourriture est servie par des détenus travaillant en cuisine. Les assiettes et couverts sont en étain. **1995 :** les mêmes tables et bancs garnissent la pièce, mais les murs ont été repeints en jaune pâle.

13. Réfectoire/Atelier. 1895 : comme le réfectoire ci-dessus. **1995 :** la pièce a été transformée en un atelier pourvu de métiers à tisser et d'établis de menuiserie, de peinture et de couture.

14. Cuisine. 1895 : il s'agit d'une cuisine à l'ancienne avec un four en brique. Tout est préparé dans d'énormes chaudrons placés au-dessus d'un foyer central. Un cuisinier et deux aides sont chargés de préparer les repas, assistés de quelques prisonniers de confiance. Un escalier conduit à la réserve établie au sous-sol. **1995 :** la cuisine a été modernisée. Elle semble avoir été reéquipée dans les années 50 avec des fours à gaz et de grandes marmites électriques. Deux cuisinières règnent sur les lieux.

15. Salle d'eau. 1895 : de longs lavabos fixés aux murs sont le seul aménagement de la pièce. L'endroit est endommagé par l'humidité. Depuis l'arrivée de Seymor, il est fréquent d'y découvrir des détenus assassinés. De ce fait, le sol et les murs sont tachés et il flotte une forte odeur. **1995 :** c'est une salle d'eau relativement moderne, munie de douches et de lavabos.

16. Hall de la Vieille Geôle. 1895 : c'est une vieille salle aux murs de pierre nus. Deux étroits escaliers en colimaçon situés au fond du hall permettent, l'un de descendre au sous-sol, l'autre d'accéder à l'étage. De petites portes ouvrent sur les cellules. **1995 :** comme précédemment.

17. Les Cachots de la Mort. 1895 : la quantité de condamnations à mort a augmenté. Cela a fait grimper le nombre de détenus par cellule jusqu'à six. Même dans ces conditions, ils ont plus de place que les autres prisonniers. Ils ne sortent jamais de leurs cellules. **1995 :** les portes sont grandes ouvertes et les litières pourries.

18. Ateliers. 1895 : quelques prisonniers sont autorisés à y faire des travaux de menuiserie. **1995 :** les portes sont dégondées, tout est rongé par la pourriture et la rouille.

19. Morgue. 1895 : depuis la nomination de Seymor, les morts sont directement transportés et enterrés au cimetière. Auparavant, ils étaient apportés à la morgue avant d'être inhumés. **1995 :** un squelette rongé par les rats a été abandonné au milieu de la pièce.

20. Atelier. 1895 : certains prisonniers travaillaient ici avant que la prison ne soit désespérément surpeuplée. Au cours des dernières années, cette pièce a été utilisée pour enfermer les détenus ne nécessitant pas une surveillance particulièrement étroite. La pièce peut contenir jusqu'à cinquante personnes. **1995 :** des établis et des métiers à tisser cassés sont les seuls vestiges du temps du pénitencier.

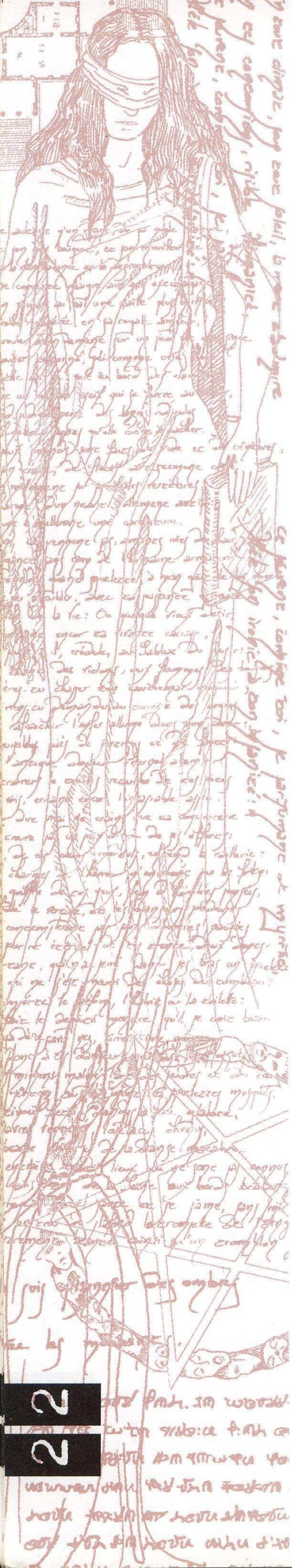
21. Atelier. 1895 : l'atelier de menuiserie est utilisé par le personnel, et non par les prisonniers. Ils s'en servent pour réparer et fabriquer des outils. **1995 :** les établis sont tous vermoulus et disloqués.

22. Atelier. 1895 : cet atelier est similaire à celui décrit en 20. Il est utilisé pour détenir des prisonniers afin de pallier le manque de place. **1995 :** les établis sont cassés et en désordre.

23. Entrée des Anciennes Ailes. 1895 : cette petite salle est conçue pour empêcher les tentatives d'évasions. Un portail fait de barreaux épais la sépare de la pièce contiguë. **1995 :** une épaisse couche de poussière recouvre le sol.

24. Vestibule des Anciennes Ailes. 1895 : c'est une des parties les plus anciennes de la prison. Elle a été récemment rénovée pour être conforme aux nouvelles méthodes. Les murs sont en pierre nue, la pièce est bondée, le taux d'humidité y est élevé. Lorsqu'ils ne font pas de ronde, les gardiens se retrouvent autour d'une table pour jouer aux cartes. **1995 :** le sol est sale, la table est disloquée.

25. Ancienne Aile Est. 1895 : c'est un bâtiment d'un étage, étroit et délabré. Les conditions



de surpopulation sont les mêmes que dans les ailes de la Nouvelle Prison. **1995 :** les portes des cellules sont grandes ouvertes, tout est pourri et couvert de poussière.

26. Ancienne Aile Ouest. 1895 : comme ci-dessus. **1995 :** idem.

27. Cour Intérieure. 1895 : une petite cour pavée de galets, avec une potence utilisée pour les fréquentes exécutions. **1995 :** la potence s'est effondrée, la cour est envahie de ronces. Des arbustes poussent entre les galets, les soulevant.

L'Etage

1. Hall Supérieur de l'Hôpital. 1895 : un hall vide avec une seule fenêtre donne sur la cour. **1995 :** idem.

2. Chambres des Malades. 1895 : chacune des trois chambres comporte six lits. Seuls les pires cas, les prisonniers à l'agonie, sont amenés ici. **1995 :** les aliénés sont soignés ici lorsqu'ils sont malades. Il y a quatre lits par pièce.

3. Salle de Soins du Médecin. 1895 : la salle de soins du Docteur Peacock n'était utilisée qu'au cours de ses deux visites hebdomadaires, le mardi et le jeudi. Depuis l'arrivée de Seymor, le médecin est retenu à la prison. Il s'est mis à boire et reste en permanence dans son bureau, toujours ivre. **1995 :** le Docteur Naismith s'occupe de toutes les affections physiques touchant les patients de l'hôpital. La pièce est équipée de matériel médical récent.

4. Bureau. 1895 : bureau du Docteur Peacock. Depuis l'arrivée de Seymor, c'est un fouillis inextricable de notes diverses. Le sol est jonché de papiers. **1995 :** bureau du Docteur Naismith. La pièce est propre et ordonnée.

5. Réserve. 1895 : médicaments, bandages et alcools sont entreposés ici. **1995 :** même utilisation de la pièce.

6. Nouveau Hall Supérieur. 1895 : le lieu est vide et dans un état de décrépitude avancé. **1995 :** la peinture blanche est récente, les murs sont agrémentés de tableaux modernes aux motifs abstraits. Des plantes vertes sont posées sur les rebords des fenêtres.

7. Réserve. 1895 : c'est ici que sont emmagasinés les matraques, les chaînes, les menottes et les uniformes. **1995 :** la pièce est utilisée pour stocker le linge.

8. Salle des Visiteurs. 1895 : avant l'arrivée de Seymor, cette pièce servait à accueillir les visiteurs importants. Depuis sa venue, elle a été accaparée par le Père Clive Wilson. L'endroit est sale et désordonné. **1995 :** la salle des visiteurs est destinée à recevoir les proches des patients. Elle est meublée d'une table et de chaises confortables et est ornée de plantes vertes.

9. Salle des Visiteurs/Bureau. 1895 : cette salle est vide, à l'exception de quelques chaises et d'une table. **1995 :** elle est devenue le bureau de l'assistant du Docteur Lockley, le Superintendant Leonard Barding. Le bureau est moderne, avec ses meubles en bois et ses plantes vertes.

10. Bureau. 1895 : bureau du directeur, Matthew Clarke. Depuis que Seymor est en poste, Clarke a renoncé à mettre de l'ordre dans la prison. Son bureau est devenu un vrai capharnaüm. **1995 :** la pièce sert de bureau au Docteur Lockley, le directeur de l'établissement. L'endroit est accueillant et bien éclairé, le mobilier moderne est en bois clair.

11. Nouvelle Aile Ouest. 1895 : elle ressemble à celle du rez-de-chaussée décrite en 10 dans la section précédente. **1995 :** comme précédemment.

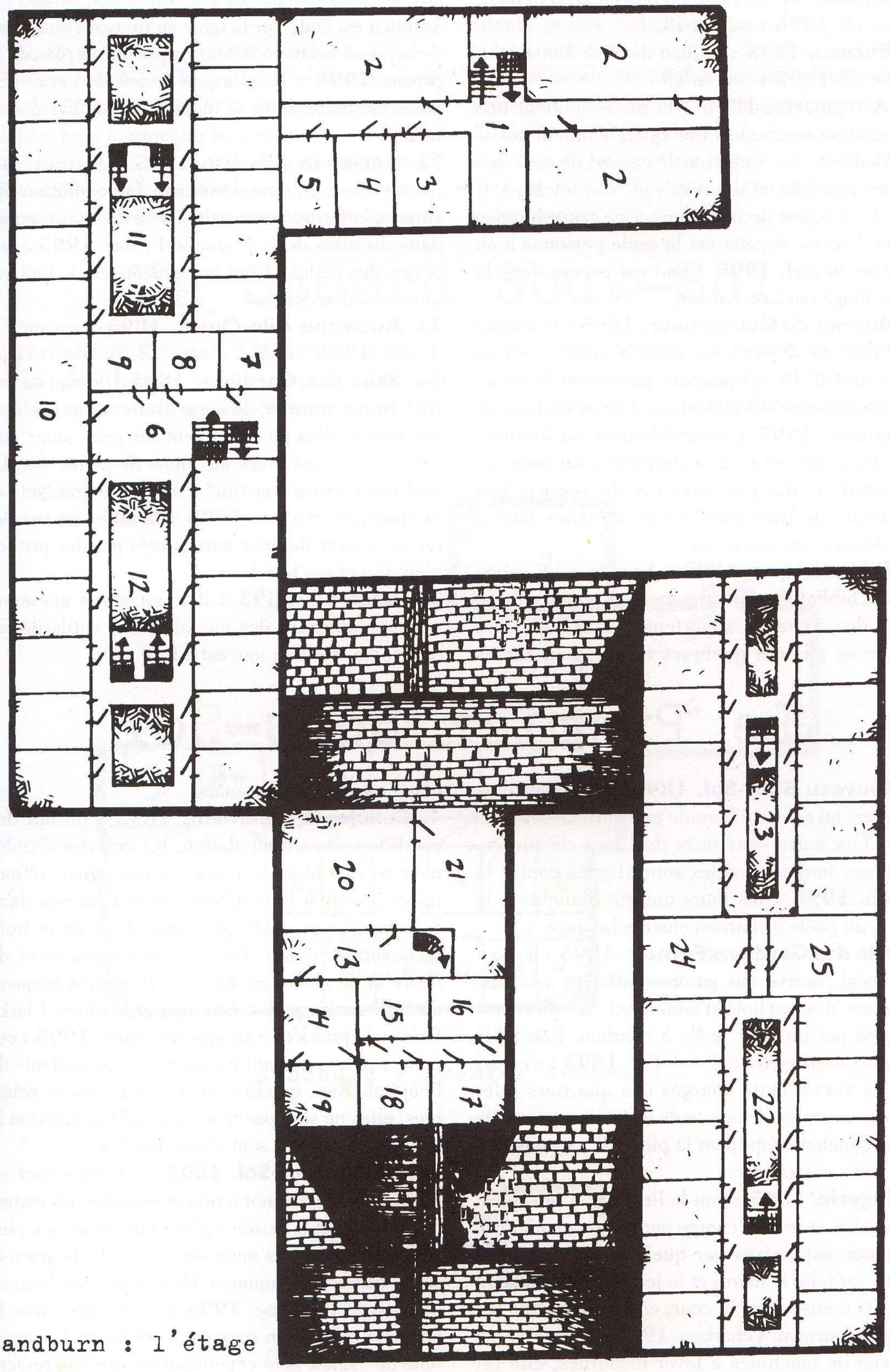
12. Nouvelle Aile Est. 1895 : voir en 11 dans la section précédente. **1995 :** comme précédemment.

13. Hall Supérieur de la Vieille Geôle. 1895 : il s'agit d'une pièce aux murs de pierre humides où sont accrochés les portraits des anciens gouverneurs. **1995 :** dans l'épaisse couche de poussière qui recouvre le sol, on peut voir les empreintes de Mary.

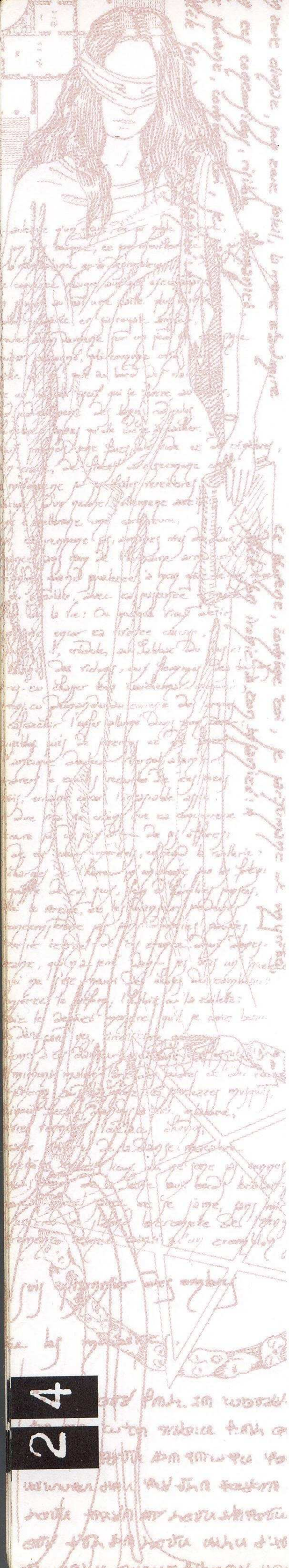
14. Salle des gardiens. 1895 : c'est le lieu de réunion des capitaines de la garde. Leurs bureaux se trouvent dans le couloir adjacent. La pièce est simplement garnie d'une table et de quelques chaises. **1995 :** le mobilier est disloqué, tout est recouvert de poussière.

15. Bureau. 1895 : bureau de Will Taylor. Pièce sobre comprenant un bureau et un placard. **1995 :** le mobilier est pourri.

16. Bureau. 1895 : bureau de Michael Brown, voir en 15. **1995 :** voir en 15.



Sandburn : l'étage



17. Bureau. 1895 : bureau de Harlan 0'Connor, voir en 15. **1995 :** voir en 15.

18. Bureau. 1895 : bureau de Rick Dorsleight, voir en 15. **1995 :** voir en 15.

19. Armurerie. 1895 : la pièce contient une vingtaine de matraques, une quarantaine de fusils Lee Medford, une vingtaine de caisses de cent cartouches chacune, et dix revolvers Webley Mark II avec deux boîtes de munitions. Une porte blindée bloque l'accès. Seymor est la seule personne à en posséder la clef. **1995 :** tout est encore dans la pièce, rongé par la corrosion.

20. Bureau du Gouverneur. 1895 : le bureau de Seymor est décoré avec goût, le mobilier est en chêne massif. Divers placards garnissent la pièce. Seymor conserve ses clefs dans le tiroir du haut de son bureau. **1995 :** l'ameublement est étrangement bien préservé ; à la différence du reste du bâtiment, il n'a pas souffert du temps. Les empreintes de Mary peuvent être aperçues dans la poussière recouvrant le sol.

21. Bibliothèque. 1895 : Seymor a lui-même garni la bibliothèque d'armoires aux portes vitrées. Parmi des ouvrages appartenant à la littérature occulte se glissent quelques œuvres consacrées aux sciences sociales ou à la juridiction pénale. Le Tarotica est étalé sur la table se trouvant au milieu de la pièce, selon un schéma rappelant le plan de la prison. **1995 :** Mary a pris le jeu de cartes. La pièce est immaculée, le mobilier et les livres sont intacts.

22. Ancienne Aile Est. 1895 : c'est un bâtiment à un étage, étroit et vétuste. Les conditions de surpopulation sont similaires à celles qui règnent dans les ailes de la Nouvelle Prison. **1995 :** les portes des cellules sont grandes ouvertes, tout est laissé à l'abandon.

23. Ancienne Aile Ouest. 1895 : comme ci-dessus. **1995 :** idem.

24. Salle des Gardiens. 1895 : lorsqu'ils ont fini leurs rondes, les gardiens affectés aux anciennes ailes se retrouvent ici pour jouer aux cartes. C'est une pièce aux murs de pierre nus. Le seul mobilier est constitué d'une table branlante et de quelques chaises. **1995 :** la table est cassée, les ossements de deux gardes tués par des prisonniers gisent sur le sol.

25. Réserve. 1895 : il s'agit d'une ancienne réserve contenant des meubles, des outils défectueux, etc. **1995 :** tout est effrité.

Le Premier Sous-Sol

1. Nouveau Sous-Sol. 1895 : l'escalier descend vers un sous-sol humide parcouru de courants d'air. Les murs sont faits de blocs de pierre. Quelques tonneaux vides sont alignés contre la cloison. **1995 :** les murs ont été blanchis à la chaux, un poêle à charbon chauffe la pièce.

2. Salle des Gardiens/Fumoir. 1895 : il s'agit d'un local réservé aux gardiens affectés à la surveillance des cachots d'isolement. La pièce est chauffée par un petit poêle à charbon. Une table bancale constitue le seul mobilier. **1995 :** c'est ici que les surveillants chargés des quartiers inférieurs se reposent. Un poste de télévision, une table et une couchette équipent la pièce. Il y a constamment deux surveillants.

3. Lingerie. 1895 : tout le linge de la prison est apporté ici, et pris en charge par des prisonniers de confiance supervisés par quelques gardiens. La lessive est faite le mardi et le jeudi. L'eau provient du puits creusé dans la cour, elle est chauffée sur un vieux fourneau à charbon. **1995 :** la lingerie est pourvue de machines à laver modernes, elle est tenue par deux Pakistanais.

4. Cellules d'Isolement. 1895 : du fait des conditions de surpopulation, les cellules d'isolement ne sont plus réservées aux prisonniers réfractaires. Jusqu'à huit détenus sont entassés dans l'obscurité, sur un sol de pierre humide et froid recouvert de paille. Tous les captifs souffrent de fièvre et de maladies diverses. Il est très fréquent de trouver des prisonniers morts. Matthew Clarke finira ici après s'être attaqué à Seymor. **1995 :** ces petites pièces servent à isoler certains patients de l'hôpital. Bien qu'elles soient chauffées et éclairées, elles ne sont pas très confortables. Environ la moitié des cellules sont fonctionnelles.

5. Ancien Sous-Sol. 1895 : les murs sont en terre. Lorsque Seymor a pris le contrôle des cartes, cette partie de la prison a glissé encore un peu plus près de l'Enfer. Les murs sont couverts de glace et se modifient constamment. De jour en jour, le sous-sol change de forme. **1995 :** le passage entre le nouveau et l'ancien sous-sol a été muré. La proximité de l'Enfer peut cependant encore être ressen-

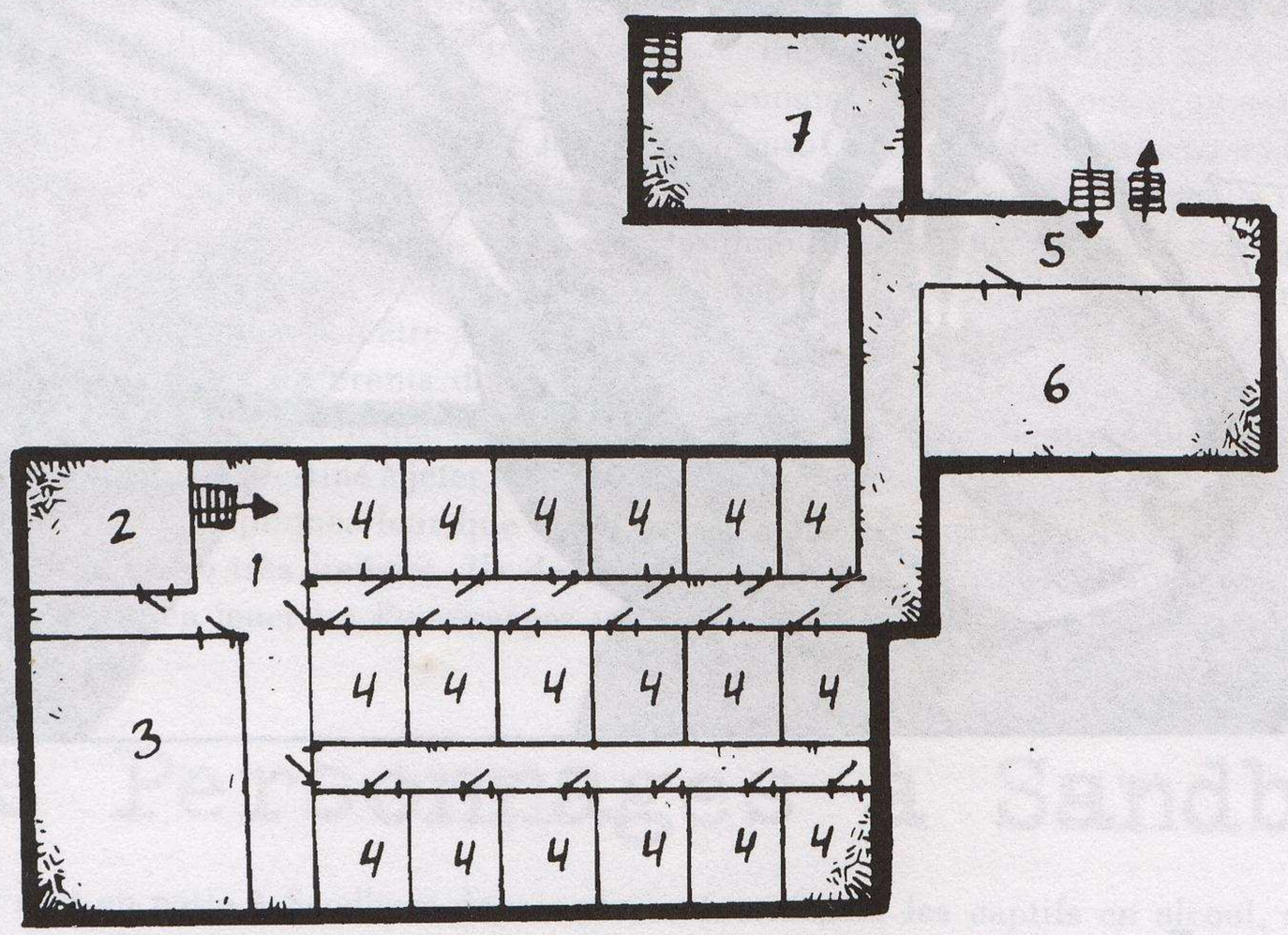
tie. Les murs sont recouverts de glace et n'ont pas une place fixe.

6. Anciennes Cellules d'Isolement. 1895 : Seymor a transformé les cellules en chambres de torture. S'il a le temps de le faire, il invoque des Razides pour tourmenter les prisonniers. Les murs sont en terre gelée et le sol est couvert de sang solidifié. **1995 :** les anciens instruments de torture sont toujours là. Des ossements humains tombant en poussière gisent sur le sol. Un observateur attentif pourra remarquer que certains os portent les marques de tortures épouvantables. La pièce est toujours proche de l'Enfer, les murs donnent l'impression de pouvoir s'ouvrir à tout moment.

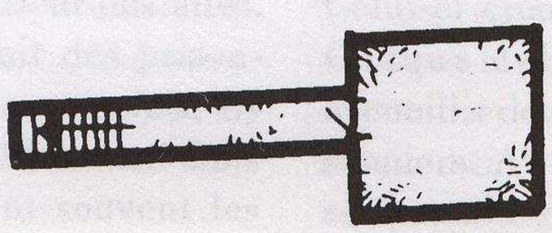
7. Cellier. 1895 : des barils de poissons salés, des sacs de farine et de pommes de terre y sont entreposés. **1995 :** cette pièce sert toujours de garde-manger.

Le Second Sous-Sol

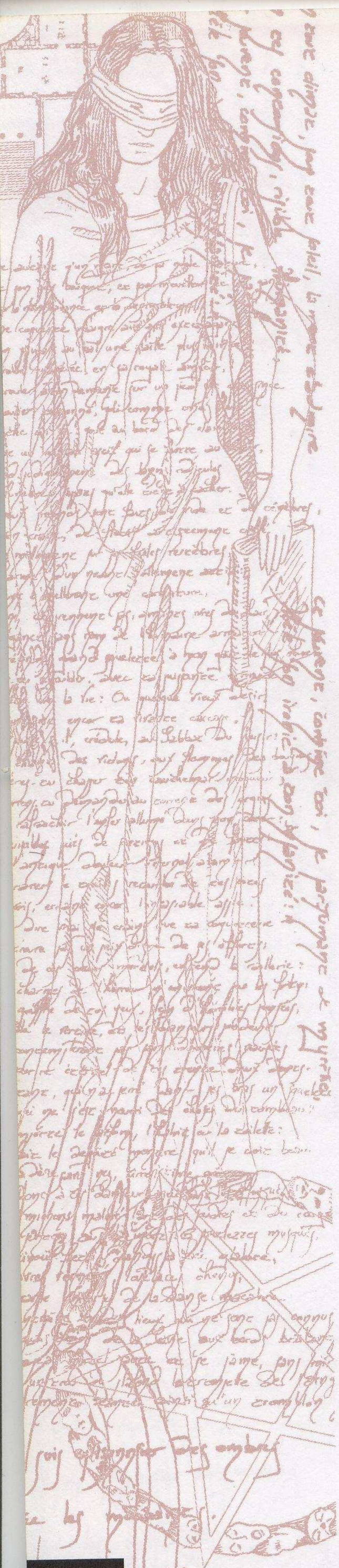
1. Temple de Seymor. 1895 : depuis que la Déesse des Oubliés y a été emprisonnée, les ténèbres envahissent la pièce. Aucune lumière ne pénètre cette obscurité. La Déesse est enchaînée au sol. L'unique clef de la porte se trouve dans le tiroir du bureau de Seymor. **1995 :** même chose.



Sandburn : premier sous-sol

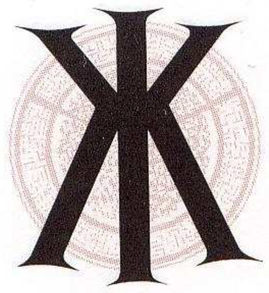


Sandburn : second sous-sol





Prologue



Le prologue se joue à la prison de Sandburn en 1895. Un Licteur, le gouverneur de la prison Anthony Seymor, invoque la Déesse des Oubliés et parvient à mettre la main sur un puissant artefact, le Tarotica. Les Joueurs vont incarner des Personnages pré-tirés. Ils sont les gardiens qui aident Seymor à invoquer la Déesse au cours de ce prologue. Par la suite, les PJ se rebellent contre le gouverneur et le jettent en Enfer.

Si vous disposez de plus de quatre Joueurs, vous pouvez créer d'autres gardiens. Si vous en avez moins, vous pouvez en supprimer. Le but du prologue est de permettre aux Joueurs de mieux comprendre l'histoire et de donner aux Personnages intervenant de nos jours une motivation pour agir.

Les âmes des gardes se sont réincarnées dans les Personnages actuels des Joueurs. Ils doivent défaire ce qu'ils ont aidé à réaliser cent ans auparavant, donc libérer la Déesse et s'assurer que les cartes du Tarotica disparaissent de notre réalité. Les gardiens devraient être aussi proches que possible des PJ du XXe siècle de chaque Joueur, tant au niveau de l'apparence qu'à celui de la personnalité.

N'expliquez surtout pas aux Joueurs la raison pour laquelle l'introduction doit être jouée en utilisant des Personnages différents de leurs PJ habituels. Dites-leur seulement que ceci est une sorte de petit préambule destiné à jeter les fondations de l'aventure. Expliquez-leur que le prologue est un scénario très linéaire. Ils devront faire attention à bien jouer les Personnages tels qu'ils sont décrits.

Les PJ sont gardiens à Sandburn depuis plusieurs années, et leur ancienneté ou leurs mérites ont valu à certains d'entre eux d'être nommés capitaines. Ils croient fermement aux vertus de l'autorité. Ce sont des fonctionnaires loyaux, obéissant aux ordres sans poser de questions. Il est important que les Joueurs comprennent bien cela. Il est hors de question qu'ils contestent les ordres du gouverneur au début de ce scénario. (Le fait que les PJ actuels soient les réincarnations d'anciens gardes de Sandburn peut avoir une incidence supplémentaire : les Personnages agissant en 1995 peuvent avoir conservé un sentiment de soumission à la hiérarchie).

Souvenirs d'une Vie Antérieure

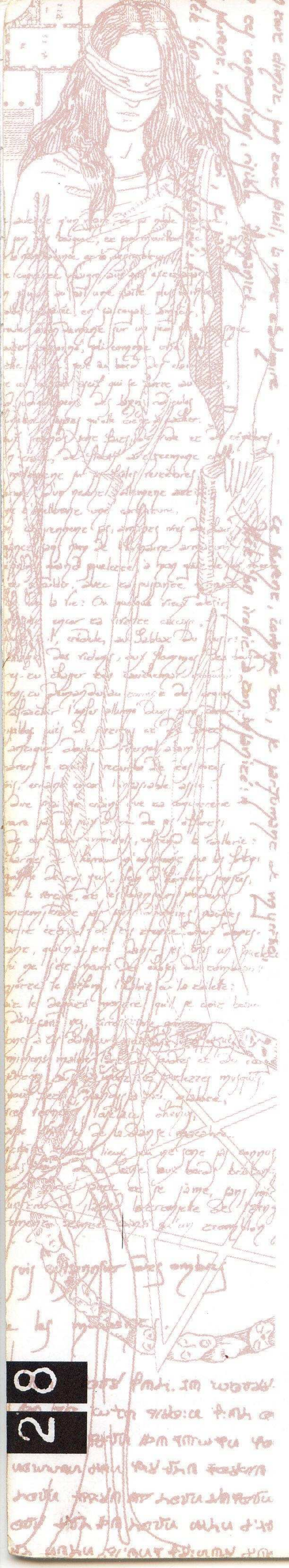
Les PJ pourront par la suite se servir des connaissances qu'ils ont acquises lors du prologue. Celles-ci refont surface en tant que souvenirs de leur vie passée. Lorsqu'ils identifient des choses issues du prologue, expliquez-leur que ces connaissances surgissent sous la forme de visions fugitives et vagues.

Lorsqu'ils reconnaîtront la prison de Sandburn dans le premier chapitre, dites-leur : « Ce bâtiment vous semble familier, vous l'avez déjà vu quelque part mais n'arrivez pas à vous rappeler quand et où ». Procédez ainsi chaque fois qu'ils se souviennent de quelque chose.

Les Personnages à Sandburn

Les PJ sont en poste à Sandburn depuis plusieurs années. La prison est surpeuplée. Les détenus sont au bord de la révolte, ce qui rend les gardes extrêmement nerveux. Avant de débuter la partie, décrivez quelques aspects de la routine. La tâche des Personnages consiste à effectuer des rondes sur les remparts et à l'intérieur des ailes. De nombreux gardiens sont en fait des prisonniers de confiance qui se sont bien conduit. Ils sont ainsi autorisés à se déplacer librement dans l'enceinte du pénitencier. Ce sont souvent les plus vicieux. Toutes les sentinelles reçoivent des pots de vin et cherchent à réaliser des profits en fournissant les captifs en alcool, nourriture et tabac. Entre deux rondes, les geôliers passent leur temps à discuter et à jouer aux cartes dans la salle des gardes.

L'explosion démographique qui frappe la cité de Londres a aggravé la situation du pénitencier. Celui-ci croule sous le nombre des condamnés. Chaque cellule, initialement conçue pour accueillir deux personnes, reçoit jusqu'à huit prisonniers. Au cours de l'automne 1895, la prison abrite mille cent détenus. Les mouches, les rats et les cafards grouillent au milieu de cet amas de corps. Les épidémies de choléra et de diphtérie



sont fréquentes. L'été précédent, plusieurs cas de lèpre ont été recensés. Les malades ont rapidement été évacués vers une léproserie installée en Cornouailles.

Les captifs sont censés travailler dans une carrière proche de la prison. Mais depuis l'été 1893, aucun détenu n'a été autorisé à quitter son cachot. Les gardiens patrouillent continuellement afin de prévenir et d'enrayer toute tentative de rébellion. L'ordre est sérieusement ébranlée, cela crée une situation explosive.

L'Arrivée de Seymor

Au cours de l'été 1895, tout change. Un nouveau gouverneur arrive à Sandburn, il se nomme Anthony Seymor. Il déplace son bureau au coeur du bâtiment principal et commence à renforcer la discipline. Les prisonniers ne sont plus autorisés à parler et ne perçoivent plus aucun colis en provenance de l'extérieur. Sévices corporels, isolement et suppression des rations sont les punitions appliquées à la moindre infraction. Les inspections nocturnes deviennent habituelles. Un système complexe d'informateurs a été mis en place.

Nous sommes en décembre lorsque débute l'aventure, Seymor est gouverneur de Sandburn depuis cinq mois. Les PJ accueillent tout d'abord avec soulagement l'amélioration de la discipline, qui les sauve peut-être d'une situation délicate. Au fur et à mesure de l'évolution du contexte, leur opinion devient plus nuancée. En effet, de nombreux prisonniers sont morts à cause des méthodes punitives préconisées par Seymor, qui n'hésite pas à recourir à la torture. Les Personnages demeurent cependant loyaux envers leur gouverneur.

La Consécration du Temple

Au début du mois de décembre, le gouverneur convoque Rick Dorsleigh et lui demande de nettoyer la cellule d'isolement la plus reculée du second sous-sol. Depuis l'arrivée de Seymor, un prisonnier y est enfermé dans l'obscurité la plus totale. « J'ai besoin de ce cachot. Assurez-vous qu'il soit bien nettoyé, balayez et brossez le sol ainsi que les murs. Pendant ce temps, enchaînez le détenu au mur du fond. Ensuite, venez me voir dans mon bureau, j'ai à vous entretenir de quelque chose », lui dit-il.

La cellule se trouve sous les cachots de la mort, au bout d'un long escalier suivi d'un couloir. Il s'agit en réalité d'une réserve utilisée comme cellule d'isolement. La pièce est dépourvue de couche, il y a juste un peu de paille éparpillée sur le sol. Aucune lumière n'éclaire ce réduit. Le prisonnier, un homme d'une cinquantaine d'années, a passé presque six mois dans cet endroit obscur. Il est à moitié fou et marmonne sans cesse des mots inintelligibles.

Lorsque Rick retourne au bureau du gouverneur, Seymor l'invite à s'asseoir et lui offre un cigare. Il lui explique qu'il a besoin de la cellule d'isolement pour réaliser des expériences secrètes. Si elles réussissent, elles pourraient s'avérer profitables pour tous les deux. Mais il doit pouvoir travailler dans le plus grand secret. Il demande à Rick de s'assurer qu'aucun membre du personnel ne le dérange au cours de ses recherches. « Dites au gardien-chef de tenir ses gardes éloignés du deuxième sous-sol. Demandez-lui de m'envoyer dix chandelles d'une demi-livre. Demain, je veux qu'un homme se tienne à ma disposition à quatre heures du matin, j'ai un travail à lui confier. Est-ce clair ? » Avant que Rick ne quitte la pièce, Seymor lui dit qu'il a besoin de son concours et de celui des autres PJ. « Mais nous en reparlerons plus tard » termine-t-il.

Cette nuit là, Seymor consacre le temple du sous-sol en sacrifiant le prisonnier et en passant la nuit à méditer. Le matin, le gardien qui a été désigné reçoit l'ordre d'ensevelir le corps dans la fosse commune. Celle-ci est située derrière la prison, on y enterre tous ceux qui sont morts de maladie et de mauvais traitements. Des rumeurs commencent à circuler parmi les prisonniers et les gardes.

L'Invocation de la Déesse

Trois semaines plus tard, le 22 décembre, le gouverneur convoque les PJ. Il leur explique qu'il a besoin de leur aide pour accomplir un travail. Il répugne à leur avouer ce dont il s'agit réellement. Il leur révèle néanmoins que cela doit se passer dans l'ancienne cellule d'isolement, en plein milieu de la nuit. Il leur demande de se rendre au cachot un peu avant minuit et les exhorte fermement à ne rien dévoiler du contenu de cette conversation. « Bien entendu, vous serez payés pour ce travail. Je ne discuterai pas là-dessus. Ne vous faites aucun souci, il n'y a rien d'illégal dans tout cela », affirme-t-il.

S'ils parlent tout de même, par exemple à l'aumônier, ils n'obtiendront que des réponses évasives. Il leur est conseillé d'obéir aux ordres aussi longtemps qu'on ne leur demande pas de faire quelque chose de répréhensible, comme assassiner quelqu'un. En outre, personne ne désire contrarier le gouverneur.

Avant minuit, Seymor se rend dans le temple. À même le sol, il dessine un cercle de protection et un triangle qui doivent servir à l'invocation. Au moment où les PJ arrivent, il a presque terminé. Il donne à chacun d'eux une chaîne noire et graisseuse, et leur demande d'attendre près du mur pendant qu'il finit de peindre les symboles avec son propre sang. Ensuite, il ordonne aux PJ de se tenir autour du triangle. « Si quelque chose apparaît, jetez vos chaînes dans sa direction, c'est tout ce que vous avez à faire », dit-il.

Il allume les cierges formant un anneau autour du cercle de protection. Prudemment, il pénètre dans celui-ci, ouvre un livre noir et se met à prononcer des phrases incompréhensibles. Les flammes autour du cercle vacillent puis s'éteignent, alors qu'un vent glacial se lève dans la pièce. Seymor continue à lire et après quelques minutes, les bougies s'allument de nouveau.

Un bruit sourd se fait alors entendre, et un corps s'écroule à l'intérieur du triangle. Au premier abord, la forme ressemble à un animal accroupi. En l'observant plus attentivement, les Personnages s'aperçoivent qu'il s'agit d'une vieille femme en haillons. « Emparez-vous d'elle ! » crie Seymor. Les PJ ont soudain l'impression que les chaînes sont vivantes. Ils les jettent sur la femme et constatent avec stupéfaction qu'elles s'enroulent autour de leur victime, l'immobilisant aussitôt. La vieille femme est fermement entravée. Même si les PJ voulaient la libérer, ils en seraient incapables. Les chaînes semblent avoir fusionné avec son corps, la clouant au sol.

Avant d'être piégée, elle a tout de même eu le temps de sortir quelque chose de sous ses guenilles. Il s'agit d'un jeu de cartes, mais elle le laisse tomber. Seymor se précipite et le ramasse. « Ceci est pour moi. Vous ne regretterez pas de m'avoir aidé mes amis, je peux vous l'assurer. Je m'occuperai de tout, allez vous coucher. Venez me voir après le petit déjeuner ». Après avoir vérifié que la Déesse soit bien attachée, il ferme la porte et se retire dans son bureau.

L'Enfer

De retour à l'étage, Seymor se rend dans la bibliothèque située derrière son bureau. Il ferme la porte derrière lui et se plonge dans l'étude du jeu de cartes. Il en tire la première carte, le Demiurgos, et grâce à un rituel, la lie à sa personne afin de pouvoir utiliser le Tarotica. Il dispose ensuite les cartes sur une table, dans un ordre précis symbolisant Sandburn et ses pensionnaires. Puis il quitte la pièce en verrouillant la porte.

Avant l'aube, tous réalisent que quelque chose d'étrange s'est produit. Le sol tremble, la température chute, le ciel s'obscurcit, le soleil est invisible. À sa place, un astre noir se lève au-dessus de Sandburn. La prison est sortie de notre réalité et a glissé encore plus près de l'Enfer. Désormais, Seymor est le seul à pouvoir quitter le pénitencier et se rendre à Londres. Ceux qui ouvriront les portes ne contempleront qu'un espace noir, au-dessus duquel flotte un soleil lugubre. Il n'y a plus aucun moyen de s'échapper.

Le lendemain matin, Seymor fait appeler les PJ à son bureau. Ils remarquent que le gouverneur a



changé, même s'ils ne parviennent pas à définir ce qui a pu se produire. Il a acquis une confiance qu'il n'avait pas auparavant. Ils ne peuvent ni le blesser, ni esquisser le moindre geste contre lui. Il est physiquement impossible de l'atteindre. Le seul moyen de le défier est de refuser d'obéir à ses ordres. Le cas échéant, il élèvera certains gardiens d'échelons inférieurs au rang de Capitaine et dégradera les PJ, qu'il fera ensuite fouetter dans la cour pour insubordination.

Par l'intermédiaire des cartes, Seymor contrôle tous les habitants de la prison. Tant qu'ils sont coincés à l'intérieur de l'établissement, ils ne peuvent rien faire contre lui. Il s'est assuré que personne ne puisse sortir. Il a maintenant l'intention de renforcer son emprise sur le pénitencier, et de l'utiliser comme point de départ pour étendre son pouvoir.

Suivant ses instructions, une grande partie du mobilier est retiré des bâtiments et brûlé dans la cour. Toutes les lumières ainsi que les fourneaux doivent être éteints. Seuls le bureau et les salles de garde seront désormais éclairés et chauffés. Les rations de nourriture des prisonniers sont diminuées de moitié alors que les salaires des geôliers sont doublés (à moins qu'ils ne refusent de suivre les ordres).

La température tombe rapidement bien en-dessous de 0°C, excepté dans le bureau et les salles de garde. Mais malgré la famine et le froid, personne ne meurt. En dépit des conditions dramatiques, même les plus malades et les plus fiévreux survivent. Quelque chose semble les maintenir en vie pour prolonger un peu plus leurs souffrances. Les morts se relèvent le matin suivant. En Enfer, la mort n'existe pas.

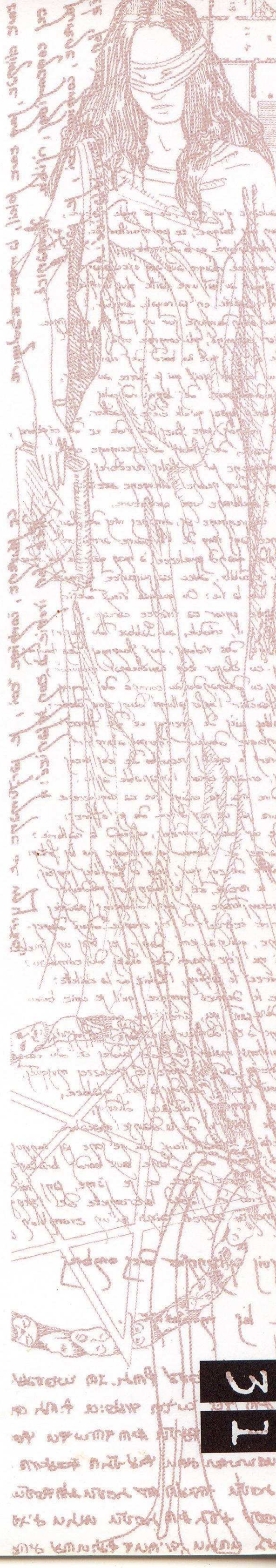
Le jour suivant l'invocation de la Déesse, l'aumônier de la prison ira voir les PJ et leur fera part de ses inquiétudes. Il se demande ce qui a bien pu se produire et désire quitter la prison. L'après-midi, il est convoqué par Seymor qui l'entretient de ce problème. Après cet entrevue, les PJ pourront constater que l'aumônier obéit aveuglément aux ordres de Seymor.

Les surveillants et le reste du personnel harcèlent sans relâche les PJ pour découvrir ce qui s'est passé. Mais quelques jours plus tard, ils sombrent dans l'apathie et ne se soucient plus de rien. Le troisième jour, le superintendant Clarke entre dans le bureau de Seymor, un pistolet à la main, pour le tuer. Il se révèle incapable de presser la détente. Seymor le livre aux PJ et leur ordonne de le fouetter jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus de peau sur le dos, et de l'enfermer dans une cellule d'isolement.

Les détenus tentent de discuter avec les PJ. L'un d'eux, Harry Baines, s'efforce de les convaincre de les relâcher. « Vous ne pouvez pas l'atteindre, nous, nous le pouvons. Laissez-nous sortir et nous nous occuperons de lui. » affirme Baines. Si les PJ délivrent les prisonniers sans avoir parlé à la Déesse et volé la carte du Demiurgos, le soulèvement dégénérera en massacre. Les insurgés seront bâtonnés et enfermés dans les salles de torture, où ils seront odieusement châtiés durant d'interminables mois. Seymor sortira indemne du conflit.

Ce dernier renforce progressivement la discipline. Les gardes reçoivent l'ordre de fouetter ceux qui sont trop faibles pour se présenter à l'inspection du matin. Ils doivent également exécuter les captifs désobéissants (qui retrouvent la vie le lendemain) et punir les gardiens et le personnel pour le moindre manquement au règlement.

La situation empire jusqu'à ce que Sandburn glisse définitivement en Enfer. Quelques semaines plus tard, des Razides apparaissent, transforment les cellules d'isolement en chambres de torture et s'installent dans les dortoirs avec les gardes. Si les PJ souhaitent rester des gardiens de prison en Enfer pour l'éternité, ils le peuvent mais l'aventure sera plutôt monotone.



Les Conseils de la Déesse

La seule personne capable de conseiller utilement les PJ est la Déesse emprisonnée dans le temple. La clef de sa cellule se trouve sur le trousseau de Seymor, dans le tiroir du haut du bureau. Il a ordonné aux PJ (ou aux nouveaux Capitaines des gardiens) de placer un garde à l'extérieur du cachot et de ne laisser entrer personne.

Le gouverneur passe la plupart de son temps dans son bureau. Il n'en sort que pour procéder à ses inspections de sept heures, onze heures, dix-sept heures et vingt-deux heures. C'est à ces moments là que les PJ peuvent s'emparer de la clef. Le garde peut facilement être trompé ou assommé, les PJ peuvent avoir été eux-mêmes affectés à cette tâche.

À l'intérieur de la cellule règne une obscurité très dense qu'aucune lumière ne peut pénétrer. La Déesse est toujours enchaînée au sol, les Personnages ne peuvent pas la libérer. Elle marmonne et jure continuellement. Si les PJ essaient de lui parler, elle se montrera d'abord assez méfiante, reconnaissant ceux qui l'ont capturée. Ils peuvent gagner sa confiance en lui expliquant qu'ils désirent se retourner contre Seymor, ou en lui décrivant ce qui s'est produit dans la prison. Si elle décide de leur faire confiance, elle essaiera de leur faire dire ce qu'ils savent de Seymor et du pénitencier. Lorsqu'elle sait tout, elle se rend compte que Seymor a créé une image de la prison en se servant des cartes, et qu'il a pris le contrôle de tout ce qui se trouve à l'intérieur des murs. « Vous devez briser son emprise, sinon vous ne sortirez jamais d'ici », insiste-t-elle.

Lorsque les PJ lui assurent qu'ils ne peuvent rien faire contre Seymor, elle comprend que ce dernier s'est lié à la plus forte des cartes du Tarotica. « Cela lui permet de contrôler les autres cartes. Tant que vous serez liés aux arcanes mineures, vous ne pourrez l'atteindre. Vous devez briser le lien qui unit Seymor à la carte », explique-t-elle. La Déesse ne peut rien faire elle-même tant qu'elle est ainsi enchaînée.

Elle prétend toutefois pouvoir aider les PJ à détruire la carte du Demiurgos s'ils parviennent à la dérober. « Mais cela ne peut se faire que si son pouvoir est diminué. La carte tire sa force de l'emprise qu'a Seymor sur la prison. Si les prisonniers et les gardiens se retournent contre lui, la carte sera affaiblie. Vous pourrez alors briser le lien entre Seymor et le Demiurgos. Faites attention, il se rendra compte que la carte lui a été volée », les avertit-elle. Une fois qu'ils auront touché au jeu, ils n'auront plus beaucoup de temps à leur disposition.

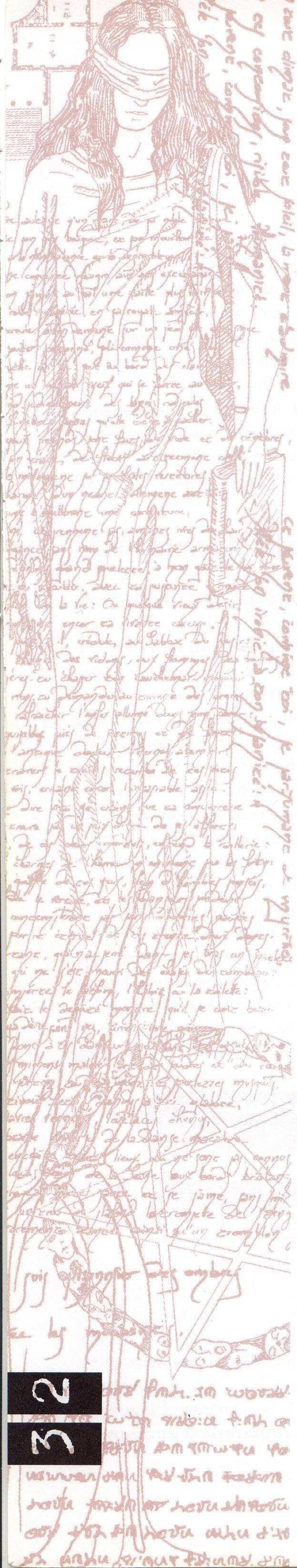
« Vous pouvez le tromper en liant la carte à quelqu'un qui ne peut pas l'utiliser, quelqu'un totalement dépourvu de pouvoir. Seymor perdra ainsi le contrôle et vous pourrez le combattre. Trouvez quelqu'un sans autorité, demandez-lui de laisser son sang couler sur la carte et de veiller sur elle. Vous pourrez atteindre Seymor, mais seulement si vous êtes parvenus à réduire son pouvoir. Ne prenez surtout pas le jeu entier, cela ne vous serait d'aucun intérêt. Il le remarquerait immédiatement. » La Déesse peut en révéler plus sur le Tarotica et sur ce qui s'est produit, elle se méfie toutefois des Personnages et reste plutôt sèche avec eux.

La Chute de Seymor

Le meilleur moyen de voler les cartes et de vaincre Seymor est de le défier dès le début, et de refuser d'obéir à ses ordres après avoir été jeté en Enfer. Les PJ pourront ainsi accéder directement au Tarotica.

Dans le cas contraire, ils peuvent inciter les prisonniers à se rebeller en déverrouillant les portes des cellules tôt le matin, ou tard dans la nuit. Les détenus se précipiteront dehors et attaqueront les gardiens. Si les PJ ont favorisé la rébellion, ils s'en tireront beaucoup mieux que les autres surveillants, qui seront impitoyablement massacrés. Ils peuvent également retourner les gardes contre Seymor. Personne ne peut ouvertement s'opposer à lui, ils peuvent cependant désobéir à ses ordres et retarder le travail.

En agissant de façon à restreindre l'autorité du gouverneur et/ou le respect qui lui est accordé, les PJ pourront parvenir jusqu'aux cartes. Mais ils ne peuvent atteindre ni le jeu, ni Seymor, aussi long-



temps que son emprise et son prestige sont absolus.

Le Tarotica est étalé selon un schéma compliqué sur une table de la bibliothèque. La clef de la pièce se trouve sur le trousseau de clefs, dans le tiroir du haut du bureau. La carte du Demiurgos est placée au milieu du jeu. Elle s'est assombrie, ses contours sont mieux définis depuis que Seymor s'est emparé du Tarotica. Une force invisible lie les autres cartes au Demiurgos. Il est impossible d'en extraire ou même d'en déplacer une aussi longtemps que l'autorité de Seymor est incontestée. Elles pourraient tout aussi bien être gravées sur la table.

Dès que l'autorité de Seymor est remise en cause, il est possible de prélever une carte. Le PJ peuvent alors s'emparer de celle du Demiurgos. Aussitôt qu'ils l'auront retirée, le reste des cartes s'éparpilleront sur la table.

Si quelqu'un touche à une carte, Seymor le ressent aussitôt. Son emprise si chèrement acquise sur la prison est rompue. Une insurrection générale éclate, les portes de la geôle sont violemment défoncées, les prisonniers se ruent hors des cellules et pourchassent les gardiens. Le chaos le plus total règne dans le pénitencier. Néanmoins, personne ne peut encore attaquer Seymor. Celui-ci se rend directement à son bureau pour reprendre le jeu de cartes et tenter de retrouver celle qui manque.

Les PJ n'ont plus beaucoup de temps pour agir. Ils doivent trouver quelqu'un pouvant être lié à la carte, afin de mettre fin à l'invulnérabilité de Seymor. S'ils sont en bons termes avec Baines et les prisonniers, ils peuvent se déplacer presque librement dans la prison malgré la panique qui y règne. Dans le cas contraire, ils risquent d'être pris à partie et tués par les insurgés.

Plusieurs personnes sont susceptibles de pouvoir neutraliser la carte. Parmi elles, le superintendant Clarke, qui a tout perdu et gît agonisant dans une cellule d'isolement. Le plus insignifiant des aides cuisiniers faisant partie du personnel civil ou n'importe quel prisonnier occupant les cachots de la mort peut aussi convenir. Toute personne dénuée de la moindre autorité pourra faire obstacle aux pouvoirs de Seymor. Elle devra faire tomber quelques gouttes de son sang sur la carte avant de la prendre dans sa main.

Seymor sentira le moment où il perdra le contrôle du Tarotica. Il se mettra à hurler comme une bête et invoquera à son aide les forces de l'Enfer. Les prisonniers lui tomberont dessus et le réduiront en pièces.

Epilogue

Si les PJ survivent à la colère des prisonniers, ils ne pourront pourtant pas échapper à leur sentiment de culpabilité d'avoir pris part à ces événements. En réalité, ils seront en Enfer. Au moment où Seymor mourra, les murs qui les entourent s'évanouiront, révélant quatre Népharites venus pour les conduire vers un châtiment éternel.

Les Personnages Des Joueurs

Après avoir comparé leur apparence et leur personnalité à celles de leurs Personnages habituels, recopiez-en les descriptions et donnez-les aux Joueurs. Adaptez les Personnages de 1895 afin qu'ils correspondent le mieux possible à ceux du XXe siècle. Il ne faut pas qu'il soit trop difficile d'imaginer les PJ comme étant des réincarnations des âmes des gardiens. Vous pouvez ajouter certaines caractéristiques des Personnages habituels des Joueurs à celles des gardes de la prison.

Si vous souhaitez les rendre encore plus proches de leurs alter-egos contemporains, vous pouvez leur attribuer les mêmes Caractéristiques, Avantages et apparences. Assurez-vous que le Code d'Honneur soit bien gravé dans la Personnalité de chaque surveillant. Ceci leur permet d'avoir des raisons d'obéir à Seymor.

Il n'est pas gênant que certains ou même la totalité des Personnages habituels de vos Joueurs soient des femmes, qui peuvent être la réincarnation de gardiens masculins. Vous pouvez expliquer le changement de sexe (inhabituel par ailleurs) comme étant une conséquence du séjour des PJ en Enfer : châtiment d'un PJ particulièrement macho,

aventure juste avant la réincarnation avec une Princesse de la Passion aux préférences sexuelles floues, ou assouvissant une vengeance... Ce sera de toutes façons plus simple que de modifier une partie du pénitencier comme prison pour femmes, ce qui est une autre solution.

Tous les Capitaines de la garde vivent dans les baraquements de la prison. Ils n'ont pas de famille immédiate. Ils sont chacun responsables d'une des ailes et ont dix hommes sous leur commandement. Ils ne sont responsables que devant le gouverneur.

William Tailor

Historique : Will Tailor travaille depuis dix ans à la prison de Sandburn. Il est né à Whitechapel, où il a été élevé avec ses quatre frères aînés par sa mère, une prostituée. Il a pris la mer à l'âge de treize ans, mais a dû abandonner à cause d'une blessure au genou subie dans sa tendre enfance.

Personnalité : très tôt, Will a appris à obéir aux ordres et à ne jamais poser de questions. Les doutes le déconcertent. Il désire recevoir des réponses claires et précises ainsi que des tâches bien définies. Il a réussi à se convaincre que l'ordre nouvellement imposé dans la prison était préférable à l'ancien, chaotique au possible. Il déteste le désordre depuis qu'il a partagé une chambre minuscule avec ses quatre frères.

Apparence : Tailor est grand, musclé, sa chevelure châtain foncé est peu fournie. Il boîte légèrement de la jambe gauche et porte en permanence l'uniforme de la prison. Cette tenue est bleue avec des boutons et des revers jaunes.

WILLIAM TAILOR			
AGL	12	EGO	10
FOR	15	CHA	8
CON	11	PER	15
APP	9	EDU	4

Age : 31
Taille : 1m80
Poids : 75 Kg
Mouvement : 6 m/Round
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dommages : + 2
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 73
Faiblesses : Pédant, Cupidité
Avantages : Code d'Honneur (Obéit toujours aux ordres et les exécute correctement)
Equilibre Mental : -15
Talents : Athlétisme 14, Comédie 7, Chercher 13, Diplomatie 9, Discrétion 13, Empathie 13, Mémoriser 10, Orientation 8, Vigilance 15
Compétences Générales : Commandement 12, Grimper 10, Interroger 8, Armes à Feu (Fusil) 12, Corps à corps 12
Connaissances : Navigation 15

Michael Brown

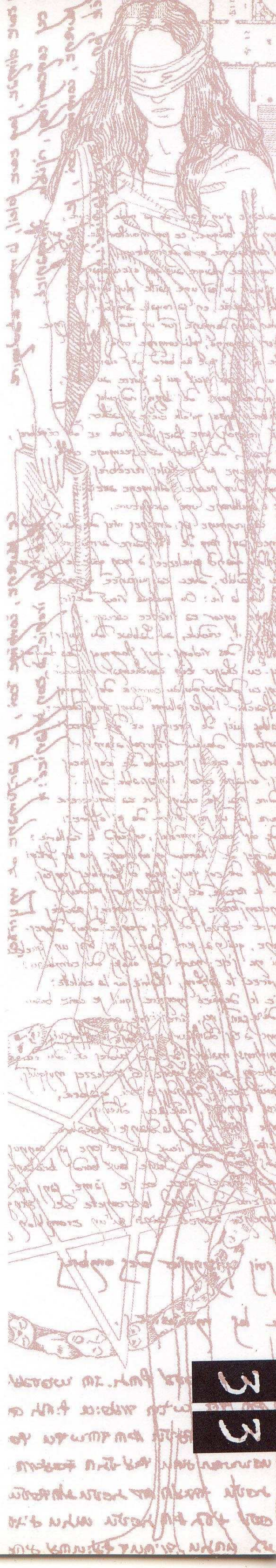
Historique : Michael a été transféré à Sandburn quatre ans plus tôt. Il vient d'une prison de sa province natale, les Cornouailles. Il est devenu gardien de prison lorsque la petite ferme familiale n'a plus permis de le nourrir. Il a été gravement blessé au cours d'une révolte à Sandburn durant l'été 1893. Il en a conservé une légère claudication. Il apprécie la nouvelle discipline.

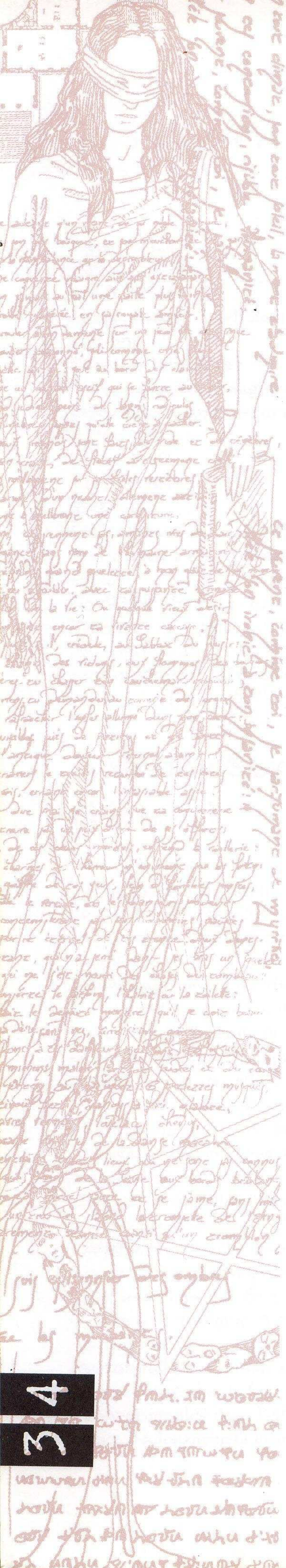
Personnalité : son travail de surveillant lui convient parfaitement. Il détestait les travaux de la ferme et méprise profondément le travail manuel. C'est une personne très sociable qui apprécie d'être entourée de gens de confiance. Il aime travailler en collaboration avec les autres Capitaines de la garde.

Apparence : Brown est plutôt petit, avec une bedaine naissante. Sa peau est assez mate et sa chevelure épaisse. Il porte une moustache et généralement une barbe de plusieurs jours. Il arbore l'uniforme bleu et jaune des gardiens.

MICHAEL BROWN			
AGL	10	EGO	13
FOR	11	CHA	13
CON	14	PER	12
APP	11	EDU	3

Age : 35
Taille : 1m65
Poids : 80 Kg





Mouvement : 5 m/Round
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dommages : + 1
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 85
Faiblesses : Paresse, Phobie (Peur de l'Obscurité : Scotophobie)
Avantages : Code d'Honneur (accomplir son devoir et tout faire pour le bien du groupe)
Equilibre Mental : -10
Talents : Athlétisme 10, Chercher 13, Diplomatie 13, Empathie 10, Vigilance 14
Compétences Générales : Interroger 10, Armes à feu (Fusil) 10, Corps à Corps 10

Harlan O'Connor

Historique : Harlan est né à Londres de parents irlandais. Il a grandi à Kennington, au sud de la Tamise. Il a accompli divers boulots au cours de son adolescence, puis s'est engagé dans l'armée à dix-neuf ans. Après avoir servi douze ans en Inde, il est retourné en Angleterre et a obtenu un travail à Sandburn, où il travaille depuis cinq ans.
Personnalité : O'Connor est un homme agréable qui prend la vie comme elle se présente. Il a appris qu'il ne sert à rien de faire des projets et de vouloir influencer le destin. Il obéit aux ordres sans poser de questions, mais essaie toujours de s'en sortir à bon compte. Il est satisfait de la discipline très stricte qui règne désormais à Sandburn. En conséquence, il ne redoute pas une éventuelle révolte, en fait, il ne se préoccupe pas de grand-chose.
Apparence : de taille moyenne, les cheveux roux portant des favoris, O'Connor a le teint un peu rougeaud. Sa peau est parsemée de taches de rousseur.

HARLAN O'CONNOR			
AGL	15	EGO	8
FOR	15	CHA	12
CON	11	PER	7
APP	10	EDU	4

Age : 35 ans
Taille : 1m70
Poids : 75 Kg
Mouvement : 8 m/Round
Actions : 2
Bonus d'Initiative : + 3
Bonus aux Dommages : + 3
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 71
Faiblesses : Risque-tout, Cauchemars (liés aux événements survenus en Inde)
Avantages : Code d'Honneur (Tenir ses promesses et tout faire pour le bien du groupe)
Equilibre Mental : -5
Talents : Athlétisme 15, Comédie 7, Chercher 8, Discrétion 12, Empathie 7, Vigilance 7
Compétences Générales : Filature 10, Jeu 10, Armes à feu (Fusil) 14, Corps à Corps 12
Connaissances : Hindi 6, Irlandais 12, Premiers Soins 10

Rick Dorsleigh

Historique : c'est le doyen des gardiens, un vétéran affecté à Sandburn depuis vingt ans. Il est né à Harrow dans la banlieue de Londres, et a travaillé dans le port de l'Ile des Chiens avant d'être engagé dans la prison. Il a construit toute sa vie autour du pénitencier, et met rarement les pieds hors de l'enceinte.
Personnalité : Rick est un homme pratique. Il fait son travail et ne se préoccupe de rien d'autre. Il a vu défiler plusieurs gouverneurs et fait toujours ce que ceux-ci lui demandent de faire. Il est un peu paternaliste avec les gardiens plus jeunes que lui, s'efforçant de les encourager dans leur profession.
Apparence : Rick est petit mais puissamment bâti. Son crâne se dégarnit de plus en plus, son visage est habituellement recouvert d'une barbe de plusieurs jours. Il porte l'uniforme bleu et jaune des gardiens et chique du tabac.

RICK DORSLEIGH			
AGL	10	EGO	12
FOR	14	CHA	10
CON	10	PER	16
APP	9	EDU	3

Age : 43 ans
Taille : 1m60
Poids : 75 Kg
Mouvement : 5 m/Round
Actions : 2
Bonus d'Initiative : -
Bonus aux Dommages : + 1
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 72
Faiblesses : Egotisme, Cupidité
Avantages : Code d'Honneur (grand professionnalisme)
Equilibre Mental : -10
Talents : Athlétisme 12, Chercher 14, Discrétion 10, Vigilance 15
Compétences Générales : Interroger 12, Armes à feu (Fusil) 12, Corps à Corps 14

Anthony Seymor (Licteur)

C'est la forme prise par Anthony Seymor en 1895. Lorsque les PJ le rencontrent à nouveau en 1995, il est devenu un Licteur Noir dont les traits sont issus de l'Enfer. En tant que tel, il sera décrit dans le Chapitre 1.
Historique : avant d'arriver à Sandburn, Seymor a occupé divers postes dans l'administration. Pendant toute la durée de son office en tant que fonctionnaire, il a été de plus en plus irrité par le manque de mesures efficaces et les interminables rites sociaux. Il n'a pas la patience de se plier aux règles en vigueur ou de faire jouer ses relations pour obtenir de l'avancement. Il rêve d'un raccourci qui le mènerait vers le pouvoir, un raccourci fondé sur le contrôle et l'analyse, au lieu des éternels rituels et flatteries d'usage. Ces rêves l'ont conduit à la recherche des cartes, celles-ci étant la représentation magique des structures du pouvoir. Aussi longtemps que Seymor conserve la maîtrise du Tarotica, personne à Sandburn ne peut l'atteindre physiquement.
Personnalité : c'est une créature froide et calculatrice, frustrée par le fait que ses propres facultés s'avèrent inutiles dans l'administration et l'aristocratie. Il a longuement hésité entre la voie de l'occulte et celle des sciences modernes. Il a fini par choisir l'occultisme, qui correspond mieux à sa personnalité. Il a très peu d'amis proches et lie difficilement connaissance.
Apparence : Seymor est grand, ses cheveux châtains sont coupés courts, ses yeux sont verts. Il porte une grande moustache et des costumes de couleurs foncées. Au-delà des Illusions, il a l'aspect d'un Licteur.
Indications pour le Meneur de Jeu : employez un ton froid et condescendant. N'ayez jamais l'air contrarié. Asseyez-vous le dos bien droit, mais tout en restant parfaitement relaxé.

ANTHONY SEYMOR			
AGL	36	EGO	24
FOR	38	CHA	10
CON	36	PER	23
APP	3	EDU	35

Taille : 1m85 (2m50)
Poids : 80 Kg (450 Kg)
Mouvement : 18 m/Round
Actions : 5
Bonus d'Initiative : + 24
Bonus aux Dommages : + 9
Résistance aux Blessures :
9 BS = 1 BL
8 BL = 1 BG
6 BG = 1 BM
Peut subir deux BM avant de mourir
END : 162
Faiblesses : Folie des Grandeurs, Cupidité, Intolérance, Sadisme
Facultés : Voix Dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 Kg, 10 m/s), Invulnérable au Feu
Talents : Athlétisme 25, Chercher 20, Diplomatie 20, Discrétion 25, Empathie 20, Vigilance 20
Compétences Générales : Commandement 20, Equitation 12, Interroger 12, Armes à Feu 15, Corps à Corps 25
Connaissances : Affaires 12, Allemand 10, Français 15, Hébreu 12, Recherche d'Informations 15, Sciences Occultes 20
Connaissances Universitaires : Anthropologie 15, Archéologie 15, Art 15, Biologie 12, Chimie 12, Criminologie 15, Droit 15, Économie 15, Grec Classique 16, Histoire 15, Latin 17, Littérature 15, Mathématiques 12, Philosophie 12, Physique 12, Théologie 15

Armes Naturelles : Morsure (Dom + 4), Griffes (Dom + 2)
Art Ténébreux : 20
Magie : Connaissance du Temps et de l'Espace 15 (Voir à travers le Temps et l'Espace 12, Manipuler le Temps et l'Espace 12, Lier une créature du Temps et de l'Espace 12), Connaissance de la Mort 12 (Voir à travers la Mort 10, Manipuler la Mort 12, Invoquer une créature de la Mort 10)

La Déesse des Oubliés



Historique : la Déesse a conservé la même forme depuis 1895, elle ne sera donc décrite qu'une seule fois. Elle n'a pas de nom. Elle personnifie ceux qui ont été oubliés et sont rejetés de tous. La Déesse réside normalement au delà des Illusions, dans Métropolis. Seymor l'a cependant piégée dans notre réalité. Dans les lieux où sont rassemblés les exclus, comme les prisons, les barrières entre notre monde et celui de la Déesse sont fragiles. Elle possède deux personnalités. Bien qu'elle aide les laissés pour compte, elle les maintient aussi en esclavage et essaie de rassembler de nouvelles recrues pour augmenter son troupeau. Le Tarotica a été créé à partir de sa souffrance et de celle de tous les oubliés. Il est le reflet des luttes pour le pouvoir qui domine le monde des Hommes. Il peut être utilisé pour manipuler le monde des Illusions, mais la Déesse l'emploie essentiellement pour prédire l'avenir et lire dans le passé.
Personnalité : en tant que personnification des marginaux, elle est impulsive et méfiante envers tout le monde. Elle se perçoit comme une personne que l'on ignore et que l'on évite. Elle déteste les gens sûrs d'eux ou qui détiennent du pouvoir.
Apparence : la Déesse est une vieille sorcière voûtée à la peau fripée, vêtue de haillons.
Indications pour le Meneur de Jeu : prenez une voix plaintive, fixez vos interlocuteurs avec méfiance. Regardez-les par dessous lorsque vous leur parlez. Interprétez la Déesse comme si elle était une vieille diseuse de bonne aventure.

LA DÉESSE DES OUBLIÉS			
AGL	16	EGO	30
FOR	22	CHA	7
CON	50	PER	18
APP	6	EDU	3

Taille : 1m55
Poids : 50 Kg
Sens : perçoit la position sociale d'un humain sous la forme d'une aura. En dehors de cela, ses sens sont similaires à ceux des humains.
Mouvement : 8 m/Round
Actions : 3
Bonus d'Initiative : + 4
Bonus aux Dommages : + 5
Résistance aux Blessures :
11 BS = 1 BL
10 BL = 1 BG
8 BG = 1 BM
Peut subir 5 BM avant de mourir
END : 210
Facultés : Régénération
Compétences : la Déesse étant emprisonnée pour toute la durée de l'aventure, ses Compétences n'ont aucune influence sur le déroulement du scénario.
Habitat : Métropolis
Art ténébreux : 20
Magie : Connaissance du Temps et de l'Espace 30 (Tous les sorts : 20), Autres Connaissances 20 et autres sorts 15.

Le Superintendant Matthew Clarke

Historique : à 65 ans, Clarke est un homme paisible qui a passé les trente dernières années à

comptabiliser la nourriture et les fournitures à la prison de Sandburn.

Personnalité : Clarke est un homme doué d'une remarquable capacité d'adaptation, qui a cependant ses limites. Au moment où Sandburn glisse plus près de l'Enfer, ces bornes sont dépassées, et il s'en retrouve déstabilisé.

Apparence : il est trapu et la raréfaction de ses cheveux blancs ne l'empêche pas de porter une longue barbe. Il rit souvent. Son équipe est composée de deux cuisinières, quatre coursiers et trois assistants.

Indications pour le Meneur de Jeu : soyez aussi placide qu'un chat jusqu'à ce que vous perdiez patience, vous devenez alors si furieux que vous êtes à peine capable de parler.

MATTHEW CLARKE			
AGL	14	EGO	12
FOR	10	CHA	15
CON	13	PER	14
APP	9	EDU	7

Taille : 1m70
Poids : 70 Kg
Mouvement : 7 m/Round
Actions : 2
Bonus d'Initiative : + 2
Bonus aux Dommages : + 1
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 81
Faiblesses : Manque de Confiance en Soi
Avantages : Empathie
Equilibre Mental : + 10
Talents : Athlétisme 12, Chercher 13, Diplomatie 12, Vigilance 13
Compétences Générales : Equitation 12, Armes à feu 12, Corps à Corps 12
Connaissances : Affaires 15, Premiers soins 12

Clive Wilson l'Aumônier

Historique : Wilson est un jeune homme ambitieux. Il considère Sandburn comme un tremplin vers de hautes fonctions. Il essaie d'accomplir son travail à la lettre afin de ne pas prêter le flanc à la moindre critique. C'est un homme tranquille qui lit beaucoup.

Personnalité : Wilson a une haute opinion de lui-même. Il assimile Sandburn à un « trou ». Lorsque Seymor rapproche la prison de l'Enfer, il perd toute emprise sur la réalité et fait tout ce qu'on lui dit de faire en espérant que le cauchemar prendra fin.

Apparence : il a environ trente ans, des cheveux roux touffus et des yeux verts.

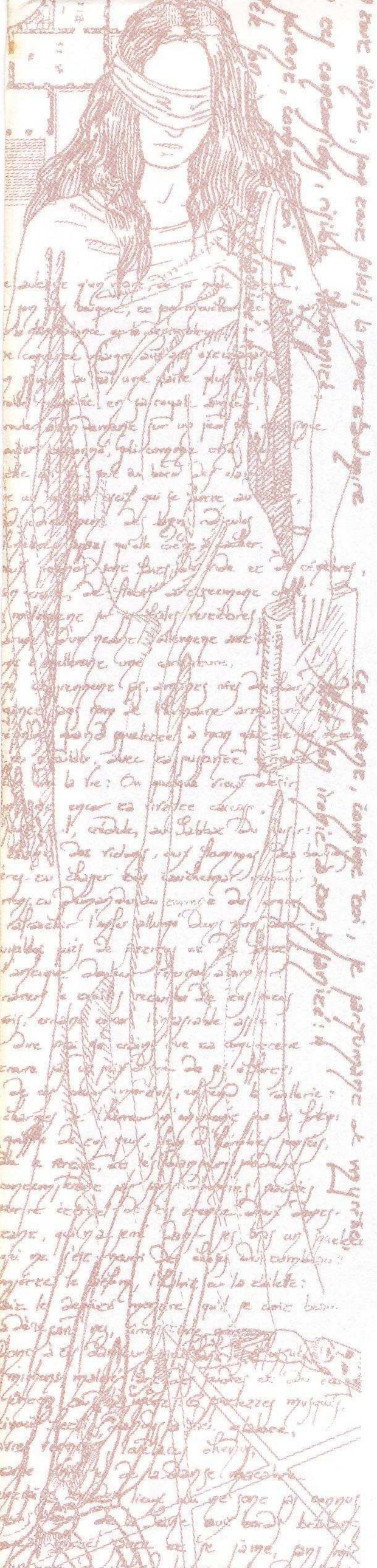
Indications pour le Meneur de Jeu : interprétez ce rôle en étant distant et un peu déconcerté.

CLIVE WILSON			
AGL	10	EGO	14
FOR	12	CHA	9
CON	12	PER	10
APP	10	EDU	16

Taille : 1m75
Poids : 80 Kg
Mouvement : 5 m/Round
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dommages : + 1
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 80
Faiblesses : Intolérance, Egotisme
Equilibre Mental : -15
Talents : Athlétisme 10, Chercher 12, Discrétion 8, Vigilance 12
Compétences Générales : Equitation 10, Armes à feu 10
Connaissances : Étiquette 13, Persuasion 12, Recherche d'Informations 15
Connaissances Universitaires : Latin 15, Littérature 12

Les Gardiens de Prison

Quarante gardiens sont affectés à Sandburn. Chaque Capitaine a dix hommes sous ses ordres. La plupart des gardes sont d'anciens soldats ou marins qui ont dû abandonner leur ancienne profession pour une raison ou une autre. Le seul avan-



tage qu'il y a à travailler dans une prison est de ne pas avoir à porter de lourdes charges. Les surveillants ne sont pas particulièrement désireux de se tuer à la tâche. Seule une poignée de geôliers ont choisi ce travail parce qu'ils le souhaitaient. Ce sont généralement des brutes ou des sadiques qui prennent plaisir à malmener les prisonniers. Il y a généralement un ou deux individus de ce genre par aile. Les Caractéristiques ci-dessous s'appliquent à tous les gardes.

LES GARDIENS DE PRISON			
AGL	12	EGO	10
FOR	12	CHA	8
CON	11	PER	12
APP	9	EDU	3

Mouvement : 6 m/Round
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dommages : + 1
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 73
Talents : Athlétisme 12, Chercher 13, Discrétion 10, Vigilance 14
Compétences Générales : Interroger 12, Armes à Feu 12, Corps à Corps (Matraque) 14
Equipement : Matraque, Lanterne.

Les Prisonniers

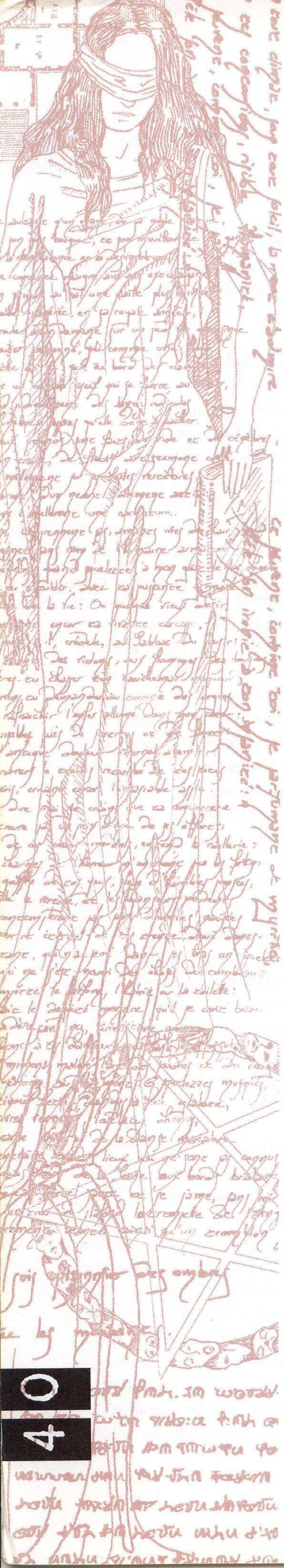
La prison de Sandburn abrite toutes sortes de criminels, des petits escrocs à la manque aux meurtriers récidivistes. La seule distinction se fait entre ceux qui sont condamnés à mort et ceux qui ne le sont pas. Les prisonniers attendant d'être exécutés sont regroupés dans une aile distincte. Du fait de la surpopulation carcérale, jusqu'à huit détenus sont entassés dans des cellules initialement prévues pour deux.
Tous les captifs portent les tenues rayées de la prison. La plupart vont pieds nus. Quelques uns, considérés comme les spécimens les plus dangereux, sont en permanence enchaînés aux murs ou portent les fers. Utilisez les Caractéristiques ci-dessous pour tous les prisonniers.

LES PRISONNIERS			
AGL	12	EGO	10
FOR	12	CHA	8
CON	11	PER	12
APP	9	EDU	3

Mouvement : 6 m/Round
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dommages : + 1
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 73
Talents : Athlétisme 7, Chercher 13, Discrétion 15, Vigilance 16
Compétences Générales : Armes à Feu 10, Corps à Corps (Barre de Fer) 10



Un Appel à l'Aide



UN APPEL À L'AIDE

Il faisait encore nuit lorsqu'elle s'éveilla. Une clef tournait dans la serrure de sa cellule. « Debout, c'est l'heure, petit déjeuner dans dix minutes ! » Le surveillant passa à la chambre suivante. Elle sauta du lit et s'habilla, la voix dans son rêve lui avait dit de se dépêcher. Elle ouvrit discrètement la porte et se faufila dans le couloir. La section abandonnée de l'hôpital se trouvait de l'autre côté du réfectoire, derrière la cuisine. Le rêve l'avait appelée depuis la vieille prison. La porte derrière les cuisines était entrouverte. Une épaisse couche de poussière recouvrait le sol des couloirs dans lesquels elle avançait. Au bout d'un long escalier, elle trouva enfin la petite porte de bois qui n'était pas fermée à clef. Elle pénétra dans le vieux bureau et s'approcha de la table. Le trousseau de clefs se trouvait dans le tiroir du haut, comme dans son rêve. La clef la plus petite rentrait parfaitement dans la serrure de l'ancienne bibliothèque. Mary ouvrit prudemment et jeta un coup d'oeil à l'intérieur. La douce lumière du matin filtrait dans la pièce à travers une étroite fenêtre munie de barreaux. Le jeu était éparpillé sur une table massive au milieu de la salle. Elle s'avança et rassembla les cartes. Elles lui brûlèrent la paume des mains. Lorsqu'elle les étala sur la table, elles semblèrent fusionner avec le bois. Elle disposa les Roses en cercle et plaça les autres cartes autour dans un ordre précis. Lorsque la dernière carte fut posée, une forme se matérialisa devant elle. C'était une créature vêtue de voiles arachnéens, un Ange. Il tendit la main, et l'attira à lui.

Mary Langsbury est âgée de 26 ans. Elle est internée à l'hôpital psychiatrique de Sandburn situé dans l'enceinte d'un ancien pénitencier au sud de Londres. Depuis cent ans, la Déesse des Oubliés est emprisonnée dans une pièce abandonnée au plus profond des sous-sols. Les cartes du Tarotica sont dispersées sur une table dans une autre partie de l'édifice. Elles sont restées là depuis la chute de Seymor.

Pendant toutes ces années, le pouvoir du Tarotica a veillé à ce que certaines parties de l'ancienne prison demeurent à l'abandon. Personne ne fait vraiment attention à ces lieux vétustes, nul ne se rend là-bas ni ne se préoccupe de savoir pourquoi ils sont déserts.

Seymor a été jeté en Enfer. Il y a été puni durant ce qui lui a paru être une éternité, alors que cent ans se sont seulement écoulés pour le monde enveloppé dans l'Illusion. Transformé en Licteur Noir, il est cependant encore lié aux cartes et à Sandburn. Tant que la Déesse des Oubliés est séquestrée, il peut contrôler le Tarotica. Maintenant que les cent années sont révolues, Seymor peut revenir.

La Déesse, qui a le pouvoir de connaître l'avenir, sait que Seymor peut à tout moment quitter l'Enfer pour reprendre ce qui lui appartient et retrouver la maîtrise des cartes. Le temps passé, la captive est restée prostrée bien trop longtemps à l'intérieur de sa cellule.

Ayant décidé d'abandonner son pouvoir sur le Tarotica afin de contrer Seymor, elle réussit enfin à établir un lien avec le Tarotica. Elle souhaite concevoir une carte grâce à laquelle elle pourra placer le jeu hors de portée de l'ancien gouverneur. Cette nouvelle Arcane majeure ne peut pas être créée, comme les autres, à partir de ses propres souffrances. Elle doit être façonnée par un Enfant de la Magie, un être humain doté d'une âme qui ne soit pas enchaînée à l'Illusion.

Le choix de la Déesse s'est porté sur Mary Langsbury, une patiente de l'hôpital. C'est une rêveuse douée d'une réelle Sensibilité à la Magie. Elle peut peut-être donner naissance à cet enfant tant désiré par la Déesse. À travers un rêve, la divinité entre en contact avec Mary, et la guide vers la pièce abandonnée derrière l'ancien bureau de Seymor. Les cartes sont toujours là. Mary les arrange selon l'ordre qui lui est apparu dans ses rêves. Cela invoque un Prince de la Passion sous la forme d'un Ange. Grâce à lui, elle tombe enceinte d'un Enfant de la Magie, un enfant pouvant recevoir une âme nouvellement créée à partir du néant.

Une âme ne naît pas spontanément. La Déesse demande à Mary de prendre contact avec les déments qui vagabondent hors de l'hôpital pour leur demander de l'aide. Mais Mary refuse de sortir de la clinique, sa schizophrénie la poussant à se croire incapable de survivre dans le monde extérieur. Elle s'échappe et se cache dans les parties les plus anciennes de la prison.

Elle lance un appel à l'aide que le Tarotica transmet aux seules âmes qu'il connaisse, celles, désormais réincarnées, des gardiens de prison qui ont aidé Seymor à emprisonner la Déesse un siècle plus tôt. Simultanément, Anthony Seymor quitte l'Enfer avec la ferme intention de récupérer les cartes.

L'Appel des Rêves

Les PJ doivent commencer l'aventure à Londres. S'ils n'y vivent pas, faites en sorte qu'ils s'y trouvent. Il est pourtant préférable qu'ils résident dans la capitale et y aient leurs amis et relations. L'aventure se déroulera mieux si leur vie quotidienne est sans cesse dérangée par les événements jalonnant l'histoire. Il n'est pas nécessaire qu'ils se connaissent avant le début de l'affaire. Le fait qu'ils aient tous les mêmes visions, soient contactés par une inconnue et ressentent le besoin de se rendre à l'hôpital devrait suffire pour les décider à agir de concert.

Au cours de la nuit du jeudi 17 décembre 1995, les Personnages font le même songe. Ils rêvent d'une femme recroquevillée dans le coin d'une pièce poussiéreuse garnie d'une table et d'étagères encombrées. La jeune fille se lève et dispose des cartes sur la table dans un ordre précis. Elle explique aux rêveurs qu'elle est en grand danger, que son enfant est menacé, et qu'ils doivent à tout prix l'aider. « Tout est de votre faute. Vous devez maintenant réparer le mal que vous avez causé » répète-t-elle inlassablement. Ils remarquent que sa veste blanche porte l'inscription : « Hôpital Psychiatrique de Sandburn ».

Toujours dans leur rêve, ils sortent de la pièce, traversent un vieux bureau poussiéreux, puis atteignent un long escalier de pierre. Ils descendent les marches, franchissent une porte et une cour envahie par les herbes folles. Le bâtiment est entouré par un haut mur. Le portail s'ouvre et au moment où ils le franchissent, ils se réveillent.

Au cours de la journée suivant le rêve, alors que les PJ vaquent à leurs occupations habituelles, ils sont accostés par des mendiants qui s'accrochent à eux. Ces derniers marmonnent des phrases troublantes à propos d'une pauvre jeune femme de l'hôpital que les Personnages doivent aider. Il faut agir avant qu'il ne soit trop tard et tout remettre en ordre (il s'agit en fait d'un message de la Déesse. Rappelez-vous qu'elle peut communiquer par l'intermédiaire de ceux qui peuplent son domaine).

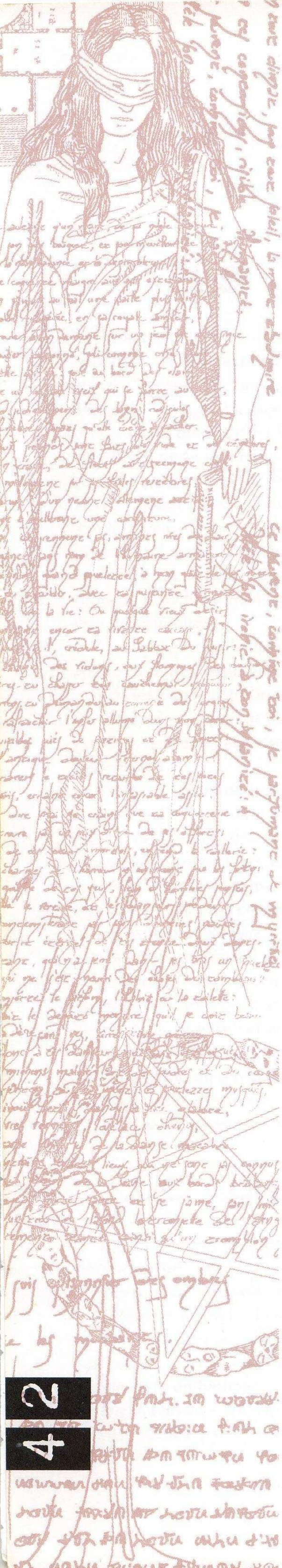
La nuit suivante, ils refont le même songe et les gueux reviennent les importuner tous les jours. Tous ces événements se répètent et empirent jusqu'à ce que les PJ se décident à réagir. S'ils ignorent cet appel au secours plus de trois jours, ils commenceront par avoir des visions alors qu'ils sont éveillés. Leur sommeil sera perturbé, les rêves deviendront réalité. Lorsqu'ils se réveilleront, ils seront couverts de contusions et de coupures à l'endroit même où Mary les a griffés. Tôt ou tard, ils finiront par comprendre qu'ils doivent se rendre à l'hôpital.

Sandburn en 1995

L'hôpital psychiatrique de Sandburn est implanté dans une ancienne prison encore entourée d'une enceinte. Le rempart a été équipé de câbles servant à détecter les intrus et les portes, fermées en permanence, sont sous surveillance vidéo et électronique. À l'intérieur se trouve un poste de garde. Pendant la journée les gens peuvent entrer librement. La nuit en revanche, les gardiens demandent systématiquement une pièce d'identité aux visiteurs ainsi que l'objet de leur démarche.

La zone située à l'intérieur des murs a été transformée en une cour, qui ressemble plutôt à une forêt marécageuse avec des arbres noueux et des buissons épineux.

Seuls la clinique et les bâtiments de la Nouvelle Prison sont entretenus et font office d'hôpital psychiatrique. La Vieille Geôle, l'ancienne Aile Nord et les ateliers sont désaffectés. Mary se cache dans les bureaux du gouverneur au sein de l'ancienne prison. La cour entourant les sections abandonnées ressemble à une véritable jungle. La résidence de l'ancien gouverneur a été octroyée au personnel. Le cimetière est recouvert de végétation et la chapelle est en ruine. Le poste de garde principal sert maintenant de centre de sécurité. La vieille cour d'exer-



cice est toujours utilisée pour que les patients agités puissent prendre l'air.

Les malades sont logés dans l'Ancien Hôpital ainsi que dans les cellules de la Nouvelle Prison. Hormis l'installation du chauffage et d'une isolation, celles-ci n'ont subi aucun changement important. Les anciennes portes à barreaux ont été remplacées par d'autres en acier équipées d'un panneau coulissant. Certaines cellules ont été capitonnées.

Les bureaux de l'administration de l'hôpital sont situés à l'étage dans la partie centrale de la Nouvelle Prison. La façade de l'édifice s'effrite. L'accueil est assuré au rez-de-chaussée. L'entrée principale donne directement sur une réception miteuse où attendent un gardien et une réceptionniste.

L'Administration

La réceptionniste demandera aux PJ qui ils sont et ce qu'ils veulent. Elle explique que les visites ne sont autorisées que les jours de semaine, entre dix heures et midi, et entre dix-huit heures et dix-neuf heures. Ils doivent donner le nom du patient qu'ils souhaitent voir. Les rencontres avec les pensionnaires ont lieu dans la salle des visiteurs prévue à cet effet. Si les Personnages ne sont pas des parents du malade, ils doivent avoir l'autorisation d'un membre de sa famille. Tous les proches des aliénés figurent sur une liste. Si les PJ ont des remarques à faire, il leur sera répondu : « Adressez-vous au directeur, Monsieur le Docteur Lockley, s'il vous plaît... ».

Sandburn a été transformé par les cartes du Tarotica. L'établissement est dirigé par une bureaucratie avec laquelle les Personnages auront des problèmes. Il leur sera répliqué qu'ils ne figurent pas sur la liste des visiteurs autorisés et que des visites imprévues ne sont pas permises, qu'ils doivent avoir la permission de l'un des membres de la famille du patient, et que les noms des malades ne peuvent pas être divulgués.

Le Dr Lockley est un homme très occupé. Si les PJ sont des personnalités importantes, il pourra leur accorder une entrevue. Si ce sont des étrangers, des détectives privés, des journalistes ou tout autre rebut de la société, ils seront envoyés chez la secrétaire du Dr Lockley, Mme Galloway, qui refusera de les aider de quelque façon que ce soit. Les professeurs, psychologues, officiers de police et autres personnes de niveau social élevé pourront obtenir un rendez-vous avec le directeur en patientant quelques jours.

Dans ce cas, les PJ seront conduits dans son bureau, décoré à l'ancienne, au premier étage de la Nouvelle Prison. Le directeur est petit, bedonnant, a des cheveux grisonnants et porte un costume noir. Il offre des cigares aux Personnages et les écoute poliment. Lorsqu'il apprend qu'ils désirent voir Mary Langsbury, il devient inquiet. Elle a disparu de sa chambre quelques jours auparavant. Le personnel l'a cherchée dans tout l'hôpital sans succès. Cette patiente n'ayant aucun parent, le directeur ne s'est pas trop inquiété. L'arrivée inopinée des PJ le contrarie.

Il réagit en les informant qu'ils ne peuvent pas être autorisés à voir un malade à moins de figurer sur la liste et de connaître le nom complet du pensionnaire. Le seul moyen de le faire changer d'avis est de faire pression sur lui par l'intermédiaire d'une autorité supérieure, comme la Police Criminelle ou le Ministère de la Justice. Le directeur admettra alors que la patiente en question vient de disparaître. Il espère cependant qu'elle réapparaîtra rapidement. Si les PJ l'interrogent à propos des sections abandonnées de la prison, il essaiera désespérément de changer de sujet. Il est évident qu'il ne veut pas en parler.

Afin de découvrir ce qui s'est passé, les Personnages peuvent soudoyer la réceptionniste, l'un des gardiens ou un surveillant. Pour cinquante Livres Sterling, n'importe qui leur dira que Mary Langsbury a disparu et qu'ils sont à sa recherche. On leur révélera peut-être qu'elle était enceinte lors de sa disparition. Les PJ ne peuvent en aucune façon faire entrer dans l'une des parties désertées de l'hôpital un des membres du personnel de la clinique. Ceux-ci affirment que Mary ne peut se trouver là, et qu'ils ont autre chose à faire. Si les PJ insistent, ils répondront plaintivement ou hargneusement que les Personnages ne leur causent que des ennuis. Ils sont prêts à inventer les excuses les plus absurdes pour éviter de se rendre dans les anciennes salles de la prison.

La Cachette de Mary

En suivant le chemin qu'ils ont parcouru dans leur rêve, les PJ peuvent aisément retrouver les anciens bureaux de la Vieille Geôle, ainsi que le refuge de Mary. La journée est l'instant le plus propice pour s'y rendre, c'est le moment où ils peuvent franchir la porte de l'hôpital sans éveiller de soupçons. Le parc est envahi par la végétation, ils pourront se glisser discrètement vers l'entrée de la Vieille Geôle. Aucun système d'alarme moderne ne la protège. Le seul obstacle réside dans les vestiges rouillés d'une serrure artisanale du XIXe siècle. Un coup de pied bien ajusté permet de la forcer sans trop de difficulté.

Une épaisse couche de poussière recouvre le sol. Rien n'a bougé depuis cent ans. Tout le bois est pourri, les portes sont branlantes. Les pas de Mary ont laissé des empreintes dans la poussière sur les marches de l'escalier menant à l'ancien bureau du Gouverneur.

Mary est assise sur le sol de la bibliothèque. Pâle et fiévreuse à cause du froid et du manque de nourriture, elle redistribue constamment les cartes devant elle. Lorsque les PJ arrivent, Mary reprend rapidement des couleurs. « Elles ont dit que vous viendriez, elles vous connaissent. Maintenant, elles veulent rester avec vous » dit-elle en ramassant les cartes et en les glissant dans les mains de l'un des Personnages. « Aidez-moi à sortir d'ici, je vous en supplie. J'ai froid, je n'ai rien mangé depuis plusieurs jours. Si je retourne là-bas, ils me prendront mon enfant et le tueront. Alors, il se passera quelque chose de terrible. Ils ne peuvent pas faire ça, vous ne les laisserez pas faire, n'est-ce-pas ? »
Si les PJ se montrent patients, ils apprendront qu'elle est enceinte des œuvres d'un ange qu'elle a invoqué par l'intermédiaire des cartes. Elle sait que l'enfant est très important, les cartes le lui ont dit. Elle sait également que l'enfant n'a pas d'âme. « Il va recevoir une âme nouvelle, pas une vieille qui a déjà servi. C'est pour ça que je vous ai demandé de venir, il faut que vous m'aidiez. Je ne peux pas me soigner, ici. Il y a trop de voix, je n'arrive pas à me souvenir de tout » dit-elle.



Elle leur explique que les voix lui ont demandé de chercher les hommes sages de l'Ile des Chiens. Eux seuls savent d'où viennent les âmes. « Mais je leur ai répondu que je ne trouve rien ici. Ca ne marchera pas. Je crois que ça les a mises en colère. Puis elles m'ont dit de vous demander de venir. Nous devons partir avant que le diable ne soit là. Il arrive », affirme-t-elle.

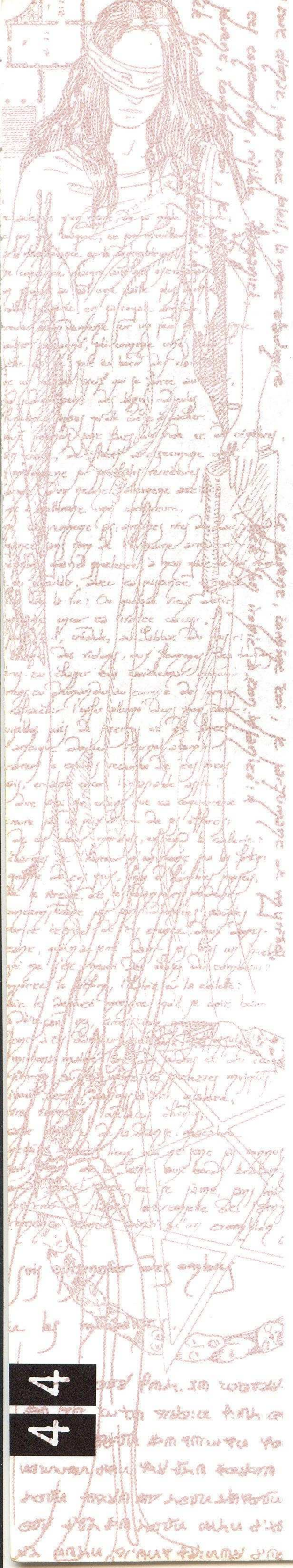
Elle n'a pas vraiment conscience de l'existence de la Déesse et du fait que c'est elle qui lui a parlé à travers le Tarotica. Elle croit que ce sont les cartes qui se sont adressées à elle. Elle essaie désespérément de convaincre les PJ de la faire sortir de l'hôpital car « ils » vont faire du mal à son enfant.

Le Bureau du Gouverneur

Les PJ peuvent prendre le temps de visiter l'ancienne geôle. Les lieux n'ont pratiquement pas changé depuis cent ans, hormis leur état qui s'est terriblement dégradé. Les Personnages trouveront peut-être quelques objets intéressants dans le bureau du gouverneur, beaucoup moins humide que le reste du bâtiment.

Sur le bureau se trouve une vieille photographie jaunie, tâchée par l'humidité. Elle représente le personnel de la prison de Sandburn en 1892. La photo a été datée à la main dans un coin. Si les PJ l'étudient attentivement, ils découvriront que certains membres du personnel leur ressemblent singulièrement. Ils ont une étrange impression de déjà vu lorsqu'ils aperçoivent Seymor et les autres personnes figurant sur la photo.

Dans le tiroir du bureau, ils trouvent un paquet de lettres attachées par une ficelle. Ce sont des mis-



sives de Rupert Faraday, un ami de Seymor. Ce Conjureur avait participé aux recherches du gouverneur, mais avait pris ses distances quand la quête pour le Tarotica les avait conduits trop près de l'Enfer. Dans ses lettres, Faraday avertit Seymor que le jeu de cartes pourrait le pervertir si pour l'invoquer, il devait recréer un enfer.

Une photo de Seymor et Faraday trône sur le bureau. Elle a été prise quelque part dans la lande en Ecosse. Elle porte la signature des deux hommes. Faraday semble familier aux PJ, mais ils ne parviennent pas à cerner pourquoi (Pour le MJ : il vit encore à Londres sous la forme d'un Nosferatu. Ils ont pu voir son portrait dans un journal).

La Déesse

La Déesse des Oubliés est toujours enfermée dans le sous-sol de la Vieille Geôle. Personne n'est entré dans sa cellule depuis cent ans. Si les PJ fouillent dans leurs souvenirs (ou leurs visions, cela dépend de la façon dont ils perçoivent la chose), ils pourront peut-être la retrouver.

Le sous-sol de la Geôle est encore très proche de l'Enfer. Il y fait plus froid que dans le reste du bâtiment. Les murs de pierres sont maintenus par des crampons aux formes étranges. De l'eau suinte des parois, les dernières marches de l'escalier sont couvertes de givre. Il est difficile de faire de la lumière, l'obscurité semble ici encore plus compacte et oppressante.

Jusqu'à ce que Seymor soit libre (vingt-quatre heures après la rencontre des PJ avec Mary), la porte de la cellule restera close. La clef se trouve dans le tiroir du bureau de Seymor. À son retour, le Licteur la porte sur lui.

Un jet réussi de Mécanique permettra aux Personnages d'entrer dans la cellule. Ils s'enfonceront alors dans une obscurité si dense qu'aucune lumière ne peut la percer. La Déesse est enchaînée au milieu de la pièce. Elle les accuse de l'avoir emprisonnée et les enjoint de l'aider à s'échapper. Seymor va bientôt revenir, explique-t-elle. Mais les PJ sont actuellement incapables de la libérer. « Tôt ou tard, il vous appellera à lui. Ils recherchent toujours leurs anciennes victimes. Le temps nous est compté, je suis restée endormie trop longtemps. Il faut faire quelque chose » dit la Déesse.

Elle a décidé de neutraliser les cartes afin de se libérer. Elle affirme que seule une nouvelle âme humaine, un enfant né de la Magie, peut créer la 78e carte, celle qui symbolise l'homme. « Seul un Enfant de la Magie est capable de donner naissance à la dernière carte et de prendre ainsi le contrôle du jeu. Je pourrai enfin être libre. »

Elle ne sait pas comment peut être façonnée une telle âme. Néanmoins, les sages parmi les fous possèdent les clefs de sa création, et doivent pouvoir l'expliquer. La Déesse a essayé d'envoyer Mary à leur recherche, mais celle-ci refuse de quitter l'hôpital seule. Elle sait cependant qu'ils sont sur l'Ile des Chiens, les cartes le lui ont dit. « Vous avez une dette à rembourser. Assurez-vous que l'enfant naisse, et elle sera effacée. Vos âmes ne seront plus liées au jeu. »

La Déesse sera encore plus impatiente de les voir agir s'ils ne la retrouvent qu'après le retour de Seymor. Elle leur explique qu'il s'efforce de tuer l'enfant, ou d'en prendre le contrôle en créant une âme en Enfer ou par n'importe quel autre moyen.

S'ils parviennent à entrer en contact avec elle, la Déesse fera profiter les PJ de ses conseils tout au long de l'aventure. Seymor ne souhaitant pas attirer l'attention sur le prisonnier qu'il détient dans la partie inférieure du sous-sol, il ne placera aucun gardien à cet endroit. Si les Personnages refusent de se servir des informations acquises au cours du Prologue, vous pouvez faire entendre la voix de la Déesse par le biais des mendiants qui hantent les rues de Londres. Ceux-ci guideront les Personnages vers les sous-sols où la Déesse est captive.

Le Retour de Seymor

Vingt-quatre heures après que les PJ aient rencontré Mary Langsbury et ainsi reçu les cartes, Anthony Seymor revient dans notre réalité. Il a passé une éternité de souffrance en Enfer, où son châtiment lui a paru durer des éons. Le temps incommensurable qu'il a passé loin de l'humanité

ne représente cependant que cent de nos années. Derrière l'Illusion n'existent ni passé, ni présent, ni futur. Au-delà du temps s'étendent les champs de l'éternité. Ce séjour en Enfer a profondément transformé Seymor, il est devenu un Bourreau, un Licteur Noir. Mais son obsession est restée la même : dominer le Tarotica et tous ceux qu'il pourra lier grâce à lui.

Seymor rentre dans notre réalité par l'endroit même où il en avait disparu, l'ancienne prison de Sandburn. Il pénètre dans son bureau, remarque la disparition des cartes, et se rend auprès de la Déesse toujours enchaînée dans son cachot. Grâce aux nouvelles connaissances sur la souffrance et la terreur qu'il a acquises en Enfer, il parvient à apprendre de la Déesse tout ce qu'il veut savoir. Cette dernière lui révèle que les PJ sont en possession des cartes et que Mary porte le fœtus d'un Enfant de la Magie. Seymor lui fait également avouer qu'elle projette de s'échapper grâce à cet enfant qui, doté d'une âme vierge, pourra créer la 78e carte et ainsi la délivrer.

L'ancien gouverneur s'aperçoit qu'il peut retourner la situation à son avantage. Il lui faudrait détruire l'enfant afin d'éliminer la menace qui pèse sur le Tarotica. Cependant, il comprend que l'Enfant de la Magie peut rendre les cartes plus puissantes encore. Celui qui dominera l'enfant maîtrisera les cartes et pourra asservir l'Illusion dans laquelle l'homme est enfermé. Seymor se lance alors à la recherche de Mary.

Dans un premier temps, il doit prendre le contrôle de Sandburn. Quand le Dr Lockley arrive à son bureau le lendemain matin, Seymor l'attend. Il prend possession du corps du directeur et envoie son âme en Enfer. Durant quelques jours, le Licteur conservera l'apparence de Lockley, mais se transformera progressivement pour prendre l'aspect diabolique de Seymor. Le personnel de l'hôpital remarquera les changements qui affectent son directeur, mais n'aura aucune réaction. Seymor ordonne que les quartiers de l'ancien gouverneur soient nettoyés pour qu'il puisse s'y installer. Lentement, il recrée autour de lui l'ancien Sandburn.

La Mort de Mary

Seymor projette tout d'abord de tuer l'enfant porté par Mary. Il ne veut pas prendre le risque de perdre le contrôle du Tarotica. Mais en étudiant les différentes possibilités qui s'offrent à lui, il comprend qu'il vaut mieux dominer l'enfant plutôt que de l'éliminer. Il décide en conséquence de s'emparer du fœtus et de créer lui-même en Enfer un Enfant de la Magie.

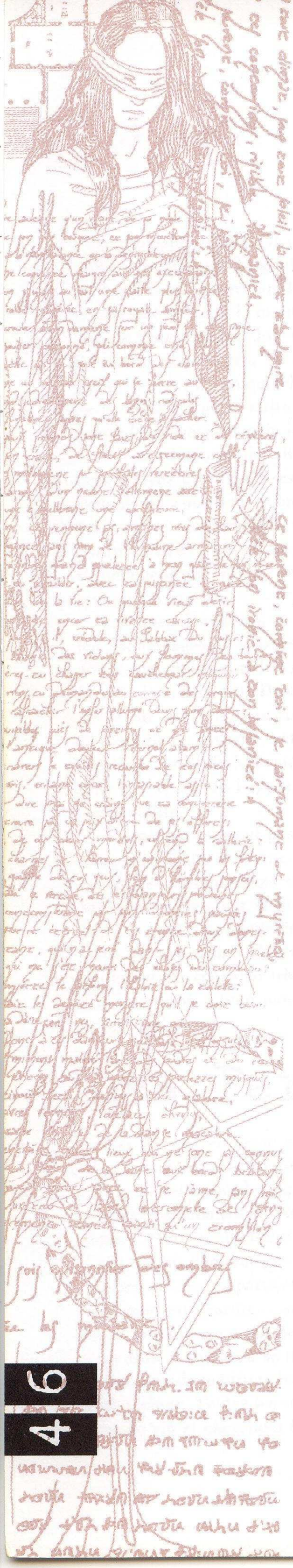
Où que se trouve Mary, Seymor la trouvera dès son retour à Sandburn. Si les PJ refusent de l'emmener, elle restera à l'hôpital et Seymor la retrouvera cette même nuit. Ce n'est qu'en étant dans un lieu imprégné de magie, comme une cathédrale, que Mary peut échapper à Seymor pour qui pénétrer en un tel endroit représente une véritable torture.

Lorsque Seymor trouve la jeune femme, il lui arrache sauvagement le fœtus, qu'il enferme dans un bocal rempli de liquide amniotique. Il laisse Mary se vider de son sang. Elle mourra, quoi que tentent les PJ, qui ne pourront qu'essayer de la soulager. Seymor emportera l'enfant dans le Royaume des Morts, où il le mettra en lieu sûr.

Une Promesse Diabolique

Si les PJ sont avec Mary au moment où Seymor s'empare du fœtus, ce dernier profitera de l'occasion pour leur reprendre les cartes. S'ils sont ailleurs, il les attendra une nuit de plus avant de partir à leur recherche. Les Personnages peuvent essayer de le contrecarrer, mais tôt ou tard, il s'appropriera les cartes. Si les PJ les ont cachées, il les obligera à lui révéler leur emplacement.

En voyant les Personnages, Seymor reconnaît immédiatement ses anciens complices. Sa première impulsion est de les anéantir pour les punir de leur traîtrise. Il se ravise en réalisant qu'ils se réincarneront de nouveau. Ils ont fait leur temps en Enfer, et de plus, Seymor est satisfait d'avoir pu apprendre tout ce qu'il voulait savoir sur les cartes, l'Enfant et la Déesse. « Vous avez bien agi, je vous pardonnerai peut-être votre trahison, mais pour l'instant je suis très occupé. Lorsque l'enfant naîtra, de grands changements surviendront. Peut-être vous laisserai-je reprendre vos anciens postes de



capitaines de la garde. Mais dans ce cas, il vous faudra apprendre à obéir. Prévenez-moi si vous apprenez quelque chose qui puisse m'être utile » leur dit-il.

Les Projets de Seymor

Anthony Seymor est revenu pour reprendre sa place à Sandburn et accroître son pouvoir. Lorsqu'il s'aperçoit qu'il peut créer lui-même un Enfant de la Magie et l'utiliser à son profit, il conçoit un projet colossal.

Il est revenu à Sandburn avec le fœtus, mais ne veut pas le laisser là. Il décide de l'emporter au Royaume des Morts, où personne ne pourra l'atteindre. Seymor ne peut emmener en Enfer que des âmes, or l'enfant n'en a pas. Il lui faut donc de l'aide. Il oblige un jeune patient de l'hôpital à prendre l'enfant avec lui.

Une fois parvenu à destination, il tente d'implanter le fœtus dans une créature infernale, mais celle-ci meurt. Seymor ne sait pas que les seules personnes capables de donner naissance à cet enfant sont ses parents, liés à lui par le processus de la conception. Ne trouvant pas de solution immédiate, l'ancien gouverneur laisse le fœtus en Enfer.

Après avoir caché l'Enfant, il se met à chercher un moyen pour concevoir et ensuite pervertir une nouvelle âme immortelle. Ne parvenant pas à faire parler les déments de l'Ile des Chiens, il décide de laisser l'Enfer lentement corrompre l'Enfant, dans l'espoir qu'une âme maléfique viendra en prendre possession, une âme qu'il pourra dominer.

En cherchant comment l'enfant peut voir le jour, il découvre que le père peut porter le fœtus. Il décide de convaincre Chris Walden, le Prince de la Passion qui en est le géniteur, d'entrer à son service, et de l'emmener en Enfer pour lui implanter l'embryon dans le corps. Mais Walden sent qu'il est en danger et reste prudemment caché.

Terreur à Sandburn

Seymor entend faire régner la terreur à Sandburn. Il rouvre les anciennes sections de la prison et admet de nouveaux pensionnaires. Des méthodes de traitement vieilles d'un siècle ainsi que la torture sont associées à l'électrothérapie moderne. Le personnel se retrouve lié au directeur comme l'étaient les gardes au gouverneur cent ans plut tôt. Seymor multiplie les contacts avec ses supérieurs pour s'assurer une totale liberté de manœuvre.

Les dix nouveaux gardiens qu'il a engagés arrivent deux jours après sa prise de pouvoir sur l'hôpital. La nuit, deux gardes patrouillent à l'extérieur, deux autres sont en faction dans la salle de garde du rez-de-chaussée. Le jour, ils vérifient l'identité de tous les visiteurs. Si les PJ n'ont aucune pièce d'identité, ce qui est assez courant en Grande Bretagne, ils ne seront pas autorisés à entrer. Le permis de conduire est accepté. La sentinelle leur demandera l'objet de leur visite. Une semaine après l'arrivée de Seymor, des alarmes électroniques seront installées dans les sections rouvertes.

Si les Personnages attendent à l'extérieur de la clinique, ils peuvent discuter avec les employés au moment où ceux-ci entrent ou sortent de l'établissement. Les surveillants sont troublés et un peu effrayés, ils devinent que quelque chose est arrivé au Dr Lockley, sans parvenir à déterminer quoi au juste. Ils s'inquiètent des méthodes archaïques qui ont été réintroduites. Pourtant, très peu d'entre eux osent protester ouvertement. Un gardien qui s'était permis de le faire a été retrouvé mort peu de temps après, apparemment victime d'une crise cardiaque. Tout le monde a peur. Certains membres du personnel ont même démissionné, mais comme il est difficile de trouver du travail, la plupart hésitent à le faire. Des rapports envoyés aux autorités sont restés sans réponse.

Si elle les remarque en train d'attendre à l'extérieur de l'enceinte, une jeune employée de l'hôpital abordera les PJ. Elle leur demandera s'ils connaissent Mary Langsbury. « Dans la cellule numéro 7 se trouve un petit garçon, Timothy Garland. Il ne cesse de réclamer les amis de Mary. Il croit que vous allez venir le secourir. Depuis quelque temps, il est très effrayé. Il m'a demandé de vous dire, si je vous voyais, que l'enfant est dans le Royaume des Morts. Je ne vois pas très

bien ce qu'il veut dire par là. Etes-vous des parents de Timothy ? Etes-vous venus lui rendre visite ? » Elle ne sait rien d'autre et ne veut pas s'attarder. Si les PJ attendent trop longtemps devant l'enceinte, les gardiens viendront et les chasseront.

Timothy Garland

Timothy Garland est âgé de douze ans. Il a été admis à l'hôpital il y a six mois à la suite d'une dépression nerveuse. Ses parents, des alcooliques, vivent à Islington. Ces deux dernières années il a vécu dans la rue, mais ne souffre pas vraiment d'une maladie mentale.

C'est lui qui a porté le fœtus dans le Royaume des Morts pour l'y cacher. Le garçon était suffisamment sain d'esprit pour que Seymor lui fasse confiance. Par ailleurs, le Licteur estimait que la vision de l'Enfer suffirait à faire basculer Timothy dans la folie. Il avait raison. L'enfant est depuis lors incapable de parler d'une manière cohérente. Seymor lui a raconté en détail la façon dont il a séparé le fœtus du corps ensanglanté de Mary, après qu'on ait tenté d'aider la jeune femme à s'échapper. Il a prévenu le garçon qu'il subirait le même sort s'il essayait de s'enfuir. Depuis, Timothy espère et redoute à la fois que les PJ se montreront enfin pour venir le sauver.

Si les PJ s'introduisent dans l'hôpital, il essaiera d'entrer en contact avec eux. Il leur confiera en murmurant qu'il sait des choses et qu'il les leur révélera, à condition qu'ils l'aident à sortir d'ici. « Il faut m'aider. Cachez-moi. Il ne faut pas le laisser me découper », dira-t-il.

Si les PJ décident de ne pas enquêter davantage sur l'hôpital, Timothy s'échappera pour les retrouver. Il est profondément choqué et bégaie excessivement. Il ne peut prononcer que quelques mots à la fois, chaque phrase exige de lui un effort considérable. « Il l'a mis dans un bocal comme ceux des savants. Il était vivant. J'ai été obligé de le porter. Au début c'était dégoûtant, puis quand on est arrivé de l'Autre Côté, c'était bien de le tenir. C'était horrible de revenir tout seul. »

Les Personnages apprennent peu à peu toute l'histoire. Comment Seymor fit amener le garçon dans son bureau et lui remit le fœtus. La pièce descendit alors en Enfer, telle un ascenseur. Il faisait de plus en plus froid, la glace recouvrit bientôt les murs. Ces derniers se transformèrent en une grille, et derrière eux apparurent de pauvres suppliciés à l'agonie, essayant désespérément d'atteindre les barreaux. Seymor perdit son apparence humaine.

Lorsque l'ascenseur s'arrêta, il faisait sombre et très froid. Seul le fœtus dans son bocal exhalait un peu de chaleur. Seymor attacha une chaîne au cou de Timothy et le tira derrière lui. Cela parut durer une éternité, à travers la boue, la neige, les ossements et la chair putrescente. Partout il entendait des hurlements et des plaintes, des mains ensanglantées le touchaient et tentaient de lui arracher ses vêtements.

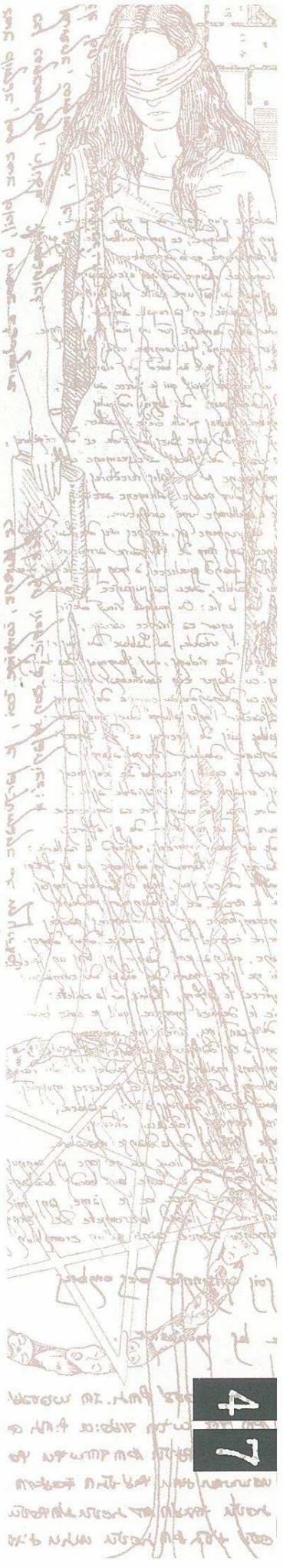
Ils atteignirent enfin une crypte, où des vieillards momifiés vêtus de haillons étaient accroupis contre les murs. Timothy crut reconnaître l'un d'entre eux comme étant son grand-père, décédé quelque mois plus tôt. Il voulut s'en approcher, mais Seymor l'arrêta. Le Licteur souleva le couvercle d'un sarcophage et ordonna au garçon d'y placer le fœtus. Il referma ensuite le couvercle, raccompagna Timothy à travers l'obscurité, et l'amena jusqu'à son bureau.

À leur retour, Seymor avait repris l'apparence du Docteur Lockley. Les vêtements de Timothy étaient déchirés, ses pieds mordus par le gel, son corps couvert d'égratignures et de sang. Seymor lui donna une tape et lui ordonna d'aller se laver.

« Je crois que je sais où c'était. Tous ces morts. Ils ressemblent à ceux qui vivent sous le pont Waterloo. Je crois que j'ai vu mon grand-père. Il est mort l'année dernière. Il vivait sous ce pont. Je ne sais pas comment il est mort. J'ai essayé de lui parler, mais j'ai pas pu. »

Seymor Contre-Attaque

Si les PJ retournent à l'hôpital sans chercher à se dissimuler, ils seront conduits au bureau du directeur. Seymor revêt alors sa véritable forme et les prévient une nouvelle fois de ne pas se mettre en travers de son chemin. « Je vous ai déjà demandé de ne pas vous mêler de mes affaires. Vous pouvez





choisir entre deux solutions. Soit vous entrez à mon service et me suivez de votre plein gré, ou bien j'établis un certificat médical me permettant de vous faire interner ici même. Vous ne souhaitez pas faire partie de mes patients, n'est-ce-pas ? ».

Si les PJ essaient d'être discrets, mais furètent de telle manière que la nouvelle parvienne aux oreilles de Seymor, celui-ci leur délivrera tout de même cet ultimatum. Trois jours plus tard, si les Personnages refusent de travailler pour lui, il rédigera des certificats les déclarant malades mentaux. La police les fera admettre à Sandburn afin qu'ils reçoivent des soins appropriés. Ils seront considérés comme étant dangereux.

Si les PJ en arrivent là, vous devrez alors improviser leur fuite de l'hôpital, ce qui ne devrait pas être trop difficile. Étant donné qu'ils ne se sont pas livrés à Seymor de leur plein gré, il ne peut pas exercer sur eux de contrôle absolu. Les Personnages peuvent bien entendu essayer de l'abattre. S'ils parviennent à éliminer l'enveloppe physique du Docteur Lockley, Seymor prendra possession du corps d'une autre personne et réapparaîtra dans les vingt-quatre heures. Seymor conserve le Tarotica sur lui, les PJ doivent donc le supprimer pour s'emparer du jeu. S'ils y arrivent, le Licteur perdra le contrôle de Sandburn. Il changera alors ses projets et mettra tout en œuvre pour récupérer les cartes.

Tout au long de l'aventure, les serviteurs de Seymor seront à la poursuite des Personnages. Cette chasse s'intensifiera à partir du troisième chapitre, quand les PJ auront récupéré le fœtus. Au cours de cette traque, Seymor utilisera les gardiens engagés à Sandburn en plus de quelques PNJ très dangereux. Utilisez les serviteurs de Seymor pour constamment rappeler aux Joueurs que leurs Personnages sont en danger. Plus les PJ avancent dans l'intrigue, plus la tension doit s'intensifier, jusqu'à ce qu'ils se sentent pratiquement en état de siège.

Les Serviteurs de la Déesse

Tout au long de l'aventure, la Déesse des Oubliés restera en contact avec les PJ par le biais de ses serviteurs : des mendiants, des prostituées et autres laissés pour compte. Ces derniers s'approchent des PJ en leur marmonnant les messages de leur Maîtresse. Cette dernière a remarqué que Seymor a étendu son emprise sur les différentes parties de Londres influencées par les cartes. Vous pouvez utiliser les marginaux pour donner des renseignements aux Personnages lorsqu'ils se lancent sur une mauvaise piste ou qu'ils stagnent.

Vous pouvez également faire apparaître des connaissances ou des proches des PJ parmi les mendiants. Les aliénés et toxicomanes des différents chapitres peuvent également intervenir. Ceci vous permet de personnaliser facilement l'aventure.

Rupert Faraday

Cinq jours après le retour de Seymor, alors que Sandburn est en pleine transformation et se rapproche inexorablement de l'Enfer, le vieil ami de Seymor, Rupert Faraday, refait son apparition. Il a vécu à Londres au cours des cent dernières années sous la forme d'un Nosferatu. Il est l'un de ces « riches oisifs » qui apparaissent régulièrement dans les colonnes des journaux à scandale. De plus, il est devenu un puissant Conjureur de la Passion.

Il a appris par hasard que Seymor était de retour. Il a entendu dire par un ami travaillant au Ministère de la Justice que certains membres du personnel de Sandburn avaient envoyé des rapports incompréhensibles accusant le directeur de mal gérer l'établissement. Il a pu, pour l'instant, s'occuper de cette affaire sans s'attirer la moindre remarque. Selon ce même ami, il s'agit simplement d'un problème relationnel qu'il revient au syndicat de régler.



Faraday se rend à Sandburn pour s'entretenir avec Seymor. Il est effrayé lorsqu'il réalise que son vieil ami s'est transformé en une créature infernale. Il repart en évitant de se confronter à lui.

Au lieu de cela, il écrit un long article pour « The Times » dans lequel il révèle les conditions déplorables régnant dans les hôpitaux psychiatriques en général et à Sandburn en particulier. Il conclut son article en réclamant une enquête publique sur les conditions d'internement à Sandburn. Furieux, Seymor appelle son ancien ami et menace de le tuer s'il ne revient pas sur ses allégations. Faraday lui fait alors remarquer qu'il serait très curieux qu'il vienne à disparaître maintenant. Seymor met brutalement fin à l'entretien.

Les PJ pourront lire l'article paru dans « The Times ». S'ils ont fouillé le bureau de Seymor et trouvé les lettres de Faraday, ils s'intéresseront certainement encore plus à ce dernier. Ils peuvent trouver son adresse en appelant les renseignements. Il vit dans une élégante maison de Mount Street à Mayfair. S'ils lui téléphonent ou lui rendent visite dans la journée, le majordome leur demandera de revenir ou de rappeler vers vingt-et-une heures.

Ils seront introduits dans un salon de style XIXe. Un homme d'environ trente-cinq ans, athlétique et au teint blafard les attend. Il porte un smoking et des gants noirs. Ils reconnaîtront l'homme qui figurait en compagnie de Seymor sur les photos trouvées à la prison. Faraday se présente et leur serre la main. Il semble inquiet, leur demande ce qu'ils veulent et ce qu'ils savent de Seymor.

Lorsqu'il découvre à quel point ils sont impliqués dans cette histoire, il leur avoue avoir été un ami de Seymor. Ils faisaient autrefois partie de la société occulte de l'Aube Dorée depuis sa création en 1877. C'est là qu'ils ont entendu parler du Tarotica pour la première fois. Cet objet symbolise les structures du pouvoir et a la capacité de les contrôler. « Au début, nous le cherchions ensemble, puis Anthony découvrit qu'il devait créer un Enfer autour de lui s'il voulait mettre la main dessus. C'est à ce moment que j'ai décidé de me retirer. » leur raconte Rupert.

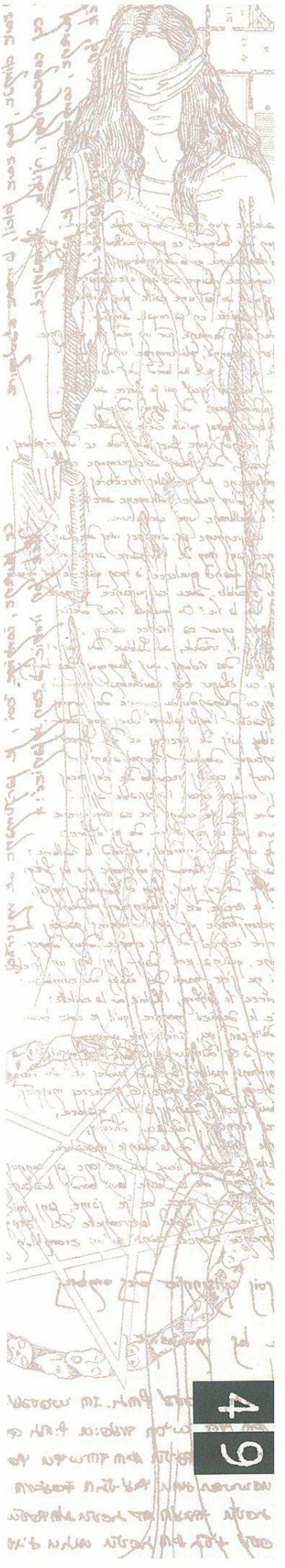
Il s'inquiète de la tournure que prennent les événements à Sandburn. Si les PJ lui parlent de l'Enfant de la Magie et de la 78e carte, il paraîtra de plus en plus anxieux. « Une âme vierge, personne n'a jamais entendu parler d'une telle chose, pourtant j'explore les mystères de la création depuis très longtemps. Dieu seul sait ce qu'il serait capable de faire avec une telle créature en son pouvoir. »

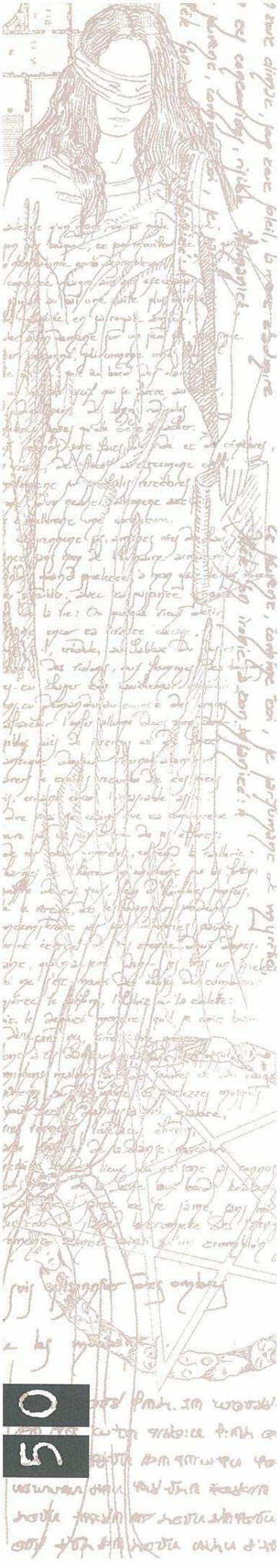
Faraday n'a aucune idée de la façon dont on peut créer un Enfant de la Magie. Il sait seulement que cela doit être accompli près de la source de toute création, Achlys, au-delà du temps et de l'espace. « Je ne sais pas comment il est possible de se rendre en ce lieu. Peut-être les déments dont vous m'avez parlé le savent-ils. Ce sont des professeurs déplorables, mais ils en savent certainement beaucoup sur ce qui se passe de l'Autre Côté. N'oubliez pas de peindre un troisième œil sur votre front lorsque vous irez à leur rencontre. Ils vous laisseront alors rentrer. »

L'âme une fois créée doit être ensuite liée à l'enfant. Faraday pense que celui-ci doit être présent lorsque l'âme sera conçue, car elle sera formée à partir de l'enfant lui-même. « Si elle doit être façonnée depuis Achlys, vous devez amener le fœtus avec vous. La naissance de cette âme doit probablement exiger des conditions particulières. Peut-être ai-je quelques ouvrages traitant de ce sujet. Je peux essayer d'en discuter avec quelqu'un plus versé que moi sur la question. De votre côté, essayez de vous procurer plus d'informations auprès de votre Déesse. »

Si les PJ lui apprennent que Seymor a caché l'enfant en Enfer, Faraday admettra ne pas pouvoir les aider. « Je ne suis pas un Conjureur de la Mort, mais il existe de nombreux chemins menant au Royaume des Morts, cela je le sais trop bien. Chaque endroit a sa porte ouvrant sur la Mort. Le petit garçon est allé là-bas, demandez-lui. »

Faraday promet de surveiller ce qui se passe à Sandburn et d'avertir les Personnages si quelque chose de particulier se produit. Il pourra les aider grâce à ses relations avec les autorités. De par sa position, il peut faire annuler l'ordre d'internement rédigé par Seymor, ou libérer les PJ de prison. Grâce à lui, les Personnages pourront également consulter des informations normalement inaccessibles au public. Cependant, s'ils n'abordent pas ces questions, il n'en parlera pas, il n'y pensera même pas. Si les PJ comprennent que quelqu'un pouvant faire publier du jour au lendemain un article dans « The Times » a nécessairement beaucoup de relations, ils réaliseront que Faraday peut certainement les aider. S'ils le lui demandent, il acceptera très volontiers de les assister.





Les Figurants

Mary Langsbury

Historique : Mary est née à Brixton, de parents pauvres. Elle est atteinte de schizophrénie depuis son plus jeune âge. Internée à l'âge de huit ans dans un centre pour enfants, elle est à Sandburn depuis dix ans. Des voix et des fragments de la Réalité lui parviennent mais elle n'a jamais été capable de faire face à notre monde et de s'orienter au sein de l'Illusion.

Personnalité : Mary n'a jamais vraiment pu saisir la réalité environnante. Elle ne comprend pas la façon dont les choses sont reliées les unes aux autres. Elle erre entre différents mondes sans pouvoir maîtriser ce qui se passe. Le Tarotica lui a enfin permis d'avoir une prise sur son environnement, mais en même temps lui fait peur. Elle s'en débarassera avec plaisir, tout en essayant de s'y raccrocher.

Apparence : Mary est assez petite, ses cheveux bruns et courts contrastent avec sa peau très pâle. Elle a des yeux verts très expressifs. Elle parle et se déplace comme une enfant.

Indications pour le Meneur de Jeu : parlez et conduisez-vous comme une petite fille. Comportez-vous de façon hésitante, exprimez-vous de temps en temps de façon incohérente. Sombrez dans la morosité pendant de longues périodes.

MARY LANGSBURY			
AGL	10	EGO	14
FOR	7	CHA	10
CON	11	PER	6
APP	12	EDU	-

Age : 26 ans
Taille : 1m60
Poids : 55 Kg
Sens : voit à travers l'Illusion
Mouvement : 5 m/Round
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dommages : +/- 0

Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 77
Faiblesses : Cauchemars, Dépression, Malchance, Médium Involontaire, Schizophrénie
Avantages : Sensibilité à la Magie
Equilibre Mental : -40
Compétences : aucune ayant une quelconque utilité pour le MJ

Seymor (Le Licteur Noir)

Historique : pendant les milliers d'années (temps écoulé en Enfer) qu'a duré son châtiment, Anthony Seymor a été transformé en un hybride de Licteur et de Népharite. Lorsque le Tarotica, tombé dans l'oubli, est ramené dans notre monde, Seymor revient dans notre réalité pour le reprendre. Pendant son séjour en Enfer, il n'a pas cessé de comploter pour récupérer les cartes et grâce à elles asservir tout ou partie de l'Humanité. Lorsqu'il revient à Sandburn, il découvre que les cartes ont favorisé la création d'un Enfant de la Magie qui pourra façonner la soixante-dix-huitième carte. Il décide alors de s'emparer de l'enfant.

Apparence : en tant que Licteur Noir, Seymor a conservé en grande partie son ancienne apparence. Il a le même corps grand et athlétique qu'auparavant, bien que ses cheveux aient disparu et que son crâne constamment ensanglanté soit dissimulé sous un chapeau. Son visage est balafré, une épaisse moustache dissimule des lèvres arrachées. Ses yeux verts ont été énucléés, il porte des lunettes noires afin de masquer cette mutilation. Sous son trench-coat, son corps est couvert de plaies béantes laissant une trainée de sang derrière lui.

Quand il prend la place du directeur, le Docteur Lockley, il garde l'apparence de ce dernier pendant la première semaine (lorsque les PJ le rencontreront pour la première fois en 1995). Il reprend peu à peu sa forme normale en transformant le corps de Lockley.

Personnalité : le côté froid et calculateur de Seymor a été affecté par le sadisme et la soif de pouvoir acquis au cours de son long séjour en Enfer. Il est devenu imprévisible, capricieux et désespéré. Il ne respecte plus la hiérarchie qui lui était imposée en tant que Licteur. Il désire maintenant se venger et le monde entier doit payer pour tout ce qui lui est arrivé en Enfer.

Indications pour le Meneur de Jeu : parlez froidement en employant un ton condescendant. Ne paraissez jamais contrarié. Asseyez-vous le dos bien droit tout en restant parfaitement détendu.

SEYMOR (LE LICTEUR NOIR)			
AGL	36	EGO	16
FOR	38	CHA	10
CON	36	PER	15
APP	3	EDU	18

Taille : 1m85*
Poids : 80 Kg*
Mouvement : 18 m/Round
Actions : 5
Bonus d'Initiative : + 24
Bonus aux Dommages : + 9
Résistance aux Blessures :
9 BS = 1 BL
8 BL = 1 BG
6 BG = 1 BM
Peut subir deux BM. Peut revenir de l'Enfer trois jours après avoir été tué.
END : 154
Faiblesses : Egotisme, Folie des Grandeurs, Intolérance, Sadisme
Facultés : Télépathie. Manipule le Temps et l'Espace comme un humain doté d'un Equilibre Mental de +/-300. Peut se transformer en une créature dont la taille et le poids sont compris entre le double et la moitié des siens. Contrôle toutes les personnes dont l'Equilibre Mental varie entre -50 et -100. Un jet d'Ego avec une Marge de réussite supérieure à celle de Seymor est requise pour pouvoir échapper à son contrôle.
Talents : Athlétisme 25, Chercher 20, Diplomatie 20, Discrétion 25, Empathie 20, Vigilance 20
Compétences Générales : Commandement 20, Equitation 12, Interroger (Torture 75) 12, Lancer 20, Armes à Feu (Colt Python) 15, Corps à Corps (Poignard) 25, Fouets et Chaînes 45
Connaissances : Affaires 12, Allemand 10, Français 15, Hébreu 15, Recherche d'Informations 15, Sciences occultes 25
Connaissances Universitaires : Anthropologie 15, Archéologie 15, Art 15, Biologie 12, Chimie 12, Criminologie 15, Droit 15, Économie 15, Grec Classique 16, Histoire 15, Latin 17, Littérature 15, Mathématiques 12, Philosophie 12, Physique 12, Théologie 15
Art Ténébreux : 20
Equipement : Colt Python, holster à l'épaule, fouet robuste
Magie : Connaissance du Temps et de l'Espace 15 (Voir à travers le Temps et l'Espace 12, Manipuler le Temps et l'Espace 12, Invoquer une créature du Temps et de l'Espace 12, Lier une créature du Temps et de l'Espace 12), Connaissance de la mort 50 (tous les sorts 40).

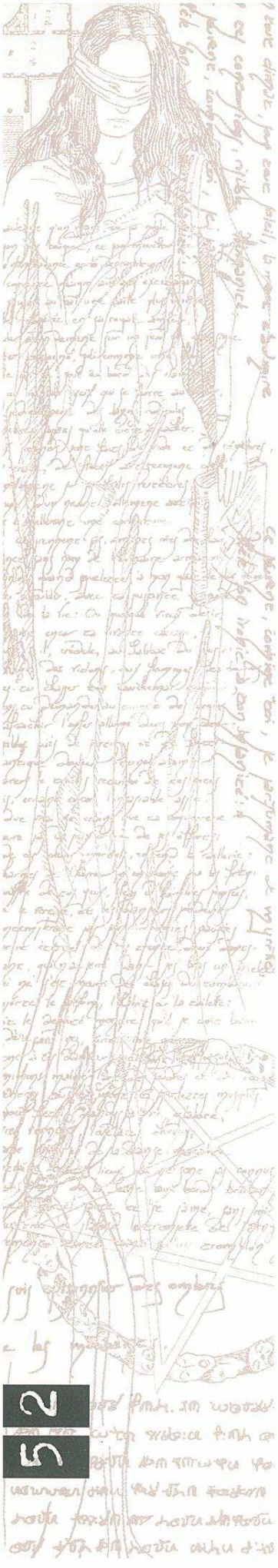
Les Gardiens de Seymor

Sous la direction du Docteur Lockley, l'hôpital psychiatrique n'avait pas de gardiens. Le poste de garde était occupé par deux vigiles d'une compagnie privée. Lorsque Seymor revient, il engage immédiatement dix hommes de main pour faire régner l'ordre à Sandburn. Ces colosses n'obéissent qu'aux instructions de Seymor. Trois ou quatre d'entre eux l'accompagnent dans tous ses déplacements à l'extérieur de l'hôpital.
Personnalité : froids et stupides.
Indications pour le Meneur de Jeu : exécutez les ordres aveuglément

LES GARDIENS DE SEYMOR			
AGL	15	EGO	10
FOR	16	CHA	8
CON	11	PER	12
APP	9	EDU	7

Taille : 1m90
Poids : 95 Kg
Mouvement : 8 m/Round
Actions : 2
Bonus d'Initiative : + 3
Bonus aux Dommages : + 3

* La taille et le poids donnés sont ceux de Seymor sous sa forme humaine.



Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 73
Equilibre Mental : -20
Talents : Athlétisme 15, Chercher 12, Discrétion 12, Perception 11
Compétences Générales : Armes à Feu (Glock M19) 15, Corps à Corps 14
Equipement : Glock, téléphone cellulaire, lunettes noires

Timothy

Historique : Timothy a eu une enfance difficile au milieu de parents alcooliques. Il a souvent été battu et n'a pas spécialement brillé à l'école. Le seul ilôt de stabilité de son monde était son grand-père, un sans-abri se réfugiant souvent sous le pont Waterloo. A la mort de celui-ci, un an plus tôt, Timothy a fait une dépression nerveuse. Pour la centième fois, il a fugué. Il a été placé dans divers centres pour enfants inadaptés avant d'échouer à Sandburn.

Personnalité : Timothy est en réalité doté d'une forte personnalité, mais la mort de son grand-père et l'indifférence de ses parents qui n'ont même pas assisté à l'enterrement ont été trop durs à supporter. Depuis sa descente en Enfer, il est terrorisé. Sa santé mentale n'est cependant pas beaucoup plus fragile qu'auparavant. S'il bénéficie d'un peu de calme, de repos et de chaleur humaine, il se remettra.

Apparence : Timothy est grand pour son âge, mais très maigre. Ses cheveux blonds sont coupés très courts, il a les yeux marrons. Tant qu'il est à Sandburn, il porte la tenue blanche dont sont vêtus tous les patients de l'hôpital.

Indications pour le Meneur de Jeu : bégayez, faites comme si vous aviez beaucoup de choses à dire, mais ne trouviez pas vos mots. Frottez-vous nerveusement les mains et montrez-vous agité.

THIMOTHY			
AGL	12	EGO	15
FOR	7	CHA	12
CON	10	PER	12
APP	12	EDU	2

Taille : 1m60
Poids : 55 Kg
Mouvement : 6 m/Round
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dommages : +/- 0
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM
END : 75
Equilibre Mental : -10
Sombre Secret : Victime d'un crime
Faiblesses : Phobies (Scotophobie, Monophobie, Nécrophobie), Dépression
Avantages : Empathie Instinctive
Talents : Athlétisme 9, Chercher 12, Discrétion 12, Mémoriser 13, Vigilance 13
Compétences : Grimper 12, Corps à Corps (uniquement pour esquiver) 12, Filature 12

Rupert Faraday

Historique : Rupert est né en 1854 dans une famille aisée de Londres. Lors de ses études de droit à Oxford, il se retrouva dans le même cercle de personnes versées dans l'occulte que fréquentait Seymor. Ils s'aventurèrent ensemble sur la trace du Tarotica. Lorsque, pour recréer les circonstances particulières nécessaires à l'invocation de l'artefact, Seymor accepta le poste de gouverneur de Sandburn, Faraday refusa de poursuivre leurs expériences. La soif de pouvoir et la cruauté de son compagnon lui faisaient défaut. Son but était plutôt de mener une vie confortable tout en étant relativement influent. Après avoir mis fin à ses rapports avec Seymor, Faraday commença à fréquenter les Nosferatus qui hantaient Londres et rejoignit leurs rangs quelques années plus tard. Il s'est peu montré durant le siècle dernier, préférant la compagnie des jeunes gens de la haute société. Les PJ rencontreront par la suite Vanessa Clarke, une de ses vieilles amies, sous les traits de Waya. Au cours de ces dernières années, Faraday s'est secrètement associé aux Nosferatus et Conjureurs d'origine Caraïbienne. C'est ainsi qu'il a pu acquérir des connaissances relatives à la Magie de la Passion.

Personnalité : comme tous les Nosferatus, Faraday fait une fixation sur le sang et le sexe. Cependant, s'il est capable de faire preuve d'un

esprit très rationnel et scientifique, toute logique disparaît dès que ses instincts de vampire prennent le dessus. S'il y a parmi les PJ un jeune homme attirant ou une jeune femme belle et distante, Faraday s'intéressera davantage à cette personne qu'aux agissements de Seymor. Du fait de son passé aristocratique, Faraday n'est pas conscient de ce qu'un membre d'une classe sociale inférieure peut penser de ses avances.

Apparence : Faraday est de taille moyenne, athlétique, ses cheveux bruns sont peignés en arrière. Sa peau est pâle, son teint est un peu cireux. Il porte des gants en permanence.

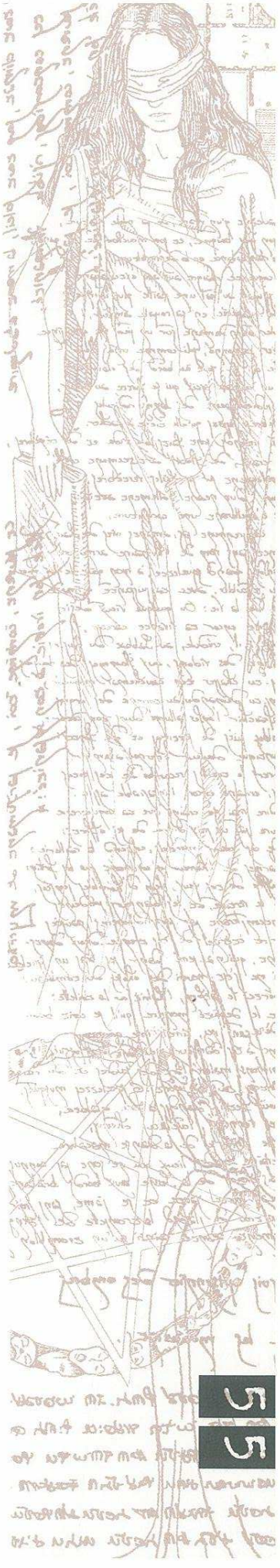
Indications pour le Meneur de Jeu : soyez calme, mais faites preuve d'un humour spirituel. Exercez une maîtrise absolue de vos gestes, souriez constamment comme si vous étiez amusé par ce qui se déroule autour de vous.

RUPERT FARADAY			
AGL	22	EGO	16
FOR	32	CHA	12
CON	24	PER	9
APP	15	EDU	23

Taille : 1m75
Poids : 80 Kg
Sens : sent à distance les corps vivants. Détecte le rayonnement Infra Rouge. Peut voir dans la nuit. Comme les humains pour le reste.
Actions : 4
Bonus d'Initiative : + 10
Bonus aux Dommages : + 6
Capacité de Mouvement : 11 m/Round
Résistance aux Blessures :
7 BS = 1 BL
6 BL = 1 BG
4 BG = 1 BM
END : 118
Faiblesses : Egotisme, Intolérance
Avantages : Chevaleresque, Sensibilité à la Magie
Equilibre Mental : -50
Restrictions : Assoiffé de Sang, Instinct de Chasse, Sensibilité à la Lumière Naturelle
Facultés : Voix Dominatrice, Jeunesse Eternelle, Invulnérabilité au Feu/à l'Electricité/à la Radioactivité, Invulnérabilité aux Armes à Feu et à toutes les Armes de Combat au Corps à Corps qui ne sont pas en bois.
Altérations Physiques : crocs
Talents : Athlétisme 25, Chercher 14, Comédie 15, Diplomatie 18, Discrétion 22, Empathie 12, Séduction 18, Vigilance 10
Compétences Générales : Connaissance du Monde 15, Filature 15, Interroger 14, Se Déguiser 20, Armes à Feu (Fusils) 15, Corps à Corps (Poignard) 20
Connaissances : Allemand 12, Danser 15, Français 14, Grec Classique 12, Recherche d'informations 18, Sciences Occultes 18
Connaissances Universitaires : Histoire 15, Latin 15, Littérature 15, Philosophie 15
Magie : Connaissance de la Passion 25 (Tous les sorts dont la Connaissance Requise est inférieure à 25)



La Piste des Fous



Ne marchez pas sur les cases noires, seulement sur les blanches ! » Waya dansait sur l'échiquier dessiné par le carrelage. Le long des murs de la salle, des centaines de regards étaient rivés sur eux. Ils la suivaient, avançant prudemment sur les cases blanches menant aux escaliers. Lorsqu'ils eurent franchi quelques marches, les lumières s'éteignirent. Il leur fallait maintenant deviner leur chemin. Des voies murmuraient dans les ténèbres : « Main gauche. Suivez le mur avec votre main gauche. Le pied gauche d'abord. Vous avez perdu vos lunettes, vous ne les retrouverez jamais. Regardez avec votre œil gauche. L'œil gauche. » Lorsqu'ils se décidèrent enfin à fermer leur œil droit, les ténèbres firent place à une faible lumière grisâtre. Ils parvinrent au bout d'un long couloir. Les murs et le sol étaient faits de béton. Waya attendait au bas de l'escalier. « Nous ne pouvons pas aller plus loin. C'est ici que s'arrête le chemin. Allez jusqu'au mur et attendez jusqu'à ce qu'il parle. Il donne la mémoire. » Avant qu'ils aient pu lui demander ce qu'elle entendait par là, elle était remonté en dansant. Le couloir décrivit plusieurs courbes pour finir devant un mur gris-blanc uniforme. Aucune porte, nulle part où aller, ils s'assirent et attendirent.

Les PJ ont perdu le jeu de cartes ainsi que le fœtus. Mary Langsbury est probablement morte et Seymor menace de les asservir. S'ils veulent en savoir plus sur ce qui se passe, ils peuvent s'orienter vers deux directions : l'Ile des Chiens et les sans-abri du pont Waterloo. Leur choix n'a aucune importance. Ne vous sentez pas obligé de suivre l'ordre du texte qui commence par décrire le royaume des fous sur l'Ile des Chiens, dans le quartier des docks.

L'Ile des Chiens

C'est une presqu'île formée par une boucle de la Tamise. Elle abritait autrefois des chantiers navals et leurs immenses quais. Depuis quelques années, elle fait partie d'une zone plus connue sous le nom de « quartier des docks ». Elle a fait l'objet d'un projet immobilier grandiose, comprenant centres administratifs et commerciaux. La crise économique a gelé la demande de bureaux, laissant la majorité du complexe inoccupé.

Les parties sud du quartier des docks jouxtent des zones plus anciennes envahies de maisons vétustes. De nombreux entrepôts et sites industriels sont abandonnés depuis leur construction. C'est ici que les déments sans-abri de la ville se sont installés. Les fous tiennent leur cour dans le hall immense d'une usine désaffectée.

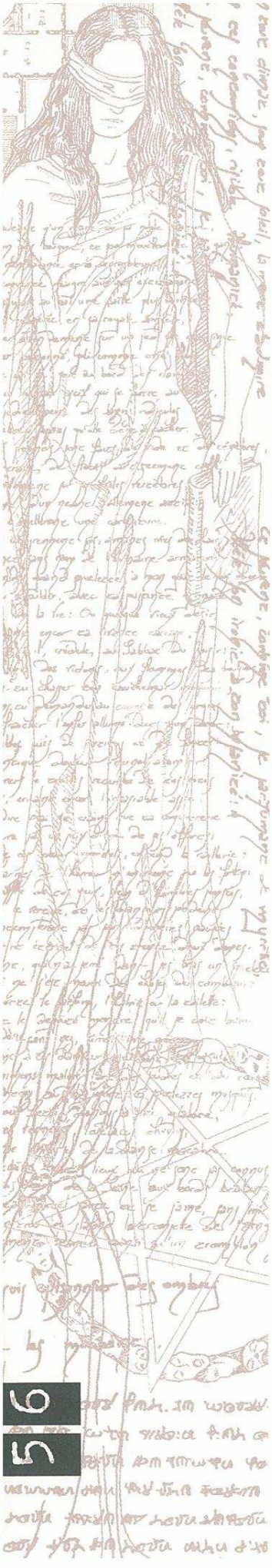
Si les PJ visitent les docks en plein jour, ils ne remarqueront rien d'anormal. Les seules personnes qu'ils croiseront seront des employés de bureau travaillant pour les rares sociétés installées ici. À l'exception de quelques ivrognes et fouilleurs de poubelle, il n'y a aucune trace de marginaux ou de sans-abri.

Pendant la nuit, les laissés pour compte envahissent discrètement des lieux qui semblent toujours inhabités. Des ombres se faufilent le long des quais, à peine peut-on parfois entrevoir une silhouette fugitive passant derrière des carreaux cassés.

Les Gardiens

Les fous surveillent rigoureusement leur territoire. Ceux qui savent où regarder remarqueront les sentinelles accroupies sur les murs ou dans les ouvertures des bâtiments déserts. Si les PJ arrivent de nuit, ils s'apercevront rapidement qu'ils sont suivis. Lorsqu'ils s'approchent du hall où se tient la Cour des Miracles, des gueux vêtus de haillons et marmonnant des phrases incompréhensibles viennent les entourer, tirant leurs vêtements pour les empêcher de progresser. Si les Personnages forcent le passage, les déments se lanceront à leur poursuite. D'autres aliénés se joindront à eux jusqu'à ce qu'ils soient en nombre suffisant pour s'emparer des PJ et les jeter dans les eaux polluées des docks.

Pour se frayer un chemin parmi les fous, les Personnages n'ont que deux alternatives : se comporter comme des déments, ou les convaincre qu'ils sont sur une affaire importante. S'ils s'habillent comme des mendiants et bredouillent sans cesse



des paroles inintelligibles, ils n'auront aucune peine à parvenir jusqu'à la Cour du royaume des fous. S'ils se peignent un œil sur le front comme le leur a conseillé Faraday, ils parviendront également à passer.

Convaincre les gardes qu'ils ont une importante mission à remplir s'avère beaucoup plus difficile. Si les PJ sont en possession des cartes ou en compagnie de Mary Langsbury, les fous les laisseront tranquilles, sentant que quelque chose d'important se prépare. Timothy pourra également introduire les Personnages. Sinon, ils devront expliquer qu'ils désirent trouver des renseignements sur un Enfant de la Magie. S'ils parviennent à persuader les gardiens méfiants et troublés par leur présence, ils seront autorisés à pénétrer dans la Cour.

La Cour des Miracles

Les fous tiennent leur cour dans une usine désaffectée. Construite par la Western Development Plc, elle n'a jamais reçu les machines pour lesquelles elle a été édifiée. Pendant la journée, les déments se terrent dans les parties souterraines des docks. Dès la nuit tombée, ils sortent de leurs cachettes pour se réunir dans les grandes salles faisant face aux eaux de la Tamise, au sud des quais.

Les vigiles embauchés pour surveiller les lieux ne cessent de retirer les cartons et couvertures qui jonchent le terrain. Tant qu'aucune société ne manifeste l'intention de venir s'installer, ils laissent les fous tranquilles.

L'édifice abritant la Cour est composé de trois grandes salles au sol cimenté. Les immenses plafonds sont soutenus par des piliers. Des tas de cartons, de couvertures, de vieux journaux, de boites de conserve et de planches couvrent le sol. La pénombre qui règne à l'intérieur est à peine affaiblie par une bougie et une lampe à pétrole. Suspendus aux piliers, des crânes à moitié nettoyés et des lambeaux de vêtements sont la seule décoration. La nuit, jusqu'à cinq cents personnes se réunissent ici, le jour, l'endroit est presque désert.

Dès que les aliénés réalisent que les PJ sont des étrangers, ces derniers se retrouvent cernés par des visages empreints de suspicion et de curiosité. Des hommes et des femmes dépenaillés poussent les Personnages en baragouinant. Quelques instants plus tard, la foule s'écarte pour laisser passer un petit garçon vêtu d'un vieux manteau beaucoup trop grand. Il est sale, couvert de contusions et de blessures mal cicatrisées. Il prend un des Personnages par la main et leur demande de le suivre. Il insiste jusqu'à ce qu'ils consentent à l'accompagner.

L'enfant commence à décrire des cercles compliqués à travers les grandes salles. De temps en temps, il touche un crâne duquel pendent des lambeaux de chairs en putréfaction. Tout au long de son parcours, il allume ou étouffe des chandelles et murmure des phrases insensées. Il s'arrête finalement devant un homme squelettique, aux orbites creuses, assis sur une pile de vieux journaux. Il est nu et son corps est couvert de tatouages purulents. Ses ongles sont devenus des griffes noires. Des bougies malodorantes brûlent autour de lui. Le petit garçon lâche la main du PJ et s'enfuit. Les fous forment un cercle autour d'eux, à quelques mètres de distance.

L'homme assis sur le tas de papiers lève les yeux et se met à hurler. Les Personnages constatent alors que ses yeux sont entièrement blancs, il est aveugle. Le petit garçon réapparaît soudain, surgissant du cercle qui s'est formé autour des Personnages. Quelqu'un lui crie quelque chose dans un langage inconnu. Il s'accroupit, inquiet, à quelques pas des PJ. « Que voulez-vous ? Souhaitez-vous mourir et m'offrir votre sang ? », traduit-il. Si les Personnages expliquent qu'ils désirent savoir comment créer une âme nouvelle pour un Enfant de la Magie, ils obtiendront la réponse suivante : « Pourquoi devrions-nous vous le dire ? Vous n'êtes que la nourriture des dieux. »

Ils doivent faire référence à la Déesse des Oubliés et expliquer que Seymor constitue une menace pour tous les malades mentaux et déséquilibrés. Sinon, il leur sera répondu que leur sang va servir à nourrir les Dieux du monde souterrain. S'ils parlent de la Déesse et de Seymor, l'homme devient pensif pendant une demi-heure environ. Ils sont toujours entourés par les fous alors que le petit garçon reste assis, figé. Enfin, l'homme répond par l'intermédiaire de l'enfant : « Waya est celle qui sait, elle n'est pas ici, les hommes vêtus de noir l'ont emportée et les cercles bleus ont été dérangés. Rendez-moi Waya, elle saura vous conduire. Maintenant, partez ou mourez. »

L'enfant se relève et tire les vêtements des PJ pour les écarter de l'homme. Le cercle des déments

se disperse. Le petit garçon explique aux Personnages que des policiers sont venus arrêter des gens et sont repartis en voiture. « Ils ont emmené Waya, celle qui peut parler aux dieux. Le Prince est bouleversé, il ne sait pas pourquoi Waya a disparu. Rien ne peut retenir Waya contre sa volonté, elle peut passer à travers les murs, voyager dans les airs jusqu'à la Lune. Le prince est en colère. Il veut que Waya et les autres reviennent. Vous devez les ramener. » Il explique que les PJ doivent parler à Waya s'ils veulent apprendre quelque chose sur la magie. Il n'en sait pas plus.

Les Prisonniers Déments

La police est excédée par le nombre croissant de malades mentaux occupant l'Ile des Chiens. Des rafles régulières sont faites pour en appréhender quelques uns. Lorsque Seymor déclare qu'il a de la place à Sandburn pour accueillir une centaine de patients supplémentaires, l'activité de la police s'intensifie. Au cours de la semaine suivant le retour de l'ancien gouverneur, les policiers arrêtent une cinquantaine de personnes dans l'île et ses environs.

En vertu de la procédure, une enquête doit être menée avant qu'un patient ne soit interné. Mais comme il n'y a pas assez de place en prison, les prisonniers sont conduits dans une école fermée de Richmond. Par le passé, ces locaux servaient à accueillir des étrangers en situation irrégulière.

Les PJ ayant des relations dans la police pourront facilement découvrir ce qui se passe. Faraday également pourra l'apprendre par le biais de ses contacts. Tous les services de police de Londres savent qu'un « nettoyage » est en cours dans le quartier des docks et que les aliénés sont convoyés à Richmond.

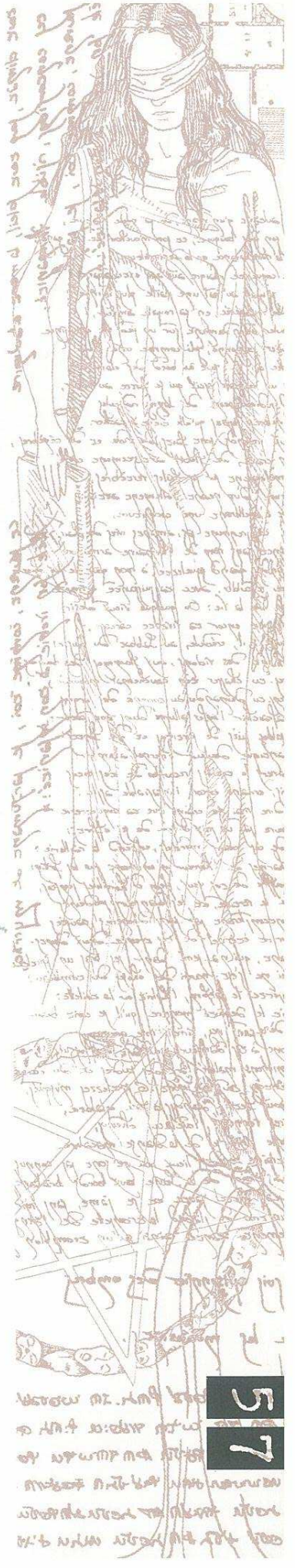
Les PJ devront trouver une autre source de renseignement s'ils n'ont aucun contact dans la police, en attendant par exemple qu'elle fasse une descente. Dans ce cas, deux groupes de policiers apparaissent, et une demi-douzaine d'entre eux commencent à fouiller les lieux à la recherche des aliénés. Ils n'osent pas investir la Cour de peur de se faire tuer. Les hautes instances de la police n'accordent aucune foi aux rapports faisant état de centaines de fous habitant certaines parties des docks. En conséquence, aucune unité anti-terroriste n'accompagne l'opération. Les Personnages pourront suivre sans difficulté les voitures de police qui les conduiront à une école abandonnée de Richmond. Si les PJ manquent de discrétion ou de chance, ils peuvent très bien se faire arrêter. Ils se retrouveront alors à Richmond (à moins qu'il n'ait fait usage de violence et notamment d'armes à feu).

Les PJ peuvent prétendre appartenir à la famille de malades mentaux ayant disparu, et désirant apprendre de la police ce qui a pu leur arriver. En se servant de leurs Compétences et de quelques centaines de Livres Sterling pour corrompre quelques fonctionnaires peu scrupuleux, ils obtiennent l'adresse de l'école. La corruption peut s'avérer dangereuse, car de nombreux policiers londoniens n'apprécient pas particulièrement les pots de vin. Une tentative de corruption nécessite un jet réussi de Psychologie pour estimer si un officier est susceptible ou non de céder à la tentation.

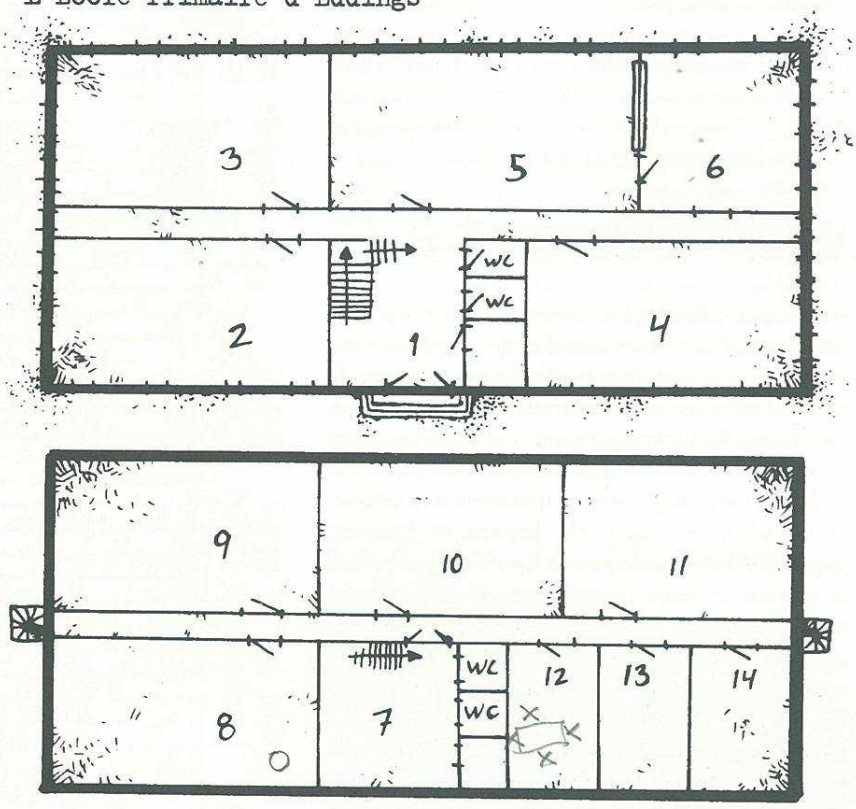
Il faudra ensuite réussir un jet de Persuasion pour inciter le policier à accepter une somme, qui devra être conséquente. Un échec au Jet de Psychologie indique que le PJ n'est pas sûr de la moralité de son interlocuteur. Si ce Jet s'avère Désastreux, le MJ devra induire le Personnage en erreur. Il risque alors de se retrouver poursuivi pour tentative de corruption sur la personne d'un officier de police dans l'exercice de ses fonctions. Un Personnage plus subtil peut essayer de faire parler un policier en le baratinant. Il devra alors réussir un jet sous sa Compétence Interroger avec une Marge de Réussite minimale de 5. Quelle que soit la méthode choisie, les Joueurs devront jouer la conversation en incarnant leurs Personnages. En fonction de leur interprétation, le MJ pourra modifier leurs chances de réussite.

L'Ecole Primaire d'Eddings

Fermé au milieu des années 70, ce petit établissement a été depuis utilisé de différentes manières. Dans les années 80, il a servi à abriter des réfugiés attendant d'être expulsés du Royaume-Uni. Tous



L'Ecole Primaire d'Eddings



les éléments permettant de renforcer la sécurité des lieux ont été ajoutés.

Les prisons locales étant saturées, l'école d'Eddings sert de centre de détention depuis six mois. Ivrognes, sans-abri et malades mentaux y sont parqués avant d'être transférés dans d'autres institutions plus adaptées. Quelques uns sont relâchés à la suite de brèves investigations menées par les services de police. Certaines enquêtes piétinent depuis des mois. En ce moment, trente aliénés et une dizaine de sans-abri y sont incarcérés. Dans le but de faciliter leur surveillance, ils sont enfermés à l'étage. Quatre gardiens sont chargés de maintenir l'ordre, mais la sécurité n'est pas particulièrement bien assurée.

Waya est internée ici, elle est considérée comme folle. C'est une Conjuratrice de la Folie appartenant à la Cour des fous. Bien qu'elle ne sache pas pourquoi, elle s'est laissée prendre par la police. Peut-être essaie-t-elle de s'introduire dans Sandburn pour y accomplir quelque chose qu'elle ignore. Peut-être existe-t-il une autre raison. Elle a le sentiment d'avoir suivi « l'odeur bleue » qui l'a conduite ici.

Si les Personnages ont de très bons rapports avec la police, ils peuvent s'arranger pour entrer dans l'ancienne école et avoir une entrevue avec les détenus. Dans le cas contraire, ils devront s'introduire par effraction. Cela n'est pas très difficile, les fenêtres et les portes sont équipées d'alarmes mais un jet réussi dans la Compétence Electronique permettra de les neutraliser. Un Jet Désastreux provoque le déclenchement de l'alarme. Les fausses alertes sont courantes, et par conséquent les gardiens mettent du temps avant de commencer leurs recherches. Les fenêtres sont fermées de l'intérieur. Elles peuvent être ouvertes grâce à une pince monseigneur ou un autre outil similaire. Un jet de FOR avec une Marge de Réussite de 10 permet d'enfoncer les portes. Les escaliers de secours mènent au couloir du premier étage. Là-haut, toutes les portes sont verrouillées mais ne sont pas munies d'alarme.

1. Vestibule : Il s'agit de l'ancienne entrée de l'école avec ses toilettes collectives, sa réserve et un escalier montant à l'étage. La pièce est vétuste et rongée par l'humidité. De vieux néons clignotent au plafond.

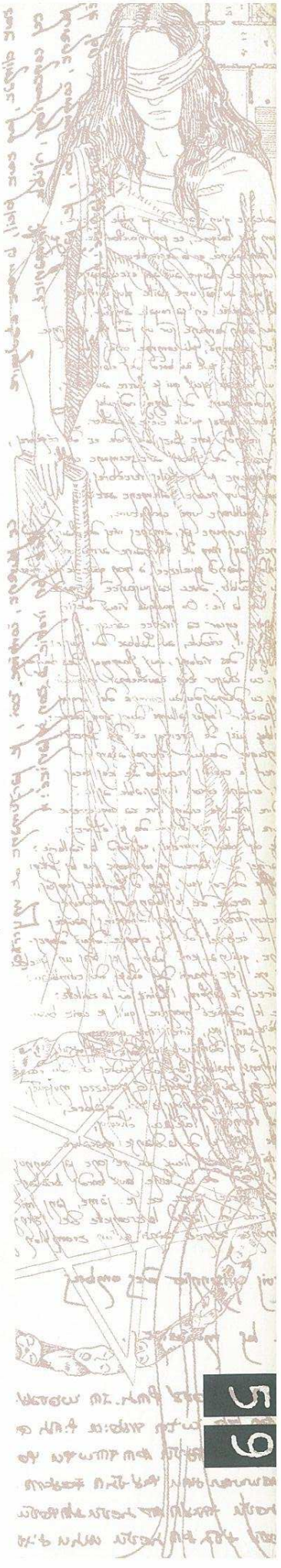
2-4. Salles de Classe : Elles sont vides, les bureaux et les tableaux noirs sont toujours là.

5. Réfectoire : Les détenus et les gardiens prennent ici leurs trois repas quotidiens. La nourriture arrive toute prête. Dernièrement, les gardes ont eu des difficultés à amener les aliénés au réfectoire. Les repas ont été servis dans les salles de classe. Des tables et des chaises basses meublent la pièce, elles datent du temps où le bâtiment servait encore d'école. Un bar fait face à la cuisine.

6. Cuisine : Cette vieille cuisine n'a pas servi depuis les années 70. Il y a encore des casseroles et divers ustensiles de cuisine.

7. Vestibule de l'Etage : Une pièce nue et abîmée par l'humidité, comme au rez-de-chaussée.

8. Salle de Classe : Les bureaux ont été enlevés et remplacés par dix lits avec des alaises en plastique. Une odeur écœurante d'urine, d'excréments et de pourriture envahit les lieux. Des signes ont été dessinés sur les murs au crayon ou avec du sang. Une partie du linoléum a été arrachée. Des restes de nourriture et de porcelaine jonchent le sol. Huit pensionnaires sont détenus ici. Certains arpentent nerveusement la pièce de long en large. L'un d'entre eux pleurniche bruyamment alors que plusieurs autres sont assis et apathiques. Une femme dans un coin fixe intensément une fissure zébrant le mur du fond. Cette femme est Waya.



9-11. Salles de Classe : Elles sont en tout point similaires à la salle numéro 8 (à l'exception de Waya bien sûr). Faites varier les attitudes des aliénés qui se trouvent dans ces salles.

12. Salle des Professeurs/Salle de Garde : Les quatre gardiens sont généralement dans cette pièce, regardant la télévision, lisant ou jouant aux échecs. Ils font une ronde toutes les heures. Ils ne prennent plus la peine d'ouvrir les portes des salles de classe, espérant que tout est normal à l'intérieur.

13-14. Bureaux : Ce sont des bureaux poussiéreux qui n'ont pas servi depuis les années 80. Des bureaux ainsi que des meubles de rangement garnissent la pièce. Tous les dossiers ont été transférés ailleurs.

Waya

C'est une Conjuratrice de la Folie. Elle a arpenté les chemins des fous pour apprendre à briser l'Illusion. Sans vraiment savoir pourquoi, elle a suivi les déments qui ont été arrêtés par la police. Actuellement, elle étudie les craquelures de la peinture des murs de l'école dans le but de trouver des indications sur ce qu'elle doit faire.

Certains des aliénés qui sont internés à Eddings sont suffisamment lucides pour pouvoir indiquer aux PJ qui est Waya ou l'endroit où elle se trouve. Lorsqu'elle aperçoit les Personnages, elle est d'abord effrayée et soupçonneuse, puis son visage s'illumine. « Vous êtes les hommes bleus, nous vous attendions, les murs ne répondent pas. Vous êtes le sentier bleu. » dit-elle. Les PJ ont du mal à tirer quelque chose de plus de Waya. Il semble qu'elle ait quitté la Cour et suivi la police pour rencontrer les Personnages. Maintenant, elle espère qu'ils vont pouvoir faire quelque chose.

S'ils parlent de l'Enfant de la Magie et de la création d'une âme vierge, Waya devient songeuse. « Achlys » dit-elle enfin. Ils n'en tireront rien de plus tant qu'ils restent à Eddings.

L'Echappée des Fous

Pour libérer n'importe lequel des aliénés, les PJ ont besoin de l'aide de Waya. Il leur est impossible de faire sortir trente déments sans que personne ne le remarque, d'autant plus que certains d'entre eux sont en catatonie ou hurlent sans cesse. S'ils expliquent à Waya qu'ils refusent d'emmener les fous, elle leur imposera le silence. Elle refuse catégoriquement de laisser ses compagnons derrière elle. Si les Personnages ne veulent libérer que Waya, elle n'acceptera pas de partir.

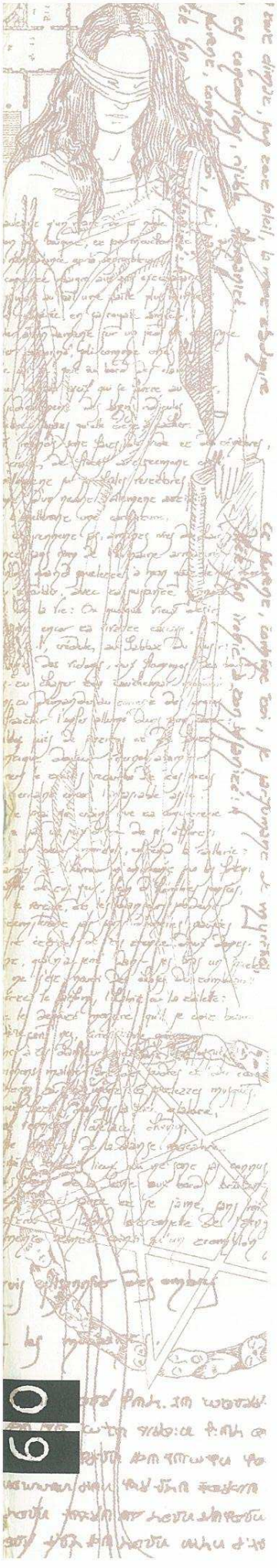
S'ils ont neutralisé l'alarme des fenêtres, ils pourront, avec le concours de Waya, faire sortir les malades par les sorties de secours. Ils sont tout près de la Tamise, à quinze minutes à pied de la station de métro de Richmond.

Si les gardiens découvrent la tentative d'évasion, ils avertiront la police qui arrivera sur les lieux cinq minutes après leur appel. Les surveillants essaieront de raisonner les patients ainsi que les PJ afin de les retenir le plus longtemps possible, mais dès que les aliénés s'avanceront vers eux, ils se réfugieront dans la salle de garde et s'y enfermeront.

Les déments sortiront du bâtiment même si l'alarme se déclenche. Mais avec la police aux trousses, il sera assez difficile de traverser Londres en compagnie de trente fous indisciplinés. Si la police parvient à intercepter l'étrange cortège, Waya ordonnera à ses disciples de se disperser et de se rendre dans l'Ile des Chiens. Pour sa part, elle accompagnera les PJ.

Le Sentier de Waya

Lorsque les Personnages reviennent à l'Ile des Chiens accompagnés de la Conjuratrice, les regards se font moins suspicieux. Waya les conduit à travers les mêmes chemins tortueux que l'enfant avait empruntés pour les guider vers le Roi. Lorsqu'ils arrivent à lui, elle s'assoit sur le sol et trace du doigt une ligne dans la poussière. Le regard fixe et vide, le Roi hurle de temps à autre.



Waya répand une pincée de poudre sur une lampe à pétrole. Une odeur douceâtre et entêtante commence à flotter. Les PJ se sentent engourdis et ont du mal à se concentrer.

Quelques instants après, le jeune garçon qui leur avait servi d'interprète réapparaît. Il s'assied derrière eux, fouillant dans leurs poches à la recherche de sucreries tout en leur murmurant que Waya et le Roi sont en train de parler d'eux. Peut-être va-t-on leur apprendre de grandes choses, comme faire reculer le temps. « Attendez, attendez, soyez patients », répète-t-il inlassablement.

Ils ne savent pas s'ils se sont endormis ou non, mais deux heures après, Waya se tourne vers eux. Elle fait signe au petit garçon de s'avancer et trace un signe sur sa poitrine nue. Le garçon se précipite vers les PJ. « Vous cherchez Achlys, l'endroit où débute le sentier. Waya ne sait pas où ça se trouve, mais elle connaît quelqu'un qui le sait. C'est l'Homme Oublié, il est très difficile à trouver. Vous devez vous souvenir de lui pour le retrouver. Waya peut vous aider à le faire. Vous devrez suivre le sentier, le nôtre, celui des fous, » leur dit-il.



Waya tente de leur expliquer ce qu'ils doivent faire. « Achlys, le sentier commence là. L'enfant… La chair doit être là où le sentier débute. Il reçoit la vie. Il est né. Comprenez-vous ? » demande-t-elle. Elle continue ses explications jusqu'à ce qu'ils devinent qu'ils doivent amener l'Enfant de la Magie à Achlys, le commencement du sentier. Lorsqu'ils ont compris cela, Waya acquiesce et se tait.

« Suivez-moi ! Je vais vous montrer comment vous souvenir, » dit-elle en leur indiquant de se lever. Elle sort un crayon bleu de sa poche et se met à reculer tout en traçant un trait sur le sol. L'assistance s'écarte sur son passage, elle se déplace très vite. « Regardez et suivez la ligne, » dit-elle d'une voix impérieuse. Les Personnages doivent fixer la courbe bleue sous peine de s'égarer et de perdre Waya. S'ils s'écartent de la raie, ne serait-ce qu'un instant, ils verront le monde se déformer autour d'eux. Ils se déplacent en décrivant des cercles toujours plus grands, ils sont alors pris de vertiges à force de fixer le sol.

Soudain la ligne bleue disparaît. Lorsque les PJ regardent autour d'eux, ils découvrent qu'ils sont dans une grande salle surmontée d'un dôme. Le sol est composé de dalles blanches et noires formant un échiquier. Les murs sont incrustés d'yeux vivants les regardant fixement.

« Ne marchez pas sur les cases noires, seulement sur les blanches » crie Waya qui danse de case en case en avançant vers un escalier. Il s'aperçoivent que les carrés noirs sont en fait des abîmes sans fond séparant des piliers blancs. Lorsqu'ils parviennent à l'escalier, tout s'obscurcit. Des murmures emplissent les ténèbres. « Main gauche, suivez le mur de votre main gauche, le pied gauche d'abord. Vous avez perdu vos lunettes et ne les retrouverez jamais. Regardez avec votre œil gauche, l'œil gauche. »

Lorsqu'ils ferment l'œil droit, les ténèbres se dissipent et laissent la place à une pâle lumière grisâtre. Si leur main gauche perd le contact avec le mur, ils se retrouveront complètement désorientés jusqu'à ce que le contact soit rétabli. S'ils persistent à vouloir progresser en avançant d'abord le pied droit, ils constateront qu'ils restent sur la même marche. S'ils suivent les conseils de la Conjuratrice, ils parviennent au bas de l'escalier. Ils sont à l'extrémité d'un long couloir. Les murs et le sol sont faits de béton cru.

Waya attend au bas des marches. Lorsqu'elle se met à parler, son langage est beaucoup plus clair, bien moins hésitant et énigmatique qu'auparavant. « Je ne peux pas aller plus loin. Pour moi, le chemin se termine ici. Suivez le couloir jusqu'au mur et attendez qu'il vous parle. Ne vous découragez pas, ne repartez pas. Il vous parlera et vous mon-

trera la voie. J'attendrai de l'autre côté. Je vous montrerai les signes grâce auxquels vous pourrez vous rappeler. Gravez-les sur votre corps, ainsi vous ne les oublierez pas. »

Avant qu'ils ne puissent lui poser la moindre question, elle remonte les marches en courant et disparaît. Le couloir décrit plusieurs courbes avant d'aboutir à un mur grisâtre parfaitement lisse. Il n'y a aucune porte ni ouverture. Leurs montres sont arrêtées depuis le moment où Waya s'est mise à tracer la ligne bleue. L'air froid et lourd est chargé d'ozone.

S'ils reviennent sur leur pas et remontent les escaliers, ils pénètrent dans une pièce au sol ressemblant à un échiquier et aux murs ornés de pointillés. Ils sont dans une maison abandonnée du quartier des docks, leurs montres fonctionnent de nouveau. Ils ont échoué. S'ils font vraiment un effort, ils pourront convaincre Waya de les laisser retenter l'expérience.

S'ils attendent devant le mur, dans un premier temps rien ne se produit. L'attente semble durer une éternité, ils ont faim et soif. Puis l'impression de faim se dissipe, laissant la place à une sensation douloureuse de vide. Ils ont du mal à savoir s'ils sont toujours éveillés ou s'ils dorment. Il fait froid et leurs pieds sont engourdis. La lumière blafarde devient extrêmement pénible.

Peu à peu, le monde autour d'eux se transforme. Les murs, le sol et le plafond deviennent translucides. Ils aperçoivent des créatures gelées à demi humaines, des visages et des membres mutilés prisonniers du béton. Certains bougent encore, d'autres paraissent morts. Ils entendent un faible murmure semblant provenir de milliers de gorges. Des doigts et des langues bougent comme si elles essayaient de sortir de la pierre qui les retient.

Les PJ découvrent un chemin étroit taillé à travers des corps pétrifiés vivants ou morts. Des yeux de pierre les dévisagent, des doigts les tâtonnent. Les Personnages ont l'impression que leurs pieds s'enfoncent et commencent à s'enraciner dans la pierre froide. « Qui êtes-vous ? Pourquoi êtes-vous là ? Ne voulez-vous pas rester ? Jusqu'où êtes-vous allés sur ce chemin ? Qui suivez-vous ? Que recherchez-vous ? Quel sentier êtes-vous en train d'arpenter ? » Les voix submergent les PJ de questions. Ils peuvent y répondre, mais tant qu'ils s'évertuent à répliquer, ils ne peuvent pas avancer, ils s'enfoncent de plus en plus dans la pierre et semblent fusionner avec les créatures pétrifiées.

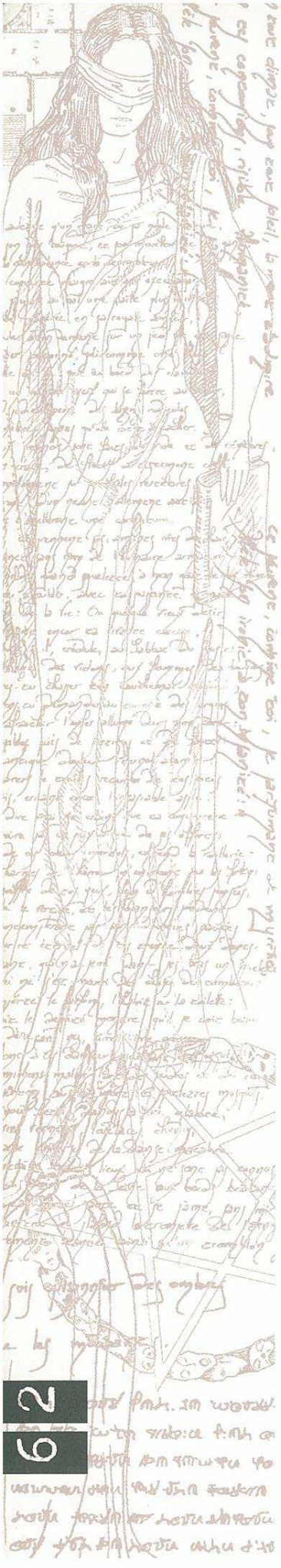
Rien ne se produit tant qu'ils ne demandent pas leur chemin aux êtres de pierre. Les murs prennent alors de la consistance et retrouvent l'apparence du béton. Une ouverture apparaît un peu plus loin dans la paroi, le couloir se poursuit de l'autre côté. Après avoir descendu quelques marches, ils émergent dans un petit sous-sol. Une faible lumière filtre dans la pièce à travers un soupirail. Un feu brûle à même le sol, emplissant la pièce d'une fumée âcre. Une forte odeur de solvant flotte également dans l'air. Assise à côté du feu, Waya fait chauffer des aiguilles. Un assortiment de gouaches, de pinceaux, de pots et de tubes de peinture à l'huile est disposé autour d'elle. De temps en temps, elle imprègne un morceau de tissu de solvant et en inhale les vapeurs.

« Je vais lire vos souvenirs, vous allez devoir les interpréter vous-même. Sur vos mains gauches je vais dessiner la route qui vers l'Oublié vous mènera, » dit-elle tout en s'approchant d'eux, la bouteille de diluant et un bout de tissu à la main. L'END de chaque PJ est proche de zéro. Ils sont affamés, épuisés et transis de froid. Lorsque Waya agite devant eux le morceau de tissu qu'elle a au préalable imbibé de solvant, ils perdent connaissance.

Pendant qu'ils sont inconscients, Waya lit dans leurs mémoires et inscrit leurs souvenirs sur leur peau sous la forme de tatouages et de scarifications. Ils rêvent de leur vies antérieures, depuis la Chute de l'Humanité jusqu'à leur dernière réincarnation. L'esprit humain est trop étriqué pour retenir tous ces souvenirs. Ceux-ci disparaissent avant que les PJ ne s'éveillent. Les Personnages pourront lire les marques laissées par Waya pour interroger le passé et retrouver les connaissances qu'il recèle.

Souvenirs

Les PJ se réveillent à l'aube, sans aucun vêtement à l'exception de leurs vestes ou manteaux. Ils sont affalés sous un porche du quartier des docks. Il n'y a personne en vue, la Cour des Fous s'est vidée peu avant l'aube. Ils ont mal partout, ont faim, froid, et ont perdu beaucoup de sang, ainsi que leurs portefeuilles. Ils ont subi douze BS et leur END est à peine supérieure à zéro. Leur Equilibre Mental a



baissé de 10 points s'il était inférieur ou égal à zéro, et augmenté de 10 s'il était positif.

Ils sont couverts de la tête aux pieds de dessins abstraits et grotesques. Certains sont des tatouages, d'autres sont de profondes scarifications enduites de suie, ce qui ne facilitera pas la cicatrisation. L'un des Personnages tient une feuille de papier dans les mains. C'est une carte mal dessinée avec du sang sur un papier quadrillé. Une ligne en pointillés mène à une croix à côté de laquelle est inscrit « Kennington Station ». Esquissée par Waya à partir des souvenirs des PJ, elle indique le chemin vers Achlys.

S'ils veulent mettre de l'ordre dans leurs idées, ils devront dénicher un endroit chaud et protégé. Dès qu'ils auront pu trouver un refuge, ils pourront étudier les signes dont ils sont recouverts. Les motifs sont très variés, à tel point qu'il est difficile de faire des comparaisons. En les étudiant attentivement, les Personnages remarquent que chaque tatouage est en fait composé d'un ensemble de petits tatouages eux-mêmes constitués de marques plus petites encore, et comme ça à l'infini.

Quand ils observent un dessin, des images incompréhensibles surgissent de l'oubli. Des villes et des visages apparaissent, ils entendent des noms et perçoivent des odeurs oubliées. Tout semble complètement dénué de cohérence. Aussitôt qu'ils cessent de se concentrer, les visions s'évanouissent.

Un seul motif est commun à tous les Personnages, une spirale bleue tracée sur leur main gauche. Elle semble être faite de lettres et d'idéogrammes tirés d'alphabets connus et inconnus. S'ils se penchent plus attentivement sur le dessin, ils sont saisis d'une angoisse soudaine qui les oblige à dévier le regard. Ils parviennent à distinguer une forme irrégulière et ont le sentiment d'être aspirés par la spirale juste avant de détourner les yeux. Plus ils regardent vers le cœur, plus cela est difficile. Aucun souvenir ne remonte à la surface.

Ce n'est qu'en étudiant l'extrémité de la spirale qu'ils pourront faire surgir des bribes de mémoire. Un visage masculin apparaîtra pour s'évanouir aussitôt. Une ville ressemblant à Londres surgit ensuite de leur mémoire, ils reconnaissent des maisons faisant partie de Kennington. Ils savent que ces bâtiments ont un rapport avec le visage, l'homme appartient à ce lieu, mais ils sont incapables de se souvenir en quelle façon. Il savent seulement qu'il est important.

Les premières circonvolutions relatent les premiers instants de leur création, depuis Achlys, jusqu'à la naissance de leur âme. Les bâtiments dont ils se souviennent indiquent le chemin qu'ils doivent prendre pour se rendre à Achlys. C'est la direction désignée par la ligne pointillée de la carte.

Retour chez les Fous

Si n'importe quelle nuit après les événements vécus avec Waya les PJ retournent à la Cour des Fous, ils s'apercevront que beaucoup de choses ont changé. Ils savent d'instinct comment se comporter afin de s'intégrer. Ils peuvent se déplacer librement dans l'ensemble des salles composant la Cour, il leur suffit de suivre les sentiers invisibles et tortueux et d'accomplir les rituels appropriés au bon endroit. Tous ces gestes sont automatiques, comme s'ils les avaient toujours connus et maintes fois répétés.

Sans être encore totalement rationnel, le langage de Waya est désormais beaucoup plus intelligible. Elle semble complètement saine d'esprit. Dès que l'atmosphère est calme et paisible, elle leur explique qu'une âme naît à partir d'Achlys, le néant qui précède le chaos. Ils doivent amener l'Enfant de la Magie près de cette source afin d'invoquer une âme et lui donner une existence. S'ils questionnent Waya à propos de l'enfant, elle leur répond qu'elle ne sait pas ce que Seymor en a fait. Elle pense que ce dernier l'a emmené en Enfer, étant donné qu'il est un Licteur perverti. « Il appartient à ce lieu. Il crée des âmes à partir de la souffrance. »

Elle ne peut pas leur révéler le chemin qu'ils doivent emprunter pour parvenir au Royaume des Morts. « De nombreuses portes donnent sur de nombreuses pièces. Il faut bien plus d'une seule vie pour toutes les franchir. » La route vers l'Enfer qu'elle connaît le mieux est celle arpentée par les sans-abri et les marginaux. « Harrow la connaît. Sous le pont Waterloo. » S'ils lui montrent la carte qu'ils possèdent, elle acquiesce et précise : « J'ai fait ce dessin à partir de vos souvenirs. Vous vous rappelez de l'Homme Oublié, il connaît la source des âmes. »

Maintenant qu'ils peuvent circuler librement parmi les fous, ils s'aperçoivent qu'ils ne leur sont pas aussi étrangers qu'ils le pensaient au premier abord. La plupart ont des visages inconnus, mais ils reconnaissent parmi eux d'anciens camarades de classe, des collègues de travail, ou des voisins.

Les Fous

Historique : les aliénés de Londres ne se sont pas autant organisés que ceux de Francfort par exemple, qui se regroupent en clans complètement coupés de la société. À Londres, ils errent dans et au dehors des diverses institutions. Certains vivent dans des hôpitaux, d'autres dans leur propre appartement ou encore dans la rue. Les plus atteints se réunissent dans la Cour des fous. Pourtant, ces derniers ne forment pas un groupe particulièrement étrange.
Personnalité : varie selon les individus. Ils ont tous une manière déformée de percevoir la réalité.
Apparence : ils sont vêtus de haillons et ressemblent en cela à des sans-abri ordinaires. Certains ne sont que légèrement malades, alors que d'autres vivent dans leurs propres mondes. Il y a de tout là-bas, des gentilshommes portant encore les restes de leur costume taillé sur mesure, jusqu'à de jeunes femmes habillées d'un simple peignoir en passant par de vieilles femmes en haillons.
Indications pour le Meneur de Jeu : parlez d'une manière hachée, déplacez-vous de façon rigide et mécanique. Mettez-vous soudain à baragouiner des phrases et des mots incompréhensibles. Agissez d'une manière insensée. N'oubliez pas que vous interprétez des aliénés.

LES FOUS			
AGL	10	EGO	10
FOR	10	CHA	5
CON	10	PER	10
APP	7	EDU	Variable

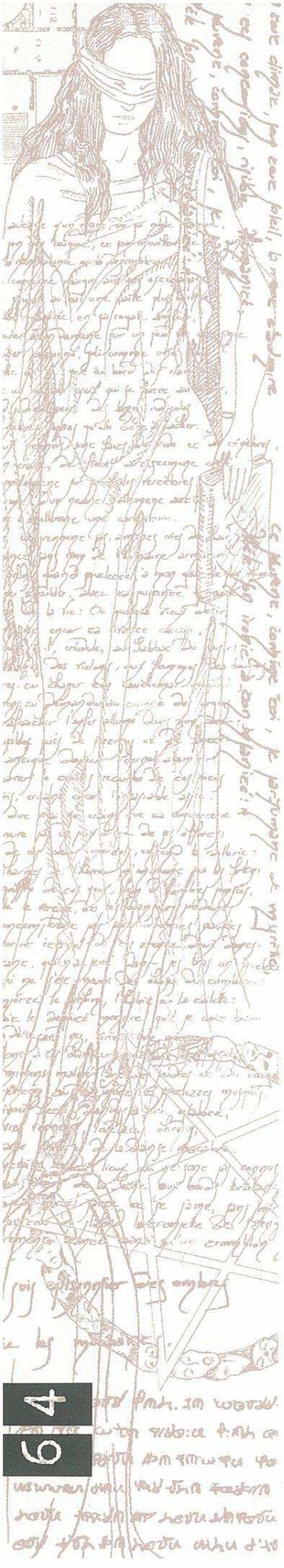
Actions : 2
Capacité de Mouvement : 5 m/Round
Bonus d'Initiative : -
Bonus aux Dommages : -
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM
END : 70
Equilibre Mental : -50 et moins
Altérations Physiques : certains ont subi quelques changements physiques mineurs (voir page 116).
Talents : Athlétisme 10, Chercher 15, Discrétion 15, Empathie 15, Mémoriser 3, Vigilance 15
Compétences Générales : Grimper 10, Survie 15, Corps à corps 10.

La Police

Les policiers britanniques sont connus pour ne pas être armés et être très consciencieux. S'il est vrai que les « bobbies », de faction dans la rue, ne portent pas d'armes (à l'exception d'une matraque), les autres fonctionnaires de police sont armés. Utilisez les Caractéristiques suivantes en adaptant l'armement pour gérer les rencontres des PJ avec les forces de l'ordre.
L'uniforme de la police britannique est noir. Ils portent des casquettes à visière ou les célèbres casques des « bobbies ». Utilisez ces caractéristiques pour les gardiens de l'école primaire de Eddings. Ces derniers ne sont armés que de matraques.

LA POLICE			
AGL	15	EGO	12
FOR	15	CHA	10
CON	15	PER	15
APP	10	EDU	12

Taille : 1m75
Poids : 80 Kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : + 3
Bonus aux Dommages : + 3
Capacité de Mouvement : 8 m/Round
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 87



Talents : Athlétisme 15, Chercher 13, Diplomatie 12, Discrétion 15, Empathie 12, Orientation 14, Vigilance 14
Compétences Générales : Conduire 10, Filature 15, Grimper 15, Interroger 14, Persuasion 13, Psychologie 13, Armes à Feu (Armes automatiques, Fusils, Armes de Poing 9mm) 12, Corps à Corps (Matraque) 15
Connaissances : Premiers Soins 12, Recherche d'Informations 12
Connaissances Universitaires : Droit (Procédure Pénale) 15, Criminologie 15 (Officiers Supérieurs)
Equipement : Armes de Poing ou Matraque, Menottes, Lampes-torche, Talkie-Walkie
Effectif : 2 hommes par patrouille

Waya

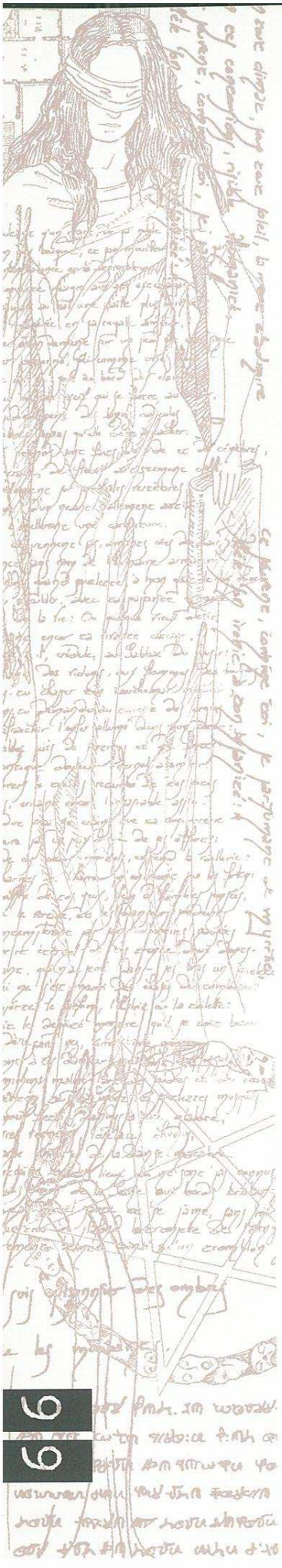
Historique : son véritable nom est Vanessa Clarke. Waya a emprunté des chemins étranges. Elle n'avait à l'origine aucune déficience mentale, elle est restée saine d'esprit jusqu'à l'âge de vingt ans. Elle a cependant recherché la compagnie des fous dans le but d'explorer les voies de la Magie. Au cours de son adolescence, Vanessa a étudié la Magie toute seule. Elle a ensuite rencontré de nombreux conjureurs bien connus de Londres. Elle a même accompagné un temps Rupert Faraday.
Entre vingt et trente ans, elle est entrée en rapport avec un Conjureur de la Folie nommé Max Prado. C'était à la fin des années 70, peu avant que les fous ne trouvent un lieu de rassemblement. Dans son studio de Brixton, elle a commencé son apprentissage de la Connaissance de la Folie. Tout comme Max avant elle, Waya y a progressivement perdu sa santé mentale. Lorsque Prado se suicida en 86, elle prit part à la fondation de la première Cour dans une usine désaffectée au sud de Londres. Elle n'a cependant pas coupé tous les liens qui l'unissaient à son passé, et rend régulièrement visite à ses parents résidant à Wembley. À certains moments, elle apparaît tout à fait sensée.
Personnalité : personne ne connaît vraiment l'étendue de la folie de Waya. Dans une certaine mesure, elle simule la démence et utilise les techniques des shamans afin de perdre volontairement le contrôle de notre Réalité. Elle est cependant assez loin d'être totalement saine d'esprit. Elle éprouve des difficultés à communiquer et n'a aucune emprise sur ce qu'elle perçoit au delà de l'Illusion.
Apparence : Waya a 34 ans, elle est petite mais assez forte. Ses cheveux roux sont bouclés, le seul œil qui lui reste (le gauche) est noisette. Son corps est couvert de minuscules tatouages. Elle est vêtue de haillons et porte de lourds bijoux de terre cuite et de verre agrémentés de pièces de monnaie percées autour du cou, des chevilles et des poignets.
Indications pour le Meneur de Jeu : lorsque vous parlez, utilisez un mélange de concepts abstraits et de métaphores délicates à interpréter.

WAYA			
AGL	16	EGO	18
FOR	14	CHA	6
CON	18	PER	9
APP	8	EDU	15

Taille : 1m60
Poids : 65 Kg
Actions : 3
Bonus d'Initiative : + 4
Bonus aux Dommages : + 3
Capacité de Mouvement : 8 m/Round
Résistance aux Blessures :
5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 102
Faiblesses : Mutilée, Schizophrénie, Toxicomanie
Avantages : Sensibilité à la Magie
Equilibre Mental : -75
Talents : Athlétisme 10, Chercher 10, Discrétion 15, Empathie 15, Mémoriser 18, Vigilances 7
Compétences Générales : Acrobatie 12, Danser 15, Grimper 15, Combat à Mains Nues 14
Connaissances : Jouer d'un Instrument : Percussions 10, Hypnose 15, Numérologie 12, Occultisme (Astrologie, Numérologie, Dire la Bonne Aventure, Shamanisme) 18, Tatouer 12
Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons & Drogues) 12
Magie : Connaissance de la Folie 32 (Ecarter le voile de l'Illusion 22, Manipuler les sens 20, Invoquer les Créatures de la Folie 20, Lier une Créature de la Folie 16, Chasser les Créatures de la Folie 16, Exorciser une Créature de la Folie 12, Sentier de la Folie 18, Tueur Fou 15, Altérer un Corps 18).



L'Autre Rive



Seulement deux Livres. C'est moins cher que dans n'importe quelle cave. Et c'est meilleur, » dit l'homme vêtu d'un trench-coat. Richard observa la bouteille avec méfiance avant de réunir deux Livres en petite monnaie. Le trafiquant d'alcool était remarquablement bien habillé, rasé de près et plutôt guindé. Richard n'avait pas pour habitude d'acheter des produits faits maison, mais la soif lui brûlait la gorge et c'était vraiment bon marché. Jeremy l'attendait sous le pont. Ils partagèrent la bouteille et se racontèrent les derniers ragots. Quelques minutes après avoir fini le Whisky, ils furent saisis d'une violente douleur à l'estomac. « Sacré nom d'un chien, mais tu essaies de m'empoisonner ! », hurla Jeremy. Richy était déjà trop atteint pour pouvoir lui répondre. Il se mit à vomir du sang et de la bile jusqu'à ce que cela lui obstrue le larynx, l'empêchant de respirer. Lorsqu'il rouvrit les yeux et vit une mince silhouette se découpant dans la lumière, il crut être mort. Mais la mort ne pouvait pas être terrible à ce point. Son corps tremblait et il s'étouffait. « Grand-père ? » C'était Timothy. Il essaya de répondre mais il était incapable d'aspirer de l'air. Le petit garçon le secoua et murmura des choses qu'il ne put entendre. Il venait de glisser de l'Autre Côté...

Avec l'aide de Timothy, Seymor a amené l'Enfant de la Magie dans le Royaume des Morts. Il espère le lier et façonner une âme à partir de la souffrance de l'Enfer. Il a tenté de donner naissance à l'enfant par le biais d'une créature infernale mais a échoué. Il a maintenant caché le fœtus pour essayer de lui donner une âme de son choix. Dans le même temps, il recherche Chris Walden qu'il soupçonne d'être capable de donner le jour à l'Enfant de la Magie.

Les Personnages, quant à eux, doivent retrouver l'enfant s'ils veulent créer une âme. Ils ne connaissent aucun moyen permettant de se rendre au Royaume des Morts mais Timothy, Waya et Rupert leur ont indiqué que les sans-abri du pont Waterloo connaissaient peut-être un passage menant de l'Autre Côté.

Les PJ remarqueront rapidement qu'une vague de morts mystérieuses s'abat sur les plus démunis de Londres.

Le Pont Waterloo

Le pont Waterloo est devenu le point de ralliement des sans-abri de Londres. Une ville entière de journaux et de cartons s'est érigée sous le pont, du côté Sud de la Tamise. Les clochards les plus endurcis sont réfugiés ici depuis les années quarante. De jeunes gens sans toit fuyant le chômage ou leurs parents habitent également ce lieu.

Depuis deux mois, l'atmosphère est encore plus sinistre qu'à l'accoutumée. Des morts inexplicables, des empoisonnements et des fièvres mystérieuses ont tué plus de personnes que d'habitude. Tous craignent que l'hiver ne soit long et rude.

Les rumeurs les plus folles circulent. Tous sont accusés d'être à l'origine de ces morts mystérieuses, depuis les compagnies pharmaceutiques jusqu'à Dieu en personne. On dit que des hommes louches vêtus de noir s'infiltrent dans les cachettes des squatters. De l'alcool et de la drogue frelatés sont distribués.

La tuerie est en fait le résultat d'une campagne lancée contre les sans-logis qui a complètement échappé à ses commanditaires. Il y a quelques années, le gouvernement a mis en place un groupe d'étude destiné à développer un projet d'urbanisation pour apporter des solutions au problème des sans-domicile. Le groupe a signé un contrat avec une société privée, la Lancer Ltd, pour déloger les vagabonds des rues de la ville. La compagnie était payée pour chaque clochard retiré de la voie publique.

À l'origine, le groupe travaillait en respectant les règles. Mais les choses dégénérèrent quand les employés commencèrent à entraîner les mendiants hors de Londres et à les payer pour qu'ils restent en dehors de la ville, allant ensuite encaisser la prime. Lorsque cela ne marcha plus, ils se mirent à empoisonner les malheureux et à répandre des virus qui sans être fatals nécessitaient une hospitalisation. Les sans-logis et autres gueux quittant ainsi les

rues, la Lancer encaissait les chèques du groupe d'étude. À partir de ce moment, les salariés en vinrent rapidement à vendre de l'alcool empoisonné et à distribuer des couvertures infectées par le virus de la typhoïde, causant la mort de nombreux miséreux.

La crise du bâtiment a aggravé le problème du logement et il y a des mois que les fonctionnaires et les cadres chargés du projet n'ont pas vraiment surveillé les agissements de la Lancer Ltd. L'argent est régulièrement versé, mais il l'est maintenant pour chaque sans-abri disparaissant des fichiers de la municipalité. Beaucoup sont d'ailleurs assassinés.

Sous l'influence du Tarotica, la société a subi de profonds changements. Elle a été manipulée par la carte de Gamichicoth, le Faux Sauveur. Lorsqu'Anthony Seymor est revenu à Sandburn, il s'est mis à étudier ce que les cartes avaient fait et l'influence qu'elles avaient eue. Son but étant de prendre le relais des cartes et de remplacer leur emprise par la sienne. Il a alors contacté le propriétaire de la Lancer Ltd, Howard Carpenter, pour lui proposer une association. Carpenter est rapidement tombé sous la domination de Seymor.

À la Recherche du Royaume des Morts

Lorsque les PJ rencontrent les sans-abri, ils sont confrontés à une forte suspicion. S'ils sont bien habillés, personne ne voudra leur adresser la parole. Ils entendront des murmures dans leur dos, les gens s'écarteront sur leur passage et s'éloigneront quand ils voudront leur parler. S'ils sont couverts des tatouages réalisés par Waya et les siens, leurs interlocuteurs se montreront encore plus méfiants. La plupart des sans-domicile haïssent et craignent les Fous. Si les PJ sont accompagnés de Timothy, il leur sera en revanche beaucoup plus facile d'entrer en contact avec les gens qu'ils recherchent. Beaucoup reconnaîtront l'enfant comme étant le petit-fils du regretté Richard Cardigan.

Sous de nombreuses couches de couvertures et de journaux, ils distinguent un grand nombre de malades en proie à de terribles fièvres. Les souffrants fixent les Personnages avec encore plus d'animosité, comme s'ils étaient en partie responsable du malheur qui s'abat sur eux. Timothy explique que son grand-père est mort empoisonné. « C'est arrivé à beaucoup d'autres », dit-il.

Avec l'aide de Timothy, ou en gagnant patiemment la confiance d'un mendiant, ils pourront demander aux clochards vivant sous le pont de leur indiquer le chemin menant au Royaume des Morts. Les premières personnes qu'ils questionneront leur riront au nez ou paraîtront effrayées, ne comprenant pas de quoi ils peuvent bien leur parler. « Où est le Royaume des Morts ? Je le saurai bien assez tôt ! J'y vais de ce pas, » sont des réponses fréquentes.

Cependant, si les PJ ne cessent de poser des questions, une rumeur se répandra parmi les vagabonds. Une ou deux heures après, un homme fiévreux et décharné s'approche d'eux. Les PJ ont l'impression qu'il est sur le point d'expirer. Il porte un costume sale et un mégot de cigarette pend au coin de ses lèvres. « Mon nom c'est Lesley. On dit que vous cherchez le Royaume des Morts. C'est là que je vais… »

S'ils lui demandent ce qu'il veut dire par là, il retire son mégot de la bouche et les fixe comme s'il était en train de jauger s'il pouvait vraiment leur faire confiance. Il leur explique qu'il existe un endroit pour les gens comme lui, « ceux qui n'ont nulle part où finir leur vie. Vous pouvez venir avec moi si ça vous chante, » dit-il pris d'une violente quinte de toux.

Si les PJ lui demandent de quoi il est en train de mourir, il leur répond qu'il a attrapé une cochonnerie. « C'est la même merde que les autres ont chopée. C'est partout dans l'air, » dit-il en hochant la tête et regardant les malades qui gisent au pied d'un des piliers.

Ils montent sur le pont et prennent un bus descendant vers le Sud de la ville. Lesley leur dit que l'endroit est assez loin. Au cours du trajet il leur parle de sa vie de mineur, de marin, de maçon et de docker. Il est régulièrement pris d'une toux violente et crache du sang. Il connaissait le grand-père de Timothy et leur affirme qu'il est mort après avoir absorbé de l'alcool frelaté. « Du poison. Il y a des salopards qui traînent dans les rues et vendent cette saleté, c'est pas du fait maison, du pur venin, une paire d'heures et tu crèves. »

Après avoir changé deux fois de bus et traversé toute la banlieue sud de Londres, ils descendent à un arrêt sur une route longeant d'un côté un canal étroit, et de l'autre un alignement de maisons grises. Une petite passerelle de bois à moitié pourrie traverse le canal. De l'autre côté, ils aperçoivent un cimetière abandonné. Ils sont quelque part au sud de Battersea. « C'est ici, » dit Lesley en s'appuyant sur la rambarde pour reprendre son souffle.

Le Cimetière des Vagabonds

Les PJ et leur guide sont enfin parvenus au cimetière des vagabonds et des sans-abri. C'est ici que viennent mourir les plus démunis depuis plus d'un siècle. Il s'étend sur un terrain vague où tout travail de construction a cessé depuis longtemps. Au milieu de cette étendue se dressent les ruines d'une église du XVIIIe siècle. Les fières stèles britanniques, avec leurs anges de marbre et leurs ornements ressemblant à des décorations de gâteau, s'écroulent et disparaissent sous la végétation. Une clôture rouillée délimite la zone, séparée de la ville sur deux côtés par le canal.

Lorsque les Personnages passent le pont, une puanteur insoutenable les submerge. Des morts et des agonisants jonchent les tombes. Le sol est recouvert d'ossements divers, allant des squelettes desséchés à des os plus récents à peine nettoyés par les charognards et la vermine. Des crânes sont accrochés sur les sépultures. Dès qu'ils franchissent le vieux portail à moitié effondré, Lesley s'étend sur une pierre plate. Il hoche la tête en direction des ruines de l'église. « Je ne suis jamais venu ici, mais on dit qu'il y a une sorte de prêtre. Allez le voir… », la voix du clochard s'éteint dans un souffle rauque.

En s'approchant de l'église, ils aperçoivent un homme vêtu d'une soutane noire. Il semble lire quelque chose, penché au-dessus d'un homme récemment décédé. Ses cheveux sont fins et bruns, ses yeux noirs et perçants. Les PJ remarquent que sa peau est fripée, il ressemble à une momie. Ses ongles et ses dents sont sales et verdâtres. « Vous n'êtes pas venus ici pour mourir. Je dois vous demander de partir sur le champ. Vous êtes dans un lieu de douleur et de chagrin. Les vivants n'ont rien à faire ici, » dit-il aux Personnages.

S'ils refusent de s'en aller, le prêtre leur explique qu'il est le Père Harrow. Il s'occupe de ceux qui viennent ici finir leur triste vie. Les PJ doivent exposer la raison de leur présence en ce lieu s'ils veulent que le père Harrow comprenne. Il ne sait pas ce qu'est un Enfant de la Magie, mais il connaît les passages qui mènent de notre Réalité au Royaume des Morts.

« Je suis prisonnier des ombres avec les mourants, » dit-il. Il explique qu'il n'a pas le pouvoir d'amener qui que ce soit au Royaume des Morts. Il ne peut ni retourner vers le monde des vivants, ni aller à la rencontre des morts. « Si vous voulez atteindre l'Autre Côté, vous devez suivre quelqu'un qui s'y rend. Vous êtes venus ici en compagnie d'un mourant, n'est-ce-pas ? Allons lui parler. »

Le père Harrow confirme que Lesley est à l'article de la mort et le conduit vers un banc sur lequel il l'étend. Il leur explique que s'il est vrai qu'un homme à l'agonie peut conduire des vivants vers l'Autre Côté, cela reste une entreprise dangereuse. Ils courent le risque de rester tous piégés à la frontière qui sépare les morts des vivants, là où sont coincés les mort-vivants. « C'est à vous de décider si cela en vaut la peine, » dit-il à Lesley. Ce dernier réfléchit quelques instants et leur dit qu'il est d'accord à condition que les PJ traquent les responsables de sa mort. « Ce sont les mêmes salopards qui ont tué Richard Cardigan et tous les autres. Il y a des ordures qui se baladent et liquident les gens comme moi. Promettez-moi de les trouver et j'essaierai de vous aider, » dit-il.

Si les PJ s'engagent à retrouver les coupables, le père Harrow leur expliquera alors ce qu'il faudra faire au moment où Lesley mourra. Pendant quelques minutes, celui-ci va osciller entre la vie et la mort. Dans le même temps, le père Harrow va conduire les Personnages à cette même frontière. Une fois qu'ils seront arrivés, ils pourront traverser la bordure et suivre Lesley au-delà de la mort. Harrow ne peut pas leur donner la moindre garantie quant à leurs chances de retour. Il n'est jamais allé de l'Autre Côté. « Et il vous faut savoir où aller une fois là-bas. »

Si Timothy est avec les PJ, il pourra les guider. Dans le cas contraire, il devra leur avoir indiqué la route avec précision.

Dans la Mort

Les PJ devront attendre des heures aux côtés de Lesley avant qu'il meure. Le Père Harrow ferme les yeux du défunt, puis prend les Personnages par la main, l'un après l'autre, et les conduit le long d'un sentier pavé et défoncé. Ils ont la sensation de passer au travers d'une membrane ou de crever la surface de l'eau. De l'Autre Côté, le monde est grisâtre et terne, comme décoloré. Il fait beaucoup plus froid. S'ils se retournent, ils peuvent voir leur corps gisant sur le sol, inertes.

Lesley les attend avec impatience. Ses contours sont flous, comme s'il était sur le point de se transformer en quelque chose d'autre. Lorsqu'il s'aperçoit que les Personnages le suivent, il avance vers ce qui semble être une autre membrane à travers laquelle il disparaît. Les Personnages sont enveloppés par les ténèbres et sentent une force terrible s'emparer d'eux et les projeter vers un cercle noir qui se trouve au loin. En s'approchant, ils s'aperçoivent qu'il s'agit d'une ouverture. Ils sont alors expulsés dans une obscurité glaciale.

Ils tombent sur un sol froid. Alors qu'ils essaient désespérément de percer les ténèbres, ils perçoivent des murmures qui semblent se rapprocher. Lorsque leurs yeux sont accoutumés à l'obscurité, ils voient Lesley assis sur le sol à côté d'eux. Il est en train de cracher du sang, sa condition ne semble guère s'être améliorée. Les murs de la pièce sont nus et garnis de nombreuses portes. Des voix plaintives surgissent de toute part, ils discernent vaguement des corps nus enchaînés aux murs. Des hommes mutilés et vêtus de haillons se massent autour d'eux. Certains tiennent des cierges dont la lumière ne parvient pas à éclairer quoi que ce soit.

L'un des loqueteux est Richard Cardigan. Si Timothy est avec les PJ, il reconnaîtra son grand-père et se précipitera vers lui. Dans le cas contraire, c'est Lesley qui l'identifiera. Richard est grand et robuste. Il porte une barbe fournie, ses sourcils sont broussailleux. Son visage est ridé, zébré de cicatrices et légèrement tuméfié, il est défiguré par de profondes plaies qui s'entrecroisent. Il s'avance vers eux et tend un cierge à Lesley qui se lève et l'accepte. Les PJ remarquent que Lesley a changé, il apparaît plus fatigué, plus lent mais apaisé.

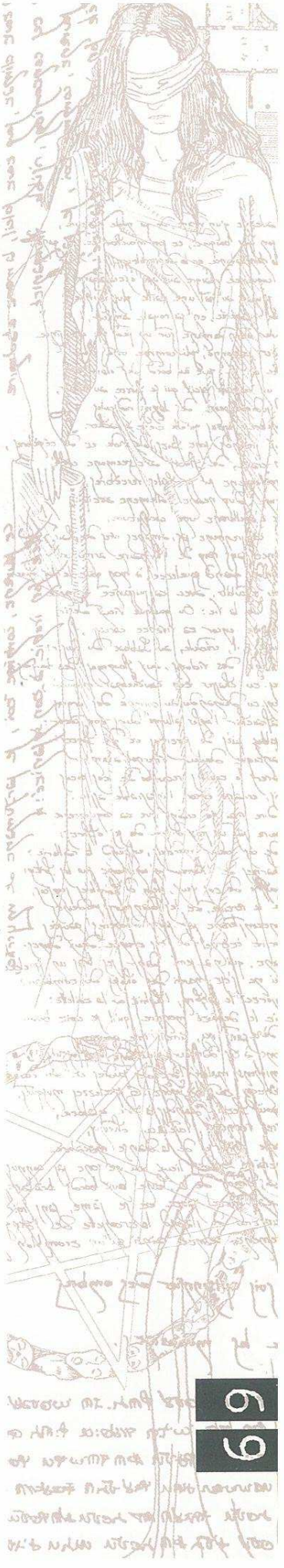
« Vous n'avez rien à faire ici, vous n'appartenez pas à ce monde, » dit le grand-père de Timothy d'une voix caverneuse. Quand les Personnages expliquent pourquoi ils sont ici, ses traits restent figés. Il hoche simplement la tête comme s'il ne se souciait plus de rien. S'ils lui demandent où se trouve le fœtus, il leur indique une porte et leur apprend qu'il y a des cryptes un peu plus bas. « Le démon a enfermé l'enfant dans un sarcophage. Il a d'abord essayé de le greffer dans une créature de l'Enfer, mais elle est morte. Il torture maintenant les morts afin de créer une âme à partir de leur souffrance. Il espère que l'enfant pourra alors naître et devenir ainsi son plus puissant serviteur. Vous ne pourrez jamais l'atteindre. Il a placé des gardes partout. Si l'enfant disparaît, il nous punira tous, nous qui sommes emprisonnés ici. »

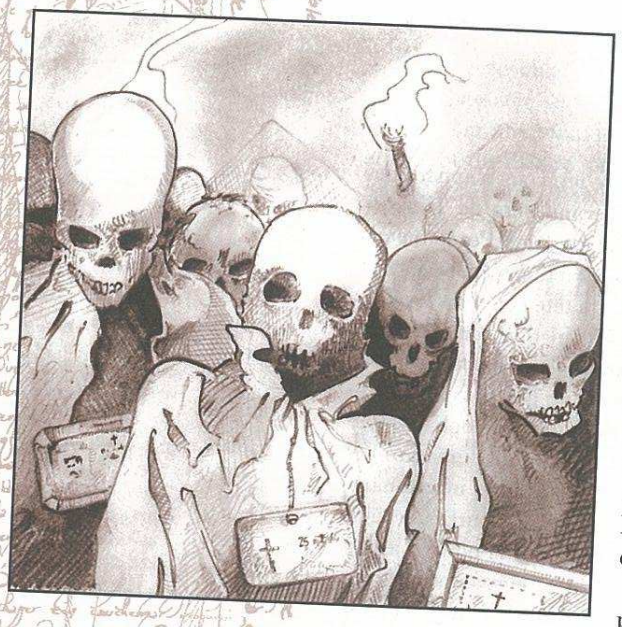
Les PJ peuvent poser autant de questions qu'ils le désirent, mais il a décidé que le fœtus devait rester là. S'il consent à leur montrer la crypte dans laquelle Seymor a caché l'enfant, ils se rendent compte qu'ils ne pourront jamais venir à bout des gardiens. « S'ils vous tuent, vous serez à jamais piégés ici avec nous, » dit-il avec un sourire ironique.

Il peut les conduire à travers les salles où les trépassés sont torturés par d'infâmes bourreaux. Les PJ devront ensuite descendre des escaliers en colimaçon menant vers la crypte. N'oubliez pas que Timothy est tout à fait capable de leur indiquer le chemin à suivre.

Plus ils s'enfoncent vers les cryptes, plus les morts sont petits, difformes et mutilés. Les ombres de Razides et de Népharites accomplissant leur sordide besogne se reflètent dans les couloirs. Au passage des Personnages, des mains tentent de les agripper à travers les barreaux. De toutes les pièces et couloirs s'échappent des hurlements d'agonie. Les cryptes constituent en fait un labyrinthe de marches, d'échelles et de rampes recouvertes de glace. Tout est couvert de sang gelé, un froid polaire règne dans ces lieux maudits.

La crypte où est retenu l'enfant se trouve bien plus bas. Pour finir, ils doivent descendre une étroite échelle grinçante. Ils atteignent alors un passage exigu dont le plafond est assez haut. Des alcôves destinées à recevoir les morts sont dispo-





sées dans les murs de part et d'autre. Des mort-vivants se tordent de douleur dans leur niche. L'entrée de la crypte se trouve au bout du couloir. Elle est gardée par quatre Proto-Razides, des créatures rabougries se déplaçant à quatre pattes. Les PJ se rendent compte que ces êtres sont capables de les déchiqueter. S'ils approchent trop près, les Proto-Razides attaqueront.

Les Personnages peuvent demander l'aide de Richard et des autres morts pour chasser les créatures et se saisir de l'enfant. Ils doivent cependant les convaincre que le châtiment de Seymor en vaut la peine. Ils partent avec un gros avantage si Timothy les accompagne. Il lui sera plus facile de persuader son grand-père de les laisser s'emparer du fœtus en lui affirmant que les PJ ont promis de trouver les responsables de la mort des sans-abri.

Si Timothy est absent, les Personnages devront insister. Ils doivent faire comprendre aux morts que Seymor peut être neutralisé grâce à cet enfant, et que l'ancien gouverneur représente une menace sérieuse pour eux comme pour ceux qui sont encore vivants. Tout cela et la promesse de mettre un terme au massacre devraient finir par décider les morts à apporter leur soutien.

Grâce à cette aide, les PJ pourront chasser les Proto-Razides. Les morts sont innombrables, ils peuvent harceler les Razides et les pousser à les attaquer, ouvrant ainsi la voie aux Personnages. Une fois submergés par le nombre, les Razides seront massacrés. Si les PJ désirent se battre, laissez-les essayer d'abattre les Proto-Razides eux-mêmes.

Le sarcophage dans lequel Seymor a dissimulé l'enfant se trouve au milieu de la crypte. Il est recouvert de symboles mystérieux que les PJ peuvent reconnaître comme étant des répliques de ceux qui figurent sur les cartes du Tarotica. Les dix Anges de la Mort sont représentés avec Astaroth au centre. Le cercueil est couvert de sang gelé, ils doivent unir leurs efforts pour soulever le couvercle de pierre.

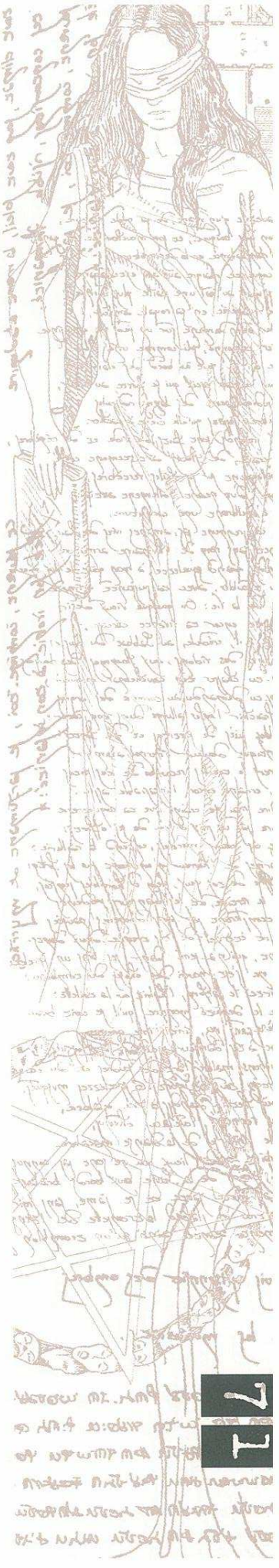
L'intérieur du tombeau baigne dans une obscurité glaciale et compacte, semblable à celle dans laquelle est emprisonnée la Déesse des Oubliés. S'ils plongent leurs mains dans les ténèbres, ils sentent quelque chose de chaud. Il s'agit du bocal ensanglanté dans lequel Seymor a placé le fœtus. Lorsqu'ils s'en saisissent, ils se rendent compte que l'enfant est toujours en vie. Le cordon ombilical a été coupé et l'enfant paraît inquiet. Un point noir se profile sur son front, il tient serrés ses poings à peine formés.

Retour vers la Lumière

Il n'existe aucun chemin de retour évident vers le monde des vivants. Il n'y a aucune échappatoire pour ceux qui sont déjà morts, mais il existe deux moyens de quitter le Royaume des Morts pour les PJ. Le premier conduit vers le cimetière des vagabonds, l'autre vers Sandburn. Timothy a emprunté le second chemin lorsqu'il est venu ici avec Seymor. Le cimetière comme la prison bordent l'Enfer.

Timothy peut guider les PJ s'ils décident de rejoindre Sandburn. Ce chemin emprunte un passage qui traverse une plaine glaciale et déserte où chassent les Razides et les Népharites. Ils sont cependant incapables d'atteindre les PJ et Timothy, qui n'appartiennent pas encore au peuple des morts. Ces derniers aboutissent à l'endroit où Timothy et Seymor ont pénétré en Enfer. Là, un étroit escalier de pierre serpente à travers la montagne et aboutit à une vieille chapelle située dans l'enceinte de Sandburn.

S'ils demandent leur chemin à Richard Cardigan ou à l'un des morts, ils seront reconduits vers le cimetière. Cette voie passe par les salles grises et nues et conduit à un boyau bloqué par des barreaux rouillés. Le cimetière se trouve de l'autre côté. Les PJ peuvent suffisamment écarter les barreaux pour passer. Lorsqu'ils émergent de l'autre côté, ils sont toujours à la frontière entre la vie et la mort. Le Père Harrow les ramène vers le monde des vivants.



Des Morts Mystérieuses

Au cours de l'aventure, les PJ devront à un moment ou un autre tenir la promesse faite à Lesley et aux morts. Ils doivent trouver ce qui se cache derrière toutes ces disparitions. Ils ne sont pas obligés d'agir dès qu'ils quittent le Royaume des Morts. Il est même fort probable qu'ils considèrent la création de l'âme de l'enfant et la neutralisation de Seymor comme plus urgentes. Si cela est le cas, vous pouvez sauter la fin du chapitre et ne faire jouer ces investigations qu'à la conclusion de cette aventure. Les Personnages peuvent aussi enquêter sur les décès tout en continuant à suivre la piste principale.

S'ils ne tiennent pas parole, ils seront hantés. Les sans-abri et les ivrognes leur demanderont sans cesse pourquoi ils sont revenus sur leur promesse. S'ils ne font toujours rien, des spectres venus du Royaume des Morts les harcèleront jusqu'à ce qu'ils consentent à honorer leur pacte.

Le Père Harrow

Les PJ peuvent commencer leur enquête au cimetière des vagabonds. La plupart des mourants viennent ici pour se confier au Père Harrow, mais il n'a cependant pas d'idée précise sur ce qui se passe hors du cimetière. Au cours de ces derniers mois, il a remarqué une très forte augmentation du nombre de personnes venant le voir. « Il y a de nombreux empoisonnements. Il pourrait s'agir d'alcool frelaté. » Beaucoup de mendiants meurent également de maladies que Harrow croyait éradiquées depuis longtemps, telles que la fièvre typhoïde ou la tuberculose. Il n'arrive pas à comprendre ce que tout cela peut bien vouloir dire. De plus en plus de nécessiteux qui ne l'auraient jamais fait auparavant viennent désormais lui parler.

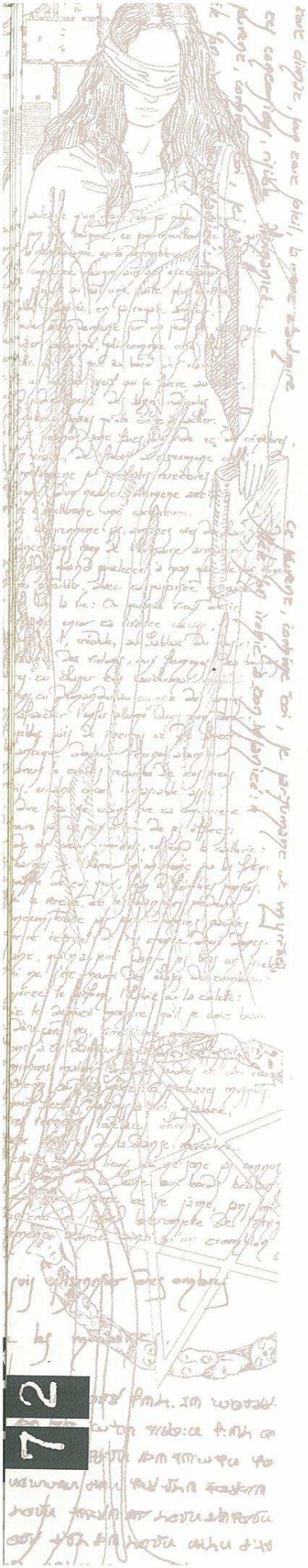
« Les représentants des autorités ne venaient jamais ici. Ils passent maintenant environ une fois par mois. Ils demandent des noms, posent des questions et réclament des documents. » Cela fait environ un an que ces hommes se présentent régulièrement au cimetière. Ils ont demandé au prêtre qui il était et depuis combien de temps il s'occupait des sépultures. Ils voulaient également savoir si beaucoup de personnes connaissaient l'existence de cet endroit et y venaient. « Je leur ai dit ce qu'il en était, que les vivant ne viennent jamais par ici. »

Ils sont repartis à bord d'une voiture noire. Un mois plus tard environ, ils sont revenus et ont demandé les noms de ceux qu'ils ne parvenaient pas à identifier. Depuis, ces visites ont lieu une fois par mois. Les deux hommes travaillent pour la Lancer Ltd. Ils notent les noms des morts afin d'indiquer aux autorités que ceux-ci ont quitté Londres ou ont trouvé un endroit où loger. De cette façon, ils peuvent encaisser l'argent promis par le groupe d'étude.

Le père Harrow ne connaît pas le nom de ces hommes et ne sait pas d'où ils viennent. Il dit cependant aux PJ qu'il les interrogera la prochaine fois qu'il les verra. « Ce devrait être dans trois ou quatre jours. » Mais il n'obtiendra pas de réponse à ses questions, les deux hommes refuseront de lui répondre. « Alors je leur ai dit qu'ils n'étaient plus les bienvenus en ce lieu et les ai jetés dehors. Mais j'ai pu voir leur plaque d'immatriculation, H345AXT. » En consultant les fichiers de l'administration, les PJ apprennent que la voiture appartient à une entreprise, la Lancer Ltd.

Plutôt que de confier la tâche au prêtre, les Personnages peuvent attendre pour parler eux-mêmes aux hommes, qui arriveront trois jours plus tard en fin d'après-midi. Si les PJ font le guet devant le cimetière, ils verront deux hommes en trench-coat gris garer une Morris noire le long du bas-côté. Ils descendent et traversent le petit pont. Ils se mettent à inspecter les cadavres récents et demandent au père Harrow les noms de ceux qui sont morts au cours du mois précédent. Ils les notent sur un petit calepin noir.

Si les Personnages se rapprochent pour poser des questions, les deux hommes deviennent nerveux. Dans un premier temps, ils affirment que le cimetière est une propriété privée et que les PJ n'ont pas le droit de s'y trouver. Aux premières questions, ils répondront être envoyés par les « autorités » afin de « vérifier certains détails. » Si



les PJ se montrent trop insistants, ils quitteront les lieux.

Le père Harrow informe les Personnages qu'un médecin est venu visiter les lieux. Il a ausculté les mourants et s'est également intéressé à ceux qui étaient déjà décédés. Il travaille pour une organisation luttant contre l'exclusion et qui s'inquiète du nombre croissant de disparitions survenues ces derniers temps. « Il m'a donné sa carte. Attendez, je dois encore l'avoir sur moi. » Il sort une carte de visite froissée :

Ernest Waugh
Médecin généraliste

38 Shelton Street
Londres SW 1
Tél : (071) 678 4532

Le Docteur Waugh

Shelton Street est une des nombreuses petites rues à l'Est de Charing Cross, au centre de Londres. Le cabinet du Dr Waugh est au premier étage du numéro 38. Sous son nom figure une inscription rédigée à la main : « Société pour la Coordination des Soins aux Sans-abri. »

Lorsque les PJ sonnent, un homme brun petit et ventripotent leur ouvre la porte. Il porte une robe de chambre noire et se présente comme étant le Dr Waugh. Il invite les Personnages à entrer, et les précède à travers une salle d'attente avant de pénétrer dans ses appartements privés, dont le mobilier est composé de meubles en bois sombre et de rideaux épais. Il les prie de s'asseoir en désignant un vieux canapé et leur offre du thé et des biscuits, tout en les questionnant sur ce qui les amène.

Il leur apprend qu'il s'occupe des sans-abri depuis plusieurs années, ses honoraires lui étant versés par une fondation. Il travaille en collaboration pour diverses associations caritatives qui s'inquiètent du nombre croissant de décès. « Cela a commencé par des empoisonnements et s'est poursuivi par d'étranges cas de maladie. L'épidémie se développe à un rythme effrayant. »

Il a procédé à quelques autopsies sur des clochards décédés. Il a ainsi pu répertorier trois cas d'empoisonnement dus à une surdose de Proladine, un médicament peu courant qui ne peut pas être utilisé comme une drogue. « Aucune explication ne permet de justifier qu'ils aient pu s'en procurer et le prendre en telle quantité. » Deux décès doivent être imputés à une maladie qu'il n'a pu diagnostiquer. Il a envoyé des échantillons à un laboratoire, mais n'a pas encore reçu les résultats des analyses.

Waugh a eu vent de rumeurs faisant état de boissons alcoolisées toxiques. Il ne comprend pas pourquoi quelqu'un voudrait empoisonner ces gens avec de la Proladine. Il peut cependant donner aux PJ le nom d'un trafiquant d'alcool notoire, Will Tomkins, qui réside dans un sous-sol près de la gare Waterloo.

Des Couvertures Infectées

Les PJ peuvent aussi parler avec les clochards. En leur disant qu'ils connaissaient L. Farmer ou R. Cardigan, il devient bien plus facile de converser avec les « locataires » du pont Waterloo. Ces derniers apprendront aux Personnages que l'épidémie est repartie de plus belle depuis que le temps s'est rafraîchi. Les malades ont commencé par avoir de la fièvre avant de mourir rapidement. Rares sont ce qui ont pu arriver jusqu'à l'hôpital.

Si les PJ discutent avec les malades, ils remarquent qu'ils sont tous enveloppés dans le même type de couverture gris-verte. En se renseignant sur leur provenance, ils apprendront que l'Armée du Salut les a distribuées dès les premiers froids. Les volontaires qui fournissent ces couvertures s'installent généralement à l'extérieur de Somerset House, de l'autre côté du pont.

Si les Personnages font analyser l'une des couvertures par le biais du Docteur Waugh, les résultats révéleront, deux jours plus tard, qu'elle a été délibérément infectée. Quelqu'un semble les avoir imbibées d'une solution contenant des bactéries. Ceci, combiné àl'affaiblissement des sans-abri, pourrait bien être la cause des fièvres.

Les soldats de l'Armée du Salut sont terrifiés à l'idée que les couvertures distribuées aient pu être contaminées comme le prétendent les Personnages. Les bénévoles expliquent qu'elles proviennent d'un surplus de l'armée. Elles ont été livrées par une société travaillant pour les autorités, la Lancer Ltd.

Les gens vivant sous le pont peuvent aussi leur parler du trafiquant d'alcool Will Tomkins qui vit près de la gare Waterloo. Il gère un trafic de grande envergure. Il vend des produits « faits maisons » ou des spiritueux fabriqués dans un laboratoire clandestin.

Le Trafiquant d'Alcool

Will Tomkins vend de l'alcool, des armes et fait du recel. Il opère dans les sous-sols d'un ancien parking, près de la gare Waterloo. Une brocante lui sert de couverture et dissimule ses activités réelles. Un panneau indique l'emplacement de la boutique, où la sœur de Tomkins vend sur des tables branlantes des vêtements d'occasion et des autoradios volés.

Derrière la brocante, une porte donne sur une petite pièce contenant encore une table bancale, ainsi que de nombreux cartons et cageots. Quelques uns des hommes de Tomkins sont habituellement réunis ici. Derrière cette pièce, une autre porte donne sur une réserve remplie de bric à brac. De la marchandise volée et de l'alcool de contrebande y sont entreposés. La plupart des objets de valeur ne sont pas cachés à cet endroit.

Tomkins surveille lui-même le trafic et vient ici plusieurs fois par jour. Sinon, il vit au sud de Londres et gère plusieurs autres affaires dont un restaurant et une salle de jeu.

Une fois dans la brocante, le comportement des PJ détermine en grande partie l'accueil qu'ils vont recevoir. La sœur de Tomkins essaiera de leur vendre des chaussures bon marché. Elle les éconduira s'ils se comportent comme des touristes égarés ou des flics en civil. S'ils deviennent menaçants ou cherchent des ennuis, deux des hommes de Tomkins surgiront de l'arrière boutique et demanderont aux PJ de partir. « On ferme, » diront-ils, essayant de les repousser.

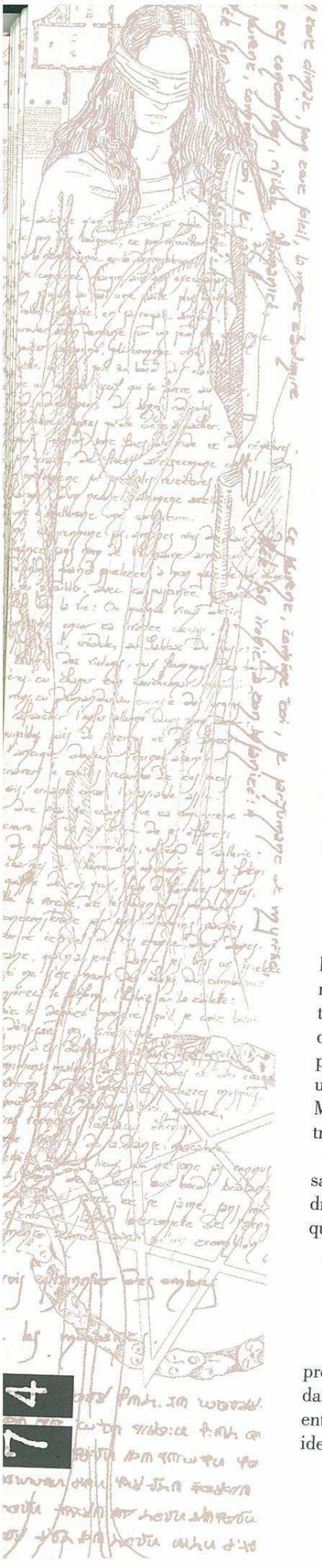
Les PJ peuvent éveiller leur intérêt en mentionnant Lesley Farmer ou le Dr Waugh. Ils peuvent également expliquer qu'ils ont entendu parler d'un trafic d'alcool frelaté. Au début, les hommes de Tomkins nient en bloc mais disent que Tomkins devrait les voir. Si les PJ prétendent vouloir vendre ou acheter de la marchandise, ils devront traiter avec Conrad, le beau-frère de Tomkins. Ce n'est qu'en manifestant l'intention d'acheter des articles de grande valeur, telles que des armes ou de la drogue, qu'ils seront directement présentés à Tomkins.

Lorsqu'ils auront réussi à convaincre Conrad de les laisser approcher Tomkins, celui-ci leur demandera de rester là et d'attendre. « Il va bientôt arriver, » leur dit-il. Une heure plus tard, Tomkins se montre enfin. Pour qu'il consente à les écouter, les PJ doivent réussir à le persuader qu'ils sont en possession de quelque chose susceptible de vraiment l'intéresser. Il leur demandera alors de le suivre dans l'arrière-boutique.

Il se montre tout d'abord contrarié par les accusations portées par les PJ. Il leur répond qu'il ne vend pas d'alcool et ne fait rien d'illégal. Si les Personnages insistent et parviennent à lui faire admettre qu'ils peuvent lui être utiles, il leur révélera qu'il a acheté une importante cargaison de spiritueux bon marché fabriquée en laboratoire. Il l'a obtenue par l'intermédiaire de quelques hommes de sa connaissance trafiquant avec les sans-abri. « Ils bossent pour un type qui s'appelle Carpenter. Je les ai reconnus, ils ont fait une sorte d'inventaire des clodos pour le gouvernement. Beaucoup de monde a été embêté de se retrouver sur leur fichier, » dit-il. Il sait que Carpenter a une société, la Lancer, et qu'il fait des affaires louches, mais qu'il travaille surtout pour les autorités.

La Réaction de la Lancer

Le président de la Lancer, Howard Carpenter, est très embarrassé quand il s'aperçoit qu'on enquête sur ses affaires. Il sait que le cimetière des sans-abri peut servir de preuve accablante si quelqu'un commence à mettre le nez dans les agissements de sa société.



Afin de conserver une longueur d'avance, il fait rédiger un rapport sur le cimetière et le fait envoyer aux autorités. Il déclare que celui-ci est une menace pour la santé publique et une honte pour la ville de Londres. Au cours des jours qui suivent son intervention, le cimetière des vagabonds va faire couler beaucoup d'encre. La population ne cesse de se demander comment une telle chose a pu ainsi durer sans que personne ne réagisse.

Dans la semaine, les autorités envoient des ouvriers pour nettoyer le cimetière. Le père Harrow reste prudemment à l'écart. Les cadavres et les ossements sont rassemblés et enterrés dans une fosse commune creusée à l'extrémité nord du cimetière. Dès le départ des ouvriers, tout redevient comme avant. Le père Harrow reprend son office et les mendiants viennent finir là leur misérable vie.

Si Carpenter découvre que les PJ cherchent à le confondre, il lancera ses hommes à leur poursuite pour les intimider ou régler leur compte. S'il se sent réellement menacé, il réunira tous les papiers et marchandises compromettants qui se trouvent à son bureau de Cannon Street, et les fera cacher dans les sous-sols de l'immeuble.

La Lancer Ltd.

Plusieurs pistes mènent les PJ vers la société de Howard Carpenter. Il est impossible d'obtenir des informations sur la nature des activités de la Lancer Ltd par le biais de sources officielles. De tels documents sont confidentiels. Par l'intermédiaire de Rupert Faraday ou d'une personne ayant des relations haut placées dans la municipalité de Londres, ils découvriront l'existence du groupe d'étude et le fait qu'il a donné de l'argent à la Lancer Ltd. La dernière réunion du conseil d'administration de cette organisation a eu lieu il y a plus d'un an. Le président est un certain Kevin O'Connor.

Les Personnages peuvent également localiser le bureau principal de la Lancer dans un immeuble moderne de Cannon Street, en plein milieu du quartier des affaires. Le bureau est au deuxième étage d'un immeuble qui en compte six. Il comporte six pièces de part et d'autre d'un couloir qui donne sur une salle de réunion. Carpenter, son assistant M. Maddock, deux secrétaires et une réceptionniste travaillent là.

Si Carpenter a remarqué que les PJ s'intéressaient à lui, il sera absent chaque fois qu'ils viendront pour le rencontrer. La réceptionniste leur dira que Monsieur Carpenter n'est pas là et qu'elle ne sait absolument pas quand il reviendra.

S'il n'a aucune raison de se méfier des PJ, un prétexte crédible leur permettra facilement d'obtenir un rendez-vous. Carpenter les recevra dans son bureau. Dès que les Personnages abordent un sujet en rapport avec les sans-abri, il s'agite et change rapidement de conversation. Il affirme qu'il ne peut pas en parler, se réfugie derrière le secret professionnel ou prétend que c'est un projet sur le point de se terminer. Il n'est pas disposé à révéler quoi que ce soit.

En surveillant les allées et venues, les Personnages verront les hommes qu'ils ont aperçus au cimetière des vagabonds se rendre au siège de la Lancer une fois par jour afin de s'entretenir avec Carpenter. Ces individus travaillent également avec l'Armée du salut et Tomkins. Si les PJ coincent un des salariés de la Lancer, ils pourront en apprendre davantage sur la société. Les employés passent à table dès qu'ils comprennent qu'ils peuvent être arrêtés par la police et finir en prison. Ils avouent avoir distribué des couvertures, recensé des cadavres et vendu de l'alcool. Ils prétendent n'avoir eu à aucun moment conscience de faire quelque chose d'illégal.

Le Bureau de la Lancer

Le seul moyen de rassembler des preuves compromettant la Lancer Ltd consiste à s'introduire dans les bureaux de la société. Les PJ y trouveront, entre autre, une liste de noms, celle des vagabonds identifiés par les employés à partir des cadavres gisant au cimetière. Ils dénicheront également une grande quantité de Proladine servant à empoisonner l'alcool et des flacons contenant les germes d'une maladie (une arme biologique achetée par Carpenter à un Colonel de l'armée peu scrupuleux).

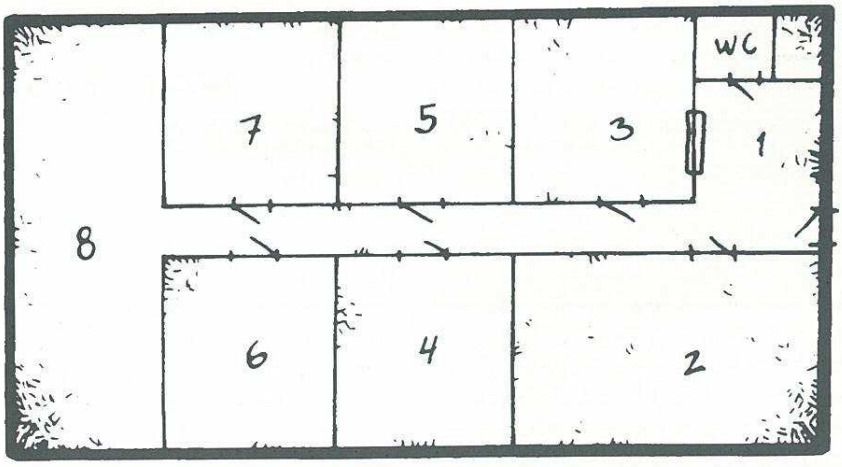
La porte d'entrée du bureau est verrouillée et protégée par une alarme. Un interphone permet d'appeler chacun des bureaux et des appartements de l'immeuble. Le dernier étage est occupé par un couple d'âge moyen et une vieille dame, Mme Portland. Elle ouvrira gentiment à quiconque prétendant être un employé ayant oublié le code d'entrée. Dans les locaux de la société informatique implantée au premier étage, il y a toujours quelqu'un en train de travailler, et qui peut se laisser convaincre d'ouvrir la porte d'entrée.

Deux bureaux occupent le second étage, celui de la Lancer Ltd et celui de Darmont Investments. Cette dernière a récemment fait faillite et ses bureaux sont aujourd'hui vides. Un jet en Electronique est nécessaire pour neutraliser l'alarme qui protège les locaux de la Lancer Ltd. La porte est fermée à clef, mais peut être ouverte grâce à un pied de biche et un jet de Force avec une Marge de Réussite supérieure ou égale à 5. La serrure peut être crochetée avec le matériel adéquat. Si les PJ n'ont aucune expérience en matière de cambriolage, ils pourront louer les services de Will Tomkins. Parmi les vagabonds, il y a aussi des spécialistes de l'effraction qui se feront un plaisir de les aider.

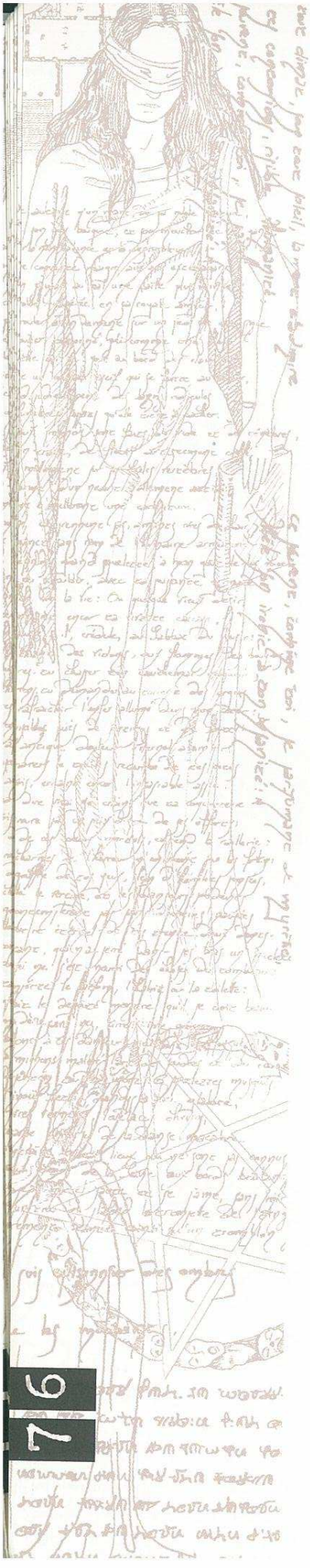
Plan de la Lancer Ltd.

1. Accueil et Vestiaire : une réceptionniste est assise derrière un comptoir qui la sépare du reste de la pièce. Des portemanteaux et des cartons vides emplissent l'espace. Diverses affiches garnissent les murs.

2. Bureau de M. Carpenter : la porte est fermée, mais peut être ouverte grâce à un rossignol et un jet de Mécanique réussi. Les murs sont de couleur claire, tout comme le mobilier en bois. Une plante luxuriante occupe un des coins de la pièce. Un Micro-ordinateur trône sur le bureau. Des étagères, chargées de classeurs et de livres d'économie et de gestion, courent le long des murs. L'un des classeurs porte la mention « Contrats » sur la tranche. Un exemplaire de l'accord passé entre la Lancer et le groupe d'étude y est archivé. Il établit que la Lancer reçoit 30 000 £ par an, et 1 000 £ pour chaque mendiant ayant définitivement quitté les rues de la ville. Le contrat porte les signatures de Carpenter et d'O'Connor, il est daté du 13 avril 1991. Dans les trois classeurs libellés « Dossiers Confidentiels » se trouvent des listes de noms et de dates. Il s'agit des noms de ceux dont la société a pu établir le décès sans que celui-ci ait été signalé aux autorités. Les banques de données de l'ordinateur personnel de Carpenter recèlent les textes de lettres provenant de et destinées à un certain Colonel Ender. Ce dernier est apparemment impliqué dans la vente de matériel illégal. En août 1992, Carpenter a reçu huit cents « capsules ». Il n'est rien révélé quant à leur contenu. Il s'agit des bactéries que la Lancer a utilisées pour infecter les couvertures et les vêtements distribués aux vagabonds. Sur le fax placé à côté de l'ordinateur, une lettre



Bureau de la Lancer Ltd



récemment arrivée d'Anthony Seymor attend d'être traitée. Dans celle-ci, l'ancien gouverneur offre d'investir dans la société en faisant état d'expériences précédentes dans le domaine de l'action sanitaire et sociale. La lettre est formulée de façon à ne pas compromettre Seymor si les affaires de la Lancer venaient à être exposées au grand jour.

3. La réceptionniste : la porte est grande ouverte. Mme Parker gère le standard et accomplit diverses tâches subalternes. Elle ignore tout des agissements de Carpenter et, par principe, ne s'immisce pas dans les affaires d'autrui. Un standard, un ordinateur et quelques listes rangées dans des chemises sont disposés sur son bureau.

4. Bureau de M. Maddock : la porte n'est pas verrouillée. Au cours des derniers mois, Bertram Maddock a repris la majeure partie des affaires que Carpenter traitait auparavant avec d'autres compagnies. Les PJ peuvent trouver dans ses papiers divers contrats et documents relatifs à un bureau de placement du personnel hospitalier, des services de dératisation et d'extermination ainsi que des publications de documents pour le compte de l'administration... Ces papiers ne révèlent rien d'illégal. Maddock est au courant des activités de Carpenter, mais préfère garder le silence afin de ne pas se retrouver impliqué.

5. Bureau de Mlle Inning : la porte est fermée à clef. Jennifer Inning gère les finances de la Lancer. Elle sait ce que manigance Carpenter, mais s'efforce de rester à l'écart afin d'éviter de s'attirer des ennuis si le vent devait tourner. Une personne ayant de bonnes connaissances en comptabilité retrouvera les traces de l'argent perçu par la Lancer Ltd dans le cadre de son contrat avec le groupe d'étude. Il peut également découvrir des informations quant à certaines transactions financières plutôt « floues » réalisées sur les comptes personnels de Carpenter.

6. Bureau de Mme Lockey : la porte n'est pas vérouillée. Marianne Lockey s'occupe des diverses tâches de secrétariat. Elle tape des lettres et assure une partie des mouvements financiers quotidiens. Elle travaille à mi-temps et ne sait rien des activités réelles de la société.

7. Bureau Innocupé : la porte est fermée. Les caisses contenant les germes achetées au colonel Ender sont entreposées ici avec de nombreux flacons renfermant de la Proladine périmée. Carpenter a pu acheter le lot bon marché en prétextant le destiner à être vendu à l'étranger.

8. Cafétéria : une cafetière, un réfrigérateur et deux tables meublent cette cette petite pièce.

Le Scandale

Grâce aux preuves réunies, les PJ peuvent maintenant contacter la police, ou bien signaler les exactions de la Lancer à Kevin O'Connor, le président du Groupe d'Etude. Quel que soit le choix des Personnages, les autorités réagiront immédiatement. La réaction du cabinet d'étude sera d'autant plus virulente que personne ne tient à être condamné pour complicité aux côtés des dirigeants de la Lancer. Carpenter sera traîné devant les tribunaux, l'affaire entière sera révélée aussi largement que possible et le projet d'urbanisation aussitôt abandonné.

Les Figurants

Lesley Farmer

Historique : c'est un ouvrier au chômage qui est tardivement tombé dans le piège de l'alcool. Il souffre de lumbagos et d'arthrite et a pris l'habitude de soulager sa douleur en buvant. Quelques années plus tôt, il fut expulsé de son appartement, il vit depuis dans la rue. Il connaît presque tous les sans-abri du centre de Londres. Il est à la fois effrayé et révolté par les morts inexpliquées qui frappent depuis quelque temps la population des vagabonds. Lorsqu'il est tombé malade, il a essayé de trouver les coupables mais s'est très vite rendu compte qu'il n'en aurait jamais le temps.

Personnalité : Lesley a perdu toute confiance en lui depuis que son corps l'a abandonné et qu'il a dû cesser de travailler. Il s'est mis à boire et n'a jamais pu s'arrêter.

Apparence : petit et décharné, il a des yeux mar-

rons. Il ne lui reste plus que quelques mèches de cheveux grisonnants. Il porte un vieux costume de tweed sale et un pull miteux.

Indications pour le Meneur de Jeu : adoptez une démarche spasmodique, comme si vous vous tordiez de douleur. Parlez sans cesse pour dissimuler que vous êtes en train de mourir.

LESLEY FARMER			
AGL	8	EGO	14
FOR	12	CHA	12
CON	3	PER	10
APP	10	EDU	6

Taille : 1m70
Poids : 55 Kg
Actions : 2
Capacité de Mouvement : 4 m/Round
Bonus d'Initiative : +/-0
Bonus aux Dommages : +/-0
Résistance aux Blessures :
3 BS = 1 BL
2 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM
END : 53
Faiblesses : Toxicomanie (Alcoolisme)
Avantages : Empathie
Equilibre Mental : -10
Talents : Athlétisme 5, Chercher 10, Comédie 13, Diplomatie 9, Orientation 10, Vigilance 7
Compétences : c'est un touche à tout qui sait un peu tout faire, mais rien qui soit vraiment d'intérêt pour cette aventure
Domicile : Pont Waterloo

Le Père Harrow

Historique : le père Marcus Harrow est né à Londres en 1902. Il devint prêtre de l'église anglicane vingt-cinq ans plus tard. Il a travaillé pour les œuvres de charité et s'est dépensé pour aider les plus démunis. Il a appris l'existence du cimetière des vagabonds dans les années trente. Il a d'abord commencé par y aller régulièrement afin de parler avec ceux qui venaient y mourir et tenter de les soulager. Le père Harrow n'a pas franchi la barrière séparant les morts des vivants quand son tour est venu à l'âge de 50 ans. Le cimetière, appartenant encore au monde des vivants est si proche du monde des morts que le père Harrow a été piégé à la Frontière qui sépare les deux Royaumes. Il est désormais un mort-vivant qui ne peut ni quitter le cimetière ni mourir. Sa tâche consiste à aider les mourants et à donner une sépulture aux défunts. Le plus souvent cependant, c'est aux charognards qu'il revient de s'occuper des cadavres.

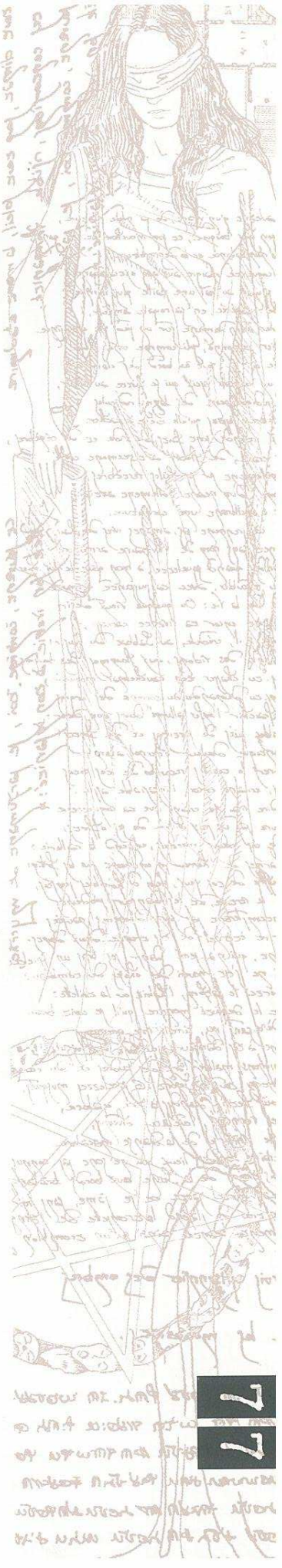
Personnalité : Harrow ne « vit » qu'à travers le cimetière et les pauvres bougres qui viennent y achever leur existence. Il a pratiquement tout oublié de la vie extérieure et ne s'intéresse plus du tout au monde des vivants. Rien ne peut le contrarier ni même l'atteindre.

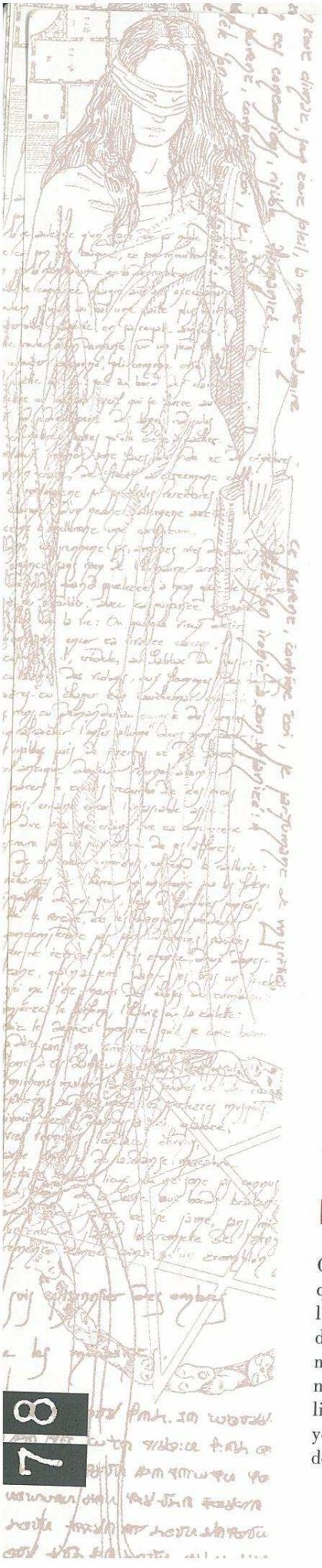
Apparence : Harrow est vêtu d'une soutane élimée. Il est mince et brun, sa dentition et ses ongles sont verdâtres. Sa peau est fripée et ressemble à celle d'une momie.

Indications pour le Meneur de Jeu : parlez d'une voix calme et impersonnelle, plongez votre regard dans celui de votre interlocuteur tout en posant vos mains sur ses épaules.

LE PÈRE HARROW			
AGL	12	EGO	15
FOR	20	CHA	12
CON	Spé.	PER	10
APP	6	EDU	17

Taille : 1m80
Poids : 60 Kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/-0
Bonus aux Dommages : + 3
Capacité de Mouvement : 6 m/Round
Résistance aux Blessures : similaire à celle d'un mort-vivant (Vr. page 184 du Livret de Règles). Ne peut être détruit que s'il est réduit en cendres.
END : illimitée
Avantages : Empathie Instinctive, Altruisme
Equilibre Mental : + 75
Talents : Athlétisme 16, Chercher 12, Diplomatie 5, Empathie (Vr. Avantages), Vigilance 12
Compétences Générales : Psychologie 15
Connaissances Universitaires : Théologie 15
Magie : Connaissance de la Mort 15 (Voir à travers la mort 15, Manipuler la mort 10, Invoquer une créature de la mort 10, Lier une créature de la mort 12, Chasser une créature de la mort 14, Exorciser une créature de la mort 10)
Domicile : le cimetière des vagabonds.





Les Morts

Les sans-abri torturés en Enfer ressemblent à ce qu'ils étaient dans le monde des vivants. Ils sont encore plus déguenillés et dénudés. Beaucoup sont mutilés, privés d'un œil, d'une oreille ou d'un membre. Leur peau est couverte de plaies béantes infectées. Ils gémissent perpétuellement en proie à une horrible douleur. Depuis que Seymor s'est rendu en Enfer avec l'Enfant de la Magie, les conditions ont empiré. L'âme nouvelle doit être créée à partir des souffrances de ceux qui sont liés aux cartes. Pour satisfaire ses besoins, Seymor transforme progressivement les salles et couloirs du Royaume des proscrits en un cauchemar sans fin.

Personnalité : ils sont terrifiés et désespérés.
Indications pour le Meneur de Jeu : lamentez-vous désespérément. Agrippez-vous aux vêtements des Personnages et refusez de les lâcher.

LES MORTS			
AGL	12	EGO	10
FOR	14	CHA	10
CON	Spé.	PER	10
APP	5	EDU	5

Actions : 2
Bonus d'Initiative : -
Bonus aux Dommages : + 2
Capacité de Mouvement : 6 m/Round
Résistance aux Blessures : identique à celle des mort-vivants (Vr. page 184 du livret de règles)
END : illimitée
Equilibre Mental : -50
Compétences Générales : Corps à Corps 12
Habitat : Enfer

Les Proto-Razides

Ces quatre gardiens servent à éloigner tous ceux qui tentent de s'approcher de la crypte où est gardé l'enfant. Trappus, ce sont des hybrides difformes d'hommes et de razides. Ils se déplacent sur quatre membres et sont à la fois organiques et mécaniques. Des tubes de plastique et des pièces métalliques sont ajoutés à leurs corps. Derrière leurs yeux injectés de sang se cachent les fragments déments de leurs âmes humaines.

Personnalité : dévorés par la faim et la peur.
Indications pour le Meneur de Jeu : mordez, bavez, faites semblant de déchiqueter les chairs de vos adversaires.

LES PROTO-RAZIDES			
AGL	16	EGO	3
FOR	20	CHA	1
CON	16	PER	12
APP	1	EDU	-

Longueur : 2m
Hauteur : 1m20
Sens : perçoivent les infra-rouges et les ultra-violets
Communication : ils ne sont pas capables d'articuler plus de quelques mots isolés. Ils comprennent cependant d'instinct le langage dans lequel on leur parle.
Actions : 3
Bonus d'Initiative : + 4
Bonus aux Dommages : + 4
Capacité de Mouvement : 8 m/Round
Résistance aux Blessures :
5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 81
Protection Naturelle : 2
Talents : Chercher 12, Vigilance 15
Compétences Générales : Corps à Corps 16
Armes Naturelles : Crocs (Dom -5), Griffes (Dom -7)
Habitat : Enfer
Nombre de Créatures rencontrées : 4

Howard Carpenter

Historique : le directeur de la Lancer Ltd est un homme d'affaire habile qui a la charge de plusieurs entreprises et de nombreux contrats. La Lancer ne représente qu'une part réduite de ses activités. C'est aussi la seule qui soit entièrement illégale. Au départ au moins, il n'avait aucunement l'intention de faire quelque chose d'aussi risqué que de tuer des sans-abri. La situation a lentement évolué dans cette direction. Afin d'apaiser sa conscience, il s'est justifié en se disant que de toutes façons, ces misérables allaient mourir sous peu et souffri-

raient probablement bien davantage. Au cours des mois précédents, sa volonté de nettoyer les rues de Londres a tourné à l'obsession. Il trouve désormais un plaisir pervers à lire les rapports relatifs aux démunis rayés des listes des vagabonds polluant les rues de la ville. Même si cela lui fait un peu peur, il ne peut pas se passer du sentiment d'exaltation que lui procure cette lecture. S'il est découvert, il accusera tout et tout le monde, sauf lui et ce aussi longtemps qu'il le pourra. Il refusera d'endosser la responsabilité de toutes ces morts.

Personnalité : il vit dans la crainte permanente que ses activités soient exposées au grand jour. Il serait ainsi forcé d'assumer la responsabilité de ses actes, ce qui bouleverserait dramatiquement sa position sociale. Il reste distant vis à vis de tout et arbore une attitude ironique et froide.

Apparence : Carpenter est de Taille moyenne, toujours rasé de près et élégamment vêtu. Ses cheveux sont bruns et courts, ses yeux d'un bleu profond. Il porte des costumes classiques et essaie autant qu'il le peut de ne pas se faire remarquer.

Indications pour le Meneur de Jeu : souriez nerveusement et ironisez sans cesse. Changez de sujet dès que la discussion vous dérange. Si les PJ insistent, jetez-les dehors ou sinon, tenez-vous tranquille quand ils tentent de vous faire avouer quelque chose que vous récusez obstinément.

HOWARD CARPENTER			
AGL	12	EGO	15
FOR	13	CHA	10
CON	11	PER	10
APP	14	EDU	16

Taille : 1m80
Poids : 80 Kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/-0
Bonus aux Dommages : + 2
Capacité de Mouvement : 6 m/Round
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 78
Sombres Secrets : Criminel
Faiblesses : Cupidité, Egotisme, Fanatisme, Obsession (nettoyer les rues de Londres), Xénophobie
Avantages : Amis Influents (au sein de l'Administration)
Equilibre Mental : -30
Talents : Athlétisme 12, Chercher 12, Comédie 13, Diplomatie 14, Discrétion 8, Empathie 6, Séduction 12, Vigilance 12
Compétences Générales : Conduire 12, Connaissance du Monde 12, Persuasion 12
Connaissances : Affaires 15, Allemand 12, Français 10, Informatique 6, Recherche d'Informations 15
Connaissances Univ. : Economie 15, Droit 15
Domicile : Londres

Les Employés de la Lancer

Carpenter s'est assuré une emprise sur chacun de ses employés. Il est prêt à tout pour éviter toute fuite sur les activités de la Lancer. Dix personnes, entre trente et quarante ans, travaillent sur le Projet Immobilier, comme le nomme la direction de la Lancer. Calmes et sûres, elles sont chargées de l'affaire depuis le début. Cette dernière dure depuis plus d'un an maintenant, les employés de la Lancer Ltd sont devenus de plus en plus efficaces. Notez qu'ils opèrent généralement par deux.

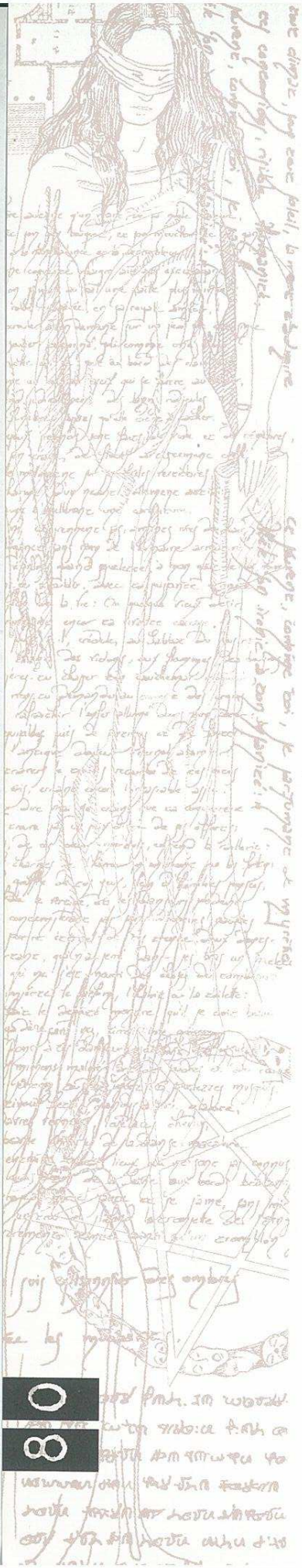
Personnalité : efficaces, froids, ils font leur travail sans se poser de questions.

Apparence : discrets, ils portent des costumes anodins et des manteaux gris ou beiges. Ils ont généralement les cheveux courts et sont bien rasés.

Indications pour le Meneur de Jeu : jouez-les comme des professionnels blasés. Evitez les gestes amples et n'utilisez que des phrases courtes.

LES EMPLOYÉS DE LA LANCER			
AGL	13	EGO	12
FOR	13	CHA	8
CON	11	PER	14
APP	10	EDU	10

Taille : 1m80
Poids : 80 kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : + 1
Bonus aux Dommages : + 2
Capacité de Mouvement : 7m/round



Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 75
Sombre Secret : Criminel
Faiblesses : Cupidité, Egotisme
Equilibre Mental : -20
Talents : Athlétisme 13, Chercher 12, Discrétion 12, Vigilance 15
Compétences Générales : Conduire 12, Se Déguiser 8, Persuasion 12, Armes à Feu (Browning HP) 12, Corps à Corps 12
Connaissances : Recherche d'Informations 10
Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons & Drogues) 10
Equipement : Browning Hi-Power, Lampe torche, Téléphone cellulaire
Domicile : Londres

Ernest Waugh

Historique : Waugh a travaillé auprès des sans-abri pendant presque vingt ans. Il connaît beaucoup de vagabonds, et a eu d'autre part l'occasion d'établir des contacts avec les plus hauts niveaux de la société. Il fait d'ailleurs partie des connaissances de Rupert Faraday. Ils appartiennent à la même loge maçonnique. Une sœur résidant à Croydon et des tantes habitant Manchester composent sa seule famille. Il évolue dans les bas-fonds de Londres et peut aider les PJ s'ils en ont besoin. Il sait notamment où se trouve la Cour des Fous.
Personnalité : Waugh est un professionnel qui ne vit que pour son métier. Il a perdu ses illusions et est devenu cynique. Il possède un humour macabre dont il abuse avec une certaine délectation.
Apparence : Waugh est petit et grassouillet. Il porte des costumes élégants mais vieux ainsi que de grands manteaux.
Indications pour le Meneur de Jeu : parlez de façon ambiguë, ajoutez quelques pointes d'humour noir. Dès que le sujet abordé a trait à la médecine, ayez l'air passionné.

ERNEST WAUGH			
AGL	12	EGO	15
FOR	13	CHA	12
CON	11	PER	15
APP	10	EDU	17

Taille : 1m70
Poids : 75 Kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/-0
Bonus aux Dommages : + 2
Capacité de Mouvement : 6 m/Round
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 78
Faiblesses : Rationalisme
Avantages : Empathie
Equilibre Mental : + 10
Talents : Athlétisme 7, Chercher 13, Diplomatie 14, Empathie (Vr. Avantages), Mémoriser 16, Vigilance 13
Compétences Générales : Cuisine 12, Psychologie 18
Connaissances : Allemand 15, Etiquette 15, Hypnose 15, Premiers Soins 15, Recherche d'Informations 15, Sciences Occultes 15
Connaissances Universitaires : Anthropologie 12, Biologie 12, Chimie (Poisons & Drogues) 15, Latin 12, Médecine 18
Equipement : une trousse médicale
Domicile : Londres

Tomkins et ses Hommes

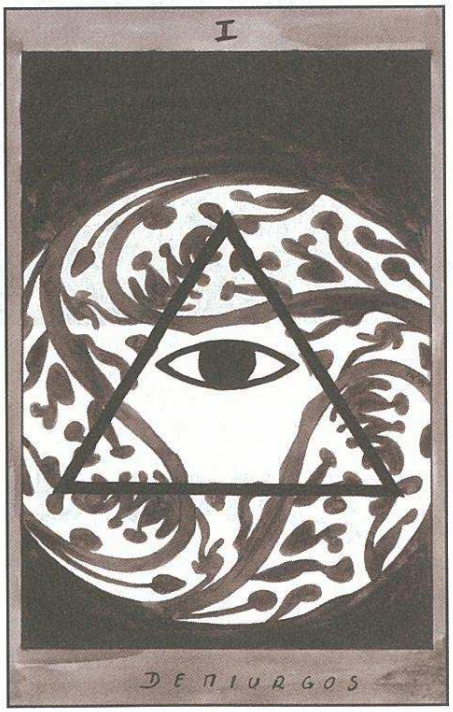
Historique : Tomkins a passé sa vie à faire du recel et à vendre de l'alcool. Cela lui a coûté quelques brefs séjours en prison. Dernièrement, il a gagné beaucoup d'argent en vendant des armes ainsi qu'en recelant une grande quantité de marchandises. Sa sœur, son beau frère et son oncle sont également impliqués dans ses activités. Tomkins se déplace toujours accompagné par quatre de ses hommes. Vous pouvez leur donner les mêmes Caractéristiques que Tomkins. Il se déplace dans une Mercedes noire.
Personnalité : Tomkins est brusque, mais très facile à convaincre. Il est irrité par la concurrence que lui font les étrangers et a des conceptions assez limitées sur la plupart des sujets.
Apparence : Will Tomkins est bien bâti, à demi alcoolique, un teint rougeaud et des cheveux bruns coupés courts. Il est toujours bien habillé.

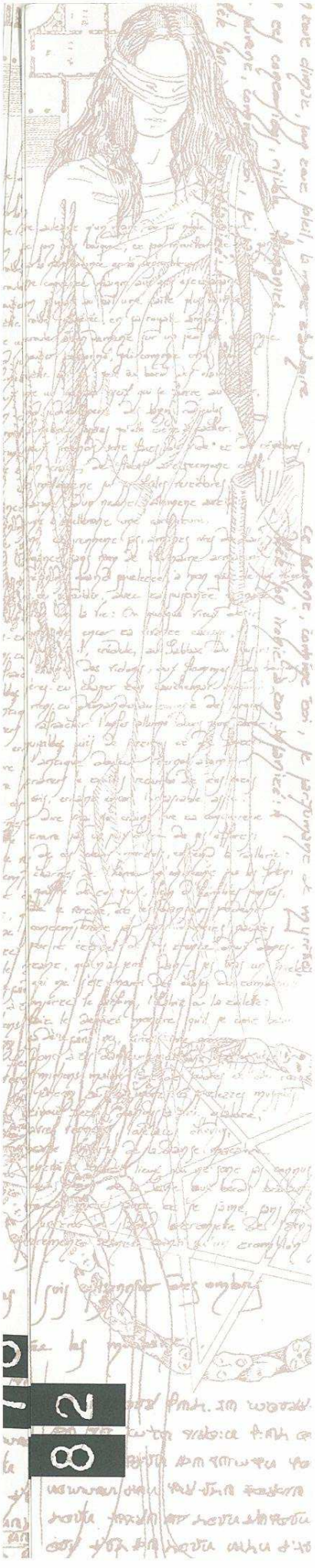
Indications pour le Meneur de Jeu : parlez d'une forte voix. Faites beaucoup de gestes. Enervez-vous dès que quelqu'un s'oppose à vous ou vous accuse de quoi que ce soit, et ce quelle que soit la véracité des faits qui vous sont reprochés.

TOMKINS ET SES HOMMES			
AGL	10	EGO	12
FOR	16	CHA	10
CON	12	PER	15
APP	9	EDU	7

Taille : 1m80
Poids : 90 Kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/-0
Bonus aux Dommages : + 2
Capacité de Mouvement : 5m/Round

Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 78
Faiblesses : Cupidité, Intolérance, Toxicomanie, Egotisme
Avantages : Intuition
Equilibre Mental : -20
Talents : Athlétisme 13, Chercher 12, Comédie 14, Discrétion 7, Vigilance 12
Compétences : Commandement 14, Conduire 12, Connaissance du Monde 15, Armes à Feu (Browning HP) 14, Corps à Corps (Poignard) 14
Connaissances : Affaires 14, Contrefaçon 14, Electronique 12, Mécanique 16
Equipement : Browning Hi-Power rangé dans un étui sous l'aisselle, téléphone cellulaire.
Domicile : Garage de la gare Waterloo, Londres.

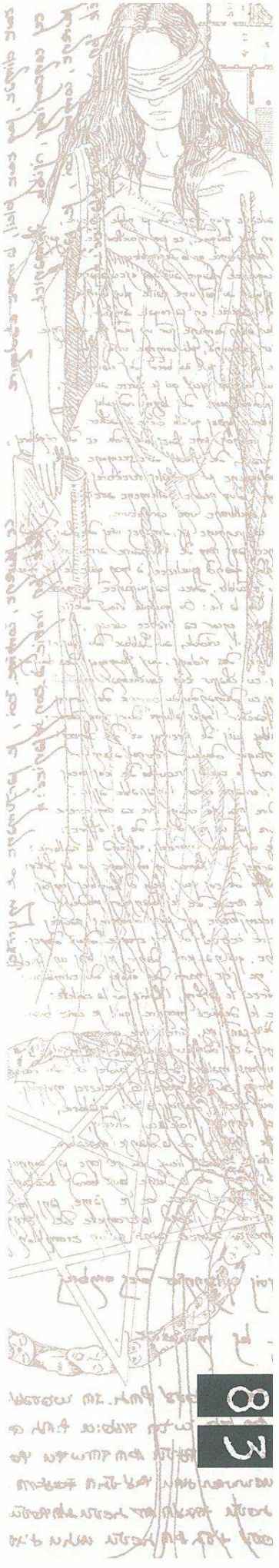






Aux Origines du Monde





Il est impossible de créer une âme, personne ne l'a jamais fait. Toute âme se crée d'elle-même, » affirma le gardien. Il leva le bocal contenant le fœtus qui baignait dans un liquide trouble, et posa son oreille contre le verre. L'enfant sembla ne rien remarquer. Puis les petites mains bougèrent lentement, comme si elles testaient leur force. Il reposa le récipient. « Je peux vous laisser franchir la porte, car vous ne recherchez pas l'oubli. Mais c'est une entreprise risquée, » dit-il. Il les conduisit hors de la maison, jusqu'au sommet de la colline qui se trouvait de l'autre côté de la vallée. En se rapprochant, ils virent le labyrinthe dessiné sur le flanc de la bute. C'était une spirale blanche tracée par la roche calcaire là où la bruyère était arrachée. « Voici la porte. Laissez l'enfant s'approprier son âme et ensuite revenez. Peut-être vos souvenirs vous aideront-ils à retrouver votre chemin, sinon, vous êtes perdus, » leur dit-il. Au moment où ils firent leur premier pas vers le centre du labyrinthe, ils comprirent ce qu'il avait voulu dire par là. Le tourbillon occupant le centre du cercle se mit à luire et à les attirer. A chaque pas, l'attraction se faisait plus puissante, toute volonté de retour à la réalité disparut. Seul l'enfant, flottant dans son bocal, ne semblait pas affecté.

Les PJ savent qu'une âme ne peut être créée qu'à Achlys et que l'Homme Oublié détient la clef. Grâce aux tatouages et à Waya, ils peuvent trouver le chemin qui mène à cet homme. Il vit au delà de notre réalité, là où le temps et l'espace perdent leur consistance, se détruisent ou se forment. L'homme est un reflet de la première carte du Tarotica, le Demiurgos, une de celles qui s'effacent lentement. Grâce à son lien avec le Créateur, l'Homme Oublié sait comment peut naître une âme. Il peut conduire les Personnages vers le gardien, un avatar du Taureau Aveugle. Les PJ devront parvenir à convaincre ce dernier de les laisser franchir le portail du labyrinthe, et une fois de l'Autre Côté, aider l'Enfant de la Magie à donner le jour à une âme. Ils devront ensuite rebrousser chemin avec lui, avant d'être détruit par les ténèbres qui existaient avant le Chaos lui-même.

Le Kennington Oublié

Les PJ ont un tatouage en commun, une spirale dessinée sur la main gauche. Lorsqu'ils l'observent de près, ils ne perçoivent qu'un abîme de ténèbres qui semble les aspirer. La seule partie du tatouage qu'ils peuvent étudier sans trop de difficulté est l'extrémité de la spirale. Certains quartiers de Londres semblent y être dessinés. Des images surgissent, des maisons bordant la route de Kennington ainsi qu'un visage flou.

Ils ont en leur possession une carte sommaire qui a été dessinée par Waya à partir de leurs souvenirs. Sur ce plan, une croix est tracée à côté de la station de métro de Kennington. Les Personnages peuvent se rendre dans ce quartier et tenter de suivre une route dont ils se souviendront peut-être. Dans un premier temps, ce sera assez facile. Ils se rappellent quelques maisons le long de la route et une petite rue. Ensuite, il leur est de plus en plus difficile de se repérer. Ils traversent un lotissement abandonné et s'engagent dans une étroite ruelle bordée de murs de briques noircies, qui finit par déboucher sur une rue qu'ils reconnaissent sans pourtant parvenir à la situer. Elle est à la limite de notre réalité et n'existe pas de manière permanente dans le Londres que nous connaissons. Plusieurs bâtiments présentent des portes et des fenêtres condamnées. Personne ne se montre, les Personnages devinent derrière des rideaux tirés des visages méfiants qui disparaissent aussitôt.

La rue semble s'étirer à l'infini. Les mêmes rangées de maisons aux briques noircies bordent la rue de chaque côté. Plus loin, les habitations semblent de plus en plus vieilles et de plus en plus vétustes. La rue disparaît en se noyant dans une zone industrielle délabrée où s'élèvent des cheminées d'usine et de hauts murs noirs. Dans cet environnement étrange, les PJ reconnaissent des parties de Londres perdues au milieu de bâtisses à moitié effondrées. Des gratte-ciel, Big Ben, les hauts clochers des églises s'élancent au dessus des toits. Des voies étroites permettent de rejoindre le véritable Londres.

Les Personnages sont parvenus dans une partie de la ville autrefois liée à l'un des Archontes disparus. Lorsque ceux-ci s'effacèrent de la mémoire collective, les parties de la ville sur lesquelles ils régnaient disparurent avec eux. Ici vivent les reclus, ceux qui ont voulu fuir la compagnie des hommes, des enfants qui ont fugué et des vieillards abandonnés et séniles.

Depuis que les cartes ont été invoquées à Londres, les parties qui appartenaient autrefois aux Archontes se sont retrouvées sous la domination des cartes les représentant. En revenant dans notre Réalité, Seymor a pris le contrôle de cet endroit. Désormais, les oubliés qui vivent ici disparaissent petit à petit. Ils s'effacent littéralement, à l'image de certaines cartes.

Les PJ dénotent sans peine les marques évidentes de la désagrégation généralisée du lieu et de ses habitants. Des charognes de rats et de quelques chiens et chats jonchent les rues. Les jardins sont à l'abandon et les plantent dépérissent. Les cadavres des habitants pourrissent derrière d'épais rideaux. La puanteur de la fumée dégagée par le charbon se mêle à celle de la putréfaction. Les Personnages n'aperçoivent aucun magasin, aucune voiture ni vélo.

Les Reclus

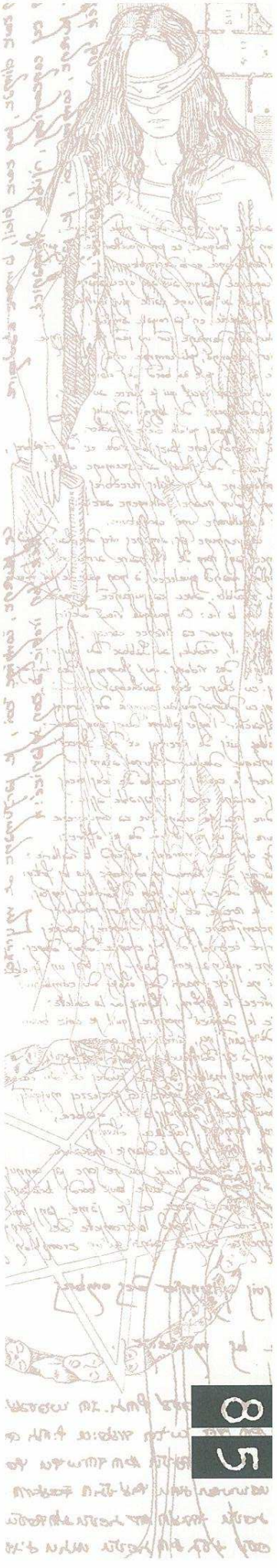
Les délaissés réagissent lorsqu'ils comprennent que les PJ viennent de l'extérieur et cachent un fœtus dans un bocal. Ils sont intimement liés à la Déesse des Oubliés. Dans leurs rêves, elle leur offre l'espoir d'un fœtus venant reprendre les cartes pour mettre un terme à la lente désintégration de leur monde. Ils savent que les cartes sont responsables de leur malheur.

Les reclus ne peuvent pas entrer en contact avec les PJ de leur propre initiative, ils n'ont pas le pouvoir de faire entrer quelqu'un de l'extérieur dans leur monde. Pour obtenir leur aide, les Personnages doivent s'efforcer d'aller vers eux. Il ne doivent pas se contenter de frapper aux portes, il leur faut entrer dans les maisons. Ce n'est qu'à cette seule condition qu'ils pourront enfin parler aux gens de ce monde déliquescent. Toutes les personnes qu'ils rencontrent semblent étrangement floues, les PJ oublient leurs visages dès qu'ils détournent la tête.

Si les Personnages parviennent à parler à l'un des reclus, ils finissent par obtenir des réponses. Ils remarquent que tout le monde est au bord de la crise de nerf. « Nous sommes en train de disparaître, c'est à cause des cartes. Nous sommes les figures qui s'effacent, les cartes nous détruisent. Il faut que vous nous aidiez. Vous avez l'enfant avec vous, il faut que les cartes disparaissent. »

Grâce à leur lien étroit avec la Déesse des Oubliés, les habitants de ce quartier en savent bien plus sur les cartes que la plupart des gens. Ils expliquent aux Personnages que la Déesse appartient à Métropolis, la « Cité au-delà. » La Déesse se sert du Tarotica pour agir sur le monde des Hommes. « Nous étions autrefois livrés à nous-mêmes. Nous vivions à la frontière séparant Londres de la Cité Éternelle. Aujourd'hui, nous sommes progressivement détruits, » affirment-ils. Tout ceci parce que celui qui possède les cartes les utilise à des fins personnelles. Il n'a pas besoin des reclus, et les laisse s'effacer afin de les





remplacer en temps voulu par ses propres serviteurs.

Le fœtus a le pouvoir de créer une nouvelle carte qui lui permettra de prendre le contrôle du Tarotica. Ils supplient les Personnages de détruire ou de reprendre les cartes pour arrêter le lent processus de désintégration qui s'est engagé et les menace tous. Si les PJ promettent de les aider, ils leur montreront comment trouver l'Homme Oublié. Ils expliquent qu'ils ont un vague souvenir de celui-ci, même s'ils ne se rappellent pas son nom. « Vous ne pourrez jamais le trouver tout seuls. Parce que nous disparaissons aussi, nous savons comment parvenir jusqu'à lui, » disent-ils.

Les reclus leur indiqueront un chemin sillonnant une colline jusqu'à une grande église de pierre. « C'est l'église de Saint-Patrick. L'Homme Oublié se trouve à l'intérieur, c'est un prêtre si nos souvenirs sont encore bons. Il y a très longtemps que personne ne l'a vu. »

La Cathédrale Abandonnée

Le chemin aboutit à une place pavée au sommet de la colline. L'église est flanquée de deux hautes tours, la cour est envahie de mauvaises herbes. Si les PJ s'intéressent aux tombes, ils remarqueront que personne n'a été enterré ici depuis le début du siècle dernier. Seul semble entretenu un étroit sentier menant aux portes de l'église.

L'Homme Oublié, symbole de la première carte du Tarotica, était avant de quitter Londres le prêtre de Saint-Patrick. Les reclus de Kennington ne se soucient plus de lui depuis de nombreuses années et ne savent même pas qu'il a déserté l'église.

Celle-ci est un vieil édifice croulant dont les portes sont entrebâillées. Lorsqu'ils jettent un œil à l'intérieur, les Personnages remarquent que quelqu'un a allumé des cierges près de l'autel et que l'allée centrale a été balayée. Tout se désagrège, les bancs sont rongés par la vermine, les vitraux sont brisés et des oiseaux nichent au plafond. L'église est déserte, les PJ n'y trouveront rien d'intéressant. Il est cependant évident que quelqu'un a essayé de mettre un peu d'ordre.

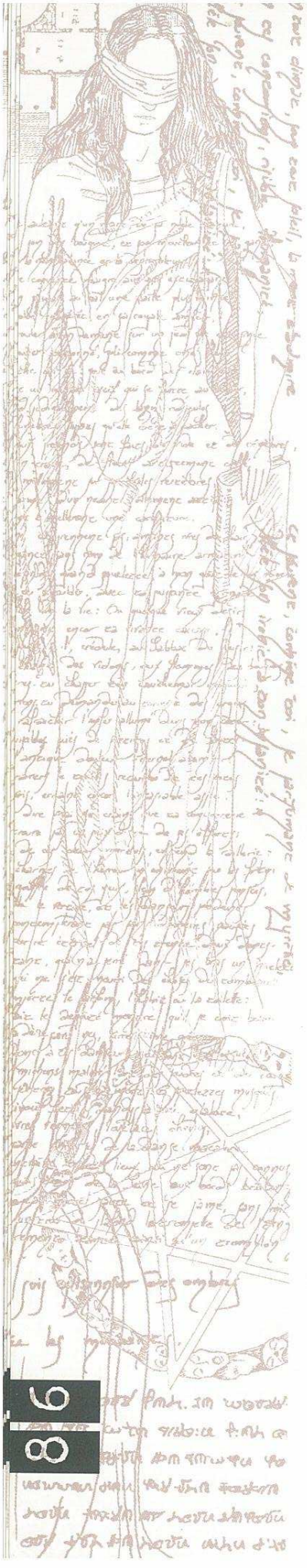
La sacristie n'est pas mieux préservée, et les rats ont rongé la plupart des vêtements qui s'y trouvaient. Dans une boite posée sur une table à côté de la fenêtre, les PJ trouvent un livre relié de cuir noir légèrement endommagé par l'humidité. C'est le journal que tenait l'Homme Oublié avant son départ de l'église. L'année n'est pas indiquée, mais les écritures couvrent une période allant du 1er janvier au 31 octobre. La plupart des notes font référence à des baptêmes, mariages, enterrements et à l'entretien de l'édifice. Les inscriptions sont de plus en plus rares au fur et à mesure que l'on s'approche de la fin. Au cours des dernières semaines, il semble ne plus rien se produire. La dernière page porte l'annotation suivante : « J'ai réfléchi à la suggestion de Giorgio. Je suivrai son conseil et partirai dès l'aube, je n'ai plus rien à faire ici. Je n'aurai pas le temps de lui parler une dernière fois. J'ai écrit une lettre que ma mère lui remettra. »

La Mère du Prêtre

Lorsque les PJ ont fini d'explorer l'église, ils entendent le grincement des portes, puis des pas traînants. Une vieille femme, petite et voûtée, avance péniblement le long de l'allée en balayant le sol. S'appuyant sur son balai, elle lève les yeux vers les Personnages quand elle les aperçoit. Elle hoche la tête avant de reprendre son travail.

Cette femme est la mère de l'ancien prêtre. Depuis que son fils a disparu, elle essaie de maintenir un semblant d'ordre dans l'église. Elle a sur elle une lettre que son fils voulait qu'elle remette à son ami Giorgio. Elle pensait le faire, mais elle n'est pas descendue en ville pendant plusieurs semaines. Après tant de temps, elle est trop gênée pour lui donner la lettre maintenant. Elle calme ses bouffées d'angoisse en nettoyant la cathédrale du mieux qu'elle peut. Comme tous les oubliés, elle n'engagera pas la conversation. Si les PJ veulent apprendre quelque chose, c'est à eux de l'aborder.

S'ils l'interrogent à propos de l'Homme Oublié, elle hausse les épaules et répond qu'elle ne sait rien. S'ils parlent du prêtre, elle affirme qu'il est parti. Elle leur apprend qu'elle est sa mère et qu'il



a été nommé ailleurs, elle ne sait pas où. « Les gens des environs ne sont pas très pratiquants, » dit-elle. Elle se hasarde finalement à leur poser une question. Ont-ils quelque chose à faire au bas de la colline ? Elle tire une lettre salle et froissée de sa poche. « Je dois remettre un message à quelqu'un, pouvez-vous le faire pour moi ? « La lettre est destinée à un certain Giorgio Fulci. Elle explique qu'il s'agit d'un très bon ami de son fils. » Il habite en bas de la colline. »

Giorgio Fulci

Trouver la bonne adresse n'est pas chose aisée. Les noms de rues sont à moitié effacés ou ont disparu de la plupart des panneaux. Sur la porte d'une maison, ils parviennent enfin à déchiffrer le nom de Fulci, du moins ce qu'il reste d'une inscription rédigée à la main. Personne ne vient ouvrir quand ils frappent à la porte. Ils remarquent cependant que quelqu'un bouge derrière les rideaux tirés de l'étage. La porte n'est pas fermée à clef.

Giorgio vit seul et ne sort jamais de chez lui. Ils le trouveront au premier étage en train de regarder la télévision. Il dévisage les Personnages lorsqu'ils entrent dans la pièce et les remercie de lui avoir remis la lettre. Celle-ci exprime la gratitude de l'Homme Oublié. En effet, Giorgio lui avait donné l'adresse de son village natal dont les habitants cherchaient un prêtre.

Giorgio dira aux PJ qu'il avait l'habitude de se rendre à l'église pour discuter avec le prêtre. Malheureusement, les gens ont cessé de la fréquenter ; le prêtre s'est alors découragé et a manifesté le désir de partir. Giorgio lui a donné l'adresse de son village, l'Homme Oublié s'est très certainement rendu là bas. Celui-là se souvient parfaitement de son ami mais ne parvient à se rappeler ni son nom ni celui du village. Il peut cependant leur indiquer comment s'y rendre. Il possède quelques photos jaunies représentant des maisons de pierre basses au milieu d'une lande déserte. Les clichés paraissent vieux d'un siècle. « Cet endroit est devenu assez sinistre au cours des dernières années. Je pensais y retourner un jour, mais c'est au delà de mes forces. »

Il raccompagne les Personnages jusqu'à la porte et leur indique un sentier traversant le jardin derrière la maison. L'allée rejoint une route qui serpente à travers des usines en ruines. « Prenez cette voie, suivez-la et ne vous en écartez pas. Demandez l'Homme Oublié. »

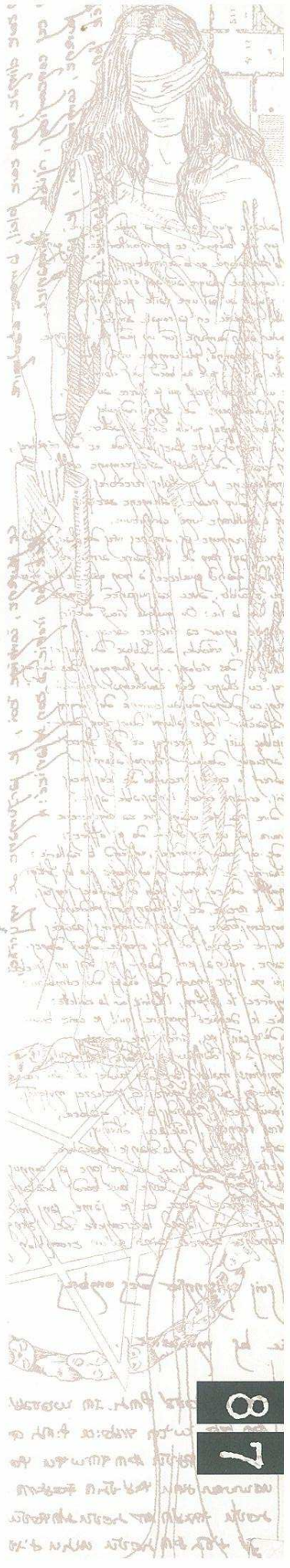
Le Village des Gardiens

La route conduit les Personnages à travers un paysage désolé d'usines délabrées, de murs de briques croulants et d'asphalte crevassé. Le ciel est gris et chargé, et s'obscurcit de plus en plus pour finir par plonger le paysage dans un crépuscule perpétuel. L'obscurité se fait bientôt si épaisse que la progression des PJ devient lente et difficile. Un épais brouillard les enveloppe et étouffe toute source de lumière. Ils ont le sentiment que le ciel leur est tombé dessus et qu'ils sont entrés dans une sorte de labyrinthe aux parois de brique.

En avançant, ils entendent le son d'une chute d'eau puis les pulsations rythmées d'énormes machineries qu'ils ne peuvent voir. Le vacarme s'amplifie progressivement au point de couvrir leurs voix. Ils reçoivent bientôt des gouttes d'eau, et se rendent alors compte que la route longe une rivière tumultueuse tombant en cascade à cet endroit. Ils sont parvenus à la cité souterraine de Ktonor, près de la porte donnant sur Achlys, et la ville a pris l'apparence d'un immense complexe industriel abandonné.

La voie se rétrécit pour devenir un simple sentier bordé de hauts murs de briques qui finissent par disparaître. Des nuées de chauves-souris volent au dessus de leur tête ; ce sont les seules créatures vivantes rencontraient par les Personnages. Au loin, ils entendent un son de cloches qui se fait peu à peu plus distinct. Lorsqu'ils ne peuvent même plus voir à plus d'un mètre à cause du brouillard et de l'obscurité, ils butent sur un mur de pierre.

La maison dont il fait partie est à la sortie d'un village composé de huit fermes et d'une église croulante. L'agglomération semble tout droit sortie du Moyen-Âge, seul un vélo et des lampes à pétro-



le rappellent que nous sommes au XXe siècle. Rien d'autre n'est postérieur au XIVe siècle. Les PJ ne voient personne à l'extérieur, mais s'ils frappent à la porte de l'une des maisons, on les fait entrer.

Les villageois portent des habits noirs désuets qu'ils ont tissés eux-mêmes. Les maisons sont de style médiéval ou plus ancien encore. Ce sont des bâtiments en pierre recouverts d'ardoise ou de chaume. Il n'y a pratiquement aucun meuble, à l'exception de quelques bancs le long des murs. Le sol est jonché de paille. Les Personnages sont invités à partager le repas de leurs hôtes. Ceux-ci demeurent silencieux tant que ceux-là ne leur demandent pas comment trouver l'Homme Oublié ou Achlys.

Si les PJ ne posent aucune question, leurs hôtes continueront de se comporter comme des villageois ordinaires. Ils leur racontent que le village s'appelait Trilsey avant de perdre son appellation, qu'ils vivent de l'élevage de moutons, et ne se rendent pas souvent à Londres bien qu'ils sachent que la cité est proche.

Lorsque les questions s'orientent vers Achlys ou l'Homme Oublié, un silence gêné s'installe. Les femmes et les enfants se retranchent dans la cuisine, les hommes se signent et jettent des regards inquiets autour d'eux avant d'expliquer à voix basse qu'ils sont les gardiens de l'Homme Oublié. Ils sont à son service et protègent ses secrets. « Seuls ceux qui le méritent peuvent se présenter devant lui, » disent-ils.

Ils informent les PJ qu'ils doivent se purifier avant de pouvoir espérer le rencontrer. Les Personnages sont escortés à travers le village jusqu'à une petite église de pierre. La pluie se met à tomber alors qu'au loin hurlent des loups. Des centaines de bougies brûlent à l'intérieur de l'édifice. « Agenouillez-vous et priez », ordonnent les villageois avant d'abandonner les PJ.

Trois heures plus tard, à minuit, deux hommes reviennent en leur annonçant que l'Homme Oublié est prêt à les rencontrer. Ils rappellent aux PJ que c'est un grand honneur et ajoutent qu'ils doivent avoir quelque chose de particulier pour obtenir ainsi une audience. Puis ils les guident le long d'un sentier étroit et raide qui grimpe jusqu'à une maison en pierre de deux étages. Un portail donne sur une cour. Un homme de petite taille vêtu de noir s'approche du groupe et leur demande de le suivre. Les villageois redescendent aussitôt la colline. « Monseigneur a décidé de vous recevoir, » dit l'homme aux Personnages en les conduisant à l'intérieur.

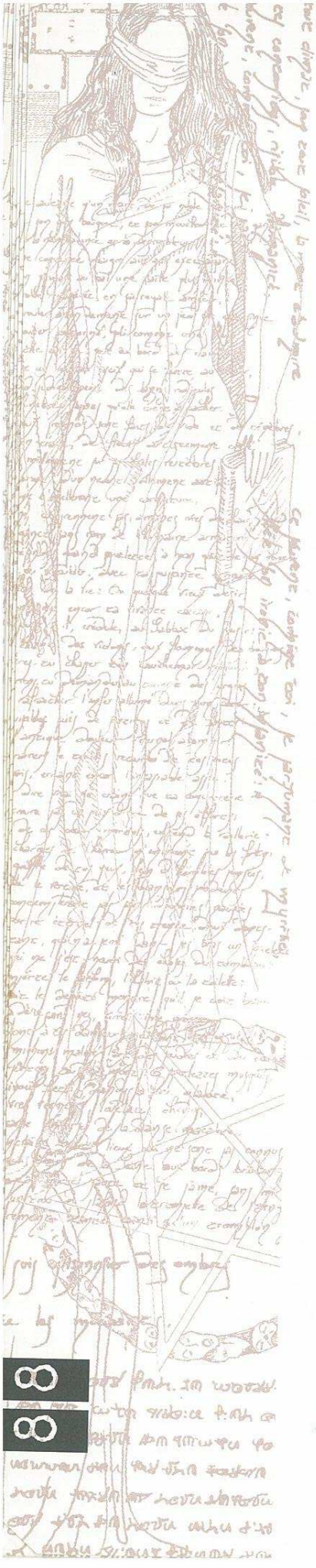
L'Homme Oublié

Il est un reflet du Demiurgos, la première carte du Tarotica. Quant à savoir s'il est également un des aspects du Créateur lui-même, la question reste entière. Certains de ses souvenirs et de ses compétences sont les mêmes que ceux du Démiurge. Il en va notamment ainsi du savoir relatif à la création d'une âme. À l'image des anciens serviteurs des Archontes, l'Homme Oublié perd sa substance. Seuls les oubliés peuvent le retrouver. Les PJ le reconnaissent grâce aux tatouages dessinés sur leur main gauche, destinés à leur remémorer le Démiurge.

Le serviteur conduit les Personnages vers des appartements somptueusement décorés comprenant un nombre apparemment incalculable de pièces. Celles-ci sont dans un état de décrépitude avancée. La majeure partie du mobilier raffiné est recouvert de draps blancs et des tableaux enveloppés de papier sont appuyés contre les murs. Le papier peint est rongé par l'humidité. On voit un peu partout de nombreux symboles religieux : des crucifix, des chandeliers, des icônes, des images portant le nom de Dieu écrit en Hébreu et en Arabe ainsi que des gravures représentant des événements bibliques. Des serviteurs vêtus de noir se déplacent tels des ombres à travers les pièces.

Leur guide escorte les PJ à travers une succession de salles, jusqu'à un salon relativement bien préservé. Le mobilier est en bois ouvragé, des tapisseries sombres couvrent les murs. Un homme aux cheveux blancs portant un long manteau noir tourne le dos à l'entrée et regarde par la fenêtre. Il se retourne quand les Personnages pénètrent dans la pièce. Ces derniers sont sûrs d'avoir déjà aperçu ce visage quelque part, mais ne peuvent dire en quelles circonstances. Le serviteur se retire.

L'Homme Oublié souffre d'arthrite et se tient courbé. Il s'efforce de se redresser à l'aide de sa canne. Il paraît avoir soixante-dix ans environ, il a



les cheveux courts soigneusement coupés et porte des lunettes rondes. Un col de prêtre dépasse de son manteau. « Que désirez-vous ? » demande-t-il en dévisageant les PJ d'un regard sévère. Il en sait beaucoup sur les cartes, il est même un des rares à connaître le processus de création d'une âme nouvelle. Il sait que la Déesse des Oubliés a créé le Tarotica à partir de ses propres souffrances et découpé les cartes sur sa peau.

Seymor appartient à l'Enfer, il est revenu pour reprendre les cartes. L'Homme Oublié est lié à l'une des cartes dont le dessin s'efface, ce qui explique pourquoi il disparaît lui aussi peu à peu. Il confirme que les PJ doivent se rendre à Achlys, le néant qui existait avant le Chaos, s'ils veulent créer une âme. Où règne le vide existe le potentiel qui permet de façonner une âme vierge. Elle se créera d'elle-même à partir du néant. « Le néant est le potentiel, le Chaos l'instrument de la création » déclare-t-il.

Il ne peut pas expliquer aux PJ comment créer une âme. Eux en ont déjà une et n'ont donc pas besoin d'une nouvelle. « Je peux néanmoins le révéler au fœtus, » dit-il en s'emparant du bocal. L'enfant les dévisage un moment, puis s'agite dans son liquide trouble. L'Homme leur demande d'attendre et quitte la pièce en emportant le fœtus. Il revient quelques minutes plus tard et pose le bocal sur la table. « Il sait maintenant ce qui doit être fait. Vous devez l'amener vers le Chaos. »

L'Homme Oublié peut les aider à trouver Achlys. Il les avertit qu'ils doivent passer outre le gardien des portes, mais pense que ce ne sera pas d'une grande difficulté. Ils ne se rendent pas là bas pour être détruits, ce qui signifie qu'il devrait les laisser entrer. « Utilisez vos souvenirs pour trouver le chemin du retour. »

Il tire sur un cordon. Quelques secondes plus tard, un serviteur paraît. L'Homme lui ordonne de conduire les Personnages aux portes d'Achlys. Il fait toujours sombre et le brouillard flotte encore sur les environs lorsqu'ils quittent la maison. Ils sortent du village et marchent une fois de plus dans la campagne accidentée. Ils sont incapables de s'orienter. Bientôt, leurs montres cessent de fonctionner, ils perdent toute notion de temps. Un hurlement lointain se fait entendre, comme celui d'une bête à l'agonie. Le valet s'arrête. « Continuez tout droit et vous le trouverez, » dit-il en rebroussant chemin.

L'Aveugle

Une épouvantable odeur de sang et de chairs en décomposition leur parvient. Les ténèbres sont impénétrables. Le sol parsemé de pierres et de graviers s'incline en pente douce. Les PJ trébuchent sur des corps et des membres déchiquetés de plus en plus nombreux. Le terrain est bientôt recouvert d'une épaisse couche d'ossements et de crânes. La plupart sont vieux et s'effritent au toucher, d'autres portent encore des lambeaux de chair et de peau.

Les Personnages débouchent finalement dans un vallon peu profond où le sol s'aplanit. Ils entendent une plainte rythmée, et les ténèbres s'estompent. Ils distinguent à peine une petite ferme cachée par une butte vers le milieu de la vallée. Habillé de vêtements de travail démodés, un vieil homme est en train de faucher de l'herbe. Il lève la tête à l'approche des PJ. « Je ne laisserai personne aller plus loin. Partez ou mourez. »

À la façon dont il penche la tête, ils s'aperçoivent qu'il est aveugle, ses yeux sont crevés. Tout autour de la ferme, des croix de bois marquent l'emplacement des tombes de ceux qui ont refusé de rebrousser chemin. Si les Personnages expliquent qu'ils ne recherchent pas l'annihilation mais ont emmené un enfant qui a besoin d'une âme, l'homme paraît intrigué. Il touche le bocal et réfléchit un moment avant d'inviter les PJ à l'accompagner jusqu'à la petite ferme.

Elle est plutôt archaïque, les meubles rappellent le style rustique anglais des années trente. L'aveugle explique aux Personnages qu'il garde l'entrée du labyrinthe. « Je peux vous laisser franchir la porte car vous ne recherchez pas l'anéantissement. Mais pourquoi voulez-vous vous rendre à Achlys ? » Lorsque les PJ lui apprennent qu'ils essaient de créer une âme nouvelle, il secoue la tête en signe de dénégation. « Personne ne peut créer une âme et personne ne l'a jamais pu. Une âme doit se créer d'elle-même, ceux qui en ont besoin doivent en invoquer une, qui se créera d'elle-même à partir d'Achlys, en tirant sa substance du Chaos. L'enfant peut invoquer son âme. Achlys n'est que destruction, personne n'en revient. »

Il étudie les tatouages des PJ et finit par déclarer qu'il leur sera peut-être possible de trouver le chemin du retour grâce à leurs souvenirs. « Vos souvenirs disparaîtront de vos esprits dès que vous entrerez dans Achlys. Le temps qui s'est écoulé depuis la création de vos âmes disparaîtra. Il n'aura jamais existé. Comme vos souvenirs sont gravés dans votre chair, vous pourrez grâce à eux recréer vos existences, et peut-être revenir. »

Il les avertit de ne pas trop s'approcher de sa soeur, que les humains appellent « Celle Qui Attend En Dessous ». S'ils passent outre son conseil, elle les dévorera. Il les conduit vers le sommet d'une colline surplombant la vallée. En s'approchant, ils aperçoivent un labyrinthe gravé à même le flanc de la colline, une spirale blanche dessinée dans la roche calcaire affleurant où la bruyère a été arrachée. « Ceci est la porte, laissez l'enfant invoquer son âme. Pour revenir, essayez de vous fier à vos souvenirs, sinon vous serez perdus à jamais. »

Lorsqu'ils avancent vers le cœur du labyrinthe, les Personnages comprennent ce que l'aveugle a voulu dire. Le tourbillon situé au centre de la spirale semble les aspirer. L'attraction se fait plus forte à chaque pas, toute volonté de retour vers la réalité s'amenuise et finit par disparaître. Seul l'enfant ne paraît pas affecté.

Le Labyrinthe Intérieur

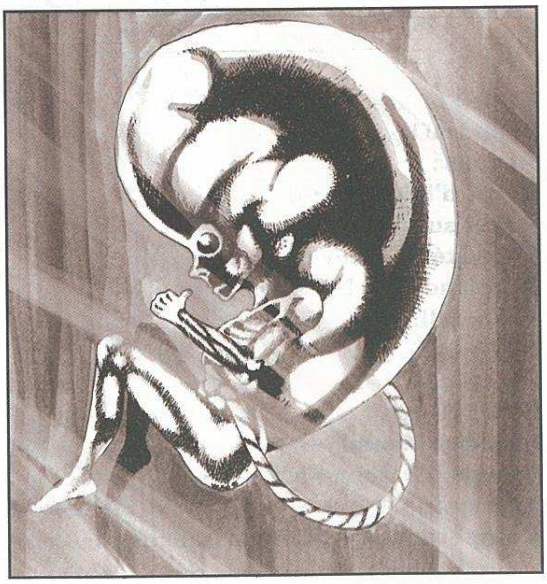
Alors qu'ils pénètrent dans le labyrinthe, le monde se transforme autour d'eux. Leurs yeux ne reçoivent plus que des images en noir et blanc, ressemblant à des photos de journaux au grain épais. Ils peuvent voir leur corps se dissoudre peu à peu, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que leurs tatouages. Le bocal contenant le fœtus devient difficile à distinguer, mais l'enfant apparaît clairement. La spirale semble beaucoup plus profonde qu'il n'y paraissait de l'extérieur. Ils perdent très vite toute perception du temps et de l'espace. Ils oublient progressivement leur identité, leur origine et leur but. Ils perdent tous leurs souvenirs, à moins qu'ils ne se concentrent sur leurs tatouages.

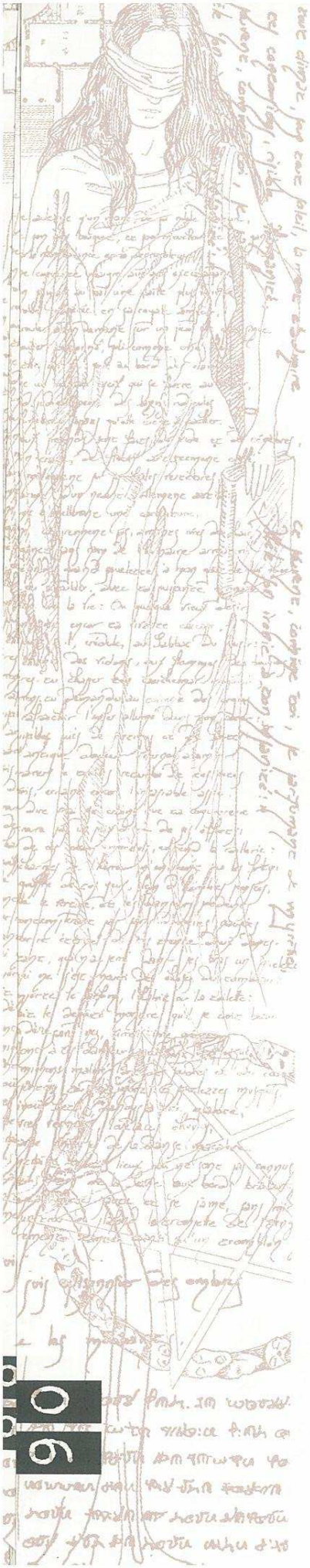
Provenant du tourbillon au centre de la spirale, une voix les appelle pour qu'ils approchent afin d'être annihilés. Il ne leur reste bientôt plus que le souvenir d'être nés d'Achlys et la conscience que le néant les rappelle à lui. Ce n'est qu'en consultant leurs tatouages, les seules choses perdurant dans ce Chaos, que les Personnages trouveront la force de résister à la tentation d'aller plus loin.

Ils n'ont plus aucune perception du mouvement ou de ce qui les entoure. Puis quelque chose semble émerger du néant grisâtre. Au cœur du maelström qui les appelle, ils discernent une forme humanoïde, une femme apparemment. Elle est enveloppée d'une brume grise et disparaît par intermittence. Elle tient le bocal contenant le fœtus, il s'agit de Celle Qui Attend En Dessous.

La forme est en mutation constante et ne conserve pas toujours une apparence humaine. Elle s'approche des PJ et leur remet le bocal. Le fœtus a quelque chose de changé. Il les regarde de ses yeux éteints et prononce quelques mots inaudibles. Les Personnages n'ont toujours aucune apparence matérielle, seuls leurs tatouages sont perceptibles. En se concentrant sur la spirale bleue dessinée sur leur main gauche et en la suivant du centre vers le bord, ils peuvent trouver le chemin du retour.

Le monde prend de nouveau forme autour d'eux, jusqu'à ce qu'ils soient de retour dans le labyrinthe. Ils ne sont plus sur la lande de Ktonor, ils sont revenus à Londres et se retrouvent à l'intérieur d'un labyrinthe, vaguement dessiné par des pierres éparpillées au milieu de Hyde Park. Un peu plus loin, ils aperçoivent un jardinier aveugle ratissant des feuilles.





Les Figurants

L'Homme Oublié

Historique : l'Homme Oublié a été façonné par la carte du Demiurgos. Il a ainsi pris de nombreux traits du Démiurge disparu. S'il demeure complètement humain, il ne se rappelle plus qui il était avant de devenir l'Oublié.
Personnalité : c'est un reclus qui ne sait plus qui il est ni qui il était. Il détient un savoir incommensurable et des souvenirs extraordinaires, mais il ne lui reste hélas que de minuscules fragments de sa conscience.
Apparence : il est petit, voûté et s'appuie sur une canne. Il porte une petite barbe fine, son visage est marqué par de profondes rides. Il est vêtu d'un long manteau noir et d'une soutane. Il ne quitte jamais sa demeure.
Indications pour le Meneur de Jeu : donnez l'impression d'avoir été le détenteur d'une immense puissance aujourd'hui disparue. Efforcez-vous de vous maintenir droit alors que vous êtes voûté. Parlez d'une voix autoritaire, même si elle a tendance à vous trahir.

L'HOMME OUBLIÉ			
AGL	7	EGO	49
FOR	7	CHA	7
CON	7	PER	7
APP	7	EDU	-

Taille : 1m60
Poids : 60 Kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : -1
Bonus aux Dommages : +/- 0
Capacité de Mouvement : 4 m/Round
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM
END : 100
Equilibre Mental : +/- 0
Talents : Athlétisme 5, Chercher 28, Diplomatie 25, Empathie 30
Compétences et Connaissances : innombrables mais pour la plupart oubliées.
Demeure : les terres frontalières où se dissolvent le Temps et l'Espace.

Les Gardiens

Historique : leur village existe depuis le XIVe Siècle. Ils se nomment eux-mêmes les Gardiens et servent l'Homme Oublié. Ils vivent dans la partie souterraine de Ktonor que les PJ peuvent percevoir et qui est proche de Londres.
Personnalité : ce sont de farouches conservateurs. Ils ont très peu évolué au cours des siècles et dépensent toute leur énergie à protéger les secrets de l'Homme Oublié.
Apparence : les Gardiens portent des vêtements sombres et désuets. S'ils rencontrent les PJ après que ceux-ci se soient rendus à Achlys, ils apparaîtront très intimidés.
Indications pour le Meneur de Jeu : regardez droit devant vous d'un regard vide et exalté.

LES GARDIENS			
AGL	12	EGO	12
FOR	12	CHA	10
CON	11	PER	12
APP	10	EDU	9

Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dommages : + 1
Capacité de Mouvement : 6 m/Round
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 75
Faiblesses : Fanatisme
Avantages : Conscience Accrue
Equilibre Mental : -25
Talents : Athlétisme 12, Chercher 12, Empathie 12, Vigilance 12
Compétences et Connaissances : variables
Equipement : matériel agricole
Nombre : trente gardiens habitent le village
Demeure : un village sans nom de Ktonor.

L'Aveugle

Historique : l'aveugle est une des incarnations du Taureau Aveugle, le gardien qui protège Achlys. Il tue ou effraie tous ceux qui cherchent à entrer dans le labyrinthe. Parce qu'ils ne cherchent pas à être détruits, les PJ le rencontrent sous une forme humaine. Si quelqu'un se présente devant lui en recherchant l'anéantissement, il prend l'apparence d'un être cornu couvert de sang. Le paysage autour des PJ se transformera alors en un Labyrinthe ténébreux.

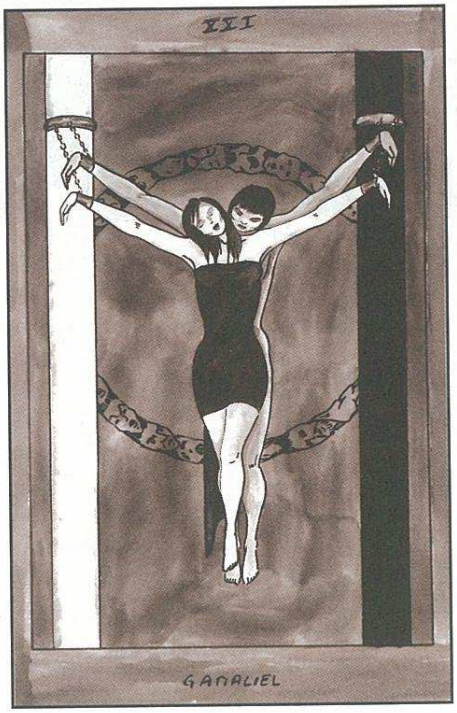
Personnalité : son seul objectif est d'arrêter ceux qui recherchent leur destruction dans Achlys.

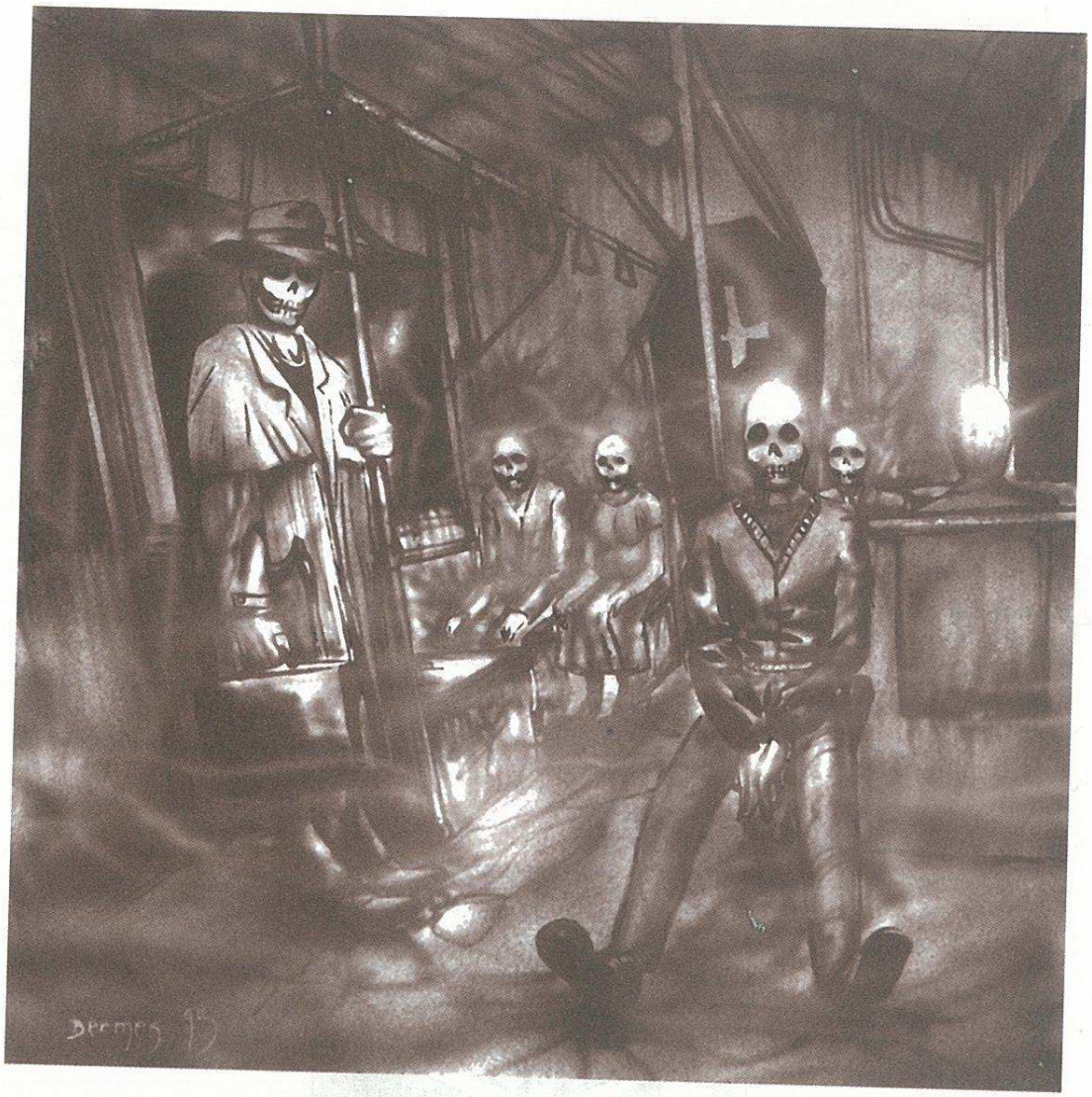
Apparence : l'Aveugle est un homme de grande taille portant de vieux vêtements de paysan, une veste, un pantalon et des sabots. Ses orbites sont vides.

Indications pour le Meneur de Jeu : jouez-le comme un vieux fermier, un peu lent et très calme. Essayez de donner l'impression d'un pouvoir destructeur contenu derrière une apparence tranquille.

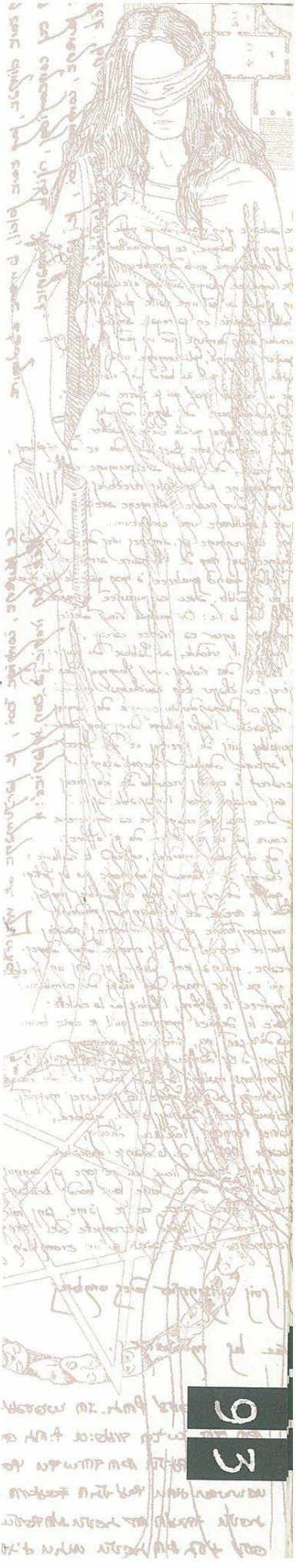
L'AVEUGLE			
AGL	80	EGO	50
FOR	50	CHA	10
CON	100	PER	30
APP	12	EDU	6

Taille : 1m80
Poids : 80 Kg
Sens : aiguisés, lit dans les pensées et les sentiments.
Actions : 9
Bonus d'Initiative : + 68
Bonus Aux Dommages : + 19
Capacité de Mouvement : 40 m/Round
Résistance aux Blessures :
19 BS = 1 BL
18 BL = 1 BG
16 BG = 1 BM
Peut subir 10 BM avant de mourir
END : 380
Talents : Athlétisme 65, Chercher 40, Empathie (Totale, voir Sens), Vigilance 50
Compétences : Corps à Corps 50, Escrime 75, Faux (Dom +/- 0) 75





Cauchemars



J'ai été un foutu idiot de l'aider à attraper ce gosse. Il était puissant et ça me plaisait de le croire. Puis j'ai compris qu'il voulait tout pour lui seul, et j'ai été mis à l'écart. C'est à ce moment là que j'ai essayé de tuer le gamin, et après, vous savez... » D'un geste rageur, Wes fit tomber la cendre de sa cigarette dans le cendrier. Il parcourut la pièce du regard, ouvrant et fermant convulsivement les poings. « Mais bon. Nous pouvons essayer de le récupérer. Il nous faut pénétrer à l'intérieur et le réveiller. Ensuite, je pourrai foutre dehors ce putain de salaud ! » Il alla à la cuisine et revint avec cinq sachets en plastique contenant une poudre noire. Il les disposa sur la table de la cuisine et sortit une vieille seringue d'un sac crasseux. « Ça m'a coûté un paquet. Je ne fais pas ça pour vous aider, ne croyez pas ça. C'est que j'ai vraiment les nerfs, » dit-il tout en préparant la poudre. Il injecta chaque dose avec une maîtrise de chirurgien. Tout d'abord, rien ne se produisit. Puis, la drogue plongea leur cerveau dans un brouillard étourdissant et leurs pensées cessèrent d'obéir à leur volonté. Lentement, le monde s'éclaircit autour d'eux. Ils étaient toujours dans l'appartement de Wes, mais quelque chose avait changé. Au dehors, le ciel était d'un bleu plus profond. Le corps jaunâtre de Wes ressemblait encore plus à celui d'un prédateur. Des centaines de petits insectes noirs grouillaient au milieu des cendres et de la saleté qui régnaient sur la table. Ils tombaient sur le sol et rampaient dans toutes les directions.

Les PJ ont aidé l'Enfant de la Magie à créer une âme. Désormais, Seymor ne peut plus asservir le fœtus, mais il peut encore l'empêcher de prendre le contrôle des cartes. Pour cela, il est prêt à utiliser le pouvoir qu'il a acquis sur le Monde des Rêves des toxicomanes. Il s'agit d'un lieu sombre et cauchemardesque qui subit l'influence de la couleur des Croissants depuis une centaine d'années. C'est ici que Seymor prévoit de s'emparer de l'âme onirique de l'enfant afin de l'emprisonner dans un cauchemar éternel.

Les PJ doivent pénétrer dans le Monde des Rêves pour libérer à nouveau le fœtus. La seule personne capable de les y conduire est un Seigneur du Monde des Rêves, le toxicomane qui a aidé Seymor à capturer l'âme de l'enfant. Il s'est fait rouler et désire maintenant se venger. Pourtant, ce n'est pas un allié en qui ils peuvent avoir confiance.

Des Rêves Volés

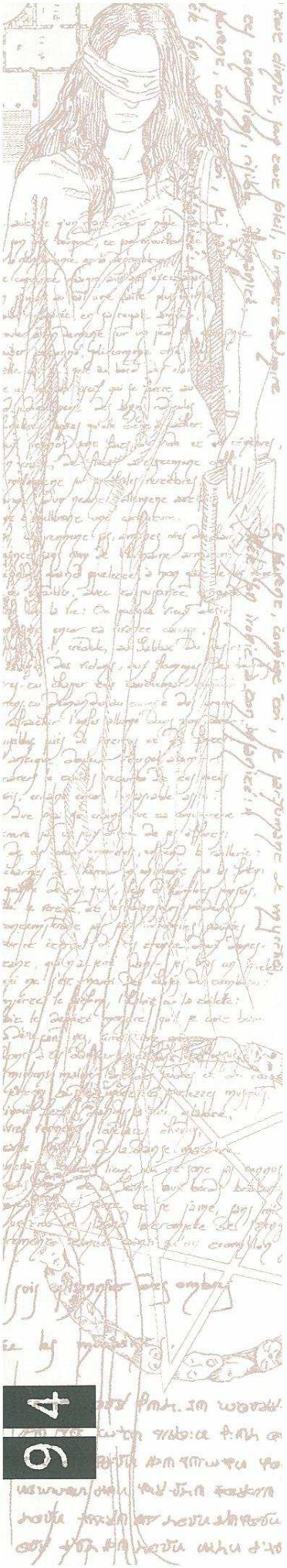
Depuis que l'enfant a reçu son âme, il se défend contre tout agresseur. Bien qu'il n'ait pas encore de conscience, il peut influencer le monde qui l'environne avec les pouvoirs d'un Éveillé. Seymor et ses hommes ne peuvent plus l'atteindre physiquement.

Le Licteur décide alors de le piéger. Avec l'aide de Wes, le Prince des Rêves des toxicomanes dont il a pris le contrôle par l'intermédiaire des cartes, il attire l'âme onirique du fœtus et l'enferme dans les Limbes, à Sandburn. Afin d'assurer ses arrières, il déforme le Monde des Rêves pour que le pénitencier soit impossible à trouver. Il commence ensuite à envoyer des cauchemars à l'enfant afin de le soumettre à sa volonté. Pour terminer, il chasse Wes du Monde des Rêves et le prévient qu'il ferait mieux de se tenir à l'écart.

Les PJ se rendent compte que quelque chose ne va pas lorsque le fœtus ne semble plus les observer de ses yeux clos. Il se roule en boule, tétanisé, et ne fait plus aucun mouvement. Ils ne parviendront pas à le faire réagir, quel que soit le moyen employé. Il sera très difficile de trouver un médecin capable d'établir un diagnostic. D'après toutes les lois de la médecine, le fœtus est mort.

Une Tentative de Meurtre Ratée

Lorsque Wes comprend que Seymor s'est approprié le Monde des Rêves et projette de l'en expulser, il devient prêt à tout. Le Monde des Rêves est la seule chose qui le maintienne en vie, hors de celui-ci il ne peut pas survivre. Sachant qu'il ne peut pas atteindre Seymor, il décide de s'en



prendre à l'enfant. Il ignore qu'il est quasiment impossible de le blesser dans notre monde.

Au moment où le fœtus sera sans surveillance, Wes et deux de ses compagnons essaieront de le tuer. N'ayant pas envisagé qu'il puisse y avoir le moindre problème, ils n'ont emporté aucune arme. Lorsqu'ils entrent dans la pièce où se trouve le bocal, Wes a le sentiment d'une anomalie. Il est doué d'une Sensibilité à la Magie et perçoit une aura étrange autour de l'enfant. Il demande alors à l'un de ses compagnons de briser le récipient avec un objet lourd. Son comparse ramasse quelque chose et s'approche du bocal, mais le fœtus a senti la menace. Il réagit instinctivement et utilise la télékinésie pour projeter un meuble sur son agresseur ou lui enfoncer une paire de ciseaux dans les yeux. Improvisez la défense du fœtus en fonction de l'endroit où il se trouve.

L'homme est sérieusement touché. Pris de panique, Wes et son acolyte fuient rapidement la pièce. Lorsque les PJ arrivent, ils trouvent le junky blessé gisant sur le sol. Il prétend être un cambrioleur. S'ils l'interrogent, il avouera travailler pour Wes, mais dira qu'il « ne sait rien sur rien ». Il lâchera que Wes habite à Limehouse, mais c'est tout ce qu'il révélera. Il souffre horriblement, et visiblement, l'enfant le terrifie.

Menaces

Après son échec, Wes décide de menacer les PJ. Il envoie deux colosses crasseux aux cheveux longs et gras, armés de couteaux à cran d'arrêt pour une « conversation ». Les hommes ordonnent aux Personnages de se débrouiller pour que l'enfant quitte le Monde des Rêves. Ils les avertissent que sinon, ils en subiront les conséquences. Le fœtus ne survivra pas longtemps s'ils ne le font pas sortir rapidement. Si les PJ tentent d'interroger les deux brutes, ils n'obtiendront aucune réponse. Ils ne savent rien, Wes leur a simplement dit ce qu'il fallait dire. Au plus, s'ils sont efficacement menacés, ils avoueront avoir été envoyés par Wes qui vit à Limehouse.

Les Toxicomanes

Les PJ peuvent essayer de se renseigner auprès des junkies de Londres. Ces derniers ne sont pas très faciles à convaincre et exigent généralement quelque chose en échange de leurs informations. Si les Personnages se montrent persuasifs, ils apprendront que depuis quelque temps, de nombreuses personnes semblent avoir disparu dans les Limbes sans aucun espoir d'en revenir. Ils parlent aussi d'un homme, que les PJ peuvent identifier comme étant Seymor, qui a pris le contrôle du Monde des Rêves et s'est mis à le transformer. Si les Personnages les interrogent sur les rêves, beaucoup d'entre eux présenteront Wes comme s'il s'agissait d'une importante personnalité. C'est un petit dealer minable bien connu des toxicomanes de l'est de Londres. Il habite un appartement de Dog's End, en plein cœur de Limehouse.

L'Appartement de Limehouse

Wes vit dans un immeuble vétuste de Dog's End. Un long couloir permet d'accéder à l'arrière de l'immeuble qui fait face à un étroit canal. Wes habite au deuxième étage. Il n'y a aucun nom sur la porte, mais tous les toxicomanes du voisinage connaissent Wes et savent qu'il habite au numéro 32.

Une femme mince, vêtue d'un jean trop étroit et d'un chemisier noir ouvre la porte. L'appartement est rempli de gens. Il est sale, le papier peint est moisi, des bouteilles de vin vides et des cendriers débordants de mégots traînent un peu partout. L'endroit est humide et froid, et sent le tabac, le vomi ainsi que l'urine.

Wes s'approche en titubant. Il est maigre, son teint est maladif, ses yeux jaunâtres et ses mains décharnées. Il porte un jean et une veste en cuir. Quand il comprend qui sont les PJ, il devient fébri-

le. « Ah ! Vous voulez dire ce truc. C'est pas un drame. On peut en discuter. Ben, entrez. » Il dit aux Personnages de s'asseoir dans la cuisine et jette dehors les invités. Il apporte des bières qu'il offre aux PJ. Au cours de la conversation, il essaie d'obtenir un maximum d'informations sur l'Enfant de la Magie. Il voudrait savoir ce qu'il est vraiment et pourquoi Seymor veut piéger son âme dans le Monde des Rêves.

Il tente de se procurer ces indications sans en céder lui-même. Si ça ne marche pas, il commencera à lâcher des renseignements. Il explique qu'il était autrefois le maître du Monde des Rêves partagé par de nombreux toxicomanes de Londres. « Il y a longtemps qu'il existe, moi, j'ai succédé à un autre type. » Wes ne sait pas que ce Monde des Rêves a été créé par le Tarotica qui a façonné les rêves des junkies selon la couleur des Croissants.

À son arrivée, Seymor a entrepris de lier les rêveurs à sa personne. Il distribua de la drogue et de l'argent à ceux qui promettaient de lui obéir et de l'aider. Wes a d'abord essayé de se débarrasser de lui, mais il s'est avéré beaucoup trop puissant. « Alors quand il a voulu attraper le gosse, je l'ai aidé. On l'a caché à l'hôpital. On dirait qu'il n'avait plus besoin de moi. Il a caché l'hosto quelque part dans le Monde des Rêves, je ne sais pas où. Il m'a foutu dehors, il a dit qu'il me ferait la peau si je revenais. Si vous avez une idée pour le virer, je suis avec vous. »

L'hôpital n'est plus à sa place dans le Monde des Rêves. Selon Wes, Seymor a dû cacher Sandburn dans son Monde des Rêves personnel. Si c'est le cas, lui seul sait où se trouve l'entrée. « On ne peut pas cacher éternellement un truc comme ça dans les Limbes. Il y a forcément des gens qui savent. » Wes ne peut parler à personne, mais il peut indiquer aux PJ lès personnes à voir pour obtenir l'information. Il est vrai que tous ont juré fidélité à Seymor, ceci dit, la loyauté ne vaut pas grand chose dans le Monde des Rêves de Wes.

Si les Personnages acceptent de libérer l'enfant, Wes sort de la cuisine et revient avec cinq petits sachets contenant une poudre noire. Il pose les sachets sur la table, sort une seringue usagée et mélange la poudre. Si les PJ lui demandent de quoi il s'agit, Wes se contente de sourire. S'ils hésitent à s'injecter une drogue inconnue ou à utiliser la seringue proposée par Wes, ils peuvent se procurer leur propre matériel. Quoi qu'il en soit, c'est à partir de son appartement que Wes doit les entraîner dans le Rêve. C'est la seule entrée sûre depuis que Seymor l'a expulsé de son Monde des Rêves.

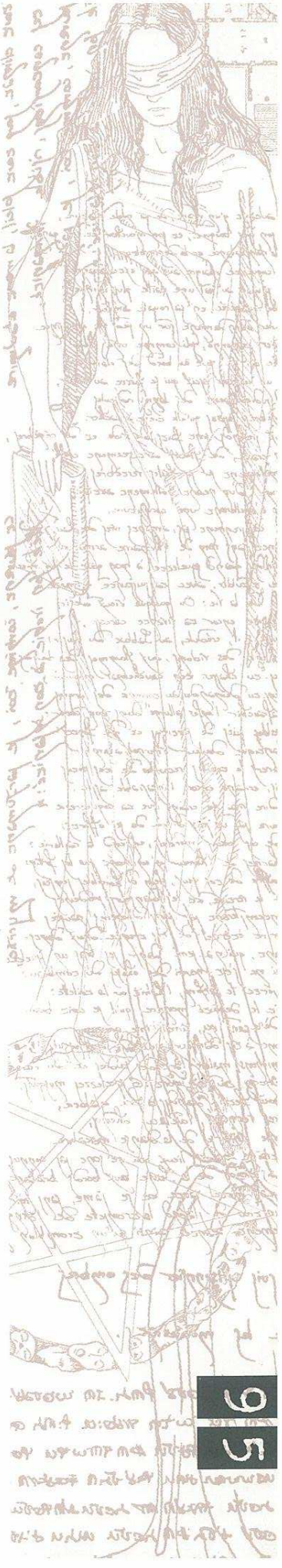
Il fait passer la seringue. Au premier abord, rien ne se produit. Puis un épais brouillard envahit leur cerveau, les PJ perdent alors le contrôle de leurs pensées. Lentement, la brume se dissipe. Ils sont toujours dans l'appartement de Wes, mais quelque chose a changé. Dehors, le ciel est d'un bleu plus profond, le corps maladif de Wes ressemble encore plus à celui d'un prédateur. Des centaines de petits insectes noirs grouillent au milieu des cendres et des détritus jonchant la table de la cuisine. Ils en tombent et s'éloignent en rampant.

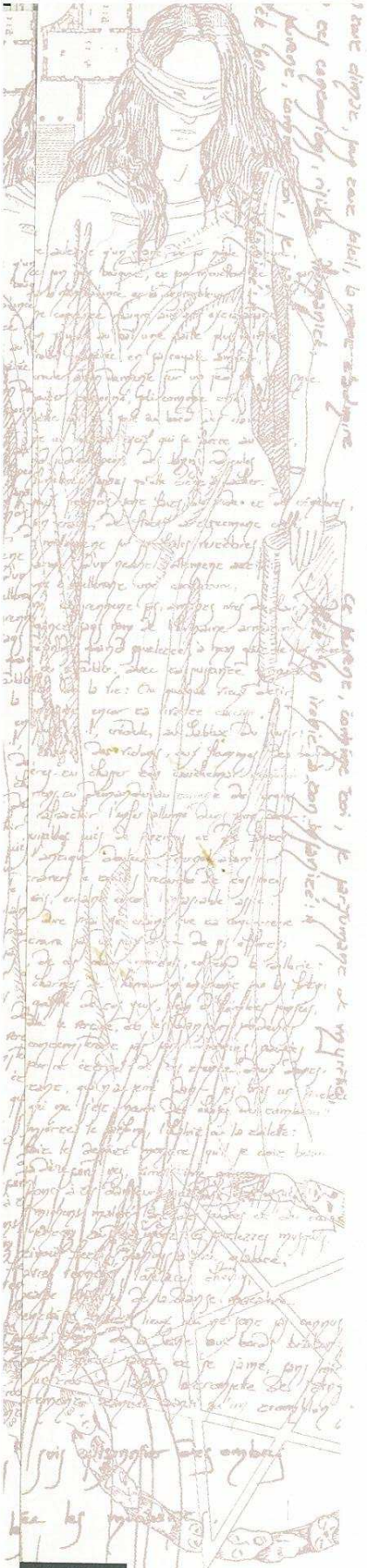
Le Monde des Rêves de Wes

Les PJ se retrouvent dans le Monde des Rêves des toxicomanes. Ce n'est pas un Monde des Rêves au sens habituel. Wes et les Personnages sont encore physiquement présents dans Londres, leurs corps ne gisent pas inertes quelque part. Tout ce qui leur arrive survient également dans la réalité. Ils peuvent interagir avec les gens se trouvant à l'extérieur du Monde des Rêves. La différence entre les PJ et ceux qui se trouvent hors du Rêve réside dans le fait que les Personnages peuvent percevoir plus d'éléments appartenant à la Réalité.

La drogue procure la capacité limitée de voir à travers l'Illusion, en même temps qu'un effet hallucinogène. Cela signifie qu'ils vont être les spectateurs d'événements qu'ils ne peuvent pas voir en temps normal. Ici, les cauchemars prennent des formes matérielles. Du sang peut s'écouler le long des murs, ceux-ci peuvent se transformer en une énorme bouche cherchant à les happer. L'appartement insalubre de Wes se retrouve envahi d'insectes rampants qui les obligent à se réfugier dans la rue. Tout a changé. Utilisez votre imagination ainsi que les Faiblesses des PJ pour instaurer une atmosphère dans laquelle l'inquiétude et la terreur doivent dominer. Ils sont maintenant au coeur d'un cauchemar commun. Ne les laissez jamais penser qu'ils sont en sûreté.

Avant de quitter l'appartement, Wes se métamorphose en une sorte de prédateur velu, aux yeux





jaunes injectés de sang. « On va parler à Richie. Il sait qui travaille avec Seymor. »

Londres semble s'être ratatinée, elle est plus sale et plus corrompue que jamais, mais toujours reconnaissable. Ils croisent beaucoup plus de toxicomanes qu'à l'accoutumée. Certaines personnes sont défigurées, étrangement difformes, ou ressemblent à des animaux. Le ciel est sombre quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, la luminosité est celle du crépuscule.

Ils prennent le métro jusqu'à Leicester Square, au centre ville. La rame paraît être composée d'une matière organique. L'intérieur ressemble aux entrailles d'une chenille géante en train de se décomposer. Parvenus à destination, ils s'aperçoivent que la plupart des gens ne ressemblent pas à ce qu'ils devraient être. Beaucoup ont les traits d'un insecte ou sont horriblement déformés. Au beau milieu du parc, un homme est assis sur une haie entourant un carré d'herbe. Il vend des bocaux contenant des fœtus que les PJ reconnaissent comme des simulacres de l'Enfant de la Magie. « Il travaille pour Seymor, faites attention à lui, » avertit Wes.

Ils entrent dans Chinatown et s'arrêtent devant un restaurant. Des canards séchés et des saucisses pendent derrière la vitrine. Wes leur apprend que Richie est à l'intérieur. C'est un indic qui s'est vendu à Seymor. « Je ne pense pas qu'il se soit complètement livré à l'autre ordure. Si vous avez quelque chose à lui offrir, il pourra sûrement vous amener jusqu'aux serviteurs de Seymor. »

Richie

Il règne une chaleur étouffante dans le restaurant, l'air est saturé de fumée. Il n'y a que trois personnes dans la salle. Un grand chinois, Richie, essuie des verres derrière le bar. Deux hommes petits et ventripotents sont assis à une table et discutent à voix basse autour d'un verre. Les trois hommes lèvent la tête vers les PJ au moment où ils entrent dans l'établissement.

Si les Personnages mentionnent à voix haute le nom de Seymor ou de Sandburn, les deux clients se lèvent et sortent rapidement. S'ils sont plus discrets, Richie se tourne vers les hommes en disant qu'il est sur le point de fermer. Dès qu'ils sont partis, il ferme la porte, pose des verres sur le comptoir et les remplit d'une liqueur d'herbe chinoise. Il est prêt à parler si les PJ ont quelque chose à lui offrir en échange. Il désire en savoir plus sur Seymor, les cartes, la Déesse des Oubliés, l'Enfant de la Magie et Sandburn. Contre ces renseignements, il leur révélera que Seymor a acheté presque tous les petits dealers de Londres. Il les rackette en échange de sa protection. Il essaie de s'accaparer le marché de la drogue. « Il est impossible de l'atteindre, il a des amis influents » affirme Richie. « Même mes employeurs, mes employeurs légaux, le protègent » ajoute-t-il.

Lorsque les PJ mentionnent que Sandburn a disparu, il hoche la tête. « On l'a aidé. Il n'a pas pu cacher seul quelque chose d'aussi volumineux. Beaucoup de personnes ont dû être impliquées dans cette affaire, j'ai mon idée sur la question. » Il révèle que les deux hommes qui ont quitté le restaurant sont des espions de Seymor. Ils se rencontrent souvent au Cards, un club privé de Greek Street. Richie peut procurer aux Personnages des cartes de membre, mais cela leur coûtera cher, 200 £ par personne. C'est la seule aide qu'il peut leur fournir. Ils peuvent avoir les cartes le soir même, pourvu qu'ils arrivent à trouver l'argent. Richie accepte même les cartes de crédit. Dès qu'ils ont payé, il se charge des cartes. « Demandez Charlotte, elle est serveuse au Cards. »

Les Agents de Seymor

Les deux agents de Seymor vont surveiller les PJ, surtout si les noms de Sandburn ou de Seymor ont été prononcés devant eux. Ils suivent discrètement les Personnages quand ceux-ci sortent du restaurant. Dès que les PJ se séparent de Wes, par exemple s'ils se rendent au Cards, les agents de Seymor attraperont Wes. Ils menaceront de le dénoncer à Seymor à moins qu'il ne leur dise tout ce qu'il sait à propos des Personnages. Terrorisé, Wes avouera tout de suite. Les hommes de main se débarrasseront de lui et abandonneront son cadavre dans une ruelle. Ils rechercheront ensuite

les PJ pour les capturer et les livrer à Seymor. Si les PJ veulent trouver de la « main d'œuvre, » ils obtiendront facilement le nom d'un petit bar de Old Crompton Street, le « La Parma. » où ils pourront engager quatre voyous pour les aider.

Le Cards

Wes pense que passer au Cards est une bonne idée. Si les PJ n'ont pas obtenu de cartes, ils peuvent attendre à l'extérieur jusqu'à ce qu'un client arrive, et l'interroger.

Le Cards se trouve au premier étage d'un immeuble de Greek Street. L'entrée est une porte grise anodine. Un colosse vêtu d'un smoking noir fait office de portier. Il n'a pas l'air complètement humain. Ses ongles sont noirs et acérés, et lorsqu'il sourit, les Personnages s'aperçoivent que ses dents sont effilées. « Je vois que les ennemis de Monsieur Seymor osent se montrer ici. Ne vous inquiétez pas, personne ne vous dénoncera. A moins que vous ne fassiez une bêtise, bien sûr… » dit-il en prenant leurs manteaux.

Ils entrent dans une salle bien plus grande que ne le laissait supposer le bâtiment. Il y a un nombre incalculable de pièces, de bars, de pistes de danse avec de la musique d'ambiance et de salons privés. Les gens de la haute société aux vêtements raffinés côtoient des toxicomanes déguenillés.

Seymor est accoudé à l'un des bars, entouré d'une nuée d'admirateurs. Il fronce les sourcils lorsqu'il aperçoit les PJ mais s'il les reconnaît, il ne le montre pas. Quatre gardes du corps, apparemment plus morts que vivants, se tiennent constamment à ses côtés.

Tous les membres du club ont été achetés par Seymor ou sont sous son influence, mais les Personnages ne courent aucun risque tant qu'ils ne créent pas de problème. S'ils sont discrets, ils pourront même discuter avec différentes personnes. Ils obtiendront alors des informations sur la façon dont Seymor a ramassé des junkies pour les emmener on ne sait où. En se débrouillant bien, ils peuvent obtenir beaucoup de renseignements sur le Monde des Rêves des toxicomanes et entendre de nombreuses spéculations sur les projets du Licteur.

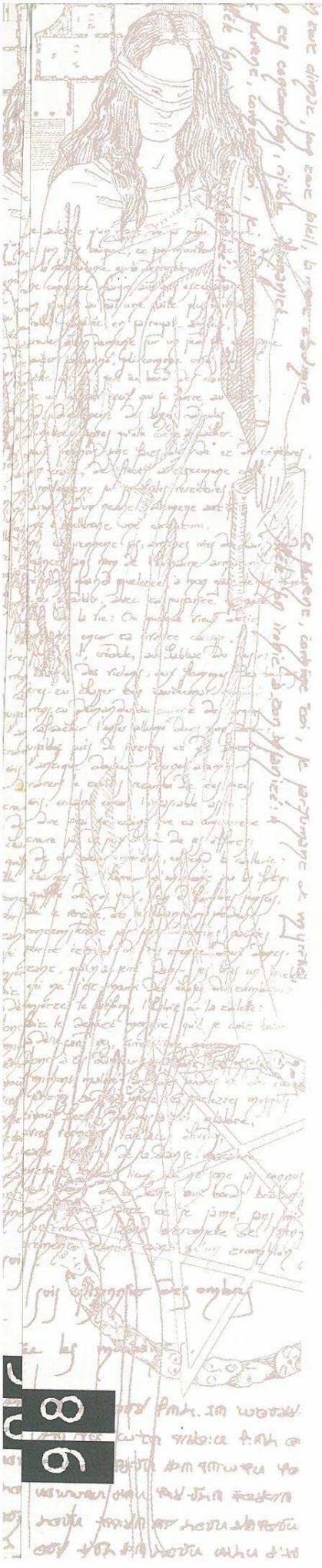
Les plus proches associés de Seymor portent un petit serpent tatoué sur la tempe gauche. Ce sont eux qui l'ont aidé à déplacer l'hôpital. Ils en connaissent bien sûr le nouvel emplacement.

Si les PJ demandent Charlotte, comme le leur a conseillé Richie, on les dirige vers une serveuse, une grande blonde. S'ils essaient de lui parler, elle leur demande de les suivre et les conduit vers les cuisines. Dans de grandes marmites, divers aliments indéfinissables mijotent au milieu d'insectes et de membres humains, un énorme cuisinier noir est en train de découper un cadavre.



Charlotte leur explique que seuls les plus proches collaborateurs de Seymor savent où se trouve la prison. Tous ceux qui portent le tatouage appartiennent au cercle des fidèles de l'ancien gouverneur. Certains peuvent être corrompus, mais ils ont peur de Seymor. « Arrangez-vous pour obtenir une entrevue avec l'un d'entre eux. Les gens qui sont là pensent que vous êtes très puissants parce que vous n'hésitez pas à venir narguer Seymor ici alors que vous êtes ses ennemis. Ils croient que vous avez beaucoup à leur offrir. »

Lorsqu'ils retournent dans le club, ils s'aperçoivent que plusieurs hommes portent le tatouage. Presque tous les gens rassemblés autour de Seymor ont cette marque. Tant qu'il reste dans les parages, personne n'ose parler aux PJ. En observant la salle, ils remarquent un jeune homme assis à l'écart dans une petite pièce, en train de siroter un whisky. S'ils approchent, ils verront qu'il porte le tatouage. Il leur jette un regard inquiet. « Nous ne pouvons pas parler ici. Retrouvez-moi à l'entrée de la gare Victoria dans une heure, juste avant la fermeture du métro » leur dit-il à voix basse.



Traqués

À force de fureter dans le club en posant des questions, les PJ finissent par attirer l'attention. Ou s'ils se sont fait remarquer par les agents de Seymor au restaurant chinois, ces derniers arriveront au club et avertiront Seymor.

Les Personnages constatent que les gardes du corps regardent dans leur direction, en même temps que les gens entourant Seymor reculent vers les murs. La pièce se tord et se transforme en une salle de torture. Le Licteur et ses gardiens sont les seuls à ne pas être entravés aux murs, pendus au plafond ou étendus démembrés sur le sol. Les murs dégoulinent de sang.

« Par ici ! » entendent-ils. Alors que les gardes de Seymor se précipitent vers eux, les PJ s'engouffrent derrière Charlotte qui les conduit à travers la cuisine jusqu'à une issue de service. Elle a tout juste le temps de refermer la porte devant leurs poursuivants.

À moins qu'ils aient pu empêcher les employés de Seymor de tuer Wes, son corps mutilé gît dans la ruelle. Pendant toute la durée de leur séjour dans le Monde des Rêves, les Personnages vont être poursuivis par les sbires de l'ancien gouverneur. Tout le monde sait que Seymor paiera grassement tout renseignement fourni sur les PJ. Ceux-ci vont devoir se montrer très prudents s'ils veulent passer entre les mailles du filet. Vous pouvez laisser les Personnages être capturés s'ils ont un comportement vraiment stupide, mais cette poursuite a principalement pour but de créer une tension.

Rendez-vous à la Gare Victoria

À l'heure où ferme le métro, Seymor rassemble une trentaine de junkies à la gare Victoria. Il les conduit à Sandburn où leur souffrance l'aide à maintenir son purgatoire. L'ancienne prison est cachée dans une partie protégée du Monde des Rêves. Le seul moyen d'y accéder consiste à prendre la rame en direction de Brixton après le départ du dernier métro. Il faut ensuite continuer au-delà du terminus.

Si les PJ se rendent à la gare après la fermeture, ils verront des hommes élégamment vêtus, seuls ou deux par deux, entrer dans la bouche de métro. Le jeune homme à qui ils ont parlé au Cards les attend. Caché derrière un kiosque à journaux près de l'une des entrées, il siffle discrètement pour attirer leur attention.

L'homme ne veut révéler ni son nom ni qui il est. « Contentez-vous de m'appeler Roland. » Il est petit et basané, son visage est anguleux, ses mains pâles et agitées trahissent sa nervosité. Il leur indique qu'il ne travaille pas vraiment pour Seymor. Pour le leur prouver, il humecte son index et efface le tatouage. Il questionne les PJ sur leurs intentions et leur identité. Il sait seulement que ce sont des ennemis de Seymor.

« J'ai essayé d'arrêter ce trafic, mais mes supérieurs refusent de m'écouter. » Il explique que Seymor recrute des personnes dans le Monde des Rêves en leur promettant argent et drogue. Il ne sait pas où ils sont emmenés, ils disparaissent purement et simplement. « On vient toujours les chercher après minuit, ce soir j'ai décidé de les suivre. »

Sur la Trace de Sandburn

Les PJ n'ont aucune difficulté à atteindre le quai. Si les accès principaux ont été fermés, une petite porte sur le côté est entrouverte. La station est éclairée, une multitude de gens s'engouffrent dans une rame. Les hommes de Seymor, vêtus de noir, poussent les junkies à l'intérieur des voitures. Les Personnages et Roland ont à peine le temps de descendre discrètement les Escalators et de s'introduire dans la dernière voiture avant que le métro ne quitte la station. Deux serviteurs de Seymor surveillent chaque wagon, mais les PJ peuvent aisément se dissimuler parmi les passagers. Seul l'éclairage d'urgence fonctionne.

Le métro roule vers le Sud en direction de Brixton. Le trajet ne dure que quinze minutes. Pendant ce temps, la rame se métamorphose en une salle de torture. Tout cela leur rappelle leur descente en Enfer. Les gardes de Seymor se transforment également et prennent l'apparence de Razides. Roland est devenu blême.

Le métro dépasse Brixton, terminus de la ligne, et continue pour s'arrêter le long d'un quai plongé dans la pénombre. Les panneaux indiquent « Station de Sandburn ». Les gardiens de Seymor poussent sans ménagement les junkies vers les Escalators et disparaissent. La rame reste en gare, les Personnages et Roland peuvent descendre.

Sandburn dans le Rêve

Les Escalators mènent directement aux cachots des sous-sols de la prison, et débouchent du mur est de l'ancien sous-sol supérieur. En s'approchant, les PJ entendent des hurlements. Les gardes mettent des fers aux poignets des nouveaux prisonniers avant de les enfermer dans les cellules d'isolement. Tout redevient tranquille au bout de quelques minutes.

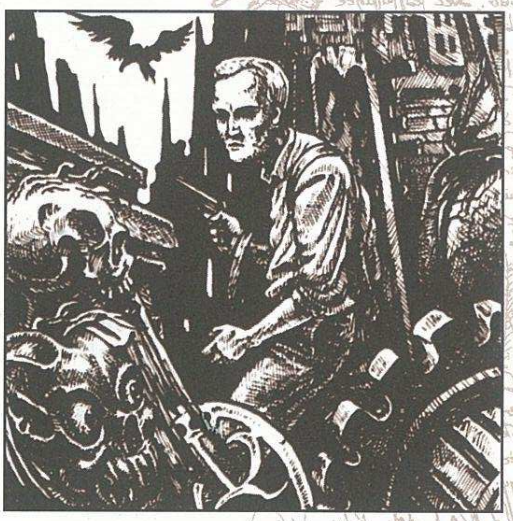
Sandburn est ici plus proche de l'Enfer qu'elle ne l'est dans notre Réalité. Des cris de douleur provenant des salles de torture toutes proches résonnent perpétuellement dans les couloirs obscurs. L'escalier qui mène à la salle où est emprisonnée la Déesse ressemble à l'entrée d'une caverne glaciale. Partout, des insectes couverts de givre, des cafards et d'énormes mille-pattes affolés grouillent sur le sol et les murs. Certains mesurent jusqu'à dix centimètres de long.

Roland déclare qu'il recherche un collègue disparu au cours d'une précédente mission. Il se dirige vers les cellules d'isolement dans l'espoir de le retrouver. Les PJ peuvent l'aider ou partir à la recherche de l'enfant.

S'ils se rendent au second sous-sol afin de parler avec la Déesse des Oubliés, elle leur révélera que l'âme onirique de l'enfant se trouve dans l'ancien bureau de Seymor.

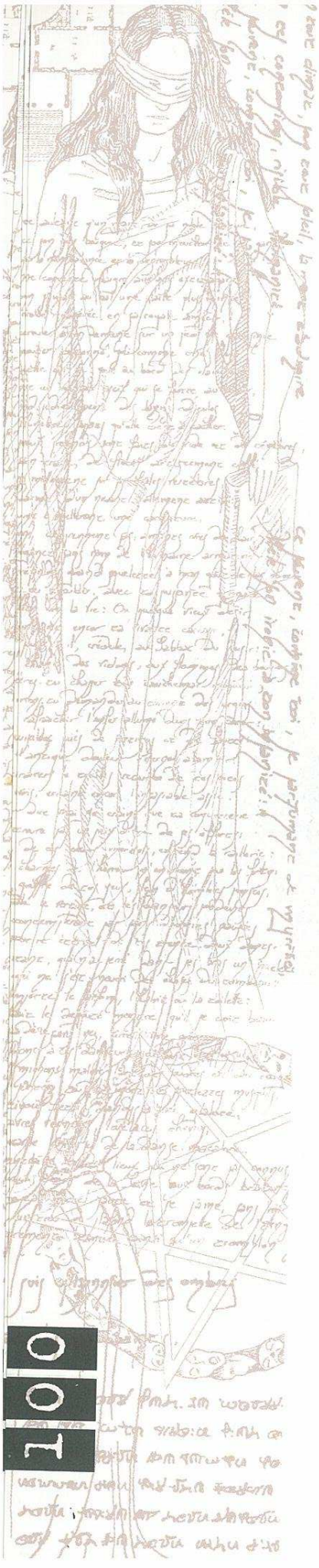
Le collègue de Roland a disparu alors qu'il menait une enquête sur le trafic de drogue auquel se livre Seymor. Il gît à moitié mort dans une des cellules d'isolement. Il apprend aux Personnages que Seymor a capturé l'enfant et l'a enfermé dans son bureau. Roland va essayer de repartir avec son camarade. Il ne veut pas se risquer à suivre les PJ. « Appelez-moi plus tard, j'aurai peut-être des informations pour vous. Brennan a certainement découvert pas mal de choses, » leur dit-il, tout en griffonnant une note qu'il tend aux PJ. « Roland Strapford, Bureau des Narcotiques. »

S'ils ont de la chance, les Personnages parviennent jusqu'au bureau de Seymor sans se faire remarquer. Ce dernier ne s'y trouve pas. Depuis la dernière visite des PJ, la pièce a été nettoyée, et elle est visiblement utilisée. Un bocal contenant un nouveau-né est posé sur le bureau. C'est l'Enfant de la Magie. Dans les rêves, il n'est plus un fœtus à peine formé, mais une petite fille. Le récipient est rempli de cafards rampant sur le bébé, qui s'agite et tape contre la paroi.



Pour le sauver, il suffit de soulever le couvercle ou de briser le bocal, qui disparaît peu à peu avant de se volatiliser. Contrairement à ce que pourraient penser les PJ, l'enfant n'est pas physiquement présent dans ce Monde des Rêves. Au moment où celui-ci est libéré, la drogue cesse de faire effet sur les Personnages. Le monde reprend une apparence plus normale. Il fait nuit et les PJ sont dans le bureau de Seymor. La chose la plus sage qui leur reste à faire est de sortir de là avant de se faire surprendre.

Mais s'ils prennent le temps de fouiller le bureau, ils découvriront quelques pistes intéressantes. Dans le tiroir du bas de la table, ils trouvent trois lettres expédiées par un certain Chris Walden. Elles sont imprégnées d'un parfum étrange, et attachées avec un ruban de soie rouge. Elles proviennent du Conjureur de la Passion qui est le père de l'Enfant de la Magie. Seymor sait que seul Chris est capable de donner le jour à l'enfant. Il a vainement essayé d'attirer Chris en Enfer. Pour l'instant, ce dernier décline prudemment les invitations de Seymor, et propose à la place une rencontre au Michiko, un restaurant de Soho.



Retour à la Réalité

En quittant Sandburn, les PJ reviennent dans notre réalité. Les personnes qu'ils ont rencontrées dans le Monde des Rêves existent également dans le monde réel. Ils trouveront Roland à Scotland Yard ou Richie au restaurant chinois. Ceux-ci ont cependant une apparence beaucoup plus normale dans le monde de l'Éveil.

Richie hésitera à parler aux Personnages, il a peur de Seymor qui l'a menacé. Il leur demande de partir immédiatement, il ne peut plus les aider.

Roland travaille au bureau des narcotiques de Scotland Yard. Il lui faudra quelques instants pour reconnaître les PJ. Il paraît un peu embarrassé en les voyant, comme s'il avait honte d'avoir été dans le Monde des Rêves des toxicomanes. Il peut informer les Personnages que Seymor a des relations haut placées. Toutes les enquêtes commencées sur lui ont été abandonnées. Roland est maintenant l'objet d'une instruction, il est suspecté de corruption et de subornation de témoin. Il semble plutôt désabusé et est sincèrement désolé de ne pas pouvoir être plus utile aux Personnages.

S'ils le questionnent sur Chris Walden, Roland pourra trouver des informations intéressantes. En deux heures, il peut consulter les dossiers de Scotland Yard. Les fiches font état de diverses condamnations à la suite de poursuites pour obscénité et infraction à la loi sur la presse. Chris travaille dans le milieu de la pornographie. Roland n'a pas pu se procurer d'adresse, mais il leur remettra une vieille photo, celle d'un homme âgé d'une trentaine d'années.

Les Figurants

Wesley Sterling

Historique : Wes est né à Limehouse. L'appartement qu'il occupe appartenait autrefois à sa mère. Aujourd'hui âgé de vingt huit ans, il se drogue depuis qu'il en a treize et meurt à petit feu. La seule chose qui lui a permis de survivre jusque là est le Monde des Rêves dont il était le prince. Il n'a pas créé lui-même le Monde des Rêves des toxicomanes, il a succédé à un autre junky mort d'overdose. Contrairement aux autres mondes des rêves, celui des toxicomanes n'apporte aucune immortalité à ses rêveurs. Ces derniers y sont physiquement présents, et ne disposent d'aucun corps onirique dans lequel se réfugier. Wes essaie depuis quelques années de trouver l'immortalité dans le Monde des Rêves. Les Limbes représentent sa dernière chance de survie. Il a ainsi sombré dans le désespoir le plus total quand Seymor l'en a expulsé. Il est prêt à aider les PJ, mais si le besoin s'en fait sentir, il n'hésitera pas à les laisser tomber et à se tourner de nouveau vers Seymor.

Personnalité : Wes est profondément angoissé à l'idée de mourir. Il ressent également une profonde colère parce qu'on lui a enlevé ce Monde des Rêves qui était tout pour lui. Wes ne s'occupe que de lui-même et ne s'intéresse à personne d'autre.

Apparence : il est émacié et a un teint bilieux, il est visiblement très malade. Ses cheveux sont longs et roux, ses yeux marrons. Perpétuellement habillé d'un jean et d'une horrible veste en cuir marron, il est armé d'un Colt M 1911 A7 qu'il dissimule dans une poche.

Indications pour le Meneur de Jeu : faites semblant d'être un fumeur invétéré, regardez tout autour de vous nerveusement. Faites trembler vos mains, soyez fébrile et parlez trop rapidement.

WESLEY STERLING			
AGL	14	EGO	15
FOR	10	CHA	8
CON	7	PER	10
APP	8	EDU	4

Taille : 1m80
Poids : 70 Kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : + 2
Bonus aux Dommages : + 1
Capacité de Mouvement : 7 m/Round

Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM
END : 66
Faiblesses : Suicidaire, Toxicomanie, Egotisme
Avantages : Sensibilité à la Magie
Equilibre Mental : -45
Talents : Athlétisme 6, Chercher 8, Comédie 15, Diplomatie 12, Discrétion 12, Empathie 7, Mémoriser 4, Vigilance 5
Compétences Générales : Conduire 10, Connaissance du Monde 16, Armes à Feu (Colt M 1911 A7) 12, Corps à Corps (Stylet, Dom -5) 12
Connaissances : Art du Rêve 32, Electronique 14, Mécanique 16
Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons et Drogues) 16
Equipement : Colt M 1911 A7, Stylet, Seringue, Drogue.
Magie : Connaissance des Rêves 18 (Voir à travers les rêves 15, Manipuler les rêves 15, Invoquer une créature des rêves 12, Lier une créature des rêves 10, Chasser une créature du rêve 12, Arpenter les rêves 16).
Demeure : Dog's End, Limehouse.

Les Junkies

Cette description peut servir au MJ pour les complices de Wes ainsi que pour tous les toxicomanes que rencontreront les PJ.
Personnalité : la plupart sont égoïstes et ont tendance à osciller entre sentimentalisme et agressivité.
Apparence : ils sont tous maigres et crasseux. Ils portent des Jeans usés et des vestes sales. La plupart d'entre eux paraissent avoir la trentaine, mais sont certainement bien plus jeunes.
Indications pour le Meneur de Jeu : vos mains tremblent nerveusement, parlez en hésitant et en faisant un effort visible.

LES JUNKIES			
AGL	12	EGO	12
FOR	12	CHA	8
CON	8	PER	12
APP	8	EDU	6

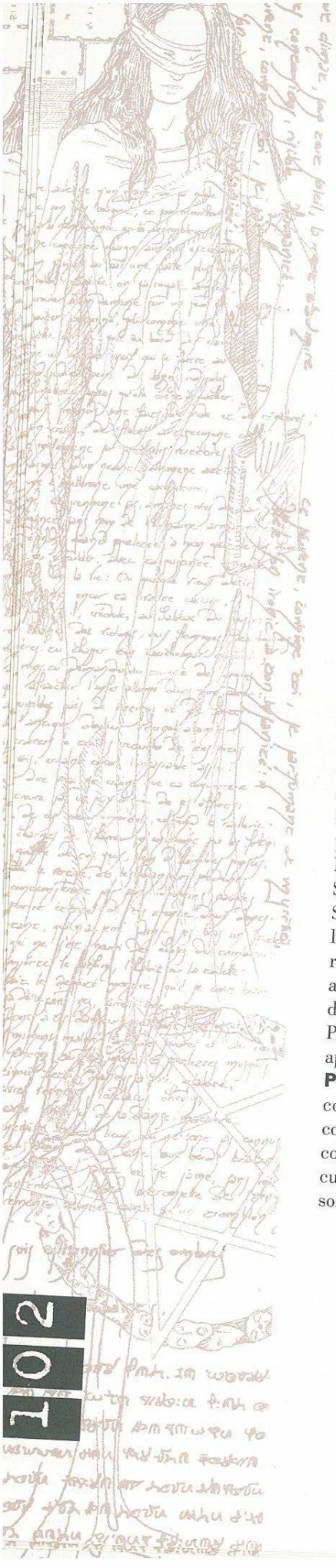
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dommages : + 1
Capacité de Mouvement : 6 m/Round
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM
END : 66
Faiblesses : Toxicomanie
Equilibre Mental : -30
Talents : Athlétisme 7, Chercher 12, Comédie 10, Discrétion 8, Empathie 6, Vigilance 8
Compétences Générales : Conduire 10, Connaissance du Monde 12, Armes à Feu 12, Corps à Corps (Stylet, Dom -5) 12
Connaissances : Électronique 12, Mécanique 12
Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons et Drogues) 10
Equipement : Stylet, Seringue, Drogue
Nombre : groupe de 1 à 6 individus.

Les Agents de Seymor

Ces Caractéristiques peuvent être utilisées pour tous les hommes de Seymor dans le Monde des Rêves.
Personnalité : corrompus et méfiants.
Apparence : variez leurs apparences et leurs vêtements en fonction de leur identité et de leur niveau social. La plupart d'entre eux cependant portent un costume noir et un trench-coat.
Indications pour le Meneur de Jeu : soyez calme. Parlez seulement si cela s'avère nécessaire, essayez d'intimider les PJ.
Actions : 2

LES AGENTS DE SEYMOR			
AGL	12	EGO	12
FOR	14	CHA	10
CON	11	PER	14
APP	10	EDU	10

Bonus d'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dommages : + 2
Capacité de Mouvement : 6 m/Round
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM



END : 75
Equilibre Mental : -20
Talents : Athlétisme 13, Chercher 12, Diplomatie 12, Discrétion 14, Vigilance 12
Compétences Générales : Conduire 12, Connaissance du Monde 12, Filature 12, Interroger 12, Se Déguiser 10, Armes à Feu 12, Corps à Corps 12
Connaissances : Recherche d'Informations 10
Equipement : Armes automatiques (des Armes de Poing aux Fusils d'assaut), Calepin, Crayon, Radio
Nombre : groupe de 2 à 6 individus.

Roland Strapford

Historique : Roland est un agent de Scotland Yard en mission d'infiltration. Il travaille sur les affaires de drogue et tout particulièrement sur le trafic organisé par Seymor. Il a déjà eu l'occasion d'entrer dans le Monde des Rêves des toxicomanes et y est revenu pour enquêter sur les activités de Seymor. Il a notamment découvert que ce dernier est à l'origine de nombreuses disparitions de toxicomanes. Ces junkies sont amenés dans le Sandburn du Monde des Rêves et n'en ressortent plus. Lorsque les PJ rencontrent Roland, celui-ci leur révèle que son collègue a été kidnappé par Seymor. Il a trouvé un moyen de pénétrer dans Sandburn et s'apprête à s'y rendre. Roland est un loyal serviteur des forces de police et les PJ pourraient avoir besoin de lui pour la suite de cette aventure. Sa présence dans le Monde des Rêves des toxicomanes n'est que temporaire. Lorsque les PJ le rencontreront en dehors de celui-ci, il apparaîtra beaucoup plus normal.
Personnalité : Roland est un agent consciencieux agissant généralement sous une couverture. De l'avis de ses supérieurs et de ses collègues, il est peut-être même un peu trop méticuleux. Il fait une fixation, presque fanatique, sur son travail.
Apparence : petit, le visage anguleux, ses yeux sombres sont marrons. Il porte un costume gris anodin et un trench-coat de couleur sombre.
Indications pour le Meneur de Jeu : jouez-le comme une personne rationaliste, très terre-à-terre. De temps à autre, lâchez un commentaire humoristique avec une pointe d'ironie.

ROLAND STRAPFORD			
AGL	15	EGO	15
FOR	10	CHA	12
CON	11	PER	16
APP	13	EDU	12

Taille : 1m70
Poids : 75 Kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : + 3
Bonus aux Dommages : + 2
Capacité de Mouvement : 8 m/Round
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 78
Faiblesses : Fanatisme (Justice), Suicidaire
Avantages : Altruisme, Conscience Corporelle
Equilibre Mental : -10
Talents : Athlétisme 13, Comédie 17, Chercher 15, Diplomatie 16, Discrétion 15, Empathie 14, Mémoriser 13, Orientation 12, Séduction 14, Vigilance 15
Compétences Générales : Conduire 12, Connaissance du Monde 12, Filature 14, Interroger 12, Psychologie 13, Se Déguiser 10, Armes à Feu (Walther PPK) 12, Corps à Corps 15
Connaissances : Premiers Soins 12, Recherches d'Informations 16
Connaissances Universitaires : Criminologie 16, Droit (Pénal) 14
Equipement : Walther PPK, Calepin, Crayon
Domicile : Londres



L'Enfant de la Magie



Oui je suis le père de cet enfant, mais je ne sais toujours pas ce que je dois faire de lui, » dit Chris, sans cesser de tapoter sur le bocal dans l'espoir d'obtenir une réaction du fœtus. Celui-ci lui sourit, de ses yeux mi-clos et aveugles. Lié à sa mère par le rituel qui avait entouré sa conception, la manière dont il devait se développer en avait été conditionnée, le placer dans une couveuse aurait donc été inutile. Chris reposa le récipient et se versa un peu de vin. Au loin, ils entendaient toujours des coups de feu. Le blondinet fit irruption dans la pièce. « La police est avec eux, Michiko a été arrêté. Ils menacent de le tuer si tu ne te rends pas, » dit-il en essayant de reprendre son souffle. Chris prit une bonne rasade de vin. « Si nous ne faisons pas quelque chose, je vais y rester et vous devrez servir Seymor pour l'éternité, » dit-il en reposant son verre.

Les PJ ont libéré l'âme du fœtus piégé dans le Monde des Rêves des toxicomanes. Ils ne savent toujours pas ce qu'ils doivent en faire. Seymor, quant à lui, veut les empêcher de donner le jour à l'enfant et désire récupérer les cartes par tous les moyens. Pour cela, il va tenter de tuer la seule personne capable de permettre à l'embryon de se développer et de naître, Chris Walden.

Les Personnages doivent retrouver le père de l'enfant, un Conjureur de la Passion qui s'est réfugié dans un univers où les serviteurs de Seymor ne peuvent le suivre. Une fois trouvé, Chris Walden soutient qu'il ne peut rien faire pour le fœtus. La seule chance pour ce dernier de voir le jour s'est envolée avec la mort de sa mère, Mary Langsbury. Les PJ doivent convaincre le Conjureur de changer de sexe afin de porter et d'accoucher de l'enfant. Mais il leur faut également découvrir le sortilège permettant une telle métamorphose.

Seymor mène la traque

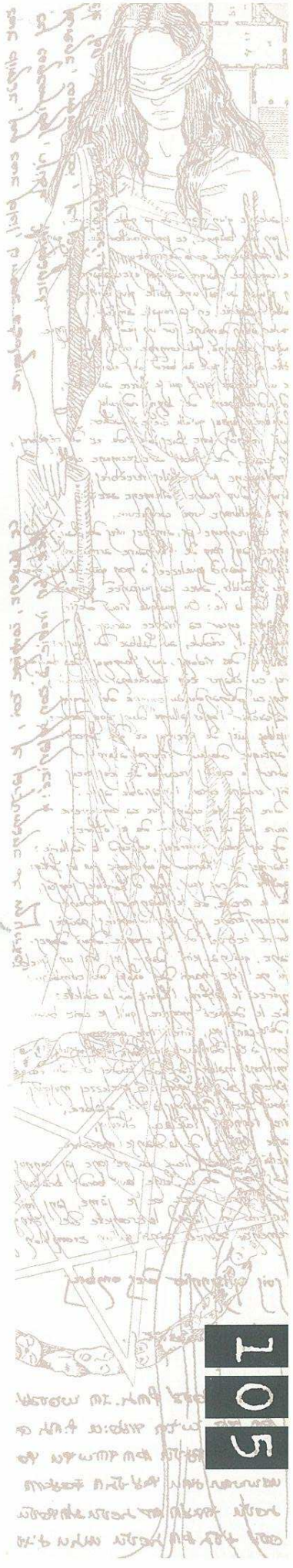
Chris Walden est le plus puissant Mage de la Passion de Londres. Il a de gros intérêts dans l'industrie britannique du sexe et de la pornographie. Grâce à la magie, il a pu conserver l'apparence d'un jeune homme et ne paraît pas avoir plus de trente ans alors qu'il est né au début des années vingt. Il s'est graduellement transformé en une créature de la Passion et n'est plus tout à fait humain.

Lorsqu'en utilisant le Tarotica, Mary Langsbury a invoqué un être pour créer un Enfant de la Magie, Chris a répondu à son appel. Ses liens avec le jeu de cartes dont il est en partie sous l'influence l'ont obligé à répondre à l'invocation. Il est apparu à Sandburn où il a conçu l'Enfant de la Magie avec Mary. Quand il essaya de la joindre quelques semaines plus tard, elle était morte et Seymor avait repris le contrôle de Sandburn. Sentant le danger, Walden se retira aussitôt pour se cacher.

Seymor a découvert que Walden était le père de l'enfant. Sa première intention était d'attirer le Conjureur en Enfer pour lui implanter le fœtus. L'Enfant de la Magie une fois né, l'ancien gouverneur aurait pu l'asservir à sa guise. Mais Seymor a dû abandonner ce plan lorsque les Personnages ont sorti l'embryon de l'Enfer. Au moment où il a découvert la disparition, il était trop tard, l'enfant venait de recevoir une âme. Il a alors tenté de piéger l'âme onirique du fœtus dans le Monde des Rêves des toxicomanes.

Lorsque les PJ parviennent à récupérer l'âme, Seymor est acculé. Il craint que les Personnages ne trouvent un moyen de donner naissance à l'enfant qui pourrait alors prendre le contrôle du Tarotica. Pour empêcher cela, Seymor essaie d'assassiner le seul humain rituellement lié à l'embryon, Chris Walden.

L'âme rêvée de l'enfant à peine libérée, Seymor se lance sur les traces du Conjureur de la Passion. Il ne se risquera pas à tuer le fœtus, de peur que cela ne détruise les cartes. Ses agents sont en train de ratisser le quartier de Soho et d'interroger toutes les personnes liées à l'industrie du sexe. Mais Chris Walden s'est retranché dans son propre Royaume de la Magie, là où le Licteur Noir ne peut l'atteindre. Seymor n'a en effet aucun pouvoir sur la Passion. Chris peut survivre aussi longtemps qu'il reste dans sa tanière, mais peut-il y demeurer éternellement…



A La Recherche de Chris

La Déesse a demandé aux PJ de veiller à ce que l'enfant puisse naître pour créer la soixante-dix-huitième carte. Elle ne sait pas comment cela doit être fait. Elle affirme que seule sa mère peut lui donner le jour. Un lien unique a été établi au cours du rituel de sa conception, Rupert Faraday l'a également confirmé.

Les Personnages vont rapidement comprendre que Seymor est sur la trace de Chris Walden. Roland, les hommes de Seymor, les habitants du Monde des Rêves des toxicomanes, tous peuvent certifier que Seymor a promis une somme astronomique en échange de sa tête. Dans le bureau du Licteur, les PJ ont pu découvrir les lettres écrites par Chris à Seymor. Les vagabonds emprisonnés en Enfer peuvent également leur avoir dit que l'ancien gouverneur cherchait une personne susceptible de mettre au monde l'enfant.

Deux pistes permettent d'aboutir à Walden. Dans ses lettres, ce dernier mentionne le nom Michiko. Il s'agit d'un restaurant de Soho. De plus, Roland Strapford et Scotland Yard possèdent des renseignements sur une société dont Walden est le propriétaire, la Lovecraft. Le nom de cette entreprise apparaît dans plusieurs affaires pénales à caractère sexuel. Rupert Faraday connaît également Chris et sait que la Lovecraft lui appartient, mais ils ne se sont pas rencontrés depuis plusieurs mois.

Michiko

C'est un petit restaurant dans une ruelle de Soho, avec un bar et une boîte de nuit installés au premier étage. Lieu de rendez-vous bien connu des travestis, il attire une clientèle plutôt variée. En dépit de son nom, il ne sert pas de cuisine asiatique, mais bel et bien des plats anglais traditionnels. Son nom vient de celui de son propriétaire anglo-japonais.

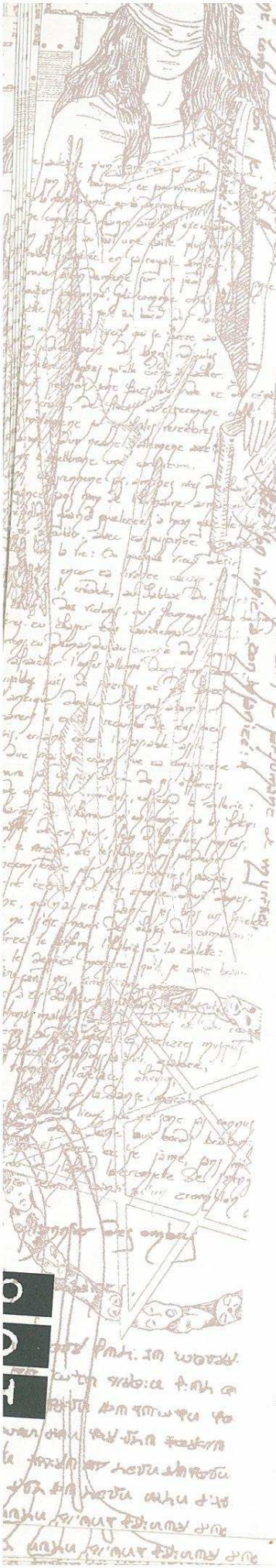
Lorsque les PJ arrivent au restaurant, la salle est envahie par une assemblée assez hétéroclite. Dans cette foule se trouvent quatre agents de Seymor qui remarqueront tout de suite les Personnages. Ces derniers ont l'impression de les reconnaître, sans parvenir à se rappeler des circonstances dans lesquelles ils les ont rencontrés (ils se sont croisés dans le Monde des Rêves).

À l'étage, le bar compte une trentaine de clients. Il est plein à craquer, il y fait chaud, la musique et les conversations le rendent extrêmement bruyant. Michiko, vêtu de cuir noir et maquillé comme une geisha, se tient au milieu de l'assistance et discute avec ses clients. Deux agents de Seymor habillés de costumes sombres sont assis à une table. Margie, une quadragénaire trapue, tient le bar. Elle s'entretient avec un jeune homme tenant un calepin et un crayon. Il s'agit de Gordon Sherman, un journaliste à la recherche de Chris Walden.

Les PJ peuvent facilement entamer la conversation et apprendre ainsi que Walden est recherché par les hommes de Seymor. Lorsqu'ils demandent après lui, leurs interlocuteurs leur font signe de se taire et désignent de la tête les agents de Seymor. « Ils sont partout, ils sont en cheville avec la police. Certains ont déjà eu des ennuis à cause d'eux. La police a menacé Michiko. »

La seule personne à savoir où se cache le Conjureur est Michiko. Il ne parlera pas si les Personnages demandent simplement où se trouve Chris. S'ils veulent en tirer quelque chose, ils doivent demander à s'entretenir avec lui en privé. Il les conduira alors dans une pièce derrière le bar. En voyant le fœtus, il reconnaît que les PJ disent bien la vérité. Il donne un coup de fil pour s'assurer qu'il peut bien leur donner l'adresse de la planque de Chris. Dès qu'il obtient le feu vert, il révèle que Walden se terre dans un club privé du quartier de Soho. « Premier étage, code 3276. Veillez à ce que personne ne vous suive. »

Si les Personnages posent des questions sur le Conjureur ou parlent à Michiko en privé, Gordon Sherman se montrera vivement intéressé. Il écrit un article sur l'agitation entourant la disparition de Chris Walden et essaie de le rencontrer pour obtenir une interview. Il engagera la conversation avec les PJ et les questionnera. À moins qu'ils ne lui fassent bien comprendre qu'ils ne veulent pas de lui, il les suivra en espérant qu'ils le conduiront à Walden.



Lovecraft

Si les PJ n'ont pas trouvé les lettres de Walden destinées à Seymor, ils ne disposent d'aucun indice menant à Michiko. Dans ce cas, ils devront se procurer ces informations par eux-mêmes en enquêtant dans Soho. Rupert et Roland peuvent les aider à localiser Chris. Ils insistent tous sur la Lovecraft, une société installée dans Brewer Street et spécialisée dans la distribution de produits à caractère pornographique. Chris en est le propriétaire légal.

L'entreprise se situe au premier étage d'un bâtiment vétuste. Une plaque discrète indique que la Lovecraft se trouve bien dans cet édifice. L'entrée donne sur un escalier qui y mène directement.

Si les PJ sonnent, une femme d'une trentaine d'années outrageusement maquillée ouvre la porte et leur demande ce qu'ils désirent. S'ils demandent à voir Chris, elle leur répond qu'il n'est pas là et qu'elle ne sait pas où il est. Elle semble effrayée et son maquillage dissimule mal une contusion à la tempe ainsi qu'une lèvre fendue. Les hommes de Seymor sont venus ici et ont tenté de forcer les employés à leur avouer l'endroit où se cache leur patron.

Comme ils l'ont fait au Michiko, les PJ vont devoir convaincre les salariés qu'ils ne sont pas au service de Seymor. Pour gagner leur confiance, ils peuvent mentionner Rupert Faraday, montrer le fœtus ou bien exposer ce qu'ils savent des projets du Licteur.

Ils seront alors conduits dans des bureaux modernes, constitués de petites cabines séparées par des parois de verre. Quatre personnes travaillent ici. La société distribue des vidéos japonaises, des publications et divers stimulants sexuels. Le sol et les tables sont jonchés de marchandise, de papiers et de classeurs épars. Deux hommes et une femme essaient de remettre de l'ordre. Quelqu'un a manifestement fouillé les lieux.

La personne qui leur a ouvert la porte se présente comme étant Camille Rose. Les autres employés se nomment Sandy, Greg et Patricia. Si les PJ parviennent à gagner la confiance de Camille, elle leur explique que ce matin, quatre hommes vêtus de noir se sont introduits par effraction dans le bureau. Elle était seule. Ils ont tout saccagé et l'ont frappée pour lui faire avouer la cachette de Chris. Ils ont menacé d'incendier le bâtiment ou de tuer quelqu'un si Walden ne se montrait pas rapidement. « Ils ont également intimidé d'autres gens, Michiko a peur d'eux. »

S'ils posent des questions, elle expliquera que Michiko est un ami de Chris et qu'il est propriétaire d'un restaurant qui porte son nom. Camille peut leur donner l'adresse du club de Soho Square. Tout comme Michiko, elle passe d'abord un coup de téléphone pour vérifier les dires des PJ.

La Cachette de Walden

Chris Walden s'est retranché dans un club privé où il est à l'abri de Seymor. Sa magie lui permet de ne pas se faire repérer. Mais les agents du Licteur coopèrent avec la police. Ils répandent un tel climat de terreur parmi les connaissances et les amis du Conjureur que celui-ci n'est plus en sécurité nulle part. Lorsque Seymor se met à enlever des gens et à menacer de les abattre si Walden ne se rend pas, son entourage commence à penser qu'il devrait se livrer afin d'épargner ses proches.

Les PJ ne peuvent pas se rendre au club sans alerter les hommes de Seymor. Partout où ils vont dans Soho, ils sont surveillés par des yeux invisibles.

Les Personnages ne pourront pas convaincre Walden de quitter sa planque, il sait qu'il est perdu dès qu'il en sortira. Le club où il se cache est un ancien appartement occupant tout l'étage d'un immeuble datant de la fin du siècle dernier. Rien ne laisse supposer que le club se trouve à l'intérieur de ce bâtiment. Trois portes sans aucune plaque ni inscription indiquant le nom d'un occupant permettent d'y accéder. Si les PJ sonnent à l'une d'elles, un jeune homme blond torse nu avec des anneaux au bout des seins vient leur ouvrir. Il se montre très suspicieux et ne les laissera entrer que s'ils peuvent prouver qui ils sont.

S'ils ont réussi à le convaincre, il les fait entrer et traverse une série de pièces faiblement éclai-

rées. Le mobilier évoque un mélange de style victorien et sado-maso moderne : des rideaux épais et des meubles anciens jouxtent des chaînes, des bancs en fer, des harnais de cuir et des murs noirs décorés de pièces d'acier. Des clients à l'aspect SM côtoient des hommes d'affaires d'apparence tout à fait classique. Personne ne prête attention aux PJ.

Le jeune homme ouvre une porte et les fait pénétrer dans une pièce dépourvue de fenêtre. Chris Walden les y attend. Vêtu d'un kimono, des cheveux blonds tombant jusqu'à la taille, il est mince et paraît avoir une trentaine d'années. Apparemment très nerveux, il invite les PJ à entrer et leur demande de fermer la porte derrière eux. Il demande à voir le bocal pour s'assurer qu'ils ne lui mentent pas. Il les informe que Seymor a tenté de l'attirer dans un piège juste avant que les Personnages ne sauvent le fœtus de l'Enfer. Dans les temps qui ont suivi, le Licteur s'était tenu tranquille, mais semble à présent décidé à en finir avec Walden. Ce dernier est terrorisé et tout à fait conscient de ce que sa cachette ne lui offre qu'un abri précaire.

Il sait pertinemment que l'intérêt que lui porte Seymor a un rapport avec l'Enfant de la Magie. Il avouera sans difficulté en être le père. Si les PJ lui demandent comment cela est possible, il explique qu'il est un Conjureur de la Passion. Toutefois, il n'a aucune idée de ce que les Personnages doivent faire pour donner le jour à l'enfant, ni de la façon dont il faut procéder pour empêcher Seymor de parvenir à ses fins. Lors de la conception, l'enfant a été lié à sa mère par un rituel, ce qui a déterminé la façon dont il doit se développer. Chris affirme qu'il est impossible de le placer dans une couveuse ou ailleurs dans l'espoir qu'il termine sa croissance.

Il ne mentionnera pas le fait qu'il a lui-même été lié à l'enfant par la force du rituel et qu'il peut ainsi lui donner naissance en changeant de sexe. C'est une chose qui ne lui viendra même pas à l'esprit. Si les PJ le suggèrent, il leur répond que cela est possible. « Je peux changer de sexe pendant un moment, environ une heure, mais ce n'est pas suffisant. » Il a cependant entendu parler de sortilèges permettant un changement de sexe définitif, malheureusement, il ne les connaît pas. Il lui faudrait procéder à des recherches, ce qu'ils n'ont pas le temps de faire car Seymor est constamment sur leurs traces. « Si nous n'agissons pas, je vais mourir et vous deviendrez pour l'éternité les laquais de Seymor. »

En Fuite

Alors qu'ils sont en pleine discussion, ils entendent des coups de feu à l'extérieur. Le blondinet fait irruption dans la pièce. « La police est avec eux, ils sont dans la rue. Ils ont tiré sur Janice, je crois qu'elle a pu s'enfuir. Michiko a été arrêté, ils vont le te tuer si tu ne te rends pas, » dit-il en tentant de reprendre son souffle.

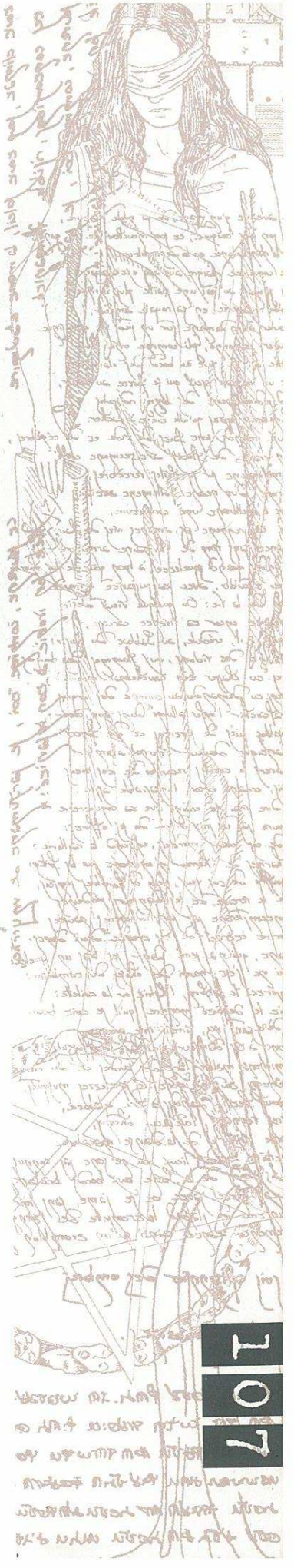
« Foutons le camp d'ici, » dit Chris. Il s'habille et entraîne les Personnages vers un escalier conduisant à un garage souterrain. De là, ils peuvent quitter l'immeuble et rejoindre Oxford Street. Le Conjureur précise qu'ils doivent trouver un lieu protégé par la magie afin que Seymor ne puisse pas les atteindre. Il faut également que ce soit un endroit où Chris puisse s'adonner à la magie.

Le cimetière des vagabonds est un site beaucoup trop marqué par la mort et la destruction pour que la Magie de la Passion puisse y être utilisée. Chris refuse catégoriquement de s'en approcher. En revanche, la Cour des Fous ou l'appartement de Rupert Faraday sont des lieux sûrs auxquels les PJ peuvent penser. A moins que les Personnages n'aient d'autres suggestions, Chris pense qu'ils devraient aller chez Rupert Faraday, qu'il connaît depuis longtemps. Il est plus réticent à l'idée de se rendre chez les déments. La route est plus longue et il ne connaît personne là-bas. « J'aurai probablement besoin d'un autre Conjureur pour m'aider si nous devons créer un nouveau sortilège. Il est très difficile de le lancer sur soi-même. »

Chez Rupert

Se rendre chez Rupert Faraday est la meilleure solution. Les appartements des PJ ou les planques dont ils pourraient disposer n'ont pas l'aura magique exigée par Chris afin de se protéger.

Rupert Faraday n'est pas vraiment surpris de les voir. Il a fait une petite enquête pour découvrir ce





qui se passait et sait que Walden est recherché. Dès qu'ils arrivent, Faraday met tout en œuvre pour assurer leur protection. Grâce à ses relations, il s'arrange pour que deux policiers soient postés devant sa porte et fait obstacle à toute tentative de perquisition. Il renforce ses défenses magiques, espérant ainsi empêcher Seymor d'envoyer des créatures de l'Enfer jusque chez lui.

Lorsqu'il estime ses hôtes enfin en sécurité, il propose de se préparer et d'envisager toutes les possibilités qui s'offrent à eux. Ils ne peuvent approcher Seymor, beaucoup trop puissant. L'Enfant ne peut leur être d'aucun secours avant d'être né. Ils ne peuvent pas non plus libérer la Déesse tant que Seymor est en possession des cartes. La seule option qui leur reste consiste à changer le sexe de Chris afin qu'il puisse donner le jour à l'enfant, qui pourra alors prendre le contrôle des cartes.

Les Personnages doivent comprendre cela par eux-mêmes. Ce n'est que dans l'hypothèse où ils seraient dans l'impossibilité d'aboutir à cette conclusion que Rupert et Chris doivent les aider. Rupert est un Conjureur de la Passion expérimenté, mais Chris hésite à poursuivre dans cette voie. N'oubliez pas qu'il est directement concerné par le sortilège. Pourtant, la situation est devenue si critique qu'il est prêt à tenter n'importe quoi. « D'accord ! Si nous avons le temps de découvrir le rituel avant qu'ils ne nous attrapent, je suis prêt à tenter le coup. C'est encore préférable à la mort. »

Les Recherches

Chris connaît un sortilège permettant de changer de sexe pendant environ une heure. Cela ne suffit pas pour que l'enfant puisse naître. Changer définitivement de sexe est plus radical, et ils doivent procéder à d'importantes recherches afin de créer le rituel convenable. Rupert et Chris sont les seuls Magiciens du groupe, mais ils auront besoin des PJ pour aller le plus vite possible.

Les Personnages ont l'occasion d'apprendre quelques rudiments de la Connaissance de la Passion. Les PJ dotés d'une Sensibilité à la Magie recevront un score de 10 dans la Connaissance de la Passion et un score égal à leur EGO -5 dans les trois premiers sortilèges de la Connaissance. De plus, ils pourront apprendre le sortilège Changer de Sexe et commencent avec un score égal à leur EGO -5. Ce sort est comparable au rituel permettant de changer définitivement de sexe, mais ne nécessite que quinze minutes pour être exécuté et ne dure qu'une heure. Les Personnages dépourvus de Sensibilité à la Magie peuvent toujours apprendre la Connaissance de la Passion et les sortilèges. S'ils acquièrent par la suite une Sensibilité à la Magie, éveillant par là même un potentiel jusque-là caché, ils pourront utiliser ce savoir.

Après avoir envoyé les PJ à la recherche de diverses informations, les deux Conjureurs s'enferment dans le Sanctuaire de Rupert pour invoquer des créatures de la Passion dans le but d'en apprendre davantage. Les Personnages devront se montrer extrêmement prudents en quittant la résidence de Faraday, sinon, les hommes de Seymor essaieront de les enlever. Ils s'en serviront d'otages pour forcer Chris à sortir de sa tanière et mettre la main sur le fœtus. Les PJ peuvent emprunter la voiture de Rupert, une Bentley verte garée dans un garage au bout de Mount Street.

Rupert et Chris leur confient une liste de documents qu'ils pensent pouvoir leur être utiles. Certains sont relativement faciles à trouver. Un petit sujet réalisé par un cinéaste avant-gardiste est conservé dans les archives du musée du cinéma, un manuscrit est exposé au British Museum. Néanmoins, la plus grande partie de ces documents sont des livres, des lettres et des notes qu'ils pensent être en possession d'un collectionneur privé, une certaine Léonore Carver. Ils avertissent les Personnages qu'elle risque de ne pas être très coopérative. « Elle ne me parle même plus, il est donc inutile que j'y aille moi-même. Ne prononcez surtout pas mon nom, » leur dit Rupert.

Léonore Carver

Léonore Carver vit dans une ancienne bâtisse délabrée du quartier de Whitechapel. La maison, en partie reconstruite, est une ancienne brasserie. Elle n'a subi aucune rénovation depuis les années soixante. Au premier étage, l'escalier de brique aboutit à une porte sans plaque. Les voisins confirment que Madame Carver habite bien ici. Leur ton indique qu'elle n'est pas vraiment populaire dans le voisinage.

Elle est une Conjuratrice de la Mort très discrète. Sa collection d'œuvres littéraires et artistiques en rapport avec l'occulte et l'érotisme est l'une des plus prestigieuses. Elle est réputée pour être une personne avec qui il est difficile de traiter et s'est brouillée avec la plupart des personnes pratiquant la Magie à Londres. Seul un petit cercle très restreint d'individus, principalement constitué par ses disciples, ont accès à sa collection.

Si les Personnages frappent à sa porte, une fillette âgée d'une dizaine d'années, au teint anormalement pâle, vient leur ouvrir. Elle répond que sa mère n'est pas là et leur claque la porte au nez.

S'ils contactent Léonore Carver par téléphone ou par courrier, ils peuvent éveiller son intérêt. Elle sait qu'ils sont en possession du fœtus, un objet d'une valeur inestimable sur lequel elle aimerait bien mettre la main. Elle les invite chez elle le soir même, vers 23 heures, pour discuter de ce qu'ils peuvent lui offrir en échange de ce qu'ils recherchent, et n'en dira pas plus.

Lorsqu'ils arrivent chez elle, Carver les invite à entrer. La maison s'avère un véritable labyrinthe aux murs et au sol de brique. Deux énormes chiens noirs suivent le groupe et restent aux côtés de leur maîtresse. Les PJ dotés d'une Conscience Accrue ou atteints de Schizophrénie sentent que ces chiens sont bizarres (ceux qui peuvent voir à travers les Illusions s'aperçoivent que ce sont des Razides).

Des étagères chargées de livres, d'objets d'art et d'étranges pièces de collection garnissent les salles. La maison est froide, il y règne une température d'environ 10°C. Les Personnages ressentent les mêmes impressions que celles éprouvées dans les sous-sols de Sandburn, à proximité de l'Enfer. « Les pièces de ma collection n'apprécient pas la chaleur » explique-t-elle.

Les tatouages des Personnages semblent susciter un vif intérêt chez Léonore, qui leur demande la permission dé les observer de plus près, et s'ils n'ont jamais envisagé de s'en débarrasser. Elle change de sujet s'ils se montrent gênés, mais reste fascinée par les signes. Elle les mène dans un grand salon. Des fauteuils confortables sont placés devant une agréable cheminée dans laquelle brûlent quelques bûches. Une fois les PJ bien installés, elle leur demande de préciser ce qu'ils recherchent avant d'admettre que ces documents se trouvent bien en sa possession. Elle essaie ensuite de savoir pourquoi ils ont besoin de telles informations.

Elle dira dans un premier temps qu'elle ne peut les aider que s'ils lui remettent le fœtus, mais comprend rapidement que les Personnages ne peuvent pas accéder à sa demande. Elle demande alors des fragments de la peau d'un ou deux des personnages. Après marchandage, elle accepte finalement de les laisser reproduire les dossiers qu'ils recherchent en échange d'une copie du sortilège terminé. Elle exige également de pouvoir étudier en détail les tatouages dès que les PJ en auront plus le temps. Ils n'obtiendront rien sans offrir quelque chose en retour.

Carver consignera leur accord sur une feuille de papier et demandera aux Personnages de la signer. Elle explique qu'il s'agit d'une sorte de contrat qui les lie tous. Celui qui contreviendra à ses obligations sera aussitôt jeté en Enfer (c'est à vous, en tant que MJ, qu'il revient de décider si cela est vrai ou si elle bluffe).

Il faudra un moment à Léonore Carver pour réunir les éléments figurant sur la liste que lui ont remise les PJ. Elle leur demande de patienter dans le salon, près du feu et leur offre du vin. La petite fille arrive sur ces entrefaites et les dévisage. Elle s'enfuira s'ils tentent de lui parler. Une demi-heure plus tard, Carver ramène les documents afin que les PJ puissent recopier les informations recherchées. Ce sont pour l'essentiel des séries de diagrammes incompréhensibles, des textes écrits dans des langues inconnues et ce qui ressemble à des passages de revues pornographiques bon marché.

Ils ne retournent à Mayfair que tard dans la nuit. Carver veillera à ce qu'ils reviennent la voir un



Changement de sexe permanent

Connaissance de la Passion

Le conjureur peut changer de sexe ou modifier celui d'une autre personne. Le changement est suffisamment profond pour affecter les futures réincarnations de l'âme. Celle-ci renaîtra avec son nouveau sexe. Celui qui va bénéficier du sortilège doit pouvoir se concentrer sur une personne du sexe opposé afin de visualiser son apparence future tout au long du rituel. Les deux individus doivent se tenir nus à l'intérieur d'un cercle de protection tracé dans le sanctuaire. S'il désire accomplir le rituel pour quelqu'un d'autre, le Conjureur doit réussir un jet d'EGO avec une Marge de Réussite supérieure à celle du sujet. Ce sortilège ne peut pas être accompli sur une personne non consentante.

Niveau de Connaissance : 35
Perte d'END : 100
Cercle de protection : il s'agit en fait d'un cercle symbolisant l'utérus et la renaissance
Invocation : le conjureur décrit le changement de sexe au cours d'un chant se prolongeant pendant la majeure partie du rituel
Accessoires : une personne du sexe opposé, des cierges allumés au cours de la cérémonie, un récipient rempli d'eau
Gestuel : le changement de sexe est transmis au corps du sujet par l'intermédiaire de rapports sexuels et d'attouchements avec l'assistant. Tout cela est accompli à l'intérieur du cercle pendant toute la durée du rituel
Visualisation : il faut s'imaginer le changement de sexe du corps accompagné de celui de la conscience
Durée : permanente
Durée du rituel : 24 heures.

mois plus tard afin qu'elle puisse étudier et recopier leurs tatouages.

Si les PJ n'ont pas la patience de marchander avec la Conjuratrice et essaient d'obtenir ce qu'ils désirent par effraction, ils seront confrontés à de sérieux problèmes. D'une part, les deux chiens de garde qui parcourent continuellement les pièces de la maison sont des Razides. D'autre part, les Personnages n'ont aucune chance de trouver seuls ce qu'ils recherchent. Dans le cas où ils commettraient une erreur aussi grossière, il n'est pas utile de les supprimer. Faites seulement en sorte qu'ils soient sérieusement malmenés.

Carver ne sera pas très encline à discuter si les PJ sont surpris en train de s'introduire chez elle sans y avoir été conviés. Elle leur permettra toutefois d'accéder aux documents, en échange de leur peau et d'une copie du sortilège. Avec l'aide de ses Razides, il ne lui sera pas difficile de leur faire signer un accord par lequel ils seront pieds et poings liés. Si les choses se passent aussi mal que ça, les PJ pourraient être capturés par la Conjuratrice et écorchés vifs à la fin de l'aventure. Si vous vous sentez d'humeur magnanime, vous pouvez les aider à se sortir de cette situation fâcheuse, par exemple en laissant l'Enfant de la Magie leur porter secours.

Assiégés

La création du rituel prendra six jours. Pendant ce temps, Seymor essaie désespérément de retrouver Chris et de s'emparer du fœtus. Rupert utilise tous ses contacts et pouvoirs pour les protéger, mais il y a une limite à tout. Au bout de quelques jours, Seymor invoque des créatures de l'Enfer qu'il lance à leurs trousses, menaçant de passer outre les protections érigées par le Vampire.

Seymor n'est pas supposé réussir, mais vous devez instaurer une atmosphère extrêmement tendue. Si les PJ désirent intervenir, Rupert peut leur fournir des armes. En ce cas, vous pouvez laisser une créature percer les défenses de Faraday, ou faire attaquer les hommes de Seymor.

Le Rituel

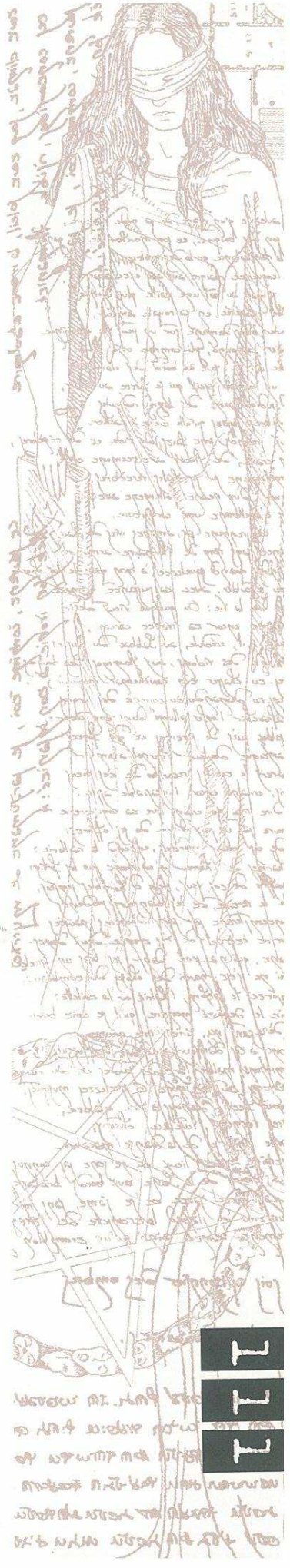
Après six jours de recherches, Chris et Rupert en ont terminé avec la préparation du rituel. Il leur faut 24 heures pour l'accomplir. Chris doit avoir une femme à ses côtés afin de visualiser l'apparence qu'il prendra au terme de l'opération. S'il n'y a aucune femme parmi les Personnages, Rupert demandera à l'une de ses amies de l'aider. Lilian Willworth se rendra chez Rupert le soir même.

La cérémonie est exécutée dans le Sanctuaire de Rupert, une pièce carrée aux fenêtres murées. Les murs sont rouges, le parquet est incrusté de symboles en cuivre et de filaments d'or et d'argent. Les PJ doués de Sensibilité à la Magie peuvent méditer dans le Sanctuaire au cours de la nuit précédant l'accomplissement du rituel. S'ils réussissent un jet de Connaissance de la Passion avec une Marge de Réussite inférieure ou égale à 5, ils peuvent aider Chris à lancer le sortilège. Rupert l'assiste également. En l'absence d'imprévu, le rituel est un succès. Il n'est pas utile de faire un Jet de Compétence pour Chris Walden.

La préparation du sortilège commence à minuit. Les Personnages pourront contempler la métamorphose progressive du corps de Chris Walden s'étalant sur vingt-quatre heures. Au terme du rite, Chris est désormais une femme. À ce moment, toutes les personnes ayant participé à l'accomplissement du sort seront complètement épuisées. Chris s'effondre et s'endort profondément. La femme qui lui a servi de modèle est elle aussi exténuée. Ils ne pourront pas être réveillés avant l'aube.

L'Enfant de la Magie

Un seul problème subsiste. L'embryon est toujours à l'intérieur de son bocal. Il n'existe aucun moyen évident de l'implanter dans le nouveau corps de Walden. Lorsqu'elle s'éveillera, Chris n'acceptera pas d'être opérée par une autre personne qu'un spécialiste. Le fœtus est un peu plus



petit qu'un poing, un médecin peut aisément l'introduire dans l'utérus. Le praticien qui semble le plus facile à joindre est celui qui a aidé les PJ dans leurs investigations sur les morts mystérieuses de vagabonds. Le Docteur Ernest Waugh répondra immédiatement à l'appel des Personnages ou de Rupert.

Au premier examen, Waugh affirmera que ce qu'ils lui demandent d'entreprendre est tout à fait impossible. Selon lui, l'enfant n'a aucune chance de survivre à une telle opération. Le fœtus n'a pas de placenta pour se nourrir et Chris risque un empoisonnement du sang. Il devient pensif en apercevant l'embryon dans le bocal. Après un moment de discussion avec les PJ, il accepte de tenter l'expérience.

Il place le fœtus dans l'utérus de Chris et s'attend, méfiant, à ce qu'il meure rapidement. Au contraire, l'enfant rattrape le temps passé dans le bocal. Il grandit rapidement et Chris se réveillera le lendemain avec un ventre déjà bien rond.

En moins de trois jours, le fœtus parvient à maturité. Il naîtra au cours de la quatrième nuit. C'est une petite fille à l'apparence tout à fait normale. Chris l'appellera Mary, en souvenir de sa mère. Le développement rapide du nourrisson se poursuit après la naissance. Au cours du jour suivant, l'enfant dort la plupart du temps et continue de grandir. À minuit le processus semble se ralentir, Mary se réveille. Elle paraît avoir trois ans, sait marcher et parler. Elle possède des aptitudes innées à la magie. Les deux conjureurs affirment que le fœtus était déjà certainement capable de manipuler le temps et l'espace afin d'accélérer le processus de la croissance.

Mary se met à fouiller l'appartement à la recherche d'un morceau de papier et d'un crayon. Une fois qu'elle a trouvé ce qu'elle désire, elle s'assied et dessine la soixante-dix-huitième carte du Tarotica : un fœtus endormi à l'intérieur d'un œuf flottant au-dessus de Métropolis. De son écriture enfantine, elle inscrit le mot « Anthropos » sous le dessin.

Ni les PJ ni Chris ne parviennent à établir un réel contact avec la fillette. Elle se focalise entièrement sur son occupation. Elle leur adresse quelques sourires mais refuse obstinément de prononcer plus de quelques mots. Lorsque la carte est terminée, elle l'apporte à Chris et lui dit qu'ils doivent aller à la prison pour la donner à Anthony. Elle insiste jusqu'à ce que les Personnages et Chris acceptent de l'accompagner à Sandburn, où Seymor est déjà en train de s'apercevoir que ses desseins ne se déroulent pas comme prévu.

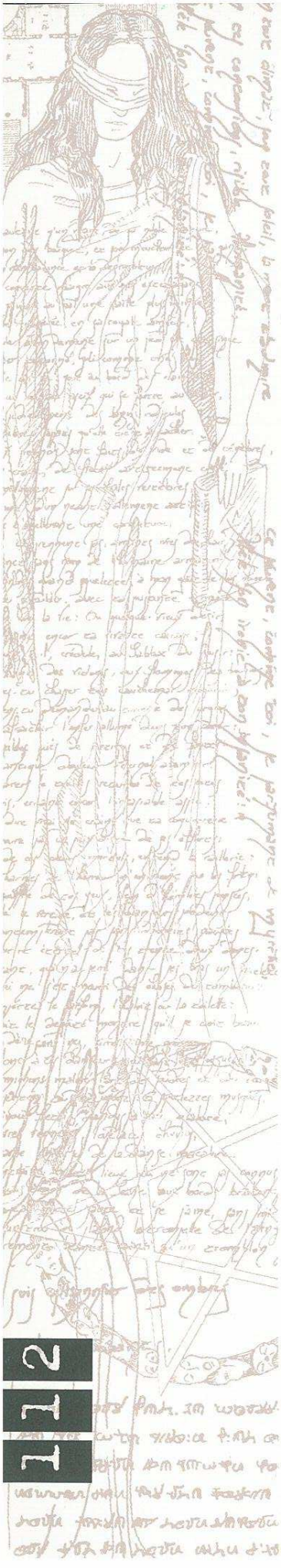
Retour à Sandburn

Lorsque la carte est créée, Seymor le sent. Il perd tout pouvoir sur le Tarotica. Il est à peine capable de contrôler ses employés et d'empêcher Sandburn de sombrer dans le chaos. Son pouvoir sur Londres s'estompe pour finir par disparaître. Il tente de s'enfuir en Enfer, mais le Tarotica l'en empêche désormais. Il est lié au jeu et ne peut plus quitter Sandburn. Au moment où les Personnages arrivent avec l'enfant, Seymor est enfermé dans son bureau.

Ils remarquent que quelque chose s'est produit dans l'enceinte de l'hôpital. Les patients hurlent dans leurs cellules tels des damnés et frappent aux portes comme des forcenés. Les gardes et les surveillants de Sandburn semblent dépassés par les événements. L'ancienne prison est plongée dans la confusion la plus totale. L'enfant se dirige directement vers le bureau de Seymor et en ouvre la porte.

Le gouverneur est pris d'une peur panique, sa taille a diminué de moitié. Il tend en tremblant les cartes à Mary, qui s'avance pour s'en saisir. Elle hésite un instant, observe attentivement Seymor, puis monte sur une chaise et dispose les cartes sur le bureau. Le sol se met à trembler, les hurlements des déments s'amplifient à mesure que chaque carte est distribuée. Les aliénés se sont libérés et massacrent le personnel de Sandburn.

Au sous-sol, la Déesse des Oubliés est enfin libre. Suivie par des déséquilibrés hurlant, elle monte jusqu'au bureau de Seymor. Elle s'avance jusqu'à celui-ci sans prêter la moindre attention aux PJ et à l'enfant, et le jette en pâture à la meute déchaînée. Elle tente alors de s'emparer des cartes mais la petite fille l'arrête dans son élan en lui saisissant le bras. Courroucée, la Déesse se tourne vers les Personnages pour les jeter eux aussi dans les griffes de la horde sanguinaire. Une fois encore, Mary intervient et l'en empêche. La Déesse murmure quelques phrases inaudibles et quitte la pièce. Les patients de l'hôpital descendent les



escaliers et disparaissent. L'enfant ramasse les cartes, remercie les PJ, embrasse Chris sur la joue et franchit la porte qui, pour elle, conduit en plein cœur de Métropolis. Ils ne la reverront plus jamais.

Londres en Flammes

Tous ceux qui étaient précédemment liés au Tarotica se rebellent dès que Seymor en perd le contrôle. Des émeutes d'une rare violence éclatent dans toute la cité. Les sans-abri, les fous et les oubliés se soulèvent tous. Les forces de l'ordre sont dépassées et réagissent trop lentement face à la pression des événements.

Si les PJ regardent par la fenêtre, ils voient les lumières de la ville s'éteindre à différents endroits. Suit une panne d'électricité générale plongeant la capitale dans les ténèbres. Les immeubles en flammes dégagent une fumée qui couvre bientôt une partie du ciel londonien. Les sirènes des voitures de police et des véhicules de secours retentissent dans toute la ville. La Déesse prend la tête des anciens patients de Sandburn et les guide hors de l'hôpital. Elle abandonne ses protégés et retourne à Métropolis dans le but de créer un autre Artefact. Les Personnages quittent un asile jonché de cadavres pour traverser une ville plongée dans le chaos. Le calme ne pourra pas être rétabli avant plusieurs jours.

Les Figurants

Chris Walden

Historique : Chris est le plus grand Conjureur de la Passion de Londres. Il est né au cours des années vingt dans le quartier de East End, de parents extrêmement pauvres. Pendant la grande dépression, il devient un prostitué et s'initie à la Connaissance de la Passion. Après de longues recherches, il parvient même à maîtriser la mort. Il est le pivot de l'industrie pornographique britannique et a amassé une fortune considérable. Durant ses voyages au-delà de l'Illusion, il a acquis des caractéristiques propres à ceux qui ne sont plus tout à fait humains. C'est pourquoi il a pu être invoqué par les cartes afin de concevoir l'Enfant de la Magie avec Mary Langsbury.

Personnalité : comme tous les Conjureurs de la Passion, Chris a des difficultés à gérer tout ce qui n'est pas directement en rapport avec les émotions. Les faits anodins et les détails l'ennuient prodigieusement. Lorsqu'il est attiré par une personne, qu'il s'agisse d'un homme ou d'une femme, il est saisi d'un élan difficilement maîtrisable. S'il s'intéresse à l'un des Personnages, il se montrera assez entreprenant. Les cartes l'ont influencé. Dans ses pires moments, notamment quand il est jaloux, il rappelle Gamaliel, l'un des Anges de la Mort.

Apparence : Chris est un travesti et s'habille de manière assez provocante. Il est souvent vêtu comme une femme et de temps à autre d'une façon plus androgyne. Il paraît avoir la trentaine, il a de longs cheveux blonds et des yeux gris-bleus. Il ne sort jamais sans se maquiller.

Indications pour le Meneur de Jeu : utilisez un langage corporel ainsi qu'un mode d'expression orale « féminins ».

CHRIS WALDEN			
AGL	15	EGO	15
FOR	10	CHA	22
CON	11	PER	10
APP	18	EDU	9

Taille : 1m80
Poids : 80 Kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : + 3
Bonus aux Dommages : + 2
Capacité de Mouvement : 8 m/Round
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 78
Avantages : Sensibilité à la Magie, Empathie
Équilibre Mental : -25

Faiblesses : Fanatisme (Passion), Nécrophobie, Persécuté (Travesti), Égotisme
Facultés : Jeunesse Éternelle
Talents : Athlétisme 15, Chercher 13, Comédie 16, Diplomatie 15, Discrétion 15, Empathie (Voir Avantages), Mémoriser 16, Séduction 20, Vigilance 13
Compétences Générales : Connaissance du Monde 15, Conduire 10, Dessin 12, Filature 14, Jouer de la Guitare 14, Se déguiser 16, Sport (Nage) 10, Sport (Danse) 18, Sport (Acrobatie) 15, Armes à feu 10, Corps à Corps 12.
Connaissances : Allemand 12, Étiquette 16, Français 16, Hypnose 15, Italien 15, Recherche d'Informations 16, Sciences Occultes 20
Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons et Drogues) 12, Latin 12
Magie : Connaissance de la Passion 45 (Tous les sorts à 25)
Domicile : Londres.

Léonore Carver

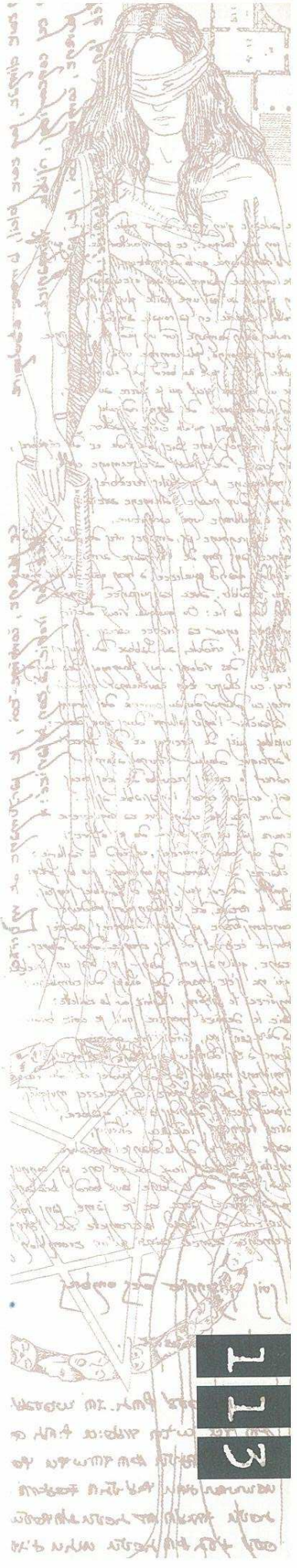
Historique : c'est une Conjuratrice de la Mort très discrète qui vit avec sa fille et deux Razides. Elle a élu Domicile dans une brasserie retapée du quartier de Whitechapel. Elle a mauvaise réputation parmi les Conjureurs de Londres. Cela est peut être dû au fait qu'elle passe autant de temps en Enfer que dans la capitale. Elle est sous l'influence du Tarotica et plus particulièrement de la carte de Togarini. Ceux qui cherchent à la rencontrer le font généralement pour accéder à sa bibliothèque qui regorge d'œuvres occultes littéraires et artistiques.
Apparence : Léonore est petite, mince, brune aux cheveux courts et a les yeux verts. Elle porte des vêtements amples et sombres. Elle a tendance à se maquiller outrageusement.
Personnalité : Léonore est fanatique au point de ne se préoccuper que de ses recherches occultes. Le seul être humain pour lequel elle montre de l'intérêt est sa fille Sandy. Cette dernière a déjà commencé à se rebeller contre le style de vie de sa mère. Elle se révoltera violemment à la puberté.
Indications pour le Meneur de Jeu : montrez-vous froid et méthodique, mais en même temps avidement intéressé par tout ce qui peut être collectionné.

LÉONORE CARVER			
AGL	15	EGO	18
FOR	9	CHA	8
CON	12	PER	12
APP	12	EDU	20

Taille : 1m60
Poids : 55 kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : + 3.
Bonus aux Dommages : + 1
Capacité de Mouvement : 8m/Round
Résistance aux Blessures :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 84
Faiblesses : Mauvaise Réputation, Suicidaire, Fanatisme (Connaissance de la Mort), Cupidité, Égotisme, Contrôlée par le Tarotica
Avantages : Sensibilité à la Magie
Équilibre Mental : -60
Talents : Athlétisme 12, Chercher 15, Comédie 13, Diplomatie 12, Discrétion 12, Empathie 15, Mémoriser 16, Vigilance 15
Compétences Générales : Armes à Feu 12, Corps à Corps (Poignard) 15
Connaissances : Allemand 15, Espagnol 15, Français 15, Italien 12, Recherche d'Informations 18, Sciences Occultes 20
Connaissances Universitaires : Anthropologie 20, Archéologie 20, Chimie (Drogues & Poisons) 15, Grec Classique 15, Hébreu 10, Histoire 20, Latin 15, Littérature 22, Philosophie 22, Sanscrit 8
Magie : Connaissance de la Mort 35 (Tous les sorts à 20)
Domicile : Whitechapel, Londres.

L'Enfant de la Magie

Historique : Mary est le premier être humain créé depuis la chute de l'Humanité. Parce qu'elle n'y a jamais été emprisonnée, elle n'est pas enchaînée à l'Illusion comme le reste d'entre nous. Elle est seulement née dans l'Élysée. Mary est née Éveillée et dispose en conséquence des pouvoirs communs à ceux de son espèce (Voir Chapitre 26, page 202 du livre de règles).



Personnalité : C'est une enfant introvertie aux dons inhabituels. Elle n'a pas encore eu le temps de développer sa personnalité au moment où les PJ font sa connaissance. Dès qu'elle se réveille, Mary dessine la soixante-dix-huitième carte du Tarotica, chose qu'elle sait devoir faire.

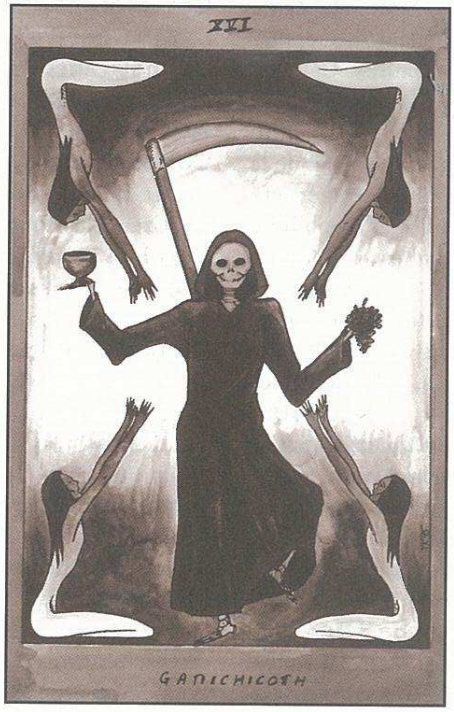
Apparence : les PJ ne la rencontreront que sous l'apparence d'une fillette de trois ans appliquée à recréer la soixante-dix-huitième carte du Tarotica. Dans une certaine mesure, les cartes ont façonné la totalité de son esprit.

Indications pour le Meneur de Jeu : souriez gentiment mais essayez d'être légèrement lointain, ne vous occupez pas de ce que font les adultes.

L'ENFANT DE LA MAGIE			
AGL	120	EGO	150
FOR	100	CHA	150
CON	110	PER	100
APP	120	EDU	-

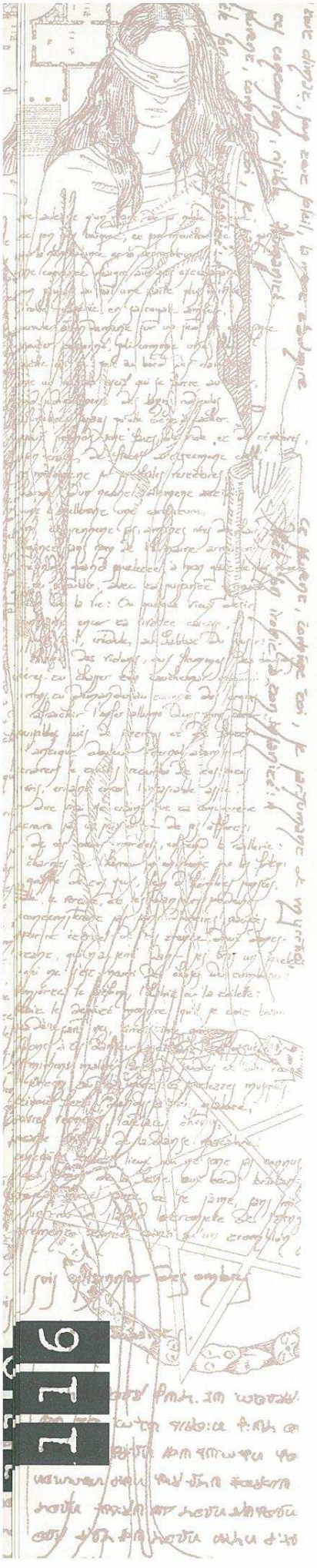
Taille : 80cm
Poids : 25kg
Actions : 9

Sens : perçoit la Réalité
Bonus d'Initiative : + 108
Bonus aux Dommages : + 23
Capacité de Mouvement : 60m/Round (est capable de manipuler le temps et l'espace)
Résistance aux Blessures :
20 BS = 1 BL
19 BL = 1 BG
17 BG = 1 BM
Mary peut supporter 11 BM, elle commence à se régénérer après sa mort et récupère complètement au bout de 4 heures.
END : illimitée
Facultés : manipule le Temps et l'Espace comme une personne dotée d'un Équilibre Mental égal à + ou -500. Invulnérabilité au Feu/à l'Électricité/à la Radioactivité. Régénère 1 BL/Round de Combat. Connaît toutes les Langues Humaines, Télépathie, Télékinésie (1 tonne, 50m/s)
Talents : sans conséquence sur le déroulement de la partie
Compétences : aucune
Magie : maîtrise chaque Connaissance et tous les Sorts qui en découlent comme un humain Éveillé.





Appendices



Nouvelles Faiblesses

De nouvelles Faiblesses apparaissent au cours de cette aventure. Voici leur liste et leur définition.

FAIBLESSES	POINTS
FOLIE DES GRANDEURS	10
MANQUE DE CONFIANCE EN SOI	5/10/15
PARESSEUX	5/10
PÉDANT	5
SADIQUE	5/10/15

Folie des Grandeurs : 10 points
La personne affligée de cette Faiblesse nourrit des rêves de splendeur et de faste. Son délire la pousse à rechercher un train de vie extraordinaire, une situation de plus en plus brillante, des relations sociales élevées, etc., alors qu'elle n'en a pas les moyens. Le sujet est souvent atteint de mégalomanie et surestime sa valeur intrinsèque. Il a tendance à mépriser les personnes qu'il estime inférieures à lui, soit la plus grande partie des habitants de la planète. Cette Faiblesse est souvent accompagnée d'autres défauts tels que la Susceptibilité, le snobisme, l'Égotisme ou l'Intolérance. Afin d'assouvir leur désir d'appartenir à l'aristocratie, les victimes s'inventent parfois des ancêtres renommés ou des parents ayant appartenu aux familles qui ont influencé l'histoire de leur pays. Cela conduit ces individus à devenir des Menteurs Invétérés.

Manque de Confiance en Soi : 5, 10, 15 points
Cette personne n'a aucune assurance, son manque de confiance en elle la conduit à douter de sa capacité à réaliser une action ou à résoudre un problème qu'elle estime délicats. Dans le cadre de la Faiblesse à 5 points, le manque de confiance en ses facultés se traduit par de fréquentes hésitations et une certaine fébrilité due à la peur de l'échec. Cette gêne disparaît aux premiers signes encourageants, mais peut réapparaître au moindre problème imprévu. Ce défaut génère souvent un sentiment d'infériorité et une grande timidité, ce qui entraîne souvent des difficultés relationnelles. À 10 points, le manque de confiance en soi devient un véritable handicap. Toutes les situations inhabituelles que peut rencontrer le Personnage le plongent dans l'angoisse, chaque choix devient un dilemme. Les relations avec autrui sont difficiles, le Personnage bégaye, et préfère souvent se taire plutôt que de dire une ânerie. Dès que le Personnage est confronté à une situation comportant un risque d'échec, il doit réussir un jet d'EGO ou rester paralysé par l'indécision. Le MJ peut autoriser le Joueur à faire un second jet si les autres Personnages sont là pour lui redonner de l'assurance. À 15 points, la vie du Personnage est un enfer, la plus simple action provoque des doutes. Sans amis pour le soutenir et l'aider, le Personnage reste incapable de la moindre initiative personnelle. Il n'est pas souhaitable qu'un PJ soit affligé d'une telle Faiblesse à 15 points.

Paresseux : 5, 10 points
L'effort, qu'il soit physique ou intellectuel, vous répugne. Vous avez pris goût à l'inaction et au laisser-aller. À 5 points, sans de bonnes raisons d'agir vous préférez rester inactif et passer vos journées à vous prélasser au lit. Vous rêvez d'une vie tranquille et reposante. À 10 points, réfléchir ou bouger vous ennuie au plus haut point. Le MJ peut exiger un jet d'EGO pour déterminer si vous vous décidez à agir malgré l'effort qui vous est demandé. Si quelqu'un vous prie de faire quelque chose pour lui, vous ferez tout pour vous défiler. Si c'est impossible, vous bâclerez votre travail pour en finir plus vite et retourner vous coucher. Et dire que certains osent prétendre que le travail, c'est la santé…

Pédant : 5 points
Le Personnage aime faire étalage de son savoir, notamment en employant des termes inutilement savants. Le pédant est parfois un cuistre, un sot et un prétentieux qui expose ses connaissances hors de propos, et d'une manière déplaisante voire blessante. Cette personne est souvent d'une prétention sans borne, elle en vient à mépriser ceux qu'elle estime être des « ignorants ». Elle peut parfois se croire investie de la mission d'éduquer ces mêmes « incultes ». Le pédant est généralement une personne jugée détestable par son entourage.

Sadique : 5, 10, 15 points
La personne est atteinte de la perversion de ces individus qui recherchent le plaisir dans la souffrance physique ou morale infligée à l'être aimé. Par

extension, le sadisme est également le plaisir que prennent certains individus à voir ou faire souffrir autrui, physiquement ou moralement. Ceux qui sont affligés de cette Faiblesse adoptent souvent les pratiques sadomasochistes au cours de leurs rapports sexuels. La nature et l'intensité des sévices infligés varient avec la gravité de la perversion. Certains d'entre eux se révèlent dans la torture qu'ils considèrent parfois comme un art. N'oubliez pas que la souffrance morale peut quelquefois être bien plus terrible que la simple douleur physique.

La Magie

La seconde édition de Kult a remplacé les règles de Magie par la notion d'Art Ténébreux. Néanmoins, les scénarii édités jusque là datent de la première publication. Il nous paraît donc essentiel de vous fournir des règles permettant de gérer la Magie au cours de cette aventure. Elles sont une simplification de celles qui sont détaillées dans la première édition. Un supplément à venir sera entièrement consacré à l'art de la Magie.

Il nous a paru préférable de conserver la Magie conjointement à l'Art Ténébreux. En effet, la Compétence Art Ténébreux est limitée et assez vague. Elle ne permet pas de décrire avec suffisamment de détails les pouvoirs dont disposent certains Personnages Non Joueurs. Seuls leurs Scores en Connaissance de la Magie et ceux des Sorts correspondants permettent au MJ de se faire une réelle idée des pouvoirs et possibilités dont disposent ces PNJ.

Les Connaisances

Il s'agit des différents aspects de la Réalité et de nos moyens de l'appréhender. Elles sont au nombre de six : Folie, Temps & Espace, Rêve, Mort, Passion, Réalité.

Coopération entre Conjureurs

Deux ou plusieurs Conjureurs peuvent travailler en commun afin de créer un Sanctuaire ou accomplir un rituel. L'un des Mages doit faire office de Maître de Cérémonie, et inviter les autres à se joindre à lui. Le lieu doit alors être « accordé » aux assistants. Le cérémonial exige une méditation des Mages durant 30 - (EGO des invités) heures ainsi qu'un jet d'EGO réussi. Le Maître de Cérémonie dirige ensuite le rituel. Chaque participant supplémentaire augmente l'EGO et les Marges de Réussite pour les jets de Magie du Maître de Cérémonie de un point. Si le Sanctuaire n'a pas pu être « accordé » aux nouveaux arrivants, il faut trois Mages pour augmenter l'EGO et les Marges de un point.

Les Sorts

Les Sorts sont utilisés comme toutes les autres Compétences. Il faut toujours des Rounds complets pour lancer un Sort.

Perte d'END

Jeter un sortilège exige un effort important. En termes de jeu, cela signifie que le lancement du Sort va drainer un certain nombre de points d'END. Plus le Sort est puissant, plus l'effort est intense et la perte d'END élevée.

Le niveau de Compétence dans un sortilège affecte également le nombre de points d'END perdus par le Magicien. Plus sa connaissance du sortilège est grande, moins l'effort demandé est important et par conséquent la perte d'END plus légère. L'inverse est tout aussi vrai.

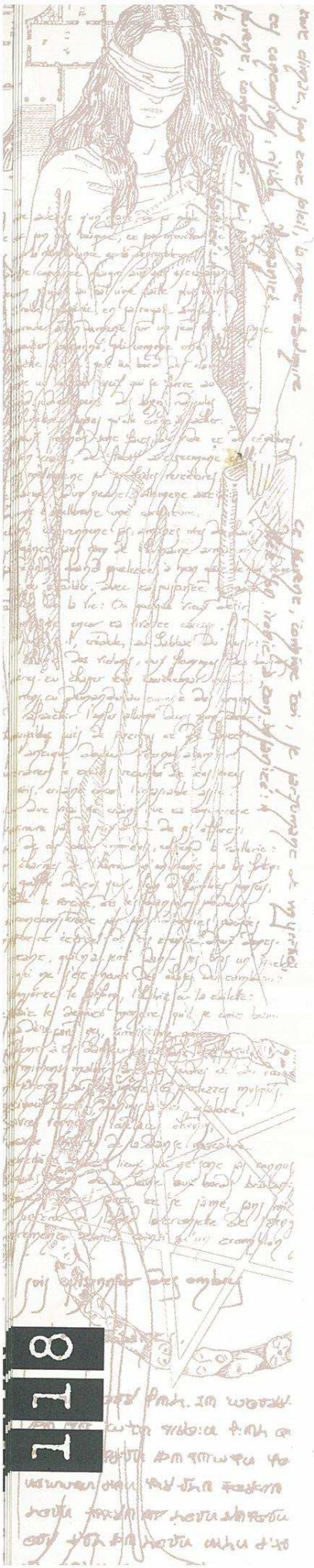
L'END se récupère au rythme de 1 point toutes les trois minutes de repos complet.

PERTES D'END

SCORE	% DE PERTE D'END
1-5	200
6-8	150
9-12	100
13-16	90
17-20	75
21-25	50
26-30	25
31 +	10

Comment Faire Jouer le Lancement d'un Sort

Essayez de créer une atmosphère « magique », ne vous contentez pas de dire simplement qu'une Créature lance un sortilège sur un PJ. Prenez une voix rauque et hurlez l'incantation, agitez vos



mains, fermez les yeux comme si vous étiez en transe, etc. Notez que les incantations ne sont pas nécessairement composées de phrases cohérentes ou de mots existant réellement. Improvisez... Les exemples abondent dans le livret de Kult.

Rituels et Sacrifices

Tous les sortilèges nécessitent l'accomplissement d'un rituel qui permet au Conjureur de concentrer sa volonté et son énergie en vue du lancement du Sort. Plus le Sort est puissant, plus le rituel sera long et complexe.

Le Sanctuaire

Plus rarement appelé Temple, il s'agit du lieu de travail du Conjureur. C'est un endroit qui a été rituellement purifié, il ne doit servir qu'à la Magie et aucun étranger ne doit y pénétrer. Ce peut être n'importe quel lieu. Si le Mage n'utilise pas son Sanctuaire, son score de Compétence dans tous les Sorts est réduit de moitié et arrondi à l'inférieur.

Il faut normalement sept jours pour consacrer un Sanctuaire, mais 24 heures suffisent pour en préparer un temporaire, le temps du lancement d'un seul sortilège. Le jeûne et la méditation sont exigés pendant les 24 heures nécessaires à la consécration. Le Sanctuaire cesse d'exister à la fin du lancement du Sort pour lequel il a été prévu.

Cercles de Protection

Il peut s'agir d'un cercle tracé à la craie sur le sol, ou carrément d'un pentagramme orné de symboles ésotériques complexes. Le cercle symbolise le rempart érigé par la volonté du Conjureur. Il peut être dessiné, gravé dans la pierre ou n'importe quelle autre matière.

Invocation

Ce sont souvent des onomatopées dénuées de sens, des mots et des rythmes destinés à invoquer les puissances de la Magie.

Gestuel

L'invocation doit souvent être amplifiée par des mouvements exagérés spécifiques au sortilège préparé.

Visualisation

Il s'agit de la partie la plus importante du rituel. Le Mage doit former dans son esprit une image qui lui permette de focaliser les puissances mystiques invoquées. Cette représentation varie en fonction de la nature du sortilège.

Sacrifice

C'est un moyen d'accroître le potentiel du Sort. Il peut s'agir d'une simple pincée d'encens, ou de quelques gouttes de son propre sang. Les satanistes ont parfois recours à des sacrifices humains, des innocents de préférence.

Description des Sorts

À l'intérieur de chaque Connaissance, les Sorts sont classés dans l'ordre croissant du Niveau de Connaissance exigé. Chaque Sort est décrit selon le format suivant :

Description : description des effets du Sort

Niveau de Connaissance : Score de Compétence minimum requis pour pouvoir apprendre et lancer le Sort décrit

Perte d'END : quantité de points d'Endurance perdue par le Conjureur lorsqu'il lance le Sort. Elle est modifiée par le Score du Mage dans le Sort concerné.

Accessoires : matériel nécessaire au lancement du sortilège

Cercle de Protection : cette rubrique précise si un cercle de protection est nécessaire, et quelle doit être sa forme ou sa taille s'il l'est.

Invocation : il s'agit des mots qui doivent être employés, le ton sur lequel il faut les prononcer, et la durée pendant laquelle ils doivent être psalmodiés.

Gestuel : mouvements qui doivent être accomplis pour canaliser les énergies magiques

Visualisation : description de l'image que doit se représenter le Conjureur

Durée du Sort : temps pendant lequel durent les effets du Sort

Durée de l'Invocation : temps nécessaire au lancement du Sort

Connaissance des Rêves

Art du Rêve : tous les Conjureurs du Rêve possèdent automatiquement la Compétence « Art du Rêve » avec un score égal à celui de leur Connaissance magique. L'Art du Rêve est décrit dans le chapitre « Les Limbes ».

Voir à Travers les Rêves : le Mage peut contempler les rêves des autres à travers un miroir. Il peut également regarder dans le monde des Limbes décrit dans la section « Les Limbes. » Il peut ouvrir un portail donnant sur ces mondes et y entrer physiquement. Les Créatures y demeurant sont averties de la présence du Conjureur et peuvent l'apercevoir à travers le portail ou la fenêtre ainsi créée. Si le Sort est jeté depuis le Monde des Rêves, le Mage peut voir dans notre Réalité et ouvrir un passage lui permettant de rejoindre l'Élysée.
Niveau de Connaissance : 5
Perte d'END : 15
Accessoires : un miroir bleu de 1,5 x 0,5 mètres.
Cercle de Protection : inutile
Invocation : « Dormanoth ibid alkarath ; Nemran, Cabirid, Schiexos, Favaris, Efesos, Nexos Chamid ; Garnieris, Parentum, Dormador Mariensis somnambolo corsis ; adraxas. » Répétée pendant dix minutes.
Gestuel : le Conjureur effectue avec ses mains de lents mouvements circulaires autour de ses yeux clos.
Visualisation : un point noir se matérialise devant le Mage, et gagne progressivement tout le miroir qui s'obscurcit avant d'ouvrir un passage vers les Limbes.
Durée du Sort : 10 minutes
Durée de l'Invocation : 15 minutes

Manipuler les Rêves : le Mage peut altérer à sa convenance les rêves d'une autre personne. Il peut les transformer en horribles cauchemars ou en une merveilleuse idylle. Le Conjureur peut pousser sa victime à la folie en la hantant perpétuellement de songes abominables. La cible n'est pas affectée si elle réussit un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle du Conjureur lors du lancement du sortilège. Un Conjureur du Rêve attaqué par ce Sort peut rajouter son Score de Connaissance des Rêves à la Marge de son jet d'EGO.
Niveau de Connaissance : 7
Perte d'END : 25
Accessoires : un cierge et un fin voile noir
Cercle de Protection : inutile
Invocation : le nom du rêveur est associé à une formule répétée tout au long de l'incantation.
Gestuel : balancez le voile avec la main gauche pendant que vous ouvrez et fermez le poing droit.
Visualisation : le Conjureur imagine le voile s'agrandissant et devenant une plaine vallonnée où les rêves de la victime se matérialisent et se modifient au gré des mouvements du Mage.
Durée du Sort : 24 heures
Durée de l'Invocation : 1 heure et 15 minutes

Invoquer une Créature des Rêves : le Mage peut invoquer une Créature venant du Royaume des Rêves. C'est à lui de choisir la Créature qu'il désire invoquer. Il doit en connaître le nom et l'apparence afin de pouvoir la visualiser. Une Marge de Réussite minimale est exigée pour l'invocation de chaque type de Créature.

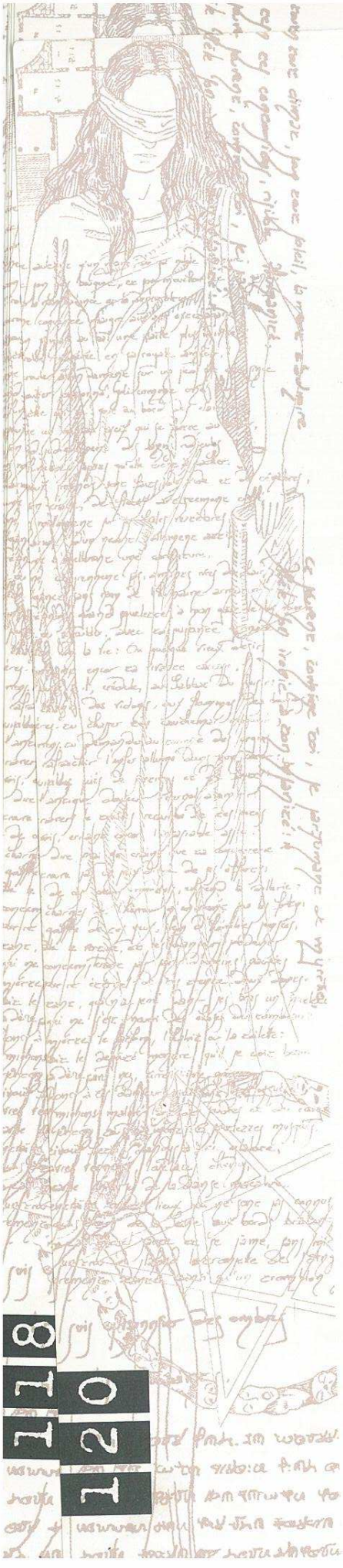
CRÉATURE	MARGE
Ichtyriens	5
Psyphage	10
Rêveurs errants	EGO du Rêveur - 20

Niveau de Connaissance : 10
Perte d'END : 35
Accessoires : un petit miroir et un voile noir
Cercle de Protection : un cercle inscrit à l'intérieur de neuf pentagrammes, une lampe à huile étant placée au centre de chacun d'eux. Le motif principal est tracé au charbon ou à la craie. Certaines inscriptions doivent être écrites avec le sang, la salive ou l'urine du Conjureur.
Invocation : formule complexe incluant le nom de la Créature invoquée
Gestuel : le voile est déplacé en cercle autour du miroir.
Visualisation : la Créature apparaît petit à petit dans le miroir, d'abord comme une masse informe, puis de plus en plus nettement, pour finalement émerger du miroir.
Durée du Sort : -
Durée de l'Invocation : 7 heures

Lier une Créature des Rêves : le Conjureur peut lier une entité venue du Royaume des Rêves et la forcer à lui obéir durant sept jours et sept nuits. Il n'est pas nécessaire que le Mage ait lui-même invoqué ladite Créature. Il ne peut cependant pas lier une Créature déjà soumise à un autre Mage. De telles Créatures ne peuvent être que repoussées ou exorcisées à l'aide d'un autre sortilège. Le Conjureur doit réussir un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle de l'entité qu'il essaie de lier. S'il échoue, la Créature est libre d'agir comme elle le souhaite.
Niveau de Connaissance : 12
Perte d'END : 45
Accessoires : un miroir où l'image de la Créature invoquée apparaîtra pendant toute la durée du lien.
Cercle de Protection : un cercle inscrit à l'intérieur de neuf

CONNAISSANCE DES RÊVES

SORT	NIVEAU
Art du Rêve	spécial
Voir à travers les Rêves	5
Manipuler les Rêves	7
Invoquer une Créature des Rêves	10
Lier une Créature des Rêves	12
Repousser une Créature des Rêves	13
Exorciser une Créature des Rêves	14
Marcher à travers les Rêves	17
Créer/Dissoudre les Rêves	40



pentagrammes, une lampe à huile étant placée au centre de chacun d'entre eux. Le motif principal est tracé au charbon ou à la craie. Certaines inscriptions doivent être écrites avec le sang, la salive ou l'urine du Conjureur.

Invocation : invocation des puissances liantes, Marood, Accar et Zoor, en même temps que le nom de la Créature.

Gestuel : des gestes lents tissant la forme de la Créature

Visualisation : le Mage imagine une toile de lumière se formant autour de la Créature. À l'issue de l'invocation, l'entité est totalement prise dans la toile.

Durée du Sort : 7 jours et 7 nuits

Durée de l'Invocation : 50 minutes

Repousser une Créature des Rêves : le Magicien peut repousser une Créature des Rêves qu'il a lui-même invoquée, une de celles qui errent de leur propre chef dans notre Réalité, ou encore une entité envoyée par un autre Mage. Pour parvenir à ses fins, le Conjureur doit réussir un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle de la Créature dont il désire se débarrasser.

Niveau de Connaissance : 13

Perte d'END : 40

Accessoires : un miroir, des cierges et un voile noirs

Cercle de Protection : inutile

Invocation : le nom de la Créature est répété dans des phrases l'exhortant à fuir.

Gestuel : mouvements répétés de la main, paumes ouvertes, frappant l'air en faisant mine de repousser la Créature. En agitant le voile, le Conjureur fait des mouvements de balayage.

Visualisation : le Mage s'imagine que la Créature se dissout lentement, perd de sa substance pour finalement disparaître.

Durée du Sort : -

Durée de l'Invocation : 12 minutes

Exorciser une Créature des Rêves : ce Sort est utilisé pour exorciser une Créature des Rêves ayant pris possession d'un humain, d'un lieu ou d'un objet. Pour arriver à ses fins, le Mage doit réussir un jet d'EGO avec une Marge de Réussite supérieure à celle de la Créature qu'il tente d'exorciser.

Niveau de Connaissance : 14

Perte d'END : 45

Accessoires : une crécelle ou une bouteille remplie de cailloux, de l'encens noir et un miroir

Cercle de Protection : inutile

Invocation : un chant est adressé à la Créature lui intimant l'ordre de partir d'elle-même sous peine de représailles.

Gestuel : agitez la crécelle et l'encensoir au-dessus du visage du possédé.

Visualisation : le Mage se représente la Créature étendue dans le corps de sa victime. Il la voit peu à peu prendre forme puis émerger du corps possédé.

Durée du Sort : -

Durée de l'Invocation : 48 heures

Marcher dans les Rêves : le Mage peut marcher à travers les Rêves et visiter les Limbes. Pendant toute la durée du Sort, il peut librement se déplacer du monde éveillé au monde des Rêves.

Niveau de Connaissance : 17

Perte d'END : 55

Accessoires : un miroir et un voile noir

Cercle de Protection : inutile

Invocation : de longues formules où le promeneur se place dans un état intermédiaire entre l'éveil et le sommeil.

Gestuel : faisant de lents mouvements circulaires des mains, le Conjureur arpente son Sanctuaire les yeux ouverts mais sans rien voir de ce qui l'entoure.

Visualisation : la perception du Temps et de l'Espace du Mage disparaît lentement alors qu'il s'imagine les Limbes dans lesquelles il souhaite entrer.

Durée du Sort : 3 jours

Durée de l'Invocation : 24 heures

Créer/Dissoudre les Rêves : le Conjureur peut créer ses propres Mondes des Rêves et détruire les rêves d'autrui. Ce Sort est souvent utilisé dans les luttes opposant les Conjureurs des Rêves. Si le Mage parvient à créer un Rêve, il engendre un monde qu'il dirige. Il peut forcer des dormeurs à y entrer. Cette technique est une manière plus puissante et plus efficace de travailler avec des rêveurs que de manipuler leurs songes. Pour dissoudre un Rêve, le Mage doit obtenir une Marge de Réussite supérieure à celle du jet d'EGO du rêveur. Lorsque le Monde des Rêves d'un Conjureur est attaqué, il peut ajouter son Score de Connaissance des Rêves à la Marge de son jet d'EGO.

Niveau de Connaissance : 35

Perte d'END : 180

Accessoires : un miroir et de l'encens

Cercle de Protection : inutile

Invocation : de lentes mélopées éthérées pour créer un rêve, un chant martial dissonant pour détruire un Monde des Rêves.

Gestuel : tenir ses mains au-dessus de la tête, les paumes tournées vers le ciel, puis les fermer et baisser les bras, finir le rituel en lançant les bras en l'air.

Visualisation : imaginez les Limbes que vous voulez créer ou annihiler

Durée du Sort : permanent

Durée de l'Invocation : 7 jours

Connaissance de la Mort

Voir à Travers la Mort : le Conjureur ouvre une fenêtre à travers laquelle il peut voir les Royaumes des Morts et dans la mort d'autrui. Il peut également ouvrir des portes sur ces mondes, y pénétrer physiquement et ainsi rendre visite à des personnes qu'il connaissait de leur vivant. La fenêtre ouverte par le Conjureur permet aussi aux Créatures et personnes qui peuplent l'au-delà de percevoir le Mage et ce qui l'entoure. Leur réaction dépend de leur nature et de leur perception de l'Homme. Si le Sort est lancé depuis le Royaume des Morts, il autorise le Mage à voir dans notre réalité et à y revenir.

Niveau de Connaissance : 5
Perte d'END : 15
Accessoires : un crâne de cristal ou de verre, de l'encens brun, des bougies noires
Cercle de Protection : il n'est pas normalement requis.
Invocation : une courte formule comprenant le nom du Royaume des Morts recherché doit être répétée.
Gestuel : de lents mouvements circulaires accomplis au-dessus du crâne
Visualisation : le Conjureur imagine le crâne s'emplir d'une lueur rougeoyante, le rayonnement s'amplifiant jusqu'à former une fenêtre/porte ouvrant sur le Royaume des Morts.
Durée du Sort : 10 mn
Durée de l'Invocation : 15 mn

Manipuler la Mort : le Conjureur peut manipuler les morts. Voici quelques exemples des possibilités offertes par le Sort :

-Parler avec les morts : à moins que la mort soit survenue depuis plus de deux semaines, un lien subsiste entre le corps et l'âme du défunt. En touchant le cadavre, le Conjureur peut établir un contact avec le disparu et lui poser des questions simples. Les âmes des morts sont souvent plongées dans la confusion, il s'avère difficile d'obtenir des réponses cohérentes.

-Animer un cadavre : le Conjureur oblige la conscience du défunt à réintégrer le corps en décomposition. Piégée, incapable de s'échapper, celle-ci perd rapidement sa santé mentale. L'âme tente toujours de résister. En lançant le sortilège, le Conjureur doit obtenir une Marge de Réussite supérieure à celle du défunt qui doit, lui, effectuer un jet d'EGO.

-Contrôler les morts : le Conjureur peut contrôler des cadavres animés par ses soins ou par un autre Conjureur. Il peut ainsi parvenir à se faire obéir par des ordres qui doivent demeurer simples. Afin de contrôler une telle Créature, le Conjureur doit obtenir une Marge de Réussite supérieure à celle du défunt, qui doit tester son EGO.

-Maîtriser la réincarnation : le Conjureur peut obliger un défunt à se réincarner dans un corps vivant de son choix. Pour ce faire une Marge minimale de 15 ou + est exigée. Cette Marge doit également être supérieure à celle obtenue par le défunt avec un jet d'EGO.

Niveau de Connaissance : 7
Perte d'END : 25
Accessoires : le cadavre ou les ossements du disparu, des bougies noires, de l'encens
Cercle de Protection : il n'est pas nécessaire à la réussite du Sort.
Invocation : des sons gutturaux brefs mêlés à l'invocation des forces ténébreuses
Gestuel : le Conjureur doit ramener à lui les restes du défunt et déplacer ses mains au-dessus du corps.
Visualisation : le Conjureur doit se figurer un rougeoiement englobant progressivement les restes, jusqu'à ce que le corps soit totalement enveloppé d'une aura orangée.
Durée du Sort : 24 heures maximum.
Durée de l'Invocation : 1 heure et 15 mn

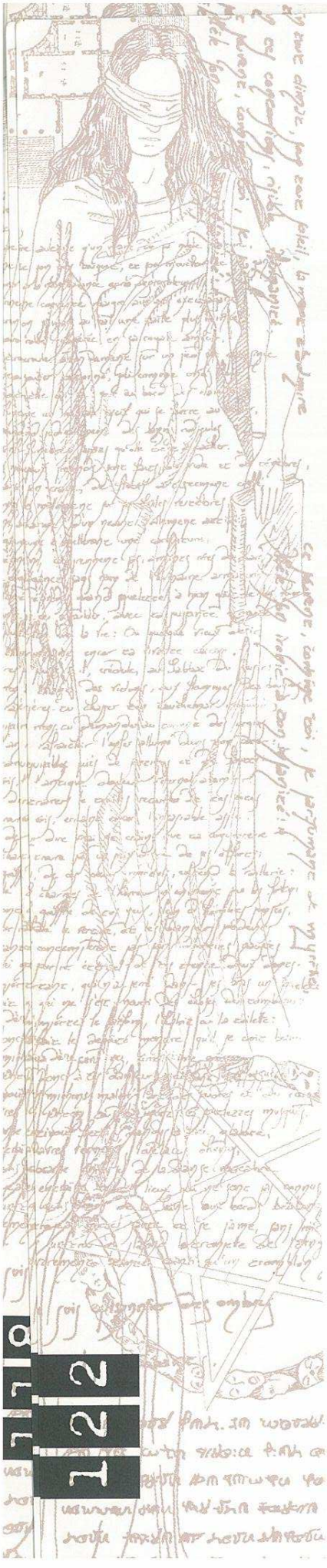
Invoquer une Créature de la mort : ce Sort permet au Conjureur d'invoquer une Créature venue du Royaume des Morts. C'est à lui de décider du type de Créature invoquée. Il doit pour cela en connaître le nom ainsi que l'apparence afin de pouvoir la visualiser correctement. Une Marge particulière est exigée en fonction de la Créature. Les Anges de la Mort apparaîtront sous la forme d'une incarnation. Le corps de l'Ange de la Mort, qui réside en Enfer, n'est pas affecté par l'invocation.

CRÉATURE	MARGE
Ange de la Mort	30
Spectre	3
Népharite	15
Purgatide	5
Razide	10

Niveau de Connaissance : 10
Perte d'END : 35
Accessoires : un crâne, de l'encens brun, des bougies noires
Cercle de Protection : un cercle dessiné à l'intérieur de neuf pentagrammes. Le motif principal doit être tracé au charbon ou à la craie. Certains signes doivent être écrits avec le sang, la salive ou l'urine du Conjureur. Une lampe à huile est placée sur chaque pentagramme.
Invocation : formule complexe comprenant notamment le nom de la Créature
Gestuel : par mouvements circulaires, l'encensoir est promené au-dessus du crâne tandis que l'autre main est maintenue, poing fermé au-dessus du crâne.
Visualisation : la Créature est visualisée d'abord comme une masse informe puis devient de plus en plus précise jusqu'à apparaître physiquement devant le Conjureur.

CONNAISSANCE DE LA MORT

SORT	NIVEAU
Voir à Travers la Mort	5
Manipuler la Mort	7
Invoquer une Créature de la Mort	10
Lier une Créature de la Mort	12
Repousser une Créature de la Mort	13
Exorciser une Créature de la Mort	14
Le Sentier d'Hades	17
Transformation Corporelle	27
Prolonger la Vie	33
Rituel Vaudou	37
Putréfier le Corps d'Autrui	40



Durée du Sort : -
Durée de l'Invocation : 7 heures

Lier une Créature de la mort : le Conjureur peut lier une Créature de l'au-delà et l'obliger à lui obéir pendant 7 jours et 7 nuits. La Créature peut ne pas avoir été invoquée par le Conjureur lui-même. Cependant, il ne peut pas lier une Créature qui a déjà été liée par un autre Conjureur, de telles Créatures peuvent seulement être repoussées ou exorcisées. Pour cela le Conjureur doit effectuer un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle de la Créature qu'il tente de lier. S'il échoue, la Créature est libre d'agir comme elle l'entend.
Niveau de Connaissance : 12
Perte d'END : 40
Accessoires : le Nom de la Créature gravé sur un os. L'os se brise en petits morceaux lorsque le lien est lui aussi brisé.
Cercle de Protection : un cercle inscrit à l'intérieur de 9 pentagrammes. Le motif principal doit être tracé au charbon ou à la craie. Certains signes sont écrits avec le sang, l'urine ou la salive du Conjureur. Une lampe à huile est placée sur chaque pentagramme.
Invocation : il faut invoquer les forces liantes, telles que Marood, Accar et Zoor avec le nom de la Créature concernée.
Gestuel : de lents mouvements ondulatoires de la main tenant l'os sont réalisés au-dessus du corps de la Créature à lier.
Visualisation : le Conjureur perçoit une toile tissée à partir des ténèbres en train de se former autour de la Créature. A la fin du rituel, la Créature est totalement empêtrée dans la toile.
Durée du Sort : 7 jours.
Durée de l'Invocation : 50 mn

Repousser une Créature de la mort : grâce à ce Sort, le Conjureur peut chasser une Créature venue de l'au-delà. Il peut s'agir d'une Créature qu'il a lui-même invoquée, d'une Créature errante qui arpente librement le monde ou même d'une Créature envoyée par un autre Conjureur. Pour cela, le Conjureur doit réussir un jet d'EGO dont la Marge sera supérieure à celle de la Créature qu'il désire repousser.
Niveau de Connaissance : 13
Perte d'END : 40
Accessoires : un crâne, de l'encens brun, des bougies noires
Cercle de Protection : n'est pas normalement nécessaire à la réussite du Sort.
Invocation : le nom de la Créature est répété dans des phrases véhémentes par lesquelles il est donné congé à l'être concerné.
Gestuel : des mouvements répétés et saccadés exécutés en faisant mine de pousser quelque chose devant soi. Le crâne est finalement fracassé contre l'autel ou sur le sol et les mots « Nemloth aboras -suivis du nom de la Créature- Nemloth Iberan ! » sont hurlés.
Visualisation : le Conjureur voit la Créature se dissiper progressivement, perdre de sa substance et finir par disparaître.
Durée du Sort : -
Durée de l'Invocation : 12 mn

Exorciser une Créature de la mort : le Conjureur peut expulser une Créature de l'au-delà qui a pris possession d'un être humain, d'un lieu ou d'un objet. Pour y parvenir, le Conjureur doit effectuer un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle de la Créature qu'il tente d'exorciser. Ce Sort est utilisé pour déloger le fantôme d'une personne décédée ou d'un Purgatide qui a pris possession d'une Créature vivante.
Niveau de Connaissance : 14
Perte d'END : 50
Accessoires : une crécelle, une bouteille remplie de gravillons (ou de toute autre matière capable de produire un son bruyant), de l'encens brun, du sang humain
Cercle de Protection : n'est pas normalement nécessaire.
Invocation : variable. Une psalmodie destinée à la Créature, qu'il faut appeler par son nom. Le Conjureur lui demande alors de partir de son propre gré et la menace. Les noms de diverses divinités sont cités pendant le chant obsédant.
Gestuel : des cliquetis, agitation de l'encensoir, mouvements circulaires au-dessus du visage aspergé de sang du possédé.
Visualisation : le Conjureur doit avoir une vision nette de la Créature occupant l'esprit et le corps de la victime. Il la voit sous la forme d'une grande Créature émergeant petit à petit du corps de la victime.
Durée du Sort : -
Durée de l'Invocation : 48 heures

Le Sentier d'Hades : le Conjureur peut librement passer de notre réalité aux divers Royaumes des Morts tant que dure le sortilège.
Niveau de Connaissance : 17
Perte d'END : 55
Accessoires : un crâne, de l'encens brun, des bougies noires, un bâton en os gravé aux noms des neuf cercles de l'Enfer
Cercle de Protection : il n'est pas exigé.
Invocation : ce sont de longues psalmodies contenant les noms des démons et des endroits où demeurent les morts.
Gestuel : les paumes sont tournées vers le bas et sont lentement déplacées sur le sol alors que le Conjureur entre dans son Sanctuaire.
Visualisation : le Conjureur imagine le royaume dans lequel il veut entrer.
Durée du Sort : 3 jours
Durée de l'Invocation : 24 heures

Transformation Corporelle : le Conjureur peut s'approprier le corps d'une autre personne et forcer l'âme de cette dernière à entrer dans son propre corps. Afin que le Sort puisse être lancé,

le nouveau corps doit se trouver dans le Sanctuaire. Si la victime réussit un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle obtenue par le Conjureur pour le lancement du Sort, elle résiste et n'en subit pas l'effet. Si le Conjureur échoue dans le lancement de son Sort, son corps meurt et son âme est directement jetée en Enfer.

Niveau de Connaissance : 27
Perte d'END : 95
Accessoires : un corps vivant, une bougie blanche et une bougie noire symbolisant les deux âmes, de la teinture rouge pour oindre les deux corps.
Cercle de Protection : inutile
Invocation : de longues formules. Invocation des puissances d'Hermès et de Raschaza.
Gestuel : déplacer ses mains au-dessus du corps de la victime et de son propre corps
Visualisation : les âmes sont perçues sous la forme de deux bougies, l'une est noire pour le Conjureur, l'autre est blanche pour la victime. Le Conjureur dissout progressivement les deux bougies en longs fils de cire et extirpe lentement de son corps l'âme de la victime alors qu'elle y fait pénétrer la sienne.
Durée du Sort : permanent.
Durée de l'Invocation : 7 jours

Prolonger la vie : le Conjureur peut s'approprier la force vitale d'autres Créatures. La victime vieillit prématurément alors que le Conjureur conserve son âge actuel pendant quelque temps. En volant dix ans de vie à une de ses victimes, le Conjureur préserve son corps du vieillissement pendant une année. Certains Conjureurs utilisent des animaux dans leur rituel, alors que d'autres dénués de tous scrupules préfèrent les enfants. Si la victime réalise un jet d'EGO avec une Marge de Réussite supérieure à celle du Conjureur dans le lancement du Sort, elle résiste à l'effet de la Magie.

Niveau de Connaissance : 33
Perte d'END : 115
Accessoires : un miroir qui fait apparaître l'âge « réel » du Conjureur s'il se regarde dans celui-ci. De l'encens, des bougies noires et un couteau en fer.
Cercle de Protection : inutile
Invocation : appel des Princes-Démons
Gestuel : maintenir les paumes pressées contre le corps de la victime et fermer les yeux pour laisser s'écouler en soi la force vitale.
Visualisation : la force vitale de la victime est perçue comme une lueur rougeoyante palpitante qui s'infiltre dans le corps du Conjureur en passant par les paumes de ses mains. Lorsque la force vitale a été drainée, la lueur présente dans la victime s'évanouit.
Durée du Sort : permanente
Durée de l'Invocation : 9 jours

Rituel Vaudou : de ses propres mains, le Conjureur fabrique une poupée représentant sa victime. La poupée doit comporter des cheveux, du sang ou de la chair provenant de la victime pour pouvoir être fonctionnelle. Le Conjureur peut établir un lien entre la poupée et la victime. Ainsi, tout ce qui survient à la poupée survient également à la victime. Si des aiguilles sont plantées dans la poupée, la victime subit de profondes blessures ouvertes à l'endroit où la poupée a été piquée. Si le Conjureur met le feu à la poupée, la victime prend feu et se consume. Le Sort cesse dès que la victime parvient à s'emparer de la poupée, et à la détruire, par exemple en la brûlant. Dans ce cas, le lien s'inverse au détriment du Conjureur qui finit par être consumé par le feu.

Niveau de Connaissance : 37
Perte d'END : 120
Accessoires : poupée vaudou, encens, aiguilles et feu
Cercle de Protection : inutile
Invocation : appel des Créatures inférieures de l'au-delà. Longues malédictions.
Gestuel : la poupée est soulevée et secouée pour être ensuite piquée avec des aiguilles.
Visualisation : le Conjureur se représente l'âme de sa victime comme une lueur rougeoyante piégée dans la poupée. Lorsque la poupée est torturée, la flamme se contorsionne sous l'effet de la douleur.
Durée du Sort : 1 mois
Durée de l'Invocation : 3 jours

Putréfier le corps d'autrui : le Conjureur peut déclencher le processus de décomposition chez une autre personne. Une fois commencé, celui-ci ne peut plus être stoppé. Le corps se décompose lentement jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les os nus. Même lorsque la chair est complètement dissoute, l'âme reste à jamais liée au squelette, à moins que quelqu'un ne la libère. La victime sombre dans la folie dès les premiers stades du processus. On sait toutefois que certains se sont faits embaumer afin d'éviter l'annihilation totale. Le Conjureur doit lancer le Sort avec une Marge de Réussite supérieure à celle du jet d'EGO obtenu par la victime. Dans la cas contraire, le Sort se retourne contre le lanceur dont le corps se met à se décomposer.

Niveau de Connaissance : 40
Perte d'END : 145
Accessoires : un quartier de viande, quelques gouttes de sang de la victime, des bougies noires et de l'encens
Cercle de Protection : inutile
Invocation : Malédictions et Grognements
Gestuel : le Conjureur déplace ses mains au-dessus de la viande, celle-ci étant destinée à pourrir.
Visualisation : le Lanceur s'imagine le corps de la victime prenant forme dans la viande pourrissante.
Durée du Sort : permanent
Durée de l'Invocation : 7 jours

CONNAISSANCE DU TPS ET DE L'ESP.

SORT	NIVEAU
Voir à travers le T. et l'E.	5
Manipuler le T. et l'E.	7
Invoquer Créature du T. et de l'E.	10
Lier Créature du T. et de l'E.	12
Repousser Créature du T. et de l'E.	13
Exorciser Créature du T. et de l'E	14
Marcher à travers le T. et l'E.	17
Vision du T. et de l'E.	20
Psychométrie	37
Trouver un Objet	40

Connaissance du Temps et de l'Espace

Voir à travers le Temps et l'Espace : le Conjureur peut voir à travers le Temps et l'Espace. Il crée des « fenêtres » à travers lesquelles il peut observer d'autres lieux et d'autres temps ou ouvrir des portes donnant sur ces derniers. Cela ne lui permet pas de voir à travers l'Illusion et de contempler ainsi Métropolis. Il ne peut qu'arpenter l'espace-temps de notre Réalité, l'Élysée. La « Fenêtre » ou le Portail est créé à partir d'un nuage d'encens particulier ; de la fumée rouge est utilisée pour voyager dans le futur, de la fumée bleue dans le passé, et de la fumée noire dans le présent. Les Créatures de l'Autre Côté sont averties de la présence du Conjureur et peuvent l'apercevoir. Si un Portail est ouvert, d'autres Créatures peuvent emprunter le passage dans un sens comme dans l'autre. Il n'y a aucune limite à la distance ni au temps pouvant être parcourus, tant que le Conjureur est à même de visualiser l'endroit qu'il désire atteindre. La Marge de Réussite détermine la précision avec laquelle le Mage atteint son objectif. Avec une Marge inférieure à cinq, un Conjureur désirant observer un lieu moins de cent ans dans le passé, se trompera de quelques jours. Au delà d'un siècle, l'erreur se transforme en années. Il est généralement plus difficile de voir dans le futur, celui-ci étant très malaisé à visualiser. L'erreur sera de (20 - Marge de Réussite) années, à moins que le Conjureur n'ait une connaissance exacte de ce qu'il désire observer.

Niveau de Connaissance : 5
Perte d'END : 15
Accessoires : un encensoir contenant un encens dégageant une fumée colorée
Cercle de Protection : n'est pas nécessaire à la réussite du Sort
Invocation : le Conjureur doit marmonner pendant une dizaine de minutes.
Gestuel : avec ses mains, le Mage doit accomplir des mouvements ondulatoires autour de sa tête.
Visualisation : le Mage doit s'imaginer avec le plus de précision possible l'endroit qu'il désire atteindre.
Durée du Sort : 10 minutes
Durée de l'Invocation : 15 minutes

Manipuler le Temps et l'Espace : le Conjureur peut modifier la perception du Temps et de l'Espace d'une personne. Il peut faire en sorte qu'une éternité ne semble pas durer plus d'un instant (et vice versa). Il peut convaincre quiconque qu'une vaste prairie n'est qu'un simple jardin. Il peut vieillir ou rajeunir quelqu'un en le persuadant qu'une plus ou moins grande partie de sa vie s'est écoulée. Il est impossible de tuer qui que ce soit de cette manière. La victime retrouve son âge normal à la fin de la durée du Sort. Si la cible réussit un jet d'EGO avec une Marge de Réussite supérieure à celle du Conjureur, le Sort ne l'affecte pas.

Niveau de Connaissance : 7
Perte d'END : 30
Accessoires : aucun
Cercle de Protection : n'est pas nécessaire à la réussite du Sort
Invocation : le nom de la victime est répété dans une invocation compliquée durant une heure
Gestuel : de petits mouvements saccadés des mains
Visualisation : le Conjureur s'imagine le Temps et l'Espace comme il veut que sa victime les perçoive. Puis il imagine ses pensées, pareilles à des points brillants, allant lentement de lui à sa cible.
Durée du Sort : 24 heures maximum
Durée de l'Invocation : 1 heure et 15 minutes

Invoquer une Créature du Tps et de l'Esp. : le Conjureur peut invoquer une Créature des royaumes qui s'étendent au-delà du Temps et de l'Espace. Il décide du type de Créature qu'il invoque. Il doit en connaître le nom et l'apparence afin de la visualiser. Une Marge minimale est requise pour pouvoir invoquer ces Créatures.

CRÉATURE	MARGE
Aetat	10
Aspecti	10

Niveau de Connaissance : 10
Perte d'END : 35
Accessoires : de l'encens rouge, bleu et noir
Cercle de Protection : un cercle inscrit à l'intérieur de neuf pentagrammes. Le motif principal est tracé au charbon ou à la craie. Certaines inscriptions doivent être écrites avec le sang ou l'urine du Conjureur. Des lampes à huile sont placées aux centres des neufs pentagrammes.
Invocation : une formule compliquée incluant le nom de la Créature invoquée
Gestuel : les mains modèlent la fumée et lui font prendre la forme du corps de la Créature
Visualisation : le Conjureur regarde la fumée et essaie de voir la Créature en émerger
Durée du Sort : -
Durée de l'Invocation : 7 heures

Lier Créature du Temps et de l'Espace : le Conjureur peut lier une Créature venant d'au-delà du Temps et de l'Espace. Il peut la forcer à lui obéir pendant sept jours et sept

nuits. Il n'est pas nécessaire que le Conjureur ait lui-même invoqué la Créature ; le Sort fonctionne sur n'importe laquelle de ces Créatures. Il ne peut cependant pas lier une Créature déjà liée par un autre Mage. Une telle Créature ne peut être qu'exorcisée ou repoussée. Afin de réussir, le Mage doit réussir un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle de la Créature qu'il essaie de lier. En cas d'échec, celle-ci est libre d'agir comme elle l'entend.

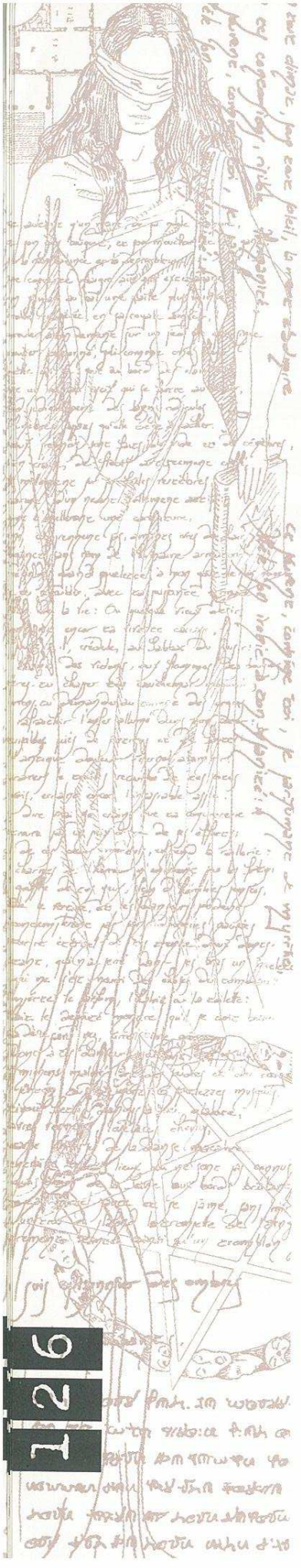
Niveau de Connaissance : 12
Perte d'END : 35
Accessoires : un anneau de bois ou d'os sur lequel est gravé le nom de la créature. L'anneau vole en éclats lorsque le sortilège prend fin.
Cercle de Protection : un cercle inscrit à l'intérieur de neuf pentagrammes, une lampe à huile étant placée au centre de chacun d'entre eux. Le motif principal est tracé au charbon ou à la craie. Certaines inscriptions doivent être écrites avec le sang, la salive ou l'urine du Conjureur.
Invocation : invoquer et lier une Créature tout en citant le nom de la Créature
Gestuel : gestes lents semblant tisser une toile autour de la Créature.
Visualisation : le Conjureur imagine une toile de lumière enveloppant la Créature
Durée du Sort : 7 jours
Durée de l'Invocation : 50 minutes

Repousser Créature du Tps et de l'Esp. : le Mage peut repousser une Créature venant d'au-delà du Temps et de l'Espace. Il peut s'agir d'une Créature qu'il a lui-même invoquée, d'une de celles qui errent dans notre Réalité ou d'une Créature envoyée par un autre Conjureur. Pour ce faire, le Mage doit réussir un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle de la Créature.
Niveau de connaissance : 13
Perte d'END : 40
Accessoires : de l'encens rouge, bleu et noir, une fine baguette de verre sur laquelle est gravée le nom de la Créature. Celle-ci est brisée à l'apogée du cérémonial.
Cercle de Protection : n'est pas nécessaire à la réussite du Sort
Invocation : le nom de la Créature est répété avec des phrases l'exhortant à fuir.
Gestuel : frappez l'air de manière répétitive en lançant les mains en avant. Des mouvements d'avant en arrière avec l'encensoir.
Visualisation : le Conjureur imagine que la créature se dissout, perdant de sa substance avant de disparaître.
Durée du Sort : -
Durée de l'Invocation : 12 minutes

Exorciser Créature du Tps et de l'Esp. : le Sort est utilisé pour expulser une Créature d'au-delà du Temps et de l'Espace qui possède un être humain, un lieu ou un objet. Le Mage doit réussir un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle de la Créature qu'il veut exorciser.
Niveau de connaissance : 14
Perte d'END : 50
Accessoires : un sifflet, une crécelle, une bouteille remplie de cailloux. De l'encens rouge, bleu et noir, de l'eau claire.
Cercle de Protection : n'est pas nécessaire à la réussite du Sort
Invocation : variable ; invoquer le nom de la Créature tout en l'invitant à quitter d'elle-même ou sous la menace le corps qu'elle occupe. Les noms de certaines divinités sont associés à l'incantation.
Gestuel : faire du bruit avec les divers instruments tout en balançant l'encensoir, complété par des mouvement circulaires au-dessus du visage du possédé.
Visualisation : le Conjureur doit imaginer que la Créature gît à l'intérieur du corps, il la voit prendre forme et peu à peu émerger du possédé.
Durée du Sort : -
Durée de l'Invocation : 48 heures

Marcher à travers le Temps et l'Espace : le Conjureur est capable de voyager à travers le Temps. Il peut aller dans le passé ou vers le futur. Le voyage sera perçu comme un film avançant ou reculant en accéléré. Il peut également altérer sa perception de l'Espace et ainsi se retrouver instantanément en un lieu lointain. En une heure, il peut traverser cent années ou en marchant cent mètres parcourir mille kilomètres.
Niveau de Connaissance : 17
Perte d'END : 55
Accessoires : un sablier, un bâton de marche, de l'encens rouge, bleu et noir
Cercle de Protection : inutile
Invocation : quelques courtes phrases répétées à plusieurs reprises
Gestuel : arpenter le sanctuaire en accomplissant de petits cercles
Visualisation : imaginer que le Temps s'écoule plus ou moins rapidement et que l'Espace est beaucoup plus réduit qu'il n'y parait.
Durée du Sort : 3 jours
Durée de l'invocation : 24 heures

Vision du Temps et de l'Espace : le Conjureur peut voir et entendre n'importe quel événement du passé, du présent ou du futur. Il choisit une scène qu'il sait avoir lieu, provoque un épais nuage d'encens et voit la scène prendre forme dans la fumée. Il peut ensuite examiner celle-ci à travers une lentille de verre. Ce



Sort est un développement du Sort « Voir à travers le Temps et l'Espace ». Le Conjureur ne peut pas être aperçu par les acteurs du spectacle qui se joue devant lui.
Niveau de Connaissance : 20
Perte d'END : 60
Accessoires : de l'encens rouge, bleu et noir, une lentille de verre de 5 cm de diamètre
Cercle de Protection : inutile
Invocation : invocation des esprits de la clairvoyance
Gestuel : modeler la fumée de ses mains afin qu'elle prenne la forme désirée.
Visualisation : imaginer la scène qui apparaît dans la fumée.
Durée du Sort : 30 minutes
Durée de l'Invocation : 1 heure

Psychométrie : en touchant un objet, le Conjureur peut en connaître le passé et le futur. Avant que le Sort ne soit jeté, le Mage doit choisir de lire le passé ou l'avenir. Pendant que le Sort fait effet, il reçoit alors les visions des événements importants liés à l'objet. La Marge de Réussite détermine jusqu'à quel point il peut remonter ou avancer dans le temps. Dix ans pour une Marge qui est comprise entre 1 et 5, cent ans pour une marge comprise entre 6 et 10, mille ans pour une Marge de 11 à 15, dix mille ans pour une Marge de 16 à 20. Si la Marge est supérieure à 20, il n'y a pas de limite à la psychométrie. Il faut préciser que le Conjureur ne peut ainsi observer que les événements importants ou traumatisants, tels que des meurtres, des cérémonies chargées de magie ou des catastrophes.
Niveau de Connaissance : 37
Perte d'END : 80
Accessoires : des cierges et de l'encens, rouges ou bleus
Cercle de Protection : inutile
Invocation : des chants marmonnés au-dessus de l'objet durant toute la durée de l'incantation
Gestuel : accomplir des mouvements circulaires au-dessus de l'objet
Visualisation : imaginer une aura bleu ou rouge autour de l'objet, des rayons de lumière traversent le nuage de fumée en projetant les visions
Durée du Sort : 30 minutes
Durée de l'Invocation : 4 heures

Trouver un Objet : le Conjureur est capable de retrouver un objet ou une personne. Il doit bien sûr savoir ce qu'il recherche. Il doit être très précis. Par exemple « Le chef du culte des fous de Leipzig, Monsieur le baron Otto Von Hauptmann. » A contrario, « Le chef du culte des fous de toute l'Allemagne, » est une définition insuffisante. Il est avantageux pour le Conjureur de connaître l'apparence de l'objet ou de la personne. S'il n'a pas la moindre idée de son aspect, une Marge de Réussite de 10 ou plus est nécessaire. La Marge de Réussite détermine la finesse avec laquelle il localise sa cible. S'il se trouve très loin, il peut isoler une zone de (EGO-Marge de Réussite) kilomètres à l'intérieur de laquelle se trouve son objectif.
Niveau de Connaissance : 40
Perte d'END : 95
Accessoires : un petit bâton gravé de runes
Cercle de Protection : inutile
Invocation : le nom de la chose recherchée est répété au cours de la récitation d'une longue formule complexe.
Gestuel : mains tendues, les paumes vers le haut, mouvements d'avant en arrière tout en reniflant l'air
Visualisation : imaginer l'objet gisant dans les ténèbres. Lorsque le Sort est lancé, les environs émergent de l'obscurité et le Conjureur voit ainsi où se trouve l'objet.
Durée du Sort : -
Durée de l'Invocation : 24 heures

Connaissance de la Folie

Percer l'Illusion : le Conjureur perçoit la Réalité. Il ouvre une Fenêtre qui apparaît comme un miroir fendu, donnant sur Métropolis. Les Créatures présentes savent qu'elles sont observées. Leur réaction dépend de leur nature et de leurs penchants envers les Hommes. Il y a généralement 5 % de chances qu'une Créature réagisse en remarquant le Mage. Le miroir peut également servir de Portail, c'est au Conjureur de choisir s'il s'agit d'une Fenêtre ou d'un Portail. À travers le Portail, le Conjureur ou les Créatures peuvent entrer ou sortir. En lançant le Sort à partir de Métropolis, le Mage peut voir ce qui se passe dans l'Élysée et ouvrir un Portail pour revenir.
Niveau de Connaissance : 5
Perte d'END : 15
Accessoires : des cierges blancs et un miroir d'au moins 1,5 x 0,5 mètres
Cercle de Protection : inutile
Invocation : « Aporator I Durath Am'Métropolis, Speculo Horrandex Specularum Aporath, » à répéter pendant dix minutes.
Gestuel : mouvements circulaires et rythmés autour des yeux et du front
Durée du Sort : 10 minutes
Durée de l'Invocation : 15 minutes

Manipuler les Sens : le Conjureur peut affecter les sens d'une personne, faire en sorte qu'elle entende ou voie des choses qui n'existent pas, ou s'arranger au contraire pour qu'elle n'entende ni ne voie des choses qui existent. Ce Sort peut également être utilisé pour qu'un névrosé franchisse le seuil de la folie. Si la victime réussit un jet d'EGO avec une Marge de Réussite supérieure à celle du Conjureur, le Sort n'a aucun effet sur elle.

Niveau de Connaissance : 7
Perte d'END : 30
Accessoires : aucun
Cercle de Protection : inutile
Invocation : le nom de la victime est répété tout au long d'une formule psalmodiée de manière à peine audible pendant une heure.
Gestuel : le Conjureur fait mine de crever les yeux de sa victime avec un couteau imaginaire.
Visualisation : le Mage imagine que sa victime se tient debout, nue, pendant que des filaments noirs et gluants se collent à elle, jusqu'à la recouvrir totalement
Durée du Sort : 24 heures
Durée de l'Invocation : 1 heure 15 minutes

Invoquer une Créature de la Folie : le Mage peut invoquer une Créature venant du Royaume de la Folie. C'est à lui de choisir la Créature qu'il désire invoquer. Il doit en connaître le nom ainsi que l'apparence afin de pouvoir la visualiser. Une Marge de Réussite minimale est exigée pour l'invocation de chaque type de Créature.

CRÉATURE	MARGE
Furie	3
Amentoraz	10
Cairath	15

Niveau de Connaissance : 10
Perte d'END : 35
Accessoires : des voiles de couleurs variées, de l'encens rouge et des cierges de différentes couleurs.
Cercle de Protection : un cercle inscrit à l'intérieur de neuf pentagrammes, une lampe à huile étant placée au centre de chacun d'entre eux. Le motif principal est tracé au charbon ou à la craie. Certaines inscriptions doivent être écrites avec le sang, la salive ou l'urine du Conjureur.
Invocation : une formule complexe où le nom du Conjureur est conjugué à des grognements et des hurlements. Au moment du lancement du Sort, le Mage atteint un état de transe.
Gestuel : petits mouvements spasmodiques
Visualisation : un amas informe de matière qui prend petit à petit l'aspect de la Créature, jusqu'à ce qu'elle apparaisse physiquement devant le Conjureur.
Durée du Sort : -
Durée de l'Invocation : 7 heures

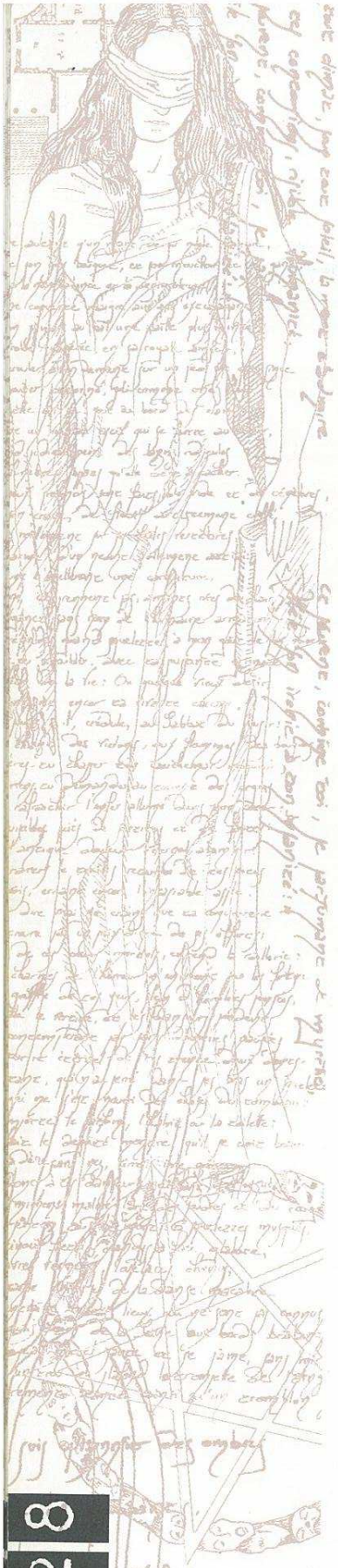
Lier une Créature de la Folie : le Conjureur peut lier une entité venue du Royaume de la Folie et l'obliger à lui obéir durant 7 jours et 7 nuits. Il n'est pas nécessaire que le Mage ait lui-même invoqué ladite Créature. Il ne peut cependant pas lier une Créature déjà liée par un autre Mage. De telles Créatures ne peuvent être que repoussées ou exorcisées à l'aide d'un autre sortilège. Le Conjureur doit réussir un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle de l'entité qu'il essaie de lier. S'il échoue, la Créature est libre d'agir comme elle le souhaite.
Niveau de Connaissance : 12
Perte d'END : 35
Accessoires : une orbe ou un cube de verre qui contient l'image de la créature aussi longtemps qu'elle reste liée. À l'expiration du lien, le cube ou l'orbe se brise.
Cercle de Protection : un cercle inscrit à l'intérieur de neuf pentagrammes, une lampe à huile étant placée au centre de chacun d'entre eux. Le motif principal est tracé au charbon ou à la craie. Certaines inscriptions doivent être écrites avec le sang, la salive ou l'urine du Conjureur.
Invocation : invocation des puissances liantes, Marood, Accar et Zoor, de même que le nom de la Créature.
Gestuel : gestes lents tissant la forme de la Créature
Visualisation : le Mage imagine une toile de lumière se formant autour de la Créature. À l'issue de l'invocation, l'entité est totalement prise dans la toile.
Durée du Sort : 7 jours et 7 nuits
Durée de l'Invocation : 50 minutes

Repousser une Créature de la Folie : le Magicien peut repousser une Créature de la Folie qu'il peut lui-même avoir invoquée, une de celles qui errent de leur propre chef dans notre Réalité, ou encore une entité envoyée par un autre Mage. Pour parvenir à ses fins, le Conjureur doit réussir un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle de la Créature dont il désire se débarrasser.
Niveau de Connaissance : 13
Perte d'END : 40
Accessoires : des voiles de nombreuses couleurs sont brûlés au cours de l'invocation, de l'encens ainsi que des bougies de couleur sont également nécessaires.
Cercle de Protection : inutile
Invocation : le nom de la Créature est répété avec des phrases l'exhortant à fuir.
Gestuel : mouvements répétés de la main, paumes ouvertes, frappant l'air en faisant mine de repousser la Créature. En brûlant les voiles, le Conjureur fait des mouvements de balayage.
Visualisation : le Mage s'imagine que la Créature se dissout lentement, perd de sa substance pour finalement disparaître.
Durée du Sort : -
Durée de l'Invocation : 12 minutes

Exorciser une Créature de la Folie : ce Sort est utilisé pour exorciser une Créature de la Folie ayant pris possession

CONNAISSANCE DELA FOLIE

SORT	NIVEAU
Percer l'Illusion	5
Manipuler les Sens	7
Invoquer une Créature de la Folie	10
Lier une Créature de la Folie	12
Repousser une Créature de la Folie	13
Exorciser une Créature de la Folie	14
Marcher à Travers la Folie	17
Tueur Psychopathe	23
Altérer son Corps	29
Altérer le Corps d'Autrui	40



d'un humain, d'un lieu ou d'un objet. Pour arriver à ses fins, le Mage doit réussir un jet d'EGO avec une Marge de Réussite supérieure à celle de la créature qu'il tente d'exorciser.
Niveau de Connaissance : 14
Perte d'END : 50
Accessoires : une crécelle ou une bouteille remplie de cailloux, de l'eau claire, une chaîne en argent et de l'encens
Cercle de Protection : inutile
Invocation : un chant est adressé à la Créature lui demandant de partir d'elle-même sous peine de représailles.
Gestuel : agiter la crécelle et l'encensoir au-dessus du visage du possédé.
Visualisation : le Mage imagine la Créature étendue dans le corps de sa victime. Il la voit peu à peu prendre forme puis émerger du corps possédé.
Durée du Sort : -
Durée de l'Invocation : 48 heures

Marcher à travers la Folie : le Conjureur peut entrer physiquement dans les hallucinations d'autrui ainsi que dans les mondes décrits dans le chapitre « Au delà de la Folie ». Durant le Sort il peut librement évoluer entre notre monde, celui de la Folie et les hallucinations.
Niveau de Connaissance : 17
Perte d'END : 55
Accessoires : un jeu de tarot dont les cartes symbolisent les différents mondes que le Mage veut arpenter.
Cercle de Protection : inutile
Invocation : de longues rimes marmonnées pendant toute la durée du Rituel
Gestuel : le Conjureur tourne en rond dans son sanctuaire tout en agitant les bras.
Visualisation : le Conjureur visualise le monde dans lequel il désire entrer.
Durée du Sort : 3 jours
Durée de l'Invocation : 24 heures

Tueur Psychopathe : le Mage crée l'illusion de la plus terrible chose que la victime puisse imaginer. Si la victime croit en l'illusion, elle encaisse normalement les dommages infligés par l'attaque. Afin de reconnaître l'illusion pour ce qu'elle est, la victime doit réussir un jet d'EGO avec une Marge de Réussite supérieure à (25-EGO). La victime n'a droit à ce jet que si elle doute de l'existence de cette Créature.
Niveau de Connaissance : 23
Perte d'END : 60
Accessoires : de la matière organique appartenant à la victime (cheveux, ongles, peau, sang…) ainsi qu'une petite dague de fer trempée dans du sang humain.
Cercle de Protection : inutile
Invocation : le nom de la victime est murmuré pendant la description du cauchemar que le Mage crée.
Gestuel : les doigts posés sur les tempes et sur les yeux, puis des coups de poings dans l'air.
Visualisation : le Conjureur imagine le tueur prendre forme et attaquer sa victime.
Durée du Sort : 24 heures
Durée de l'Invocation : 9 heures

Altérer son Corps : le Mage peut temporairement modifier la forme de son corps. Il peut changer d'apparence, de sexe et de race. Il peut doubler ses Caractéristiques physiques et tripler son poids. Les Caractéristiques Secondaires sont elles aussi modifiées, mais pas les Talents.
Niveau de Connaissance : 29
Perte d'END : 80
Accessoires : quelques cheveux du Conjureur, une goutte de son sang et un bout de tissu noir
Cercle de Protection : inutile
Invocation : de longues rimes chantées durant tout le rituel
Gestuel : les mains glissant sur son corps et le modelant
Visualisation : le Mage imagine son corps tel qu'il le désire
Durée du Sort : 18 heures
Durée de l'Invocation : 48 heures

Altérer le Corps d'Autrui : le Mage peut transformer le corps de sa cible. Les changements se font lentement et mettent un mois pour arriver à leur terme. Le Conjureur peut doubler ou diviser par deux les Caractéristiques physiques de sa victime. Il peut librement changer son sexe, son apparence ou sa race. La victime peut être transformée en un horrible monstre ou être la réplique parfaite de quelqu'un d'autre. Son poids peut augmenter ou baisser, mais doit être compris entre un tiers et le triple du poids d'origine. Si la victime réussit un jet d'EGO avec une Marge de Réussite supérieure à celle du Conjureur, le Sort ne fonctionnera pas.
Niveau de Connaissance : 35
Perte d'END : 120
Accessoires : une représentation de la victime (comme une poupée vaudou par exemple), des feuilles fraîches
Cercle de Protection : inutile
Invocation : de longs chants incluant le nom de la victime et décrivant l'apparence que le Mage veut qu'elle prenne.
Gestuel : pointer du doigt la représentation de la cible, de petits mouvements circulaires. Les feuilles doivent être broyées entre les mains du Mage.
Visualisation : le Conjureur imagine le corps de sa victime tel qu'il le souhaite.
Durée du Sort : permanent
Durée de l'Invocation : 24 heures (après quoi les transformations prennent un mois)

Connaissance de la Passion

Voir à travers la Passion : le Conjureur est capable de voir au delà de ce que nous voulons bien montrer et percevoir les véritables émotions que nous tentons de cacher. Il peut également sentir la part de divinité qui se cache en chaque humain et ainsi évaluer le potentiel qu'aurait cette personne si elle était Éveillée. En analysant les émotions d'une personne, le Conjureur peut ouvrir une porte donnant sur cette partie du monde au delà de l'Illusion qui est liée à cet être. Le Conjureur de la Passion peut ainsi ouvrir un Portail ouvrant sur le Purgatoire dans lequel la personne finira, sur les Cieux où ira une autre ou sur les parties de Métropolis lui correspondant. La personne dont les émotions sont étudiées doit être présente pendant le rituel.

Niveau de Connaissance : 5
Perte d'END : 15
Accessoires : des bougies rouges, quelques gouttes de sang, un petit feu
Cercle de Protection : n'est pas nécessaire
Invocation : il s'agit de formules rythmées et complexes entrecoupées de sons gutturaux.
Gestuel : le Conjureur se contorsionne et se penche au-dessus du feu.
Visualisation : le Conjureur imagine une chaleur envahir ses parties génitales. Celle-ci se transmet au feu au sein duquel elle explose en ouvrant une Fenêtre ou un Portail.
Durée du Sort : 10 minutes
Durée de l'Invocation : 15 mn

Manipuler la Passion : le Conjureur peut contrôler et altérer les émotions et passions. Il existe plusieurs manières de procéder. Les plus communes sont citées ici. Quel que soit l'effet désiré par le Conjureur, celui-ci doit, en testant sa Compétence de Magie, obtenir une Marge de Réussite supérieure à celle du jet d'EGO de sa victime.

- **Charme** : la victime tombe amoureuse du Conjureur.
- **Transfert des émotions** : le Conjureur communique un sentiment à sa victime (désir, haine, peur, etc.).
- **Étouffer une émotion** : le Conjureur peut complètement supprimer tout désir sexuel, agressivité ou peur chez sa victime.
- **Domination** : la victime tombe sous la coupe du Conjureur et devient son esclave. Une Marge de 10 ou plus est requise.

Niveau de Connaissance : 7
Perte d'END : 30
Accessoires : des cordes ou chaînes, des bougies rouges et une rose rouge
Cercle de Protection : normalement inutile
Invocation : une formule marmonnée d'une voix grave pendant toute la durée nécessaire au lancement du Sort.
Gestuel : le Conjureur se déplace en décrivant des cercles de plus en plus rapprochés autour de sa victime et laisse ses mains glisser le long de son corps et de celui de sa victime.
Visualisation : le Conjureur se représente sa propre volonté comme un feu rouge qui se répand hors de lui pour envelopper sa victime.
Durée du Sort : 24 heures
Durée de l'Invocation : 1 heure 15 mn

Invoquer les Créatures de la Passion : le Conjureur peut invoquer une Créature des royaumes qui s'étendent au delà de la Passion. C'est à lui de décider du type de Créatures qu'il va appeler. Il doit pour cela connaître le nom de la Créature ainsi que son apparence afin de pouvoir la visualiser. Une Marge minimale est requise pour pouvoir invoquer ces Créatures.

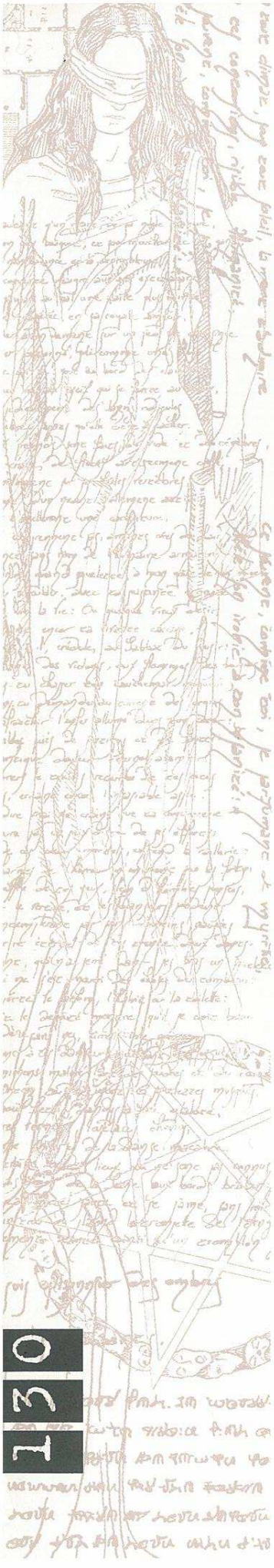
CRÉATURE	MARGE
Darthea	5
Gynachide	10
Libith	10

Niveau de Connaissance : 10
Perte d'END : 35
Accessoires : quelques gouttes de sang, un petit feu, du vin et des fleurs nouvelles à répandre sur le sol du sanctuaire.
Cercle de Protection : un cercle inscrit à l'intérieur de neuf pentagrammes. Le motif principal est tracé au charbon ou à la craie. Certaines inscriptions doivent être écrites avec le sang, la salive, l'urine, et pour les Conjureurs masculins, le sperme du Mage.
Invocation : chanson complexe incluant le nom de la Créature
Gestuel : le Conjureur accomplit une danse rituelle à l'intérieur du cercle de protection.
Visualisation : la créature est visualisée d'abord sous forme de lumière rouge et de chaleur. Elle prend forme progressivement, les détails se précisent jusqu'à ce que la Créature apparaisse devant le Conjureur.
Durée du Sort : -
Durée de l'invocation : 7 heures

Lier une Créature de la Passion : le Conjureur peut lier une Créature de la Passion et la forcer à lui obéir pendant 7 jours et 7 nuits. Il n'est pas nécessaire que le Conjureur ait lui-même invoqué la Créature. Le Sort fonctionne sur n'importe

CONNAISSANCE DE LA PASSION

SORT	NIVEAU
Voir à travers la Passion	5
Manipuler la Passion	7
Invoquer les Créatures de la Passion	10
Lier une Créature de la Passion	12
Repousser une Créature de la Passion	13
Exorciser une Créature de la Passion	14
Suggestion Collective	17
Parthénogenèse	20
Altération Fœtale	30
Métissage	40



laquelle de ces Créatures. Cependant, il ne peut pas lier une Créature déjà enchaînée de la sorte par un autre Conjureur. Une telle Créature ne peut être que repoussée ou exorcisée. Afin de réussir, le Conjureur doit faire un jet d'EGO et obtenir une Marge supérieure à celle de la Créature qu'il essaie de lier. S'il échoue, la Créature est libre d'agir comme elle l'entend.

Niveau de Connaissance : 12

Perte d'END : 35

Accessoires : de l'ocre dont on enduit le corps, des bougies et des fleurs à répandre sur le sol du sanctuaire. Le Conjureur va peindre divers signes sur son propre corps symbolisant de la sorte les liens retenant la Créature. Ces dessins s'effaceront lorsque le Sort sera brisé.

Cercle de Protection : comme pour le Sort précédent. De plus, une lampe à huile est disposée sur chaque pentagramme.

Invocation : appel des puissances liantes telles que Marood, Accar et Zour avec le nom de la Créature.

Gestuel : des mouvements lents imitant le tissage d'une toile accompagnés d'une danse langoureuse autour du corps de la Créature.

Visualisation : le Conjureur imagine une toile de chaleur et de lumière se former autour de la Créature. À la fin de l'invocation, la Créature est complètement piégée dans la toile que le Conjureur attire ensuite à lui.

Durée du Sort : 7 jours et 7 nuits

Durée de l'Invocation : 50 mn

Repousser une Créature de la Passion : le Conjureur peut repousser les Créatures de la Passion, il peut s'agir d'une Créature qu'il a lui-même invoquée, envoyée par un autre Conjureur ou qui erre dans notre monde de sa propre initiative. Pour réussir, le Conjureur doit faire un jet d'EGO et obtenir une Marge supérieure à celle du jet d'EGO de la Créature.

Niveau de Connaissance : 13

Perte d'END : 40

Accessoires : quelques gouttes de sang, des bougies, de l'encens, une rose rouge écrasée au moment où la Créature est repoussée

Cercle de Protection : normalement inutile

Invocation : le nom de la Créature est répété dans des phrases incitant au départ de celle-ci.

Gestuel : le Conjureur brasse l'air comme s'il voulait frapper et repousser la Créature. Au plus fort du lancement du sortilège, de son pied, le Mage écrase la rose.

Visualisation : le Conjureur se représente la Créature en train de se dissoudre progressivement, de perdre de sa substance pour retourner vers le néant.

Durée du Sort : -

Durée de l'Invocation : 12 mn

Exorciser une Créature de la Passion : ce Sort est utilisé pour expulser une Créature de la Passion ayant pris possession d'un être humain, d'un lieu ou d'un objet. Pour cela, le Conjureur doit réaliser un jet d'EGO dont la Marge est supérieure à celle du jet d'EGO de la Créature qu'il tente d'exorciser.

Niveau de Connaissance : 14

Perte d'END : 50

Accessoires : une crécelle, une bouteille remplie de cailloux ou de toute autre matière susceptible de faire du bruit, de l'encens, un feu, un peu d'eau claire.

Cercle de Protection : pas nécessaire.

Invocation : varie. Une psalmodie destinée à la Créature, l'appelant par son nom. Cette dernière est invitée à quitter d'elle-même le corps possédé, puis est ensuite menacée. Les noms de diverses divinités sont mêlés au chant.

Gestuel : des cliquetis bruyants (agitation de la bouteille par exemple), agitation de l'encensoir, mouvements circulaires au-dessus du visage du possédé, projections d'eau sur son visage.

Visualisation : le Conjureur se construit une image de la façon dont la Créature repose dans le corps de la victime. Il l'imagine prendre forme et émerger progressivement du corps du possédé.

Durée du Sort : -

Durée de l'Invocation : 48 heures

Suggestion collective : le Conjureur peut affecter les sentiments et le comportement sexuel d'un large groupe de personnes, de la même façon qu'il peut le faire avec une seule personne grâce au Sort « Manipuler la Passion ». L'EGO du Conjureur multiplié par dix représente le nombre maximum de personnes pouvant être affectées par le Sort. Celles-ci n'ont pas à être toutes présentes dans le Sanctuaire. Elles doivent cependant être rassemblées au même moment dans une aire limitée. Le Sort exige que le Conjureur ait en sa possession un objet en rapport avec le groupe. Parmi les cibles potentielles, nous trouvons les sectes religieuses, les classes d'école, les passagers d'un bus, d'un train ou d'un avion, etc. Voici quelques exemples de la façon dont les groupes peuvent être manipulés. Le MJ peut en inventer d'autres. Quel que soit l'effet désiré, le Conjureur doit tester sa Compétence et obtenir une Marge de Réussite supérieure au jet d'EGO de chacune de ses cibles, sans quoi la magie est sans effet sur cette personne.

- **Charme** : les victimes tombent amoureuses du Conjureur ou les unes des autres.

- **Transfert des émotions** : le Conjureur éveille des émotions chez ses victimes (désir, haine ou peur).

- **Étouffer les émotions** : le Conjureur peut réprimer le désir sexuel, la colère ou la peur si bien que ces sentiments semblent avoir complètement disparu.

- **Domination** : les victimes tombent sous la coupe du Conjureur et deviennent ses esclaves. Une Marge de Réussite de 10 ou plus est exigée.

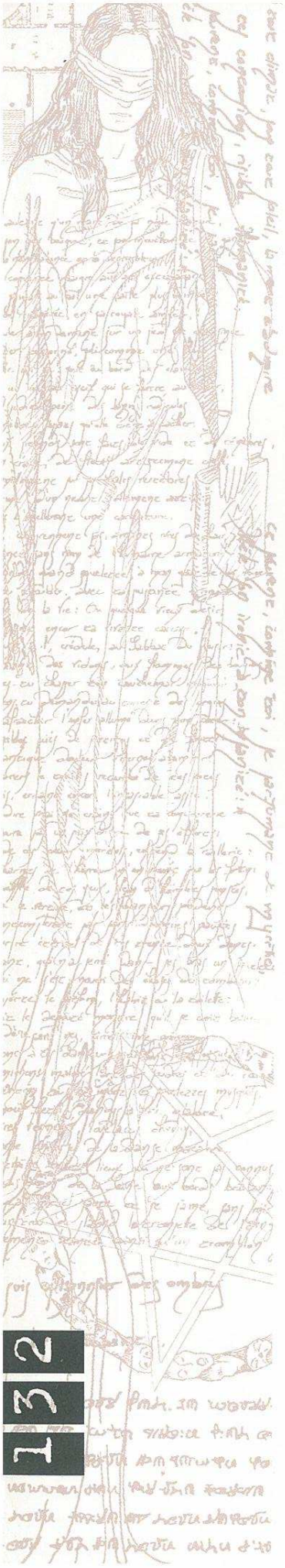
Niveau de Connaissance : 17
Perte d'END : 30
Accessoires : une corde ou une chaîne, des bougies rouges, quelque chose en rapport avec le groupe à influencer
Cercle de Protection : n'est pas nécessaire
Invocation : il s'agit d'une courte formule marmonnée sans cesse durant toute la durée du rituel.
Gestuel : danse langoureuse autour du Sanctuaire
Visualisation : le Conjureur se représente le groupe qu'il vise et se figure sa volonté sous la forme d'un feu rougeoyant qui les submerge lentement.
Durée du Sort : (EGO du Conjureur) x 24 heures
Durée de l'Invocation : 24 heures.

Parthénogenèse : le Conjureur peut déclencher une grossesse par le simple usage de la Magie, que le Conjureur soit un homme ou une femme. L'enfant ainsi conçu sera tout à fait normal et sera doté du patrimoine génétique des deux « parents ». La mère n'a pas à être présente au moment du lancement du Sort. Un tel enfant bénéficie d'un bonus de + 5 à son score d'EGO pour résister aux Sorts « Métissage » et « Altération Fœtale ». Si le Conjureur est une femme, l'enfant sera toujours de sexe féminin. Une Conjuratrice peut lancer le Sort sur elle-même et donner ainsi naissance à une copie parfaite de sa personne, un clone.
Niveau de Connaissance : 20
Perte d'END : 75
Accessoires : sperme ou menstrues du Conjureur. Cheveux, sang ou chair de la mère. Bougies à allumer au cours du rituel.
Cercle de Protection : inutile
Invocation : de longues formules marmonnées dans lesquelles le nom de l'enfant à venir est mentionné. Certaines divinités liées à la fertilité sont toujours évoquées.
Gestuel : le Conjureur mime un rapport sexuel tout en frôlant son corps avec une bougie allumée.
Visualisation : le Conjureur imagine sa force vitale sous la forme d'une sphère rougeoyante qui se transmet à la future mère.
Durée du Sort : permanent
Durée de l'Invocation : 6 heures

Altération Fœtale : un Conjureur peut altérer et déformer un fœtus humain ou animal. Les changements ne surviennent pas immédiatement, mais se développent progressivement jusqu'à l'âge adulte. Les capacités de l'enfant peuvent être doublées, son poids augmenté jusqu'à trois fois ou réduit jusqu'au tiers. Le nombre d'organes externes et internes peut être diminué ou accru. Le Conjureur doit obtenir une Marge supérieure, pour l'utilisation de sa Compétence de Magie, à celle du jet d'EGO du fœtus. Un fœtus est présumé avoir un EGO compris entre 1 et 7 en fonction de son âge.

Niveau de Connaissance : 30
Perte d'END : 85
Accessoires : placenta et liquide amniotique, bougies rouges et noires, encens, couteau en fer
Cercle de Protection : n'est pas nécessaire
Invocation : formule marmonnée similaire à une malédiction
Gestuel : le couteau est agité en formant des cercles au travers des flammes des bougies, au-dessus du placenta et du liquide amniotique.
Visualisation : le Conjureur imagine le fœtus reposant dans le placenta et le liquide amniotique et le voit prendre la forme désirée.
Durée du Sort : permanent
Durée de l'Invocation : 3 jours

Métissage : le Conjureur peut déclencher une grossesse chez un animal ou une femme en implantant des gènes d'origine magique pouvant provenir d'un animal, d'un démon ou même d'une machine. Toutes les combinaisons sont possibles, mais le métissage entre une Créature vivante et une machine est complexe. Les Chances de Succès du Conjureur sont réduites de -10. La Marge de Réussite indique la qualité du croisement réalisé. Une Marge comprise entre 1 et 5 signifie que la Créature nouvellement née meurt prématurément dans l'heure qui suit. Une marge comprise entre 6 et 10 indique que le nouveau-né sombre dans la folie et ne vit que 1D10 mois. De 11 à 15, la Créature est chétive et malheureuse mais a une durée de vie normale qui est fonction de l'espèce de la mère. De 16 à 20, l'enfant est parfaitement réussi, le meilleur de chacun des parents se retrouve dans le Métissage. Si la marge est supérieure à 20, le fruit de cette union est encore plus performant que la réunion des deux parents. Dans ce cas, les gènes de la Créature sont devenus dominants, l'être en question peut se reproduire et transmettre son patrimoine génétique. Une nouvelle race a été créée. Dans les autres hypothèses, le résultat du Métissage reste stérile.
Niveau de Connaissance : 40
Perte d'END : 160
Accessoires : deux Créatures vivantes, ou une Créature vivante et une machine. Des bougies allumées, de l'eau claire.
Cercle de Protection : inutile
Invocation : un long chant monotone
Gestuel : le Conjureur déplace lentement ses mains au-dessus du corps des deux parents et s'accouple avec chacun d'eux afin de transférer le pouvoir magique de l'un à l'autre.
Visualisation : le Conjureur perçoit la force vitale des parents comme des points rougeoyants qu'il retire de chacun d'eux pour les laisser fusionner, croître et créer un nouveau point rougeoyant.
Durée du Sort : permanent
Durée de l'Invocation : 21 jours



Connaissance de la Réalité

Cette Connaissance permet d'altérer la réalité. Seuls les Mages ayant maîtrisé les cinq Connaissances mineures peuvent commencer à manipuler la Réalité. Seuls les PNJ sont censés posséder cette Connaissance. Il n'est pas dans l'objet de ces règles de développer cette Magie.

Sort de Possession : Ce Sort permet au lanceur de quitter son corps pour intégrer celui d'une autre personne. Pour résister aux effets du Sort, la victime doit réussir un jet d'EGO avec une Marge supérieure à celle obtenue par le Conjureur lors du lancement. Le Conjureur prenant possession d'un être humain abandonne son corps tel une coquille vide, inerte. L'esprit de la victime est subjugué, elle doit effectuer un jet d'EGO si elle désire réagir pour parler ou empêcher le corps possédé de faire une chose déterminée. Des détails supplémentaires sont donnés dans les règles de KULT dans la section « Possession ». Pour réussir à prendre possession d'un humain, le Conjureur doit connaître le nom et l'apparence de la personne afin de pouvoir la visualiser. Le Conjureur peut quitter le corps possédé quand il le désire pour réintégrer son propre corps. Le Conjureur peut transformer le corps possédé afin qu'il prenne sa propre apparence. Cette mutation exige 2D10 jours. Lorsque le Conjureur quitte le corps, celui-ci reprend lentement sa forme originelle. Cependant le corps est endolori et parsemé de nombreuses tendinites et courbatures, les muscles sont tétanisés, les os sont sortis de leurs articulations, la peau est fripée.

Niveau de Connaissance : 30

Perte d'END : 80

Accessoires : un bol de sang humain et un poignard en acier noir

Cercle de Protection : inutile

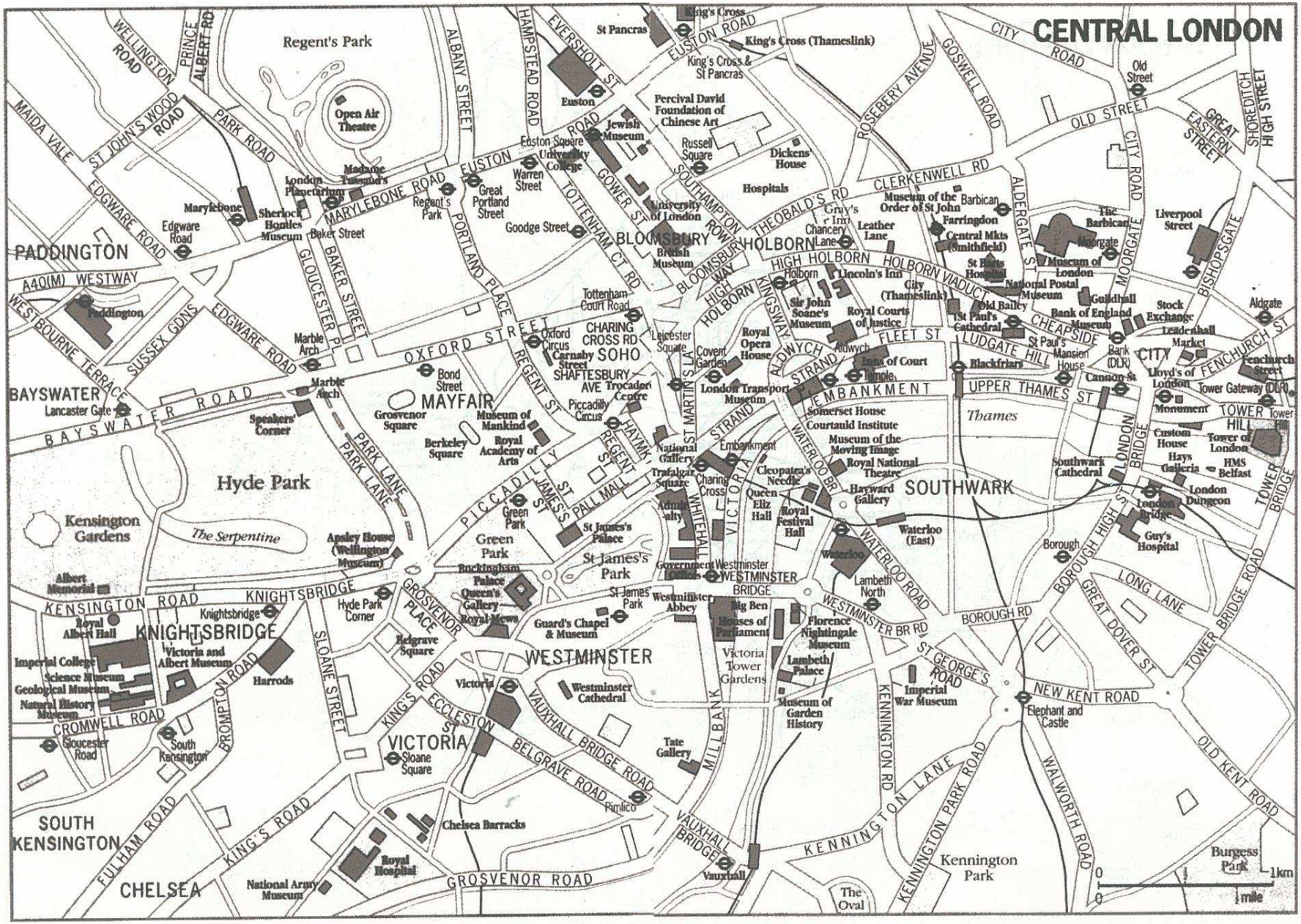
Invocation : grognements inintelligibles dans un langage inconnu

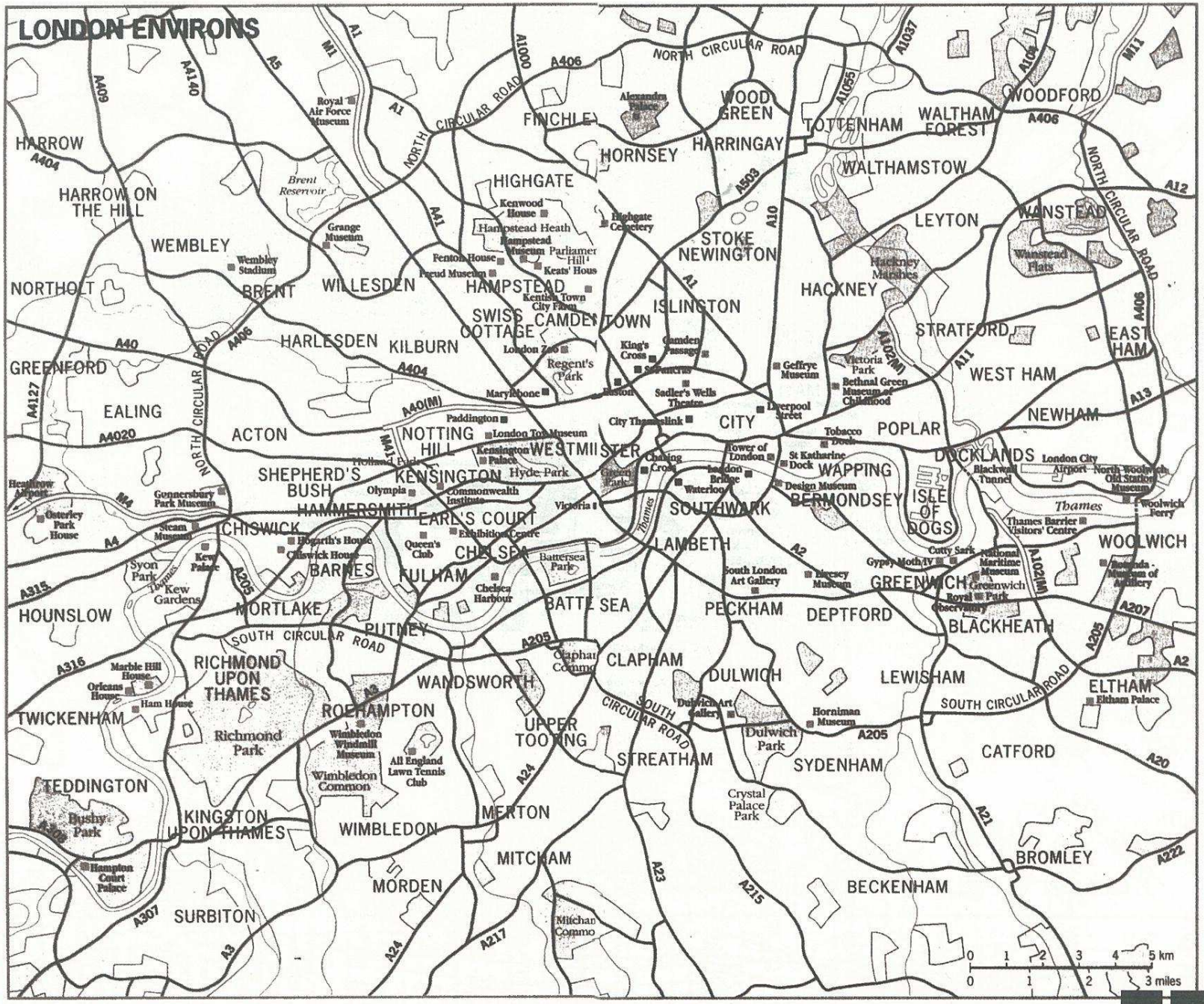
Gestuel : mains levées au-dessus de la tête

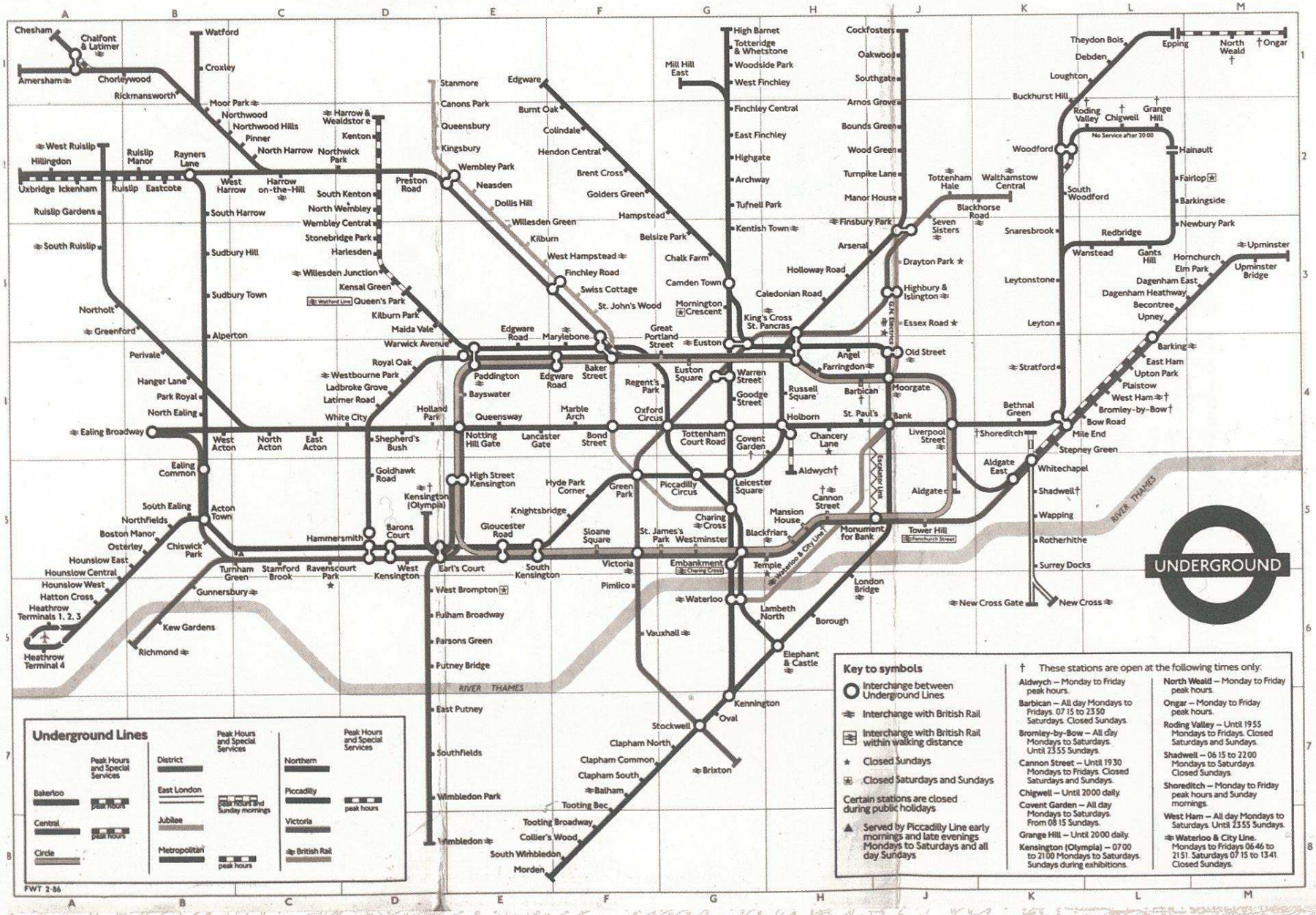
Visualisation : le Conjureur imagine le corps de sa victime. Le lanceur se figure son âme comme une sphère noire quittant son corps pour pénétrer dans celui de sa victime.

Durée du Sort : jusqu'à ce qu'il soit annulé

Durée de l'Invocation : 1 heure


CENTRAL LONDON
Regent's Park
Open Air Theatre
Euston
St Pancras
King's Cross
King's Cross (Thameslink)
King's Cross & St Pancras
Percival David Foundation of Chinese Art
Jewish Museum
Russell Square
Dickens' House
Hospitals
Euston Square
University College
Warren Street
Great Portland Street
Regent's Park
Madame Tussaud's
London Planetarium
Marylebone
Sherlock Holmes Museum
Baker Street
Edgware Road
Goodge Street
BLOOMSBURY
British Museum
University of London
HOLBORN
Leather Lane
Chancery Lane
Museum of the Order of St John
Barbican
Farringdon
Central Mkts (Smithfield)
St Bart's Hospital
Lincoln's Inn
City (Thameslink)
Holborn
Tottenham Court Road
Oxford Circus
Carnaby Street
CHARING CROSS RD
SOHO
Leicester Square
Covent Garden
Royal Opera House
Trocadero Centre
Piccadilly Circus
SHAFTESBURY AVE
Marble Arch
Bond Street
Grosvenor Square
MAYFAIR
Museum of Mankind
Berkeley Square
Royal Academy of Arts
Speakers' Corner
BAYSWATER
Lancaster Gate
Paddington
PADDINGTON
Hyde Park
The Serpentine
Kensington Gardens
Apsley House (Wellington Museum)
Albert Memorial
Royal Albert Hall
KNIGHTSBRIDGE
Knightsbridge
Hyde Park Corner
Victoria and Albert Museum
Imperial College
Science Museum
Geological Museum
Natural History Museum
Harrods
Gloucester Road
South Kensington
CROMWELL ROAD
KENSINGTON ROAD
BROMPTON ROAD
SOUTH KENSINGTON
CHELSEA
FULHAM ROAD
KING'S ROAD
Chelsea Barracks
Royal Hospital
National Army Museum
Green Park
St James's Park
St James's Palace
Buckingham Palace
Queen's Gallery
Royal Mews
Guard's Chapel & Museum
Belgrave Square
WESTMINSTER
Westminster Abbey
Big Ben
Houses of Parliament
Victoria Tower Gardens
Westminster Cathedral
Victoria
Sloane Square
VICTORIA
Tate Gallery
Pimlico
Government Offices
Admiralty
Trafalgar Square
National Gallery
Charing Cross
Embankment
Cleopatra's Needle
Queen Eliz Hall
Royal Festival Hall
Hayward Gallery
Waterloo
Waterloo (East)
Lambeth North
Lambeth Palace
Museum of Garden History
Florence Nightingale Museum
Imperial War Museum
Elephant and Castle
Somerset House
Courtauld Institute
Museum of the Moving Image
Royal National Theatre
SOUTHWARK
Southwark Cathedral
London Bridge
London Dungeon
Guy's Hospital
Borough
Tower Bridge
Tower Hill
Tower of London
Custom House
Hays Galleria
HMS Belfast
Monument
Lloyd's of London
Tower Gateway (DLR)
Fenchurch Street
CITY
Bank (DLR)
Cannon St
Mansion House
Blackfriars
Inns of Court
Temple
St Paul's Cathedral
Old Bailey
Royal Courts of Justice
Sir John Soane's Museum
Aldwych
Holborn Viaduct
High Holborn
Kingsway
Chancery Lane
Leather Lane
Farringdon
Barbican
Museum of London
National Postal Museum
Guildhall
Bank of England Museum
Stock Exchange
Leadenhall Market
Liverpool Street
Aldgate
Old Street
Moorgate
Bishopsgate
Shoreditch High Street
Great Eastern Street
City Road
Old Street
Goswell Road
Rosebery Avenue
Clerkenwell Rd
Theobald's Rd
Southampton Row
Gower St
Tottenham Ct Rd
Euston Road
Eversholt St
Hampstead Road
Albany Street
Portland Place
Regent St
Haymk
St Martin's La
Whitehall
Victoria
Millbank
Vauxhall Bridge
Vauxhall Bridge Road
Belgrave Road
Grosvenor Road
Grosvenor Place
Sloane Street
Ecclestone St
Victoria
King's Road
Brompton Road
Knightsbridge
Kensington Road
Cromwell Road
Edgware Road
Baker Street
Gloucester Pl
Marble Arch
Oxford Street
Bayswater Road
Park Lane
Piccadilly
St James's
Pall Mall
Waterloo Br
Westminster Br Rd
Westminster Bridge
Waterloo Road
Borough High St
London Bridge
Tower Bridge
Tower Bridge Road
Great Dover St
Long Lane
Borough Rd
St George's Road
New Kent Road
Old Kent Road
Walworth Road
Kennington Rd
Kennington Lane
Kennington Park Road
Kennington
Kennington Park
The Oval
Burgess Park
Thames
Embankment
Upper Thames St
Fleet St
Strand
Aldwych
Ludgate Hill
Cheapside
Gresham St
Lombard St
Fenchurch St
Tower Gateway (DLR)
Monument
Custom House
Tower of London
Tower Hill
Hays Galleria
HMS Belfast
London Dungeon
Guy's Hospital
Borough
Southwark Cathedral
London Bridge
Waterloo
Waterloo (East)
Lambeth North
Elephant and Castle
Imperial War Museum
Florence Nightingale Museum
Lambeth Palace
Museum of Garden History
Tate Gallery
Pimlico
Vauxhall
Chelsea Barracks
Royal Hospital
National Army Museum
Victoria
Sloane Square
Victoria and Albert Museum
Harrods
Imperial College
Science Museum
Geological Museum
Natural History Museum
Gloucester Road
South Kensington
Knightsbridge
Hyde Park Corner
Albert Memorial
Royal Albert Hall
Apsley House (Wellington Museum)
Kensington Gardens
The Serpentine
Hyde Park
Speakers' Corner
Lancaster Gate
Paddington
Marble Arch
Bond Street
Grosvenor Square
Berkeley Square
Royal Academy of Arts
Museum of Mankind
Piccadilly Circus
Trocadero Centre
Oxford Circus
Carnaby Street
Tottenham Court Road
Goodge Street
Warren Street
Great Portland Street
Regent's Park
Madame Tussaud's
London Planetarium
Marylebone
Sherlock Holmes Museum
Baker Street
Edgware Road
Euston Square
University College
Jewish Museum
Euston
St Pancras
King's Cross
King's Cross (Thameslink)
King's Cross & St Pancras
Percival David Foundation of Chinese Art
Russell Square
Dickens' House
Hospitals
British Museum
University of London
Leather Lane
Chancery Lane
Museum of the Order of St John
Barbican
Farringdon
Central Mkts (Smithfield)
St Bart's Hospital
Lincoln's Inn
City (Thameslink)
Holborn
Sir John Soane's Museum
Royal Courts of Justice
Old Bailey
St Paul's Cathedral
National Postal Museum
Museum of London
The Barbican
Guildhall
Bank of England Museum
Stock Exchange
Leadenhall Market
Liverpool Street
Aldgate
Old Street
Moorgate
Bishopsgate
Shoreditch High Street
Great Eastern Street
City Road
Goswell Road
Rosebery Avenue
Clerkenwell Rd
Theobald's Rd
Southampton Row
Gower St
Tottenham Ct Rd
Euston Road
Eversholt St
Hampstead Road
Albany Street
Portland Place
Regent St
Haymk
St Martin's La
Whitehall
Victoria
Millbank
Vauxhall Bridge
Vauxhall Bridge Road
Belgrave Road
Grosvenor Road
Grosvenor Place
Sloane Street
Ecclestone St
King's Road
Brompton Road
Knightsbridge
Kensington Road
Cromwell Road
Edgware Road
Baker Street
Gloucester Pl
Marble Arch
Oxford Street
Bayswater Road
Park Lane
Piccadilly
St James's
Pall Mall
Waterloo Br
Westminster Br Rd
Westminster Bridge
Waterloo Road
Borough High St
London Bridge
Tower Bridge
Tower Bridge Road
Great Dover St
Long Lane
Borough Rd
St George's Road
New Kent Road
Old Kent Road
Walworth Road
Kennington Rd
Kennington Lane
Kennington Park Road
Kennington
Kennington Park
The Oval
Burgess Park
Thames
Embankment
Upper Thames St
Fleet St
Strand
Aldwych
Ludgate Hill
Cheapside
Gresham St
Lombard St
Fenchurch St
Tower Gateway (DLR)
Monument
Custom House
Tower of London
Tower Hill
Hays Galleria
HMS Belfast
London Dungeon
Guy's Hospital
Borough
Southwark Cathedral
London Bridge
Waterloo
Waterloo (East)
Lambeth North
Elephant and Castle
Imperial War Museum
Florence Nightingale Museum
Lambeth Palace
Museum of Garden History
Tate Gallery
Pimlico
Vauxhall
Chelsea Barracks
Royal Hospital
National Army Museum
Victoria
Sloane Square
Victoria and Albert Museum
Harrods
Imperial College
Science Museum
Geological Museum
Natural History Museum
Gloucester Road
South Kensington
Knightsbridge
Hyde Park Corner
Albert Memorial
Royal Albert Hall
Apsley House (Wellington Museum)
Kensington Gardens
The Serpentine
Hyde Park
Speakers' Corner
Lancaster Gate
Paddington
Marble Arch
Bond Street
Grosvenor Square
Berkeley Square
Royal Academy of Arts
Museum of Mankind
Piccadilly Circus
Trocadero Centre
Oxford Circus
Carnaby Street
Tottenham Court Road
Goodge Street
Warren Street
Great Portland Street
Regent's Park
Madame Tussaud's
London Planetarium
Marylebone
Sherlock Holmes Museum
Baker Street
Edgware Road
Euston Square
University College
Jewish Museum
Euston
St Pancras
King's Cross
King's Cross (Thameslink)
King's Cross & St Pancras
Percival David Foundation of Chinese Art
Russell Square
Dickens' House
Hospitals
British Museum
University of London
Leather Lane
Chancery Lane
Museum of the Order of St John
Barbican
Farringdon
Central Mkts (Smithfield)
St Bart's Hospital
Lincoln's Inn
City (Thameslink)
Holborn
Sir John Soane's Museum
Royal Courts of Justice
Old Bailey
St Paul's Cathedral
National Postal Museum
Museum of London
The Barbican
Guildhall
Bank of England Museum
Stock Exchange
Leadenhall Market
Liverpool Street
Aldgate
Old Street
Moorgate
Bishopsgate
Shoreditch High Street
Great Eastern Street
City Road
Goswell Road
Rosebery Avenue
Clerkenwell Rd
Theobald's Rd
Southampton Row
Gower St
Tottenham Ct Rd
Euston Road
Eversholt St
Hampstead Road
Albany Street
Portland Place
Regent St
Haymk
St Martin's La
Whitehall
Victoria
Millbank
Vauxhall Bridge
Vauxhall Bridge Road
Belgrave Road
Grosvenor Road
Grosvenor Place
Sloane Street
Ecclestone St
King's Road
Brompton Road
Knightsbridge
Kensington Road
Cromwell Road
Edgware Road
Baker Street
Gloucester Pl
Marble Arch
Oxford Street
Bayswater Road
Park Lane
Piccadilly
St James's
Pall Mall
Waterloo Br
Westminster Br Rd
Westminster Bridge
Waterloo Road
Borough High St
London Bridge
Tower Bridge
Tower Bridge Road
Great Dover St
Long Lane
Borough Rd
St George's Road
New Kent Road
Old Kent Road
Walworth Road
Kennington Rd
Kennington Lane
Kennington Park Road
Kennington
Kennington Park
The Oval
Burgess Park
Thames
Embankment
Upper Thames St
Fleet St
Strand
Aldwych
Ludgate Hill
Cheapside
Gresham St
Lombard St
Fenchurch St
Tower Gateway (DLR)
Monument
Custom House
Tower of London
Tower Hill
Hays Galleria
HMS Belfast
London Dungeon
Guy's Hospital
Borough
Southwark Cathedral
London Bridge
Waterloo
Waterloo (East)
Lambeth North
Elephant and Castle
Imperial War Museum
Florence Nightingale Museum
Lambeth Palace
Museum of Garden History
Tate Gallery
Pimlico
Vauxhall
Chelsea Barracks
Royal Hospital
National Army Museum
Victoria
Sloane Square
Victoria and Albert Museum
Harrods
Imperial College
Science Museum
Geological Museum
Natural History Museum
Gloucester Road
South Kensington
Knightsbridge
Hyde Park Corner
Albert Memorial
Royal Albert Hall
Apsley House (Wellington Museum)
Kensington Gardens
The Serpentine
Hyde Park
Speakers' Corner
Lancaster Gate
Paddington
Marble Arch
Bond Street
Grosvenor Square
Berkeley Square
Royal Academy of Arts
Museum of Mankind
Piccadilly Circus
Trocadero Centre
Oxford Circus
Carnaby Street
Tottenham Court Road
Goodge Street
Warren Street
Great Portland Street
Regent's Park
Madame Tussaud's
London Planetarium
Marylebone
Sherlock Holmes Museum
Baker Street
Edgware Road
0
½
0
1km
mile


LONDON ENVIRONS
HARROW
HARROW ON THE HILL
WEMBLEY
NORTHOLT
GREENFORD
EALING
ACTON
BRENT
WILLESDEN
HARLESDEN
KILBURN
HAMPSTEAD
HIGHGATE
FINCHLEY
HORNSEY
WOOD GREEN
HARRINGAY
TOTTENHAM
WALTHAM FOREST
WOODFORD
WALTHAMSTOW
LEYTON
WANSTEAD
STOKE NEWINGTON
HACKNEY
ISLINGTON
SWISS COTTAGE
CAMDEN TOWN
STRATFORD
EAST HAM
WEST HAM
NEWHAM
POPLAR
DOCKLANDS
WAPPING
ISLE OF DOGS
BERMONDSEY
SOUTHWARK
CITY
WESTMINSTER
NOTTING HILL
KENSINGTON
SHEPHERD'S BUSH
HAMMERSMITH
EARL'S COURT
CHELSEA
FULHAM
CHISWICK
BARNES
MORTLAKE
PUTNEY
HOUNSLOW
RICHMOND UPON THAMES
TWICKENHAM
TEDDINGTON
KINGSTON UPON THAMES
SURBITON
ROEHAMPTON
WANDSWORTH
BATTERSEA
CLAPHAM
LAMBETH
UPPER TOOTING
STREATHAM
MERTON
WIMBLEDON
MITCHAM
MORDEN
DULWICH
PECKHAM
DEPTFORD
GREENWICH
BLACKHEATH
LEWISHAM
SYDENHAM
CATFORD
ELTHAM
WOOLWICH
BROMLEY
BECKENHAM
Thames
NORTH CIRCULAR ROAD
SOUTH CIRCULAR ROAD
A1
A2
A3
A4
A5
M1
A40
A41
A205
A23
A24
A21
A20
A12
A13
A406
A316
A315
A307
A217
A215
A222
0 1 2 3 4 5 km
0 1 2 3 miles


Chesham
Chalfont & Latimer
Amersham
Chorleywood
Rickmansworth
Watford
Croxley
Moor Park
Northwood
Northwood Hills
Pinner
North Harrow
Harrow & Wealdstone
Kenton
Northwick Park
West Ruislip
Hillingdon
Ruislip Manor
Rayners Lane
Uxbridge
Ickenham
Ruislip
Eastcote
West Harrow
Harrow on the Hill
Preston Road
Ruislip Gardens
South Ruislip
Northolt
Greenford
South Harrow
Sudbury Hill
Sudbury Town
Alperton
South Kenton
North Wembley
Wembley Central
Stonebridge Park
Harlesden
Willesden Junction
Kensal Green
Queen's Park
Kilburn Park
Maida Vale
Warwick Avenue
Perivale
Hanger Lane
Park Royal
North Ealing
Ealing Broadway
Stanmore
Canons Park
Queensbury
Kingsbury
Wembley Park
Neasden
Dollis Hill
Willesden Green
Kilburn
Edgware
Burnt Oak
Colindale
Hendon Central
Brent Cross
Golders Green
Hampstead
Belsize Park
West Hampstead
Finchley Road
Swiss Cottage
St. John's Wood
Edgware Road
Marylebone
Great Portland Street
Euston
Royal Oak
Westbourne Park
Ladbroke Grove
Latimer Road
White City
Paddington
Bayswater
Edgware Road
Baker Street
Regent's Park
Euston Square
Warren Street
Goodge Street
Russell Square
Barbican
Moorgate
Holland Park
Queensway
Marble Arch
Oxford Circus
Holborn
St. Paul's
Bank
Notting Hill Gate
Lancaster Gate
Bond Street
Tottenham Court Road
Covent Garden
Chancery Lane
Liverpool Street
Shepherd's Bush
West Acton
North Acton
East Acton
Ealing Common
Goldhawk Road
High Street Kensington
Hyde Park Corner
Green Park
Piccadilly Circus
Leicester Square
Aldwych
Knightsbridge
Charing Cross
Mansion House
Cannon Street
Monument for Bank
Tower Hill
Aldgate
Aldgate East
Shoreditch
Whitechapel
Shadwell
Wapping
Rotherhithe
Surrey Docks
New Cross Gate
New Cross
Stepney Green
Mile End
Bow Road
Bromley-by-Bow
West Ham
Plaistow
Upton Park
East Ham
Barking
Upminster Bridge
Upminster
Hornchurch
Elm Park
Dagenham East
Dagenham Heathway
Becontree
Upney
Leyton
Leytonstone
Wanstead
Gants Hill
Redbridge
Snaresbrook
South Woodford
Woodford
Hainault
Fairlop
Barkingside
Newbury Park
Roding Valley
Chigwell
Grange Hill
No Service after 20 00
Theydon Bois
Debden
Loughton
Buckhurst Hill
Epping
North Weald
Ongar
Tottenham Hale
Walthamstow Central
Blackhorse Road
Seven Sisters
Finsbury Park
Arsenal
Drayton Park
Highbury & Islington
Essex Road
Holloway Road
Caledonian Road
Camden Town
Chalk Farm
Mornington Crescent
King's Cross St. Pancras
Angel
Farringdon
Old Street
Barbican
Moorgate
Bethnal Green
Stratford
Mill Hill East
High Barnet
Totteridge & Whetstone
Woodside Park
West Finchley
Finchley Central
East Finchley
Highgate
Archway
Tufnell Park
Kentish Town
Cockfosters
Oakwood
Southgate
Arnos Grove
Bounds Green
Wood Green
Turnpike Lane
Manor House
Piccadilly Line
Victoria Line
Hammersmith
Barons Court
Earl's Court
West Kensington
Gloucester Road
South Kensington
Sloane Square
St. James's Park
Westminster
Victoria
Embankment
Charing Cross
Temple
Blackfriars
Waterloo & City Line
Waterloo
Lambeth North
Borough
London Bridge
Vauxhall
Pimlico
Elephant & Castle
Kennington
Oval
Stockwell
Brixton
Clapham North
Clapham Common
Clapham South
Balham
Tooting Bec
Tooting Broadway
Colliers Wood
South Wimbledon
Morden
Turnham Green
Stamford Brook
Ravenscourt Park
Chiswick Park
Acton Town
South Ealing
Northfields
Boston Manor
Osterley
Hounslow East
Hounslow Central
Hounslow West
Hatton Cross
Heathrow Terminals 1, 2, 3
Heathrow Terminal 4
Gunnersbury
Kew Gardens
Richmond
West Brompton
Fulham Broadway
Parsons Green
Putney Bridge
East Putney
Southfields
Wimbledon Park
Wimbledon
RIVER THAMES
Underground Lines
Peak Hours and Special Services
Bakerloo
Central
Circle
District
East London
Jubilee
Metropolitan
Peak Hours and Special Services
Northern
Piccadilly
Victoria
British Rail
peak hours
Key to symbols
Interchange between Underground Lines
Interchange with British Rail
Interchange with British Rail within walking distance
Closed Sundays
Closed Saturdays and Sundays
Certain stations are closed during public holidays
Served by Piccadilly Line early mornings and late evenings Mondays to Saturdays and all day Sundays
These stations are open at the following times only:
Aldwych – Monday to Friday peak hours.
Barbican – All day Mondays to Fridays. 07 15 to 23 50 Saturdays. Closed Sundays.
Bromley-by-Bow – All day Mondays to Saturdays. Until 23 55 Sundays.
Cannon Street – Until 19 30 Mondays to Fridays. Closed Saturdays and Sundays.
Chigwell – Until 20 00 daily.
Covent Garden – All day Mondays to Saturdays. From 08 15 Sundays.
Grange Hill – Until 20 00 daily.
Kensington (Olympia) – 07 00 to 21 00 Mondays to Saturdays. Sundays during exhibitions.
North Weald – Monday to Friday peak hours.
Ongar – Monday to Friday peak hours.
Roding Valley – Until 19 55 Mondays to Fridays. Closed Saturdays and Sundays.
Shadwell – 06 15 to 22 00 Mondays to Saturdays. Closed Sundays.
Shoreditch – Monday to Friday peak hours and Sunday mornings.
West Ham – All day Mondays to Saturdays. Until 23 55 Sundays.
Waterloo & City Line. Mondays to Fridays 06 46 to 21 51. Saturdays 07 15 to 13 41. Closed Sundays.
UNDERGROUND
FWT 2-86

PROCHAINEMENT

Les Légions Des Ténèbres

Un être repose en ce lieu, sa force, nourrie par l'énergie de Métropolis, s'est accrue au fil des millénaires.
Quand vous parvenez aux anciens cachots d'isolement, le gouverneur du pénitencier de Sandburn vous remet des chaînes enduites de graisse. « Lancez-les sur ce qui apparaîtra. C'est tout ce que vous avez à faire, » ordonne-t-il.
Ouvrant un livre à la couverture noire, il commence à déclamer un texte étrange. Un vent glacial venu de nulle part s'engouffre dans la pièce, soufflant les bougies. Quelques instants plus tard, il cesse aussi soudainement qu'il avait commencé, les cierges se rallument en même temps qu'un bruit sourd se fait entendre. Vous distinguez une vieille femme affalée sur le sol. Dans vos mains, les chaînes semblent prendre vie. Vous les jetez sur la femme et constatez avec stupeur qu'elles s'enroulent en sifflant autour de la loqueteuse. Avant qu'elle ne soit complètement neutralisée, elle laisse échapper un jeu de cartes. Le gouverneur se précipite et s'en empare. Une étincelle de folie et d'avidité traverse son regard lorsqu'il s'exclame : « Ceci est à moi. »



mpagne retrace l'histoire du Tarotica, un jeu de cartes mythique créé pour manipuler
. Quiconque l'utilise court le risque d'être pris au piège de son pouvoir. Le Tarotica
nscience et une volonté propres. La mission des Personnages consiste à sauver
des griffes du Maître des cartes, l'infâme Anthony Seymor.

N 2-910839-02-1