

Une ou deux fois par mois, je m'autorise une « promenade d'amnésique ». Pendant une heure je délaisse mes souvenirs : tout ce que je sais et surtout, tout ce que je devine. Je profite de la lumière pour mieux dissimuler la nuit, je m'enquiers des vivants pour mieux faire disparaître les morts, et savoure les jours qu'il me reste, pour mieux oublier qu'ils sont comptés.

Et à la fin de cet intermède de vacuité bienfaisante, je reprends mon fardeau. Je m'appelle Bishop et voici mon deuxième Tableau de Chasse.

Une jeune personne hantée par son propre fantôme, une secte spirite qui joue avec le feu et un cirque qui n'a rien à envier à Freaks, voilà de quoi occuper les membres de la Loge d'Hermès qui étudient sans relâche le monde du surnaturel, de l'étrange et de l'inexpliqué.

MARY - la voix de Mary Lynch, second volet de la collection, embarque les personnages dans une enquête qui sombre petit à petit dans l'horreur. En concurrence avec le FBI, ils devront choisir entre rester rationnels ou basculer dans la folie.

Tableau de Chasse, tout en restant transposable à de nombreux jeux de rôles, est adapté à **Simulacres** pour faciliter le développement de son propre univers fantastique.

Déconseillé aux personnes sensibles.



NESTI
VEONEN
Editions

Prix : 140 FF (21,34 Euros)
ISBN : 2-910899-08-X

MARY La voix de Mary Lynch.

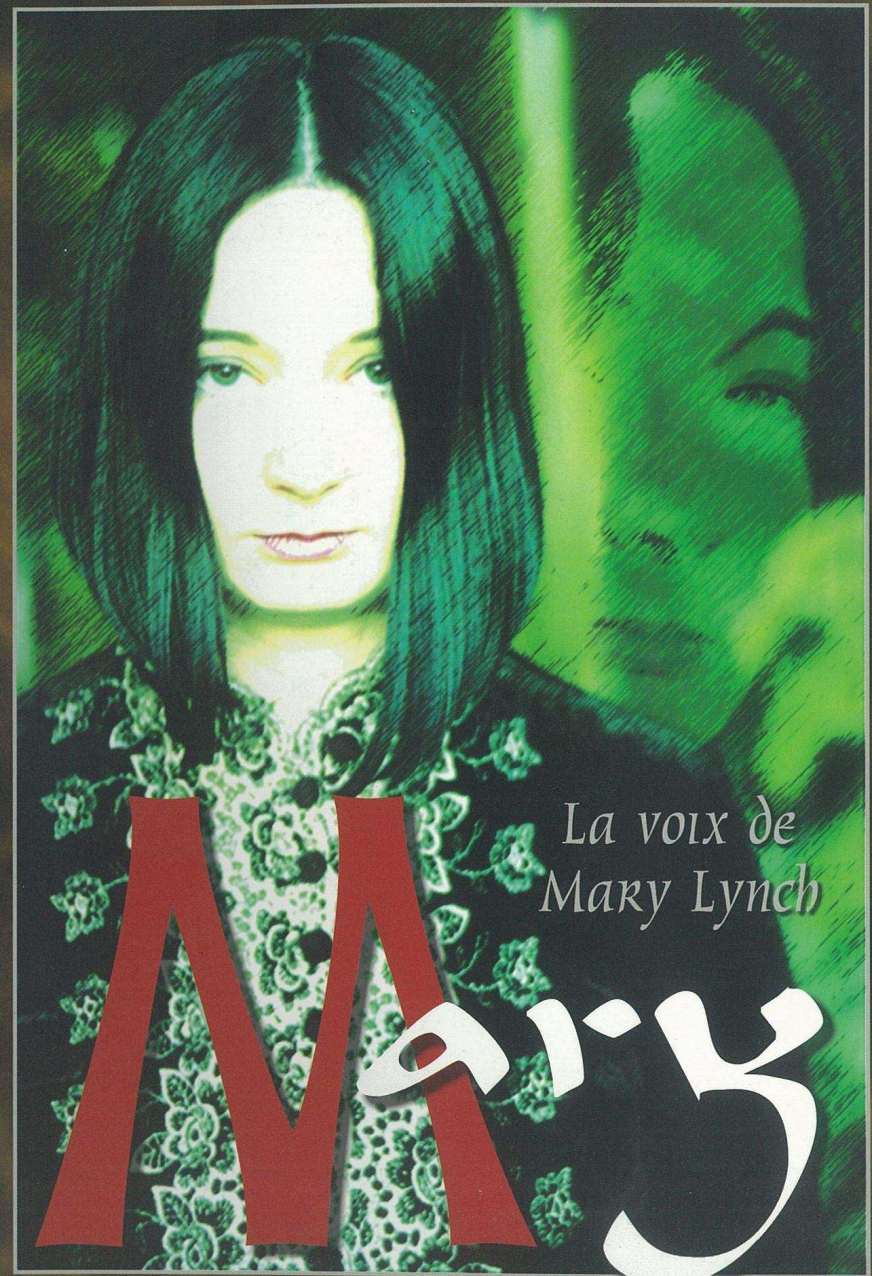
Nestiveqnen

2

2

COLLECTION TABLEAU DE CHASSE

le jeu de rôle d'horreur
SIMULACRES

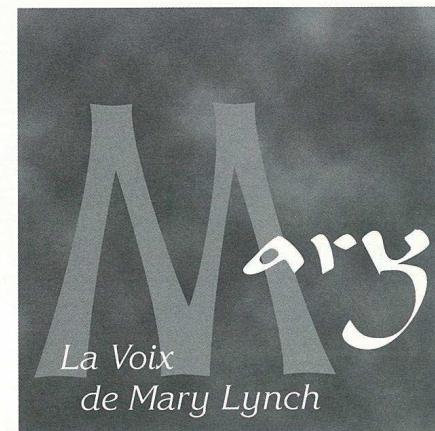


La voix de
Mary Lynch

Scénario Occulte Contemporain

Benoît Attinost

le jeu de rôle élémentaire
SIMULACRES



Textes
Benoît Attinost

Illustrations
Joël Belin

NESTI
VEQNEN
Editions

S

énérique

Scénario
Benoît Attinost

Images
Joël Belin

Photographie
Frédéric Brandon

Actrice
Ingrid Méchin

Création Graphique
Mathieu Harlaut
Librement adapté par Jean-Paul PELLE

Script Girl
Chrystelle Camus

Accessoiriste
Cyril Perniceni

Jury
Nathalie Beuque, Fred Camus, Nathalie Clain,
Carole Duguy, Jean-Paul Gourdant, Ingrid Méchin,
Sébastien Rennou, Franck Suazo-Martin, Christophe Vergnet

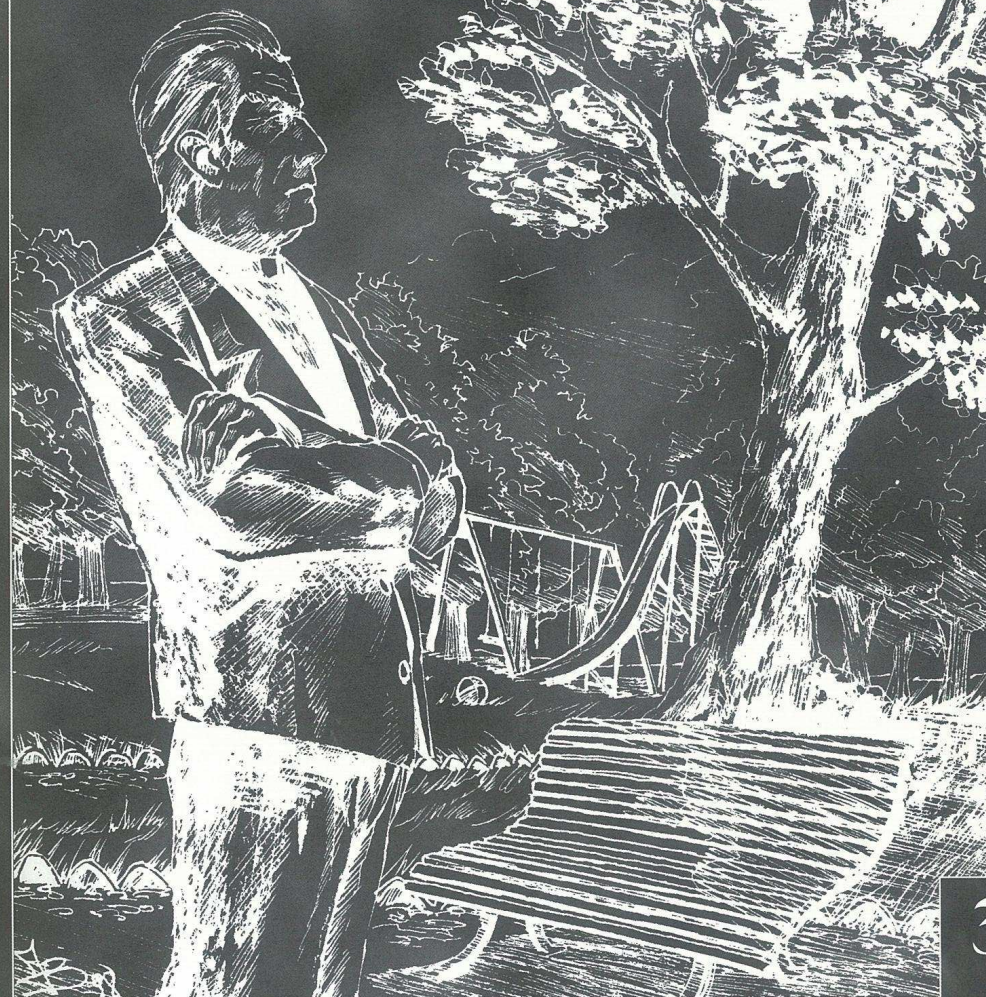
Règles
Pierre Rosenthal

Réalisation
Jean-Paul Pellen

Production
© Nestiveqnen Editions, Paris
ISBN 2-910899-08-X - Dépôt Légal : avril 1999

Toute ressemblance avec des personnages ou des événements
réels ou imaginaires ne serait que fortuite ou pure coïncidence

« Le soleil, un parc, des enfants qui rient, voilà le bonheur.
J'aime le mois de mai.
On m'accuse, à tort, d'être un vieux renchon. On me taxe d'être le
professeur de lettres anciennes le plus dur qui soit avec ses élèves.
Mais c'est faux. Je note à leur juste valeur tous les cancren,
quels que soient leurs parents ou leurs relations. « Pourquoi
m'avez-vous mis un "F" monsieur ? vient-on souvent se
plaindre.
— Parce qu'il n'y a pas de note en dessous jeune
preluquet. »
Oui, je suis exigeant. Mais je sais reconnaître les
esprits brillants et les aider le cas échéant.
L'ordre et la rigueur sont deux de mes compagnons.



Introduction

5 février
1997

La résidence des Hamsfield scintille de neige. Son jardin n'est qu'une succession de lourdes bosses poudreuses et brillantes : il a tellement neigé cette nuit que même les plus hauts buissons sont couverts. Cela explique le temps que Willbert, le majordome, met pour progresser jusqu'à la lourde grille devant laquelle attendent les invités transis de froid. Certes, la tempête a cessé, mais la température reste tout de même largement dans les négatifs.

Ce ne sont ni les routes verglacées, ni l'appel matinal d'Alexandre Bishop, qui ont empêché les compagnons d'accourir. Il faut dire que le vieil homme avait le ton grave des mauvais jours, et pour appeler à quatre heures du matin, il faut vraiment que cela soit un mauvais jour. Comme à son habitude, il n'a rien dit, rien expliqué, rien dévoilé. Il a juste donné rendez-vous à huit heures du matin au manoir des Hamsfield, la section Washingtowntienne de la Loge d'Hermès. C'est en devisant sur ce que le vieux Bishop peut bien leur vouloir, que les personnages ont le soulagement de voir Willbert, droit comme un piquet, en livrée de domestique, avancer dignement sur un chemin encore immaculé. Avec un mépris souverain des visiteurs trop frieux pour s'habiller convenablement, le « pingouin » ouvre la grille sans un mot et invite les visiteurs à entrer.

La progression jusqu'au manoir s'avère malaisée. En effet, le chemin détreblé la veille a été à nouveau recouvert de trente centimètres de neige cette nuit.

Une fois débarrassés de leur manteau et généreusement dotés de patins par Willbert, selon un rituel immuable, les invités sont accompagnés dans la

sombre bibliothèque d'Alexandre Bishop. Il les attend, à son bureau, servant une tasse de thé bouillant à une jeune inconnue.

Cette dernière éclaire de ses yeux verts une face mutine, encadrée de cheveux noir corbeau coupés au carré. Elle est très belle malgré ses airs enfantins. Nonobstant, dès qu'elle aperçoit les personnages, elle les salue silencieusement et va s'asseoir dans le coin le plus sombre de la bibliothèque. Les volets restent clos car Bishop supporte de moins en moins la lumière que renvoie la neige.

Il sert une tasse à chacun et explique la situation.

« C'est à partir des années 1820 que les grands propriétaires terriens américains ont suivi une mode venue d'Angleterre en construisant de gigantesques manoirs dignes de leur richesse. Le style qui s'imposa à l'époque fut un compromis entre la grande maison coloniale (comme on en trouve beaucoup en Louisiane) et le castel britannique (comme le manoir des Hamsfield par exemple).

Le Parc des Lynch correspond plus au second type de construction, ce qui semble logique vu son emplacement au cœur de la nouvelle Angleterre. Il fut construit en 1849 par Sir Johan Killmor Ferguson Lynch, un britannique de Londres en exil. Les autorités le soupçonnaient d'avoir participé à la guerre des Roses et d'appartenir de plus ou moins loin à plusieurs des sociétés secrètes de la capitale. Bien entendu quand l'une d'entre elles fut déclarée illégale, on lui donna le choix entre un départ rapide pour le « nouveau » monde (pays de renégats et de révolutionnaires) ou la prison (où l'on jetait les renégats et les révolutionnaires refu-

sant de partir). L'homme étant fortuné (on le disait grand alchimiste), il prit le large après avoir liquidé ses domaines sur la perfide Albion. Il emporta avec lui sa famille, sa domesticité et surtout 66 ouvriers, architectes, ébénistes, menuisiers, et autres bâtisseurs. Tous ces gens avaient pour mission de créer le Parc en moins de deux années. En un an et neuf mois les ouvriers élevèrent l'une des plus belles places du Maine. Couverts d'or, ils repartirent tous de Portland pour l'île de sa gracieuse majesté. Mais le bateau sombra au cours d'une tempête, au large du nord de l'Irlande. Il n'y eut aucun survivant. L'ensemble du domaine se composait à l'époque d'un castel, d'écuries, d'annexes pour les domestiques et surtout d'un immense jardin botanique qui lui donna le titre de Parc avant celui de Résidence.

Sir Lynch était un passionné des Sciences de la Nature. On lui doit notamment des recueils de croquis ornithologique d'une rare qualité. Sa correspondance avec Jean-Baptiste de Monet, Chevalier de Lamarck, inspirateur et maître de Darwin, fut publiée et reste une référence dans le domaine des naturalistes du siècle dernier. Mais je m'égare.

À présent, une parcelle du domaine a été vendue à l'état du Maine et les écuries sont délabrées. Le jardin, quant à lui, reste entretenu et était visitable dans le temps. La maison principale n'est plus utilisée qu'aux deux-tiers et la domesticité est partie. En fait, si les serviteurs ont quitté les lieux c'est

pour une raison simple : le Parc des Lynch est hanté.

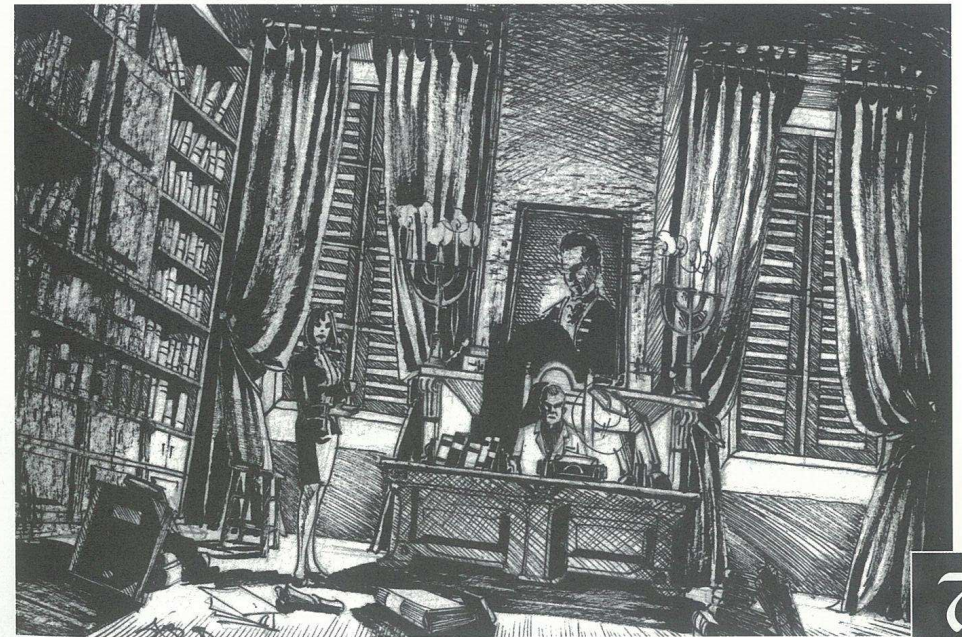
Oui, c'est difficile à croire, mais il semble que cela soit vrai. Mais ce n'est pas là le point le plus intéressant, non. On connaît l'identité du fantôme qui hante le castel !

Comment le connaît-on ? Laissez-moi finir. Il semble que ce fantôme soit celui de la dernière descendante de la lignée des Lynch : Mary. Si j'ai fait appel à vous, c'est que je vous pense capables de résoudre l'incroyable énigme qui se pose à nous !

Nous sommes en effet confrontés à un cas unique dans le monde du surnaturel (Bishop fait signe à la jeune fille de se lever) : Je vous présente Miss Mary Lynch, dernière descendante de la lignée de Sir Johan Killmor Ferguson Lynch.

Cette demoiselle est hantée par son propre fantôme ! »

Heureux de son effet dramatique, Bishop laisse alors la parole à Miss Lynch. La voix de cette dernière est assez étrange : grave, posée, elle parle de façon réfléchie comme le ferait un diplomate ou un politicien en situation précaire (en s'imposant des petites coupures). De plus, elle utilise un langage presque désuet, des expressions obsolètes et ses jugements montrent des valeurs quelque peu archaïques. Il va sans dire que Bishop est totalement sous le charme d'un tel concentré de civilisation réactionnaire.



« Depuis longtemps il était connu que le Parc semblait la proie des fantômes, ce qui contribuait d'ailleurs en partie à son charme. La sottise domesticité ne s'en était jamais plainte jusqu'alors, car, à vrai dire, personne n'avait rien vu depuis quelques décennies. Mais les rumeurs ont la vie dure, surtout quand on ne cherche pas à les occire. Mon grand père Sir Georges Lynch m'a affirmé avoir vu une forme blanchâtre flotter près du grand noyer d'amérique un soir sans lune. Mais c'est le seul témoignage précis que j'ai jamais entendu avant ces six derniers mois. Le 15 septembre à 11 heures dans la nuitée, le premier « phénomène » eut lieu.

Beth Juan, la cuisinière, finissait la vaisselle quand l'eau sortant du robinet est devenue rouge sang. Terrifiée, la pauvre a réveillé toute la maisonnée par ses hurlements. Quand Mike, notre jeune jardinier est arrivé, l'eau avait retrouvé son aspect habituel.

La domestique a fait une crise de nerfs et a été hospitalisée. Elle a toujours refusé de revenir au Parc, même pour y recevoir ses gages. Elle demeure toujours en convalescence à Notre Dame de Grâce à Bangor.

Je n'avais pas pris cet incident au sérieux. On aurait pu penser qu'une impureté quelconque avait pu provoquer cela, mais non. Il en serait resté des traces.

Trois semaines plus tard ce fut au tour de Mike de devenir la victime d'un étrange événement : alors qu'il sortait ses outils pour ramasser les feuilles mortes, la porte du petit cabanon de jardinage s'est refermée sur lui. Mike n'est pourtant pas du genre impressionnable mais nous l'avons retrouvé en catatonie, caché sous l'établi. Tous les outils tranchants se trouvaient plantés dans les murs, comme si on les y avait lancés. Chose étonnante, le jeune homme a été paniqué en me voyant. N'y comprenant rien, je me suis approchée. Pris de folie, Mike a saisi une hachette et m'a attaquée en hurlant. Je ne dois la vie sauve qu'à la prompte réaction du reste du personnel qui l'a maîtrisé. Une fois le shérif sur place, à la stupeur générale, Mike m'a accusée de l'avoir attaqué dans le cabanon. Il a affirmé que j'étais entrée sans bruit, avais fermé la porte et lancé tous les objets tranchants dans sa direction ! Nous avons conclu à sa démente car non seulement j'étais avec les deux femmes de chambre au moment du drame, mais en plus les instruments étaient tous enfoncés d'au moins dix centimètres dans le bois. Or, la seule personne ayant la force de les planter ainsi n'était autre que Mike lui-même. Je n'avais pas encore fait le rapprochement avec la vision de Beth.

Ce n'est qu'un bon mois plus tard (alors que j'avais réussi à remplacer mes deux employés) qu'un nouveau phénomène eut lieu. Cela commença vers dix heures du soir. Cette fois toute la maisonnée en fut témoin...

À trois reprises des coups sourds résonnèrent dans les murs. Certaines vitres se fendirent sous

l'effet des vibrations. Nous avons cru d'abord à des explosions et nous sommes tous sortis de la maison. C'est alors que des lumières rouges apparurent au premier étage dans ma chambre. Ce n'était pas le feu, cela se voyait bien mais je préférai garder le contrôle de la situation. J'ordonnais à John, mon nouveau jardinier, de rentrer et de téléphoner aux pompiers. Soudain l'une des femmes de chambre aperçut une forme noire près de la fenêtre. Si j'avais été seule, j'aurais douté de ma raison. En effet il ne peut faire aucun doute que la silhouette que nous avons tous vu ce soir-là n'était autre que la mienne ! Pour preuve, la fenêtre éclata et la chose se montra suffisamment pour que nous puissions reconnaître les traits de mon visage ! Alors que certains priaient, que d'autres avaient pris la fuite et que je me préparais à affronter cette apparition, tout disparu brusquement. Il n'y avait plus rien, juste la nuit. Inutile de vous préciser que nous avons tous dormi à l'hôtel ce soir là.

Mais le Parc reste ma demeure et je ne comptais pas l'abandonner, fut-il hanté !

Je revins le lendemain avec le peu de domestiques ayant conservé assez de courage pour me suivre, c'est-à-dire une femme de chambre et un aide jardinier travaillant occasionnellement pour moi.

Contrairement à ce qu'on aurait pu penser, les autorités (j'entends, le shérif local) ne se sont pas intéressées à l'affaire. Il faut avouer que le charme de mon domaine provient de son éloignement, ce qui décourage beaucoup de curieux. La première maison voisine se situe à cinq kilomètres à vol d'oiseau. Mais il va de soi que nous avons tout votre, heu... le confort moderne. Donc nous ne sommes restés qu'à trois jusqu'à un mois d'ici.

Entre nous je peux vous l'avouer, il y eut d'autres phénomènes étranges, mais j'en fus le seul témoin.

Plusieurs fois, en regardant le reflet d'une glace, d'une fenêtre ou même de l'eau, je me suis vue derrière moi-même, immobile, me fixant avec insistance.

Dans la buée de ma douche, une pâle silhouette m'est apparue au moins à trois reprises, toujours silencieuse. Ce ne sont que des visions fugaces, certes, mais croyez-moi, elles sont réelles.

Je ne restais pas sans réagir. Je vous l'ai dit, je me battrais pour mon bien, même contre un fantôme. J'ai fait quelques recherches et j'ai trouvé l'adresse de la Loge d'Hermès. J'avais déjà entendu parler de votre association. Étant moi-même chercheuse en botanique, je suis amenée à fréquenter des milieux scientifiques où nous avons vous et moi quelques amis communs. Le cinquième jour de janvier, l'apparition fut la plus impressionnante.

Il avait neigé toute la journée et je me reposais dans la bibliothèque quand la porte s'ouvrit doucement. Je savais que le jardinier était parti

et que la femme de chambre préparait le souper. C'est donc sans surprise que je vis ma propre image dans l'entrebâillement. Elle me regardait avec des yeux furieux et pointa un doigt accusateur vers moi.

La porte se referma. J'étais bloquée. Les volets se verrouillèrent tout aussi rapidement. Je me retrouvais dans le noir le plus total. La majorité des livres furent d'un coup projetés hors des rayonnages écrasant tout ce qu'ils rencontraient. Plusieurs me percutèrent de plein fouet et je perdis connaissance. Heureusement, je m'étais trompée sur les occupations de ma domesticité. Ils se trouvaient ensemble dans l'une des chambres au-dessus de la bibliothèque et furent interrompus dans leur batifolage par le bruit. Je ne dois une fois de plus ma vie qu'à l'intervention de mon personnel. Le jardinier força la serrure et Dieu seul sait comment il me sortit de cet enfer.

Je ne sais pas ce que le couple vit ensuite mais quand je me suis réveillée à l'hôpital, tous les deux me présentèrent leur démission sans demander leurs gages. La bonne s'est contentée de dire qu'ils avaient été poursuivis par un être portant mes traits mais muni de larges griffes ensanglantées.

Deux semaines plus tard, en sortant de l'hôpital, je me suis personnellement rendue au Parc pour tout fermer et je me suis installée à l'hôtel de Bangor non loin de l'Husson College. Il m'a fallu deux autres semaines pour mettre quelques affaires en ordre et prendre contact avec la Loge d'Hermès.

À ce moment du récit, Willbert entre dans la bibliothèque, fronce les sourcils en regardant du côté de Mary Lynch, s'excuse et demande d'un ton ampoulé : « Monsieur Bishop et Miss Lynch se moqueraient-ils de moi ? Sommes-nous le jour d'Halloween ? Dois-je comprendre quelque chose ? »

Bishop s'étonne.

« Monsieur, reprend alors Willbert, si je suis surpris de la sorte c'est qu'à l'instant, on a frappé à la porte d'entrée. J'ai ouvert et j'ai vu Miss Lynch en tenue de soirée noire, immobile sur le perron. Je lui ai signifié d'entrer comme il se doit, ce qu'elle a fait. Le temps que j'aie annoncé son retour, je la retrouve ici avec vous. D'où ma question : s'agit-il d'une plaisanterie ? »

Il est fort probable que les membres de la Loge d'Hermès se précipitent dans le hall... Mais ils n'y trouvent personne.

Mary et Bishop les ont suivis.

La jeune femme serre les poings.

« Je sais que vous ne faites qu'étudier, mais aidez-moi, je vous en prie, il faut que cela s'arrête. Personne n'est revenu au Parc des Lynch depuis mon départ. Je pensais que les phénomènes se limiteraient à ma résidence, mais apparemment ce n'est pas le cas. Venez avec moi et aidez-moi à comprendre ce qui se produit dans la demeure de mes ancêtres. »



Acte I

Un Voyage
dans le temps

Bishop déclare alors que la Loge d'Hermès ne doit pas s'engager dans une quelconque chasse au fantôme. Par contre il est évident qu'une telle opportunité d'étude ne peut être négligée. Aussi, il demande aux compagnons, qui en savent autant que lui à présent, d'accompagner Miss Lynch dans le Maine et d'essayer d'étudier ou d'approcher cette entité si troublante.

Le départ pour Bangor est prévu dans deux jours. Le temps qu'ils prennent leurs dispositions, il hébergera la jeune femme dans la Loge. Pour qu'elle puisse y demeurer à l'abri.

C'est justement durant ces deux jours que les enquêteurs vont peut-être vouloir mettre à profit leurs compétences, notamment en cherchant à en savoir plus sur la famille des Lynch et sur Mary.

Scène 1

L'histoire des Lynch

Tout ce qu'a dit Alexandre Bishop en présentation est juste mais incomplet. Les périples de cette lignée ne commencent pas avec le riche Sir Johan Killmor Ferguson Lynch mais bien avant. Voici ce que tout un chacun peut trouver dans un très bon livre d'histoire.

C'est lors du mariage politico-religieux de Charles 1^{er} et Henriette de France le 11 mai 1625 que le diplomate Arnold Edward Lynch (d'origine anglo-irlandaise) est élevé au titre honorifique de baron. C'est ce fin orateur qui a convaincu au nom du cardinal de Richelieu le parti anglais puis le Pape lui-même de l'intérêt de cette union. La cérémonie d'anoblissement s'est déroulée en la présence du roi Charles 1^{er}, qui pour assister à cet événement s'était absenté à son propre mariage !

On retrouve la famille Lynch un siècle plus tard, en février 1739, lorsque le français Benoît Dumas, gouverneur de Pondichéry, prend en

possession le comptoir de Karikal. C'est un rebondissement dans le conflit d'explorateurs qui oppose la couronne d'Angleterre et la France. Sir David Everett Lynch perd cette bataille mais on dit qu'il revient auréolé de gloire à Londres. Le roi l'accueille même à la cour. On raconte aussi que l'explorateur rapporte mille merveilles des Indes. Mais comme ses ancêtres, Sir Lynch aura l'intelligence de ne pas se mêler aux affaires de la cour. On ne sait que très peu de choses sur la période 1739-1848 en ce qui concerne les Lynch : ils devinrent les banquiers des nobles, sachant toujours se retirer au bon moment en période de crise.

Sir Johan Killmor Ferguson était effectivement un naturaliste de grande réputation. Ses nombreux travaux sont d'une grande importance historique. Il aurait également entretenu des

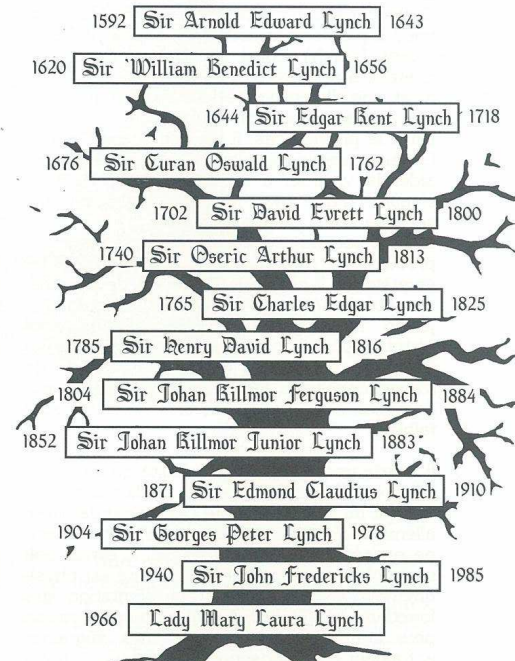
rapports avec les nombreuses sociétés secrètes de Londres. Contrairement à ses ancêtres, ce Lynch là était féru de politique et s'impliquait dans tous les sales coups pour la couronne. Mais, chose étrange, on lui a laissé la possibilité de s'exiler (eu égard aux services rendus par sa famille selon la version officielle). Seul le détenteur d'un important secret ou des faveurs de la cour possède cette chance.

Depuis son installation dans le Maine, la lignée des Lynch contribue, à chaque nouvelle génération, à faire avancer la science, généralement dans le domaine de la Biologie. Leur fortune provient à la fois de leur statut de scientifique mais aussi de coups spectaculaires en bourse que savent organiser les conseillers financiers de la famille (Les Parsons & Sons de Bangor, voir page 13).

Sinon, dans le « Who's who » du Maine, ils sont connus pour avoir contribué à plusieurs œuvres de charité (orphelins, vétérans, etc...). Notons qu'aucune d'entre elles n'est de caractère religieux.

Le père de Mary Lynch s'appelait John Fredericks Lynch et il est mort en 1985 d'une hémorragie cérébrale.

Tous les Lynch américains sont enterrés au Parc, dans un mausolée familial.



Scène 2

Les fantômes

Il est possible que nos enquêteurs soient novices en matière de fantôme. Ils peuvent donc chercher des renseignements sur les revenants mais aussi sur ceux qui les étudient.

Dans les deux cas, Bishop les renverra à un membre de l'ancienne Loge d'Hermès à la retraite qui a étudié la question durant de nombreuses années : le Professeur Henri Klifford Adams.

Il se repose à Bethesda (en banlieue nord de Washington D.C.) finissant ses jours dans un institut pour personnes âgées.

Une évidence s'impose dès la première visite : le centre gériatrique Georges Washington est un établissement public, donc sans le sou. Les vieilles bâtisses sont difficiles à chauffer, le personnel est à la limite du correct et la discipline est digne des prisons de haute sécurité.

Adams est logé dans le quartier des Marguerites, dit le « quartier de luxe ». Pour le rencontrer, il faut convaincre l'infirmière en chef, Miss Simons dont la rudesse n'a d'équivalent que son manque d'humanité. Elle fait des difficul-

tés pour tout ce qui concerne le vieil homme. À force d'étudier l'étrange, malgré son grand âge, il n'est pas du genre à s'en laisser compter par une simple infirmière. C'est le seul qui lui tienne tête. Mais comme il ne peut se déplacer sans sa chaise roulante, il reste dépendant. Cela fait bientôt six mois que son véhicule lui a été enlevé, que ses livres lui ont été confisqués et que les seules nouvelles que Miss Simons lui donne du monde extérieur, sont celles des tabloïds bon marché. Autant dire que pour cet ancien universitaire, c'est l'enfer. Plus les membres de la Loge d'Hermès l'aident dans sa petite guerre contre l'infirmière, plus il sera loquace et reconnaissant.

De plus, son discours est souvent interrompu par des accès de toux à s'en arracher les poumons (ce qui est le cas d'ailleurs).

Il demeure muet quant à sa fonction précise et sur les événements qui marquèrent la fin de l'ancienne Loge. Il veut connaître l'affaire dans son intégralité. Si on lui dit tout (il n'y a aucune raison de lui cacher quelque chose) il se met à réfléchir et prend un air contrarié.

En effet, à première vue, il y a un paradoxe. Comment se faire hanter par son propre fantôme ? Il y a deux hypothèses : soit la personne (Mary Lynch) court un grand danger et cherche à se prévenir elle-même de sa propre mort, soit elle est habitée par un phénomène et son âme se révolte contre cette chose.

Dans le premier cas, il semble étrange que le fantôme prenne une allure aussi agressive pour aider la victime, à moins peut-être qu'il ne s'agisse d'une mort violente. Ce serait une sorte de vision du futur.

Dans le second cas, il faut trouver la nature du problème de Mary, et elle seule peut aider les enquêteurs. Il ne serait pas inutile de chercher du côté de ses ancêtres, ou peut-être dans le jardin botanique. Certaines plantes sont connues pour envoûter les gens ou attirer les fantômes. Peut-être y en a-t-il là-bas. Si cela s'avère concluant, il faut profiter de l'hiver pour enquêter, car en cette saison les plantes sont faibles.

Il écarte une troisième possibilité qu'il connaît bien pour l'avoir longuement étudiée autrefois. Il s'agit du phénomène de Doppelgänger (mot allemand signifiant double, sosie). En médecine on appelle cela l'autoscopie. C'est un fait souvent associé à l'épilepsie, et qui est physiologiquement expliqué en terme d'irritation des fonctions cérébrales. Adams ignore la raison pour laquelle seulement certaines migraines entraînent une autoscopie et pourquoi il n'y a parfois ni migraine ni épilepsie en cause. Le Doppelgänger relève uniquement de l'expérience personnelle de la victime. Or dans le cas de Mary Lynch, plusieurs témoins sont concernés. Il ne peut donc s'agir de ce type d'illusion.

Toujours est-il que le vieux chercheur est formel : il a rarement entendu parler de phénomènes ectoplasmiques aussi violents. En allant au Parc des Lynch, les membres de la Loge d'Hermès devront se montrer très prudents. Dès qu'ils sentiront la température baisser sans raison, les flammes s'éteindre dans l'âtre ou quoi que ce soit de ce genre, ils devront se méfier, le surnaturel ne sera pas loin...

Adams connaît quelques associations de chasseurs de fantômes.

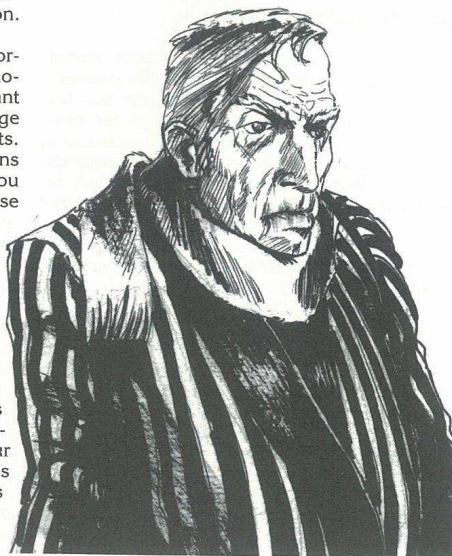
Le Centre de Recherche Parapsychologique (The Center for Parapsychological Research) a été créé en 1900 suite à une scission de la Société de Recherche Physique. Ce ne sont pas vraiment les spectres qui intéressent ces chercheurs mais plutôt la perception extrasensorielle ou la télékinésie. En général, leur travail consiste à étudier les forces, qu'elles soient surnaturelles ou non. Il s'avère que les fantômes usent de ces pouvoirs, d'où un intérêt certain de la part de ces scientifiques.

Tout ce que sait Adams c'est qu'ils agissent surtout en Europe (Sir Fairfax de la section londonnienne a peut-être plus de renseignements que lui) et il lui semble peu probable qu'ils se soient implantés sur le continent Américain, car leur budget reste toujours très limité par rapport à leurs ambitions. Cela réduit à la fois leurs résultats, leurs moyens d'action et leur rapidité à réagir. Mais cela n'empêche pas qu'ils soient relativement efficaces.

Il doit exister des groupements secrets ou des associations informelles de chasseurs. On peut imaginer que les gouvernements ont investi quelques billets dans des programmes de recherches (surtout pendant la période de la guerre froide). Mais quoi qu'il en soit, le dernier conseil que donne Adams est d'éviter le plus possible d'entrer en contact avec ces concurrents potentiels. En effet, ce serait le meilleur moyen de les avoir sur le dos pendant toute l'enquête.

Sur ce, le vieil homme se retourne vers la fenêtre et regarde la neige tomber doucement, toujours secoué par cette mauvaise toux qui ne lui fera peut-être pas passer l'hiver. Il ne dit plus rien, signifiant à ses visiteurs qu'ils doivent le laisser.

Si les membres de la Loge d'Hermès passent outre ses conseils et contactent une association de chasseurs de fantômes, ils seront alors exposés au risque d'avoir ces groupes à leurs trousses et de se faire doubler, freiner ou sauver (pourquoi pas) à tout moment.



Acte II

Un voyage dans l'espace

Le voyage en avion de Washington D.C. à Bangor (Maine) dure quatre heures.

Rien n'interdit de discuter avec Mary même si cette dernière semble très nerveuse. Si, naïvement, on lui demande pourquoi, elle rappelle tout de même que l'on se rend dans une maison hantée, c'est acquis, mais aussi dans un lieu potentiellement dangereux. De plus, elle annonce, en froissant rageusement le Portland News, que la tempête est remontée vers le nord et que le Parc sera probablement plus isolé que jamais.

Si on l'interroge elle répond qu'il n'y a pas de malédiction connue qui plane sur sa famille, ni de plante qui attire les esprits dans le jardin ou dans les serres. Elle n'a pas non plus subi de choc précédant la première apparition du fantôme. Agacée, elle conclut la conversation en déclarant avoir déjà pensé à tout cela. Ces recherches sont restées vaines, d'autant plus qu'auparavant, elle ne croyait pas aux esprits, malgré tout ce qu'on pouvait dire sur le Parc.

L'arrivée au Bangor international airport est épique : avec le mauvais temps, les pistes gèlent et le pilote s'y reprend à trois fois pour poser l'appareil. Remerciant le ciel, il invite, par le haut parleur, les passagers (pour la plupart des vacanciers partant aux sports d'hiver) à être prudents sur les routes. Les autorités locales conseillent même de rester en ville pour au moins deux jours.

Mary, elle, propose de se rendre au Parc immédiatement : l'avion étant arrivé à dix heures du matin, il faut au moins six heures pour rejoindre le comté de Franklin et plus précisément la vallée de West Mills. Le temps de prendre sa voiture (une camionnette) au parking du Husson College et la troupe pourra partir. Les enquêteurs ont donc une heure pour rencontrer les notaires Parsons & Sons, ou pour aller rendre visite à Beth Juan, celle qui a vu l'eau se transformer en sang.

Scène 1

Les Parsons & Sons

80 Main Street à Bangor. Cette petite agence notariale se réduit en fait à trois bureaux et à une salle d'attente. Tout y respire la respectabilité et la tradition.

La secrétaire, Miss Halifax, fait patienter une bonne demi-heure les visiteurs sous prétexte que Maître Parsons est en réunion. Au bout de cette interminable attente, c'est le notaire lui-

même qui ouvre la porte de son bureau aux membres de la Loge d'Hermès.

La pièce se trouve dans un désordre indescriptible : des balles de golf jonchent le sol et la plupart des cadres portent les stigmates des « putts » mal placés. Sur l'un des murs, de nombreuses cartes des astres ont été barbouillées de notes incompréhensibles et parmi

les diplômes variés collectionnés par la famille Parsons (du titre de docteur en droit en passant par quelques trophées d'escrime) on peut admirer une splendide photo d'éclipse.

Parsons approche la soixantaine mais souffre visiblement de sénilité.

Un peu sourd, il passe son temps à raconter sa vie extraordinaire (il a participé à plusieurs guerres). Au nom de Lynch il devient soudain sérieux. Cette famille semble être sa plus grande source de profit. Il n'hésite pas à expliquer qu'effectivement, son agence gère les droits et la fortune des Lynch.

Scène 2

Beth Juan

Maison de convalescence Notre Dame de Grâce. Cette Hispano-américaine de quarante ans se remet doucement de sa terrible vision au Parc. Elle possède le triste privilège d'être la première à avoir été victime du fantôme.

Très croyante mais surtout très craintive, elle n'a pas tout révélé : avec le recul et à condition que Mary ne soit pas présente, elle parle un peu plus. Cette nuit-là, elle finissait le travail comme à son habitude. Puis les robinets se sont mis à charrier un liquide épais, rouge sombre et plein d'impuretés. On aurait dit du sang mais la bonne cuisinière a plutôt pensé à un résidu dans l'eau provenant de l'un des fertilisants utilisés par Miss Lynch pour ses études. Il y avait déjà eu un cas d'empoisonnement des eaux du temps de son père. Ayant enfilé des gants, elle plongeait ses mains dans l'évier pour vider l'eau sale. C'est alors qu'une forme est apparue dans le liquide, comme si une tête cherchait à émerger ! Son premier réflexe fut de vouloir retirer ses mains mais quelque chose l'avait agrippée et tirait doucement en griffant ses avant-bras. Elle s'est mise à hurler, elle s'est débattue mais un grand flash l'a aveuglée quelques secondes et tout s'est arrêté. Il n'y avait plus rien.

Sur le ton de la confiance elle admet que ce qui lui est arrivé est tout de même étrange. Miss Lynch avait pourtant arrêté de suivre les lubies de son père et ses « amis » n'avaient plus remis les pieds chez elle depuis au moins un mois. Supposant que les enquêteurs sont intéressés, elle précise : Monsieur J.F. Lynch (le père) était un passionné de spiritisme. Il avait fait plusieurs voyages en Inde. Et on dit que c'est l'ingestion d'une drogue ramenée de là-bas qui l'aurait tué. Il faisait tourner les tables, tordait les petites cuillères. « Et même qu'une fois, ajoute-t-elle, il a fait tourner les aiguilles de la pendule dans le sens inverse ! Mais jamais il n'avait invité autant de personnes bizarres que Mary. Cette dernière, deux ans après la mort de son père, a décidé de

Mais il précise que ce n'est que de la gestion, jamais de la spéculation. Tous les ordres viennent du Parc y compris ceux qui concernent les investissements juteux.

Le secret professionnel lui interdit d'en dire plus. D'ailleurs le fils Parsons intervient assez rapidement pour mettre les enquêteurs à la porte.

Il argue que son père n'a plus toute sa tête et que par conséquent, c'est lui le responsable de l'agence. À ce titre, il n'a rien à dire aux étrangers, quels qu'ils soient.

Une personne attentive peut noter la chevelure ornée d'une éclipse que le jeune homme arbore.

reprendre ses recherches en botanique mais aussi dans d'autres domaines diaboliques (elle se signe). Elle nous a ramené plein de gens qui sont revenus plus ou moins fréquemment. Dès que l'un des serveurs entrerait dans le bureau où ils se réunissaient, tous se taisaient et c'était le silence le plus complet. »

Une fois, Beth a entendu (Oh ! Bien malgré elle) des voix bizarres (dont une grave et cavernueuse), des rugissements de lions (probablement des enregistrements) avant que le silence ne revienne.

Parfois ils ressortaient de là épuisés et dormaient pendant plusieurs jours ne se levant que pour manger un peu. Miss Lynch avait l'air inquiète. Et puis il y a sept ou huit mois, tout s'est arrêté, plus personne n'est venu et Miss Lynch s'est enfermée dans la bibliothèque « légère » (voir page 26), prostrée devant la télévision à changer de chaîne toutes les cinq minutes.

Cela a duré deux semaines complètes. Puis elle est partie une semaine à Bangor et tout est redevenu normal. Elle a même repris ses études de botanique.

Mais quelque chose a vraiment changé chez Mary : sa voix, si douce depuis sa petite enfance. À présent quelque chose ne sonne plus comme avant.

Quant à Beth, elle se remet assez bien de son expérience. Même si elle sent encore parfois les griffes autour de ses poignets, tout va mieux. Et pour le prouver elle montre ses avant-bras griffés jusqu'à l'os !

Qui, Beth va mieux, beaucoup mieux ! Évidemment si on demande à Mary d'en dire plus elle commence par tout nier en bloc.

Puis, elle avoue s'être très mal remise de la mort de son père, d'autant que cette dernière reste inexpliquée. Aussi, a-t-elle voulu faire du spiritisme pour entrer en contact avec son âme et connaître enfin les vraies raisons de son décès. Sans succès. Elle a connu un groupe

qui faisait tourner les tables, mais ils n'étaient pas sérieux et ce n'était en fait qu'une bande d'escrocs qui lui a ponctionné une grosse somme d'argent. De bout en bout elle a été la victime d'une manipulation. Une fois qu'elle eut compris ce qui se passait, elle les a chassés, a rangé leurs adresses et les a oubliés.

« Ce sont des charlatans et ils n'ont rien à voir dans cette histoire » conclut-elle. Mais si les membres de la Loge le désirent, elle pourra retrouver leurs noms et adresses au Parc. De tête elle serait incapable de les donner.

Quant aux recherches de son père, elle se contente de rigoler en expliquant que pour éloigner la domesticité, les Lynch ont pris l'habitude d'entourer leurs travaux de mystère. Cela a fait courir toutes sortes de rumeurs depuis déjà quelques générations, mais toujours pour le plus grand amusement de la famille. Et si un serviteur venait à entendre ce secret, il se disait que cela avait été fait exprès pour cacher un mystère encore plus grand. Mary, elle-même,

quand elle a invité ces mystiques, (trois fois, pas plus, assure-t-elle), avait joué à ce jeu avec la cuisinière, entre autre. Elle est même prête à parier que d'autres domestiques, colportent les plus folles rumeurs sur les Lynch depuis des siècles.

Mais il n'y a rien d'étonnant aux voyages et aux secrets de son père. Il s'est rendu en Inde pour y donner une série de conférences et pour en ramener des plantes que l'on ne trouve que là-bas. Qu'il ait consommé de la drogue, c'est un fait, mais de là à en faire un sorcier !

Gageons que les enquêteurs se contentent (ou pas) de cette explication fort logique et suivent Mary Lynch jusqu'au Parc. Si ce n'est pas le cas, elle se contente de hausser les épaules et brusque un peu les choses pour que le groupe embarque ses affaires dans le véhicule.

Beth Juan, bonne catholique pratiquante se pend dans la nuit.

Si personne n'a été voir Beth Juan, Mary passe sous silence cette histoire.

Scène 3

Sur la route

La seconde partie du voyage est tout aussi mouvementée que la première. Heureusement que la jeune fille est expérimentée en conduite sur neige, mais l'émotion reste au rendez-vous : tempête, rafales aussi brusques que dangereuses et plaques de verglas incontournables. Beaucoup de personnes sont immobilisées sur le bord de la route (toujours des skieurs partant sur les pistes des Appalaches) mais Mary ne s'arrête pas une seule fois. Il faut dire que la police locale et exceptionnellement l'armée encadrent bien la circulation. À mi-chemin la tempête semble se calmer. À partir de ce moment le groupe se retrouve sur des routes moins fréquentées. Sur la fin du trajet vers la vallée de West Mills, il ne rencontre plus de voiture. Mais comme le fait remarquer Mary avec une pointe d'humour, « ce n'est pas plus mal car on ne passe pas à deux voitures de front sur ces chemins ».

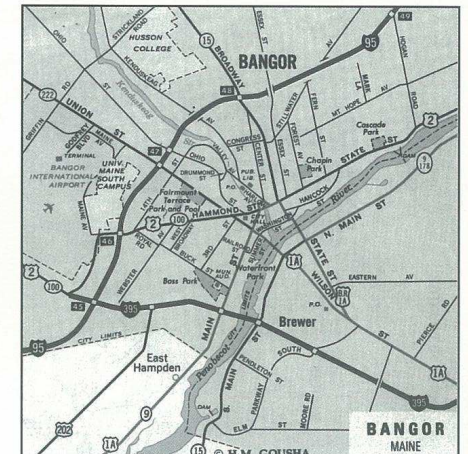
Ceci dit, au crépuscule, si personne ne le lui fait remarquer, Mary conduit une bonne heure, en haute montagne, toutes lumières éteintes ! Un membre de la Loge d'Hermès un peu observateur peut noter la chance invraisemblable de la conductrice. Plusieurs fois le véhicule est passé sur des plaques de verglas, sans aucune conséquence. Même des pneus cloutés ne donnent pas une telle adhérence, et les pneus de la voiture de Mary sont normaux, et même un peu usés. La conduite sans phares peut intriguer aussi.

Mais le fait le plus étrange est qu'au beau milieu de la montagne, Miss Lynch arrête le

véhicule sans raison.

Elle demande le silence. Pendant quelques secondes rien ne se passe, puis une harde de sangliers (cinquante têtes au bas mot), passe en trombe, coupant le chemin qu'aurait dû prendre le Van. Si cela avait été le cas, la voiture aurait été sûrement défoncée voire emportée !

Une fois le maelström passé, sans un mot, Mary reprend la route. Si on l'interroge, elle affirme avoir vu la harde au loin et avoir préféré la prudence.



Si l'un des enquêteurs s'endort dans la voiture, il fait le songe suivant :

Il se retrouve devant un chapiteau troué, délabré au milieu d'un épais brouillard jaunâtre. Le vent soulève au loin quelques tourbillons de vapeur, il fait chaud et humide. Il n'y a rien d'autre. Puis une musique de cirque se rapproche du rêveur. Comme si, sous le chapiteau en ruine une troupe se mettait un marche. D'abord les trompettes, puis les grosses caisses, ensuite les cymbales mais surtout les rugissements des fauves, enfin les barrissements titanesques des éléphants, tout cela prend de l'ampleur dans l'esprit du rêveur. Même si rien ne bouge cela devient de plus en plus angoissant, entêtant !

Le rêveur se réveille lorsque Mary fait usage de son avertisseur sonore dans un virage sans visibilité. Son cœur bat la chamade, il a des sueurs froides mais surtout, il a mal aux tympans. Le malaise passe dans l'heure qui suit.

Acte III

New Vineyard, petite ville sans histoire

C'est tard dans la nuit que le groupe arrive en vue du lac de Clearwater. Mis à part le bruit du moteur, tout est calme. D'un regard on peut embrasser la vallée endormie de West Mills. Des lumières en bordure du lac indiquent la présence d'une petite ville (baptisée New Vineyard), quelques commerces, un temple, une mairie et une piscine, bref rien de bien original. Un collège reçoit tous les jeunes du coin mais en période hivernale il n'est pas rare qu'il ferme ses portes. Mary indique que de l'autre côté du lac se trouve le Parc. Par ce temps il n'est pas pensable de prendre un bateau car l'eau est partiellement gelée, mais la glace n'est pas suffisamment solide pour que l'on puisse traverser le lac à pied.

Parmi les légendes locales, on dit que les poissons qui dorment au fond du lac sont tellement énormes qu'ils pourraient retourner une barque. Vrai ou faux, Mary l'ignore mais ce qu'elle sait, c'est que des pêcheurs ont disparu corps et biens. En plus du fantôme au Parc, on pourrait se croire en pays Scott, ironise-t-elle avec ce langage toujours un peu vieillot. Mais Clearwater n'est pas le Loch Ness, loin de là.

Mary annonce qu'il est impossible d'aller plus loin à cause de la fatigue. Elle leur propose donc de dormir à New Vineyard cette nuit. La voiture traverse la ville endormie et s'arrête devant un petit hôtel en bord de lac : le Clearwater House. Surprise, un néon indique que l'établissement est complet ! Cela explique le nombre invraisemblable de voitures sur le parking. Le portier de l'hôtel fait pourtant un accueil chaleureux à la jeune Lynch. Même s'il confirme qu'il n'y a plus de place, il reste cordial. Si on lui demande la raison d'une telle affluence, il déclare que deux groupes de personnes sont arrivés récemment.

Le premier se compose d'agents spéciaux du F.B.I. Ils restent très vagues sur les raisons de leur présence ici mais ils ont fait plusieurs expéditions autour de la ville et sur le versant nord de la vallée. Le second groupe est là depuis plus longtemps. Eux aussi ont fait quelques promenades mais sans jamais dire pourquoi. En fait, le portier tient de la petite Josy, qui le tient de Mr Yelverton (le maire), qu'il s'agit là d'un groupe de promoteurs qui cherchent de nouvelles vallées pour y construire des pistes skiables. Vu le temps qu'ils mettent à se décider, il y a de fortes chances pour que New Vineyard devienne bientôt une station de ski. Cela amènera des touristes, du commerce, du travail et donc de l'argent.

Vu qu'il est impossible de se loger en ville cette nuit, les enquêteurs doivent se replier sur le Parc immédiatement.

Bien entendu, libre aux voyageurs fatigués de trouver une autre solution. Ils peuvent choisir de rester au bar de l'hôtel jusqu'au lendemain mais dans ce cas il faut soudoyer le portier.

Ils peuvent aussi tenter de loger chez l'habitant. Mais là, la réaction est surprenante. La population locale accepte d'héberger les membres de la Loge d'Hermès mais en aucun cas Mary Lynch. Seul le Révérend Père Luiz accueille tout le monde, sans râler. Si on demande une explication à un tel rejet, les villageois se contentent de se signer et de dire que Mary apporte la poisse et la mort.

Les compagnons auront l'occasion de visiter New Vineyard pendant tout ce premier acte. Ils auront ainsi la possibilité de rencontrer quelques autochtones intéressants. Quant au F.B.I. et au groupe de prospecteurs, paradoxalement, ils ne les rencontreront qu'au Parc lui-même.

Scène 1

Le Révérend Luiz

Le Révérend est assez loquace (même en présence de Mary). Originaire du Nouveau Mexique il a eu du mal à se faire accepter dans sa propre paroisse, aussi garde-t-il un certain détachement par rapport à ce qui s'y passe. Bien entendu depuis l'affaire du fantôme du Parc, le village est divisé en deux : avec d'un côté ceux qui y croient et de l'autre ceux qui n'y croient pas. Lui-même avoue se ranger dans la première catégorie. Seulement, parmi les convaincus, une bonne part pense aussi que Miss Lynch est responsable (ainsi que toute sa famille) de ce qui se produit. Les suspicions du village contre les propriétaires du Parc ne datent pas d'hier. Les Lynch ont toujours été considérés comme des gens étranges et ce, depuis leur arrivée. De fait, ils n'ont jamais nié ou démenti les rumeurs de sorcelleries qui entourent cette famille (sourire de Mary, si elle est présente). Aujourd'hui, ils en payent le prix.

Tout a commencé (d'après les archives de la paroisse) avec le naufrage qui coûta la vie à tous les bâtisseurs du Parc. Les villageois de l'époque (une petite poignée d'Anglo-saxon imprégnés de puritanisme) se mirent à penser que Sir Lynch en était responsable et que, noyant tout ce petit monde, il éliminait ceux qui en savaient le plus sur le Parc.

Puis les recherches des Lynch ont contribué à relancer les rumeurs de sorcellerie. Toujours dans les archives de la paroisse, il est dit que par trois fois (en 1890, 1895, 1902) Sir Edmond Claudius Lynch a fait venir le Révérend du village pour qu'il bénisse le Parc sous les yeux des villageois. Ainsi cela calmait un temps les mauvais bruits. Pour finir, il y a toujours eu des histoires de fantôme, mais beaucoup pensaient qu'il s'agissait d'une légende. A présent, on ne parle plus que de cela ! Même les promoteurs sont venus lui poser des questions à propos de ces apparitions ! Ils cherchent à savoir ce qui pourrait nuire au tourisme dans le coin. Une histoire de fantôme ne serait pas forcément bienvenue pour attirer le skieur moyen. À moins de l'utiliser comme attraction, ont-ils précisé.

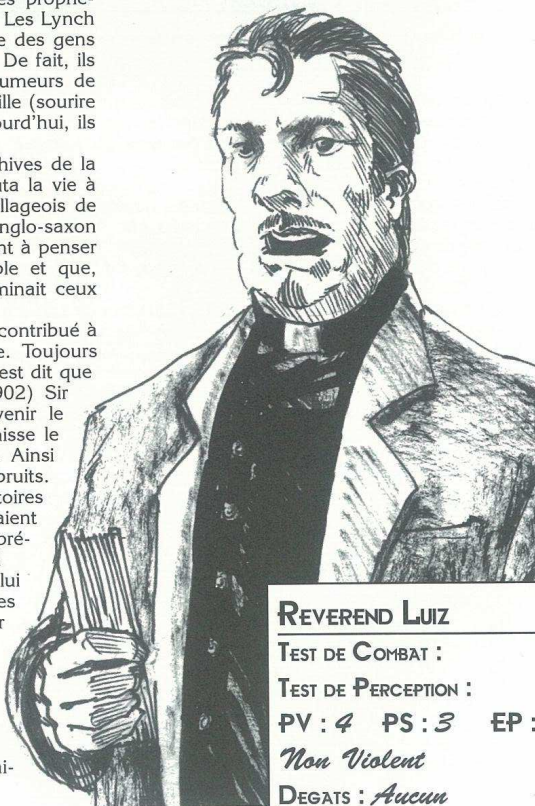
Luiz, s'il prend très au sérieux l'affai-

re du Parc, n'en garde pas moins la tête sur les épaules. Oui, il se passe quelque chose chez les Lynch mais ce n'est pas une raison pour être aussi vindicatif avec Mary.

Si les compagnons ont besoin d'aide, il répond toujours par la positive (hors des heures du service paroissial, bien entendu).

Par contre il se refuse à tout simulacre d'exorcisme ou de bénédiction de la maison.

Dans les archives de la paroisse qu'il a remis en ordre, on peut trouver l'arbre généalogique de la famille Lynch (voir page 11).



REVEREND LUIZ

TEST DE COMBAT : 4

TEST DE PERCEPTION : 7

PV : 4 PS : 3 EP : 5

Non Violent

DEGATS : Aucun

ARMURE : Aucune

Scène 2

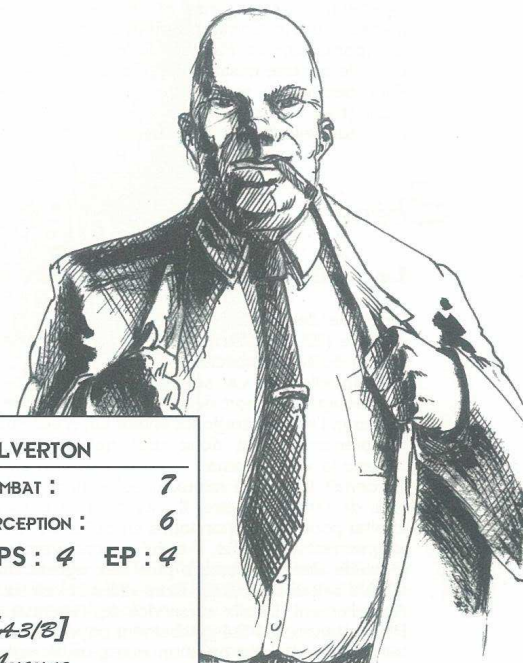
Mr Simus Yelverton

(Maire de New Vineyard)

C'est l'antithèse du Pasteur Luiz.

Simus ne croit pas aux fantômes mais en a peur. Pour être plus précis, il a peur du tort que peut provoquer une histoire de fantôme dans sa petite ville quand un groupe de promoteurs et une brigade du F.B.I. viennent de débarquer. Toutes ses actions sont motivées par la volonté de faire régner le calme dans sa petite ville. Si on lui fait admettre qu'en employant telle ou telle méthode il n'y aura pas de vague, il est prêt à aider qui que ce soit. Ainsi, il peut être le premier à aider les membres de la loge d'hermès, comme il peut également prendre la tête d'une troupe furieuse pour aller mettre le feu au parc.

Il se méfie du « Portos » (Luiz) et cherche à imposer son autorité sur le shérif.



SIMUS YELVERTON

TEST DE COMBAT : 7

TEST DE PERCEPTION : 6

PV : 4 PS : 4 EP : 4

Poings

DEGATS : [43/8]

ARMURE : Aucune

JOHN CAMPBELL

TEST DE COMBAT : 10

TEST DE PERCEPTION : 8

PV : 5 PS : 5 EP : 4

Matraque / Revolver

DEGATS : [42/7] / [9/0]

ARMURE : Aucune



Scène 3

John Campbell

(shérif du comté)

Le shérif de campagne typique, c'est-à-dire désagréable.

Il se moque de l'histoire du fantôme et de la présence des promoteurs. Mais par contre, il abhorre la présence du F.B.I. sur ce qu'il considère comme étant son fief. Du coup, il est furieusement tenté de mettre des bâtons dans les roues des fédéraux.

D'ailleurs il ignore pourquoi ils sont là. Ils lui ont juste dit d'aller jouer ailleurs, question de sécurité nationale.

L'agent spécial qui mène la troupe du FBI se nomme Fritz Corrigan, c'est un grand rouquin carré probablement d'origine Galloise. De suite, Campbell a cherché à en savoir plus mais à

Washington la réponse a toujours été la même : l'agent Corrigan appartient au service Comportement et Manipulations Mentales et travaille sur une mission confidentielle. Pour peu qu'on se montre hostile envers le F.B.I. (tout en restant dans la légalité), Campbell peut devenir un allié potentiel et utile.

Scène 4

Le « fils Thomas »

Le guide de montagne. On peut trouver son adresse (23 High Street) à l'entrée de la ville, sur un écriteau publicitaire.

On l'appelle ainsi car son père (Thomas) s'est suicidé après la mort de sa femme en couche. Du coup l'enfant, toujours vivant lui, n'eut pas de prénom. Il est donc tout naturellement devenu le « fils Thomas ».

Il connaît la région mieux que le shérif, qu'il aide de temps à autre. Il s'avère d'un intérêt capital pour des personnages en quête de renseignements. En effet, il a été successivement le guide des promoteurs puis des agents du F.B.I. Il sait donc tout sur leurs allées et venues. Actuellement, il reste au service des fédéraux. Bien entendu, il a été grassement payé pour se taire. Mais si on le paye un peu plus, il parle sans problème.

Les promoteurs lui ont demandé de s'éloigner du village puis de les emmener discrètement au Parc. Il les a attendus à l'extérieur, près de la grille pendant toute la journée. Ils avaient beaucoup de matériel électronique avec eux et parlaient peu en sa présence. Il a juste compris qu'ils allaient chercher quelque chose ou quel'un.

Apparemment, ils ont laissé des objets sur place. Il n'en sait pas plus sur eux, sinon qu'ils ont beaucoup de moyens de communication dans leur chambre d'hôtel (du simple téléphone cellulaire au radar) et que paradoxalement c'est la secrétaire, une grande noire très froide, qui prend le plus d'initiatives.

En ce qui concerne le F.B.I., le jeune homme en sait un peu moins. En fait, les fédéraux parlent en code. Mais Corrigan lui a tout de même dit qu'ils étaient en mission de repérage pour le compte du gouvernement. Repérage de quoi ou de qui, le fils Thomas l'ignore. Mais eux aussi ont beaucoup de moyens de communication et de détection. Le fils Thomas a reconnu un « Renifleur » électronique (une sonde à méthane). C'est un appareil semblable à un détecteur de métaux mais qui sert à repérer les cadavres de grande taille (les humains). La putréfaction dégage toutes sortes d'odeurs et de gaz que la machine décèle. Il en a déjà vu un en action lors d'un stage de secourisme en haute montagne. Armé d'un tel engin, son groupe avait découvert

En effet, il connaît parfaitement les montagnes et peut secourir n'importe quelle personne égarée. En cas de longue disparition, il fait appel à ses collègues des autres villages, au « fils Thomas » et fait sortir sa « meute » (cinq bergers allemands).

trois cadavres de biche, les restes d'un vieux ours et surtout un putois encore en vie ! Ils n'eurent même pas le temps de reculer que la bête les avait déjà marqués. Alors, pour sûr, il s'en souvient de cet engin diabolique !

Le F.B.I. aussi s'est rendu discrètement au Parc. Mais les agents n'ont jamais dépassé les limites de la propriété. Ils avaient sur eux des plans du cadastre et ils ont soigneusement contourné le Parc. Corrigan a plusieurs fois mis en garde ses hommes contre une violation de domicile.



FILS THOMAS

TEST DE COMBAT :	8
TEST DE PERCEPTION :	10
PV : 5 PS : 6 EP : 4	
Poings / Fusil de chasse	
DEGATS : [A-3/B] / [H/E]	
ARMURE : Aucune	

Acte IV

Le Domaine des Lynch

Il faut une bonne heure pour contourner le lac de Clearwater par le nord. La petite route ne mène qu'au Parc, c'est la seule voie d'accès. Quand l'électricité, le téléphone et l'eau courante ont été installés (à grands frais), il a fallu tirer les câbles juste pour les Lynch.

La route est praticable par tout temps, elle a été construite dans ce but. Aucun arbre ne peut la couper, un éboulement est impossible et le lac n'est jamais suffisamment monté pour l'inonder. Seules quelques plaques de verglas assassines rendent la route dangereuse, mais cela, on n'y peut rien. Si à un moment où un autre les personnages doivent prendre cette route à grande vitesse (c'est possible) ils devront alors faire attention à ce piège naturel.

Du fait de son dégagement, la route est visible du dernier étage du castel et on peut donc voir arriver les voitures d'assez loin.

Par contre si des visiteurs pédestres choisissent de passer par le bois (comme le F.B.I. et les promoteurs), il est impossible de les surprendre.

Scène 1

Le Parc des Lynch

L'entrée du Parc est en fait une grille aussi massive qu'inutile : les murs qui courent de chaque côté s'arrêtent au bout de dix mètres. Pourtant, pour passer en voiture par la route il faut tout de même pouvoir l'ouvrir.

Le tout a été rénové il y a une dizaine d'années. À l'arrivée du groupe, le cadenas de la grille est toujours intact.

Le domaine qui entoure le Parc est à l'abandon comme chaque hiver.

Il y a une multitude d'arbres d'espèces variées. Devant chaque plante est niché dans le sol un petit panneau qui précise l'âge, la provenance et le type (en latin). Des petits sentiers gravillonnés courent à travers le Parc. La partie

Est reste moins entretenue car les arbres de la forêt l'ont envahie.

Un kiosque à musique, couvert par le lierre, menace de s'effondrer, une roseraie attend le printemps pour reprendre des couleurs et dans la partie Nord (en bord de montagne) on trouve la crypte des Lynch.

Le caveau, dans le plus pur style gothique malsain, est couvert de neige. Les statues de pleureurs, les lincoils de pierre et les décharnés semblent vouloir s'extraire de la couche blanche comme des morts vivants qui sortiraient de terre. Pour descendre dans la crypte il faut pousser les lourdes portes de bronze qui en ferment l'accès. Comme on peut s'y attendre

l'air est irrespirable, mais on s'y habitue au bout de quelques minutes. Une fois les odeurs méphitiques dispersées, les visiteurs peuvent descendre les escaliers de pierre grise.

Ici reposent tous les Lynch qui ont vécu en terre d'Amérique. Les cercueils sont entreposés à raison de quatre par pan de mur, et sont protégés par une vitre gravée.

Les décorations sont étranges. Le froid a couvert les statues d'une couche de givre, ce qui leur donne une apparence féérique malgré leur thème macabre. Les squelettes étincellent, les mains implorantes lâchent une poudre argentée au moindre souffle et les fleurs de pierre rayonnent.

Au plafond, les stalactites cachent mal une fresque au thème étrange. On y voit une large citée indienne émergeant de la jungle. Ses tours sont si hautes qu'elles semblent toucher les étoiles. Mais si les bâtisses semblent en bon état, il n'en demeure pas moins une impression d'abandon. Si on se concentre mieux sur la scène, le sentiment d'être observé par quelque chose de tapi se fait plus fort. Mais ce n'est qu'une illusion et cela ne va pas plus loin.

Il n'y a rien d'intéressant ici et les morts reposent en paix.

Les pièges.

Dans tous les recoins du Parc les personnages peuvent trouver différents petits systèmes de détection reliés à des boîtes marquées soit d'un "A" soit d'un "B". Il faut attentivement observer pour les remarquer à moins que le hasard y mette du sien. Par exemple, un mouvement de poussière peut faire apparaître un fin rayon lumineux trahissant la présence de l'appareil.

Ce sont des pièges posés là par le groupe de promoteurs. Deux personnes y sont sensibles : Mary, et le fantôme de Mary.

Plus précisément, à chaque fois que Mary passe à moins d'un mètre d'un détecteur de type "B" elle est prise d'un fort malaise. Si elle recommence ou si elle reste sur place, elle perd connaissance. Si elle reste plus d'une journée dans le rayon, elle sombre dans un profond coma. Par contre elle n'est pas sensible aux appareils de type "A".

Le fantôme de Mary, lui, est perturbé par le type "A" uniquement. Il lui est impossible de passer un rayon, voire de se matérialiser de l'autre côté d'un piège. Il lui faut le contourner obligatoirement.

Ces mécanismes ne demandent pas beaucoup d'énergie et ont des piles autonomes. Par contre les informations qu'ils envoient à leur propriétaire sont concentrées dans un appareil plus volumineux qui se trouve dans le local technique. Ce dernier ne peut fonctionner sans un minimum d'électricité. Aussi quand quelqu'un descendra jusqu'au disjoncteur pour rétablir le courant, tous les pièges seront effectifs et fonctionneront.

Un bon électronicien ou un informaticien peut manipuler l'unité de regroupement des informations en y branchant l'ordinateur portable de Mary. Il peut localiser le récepteur des données (mais pas l'identifier), lui envoyer des messages et s'il est très bon, porter atteinte à son système à distance.

Éteindre le central revient à rendre inopérants tous les appareils. Sur les plans, les appareils sont indiqués par des "A" ou des "B". On peut les déplacer avec précaution, chacun étant autonome et assez léger.

Il y a quatre serres magnifiques dont une à l'abandon. L'architecture, l'armature courbe et les entrées aux formes alambiquées laissent à penser que ces cathédrales de verre ont été élevées au début du siècle !

La température y est au minimum de vingt degrés et chacune contient une centaine de plantes et un groupe électrogène autonome et moderne qui assure une température et une hydrométrie constantes. Les deux premières (1 et 2) semblent plutôt destinées à la recherche et on y trouve tout un équipement de laboratoire alors que la troisième (3) paraît être plutôt un arboretum destiné au plaisir du biologiste : on s'y promène plus qu'on y étudie.

Notons qu'à chaque entrée, dissimulé, on peut trouver un capteur relié à un appareil marqué d'un « A ». Pour en savoir plus reportez-vous à l'encadré ci-dessous.

La dernière serre (4) a été dans le temps un laboratoire. Mais une tempête a abattu un arbre voisin qui a fracassé la bulle de verre qui tenait lieu de toiture.

Dans la bibliothèque, on peut retrouver de vieilles photos des années trente et un article de journal. Cette serre a été conçue par Eugène Howard, architecte original et génial de Boston. L'article précise que le créateur de ce chef d'œuvre de cristal n'a pu participer à l'inauguration organisée par Georges Peter Lynch car il s'est tué au volant de sa voiture le soir même de la fin des travaux.

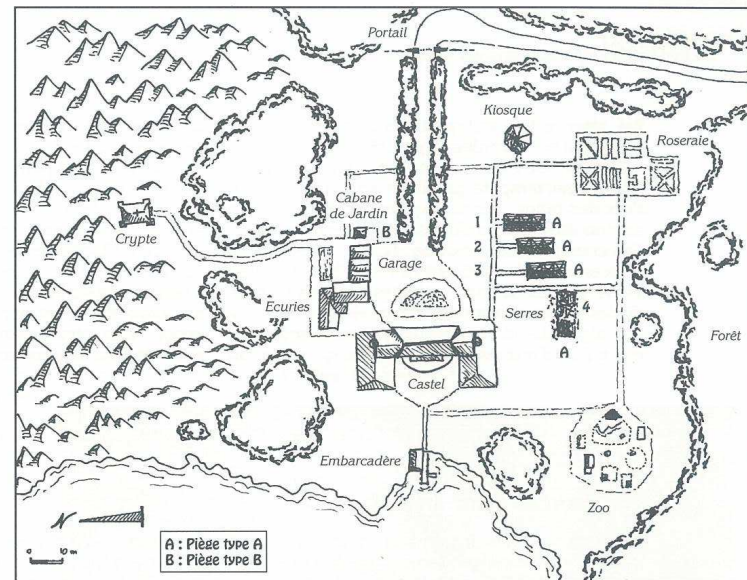
En effet à l'entrée, au-dessus de la porte, on peut retrouver une plaque de cuivre oxydé en mémoire d'Howard. Il y est marqué : « Architecte, créateur et serviteur de l'Éclipse ». Une personne ayant de petites notions dans les sciences astronomiques peut remarquer que les plaques de verre, forment un tout cohérent qui n'est pas sans rappeler les constellations. En passant par les relations de la Loge d'Hermès dans le milieu de l'astrophysique, on peut demander de déterminer à quel jour de l'année correspond l'emplacement des étoiles. Cette recherche prendra quelque temps (à votre guise selon le déroulement de l'histoire) mais la réponse sera surprenante : toutes les configurations correspondent au quinze février de cette année. Mais ce n'est pas le plus étrange, le savant qui donne l'information est formel : si toutes indiquent la même date, seule la serre abandonnée reproduit une observation

terrestre des astres. Les trois autres semblent, sans aucun doute, des vues similaires mais d'autres points de la galaxie ! Il faut compter au moins un mois pour déterminer les trois points d'observation.

La cabane du jardinier a été remise en ordre après le drame qui s'y déroula. Pour mémoire, c'est dans cette petite mesure que les outils de jardinage ont agressé Mike et qu'il a perdu une partie de sa raison. Seules les profondes entailles dans les murs témoignent de la violence du phénomène.

Les outils sont soigneusement rangés et chacun a une place marquée sur l'établi. C'est donc sans difficulté qu'on peut voir qu'il manque une large cognée. Elle demeure introuvable dans le Parc (ce qui est normal, puisqu'elle n'y est plus). Un appareil de type « B » a été placé ici aussi.

Les écuries et les dépendances du château ne présentent qu'un intérêt moyen. En effet



elles sont soit délabrées et dangereuses soit fermées dans l'attente d'une remise à neuf. Une couche de givre fige les draps blancs protégeant le mobilier ancien.

Le garage. Outre la camionnette de Mary, on y trouve une petite Ford en panne dont il faudrait nettoyer le moteur à fond pour espérer la voir rouler de nouveau. Il y a de nombreux produits inflammables et un nécessaire de mécanicien qui date de l'entre-deux guerres.



Le zoo privé fait partie des lieux les plus étranges du Parc des Lynch. Il a été construit au siècle dernier, puis abandonné en 1965 lorsqu'une tempête polaire a anéanti les deux tiers des bêtes. Les rescapées ont été données au zoo de Portland pour plus de sécurité.

Du coup, on se retrouve dans un dédale de cages vides, de statues brisées, d'herbes folles et de herses donnant sur des cavernes artificielles. Tout ici respire la mort.

Mis à part de la neige et des sueurs froides, il n'y a rien d'intéressant.

Scène 2

Le Castel des Lynch

Le Castel des Lynch forme un grand U entourant un jardin typiquement anglais. En son centre domine la statue du fondateur de cette auguste demeure : Johan Killmor Ferguson Lynch. Cet homme fut apparemment un colosse redoutable aux airs d'ogre. De la main droite, telle une épée, il brandit un manuscrit et, curieusement, il tient une équerre dans la main gauche. À mieux y regarder, ce n'est pas une équerre mais un triangle sans graduation dont la base a été brisée avec le temps. La statue ne date pas du 19^{ème} siècle mais de 1924 : Elle fut érigée en souvenir de l'aïeul.

L'aile Nord est abandonnée au même titre que les dépendances. Non qu'elle soit en ruine, mais elle coûte cher en entretien. Elle demeure donc chauffée au minimum, protégée de la poussière et complètement fermée. On peut y accéder sans problème avec le trousseau de clés de Mary. Il n'y a rien de passionnant à y voir.

La partie centrale semble être la partie résidentielle. En voici les lieux principaux :

Les passages secrets du manoir.

Dès sa construction, le castel a été truffé de passages secrets. Évidemment aucun des bâtisseurs n'a pu le révéler, puisqu'ils sont tous morts durant le tragique naufrage.

La tradition aurait voulu qu'on se légua de génération en génération les secrets du château, mais les aléas de l'histoire en ont voulu autrement. Du coup, c'est lors des reconstructions de 1940 que les ouvriers ont trouvé par hasard un mur coulissant, un couloir entre deux cloisons, etc.

De fait, personne ne sait vraiment où mènent tous ces passages dérobés. Éventuellement ils peuvent servir à des personnages bloqués dans une pièce. Avec un peu de chance, le fond de la cheminée bascule et donne sur une pièce voisine ou permet l'accès à l'étage supérieur. Un plan complet n'ayant jamais été reporté l'utilisation de ces passages reste à votre entière discrétion.

Il y a aussi de nombreuses niches, pas forcément cachées, où l'on déposait les objets d'aisance pour que les serviteurs les ramassent.

Le quai et l'embarcadère ne sont pas utilisables en cette saison. On peut trouver sous des bâches deux petits bateaux de plaisance et les restes d'un plus gros, probablement un bateau de pêche. Il y a aussi du matériel divers inutilisé depuis longtemps.

Le lac de Clearwater est gelé. On peut marcher sur la couche de glace du moment qu'on ne s'éloigne pas trop du bord. En effet, plus on s'approche du centre, plus la glace risque de se briser. Les conséquences d'un bain d'hiver seraient catastrophiques.

Le grand hall (Piège de type A). Immense et luxueux comme il se doit. D'abondantes plantes grasses souffrant peu du manque d'eau donnent un côté luxuriant à l'ensemble. Le long des deux escaliers qui se rejoignent à l'étage on peut admirer les portraits des Lynch non seulement américains mais aussi anglais. Une grande horloge de bois sombre sonne lugubrement chaque heure qui passe.

Le salon bleu (Piège de type A) ou salon de thé. On peut y discuter devant l'âtre ou la télévision grand écran. Une antenne parabolique permet de recevoir tous les canaux américains et les deux magnétoscopes fonctionnent à merveille. Il y a aussi tout un équipement audio et vidéo (Chaîne hi-fi, caméscope et table de montage).

Parmi les nombreux films et documentaires archivés (plus de 500 !), certaines cassettes restent sans étiquette. Il y en a encore une dans le caméscope.

Certaines d'entre elles sont des enregistrements des séances de spiritisme auxquelles se sont livrés Mary et ses amis.

Les films sont de mauvaise

qualité, (l'image demeure toujours très sombre). On y reconnaît Mary, trois femmes et deux hommes.

Mary semble différente. Sa voix est très douce, chantante, malgré un air triste, parfois apeuré, elle semble vouloir rester concentrée. Son lexique paraît aussi avoir changé : point de tournure archaïque. Ce qui rend le tout très intéressant c'est qu'elle semble être la médium en titre.

C'est une médium par transe, plus précisément par endoréisme : elle se désincarne et

laisse temporairement le contrôle de son corps à une entité spirituelle. Dans les enregistrements, l'esprit prenant son enveloppe charnelle paraît celui d'une fillette. Du coup Mary prend une voix, des expressions et une gestuelle de gamine de dix ans au plus.

En tout, il y a, éparpillés au gré des bandes, plus d'un quart d'heure de transe. Lysette (c'est le nom donné à l'esprit) parle confusément de la brume jaune, de la grande parade : elle doit se méfier des éléphants et du tigre céleste, les éléphants attendent derrière la porte le signal. Elle parle des trois clowns sanglants déjà « passés » et des

« Mâchoires » qui vont partir à leur recherche bientôt. Si les Mâchoires ne les rattrapent pas, la parade va commencer avec beaucoup de clowns sanglants, des éléphants décharnés et des lions de feu. Même le « Sauter de Feu » dansera dans le ciel. Mais la porte est fermée pour le moment et tout va bien. Une seule et unique fois, elle déclare catégoriquement qu'elle voit un Clown Sanglant dans la pièce où officient les Spirités.

À chaque séance les participants pressent de questions l'esprit de Lysette mais n'obtiennent comme réponse que sa fuite du corps de Mary. Avant que cette dernière ne reprenne conscience ils donnent des idées pour prolonger au maximum la transe : alcool, drogue ou hypnose.

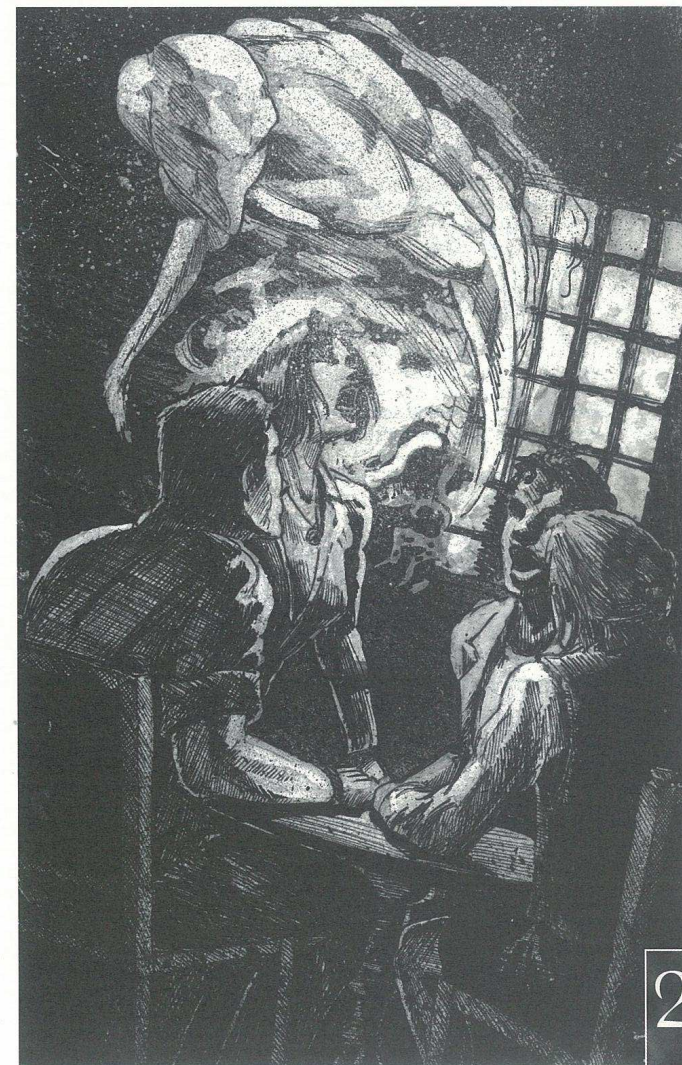
La première femme est une grande noire aux cheveux courts, la trentaine, très froide. Elle répond au nom de Myriam et semble diriger les opérations. C'est elle qui parle de prolongement de transe. Elle a l'air de faire peu de cas de Mary et de son corps. C'est la plus énergique, la plus déterminée et surtout la plus savante en ce qui concerne le spiritisme.

Par deux fois elle se réfère à une conjonction favorable et à la possibilité de rencontrer des « Mâchoires ».

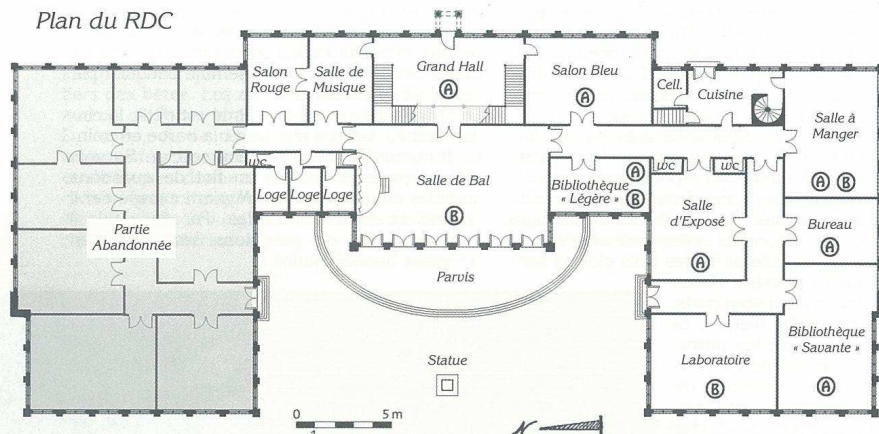
Les deux autres femmes n'apparaissent qu'une fois à l'image, et encore, très mal. La première est blanche, au

moins sexagénaire et habillée avec goût. La seconde doit avoir la quarantaine, elle est blonde aux cheveux courts et répond au nom de Linda. Sur le moment elle semble choquée par ce qui se passe autour d'elle.

Le premier homme à être filmé est petit, la quarantaine, presque chauve et la barbe en pointe. Il ressemble à un apprenti sorcier. Sa voix est grinçante et profère un flot de questions stupides coupées par une Myriam exaspérée. Il répond au nom de Charles. Par deux fois il demande plus de précisions sur un Clown Sanglant baptisé Harlot.



Plan du RDC



Le deuxième homme n'apparaît jamais à l'écran. Sa voix est grave et facilement différenciable par rapport à celle de Charles. Si quelqu'un a rencontré le fils Parsons (le notaire des Lynch), il le reconnaît sans difficulté.

Il ne pose qu'une seule question à Lysette : En qui peut-on avoir confiance ?

Lysette arbore alors un sourire énigmatique et répond : « Les Clowns, le Sauteur de Feu et les Bêtes sont méchants, ils me font peur. Mais les Mâchoires sont aussi méchantes, méfiez-vous en, elles combattent le mal par le mal. »

Le salon rouge. Tout d'acajou et tapissé de velours carmin, le salon rouge, excepté pour converser tranquillement (il est excentré par rapport aux autres pièces), ne présente aucun intérêt. Dans une vitrine dorée trônent diverses coupes de championnats d'escrime. On peut y lire la plupart des noms des Lynch, y compris celui de Marv.

La salle de musique. Outre un équipement acoustique très au point on trouve un piano droit, deux violons ainsi que d'autres instruments. Mary joue souvent du piano pour se délasser.

Parmi les photos d'un album oublié là, on ne la voit jouer que du violon...

La salle de bal (Piège de type B). Plancher lambrissé, miroirs et lustres scintillants. Une petite scène cachée par des rideaux s'ouvre sur la salle et peut accueillir un orchestre de chambre. La poussière témoigne de sa faible utilisation.

Un placard contient quelques armes blanches. En effet c'est aussi une salle d'entraînement pour l'escrime, le sport par excellence de la famille Lynch.

La Bibliothèque « légère » (Pièges de type B & A). Ainsi baptisée car les livres qu'on y trouve traitent de tout sauf de botanique.

Romans, livres religieux, recettes de cuisine et même une bande dessinée (Superman) se côtoient sans aucun ordre. Un esprit fatigué peut s'y reposer. Même les peintures, les bibelots et le tapis océan invitent à l'évasion.

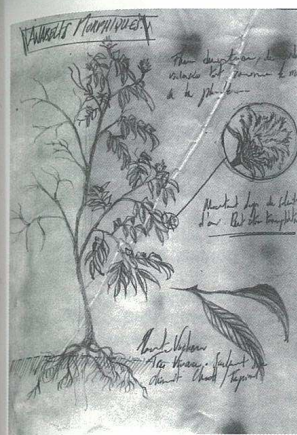
Là aussi il y a une télévision et un magnétoscope. C'est dans cette pièce que Mary est restée prostrée devant un écran pendant deux semaines. En cherchant bien, on peut trouver une dizaine de cahiers bien étranges. Ils sont couverts de dessins divers mais d'une précision surprenante et semblent dépourvus de sens : voitures, armes, présentateurs télévisés, arbres, canettes de soda, dessins pornographiques et évangélistes en transe, il y a tout là-dedans mais surtout n'importe quoi : en fait, tout ce que l'on peut trouver sur les chaînes américaines.

L'aile Sud est en partie exclusivement réservée aux Lynch.

La salle à manger (Pièges de type B & A).
Rien de passionnant ici.

La cuisine et le cellier. Les recoins sombres du cellier s'animent au gré du balancement de la vieille ampoule jaune. Dans la cuisine, bien équipée et moderne, un escalier de service en colimaçon donne accès aux étages. Un autre escalier mène à la cave.

La salle d'exposé (Piège de type A). Une salle de conférence confortable, moderne et en état de marche. On peut y tenir une téléconférence. Un ordinateur permet un accès sur Internet. Télécopieurs et téléphones assurent aux Lynch une parfaite liaison avec le monde scientifique.

[illegible]

Il n'y a aucun moyen réel de faire des recherches sur la correspondance entre les lieux et les dates. Même sur Internet, les autoroutes de l'information restent muettes.

Le laboratoire (Piège de type B). Un laboratoire de naturaliste vieux d'un siècle, avec du matériel d'analyse de pointe. L'ordinateur est coincé entre deux gros bocaux de formol contenant on ne sait quoi, les tableaux de microbiologie côtoient ceux de la cabale et les livres les plus récents s'acquiinent avec *les clavicules de Salomon*.

Les Lynch ont toujours tenu à ce que le passage de chacun de leur ancêtre reste gravé dans cette pièce. On ne jette quasiment rien, quitte à laisser un air vieillot à l'ensemble.

Il y a du matériel en quantité suffisante pour travailler. Parmi les produits communs on trouve aussi des bocaux d'apothicaire remplis de feuilles étranges. Une liste complète des composants chimiques indique qu'il manque un pot dit «Anabels Morphiques». Le bocal trouvé dans la salle technique ressemble à celui qui manque (voir page 29). En cherchant dans les dictionnaires anciens de la bibliothèque, il semble que cette plante venue d'Orient soit utilisée comme un puissant hallucinogène. En Inde les Brahmanes l'utilisent pour voyager astralement et ouvrir des passages sur les mondes supérieurs. On dit que les moines tibétains s'en servent aussi pour soigner et enlever la douleur. Pour une personne peu habituée à ce genre de drogue, l'ingestion s'avère très dangereuse. Au bout d'une période indéterminée, de violentes hallucinations agressent les sens puis la victime est prise de bouffées de paranoïa aiguë. Elle se sent constamment en danger et cherche à éliminer ses proches. Ses fleurs et ses feuilles sont violacées tout comme celles retrouvées dans les canalisations du manoir... (voir local technique page 29).

Le bureau (Piège de type A). Un ameublement victorien, c'est-à-dire en bois d'acajou, rehaussé d'or sombre donne au bureau un air ancien. Le bureau ne présente en lui-même aucun intérêt. Rangé avec soin on n'y trouve rien d'autre que des carnets de notes de biologiste. De là à dire qu'il a été « nettoyé », il n'y a qu'un pas.

La seule décoration intéressante reste une petite statuette égyptienne représentant une femme à tête de chat : Bastet.

Dans un coin se trouve le coffre fort de la famille. Sans la combinaison (7 5 9 1 5 3) il est impossible de l'ouvrir. (Nous verrons que les personnages seront amenés à le faire tout de même).

Il contient une forte somme d'argent en billets (10 000 \$), un lingot d'or non marqué (pour au moins 15 000 \$) et un dossier de recherche en biologie contenant les travaux de Mary Lynch. La dernière date de mise à jour est vieille de plus de huit mois. La scientifique travaille sur le clonage des cellules. L'ensemble du dossier demeure hermétique à un non-initié mais confirme le sérieux des recherches de la jeune Lynch.

Une arme de petit calibre chargée doit attendre ici depuis des lustres. Il faut la nettoyer avant de pouvoir l'utiliser sans danger.

Le coffre contient également une grande enveloppe dans laquelle se trouvent deux feuilles photocopiées d'un livre ancien et couvertes de larges écritures. Heureusement il s'agit de latin classique (si aucun personnage ne lit cette langue la traduction peut être trouvée au verso des feuilles).

À première vue il semble être question d'une cérémonie. Il n'y a pas de suite.

« En trois points du cercle de soufre, placez les bougies. Cela facilite l'approche et la concentration de l'âme. Placez le corps au centre du cercle de soufre de façon à ce que chaque membre soit en contact avec la quadrature. Si le sujet est conscient mieux vaut le ligoter solidement car ses mouvements pourraient nuire au bon déroulement de l'incorporation. Prenez un calice d'argent fin et mélangez-y le sang de trois personnes : une pour le corps, une pour le cœur et la dernière pour l'esprit. Mettez-y aussi trois gouttes de sève pour les attaches à la Terre. Allumez les bougies et placez le sacrifié à genoux devant la personne à excorporer. Par trois fois le sacrifié doit subir une blessure légère. Avec le sang des trois blessures éteignez successivement les trois bougies. Dans le noir total le sacrifié doit alors avoir la gorge entaillée et son sang doit marquer le front de chacune des personnes présentes de ce signe :
« LMJF »

Il n'est pas nécessaire de tuer le sacrifié.
La personne à excorporer doit alors se voir vider
de son âme et pouvoir librement circuler.
Toute personne ne portant pas le signe...

La bibliothèque « Savante » (Piège de type A). Comme on s'en doute c'est là que se retrouvent tous les ouvrages scientifiques collectionnés depuis des siècles par la famille Lynch. Pour celui qui s'intéresse un peu aux sciences de la nature, c'est un trésor inestimable. D'autres pourront-être attirés par quelques livres d'astrologie, d'occultisme ou même de sorcellerie, qui ne contiennent cependant que des généralités.

On peut s'étonner de voir un sphinx d'albâtre, couché sagement dans une niche murale. La statue mesure trente centimètres de haut pour une profondeur de cinquante centimètres. Entre ses pattes, il semble que l'on puisse loger un objet rond, peut être un bâton ou un attribut quelconque. C'est la statuette de femme chat qui trône sur le bureau de Mary.

Une fois placée entre les pattes, un mécanisme ouvre un compartiment secret de la bibliothèque. On peut y trouver plusieurs indices importants et notamment une lettre contenant des rapports médicaux appartenant à Mary. L'information est de taille : Mary est atteinte d'une maladie chronique qui touche les nerfs et qui lui interdit théoriquement à la fois la recherche et l'enseignement. À tout moment elle peut avoir une crise et, sans soin rapide, elle risque la mort ou l'embolie cérébrale. D'après les recommandations du docteur, Mary devrait vivre constamment en hôpital psychiatrique, sous surveillance.

Cette maladie est héréditaire et c'est cela qui a provoqué la mort du père de Mary. Plus l'âge est élevé plus les crises sont fréquentes. Le médecin de famille qui a signé ces rapports se nomme Charles King.

Suit une lettre dont voici le contenu.

« Chère enfant,

Vous pouvez avoir confiance en moi. Votre père avant vous faisait partie de cette noble assemblée, ainsi que votre grand-père et tous vos ancêtres. N'oubliez pas que vous nous devez votre fortune depuis plusieurs générations. Alors pourquoi ne pas vous rendre à la raison ? Votre pouvoir semble si grand et nous sommes si proche du but.

Le Harlot reste à trouver et nous y arriverons avec vous. Mais vous savez déjà tout cela. Les choses sont claires : soit vous êtes avec nous, soit nous dévoilons à toutes les facultés et tous les instituts du monde que les recherches des Lynch sont possiblement récusables, car conduites par une famille de fous. Vous perdriez toute votre crédibilité.

Ensuite vous perdriez tout votre argent, notre argent devrais-je dire. Vous pourriez dire adieu à votre précieux Parc. Il serait rapidement rebaptisé Parc de l'Éclipse !

Alors choisissez bien, ma fille. Vos parents avant vous ont fait le bon choix et ne l'ont jamais regretté !

Charles King Précepteur des 7 pierres de jade. »

Si un médecin (celui du village par exemple) lit les analyses et les rapports il en conclut que, soit la maladie de Mary est très rare et il ne la connaît pas, soit il s'agit d'un cas banal d'épilepsie outrageusement scientifié d'un jargon doctoral pour perdre le lecteur.

Un livre repose aussi dans la cachette. Il est écrit en plusieurs langues dont le vieux sanscrit.

Certains des membres de la Loge d'Hermès sont capables de lire cette langue. Il s'agit donc, pour les passages compréhensibles, d'un récit épique sur la guerre des Esprits Danseurs et les Grands Voleurs de Vie. Apparemment il y est question d'un champ de bataille, de portails ouverts sur les enfers et d'une sous-race servant de chair à canon. Le lecteur lisant le sanscrit doit savoir que les hommes sont souvent, dans les anciens temps, traités de sous-race par les dieux ou les démons, ce qui semble le cas ici.

La conclusion du récit veut que cette guerre symbolique a toujours eu lieu et aura toujours lieu.

Une feuille écrite d'une main masculine sert de marque page.

Calcutta le 19/01/1994

Mademoiselle Lynch.

J'avoue que votre lettre me laisse perplexe.

Vous n'êtes pas sans savoir que je n'ai jamais été en bons termes avec votre père et à plus forte raison avec l'ensemble de votre famille. Comprenez donc que je vous réponds avec prudence quant à ce que vous me demandez.

Vous trouverez ci-joint une reproduction des pages 1650 et 2405 du livre dont vous m'avez mentionné le nom. Faites-en bon usage si vous le pouvez encore.

Dieu vous garde si vous êtes de bonne foi. Sinon, que le diable vous emporte (j'y veillerai personnellement).

Père Supérieur Andreas Falco.

Le Sous-sol est accessible par les escaliers droits donnant dans la cuisine

La cave. Des provisions en pagaille, deux grands compartiments réfrigérés, et une cave à vin sans envergure. Ces pièces ont en commun la sinistre impression de mort qui rôde et qui glace le cœur de celui qui y reste seul. Les crochets à viande des grands congélateurs semblent suspects.

Mais il n'y a rien de remarquable ici : pas de passage secret, pas de cadavre fraîchement enterré, rien.

Le local technique (Pièges B & A). Pompeusement nommé ainsi car il abrite le disjoncteur et les canalisations principales.

On y trouve des ampoules, du fil électrique, un bocal vide à l'étiquette arrachée (cf. le labo), des multiprises et, bien caché, l'appareil qui centralise tous les pièges. Notez que comme les pièges B & A se trouvent à la porte, si Mary descend remettre le courant, en voulant sortir, elle a un malaise et il faut la remonter. Ceci dit, cet imprévu laisse un peu de temps aux personnages pour visiter tranquillement les lieux. Si on observe en détail les canalisations, on note que l'un des filtres a été ouvert. Il est possible de renouveler l'opération et de trouver contre la grille, à l'intérieur, les restes d'une plante violacée. Apparemment elle semble être là depuis un bon moment.

Le premier étage est l'étage des Maîtres. Il se compose de sept chambres dont une seule est occupée (Toutes piégées de type B). La partie Sud est réservée au Maître de maison et à la suite des invités. La partie Nord était dans le temps dévolue aux enfants.

Un salon commun sépare les deux parties. Meublé de divans et de petits guéridons, il servait dans le temps d'antichambre et de terrain de jeu pour les enfants. Des portes fenêtres permettent l'accès au grand balcon surplombant le jardin intérieur.

La chambre de Mary a ceci de remarquable qu'elle est dans un désordre étonnant, non pas

qu'elle ait été fouillée, mais toutes les affaires sont sans dessus-dessous. Des vêtements traînent partout et certains sous-vêtements sont souillés de sang, comme si Mary ne savait pas utiliser les serviettes périodiques.

C'est dans les chambres de leur choix que peuvent loger les enquêteurs.

Une salle de bain de chaque côté suffit aux invités. La chambre de Mary dispose, elle, d'une salle de bain privée.

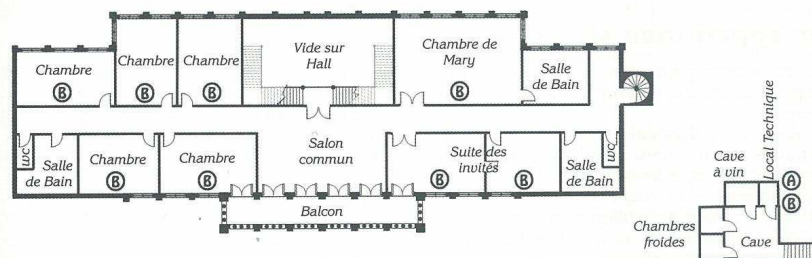
Le second étage. On y trouve les chambres de la domesticité, ainsi que la buanderie. Les pièces ne contiennent rien d'important, si ce n'est la curieuse impression qu'elles ont déjà été soigneusement fouillées (poussière, traces de doigts, marques laissées par des meubles déplacés).

Seules les plus grandes étaient récemment utilisées par le peu de personnel que conservait Mary.

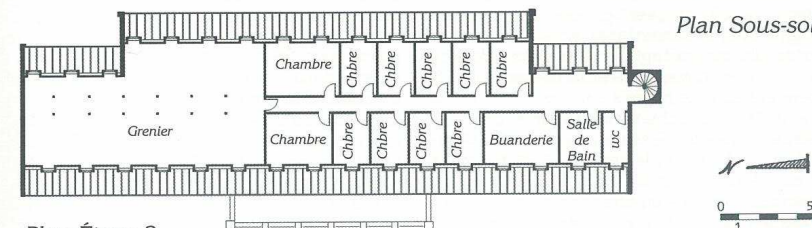
Le Grenier se compose d'une grande pièce pleine de souvenirs et d'araignées grosses comme le poing. De nombreux Lynch ont ramené de leur voyage des arachnides, parfois même à leur insu. Alors quand une de ces délicieuses horreurs survit à un hiver dans le grenier, elle construit son petit nid et crée une descendance.

À savoir si elles sont dangereuses, cela reste entièrement à votre discrétion.

Plan Étage 1



Plan Sous-sol



Plan Étage 2

Acte V

Chronologie

À présent que le décor est posé, les différents protagonistes de l'affaire peuvent y évoluer. Nous prendrons comme journée de départ celle de l'arrivée des membres de la Loge d'Hermès dans la maison. Certains événements arriveront à des moments précis (rêves, interventions extérieures) alors que d'autres doivent être placés selon les opportunités scénaristiques. C'est le cas de quelques apparitions du fantôme de Mary.

Scène 1

Les apparitions aléatoires.

Une constante peut être remarquée : avant chaque événement, la température baisse sensiblement.

Les lieux sont donnés à titre indicatif et les phénomènes ne sont que des exemples. Autrement dit, libre à vous d'en rajouter, enlever, modifier.

- Un bruissement de feuilles parmi les plantes de l'Arboretum (serre n°3) attire l'attention. L'un des arbres est couvert d'un givre bleuté. Le froid le fait craquer, grincer et, si on ne s'éloigne pas, exploser ! Des échardes de bois vont se planter partout sur une circonférence de dix mètres. Il peut arriver la même chose à la pendule dans le hall.

- L'eau de la douche se transforme en sang épais qui coagule dès qu'on sort du jet. Pour une fois, l'effet reste, le sang ne redevient pas de l'eau. Pire, la victime est prise de furieuses démangeaisons, à s'en arracher la peau. Il faut l'empêcher de se gratter pendant une heure.

- Les murs suintent de l'eau salé comme des larmes. Mais en plus, les tâches d'humidité for-

ment les lettres M.A.R.Y. Le phénomène dure une bonne heure avant de sécher.

- Les boîtes de conserve gonflent et explosent sous une pression interne. Cela n'a rien de dangereux mais il faut tout nettoyer.

- Les livres de la bibliothèque légère tombent tous à terre. Ils semblent collés au sol, impossible de les bouger. Puis, ils s'ouvrent et les pages se tournent seules à une vitesse incroyable. Au bout de dix minutes, les pages volent partout mais six livres restent intacts. Ils demeurent ouverts et repliés respectivement aux pages 7,5,9,1,5 et 3.

- La télévision s'allume et les chaînes défilent à raison d'une par seconde. Progressivement la cadence s'accélère et ce n'est qu'au bout de dix minutes que l'écran se bloque sur un canal.

Le programme est totalement anodin puisqu'il s'agit de la fanfare d'un cirque : éléphants, acrobates et clowns évoluent au rythme de la grosse caisse. Bien sûr cela n'est pas sans rappeler le rêve d'un des joueurs.

- Les portes s'ouvrent et se ferment comme

mues par une volonté propre. Au début, l'entrebâillement est léger mais sans prévenir toute la maison résonne de claquements secs. Une personne se trouvant bloquée par l'un des bat-

tants est sérieusement heurtée, voire assommée. Si par malheur une main, une tête ou tout autre membre était coincé, les conséquences pourraient être graves, voire dramatiques.

Scène 2

Les événements fixes

(Ils ne sont fixes que dans la mesure où cela cadre avec la logique de l'histoire, tout est modifiable)

J+0 (Arrivée au Parc ou au village)

Rêve d'un membre de la Loge d'Hermès choisi au hasard.

Des vapeurs nauséabondes l'entourent, il fait chaud et humide. Au loin la musique éclatante d'une fanfare de cirque semble accompagnée des acclamations de la foule. Mais tout cela reste très vague, très éloigné. Puis soudain, un cri strident déchire les tympans du rêveur. La brume s'écarte pour laisser apparaître une vieille femme tombée à terre, blessée et couverte de sang. Elle est consciente et lève désespérément un bras pour se protéger. C'est l'une des femmes qui a participé aux séances de spiritisme avec Mary. La scène dure à peine quelques secondes puis une forme s'abat sur la victime et le rêveur voit le bras de cette dernière voler au loin telle une branche qu'on a coupée. Comme la foudre, un second coup s'abat sur le crâne juste au moment où le personnage se réveille en hurlant.

Il est des rêves qui choquent, manifestement celui-ci en est un.

J+1 La découverte du Parc et du village.

Pendant 24 heures, le petit groupe peut explorer les lieux et rencontrer quelques personnes au village en allant y faire des courses. Le temps est dégagé.

Ni les promoteurs, ni les agents du F.B.I. ne sont présents ou ne sont visibles. Les premiers sont avec le « fils Thomas » et les seconds restent enfermés dans l'hôtel avec pour consigne de ne pas être dérangés.

Si, en insistant, on entre en contact avec Corrigan, ce dernier, conseille poliment de ne pas se trouver sur son chemin. Il menace même d'arrestation pour entrave au bon déroulement d'une enquête fédérale.

On peut attendre le retour des promoteurs mais ils ne veulent rencontrer personne, discrétion d'investisseur oblige.

Pour ceux qui restent au Parc, rien ne se passe dans la matinée.

Mary travaille, navigant entre la bibliothèque

savante et son bureau. Elle laisse à l'entière disposition des personnages l'intégralité du domaine, à l'exception de ses appartements. C'est dans l'après-midi que des phénomènes mineurs vont commencer : Le fantôme peut se manifester directement (portes qui se ferment seules, objets qui tombent, etc.) Rien d'agressif pour le moment.

Mary tente de prendre à part chaque membre de la Loge d'Hermès pour le convaincre de l'aider à détruire le fantôme. Elle promet tout et n'importe quoi (des avances, aux récompenses, en passant par de la promotion).

J+1 La nuit dans le Parc.

22h00.

Des pas font grincer les lattes du grenier. Bien entendu, il n'y a personne et pas de trace dans la poussière.

Puis l'électricité est coupée aléatoirement dans certaines pièces. On passe de la lumière à l'obscurité à raison d'un clignotement par seconde. Ainsi un enquêteur seul se retrouve dans le noir,

puis dans la lumière face à Mary une hache sanglante à la main, puis dans le noir, puis de nouveau seul dans la lumière.

23h 30.

La télévision de la bibliothèque légère se bloque sur C.N.N.

L'image ralentit, se déforme, le son varie passant du grave aux aigus puis tout redevient normal. Le présentateur finit par l'annonce des dernières nouvelles de la journée : « on est toujours sans nouvelle des deux cars de touristes disparus il y a deux jours dans le bayou de Louisiane. L'armée ratisse la région. Si les organisateurs du voyage entendent l'appel, qu'ils contactent les autorités au plus vite.

La tempête de neige s'est encore déplacée vers le nord, couvrant à présent le Canada. Elle devrait se stabiliser et rester en place au moins deux semaines. »

0h30.

Encore un mauvais rêve (déterminer le rêveur au hasard)

Une ballerine tourne et pirouette sur une scène sombre, seulement éclairée par un cercle de lumière. Elle est si habile, si légère que ses pas effleurent à peine le plancher. Après un saut de biche et deux entrechats, elle s'arrête et salue. Puis elle se fige avec grâce, se transforme en poupée de porcelaine et dans un geyser de sang se démembre ! La tête disparaît d'abord, puis les bras, le buste et enfin les jambes. Là où elle se tenait, il ne reste plus qu'une flaque de sang.

Le rêveur se réveille avec des courbatures aux jambes, aux épaules, au cou et un monstrueux mal de tête.

J+2. 4h du matin.

Une explosion résonne à l'extérieur du castel. Non loin des serres, le grand noyer d'Amérique est en feu. L'absence d'odeur d'essence et la large fente en son centre indiquent qu'une force comme la foudre l'a embrasé. Mais le ciel est clair et la nuit fraîche. Impossible d'expliquer le phénomène. Mary, folle de peur, demande officiellement aux compa-

LES PROMOTEURS

TEST DE COMBAT : 13

TEST DE PERCEPTION : 9

PV : 5 PS : 5 EP : 3

Fusil d'Assaut

DEGATS : [1/7]

ARMURE : Pareballe 2/1/3

gnons l'élimination par tous les moyens du fantôme. Elle semble à bout de nerf.

J+2 9h du matin.

Tous les téléphones du château sonnent en même temps. Si on les décroche, on peut entendre comme une respiration. Puis c'est le silence, il n'y a plus de tonalité et aucune communication n'est possible. De même, les télévisions ne reçoivent plus d'émissions. Pour un spécialiste, seul un brouillage volontaire peut avoir provoqué cela. Il faut aller en ville pour téléphoner hors de la vallée, ce qui ne pose aucun problème. Les réparateurs arriveront le lendemain, pas avant.

Les Promoteurs

Pendant toute la première partie, ces membres de la secte de l'Eclipse se cachent sous l'identité d'hommes et de femmes d'affaire à la recherche d'un site touristique à exploiter. Ils sont une quinzaine et ont une couverture en béton (l'un d'eux est véritablement un promoteur).

Par contre, dès qu'ils entrent en action, ils dévoilent leur véritable nature. Dans une camionnette dissimulée hors de la ville, ils détiennent un véritable petit arsenal, des fumigènes innervants et des tenues d'assaut tout droit sorties d'un film de science-fiction. Ils sont terriblement efficaces mais ne tirent pas pour tuer. Ils n'hésitent pas, par contre, à torturer et à terroriser leurs victimes.

Les promoteurs ont quitté la région non sans avoir promis qu'ils reviendraient. En fait, si les enquêteurs se mettent en tête de visiter les forêts de la vallée (au nord-est de la ville) ils y trouveront un campement sophistiqué monté par ces individus. De nombreux radars restent en permanence pointés vers le Parc. En cas de confrontation directe, les promoteurs prendront en chasse les intrus. Ils ne tuent pas mais paralysent. Les apparitions du fantôme sont plus fréquentes, plus violentes. À l'intérêt du chercheur (prendre des photos, filmer, découvrir...) doit se substituer la méfiance puis la peur. Peu à peu c'est le sumatuel qui prend le contrôle de la situation : phénomènes plus dangereux ou plus spectaculaires.

J+2 16h.

Quatre voitures (celles des agents du F.B.I.) arrivent à la grille du Parc. Corrigan se présente avec une convocation au nom de Mary Lynch dans le cadre de l'enquête sur les meurtres de Charles King, Suzanna Mills et de Linda Jerviss. Miss Lynch est tenue

Les agents spéciaux du F.B.I.

Au nombre de 10, ces hommes (et femmes) font partie d'un département d'intervention spécialisée dans les prises d'otages et les enlèvements. Ils travaillent en liaison avec l'unité Science du Comportement à Quantico. En d'autres termes, ils font appel aux chasseurs de serial. Leur seconde source d'information provient du centre d'étude des Manipulations Mentales à Atlanta, travaillant plus précisément sur les groupements religieux. Avant le fiasco que fut l'attaque de la secte des Davidiens de Waco, leur département comptait toute une brigade, mais depuis elle a été divisée en deux sections (Côte Est, Côte Ouest)... Corrigan dirige celle de la côte Est. Chaque homme et femme est spécialiste dans un domaine précis en plus d'être un combattant. Corrigan, à lui seul, maîtrise partiellement toutes les disciplines de ses hommes. C'est un leader incontestable et incontesté. Pour lui la vérité prime (pas la justice, ce n'est pas son affaire). Il est donc assez ouvert d'esprit mais rigoureux dans son travail. Par contre le drame de Waco l'a rendu extrêmement prudent. Il sait que sa section est toujours en passe d'être dissoute par les autorités de Washington D.C. malgré l'efficacité dont ils ont fait preuve dans l'enquête des Milices du Michigan.

Tous les agents ont les mêmes caractéristiques (y compris Corrigan), avec des spécialités que vous doserez en conséquence.

Corrigan Fritz : Chef exécutif

Baker Stephen G. : Communication.

Morris William : Droit.

Elliott Robert D. : Informatique.

Harlander John F. : Génie logistique (Véhicules)

Dosaj Kateleen : Médecin / étude du comportement.

Larson Ray : Médecin légiste stagiaire.

Cattano Luis : Armement (entretien / entraînement)

Sokol Chen : Intervention rapide coordination / stratégie.

Lapsy James : Génie logistique 2 (matériel divers).

Fernandez Hellen : Intervention rapide (exécution / stratégie).

AGENT SPECIAL FBI

TEST DE COMBAT : 12

TEST DE PERCEPTION : 10

PV : 5 PS : 5 EP : 4

Poings / Pistolet

DEGATS : [43/8] / [9/10]

ARMURE : Aucune

de répondre à un certain nombre de questions qui pourront, le cas échéant conduire à son inculpation.

Mais vu le caractère spécial de cette mission (la nature des meurtres semble en cause) l'agent spécial Corrigan est habilité par le juge Fédéral de Portland à procéder immédiatement à l'interrogatoire, c'est-à-dire sur place, au Parc. Dans ce cas, la présence d'un avocat est requise, mais le téléphone étant en panne, un agent du F.B.I. prendra ce rôle à moins que l'un des personnages fasse valoir ses droits de juriste. En fait, Corrigan semble gêné par toutes ces autorisations un peu spéciales, un peu hors norme. C'est un agent très à cheval sur les procédures. Aussi il accepte à contrecœur la présence éventuelle des personnages lors de l'interrogatoire à titre de témoins (ce qui est légalement possible mais très inhabituel). Pour lui, seule la vérité et son enquête comptent.

À partir de maintenant personne ne peut sortir du Parc sans l'autorisation expresse de Corrigan. Les agents spéciaux vont se poster aux endroits stratégiques (fenêtres, voitures, serres) du domaine pour surveiller les fuites possibles. Les personnages sont libres de se déplacer dans tout le Parc mais pas plus loin. Pour le moment aucune fouille du Castel n'est ordonnée.

J+2 20h

L'interrogatoire a lieu dans la salle d'exposé à

la demande de Mary. Corrigan va exposer les faits puis poser une série de questions. Morris sera l'avocat de Mary et Baker prendra ses réponses en sténo. À noter que Morris est tenu d'assumer pleinement son rôle et que par conséquent après un entretien avec Mary il devra respecter son devoir de discrétion de la défense.

Mary se présente, effondrée par les quelques mots échangés avec Morris qui lui conseille d'en dire le moins possible. Il lui apprend que les preuves permettant de l'inculper arriveront bientôt des laboratoires de Washington D.C. Corrigan commence donc son énoncé des faits. Puis il pose une série de questions. Nous n'avons mis ici que les questions principales, il est probable que Corrigan en pose d'autres.

Le 20/08 à 20h14 le docteur Charles King a été tué de quatre coups de hache dont le dernier, porté à la mâchoire et à la gorge, a été mortel. L'homicide a eu lieu dans son bureau de l'hôpital Ford à Portland.

— Où était Miss Mary Lynch à cette heure ?

— À Bangor dans sa chambre d'hôtel non loin de l'Husson College où elle a suivi un séminaire.

— A-t-elle à sa connaissance des personnes pouvant témoigner de sa présence dans sa chambre à cette heure-là ?

- Non.
- Miss Mary Lynch a-t-elle tué le docteur Charles King ?
- Non.
- Miss Mary Lynch a-t-elle rencontré le docteur Charles King ce soir-là ?
- Oui, à 16h30 pour une visite médicale mais elle est remontée sur Bangor aussitôt après.

Le 20/08 à 23h Madame Suzanna Mills a été tuée de deux coups de hache, l'un dans l'estomac, l'autre, fatal, sur la nuque. L'homicide a eu lieu dans sa chambre à coucher à Portland.

- Où était Miss Mary Lynch à cette heure ?
- Toujours à Bangor dans sa chambre d'hôtel non loin de l'Husson College.
- Des témoins ?
- Non.
- Miss Lynch connaissait-elle Suzanna Mills ?
- Oui.
- Quelles étaient leurs relations du moment ?
- Aucune. Madame Mills appartenait à un groupe de spirites dont Mary était la médium. Mais il s'est avéré que Miss Lynch n'a plus voulu continuer et qu'elle a rompu avec ce groupe.
- Ce groupe s'était-il baptisé l'Éclipse ?
- Oui (hochement de tête de Corrigan et mouvements nerveux des agents du F.B.I.)
- Le docteur Charles King participait-il aux séances ?
- Oui.
- Que sait Miss Lynch sur l'Éclipse.
- Rien de plus.

- Miss Mary Lynch a-t-elle tué Suzanna Mills ?
- Non.

La même nuit à 4h30 du matin, Linda Jerviss a été tuée de douze coups de hache. Le dernier, porté à la tête a été mortel. L'homicide a eu lieu chez elle, à Portland. Nous savons également qu'elle appartenait à l'Éclipse.

- Où était Miss Mary Lynch à cette heure ?
- Toujours à Bangor dans sa chambre d'hôtel.
- Cette fois il y a eu un témoin, un voisin attiré par des hurlements (Mary serre le poing). La description qu'il a donnée correspond à celle de Mary Lynch. Accepte-t-elle de venir avec le F.B.I. à Portland pour une séance d'identification ? (chuchotements de l'avocat à l'oreille de Mary).
- Sur le conseil de son avocat Mary refuse.
- Comment explique-t-elle ce témoignage ? (Chuchotements)
- Sur le conseil de son avocat Mary Lynch refuse de répondre plus avant.

À ce moment précis, tous les volets se mettent à claquer. À l'extérieur, des bruits d'explosion font vibrer toutes les fenêtres du castel. Sur le parking, une forme humaine, lumineuse, pointe un doigt vengeur sur les véhicules des agents du F.B.I. Le fantôme de Mary est en train de détruire une à une les voitures se trouvant dans le Parc ! Sokol Chen donne l'ordre de tirer sur l'apparition, mais bien entendu les balles la traversent sans effet.

Pire, un immense nuage poussé par un vent funeste couvre la nuit étoilée. Aussi incroyable que cela puisse paraître la tempête de neige est redescendue ! Il ne s'agit pas de quelques flocons mais d'un véritable blizzard, coupant comme un rasoir ! En quelques secondes la neige couvre les compagnons et en quelques minutes les restes calcinés des voitures disparaissent. Il ne faut pas être météorologue pour comprendre que ce phénomène n'a rien de naturel.

L'électricité et le chauffage fonctionnant, Corrigan donne l'ordre de se replier dans le Castel. Dans le pire des cas, explique l'agent spécial Harlander, les équipements de chauffage des serres sont autonomes. Si le courant venait à ne plus passer à un moment ou à un autre tout le monde pourrait se réfugier là-bas. On peut aussi dériver le courant des trois générateurs pour alimenter la maison.



J-2 22h.

Corrigan arrête officiellement Miss Mary Lynch dans le cadre de l'enquête sur le triple meurtre du docteur King, et de Mesdames Suzanna Mills et Linda Jerviss. Elle n'est pas accusée du meurtre, mais en tant que suspect numéro 1, elle doit rester sous le contrôle de la justice fédérale. Elle est consignée dans sa chambre en attendant de pouvoir rejoindre la ville car toutes les communications sont bloquées.

J-2 22h30

Corrigan envoie deux de ses hommes rejoindre la ville. Chen Sokol et James Lapsy. Hellen Fernandez est chargée de la surveillance de Mary.

Un couvre-feu commencera à 23h. Extinction des feux et interdiction de sortir pour les membres de la Loge. Bien sûr, s'ils aident les agents du FBI, ils peuvent se déplacer dans la demeure.

J-2 22h45.

Les choses s'accroissent. À partir de maintenant, les apparitions du fantôme sont plus violentes et plus impressionnantes. Corrigan fait rapidement le tour de la demeure. Il est inquiet : l'agent Baker est manquant, introuvable. Corrigan envoie deux agents fouiller le castel, l'aide des personnages est alors la bienvenue.

J-2 23h10.

Baker est retrouvé pendu à un crochet dans l'un des réfrigérateurs. Malgré le temps passé suspendu là il demeure encore en vie. Pas pour longtemps. Dans un dernier souffle, il murmure à son chef qu'une bouche immense s'est précipitée sur lui. Ses dents étaient pointues et sanglantes. Sur ces derniers mots, il meurt.

Mary demeure dans sa chambre avec l'agent Fernandez. Elle se couche sur son lit, mais reste les yeux ouverts comme si elle méditait. Si on la distrait, réveille, agresse, les apparitions de la Mâchoire n'ont plus lieu.

J-3 00h

Second couvre feu. Les agents du FBI sont à cran. Leur chef donne l'ordre de tirer à vue.

J-3 01h.

Le dernier rêve (commun à toutes les personnes présentes dans le castel).

Tous les rêveurs se réveillent avant la fin du songe. C'est à moitié endormis qu'ils réalisent qu'ils n'ont pas rêvé ces paroles mais qu'ils les ont entendues !

J-3 La matinée (8h-12h).

La tempête fait rage à l'extérieur. Impossible de sortir.

Les membres de la Loge d'Hermès devraient à ce moment-là avoir quelques éléments en main.

Corrigan ordonne une réunion dans la salle d'exposé.

Il allume l'ordinateur relié au modem et laisse voir à tous ce qu'il a découvert. Aucune connexion n'est possible car une image fixe, bloque la machine : un soleil partiellement occulté par la lune, une éclipse.

En fait, explique Corrigan l'image est animée. La lune et le soleil évoluent. D'après son estimation l'éclipse devrait être totale ce soir à 20h.

Si on allume les télévisions la même image apparaît.

Mary semble terrorisée par cet ultimatum qui vient de tomber.

À partir de maintenant, les agents du F.B.I. vont être victimes de la Mâchoire (Mary Lynch, vous l'avez deviné).

Les uns après les autres, ils seront massacrés de façon inexplicable et surtout horrible (sauf Corrigan). Si les membres de la Loge restent sans rien faire, la Mâchoire les attaquera aussi. Une large gueule osseuse apparaît de nulle part et tente de leur faire perdre connaissance en les terrifiant (ils peuvent aussi sombrer dans la folie). Si l'un des invités de Mary succombe, on le retrouve dans une position inconfortable et mortelle (empalé sur une grille, dans une baignoire reliée à un interrupteur ou tout autre horreur qui puisse motiver les enquêteurs à les faire cesser). Si le compagnon résiste à l'attaque psychique (par son sang-froid), les dents deviennent physiques et on peut leur infliger des dégâts. Chaque coup porté marque d'autant le corps de Mary, c'est un choix. Par contre on ne peut que blesser la jeune fille en frappant l'apparition, on ne peut pas la tuer. Passé un seuil de dégâts, Mary tombe dans le coma et la Mâchoire disparaît.

Mary apparaît dans la brume. Habillée en arlequin, elle est outrageusement maquillée à la façon d'un clown. Mais son front est maculé de sang qui coule sur son visage et sur son costume. Un bruit attire l'attention du rêveur : des brumes, sort une seconde Mary. À l'instar de la première, son visage est déformé, mais cette fois par une mâchoire gigantesque. Elle est habillée normalement et porte dans sa main droite une hache ensanglantée.

Enfin, entre les deux apparaît une troisième Mary. Celle-là semble tout à fait normale. Son regard est triste. D'une voix douce, elle pose ses yeux sur l'une et l'autre des Mary et dit : « Pourquoi devrais-je être ainsi, n'ai-je donc pas le droit de me battre pour choisir mon destin ? »

MARY LYNCH

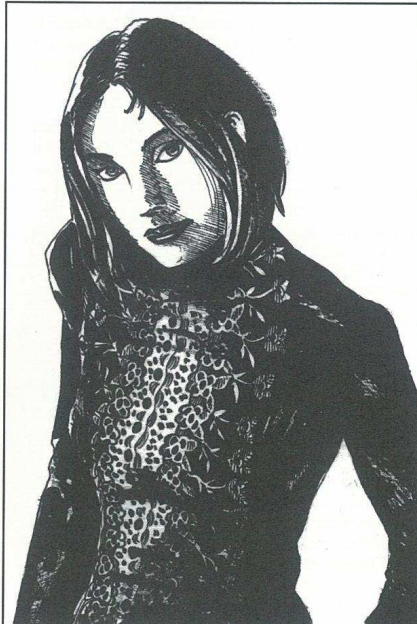
Composantes		Moyens	
CORPS	3	PERCEPTION	3
INSTINCTS	4	ACTION	2
COEUR	5	DESIR	4
ESPRIT	6	RESISTANCE	1

Règles			
MINERAL	2	VEGETAL	2
HUMAIN	2	ANIMAL	2
MECANIQUE	0	NEANT	-1

Énergies de Base			
PUISSANCE	0	RAPIDITE	0
PRECISION	0		

Vie (PV)	☐	☐	☐	Armes :
Souffle (PS)	☐	☐	☐	Aucune
Équilibre Psychique (EP)	☐	☐	☐	Armure :
				Aucune

Métiers :	Talents :	Hobbies :
Biologiste	Spiritisme	Dessin
	Premiers soins	Marche



LA MACHOIRE

Composantes		Moyens	
CORPS	6	PERCEPTION	0
INSTINCTS	6	ACTION	4
COEUR	0	DESIR	4
ESPRIT	6	RESISTANCE	4

Règles			
MINERAL	1	VEGETAL	1
HUMAIN	2	ANIMAL	1
MECANIQUE	1	NEANT	2

Énergies de Base			
PUISSANCE	2	RAPIDITE	2
PRECISION	2		

Armes :	Santé :
Griffes [C]	Chaque coup encaissé par la machoire enlève un seul point de souffle à Mary.
Hache [7/B]	Lorsque Mary est K.O., la Machoire disparaît.
Machoire [74/D]	
Armure :	
2/0/4	

Acte VI

Que Faire ? Quand et Pourquoi ?

Voici l'histoire des Lynch, enfants de l'Éclipse.

La grande épopée des Lynch ne commence pas en Amérique. Elle débute vraiment avec le voyage de Sir David Everett Lynch à Pondicherry en l'an de Grâce 1739.

Les premiers explorateurs à découvrir les royaumes indiens furent surpris du nombre incroyable de cultes liés aux divinités. Pour chacune d'entre elles, ils pouvaient compter au moins une demi-douzaine de sous-cultes (un peu comme nos ordres monacaux). La plupart du temps la diversité s'expliquait par la spécificité locale. Mais ce que Sir Lynch apprit (et ce qui le détourna de sa mission colonisatrice) c'est que plus on s'enfonçait dans les terres et les jungles, plus les religions pratiquées étaient anciennes, étranges, obscures et, selon les termes mêmes des indigènes, « mauvaises ». Ce fut le cas de « Swanabarta » ou « culte du Soleil Mort », religion uniquement basée sur un complexe calendrier solaire. La cérémonie principale se résumait à descendre dans les villages de paysans avant les éclipses, faire un maximum de prisonniers et les immoler dans les grandes caves des temples abandonnés. On dit que les adorateurs du Soleil Mort (traduit par Éclipse) étaient souvent des saltimbanques, des dompteurs de tigres et des danseurs descendus des montagnes. Une fois leurs odieux crimes commis ils repartaient se préparer pour d'autres cérémonies (éclipses de lune, par exemple). Lynch se mit en tête de combattre ce qui, pour lui, était le mal absolu. Passant un accord avec des princes locaux, il se lança dans une grande croisade contre cette religion pervertie. Ce faisant, Benoît Dumas eut tout le temps de passer des accords économiques pour le Royaume de France. Mais l'histoire ne dit pas qui y gagna le plus.

Après un an de vaines recherches, abandonné par les princes, ses guides et ses hommes, Sir Lynch, à la tête d'une bande de mercenaires, attaqua un temple en ruine. Il fonça tête baissée dans le plus grand rassemblement d'adorateurs du Soleil Mort. Sa charge fut stoppée nette par une secte dix fois plus nombreuse que sa troupe. Tous ses hommes furent massacrés ou faits prisonniers. Les mercenaires en vie furent emmenés les uns après les autres dans les caves les plus profondes du temple. Même enfermés sous des tonnes de pierres dans les entrailles secrètes, leurs hurlements remontèrent jusqu'à la surface. Quand Lynch se retrouva seul, il dut attendre deux semaines avant d'être à son tour emmené de force. On le posa devant de grandes portes de pierre en partie noircies par les flammes des torches. Les fresques murales restaient cependant apparentes. Il découvrit toute une carte céleste gravée dans la pierre. Certes, elle était partiellement fautive, mais chaque étoile, chaque planète était reproduite selon sa forme exacte (rondeur, anneaux etc...) ! L'un des astres semblait plus important aux yeux de l'artiste puisque, avec un maximum de précisions, il en avait sculpté les reliefs. Ne le laissant pas admirer plus avant, les sectateurs enlevèrent les multiples barres et poutres bloquant la porte, firent tomber tous les tasseaux et tirèrent un battant. Ils donnèrent à l'explorateur une torche, un Kriss et le poussèrent en avant. Ils fermèrent la porte et replacèrent toutes les

entraves. Longtemps les brahmanes attendirent en silence. À la stupeur générale ce ne furent pas des hurlements qui arrivèrent à leurs oreilles mais simplement quelqu'un qui frappait calmement à la porte.

Ils ouvrirent le lourd battant.

Le massacre commença.

Sir David Evrett Lynch revint en Angleterre riche d'un secret que peu de personnes auraient pu raconter. Mais ce qui le remit en grâce auprès du roi fut la tonne d'or qu'il ramena des Indes, ainsi que la promesse d'un chargement à venir. Il rapporta aussi un nouveau culte diabolique et quelques serviteurs indiens complètement asservis. Ils mirent en place les structures de la secte, lui donnant les caractéristiques d'une société secrète.

Plusieurs grandes familles anglaises puis européennes furent converties au culte de l'Éclipse. En fait, beaucoup étaient attirées par la puissance économique de la secte. Bien des nobles désargentés vendirent leur âme au diable pour une poignée d'or.

Sir Lynch, puis sa descendance, ne souhaitèrent pas nécessairement devenir les dirigeants de l'Éclipse. Ils préféraient manipuler plutôt que de s'exposer. Sir Johan Killmor Ferguson fut grand prêtre au moment où la secte était menacée par divers ennemis (dont l'Inquisition). Il décida donc de se déplacer et d'aller sur le nouveau continent propager la « bonne parole ».

Ainsi arriva l'Éclipse en Amérique. Le temps passa et les Lynch prospérèrent en parallèle de la secte. Le secret de la fortune familiale se perpétuait de père en fils, et de temps à autre les Lynch se voyaient confier la charge de grand prêtre.

Mary naquit et, les mœurs ayant évolué, on décida qu'une femme pourrait très bien diriger le culte. Surtout que la jeune fille semblait avoir des facilités et un certain goût pour les exercices psychiques.

Mais son père mourut avant de lui révéler l'existence de l'Éclipse.

C'est le docteur Charles King qui s'en chargea. Mais, on l'aura compris, la finesse n'étant pas le fort du bonhomme, le rejet de Mary fut instantané.

Alors, conseillé par la secte, le médecin inventa une histoire de maladie héréditaire, probablement mortelle et qui aliénerait le mental de la victime. Bref, de quoi remettre en cause la carrière de Mary. Le chantage commença, mais la jeune fille avait pris quelques précautions en demandant l'aide d'un des opposants de l'Éclipse, le père Andréas Falco. Ce dernier lui donna un sortilège d'exorcisme. Une aide bien inutile étant donné qu'une fois envoûtée, Mary ne pouvait plus rien faire pour se défendre.

Le but de l'Éclipse est de faire passer dans notre monde la « Grande Parade ».

En d'autres termes, la secte tente d'ouvrir des portails sur un autre univers (voir « l'Élysée »

en fin de livret) pour déverser des hordes de créatures sorties tout droit du fond des âges. Il lui suffit juste de les guider vers notre monde. Aussi, les maîtres actuels de la secte cherchent à incarner dans des corps humains ce que l'on appelle des Clowns Sanglants. Ils ne savent pas trop qui ils sont ni à quoi ils ressemblent, mais ils savent qu'ils doivent le faire.

Myriam est un Clown Sanglant, une fois incarné, rien ne le distingue des humains normaux. Mais ouvrir les portes n'est pas une chose facile. L'Éclipse a de nombreux adversaires. Même au sein de la Grande Parade, comme nous le verrons, il y a de fortes dissensions.

Or, parmi les ennemis des Clowns Sanglants, on dénombre les Mâchoires : des chasseurs implacables qui interviennent pour empêcher toute intrusion dans notre univers.

Les Mâchoires combattent le mal par le pire. C'est-à-dire qu'elles peuvent sacrifier des innocents si cela sert leur cause.

Mary, que l'Éclipse tentait de faire entrer en contact avec un Clown Sanglant nommé le Harlot, a croisé le chemin spirituel d'une Mâchoire en quête de corps. Actuellement Mary est une Mâchoire.

Quand l'être a pris possession du corps il lui a fallu un temps d'adaptation (deux semaines devant la télé à ingurgiter de l'information). Ensuite, il a éliminé trois personnes de l'Éclipse avant de découvrir avec rage que l'ancienne propriétaire de son corps protestait et voulait le récupérer. Mary, même si elle n'est ni sectatrice ni sorcière, a tout de même de grands pouvoirs mentaux non révélés.

Rapidement, elle a mené une vie d'enfer à la Mâchoire (apparition, phénomènes surnaturels et attaques contre la domesticité), pour lui signifier qu'elle voulait reprendre possession de son corps. La créature incarnée riposta en faisant appel à la Loge d'Hermès. Elle savait très bien qu'au début, leurs enquêteurs n'attaqueraient pas le fantôme. Mais en leur mettant la pression (en tuant les agents du FBI ou l'un des membres de la Loge), ils finiraient bien par riposter.

C'était sans compter sur l'intelligence des enquêteurs, l'intervention du F.B.I. et surtout la présence de l'Éclipse qui a truffé le Parc de pièges à Mâchoire.

Alors que peuvent faire les membres de la Loge d'Hermès ?

Tout d'abord, ils peuvent tenter de sauver Mary en suivant les indications envoyées par le père Falco. Pour cela, il va falloir utiliser le matériel de chimie du laboratoire, une coupe en argent parmi les trophées d'escrime et une victime pour le sacrifice.

Il est évident que Mary / la Mâchoire va tout tenter pour échapper à la cérémonie. On peut donc utiliser les pièges de type B pour la bloquer ou la rendre inconsciente. Enfin, il faudra convaincre Corrigan du bien fondé de tout ce remue-ménage. D'autant que lorsque d'horloge du grand hall sonnera huit heures, l'Éclipse sera totale.

Acte VII

L'Éclipse, la fin d'un livre

Jusqu'à vingt heures, les membres de la Loge d'Hermès sont libres de leurs actes. Les agents du F.B.I. disparaissent les uns après les autres dans des conditions toujours horribles sauf si quelqu'un distrait Mary et l'empêche de se concentrer.

En fait toute la question est de savoir si c'est bien un monstre qui assassine tout le monde ou bien un protagoniste subissant les effets de l'Anabell Morphique. À tout moment (si on en croit les encyclopédies) un personnage ou un agent spécial (armé) peut devenir un fou sanguinaire. Ce n'est qu'une question de temps.

Dans le grand hall, l'horloge marque le compte à rebours.

18h

Corrigan donne à tout le monde des talkies-walkies. Il groupe par deux tous les agents restant et organise des patrouilles. Il donne l'ordre à tout le monde de rester caché et (s'il est au courant pour la drogue dans l'eau) de ne révéler à personne son refuge.

18h30

Des coups de feu résonnent dans la maison. S'en suit le silence radio. Corrigan prend la parole : « Fausse alerte, juste une ombre ». Puis il fait le rappel des patrouilles. Il en manque une. Les agents ont ordre de la retrouver.

À partir de maintenant les personnages peuvent éventuellement suivre l'action grâce aux radios. Les patrouilles donnent leur emplacement toutes les dix minutes.

19h30

Corrigan signale l'heure à tout le monde. Il faut se tenir prêt. À l'extérieur, la tempête semble se calmer, mais pas assez pour sortir.

Un talkie-walkie est placé près de l'horloge, on ne sait pas par qui. Les coups du balancier résonnent dans toutes les radios.

19h59

Corrigan prévient de se préparer à subir un assaut.

20h.

L'horloge sonne huit coups lents, longs, interminables.

Au huitième, toutes les radios résonnent des cris des agents du F.B.I. À travers la friture, on comprend des mots comme « monstrueux », « énorme », « fuir », « trop nombreux »...

La maison vibre des coups de feu des semi-automatiques.

Plus personne n'écoute les ordres de Corrigan.

20h01

Plus un bruit, silence radio.

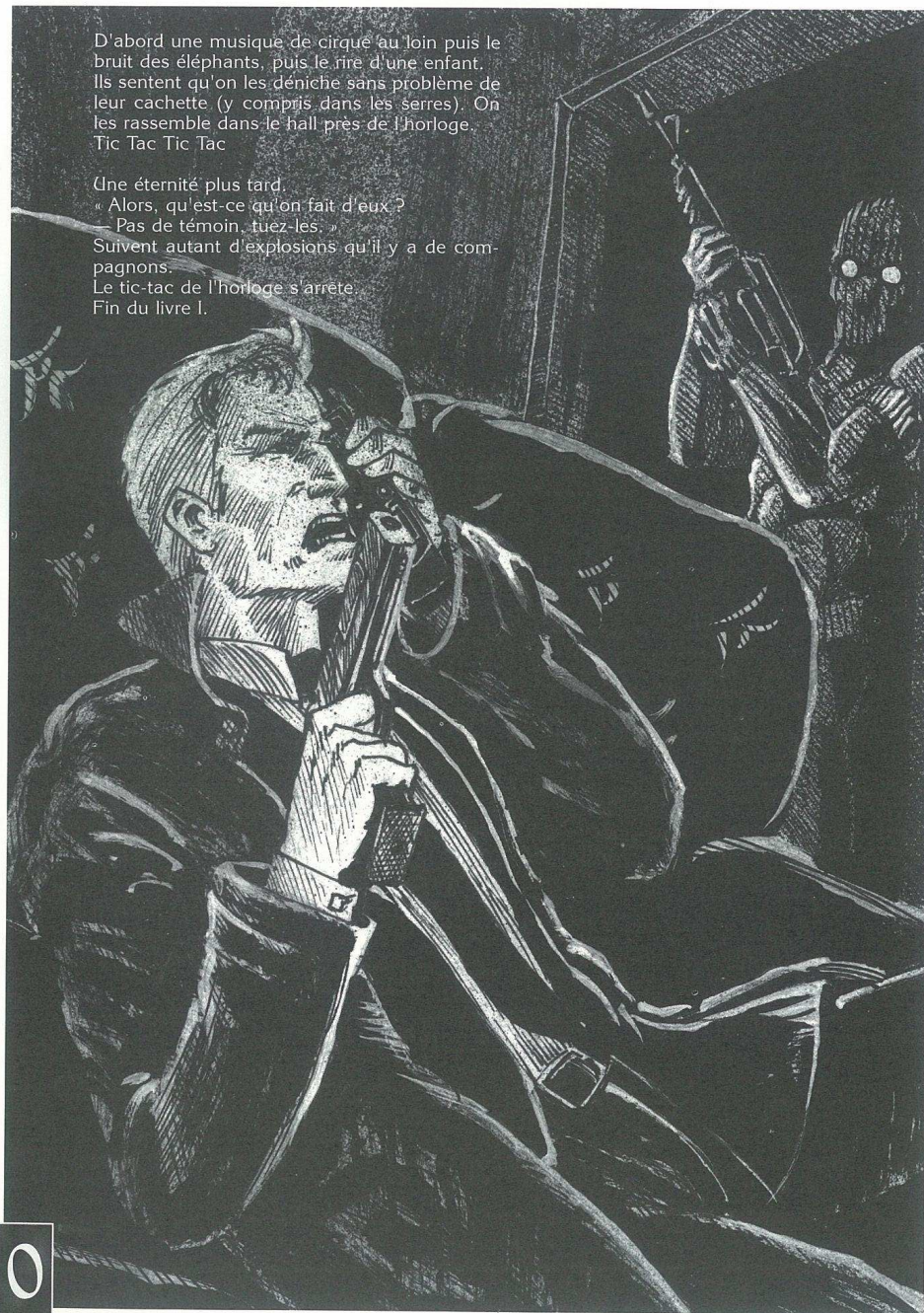
Corrigan prend la parole : « Où êtes-vous ? Signaler votre position... » Coups de feu. Le magnum de l'agent tire trois coups avant de se taire. Dans la radio, juste une lourde et difficile respiration... « Fuyez ! »

Mais il est trop tard.

Quelqu'un lance des gaz partout dans le castel. Invisibles, inodores, ils paralysent et aveuglent brutalement leurs victimes. Cependant, les enquêteurs entendent tout.

D'abord une musique de cirque au loin puis le
bruit des éléphants, puis le rire d'une enfant.
Ils sentent qu'on les déniché sans problème de
leur cachette (y compris dans les serres). On
les rassemble dans le hall près de l'horloge.
Tic Tac Tic Tac

Une éternité plus tard.
« Alors, qu'est-ce qu'on fait d'eux ?
— Pas de témoin, tuez-les. »
Suivent autant d'explosions qu'il y a de com-
pagnons.
Le tic-tac de l'horloge s'arrête.
Fin du livre I.



Livre II

La Ballerine *La Ballerine* *La Ballerine* *et le Clown*

- Acte I
- La Cage
- Acte II
- Suivez le Guide
- Acte III
- La Guerre de Fou
- Acte IV
- La Maison du Rire
- Acte V
- Ballerine ou Opaline ?
- Acte VI
- Conclusion(s)

Acte I

La Cage

Être mort n'a pas que des avantages. Loin de là.

Les personnages en font la très douloureuse expérience. D'abord cette sensation constante de noyade et puis, quand on respire enfin, les poumons qui brûlent. Non, décidément, la mort n'est pas confortable. En plus, il y a cette constante sensation de moiteur (moisissure ?). L'air du cercueil est moite, la peau est moite, ça colle, bref, c'est immonde. Sans compter les asticots qui grouillent sous la peau, grignotant chaque muscle, fouillant le cerveau, se repaissant des yeux, non vraiment, pas de quoi être heureux. Ça ressemble vaguement à des fourmis dans les membres, mais en pire.

Et d'ailleurs les enquêteurs de la Loge d'Hermès sont dans une position tellement inconfortable qu'ils commencent à douter, à douter de leur propre mort.

Ce sentiment est motivé par la sensation ressentie par l'un d'eux ouvrant un œil : horrible. Puis l'autre : pas mieux. Lever ne serait-ce qu'une paupière : un supplice. La vue reste floue, mais les taches de couleurs confirment une chose : ils sont vivants.

Qui a dit qu'il fallait qu'ils s'en réjouissent ?

Chaque muscle endolori semble un véritable objet de torture. Les gaz doivent encore faire leur effet. Impossible de s'asseoir. Au début, les Compagnons ne peuvent que sentir ce qui les entoure.

Allongés sur un sol humide, probablement couvert d'herbe ou de paille pourrie et puante, ils devinent qu'ils ne portent plus les mêmes vêtements. Plus d'objets personnels ni d'arme, rien, « on » ne leur a rien laissé. Si l'un d'entre eux est couché sur le côté, il peut voir que ses voisins portent, sûrement comme lui, des combinaisons rouge sombre, dont le col et le buste sont maculés de taches brunâtres (du sang coagulé probablement). Ils n'ont plus de chaussures, plus de bijoux, ni de barrettes. En fait, ils n'ont plus que ces uniformes puants en guise d'habits.

Ceux qui sont couchés sur le dos peuvent voir au-dessus d'eux, à trois mètres de haut une toiture faite de poutrelles délabrées et de tôles

d'où pendent des bouts de végétation en décomposition. Ils peuvent également constater autour d'eux l'existence de barreaux ainsi que de murs de briquettes rouges couverts de limon. De toute évidence, les personnages sont dans une cage ! Chose étonnante, la porte de la grille ne semble pas verrouillée. Libre à eux de sortir...

Puis deux réalités s'imposent d'elles-mêmes. Premièrement : vu la température extérieure (10 °C), ils ne sont plus dans le Maine (donc pas dans le zoo des Lynch). Deuxièmement : quelque chose les empêche de respirer l'air vicié de leur geôle. On leur a fixé un collier autour du cou !

D'abord ce sont les mâchoires qui se libèrent, ensuite la langue, ce qui permet en moins d'un quart d'heure aux compagnons de communiquer. Par contre, avant que le corps puisse se

Le collier

Fixée juste assez pour étrangler sa victime, mais pas pour la tuer, cette lanière de cuir retenue par un cadenas à crans est un subtil objet de torture et de contrôle. En effet, il empêche suffisamment la respiration pour que son porteur ne puisse pas faire d'effort trop important.

Bien entendu pour couper la lanière il faut enfoncer une lame entre le cuir et la peau. La détendre en la mouillant ne sert à rien. En effet, avec le climat humide, elle est déjà au maximum de sa taille.

On peut aussi essayer de trafiquer le cadenas, mais cela aussi a été prévu :

Enfoncer un objet dans la serrure resserre automatiquement d'un cran le collier ! Il y a vingt crans. Sachant qu'à quinze crans, le porteur meurt étranglé et qu'à cinq, il est quasiment décapité, il faut jouer le coup avec finesse car les taches brunâtres au niveau du col sur les uniformes rouges indiquent que d'autres avant eux ont échoué dans le crochetaje du cadenas.

En fait, seule une coupure au laser peut libérer ce lien diabolique.

Bien sûr, rien n'empêche d'aller voir celui qui les a mis.

dégourdir et bouger il faut compter une bonne heure, comme pour s'asseoir contre l'un des murs de la cage.

Cela permet de voir ce qui se passe à l'extérieur. Au début, la brume qui couvre la vue n'est due qu'au profond sommeil d'où émergent les prisonniers. Par la suite, force est de constater qu'un épais brouillard jaunâtre règne à l'extérieur. Cette condensation tient à la fois de la brume et de la vapeur. Il flotte dans l'air une odeur âcre qui n'est pas due seulement à la paille de la cage ni aux murs couverts de traces de mauvais augure. Si parmi les enquêteurs il y a un habitué de la répression policière, il lui semble que la nappe de brouillard qui flotte ici soit en partie constituée de gaz lacrymogènes, ou de quelque chose de similaire.

Différents événements vont avoir lieu pendant la période de remise en mouvement des membres. Les voici énumérés dans l'ordre :

- Au bout de quelques minutes, un phénomène curieux va venir du ciel. Un fil de lumière rouge (un laser en fait) va passer assez rapidement devant la cage pour disparaître dans la brume.

- La brume se dissipant un peu, d'autres cages vont apparaître.

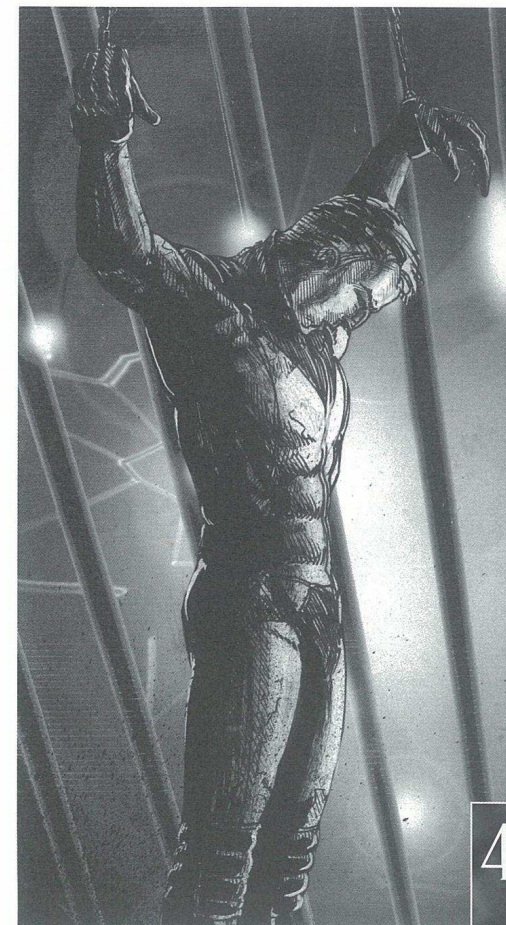
Dans l'une d'elles, agonisant, criblé de balles, se trouve Corrigan qui a du mal à respirer. Il porte encore les restes d'un masque à gaz. Sa main droite est en partie arrachée. En fait, après avoir été blessé pendant l'assaut du Parc, l'agent spécial s'est réfugié dans l'une des serres, là où on entreposait les produits chimiques (pesticides, fertilisants, etc...) Leur usage rend obligatoire le port du masque à gaz du fait de leur haute toxicité. Voyant les assaillants couvrir le domaine de fumées innervantes, Corrigan s'est protégé avec l'un des

masques, puis il s'est introduit discrètement dans le castel où il a abattu celui qui lui semblait être le chef. (D'où les derniers sons entendus par les membres de la Loge d'Hermès). Ce n'était pas les adeptes de l'Éclipse qui les abattaient mais bien l'agent du F.B.I. qui vidait son chargeur.

Bien entendu, la riposte a été sans merci.

Du coup, le chef ayant été descendu, les sectateurs n'ont pas voulu prendre sur eux le fait d'abattre les compagnons. Ils ont préféré les emmener avec eux...

Corrigan ne peut pas répondre aux appels des prisonniers, il est trop mal en point.



• Au bout de quelques minutes, après que les enquêteurs aient récupéré, le sol vibre. Une première fois, une seconde fois, un peu plus : quelque chose au pas lourd approche.

Sortant de la brume tel un cauchemar, une créature monstrueuse se plante devant la cage de l'agent spécial Corrigan. Cela ressemble à un éléphant mais de taille démesurée (plus de dix mètres de haut !), aux pattes griffues, au cuir partiellement décomposé et à la trompe suintant un sang noir et épais. Pour peu que les membres de la Loge d'Hermès aient un mental fragile, ils perdent connaissance devant cette vision d'horreur.

Pour les autres, les malchanceux, ils peuvent voir que la chose est partiellement couverte d'un maquillage passé (comme les éléphants d'un cirque). Ses défenses dégoulinent de sang et de tissus organiques. Elles cachent mal une aberrante mâchoire garnie de dents effilées et jaunâtres.

Regarder cet animal titanesque donne le vertige. Le même genre de sensation que peut avoir un petit enfant dans un monde trop grand pour lui. L'éléphant est fantasmagorique.

Mais ce n'est pas du tout une illusion. Sa trompe énorme ouvre la porte de la cage de Corrigan, s'enroule autour de lui et, le broyant dans de sinistres craquements, va l'empaler sur la défense droite !

À ce même moment, le fil de lumière rouge sort du brouillard et se fixe sur le dos de la bête. Dans le silence le plus total, une dizaine de petits impacts trouent le large dos de l'animal. Un liquide noirâtre gicle de chaque cratère sans beaucoup de réaction de la part du monstre. Il se contente de baisser la tête vers la cage des compagnons, observant d'une orbite vide les prisonniers.

Tel un avertissement, la trompe frappe sauvagement les barreaux, les tordant comme du beurre. Enfin la chose conclut par un barrissement tout droit sorti des enfers ! Les dernières personnes à être restées conscientes ne supportent pas les décibels et s'évanouissent devant cette vision d'horreur.

Quand le groupe reprend connaissance les seules preuves du passage de ce qui n'est autre que leur gardien, sont l'absence définitive de Corrigan et les barreaux tordus de la cage.

À chaque retour de la bête, le sol vibrera prévenant ainsi les enquêteurs.

• Le dernier événement qui devrait interpeller les membres de la Loge est un murmure de l'autre côté de la paroi de briquettes rouges. En se rapprochant des barreaux, on peut entendre un vague gémissement répétitif. Les prisonniers ont un voisin. Plus précisément, semble-t-il, une voisine. Tendre l'oreille permet de comprendre : « Beau voyage les enfants. Beau

voyage les enfants. Beau voyage les enfants. » Et cela, répété inlassablement.

Il y a deux moyens de se rendre dans la cage d'où vient la voix. Sortir ou casser le mur.

Dans le premier cas, étant donné que les membres sont ankylosés, il faut compter vingt bonnes secondes. C'est risqué car à peine dehors, le sol vibrant indique l'arrivée imminente du gardien. Pour peu que la seconde cage soit verrouillée, il n'y aurait pas assez de temps pour regagner la prison d'origine.

Heureusement, mais ça, les joueurs ne le savent pas, aucune cage n'est loquetée. Il y a donc dix secondes de battement qui permettent d'entrer et de calmer ainsi la colère du monstre.

Si les compagnons choisissent de passer par le mur, cela prend un peu plus de temps.

Quoi qu'il en soit, ce qui attend nos héros de l'autre côté devrait les dissuader de rester.

Il y a effectivement une femme. Comme eux, elle porte l'uniforme rouge et le collier. Mais ce n'est pas tout. Dans la cage, il y a aussi trois corps sans vie et en partie dévorés, des enfants peut-être.

Tétanisé par ce spectacle, celui ou celle qui découvrirait cela ne fera peut-être pas attention à la femme qui attaque, toutes griffes dehors ! Elle paraît complètement folle et se bat jusqu'à la fin. Sachant que, si sa nouvelle victime est passée par l'extérieur et que l'éléphant ne met que vingt secondes cette fois à arriver, il faut, pour survivre, soit être plus rapide que la bête, soit combattre la démente, soit la projeter dehors pour que le gardien l'embroche.

Une fois les compagnons remis sur pieds, parés à courir et prêts à se défendre, ils peuvent penser à s'échapper du zoo.

Plusieurs possibilités s'offrent à eux pour éviter le gardien :

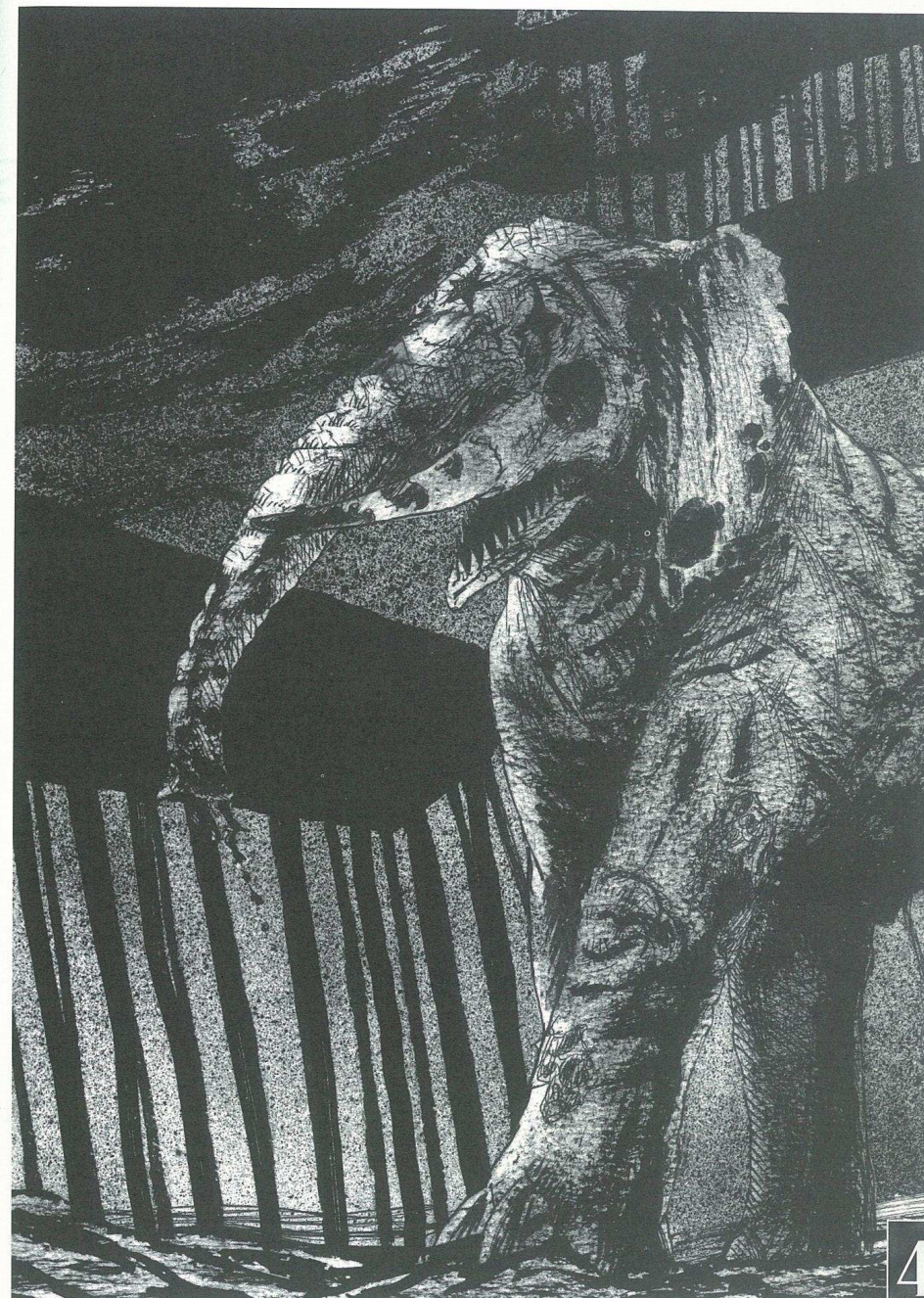
Ils peuvent courir. Cela revient à dire que tant qu'ils ne l'affronteront pas, ils l'auront aux trousses. Ce n'est pas la meilleure solution.

Ils peuvent choisir de le combattre. Uniquement sensible au feu, le monstre arrache une tête ou deux avant d'indiquer la cage de la trompe. Mieux vaut obtempérer.

Enfin, la bonne idée reste de passer par le toit pour arriver derrière le zoo. En effet, la cage n'est pas très haute et les tôles rouillées qui la couvrent devraient céder au premier coup.

Une fois au-dessus, il faut se laisser glisser de l'autre côté pour arriver dans une petite mare d'eau putride. C'est désagréable, mais le gardien demeurera incapable de suivre ses prisonniers par le seul sens efficace qu'il ait encore : le flair.

À partir de ce moment, l'exploration peut commencer, les gros ennuis aussi.



Acte II

Suivez le Guide

Pour plus de clarté, nous allons énumérer ici les lieux les plus accessibles de ce qui est, en fait, un parc d'attractions à l'abandon (mais pas innocupé). Certains demeurent inaccessibles jusqu'à ce que les enquêteurs aient à y faire quelque chose de précis (le chapiteau, le grand mât et la maison du rire). Vous n'en trouverez donc, pour le moment, qu'une description succincte. Mais comme la trame de cette histoire reste très libre, si vos joueurs insistent pour tout visiter, reportez-vous aux chapitres concernés. Un plan vous aidera à visualiser la situation. Avant de s'attaquer aux lieux particuliers, il nous faut observer quelques constantes.

- Tout d'abord le brouillard. Quel que soit l'endroit où les compagnons se trouvent, il demeure toujours épais, jaunâtre et agressif. Une odeur de soufre flotte constamment dans l'air.

- Le sol est composé de boue, de goudron percé par les mauvaises herbes et de flaques à l'aspect douteux. Un peu partout on trouve de vieux papiers gras et illisibles, des morceaux de ferraille rouillés, tachés d'une peinture passée. Mais, et c'est moins drôle, il se peut que les visiteurs tombent sur des morceaux de cadavres (vaguement humains). Vu l'éparpillement des restes, il est impossible de connaître les causes de la mort.

- Les bruits que peuvent entendre (subir) les enquêteurs vont changer au cours de l'histoire. Au début le silence pesant s'entrecoupe parfois d'un hurlement déchirant et lointain. Parfois aussi, le sol tremble. Mais le plus souvent on entend l'éclat des trompettes d'une parade de cirque. Puis, au fur et à mesure, on perçoit ici ou là un oiseau, un crapaud et surtout, de plus en plus nettement, des bruits d'hélicoptères ! À en

croire le frapement des palles, il ne s'agit pas de petits modèles, mais bien de gros engins. Sur la fin, de façon évidente, les rayons lumineux rouges qui balayent la zone apparaissent en même temps que les vrombissements des monstres volants.

- Justement, le phénomène des rayons rouges peut être observé partout dans le parc d'attractions. Ils passent plus ou moins lentement et se fixent un moment sur certains objets. Mais les Compagnons s'aperçoivent que les rayons préfèrent accrocher un élément mouvant et vivant. Et si ce dernier n'a pas la bonne idée de courir, de se cacher ou bien de se figer, des petits impacts lui trouent la peau et le clouent de façon définitive au sol. Si on récupère un projectile encore brûlant, on s'aperçoit qu'il s'agit d'une balle de fusil de calibre 32. Une bonne connaissance dans le domaine permet aussi de savoir que les seuls tireurs d'élite capables d'utiliser avec précision un tel calibre appartiennent soit à l'armée, soit au F.B.I. Si une confrontation venait à mal tourner, les rayons rouges peuvent être un bon moyen d'aider un peu les compagnons. Se fixant sur

leur ennemi, ils peuvent littéralement le hacher en deux (pas un éléphant tout de même) !

- L'enceinte du parc d'attractions empêche toute entrée, mais surtout toute sortie. Une

première fosse de cinq mètres de fond et de large est barrée par un mur haut de dix bons mètres, hérissé de fils barbelés. Outre la barrière physique, il faut aussi compter sur les nombreuses patrouilles des animaux.

Scène 1

Les stands.

Il y a trois stands tenus par les Clowns Sanglants.

- **Le premier** ressemble au jeu du tonneau. Au fond du stand il y a un grand aquarium rempli d'un liquide au fumet inquiétant (de l'acide sans doute). Il ne résisterait pas à un coup de feu.

Au-dessus est suspendu un homme habillé en rouge (avec un collier). Il a une quarantaine d'années, la barbe et roule des yeux terrifiés. À dix mètres du prisonnier, il y a une cible composée de trois cercles concentriques. Le tenancier du stand se tient trop éloigné pour être atteint.

Le clown présente trois balles et explique d'une voix grinçante.

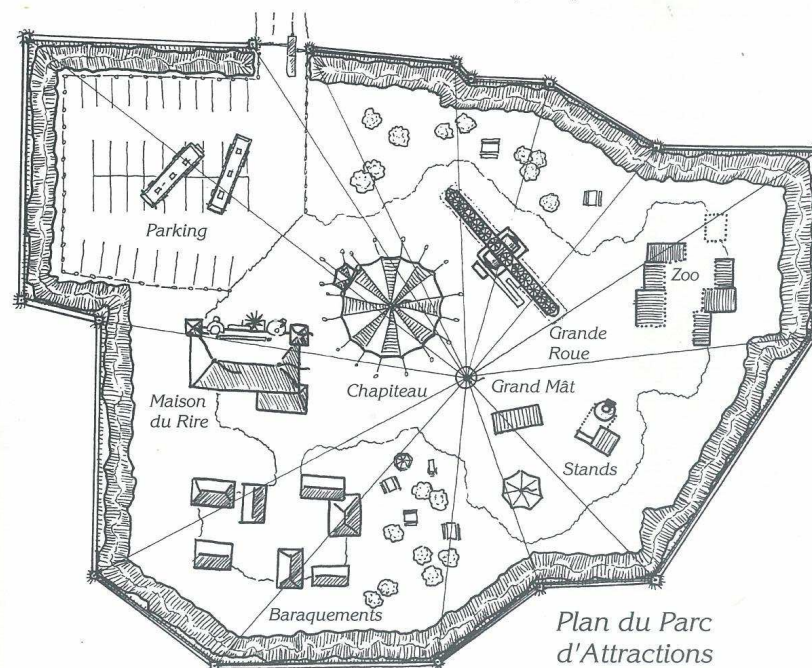
« Le cercle de l'extérieur descend le « jouet » d'un cran (c'est-à-dire le plonge jusqu'aux genoux).

Le second cercle le remonte.

Le cercle du centre le sauve du grand plouf. Ratez la cible et c'est le grand plouf ! (rires) » Si les compagnons veulent tenter leur chance, il faut beaucoup d'adresse. Il paraît évident que si l'homme a les jambes rongées par l'acide, il mourra dans les minutes qui suivent.

Il y a peu de chances de réussir à le sauver. Si c'est le cas, le Clown reste bon joueur et libère l'homme avant de fermer le stand, faute de lot.

Il y a bien longtemps que la victime a perdu la raison, mais elle n'est pas agressive. Elle bafouille des mots comme : marécage, brouillard, perdu, attaque, massacre et le feu marche avec eux ! On ne peut plus l'aider et l'homme disparaît dès que possible dans la brume. Tout comme les rayons rouges il pourra, par la suite, aider les compagnons en mauvaise posture. Il provoquera ainsi un retournement de



Plan du Parc d'Attractions

Les Clowns Sanglants.

Les échassiers.

Ce sont de grands arlequins bariolés montés sur des échasses articulées de trois mètres. Ils portent les masques noirs de la commedia dell'arte, de préférence ornés d'un long et pointu appendice nasal. Ils ne parlent pas, mais hurlent dans un langage incompréhensible. Leur gestuelle n'est pas sans rappeler celle des hérons : rapide, hachée et entrecoupée de poses acrobatiques.

Ils demeurent les plus véloces des Clowns mais pas les plus habiles. Et c'est une chance, car ils manient relativement mal les grandes faux qui leur servent d'armes. Leur force semble telle qu'ils peuvent d'un mouvement couper un homme en deux ! Par contre, une fois que l'on se trouve sous eux, il est simple de les faire chuter et de les attaquer (ou fuir) sans danger. Ils mettent un bon quart d'heure avant de se relever.

À noter qu'on ne peut leur enlever leur masque sans leur arracher le visage. En fait, il s'agit de leur visage.

Les échassiers ont plutôt un rôle de surveillance et de patrouille. On peut donc les rencontrer à tout moment.

LES ÉCHASSIERS

TEST DE COMBAT : 10

TEST DE PERCEPTION : 12

PV : 6 PS : 5 EP : 3

Faux

DEGATS : [G/A]

ARMURE : Aucune

Sanglant. Dans ce cas, ce dernier tente de fuir, mais surtout abaisse la manette qui fait plonger son jouet dans l'acide. Passons sur la description d'une telle éventualité.

• Le second stand n'est pas un jeu.

Il s'agit simplement d'une boutique de barbe-à-papa et autres confiseries. Personne pour la tenir, des pommes d'Adam à profusion et des bonbons en tout genre. Les sucres d'orges font une concurrence chromatique importante à la mélasse multicolore. Bref, tout est fait pour que les compagnons soupçonnent quelque chose de louche, imaginent la pire des horreurs, cherchent un cadavre dans le congélateur. Et bien ne les détrompez pas. L'attrait de cette échoppe c'est qu'elle n'en a aucun. Laissez les imaginer la pire, délirer sur un piège, c'est le but.

Et, soyez-en certain, plus vous les leurrez, plus ils cogiteront.

Quand ils seront à court d'idée, faites intervenir un danger pour qu'ils déguerpissent. Et surtout, ne leur dites jamais qu'il n'y avait rien à craindre, ça enlèverait tout le charme.

• Le dernier stand a plus d'intérêt que les deux autres.

C'est une tente d'aspect oriental dans laquelle se trouve (d'après un panneau défraîchi)



Madame Joséphine, voyante, astrologue et nécromancienne. Un tel programme devrait attirer les visiteurs.

Quand on pousse la lourde toile

de tente rendue épaisse par la moisissure et la mousse, on ne trouve qu'un guéridon fracassé, une grosse malle et un squelette de ce qui fut une voyante incapable de voir le danger pour elle-même. La cause de la mort est toujours coincée entre ses côtes : un large kriss.

La malle renferme quelques renseignements précieux pour qui voudrait comprendre ce qui se passe ici. On y trouve en effet quelques vieux dessins.

L'un d'entre eux (le plus lisible) montre les habitants du parc d'attractions.

Au sommet du dessin se trouvent une ballerine et un acrobate.

Au milieu, toutes sortes de clowns font des pitreries. Mais trois d'entre eux regardent avec envie vers les dominants.

Au même niveau, de chaque côté des clowns, il y a une vieille bohémienne et ce qui ressemble à un prestidigitateur maniant les sabres. Ces deux-là se regardent avec haine. Est-ce un hasard si parmi les nombreux cou-teaux à la ceinture du magicien il y a un splendide kriss ?

Enfin, en dessous, plus petits, quelques animaux de cirque forment la base. On ne peut que remarquer un tigre noir (pas une panthère) plus gros et plus hargneux que les autres.

Les regards de tous ces êtres semblent tellement en contradiction avec leur pose élan-cée ou amusante que ce simple dessin met mal à l'aise.

La malle a un double fond (aisé à déceler) dans lequel on peut trouver un coffret plat contenant

une bague étrange. Tout en argent, elle est ornée d'une bille ambrée, dont l'intérieur semble brumeux.

Toute personne portant cette bague ne subit plus d'attaque des créatures du parc d'attractions (mis à part les chefs de chaque faction : Le Harlot, par exemple).

Par contre, plus elle est portée, plus la personne devient agressive, paranoïaque puis offensi-

ve envers les autres. Cet effet est totalement irréversible même après une cure psychiatrique, c'est le prix à payer.

Par la suite, suivant les dégâts psychiques subis par le compagnon, il faudra déterminer sa conduite qui pourra varier entre l'irascibilité et les meurtres en série (à la discrétion du meneur de jeu).

Scène 2

La Maison du Rire.

C'est une grande baraque bariolée de deux étages. Comme dans ce genre d'endroit (train de l'horreur, canal des amoureux) des bruits étranges en sortent constamment : chaînes de tronçonneuse, hurlements divers, grincements de dents, etc.

Scène 3

Le grand mât central.

Immense, titanique, il se perd dans la brume. C'est l'endroit où les Compagnons peuvent rencontrer les acrobates.

Il est impossible d'y monter sans aide.

Une fois au sommet, on voit que, comme une toile d'araignée, le mât étend ses filins partout autour du parc. Malgré la brume épaisse, on peut observer les Voltigeurs s'affairer partout, réparer des fils mais aussi remonter des corps entourés de filins, comme des insectes. Les victimes sont toutes habillées de rouge et transportées jusqu'à la plate-forme supérieure, au plus haut du mât où se trouve une tente. C'est là que le Sauter de Feu habite. Nul ne sait ce que ses victimes deviennent, mais on peut se douter que les tas de cendre qui couvrent le sol ne sont pas uniquement dus aux braseros qui chauffent les lieux.

Du mât, il y a un accès direct au sommet du Grand Chapiteau.

Pour le moment, il est impossible d'y entrer, mais en faisant le tour on peut trouver une petite porte de service. Elle aussi est fermée, mais de temps à autre des Pierrots en sortent pour aller vers le grand chapiteau.



Les Clowns Sanglants.

Les Pierrots.

Habillés de vêtements de soie bouffants et souillés, leur visage blanc parodie la tristesse. La large collerette de dentelle qui a dû être blanche et droite, enserre leur cou qui dégouline constamment de sang. Ils semblent incarner la souffrance à l'état pur. Mais ce n'est qu'un masque.

S'ils connaissent la souffrance c'est qu'ils la dispensent partout où ils se rendent.

Ils demeurent muets mais très expressifs, surtout quand ils montrent leurs griffes d'acier. Ils ne sont pas particulièrement rapides, mais combattent comme des lions. Et s'ils prennent eux aussi des poses artistiques, c'est pour mieux terrifier l'adversaire. On peut en rencontrer un toutes les deux heures.

LES PIERROTS

TEST DE COMBAT : 12

TEST DE PERCEPTION : 10

PV : 6 PS : 5 EP : 3

Griffes d'acier

DEGATS : [E]

ARMURE : Aucune

Suivant l'état d'avancement de l'histoire, les enquêteurs peuvent voir du haut du mât les hélicoptères tourner autour du parc d'attractions. Ce sont effectivement de gros engins de l'armée ou du F.B.I. Sur leurs flancs, des hommes sont postés et à l'aide de lunettes infrarouges et de fusils à visée laser, ils pistent et tirent tout ce qui bouge au sol.

Un contact est possible avec eux. Il doit s'ensuivre un des épisodes les plus frustrants pour les joueurs :

Le pilote voit les enquêteurs et tente un sauvetage. Des cordes sont lancées, mais elles sont trop courtes. L'appareil descend un peu. Les cordes sont encore loin. Le pilote tente de se rapprocher d'avantage. Mais la brume se dissipant il s'avère que des câbles lui bloquent le passage. Il manœuvre de justesse pour les éviter. Il reprend de l'altitude et recommence la manœuvre différemment.

Les Compagnons peuvent voir les visages des hommes. Apparemment ils portent les uniformes bleu nuit des agents du F.B.I. L'engin s'approche encore un peu. Les cordes sont à dix mètres au plus des enquêteurs. Il descend : plus que cinq mètres !

Il descend encore : les cordes sont à portée de main des Compagnons ! Un des hommes leur hurle de se dépêcher et c'est la dernière chose qu'ils entendent avant qu'un grincement indique que les pales ont touché un câble ! Des gerbes d'étincelles fusent de partout. Trois agents sont éjectés et disparaissent en hurlant dans le vide. L'hélicoptère complètement fou reprend de l'altitude et disparaît tournoyant dans les brumes ! Les spectateurs ont juste le temps de voir le visage du pilote, se battant pour contrôler sa machine !

Plus un bruit ! Ils sont de nouveau seuls !

LE SAUTEUR DE FEU

TEST DE COMBAT : 14

TEST DE PERCEPTION : 14

PV : 6 PS : 6 EP : 4

Knout

DEGATS : [C/E]

ARMURE : Aucune

Les acrobates.

Il n'y a qu'un seul type d'acrobate dans le parc d'attractions (uniquement des hommes).

Athlétique, l'acrobate porte une tenue moulante, brillante, la chevelure gominée et la moustache fine. Ils semblent tous identiques. Pour se déplacer ils portent des ceintures reliées à des élastiques qui leur permettent de faire des bonds prodigieux. Comme c'est leur seul mode de déplacement, ils ne savent qu'à peine marcher et doivent garder une certaine distance entre eux pour ne pas s'emmêler. Inutile de les combattre au corps à corps, couper l'une des lanières d'un acrobate revient à le tuer.

L'arme de prédilection de l'acrobate est le knout : un fouet terminé par un hameçon.

Il est possible de communiquer avec eux et ils cherchent même le contact des enquêteurs.

Ils ont pour ordre, au début, de les aider discrètement, puis de les amener auprès du Sauter de Feu, leur chef.

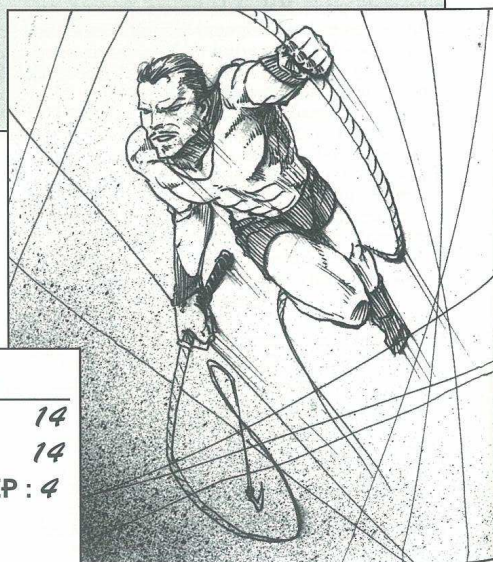
Par la suite, si les invités décident de ne pas accepter l'offre de ce dernier, les acrobates les chasseront en commettant les crimes les plus odieux. Manifestement la seule raison qui les rend plus conciliants est qu'ils ont besoin d'une aide extérieure (les membres de la Loge). Sinon, soyons clairs, ils s'avèrent pires que les Clowns Sanglants...

Le Sauter de Feu.

Plus fort et plus grand que les autres le Sauter de Feu porte bien son nom : C'est un homme crépitant de flammes, une torche humaine !

En observant bien ses chairs se recomposer et se consumer, on peut reconnaître l'acrobate du dessin trouvé dans la tente de la voyante.

Les ennemis des acrobates sont les clowns.



LES ACROBATES

TEST DE COMBAT : 12

TEST DE PERCEPTION : 12

PV : 5 PS : 5 EP : 4

Knout

DEGATS : [C/E]

ARMURE : Aucune

Scène 4

le Parking.

Appelé ainsi parce que deux cars de tourisme y sont stationnés. Vu l'état extérieur et intérieur des engins, il semble qu'ils aient été le théâtre d'un combat. La carrosserie est percée (de coups de défenses probablement), les vitres encore intactes sont maculées de sang, les pneus à plat font pencher le tout et les deux moteurs trempent dans une flaque d'huile à quelques mètres de là. Autour des carcasses, il y a de nombreux vêtements éparpillés et piétinés. Ils ont été enlevés ou arrachés si on en croit leur état.

Dans les cars, il n'y a plus personne. Des jouets indiquent qu'il y avait des enfants et d'autres indices laissent à penser que toutes les classes d'âge étaient représentées. Sous le siège du chauffeur, il y a un dossier comprenant les noms et les photos des voyageurs. Ils étaient une soixantaine, des familles pour la majorité.

Les enquêteurs en ont rencontré certains.

Plus pratique, une carte de la Louisiane indique la route que devaient emprunter les cars. Il y a de fortes chances pour que le parc d'attractions abandonné se trouve à proximité du trajet que devaient emprunter les cars. Mais où ? Il n'y a rien d'autre à voir ici.

Les Clowns Sanglants.

Les Gustaves

Bariolés, habillés en clochards et portant le haut-de-forme percé, ils ne se promènent jamais sans un orgue de barbarie soufflant des bulles de sang, une valise pleine de gadgets plus horribles les uns que les autres ou encore une trompette crachant un son proche du croassement.

Leurs grands yeux blancs leur donnent un air fou et agressif et leur nez rouge ne doit sa coloration qu'à l'hémoglobine qui coule de sous leur chapeau à fleur.

Plus terre-à-terre que les autres, ces clowns portent des armes que peuvent utiliser les enquêteurs : Kriss, vieux tromblons et même (vers la fin de l'histoire seulement) un fusil semi-automatique à visée laser (un rayon rouge de plus).

La communication semble possible avec eux. Certes, la plupart du temps ils se contentent de ricaner et de menacer les Compagnons. Mais on peut tout de même apprendre d'eux ces éléments :

- Ici, c'est le Parc de l'horreur, pas le Parc des Lynch.

- Ici, tout le monde doit s'amuser parce que la Grande Parade va commencer.

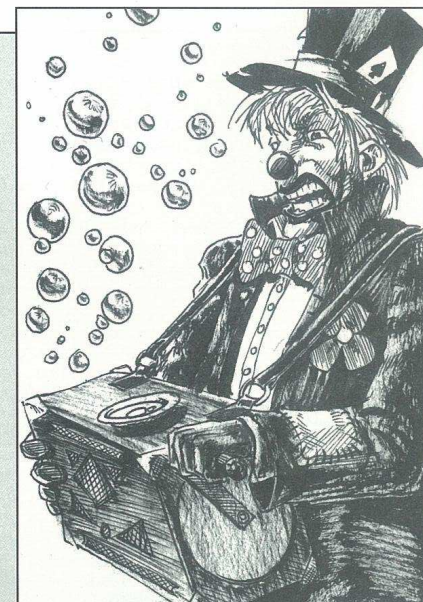
- Les acrobates ne sont plus rien ici ! Nous sommes les maîtres des morceaux (!!!).

- Le Sauter de Feu complot, tout le monde le sait. Le Mage complotait, voyez comment il a terminé : au bout d'une pique !

- Il y a plein de nouveaux jouets qui sont arrivés ces derniers temps. Mais ils sont tellement fragiles les pauvres petits !

- Bientôt, plus de Ballerine mais une jolie Opaline ! Mary fera l'affaire...

On peut en rencontrer un toutes les deux heures.



LES GUSTAVES

TEST DE COMBAT : 12

TEST DE PERCEPTION : 12

PV : 6 PS : 6 EP : 3

Kriss/Tromblon/Fusil

DEGATS : [D]/[E/C]/[G/E]

ARMURE : Aucune

Scène 5

La Grande Roue.

Elle est inutilisable en tant que telle.

Par contre, elle a été utilisée pour autre chose. Une dizaine de personnes habillées de rouge pendent autour de l'axe central, certaines accrochées par le cou, les autres par les pieds ou crucifiées. Leurs masques de mort reflètent une terreur abominable.

Et cela se comprend lorsque l'on s'aperçoit que la grande roue est le lieu de rendez-vous de tous les animaux du parc d'attractions.

Les animaux.

Comme dans une parade de cirque, il y a toutes sortes de bêtes domptées qui vivent ici. Mais elles n'ont plus rien de naturel. Il émane de ces créatures une sensation de terreur qui déforme tout. Certes, elles sont toutes carnivores, ont toutes des crocs ou des griffes, et cherchent toutes à faire le mal. Elles transpirent la terreur. Elles bloquent et torturent leurs proies en leur faisant présager les pires sévices et en les leur faisant subir par la suite.

Leur aspect est toujours titanesque et relève des peurs les plus enfantines.

Ceci dit, ce ne sont que des animaux et ils sont soumis aux mêmes limitations. Par exemple, tous craignent le feu. Du coup, tous craignent le Sauter de Feu. Dans les tensions qui opposent les acrobates et les clowns, les animaux restent discrets et se soumettent au plus fort du moment.

Entre les gorilles géants, les boas constricteurs gros comme des arbres, les chevaux en putréfaction et les ours à la mâchoire d'acier, il n'y a que l'embarras du choix.

Le seul animal à se différencier du groupe reste le chef, le tigre noir.

C'est un tigre de quatre mètres au garrot. Son pelage est noir comme la nuit, au sens propre : quand on le fixe, on a l'impression de voir le vide céleste et ses étoiles. Ses yeux sont des abîmes sans fond et quand il parle (car il parle) sa voix résonne comme une caverne. Il demeure le plus posé des démons locaux car il n'a rien à perdre. Comme tous les prédateurs, il attend patiemment son moment, le moment où il pourra prendre le pouvoir et contrôler la parade.

Il n'a aucune raison d'aider les personnages, mais, ajoutant au chaos, il n'a aucune raison de les entraver.

Officiellement, il est du côté des Clowns Sanglants, le groupe dominant.

LE TIGRE NOIR

TEST DE COMBAT : 12

TEST DE PERCEPTION : 14

PV : 6 PS : 6 EP : 5

Crocs / Griffes

DEGATS : [7] / [7]

ARMURE : Aucune

LES ANIMAUX

TEST DE COMBAT : 10

TEST DE PERCEPTION : 12

PV : 5 PS : 5 EP : 4

Crocs / Griffes

DEGATS : [5] / [5]

ARMURE : Aucune

sans danger si l'on en n'abuse pas. La plupart des animaux utilisent tout de même l'odorat comme sens principal. Ils ne mettront pas longtemps avant de découvrir les espions transpirant la peur.

Le grand Clown Sanglant : le Harlot.

Cette créature démoniaque est au centre de tout ce qui se passe ici. C'est un humanoïde de deux mètres cinquante, portant un chapeau pointu, un maquillage (écaillé) blanc, mais qui a trois paires de bras ! C'est un fou dangereux même pour les habitants du parc d'attractions. Il règne par la force et la terreur sur tout ce qui bouge dans cet enfer. Capable de prodiges abominables (explosion de corps, liquéfaction de la matière, etc.) il fait la synthèse de tout ce qui peut être corrompu.

Il porte toujours sur lui (mais les joueurs ne devraient le savoir qu'à la fin) la tête de porcelaine d'une ballerine.

Durant tout le scénario, il sera sous le grand chapiteau (voir la description) sacrifiant des victimes pour la Grande Parade.

Les opposants tacites aux Clowns Sanglants sont les Acrobates.

LE HARLOT

TEST DE COMBAT : 16

TEST DE PERCEPTION : 14

PV : 7 PS : 7 EP : 5

Griffes (6 attaques)

DEGATS : [9]

ARMURE : 2/0/4

Scène 6**Le Chapiteau de l'horreur.**

C'est là où tous les êtres démoniaques passent le plus clair de leur temps. Il y en a au bas mot une bonne cinquantaine de tous les genres.

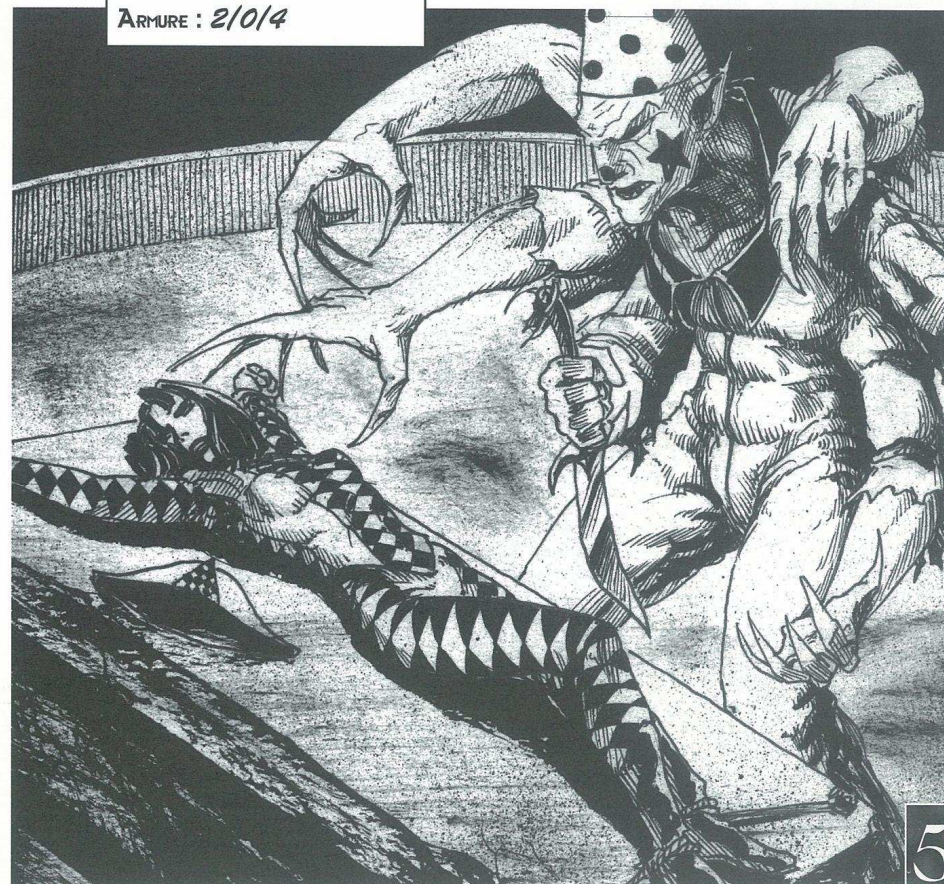
Un grand autel de pierre noire a été placé au centre de la piste de sable. Les décorations sont hindoues et quiconque lit le sanscrit peut reconnaître un terme ancien : Swanabarta ou l'Eclipse. Inconsciente, habillée d'une pimpante tenue d'arlequin et lourdement fardée une personne que les enquêteurs cherchent à aider depuis le début est allongée sur l'autel : Mary Lynch. Au-dessus d'elle se tient le Harlot en grande tenue, dansant sur le rythme d'une fanfare venue de nulle part. Sa danse des six bras peut rappeler une chorégraphie indienne.

Tout autour, on peut aussi voir des billots maculés de sang et les restes des sacrifiés entassés dans un coin. Les cadavres ont tous été mutilés et souillés. Mais le pire c'est qu'il reste des prisonniers suspendus dans des cages en attente d'être sacrifiés. La terreur leur fait conserver toute leur lucidité, car le spectacle qui les entoure est trop horrible pour les faire sombrer tout de suite dans la folie. Contrairement aux autres, tous ces gens sont conscients de ce qui va arriver !

Quelle que soit leur volonté, les membres de la Loge doivent résister à un gros choc émotionnel devant un tel spectacle (les démons et les cadavres). Là, le danger vient des monstres (s'ils s'aperçoivent de la présence des intrus), mais aussi des réactions incontrôlables que peut déclencher cette vision d'horreur (la folie furieuse, l'inconscience, la catatonie ou plus radicalement, la crise cardiaque). Cette épreuve peut être fatale sur le plan psychologique comme sur le plan physique.

Si un enquêteur est capturé, il est mis dans une cage pour être l'ultime sacrifié. Chaque nouvelle victime massacrée sous ses yeux le fera sombrer un peu plus dans la démence. Si bien que, si à la fin de cette histoire il s'en tire tout de même, il demeurera définitivement aliéné.

Il est possible de contourner le chapiteau, de passer par un trou de la toile colorée et de se promener sans danger sous les tribunes de bois, c'est-à-dire sous les démons, trop occupés à assister à la tuerie. Malheureusement Mary se trouvant au centre, elle reste toujours hors d'atteinte. Ce poste d'observation est



Scène 7

Les baraquements en ruine.

Derrière le chapiteau de l'horreur, on peut voir émerger les mauvaises herbes des anciens baraquements des habitants du parc d'attractions. Certains restent encore debout et dans l'un d'entre eux, on peut entendre une voix enfantine chanter une comptine d'antan. En approchant, il est possible de voir par la fenêtre crasseuse, la provenance de la voix. Une petite fille à couettes brunes se balance sur un rocking-chair et joue avec une poupée

sans tête. Elle est habillée d'une robe blanche à rubans bleus.

Même si l'observateur a été d'une parfaite discrétion, elle se tourne vers lui, fait un sourire et l'invite à entrer. « Pas de risque ici » Précise-t-elle.

Si les joueurs ne l'ont pas compris, elle donne son nom : Lysette, l'esprit qui incarnait Mary pendant les séances de spiritisme.

On peut la rencontrer partout dans le Parc,



54

MARY LA VOIX DE MARY LYNCH

mais le premier contact doit avoir lieu ici. En effet dans un coin sombre, un homme semble sur le point de rendre l'âme. Elle lui a chanté une chanson pour adoucir ses derniers instants.

L'individu est gravement blessé car il a été encorné par le gardien du zoo, mais il a réussi à survivre. Il porte des vêtements normaux.

Il peut raconter son histoire entre deux crachats de sang.

Son nom est Yoan Morgenröte, il affirme être un vétéran du Viêt-nam (il insiste souvent sur ce point, au risque de paraître caricatural) ce qui lui a permis de survivre à un tel enfer. Il faisait un voyage touristique avec sa femme pour les vacances. Les chauffeurs ont voulu prendre un raccourci par un marais de Louisiane pour rejoindre l'une des étapes du voyage. Mais une brume s'est levée alors qu'ils étaient au cœur du marais. Là, l'attaque a commencé. Mais Yoan en bon vétéran avait vu le coup venir, il n'a pas été surpris quand le monstre a surgi pour arracher le chauffeur de sa cabine. Yoan était déjà dehors traînant sa femme sur le bas-côté. Il a vu toute l'attaque, sa femme aussi, c'est ce qui l'a perdue. La pauvre a hurlé de terreur et s'est fait remarquée par un clown sur échasses. Ils l'ont coupée en deux sous ses yeux ! Yoan est parti se terrer dans le bayou et a trouvé l'entrée du Parc d'attractions. Grave erreur que de croire qu'il y serait en sécurité ! Il s'est lui-même jeté dans la gueule du loup !

Il a vu les deux autocars tirés par les monstres, les gens sortir et se déshabiller pour enfiler les uniformes rouges. Il avait entendu parler de ce genre de traitement dans les camps de prisonniers Viêt-cong. Cela ne l'a pas surpris. Puis les gens ont été séparés. Un vieux couple refusait d'obtempérer : ils ont été massacrés sur place sans autre forme de procès.

Il a cherché un moyen de prévenir la police locale, mais il n'en a trouvé aucun.

C'est alors qu'il a été pris en chasse à son tour, impossible de sortir ! Blessé non loin d'un grand zoo par un monstre pachydermique, il a trouvé refuge ici, attiré par les comptines de la petite fille.

La seule chose qu'il désire, c'est que ses plaques militaires ne restent pas dans cet enfer, que si les compagnons s'en sortent, ils les jettent dans le bayou, mais que cela ne demeure pas ici.

Sur ces dernières paroles, il meurt dans un ultime crachat de sang.

Que les enquêteurs tentent de respecter son vœu n'est pas sujet à une quelconque sanction dans cette histoire mais juste une question morale purement personnelle.

Lysette arrête de chanter et de se balancer avec le dernier souffle de Yoan Morgenröte. Très gravement elle se tourne vers les compagnons et en fonction des questions qu'ils

posent, leur explique posément la situation actuelle.

Il se passe deux choses très importantes ici. La première c'est que la Grande Parade va bientôt commencer.

Dans quelques heures au plus, tous les monstres qui vivent ici auront, à force de sacrifices sanglants, une réalité tangible sur terre. Ils déverseront la mort partout où ils iront sous diverses formes. Lysette veut intervenir, mais elle n'aime pas les Clowns, qui la retiennent prisonnière ici depuis qu'ils savent qu'elle a parlé par la voix de Mary Lynch et qu'elle a laissé une Mâchoire s'incarner.

Qu'est-ce qu'une Mâchoire ? C'est un chasseur de Clown, un gardien d'une prison baptisée Élysée noir. À chaque fois qu'un monstre veut entrer sur terre les Mâchoires le prennent en chasse quelle que soit la méthode. Actuellement les Mâchoires entourent le Parc d'attractions et vont bientôt passer à l'offensive. Les Mâchoires sont-elles le F.B.I. ? Non, pas du tout. Les Mâchoires sont dans l'autre réalité, pour le moment, pas la vôtre. Le F.B.I. n'est pas un obstacle pour la Grande Parade, loin de là. Plus les Mâchoires seront remplacées par les hélicoptères, plus les démons auront pris pied sur la réalité.

La seconde chose c'est que l'ancienne maîtresse des lieux, la Ballerine, doit être remplacée par une créature au service des Clowns Sanglants, l'Opaline. C'est Mary Lynch qui doit l'incarner et devenir la maîtresse du Harlot.

L'esprit de Mary sera dissout avec le dernier sacrifice (peut-être un Compagnon fait prisonnier ?) et cela ouvrira les portes pour la Grande Parade.

Avant, la Ballerine était une reine des royaumes perdus de l'Inde. Elle vivait dans les caves profondes des temples oubliés. Elle se nourrissait des sacrifices que lui offraient ses serviteurs (des saltimbanques, la parade de l'époque). Et puis elle est entrée dans le nouveau monde pour y semer la mort et la destruction mais avant qu'elle n'y arrive les Clowns prirent sa place. Lysette ignore comment mais elle sait que la Ballerine n'est pas vraiment morte, juste affaiblie. Elle sait que si elle revenait, elle punirait les Clowns et la Grande Parade serait retardée pour un long moment.

Mais Lysette ne peut en dire plus sans risquer la colère de Harlot. Ce dernier lui fait peur, car il l'a déjà tuée une fois à Londres, il y a plus d'un siècle. Elle ne veut pas subir le même sort une seconde fois.

Si les enquêteurs en ignorent l'existence, elle leur indique la porte dérobée du palais du rire. Avant de disparaître, elle leur rappelle que le temps joue contre eux. Ils demeurent les seuls à pouvoir faire quelque chose pour Mary.

55

TABLEAU DE CHASSE

Acte III

La Guerre
de Fous

Voilà une partie de ce décor posé. Il ne reste plus qu'à présenter aux Compagnons les motivations objectives de chacun, pour qu'ils tentent de tirer leur épingle du jeu.

Le fait que le parc d'attractions soit constamment dans le brouillard peut vous permettre de distiller les indications et les indices en toute liberté. Après tout, on peut passer à côté du mâit ou de tout autre bâtiment sans le voir.

Quand vous le jugerez utile, peut-être au cours d'un moment critique, des acrobates atterrissent devant les enquêteurs. L'un d'entre eux les salue humblement, prenant une pose (comme ses compagnons) et annonce d'une voix à l'accent faussement italien que leur chef aimerait les rencontrer. Il a quelque chose à leur proposer s'ils veulent sortir d'ici vivants.

À peine le groupe a-t-il esquissé une réponse affirmative que des dizaines d'acrobates surgissent du ciel, les empoignent et les emmènent dans les cieux. Le mode de déplacement est effroyable pour qui n'a pas l'habitude, car à mi-chemin du sommet, les visiteurs se voient lâchés dans le vide ! Mais aussitôt une forte main les empoigne et les balance jusqu'à un autre point des câbles avant de les lâcher de nouveau, etc... De courbes en trapèzes, de bons en descentes, les enquêteurs arrivent en vomissant au pied de la tente du Sauter de Feu.

On les pousse à l'intérieur où ils peuvent reconnaître le chef des acrobates. Si Lysette ne leur a pas encore raconté ce qu'elle sait, il fera le récit complet de ce qu'est l'Éclipse.

Le Récit du Sauter de Feu.

« Nous ne sommes pas sur Terre ici, nous sommes dans une prison. Les règles qui régis-

sent notre monde sont plus sensibles, plus sensuelles. Chaque plaisir est divin mais chaque souffrance infernale.

Il y a un certain temps, nos portes s'ouvraient sur l'Inde. Mais pourquoi nous contenter d'un pays mourant alors que des grandes nations gorgées de vies s'étendaient plus à l'ouest ? C'est comme cela que nous arrivâmes en Europe à la suite d'un homme nommé Lynch, puis en Amérique avec son imprudente descendance. Quand je dis que nous nous déplaçons, ce n'est pas vrai. Nous déplaçons les portes d'accès à votre pays, c'est tout. Ce faisant, nous nous adaptons à votre monde à chaque nouvelle ouverture.

Chaque sortie était orchestrée par la Ballerine, ma maîtresse adorée, notre chef à tous.

Mais les Clowns étaient jaloux de notre pouvoir et de notre amour. Peu avant notre dernier passage, ils s'allièrent avec le Mage, un complotier né. Pendant que la Ballerine dansait pour ouvrir les portes, le Mage sortit ses lames et la démembra. Les Clowns me poussèrent dans un baquet de feu duquel je brûle encore. La voyante, notre protectrice et guide fut à son tour assassinée. Mais le Mage, avide de pouvoir voulu trahir les Clowns Sanglants. Il mit au point un plan... mais ces derniers ayant prévu la chose, le décapitèrent et mangèrent sa chair pour lui voler sa puissance. Les acrobates et

les animaux profitèrent de la confusion pour récupérer les membres de la Ballerine. Les Clowns s'y opposèrent et la bataille fit rage. Nous avons aujourd'hui le buste et un bras de la Ballerine (il écarte alors un rideau et montre les deux morceaux de porcelaine d'une femme proche des trois mètres reposant sur de la soie rouge).

Le Tigre noir possède l'autre bras alors que le Harlot, lui, a la tête et les deux jambes.

Depuis que la voyante est morte nous n'avions plus personne pour nous guider. Ce sont les humains perpétuant le culte de l'Éclipse qui nous ont indiqué la route, faisant venir sur terre certains d'entre nous. Comme nous nous y attendions, cela a déclenché la colère des Mâchoires et le corps qui était destiné au Harlot fut pris par un chasseur de Clown. Vous connaissez la suite. Les Clowns d'une part vinrent récupérer le corps que la secte leur avait promis (Mary). Aidés des humains, ils piégèrent le Parc des Lynch et éliminèrent la Mâchoire (peut-être même avec l'aide des Compagnons) puis ramenèrent tout le monde ici. Profitant d'une courte brèche, nous récupérâmes quelques victimes en vue d'une cérémonie permettant l'ouverture d'une porte plus longue (deux cars de touristes qui passaient non loin). Mais les Clowns ont un second projet.

Mary Lynch est puissante, ils veulent la transformer en une entité proche de la Ballerine mais totalement à leur service : l'Opaline. Ainsi il y aurait un nouveau chef dans l'Éclipse, une nouvelle organisation où les acrobates seraient en bas de l'échelle (suprême honte). La Ballerine serait définitivement morte. »

Voilà ce que le Sauter de Feu propose aux compagnons. Lui et ses hommes ne peuvent pas récupérer les jambes et la tête de porcelaine (dans la Maison du Rire, le domaine de Harlot) mais ils vont négocier le bras du Tigre Noir. Si la Ballerine est reconstituée avant la naissance de l'Opaline, elle voudra se venger des Clowns et utilisera la force des sacrifiés pour punir les traîtres.

Si la Ballerine reprend le pouvoir, personne n'aura plus besoin du corps de Mary Lynch pour créer l'Opaline et les membres de la Loge pourront la sauver. Pour les touristes, il est déjà trop tard. Il ne restera plus aux enquêteurs qu'à prendre leurs jambes à leur cou.

La parade n'aura pas lieu et tout le monde sera content, conclut-il cyniquement.

Ses visiteurs veulent sortir de cet enfer ? Et bien qu'ils lui ramènent les jambes et la tête de sa chère Ballerine.

Elles se trouvent dans la chambre du Harlot, au sommet de la Maison du Rire. S'ils acceptent, les enquêteurs ont deux heures au plus.

« Car déjà la réalité de la Terre est de plus en plus tangible », craquette la langue carbonisée du Sauter de Feu.

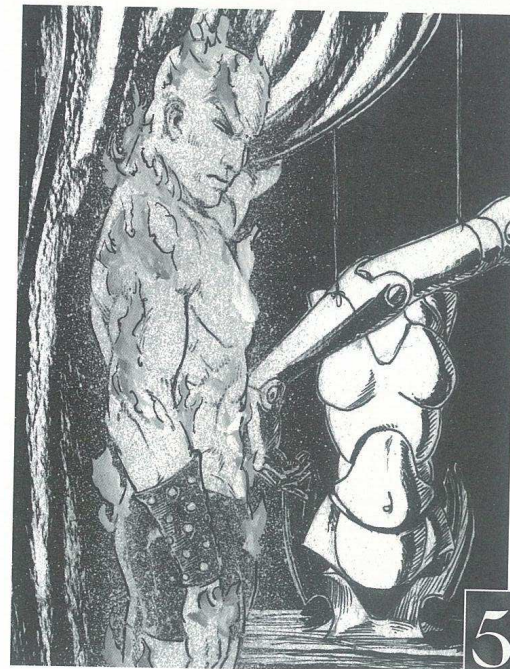
Lui et ses hommes doivent se présenter dans quelques minutes au chapiteau, c'est la loi. Les membres de la Loge doivent les y rejoindre par n'importe quel moyen et leur présenter les morceaux. Ils doivent alors profiter de la panique que créeront les acrobates pour récupérer Mary et prendre la fuite.

Si les enquêteurs refusent, le Sauter de Feu les fait descendre au sol sans un mot. Les acrobates qui les accompagnent comptent jusqu'à dix et se lancent dans la chasse à leur tour. Les enquêteurs ont perdu leurs seuls alliés potentiels. Leur situation devient alors critique.

S'ils chipotent, le Sauter de Feu s'impatiente et précise que les Mâchoires peuvent tenter une attaque d'un moment à l'autre. S'ils ne se décident pas vite, au moment du combat final il ne sera pas bon de se retrouver entre deux feux. Mieux vaut avoir des protecteurs.

S'ils acceptent, les acrobates les déposent en douceur au sol, dans la brume où ils peuvent encore visiter les derniers endroits qu'ils n'ont pas vus (pour confirmer l'histoire du Sauter de Feu) avant d'aller à la Maison du Rire.

Quoi qu'il en soit, plus le temps avance, plus ce qui les entoure prend un aspect sordide et réel. C'est à partir de là que les bourdonnements d'hélicoptères se font entendre.



Acte IV

La Maison
du Rire

Elle a trois étages, en fait, trois grandes pièces.

On y entre par la bouche d'une immense tête de clown qui se referme derrière le dernier entré (ou sur le plus hésitant). La porte dérobée derrière la maison du Rire permet de monter les escaliers menant au premier.

Scène 1

Le palais des miroirs

Les visiteurs entrent dans une grande pièce sombre. En avançant, ils voient une personne, très loin, vêtue de rouge. En fait c'est l'un d'entre eux qui se reflète dans un miroir. Une fois rassuré on peut avancer, mais l'image en face reste immobile. Des sifflements, des bruits de tissus déchirés et de craquements brisent le silence. Le reflet tombe à genoux laissant apparaître derrière lui un Clown qui vient de lui arracher le cœur à coup de griffes d'acier. Le personnage dont le reflet se reflétait, est immédiatement pris d'un malaise cardiaque (pas mortel heureusement) ! Soudain, tous les compagnons se voient dans

les glaces avec un clown dans le dos prêt à faire la même chose !

S'ils ne font rien, ils sont terrassés les uns après les autres par cette attaque foudroyante puis amenés au chapiteau où ils rejoindront le lot des victimes de Harlot.

Une seule solution pour sortir de ce piège : briser les glaces.

Il faut tout casser sachant que le verre ne tombe pas en mille morceaux, mais explose et blesse quiconque se trouve trop près. Le meilleur moyen est d'utiliser une arme à feu si on en a une.

Le gardien de cette salle disparaît avec la chute des derniers morceaux de verre.

Scène 2

La maison des marionnettes

Le second étage est un décor miniature où se déplacent mécaniquement des marionnettes

indiennes. Un chemin permet d'y évoluer sans pouvoir le toucher. Il faut enjamber une petite

barrière symbolique pour accéder aux poupées. Elles sont toutes coordonnées et parfaitement manipulées. Il y a un petit temple, une cascade où un brahmane joue de la flûte, un faux tigre prêt à bondir sur une proie imaginaire. On remarque aussi en arrière fond une gigantesque cité identique à celle représentée dans le caveau des Lynch (voir Livre 1).

Mais il n'y a pas de porte menant au dernier étage.

Soit les jouets sont manipulés par des cordes sortant du plafond et évoluent sur des rails, soit il s'agit de baguettes de bambou incrustées dans le sol. Le tout s'accompagne d'une musique crachouillante de variété indienne (comme sur un vieux gramophone).

Deux jeunes femmes portant du linge sortent de derrière un rocher et se dirigent vers la cascade en ondulant du ventre et des fesses dans des cliquetis dignes d'un coucou suisse.

Là, le brahmane fait un signe de la main et les salue amicalement.

Les Compagnons devraient être sur leur garde, ils ont raison.

Les deux femmes posent le linge et font mine de le laver.

Il ne se passe toujours rien.

Doucement la porte permettant de descendre jusqu'au palais de glace se referme et laisse

apparaître un faux décor de jungle.

Le temple s'ouvre et des hommes grimés de blanc en sortent avec des sabres et attaquent le brahmane. Les deux jeunes femmes fuient et repartent là d'où elles sont arrivées. Les hommes grimés retournent dans le temple, fin du spectacle.

Une petite trappe dans le plafond s'ouvre en grinçant.

Rien n'en sort.

Rien

Jusqu'à ce que tout explose. De partout des gerbes de sang moussant sortent et inondent la pièce ! De gerbes, elles passent à l'état de colonnes rouges et peu à peu la salle se remplit de liquide. Le but est de surprendre le plus possible les joueurs et de les plonger réellement dans l'horreur, d'un coup. En moins de trente secondes il y a un bon mètre de profondeur et le débit augmente progressivement. La seule chose à faire semble être de surnager jusqu'à la trappe pour sortir de la pièce.

Encore faut-il savoir et pouvoir nager dans un liquide épais comme du sang !

Ceux qui ne s'en sortiraient pas finiraient noyés de la façon la plus horrible. Quelques minutes plus tard ils se réveilleraient dans l'une des cages suspendues du grand chapiteau rejoignant les sacrifiés dans leur triste destin.



Scène 3

La chambre de Harlot.

Comment penser que même un démon ne puisse avoir un petit confort intérieur ?

Ici, point d'horreur abominable, de monstre méphitique mais un splendide salon de cousins de soie. Certes, dans un coin un pantin humain complètement désarticulé pourrit doucement, mais il fallait bien que Harlot juge de la qualité de ses nouveaux jouets. La description de la victime (une jeune femme) reste à votre discrétion.

Derrière le lit parfumé, on peut trouver une alcôve contenant les deux jambes de la Ballerine mais point de tête.

Au moment où les enquêteurs s'en rendent compte la voix de Lysette résonne dans leur tête et les enjoint de se dépêcher. Ils sont dans la maison du Rire et le temps passe toujours plus vite quand on s'amuse. Il faut partir rapidement car de nouveaux gaz se répandent partout à l'extérieur. Les Machoires vont attaquer, à moins que ce ne soit le F.B.I. Mais Lysette paraît formelle, prisonniers ou tortion-

naires, les attaquants ne feront pas la différence. Mieux vaut donc fuir par la petite porte, à l'arrière. Si on en connaît l'existence.

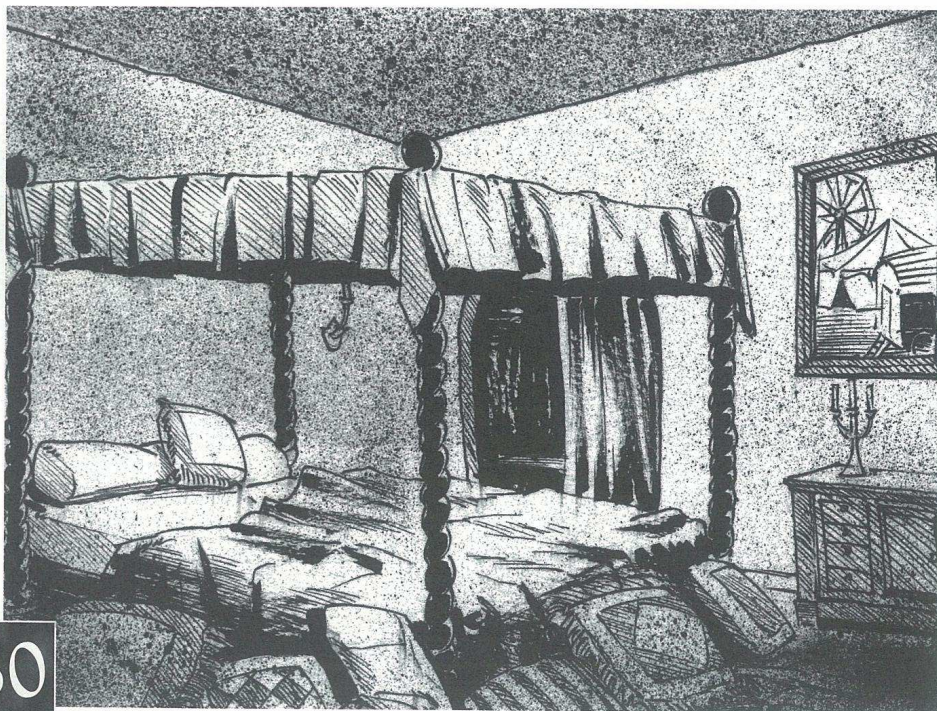
Quant à la tête ? Mais c'est Harlot qui l'a toujours sur lui ! Il ne la lâche que pour se battre ! Pour la reprendre il faut que quelqu'un le combatte pendant que les autres la lui volent ! Les derniers acrobates attendent sur le toit de la maison du Rire pour ramener les jambes au mât.

Il suffira de lancer la tête au Sauter de Feu vers le sommet du chapiteau.

En échange de cette marque de confiance, les acrobates s'engagent à libérer un prisonnier des cages ou, au choix, à déposer les survivants où ils le désirent dans le parc d'attractions.

S'ils acceptent, tout va bien.

S'ils refusent, ils doivent faire le chemin inverse, c'est-à-dire plonger dans le sang, forcer la porte, dévaler les escaliers avec le liquide et finir embrochés sur le tapis. Tout un programme.



60

MARY LA VOIX DE MARY LYNCH

Acte V

Ballerine ou Opaline ?

Nous avons vu que les compagnons ont plusieurs moyens d'approcher Harlot sous le grand chapiteau. La bague fait fuir tous ses sous-fifres, et passer sous les gradins peut être la meilleure des solutions. Aussi, des prisonniers aidés précédemment peuvent à leur tour donner un coup de main aux enquêteurs (voire le fantôme de Yoan Morgenröte).

Préparant la Grande Parade, quasiment tous les monstres du parc d'attractions sont réunis sous le chapiteau. À l'extérieur, les hélicoptères du F.B.I. sont presque visibles car la brume se disperse ou est remplacée par des fumigènes.

Toute personne respirant trop à l'extérieur perd la moitié de ses réflexes et souffre d'une perte progressive des sens.

Sous le chapiteau des centaines de monstres acclament avec plus ou moins d'enthousiasme le Harlot sacrifiant les dernières victimes hurlantes. Phénomène incroyable, les démons paraissent de plus en plus humains ! L'un d'entre eux est même totalement humain puisqu'il s'agit d'une grande noire aux cheveux courts : Myriam !

Habillée de cuir (un look Sado-Maso) et maniant avec dextérité un grand hachoir, c'est elle qui assiste le grand Clown.

Apparemment les démons de l'Éclipse adoptent une forme normale en prenant pied dans notre réalité. Ils deviennent beaucoup plus difficiles à repérer et peuvent dispenser le mal à loisir ! N'oubliez pas que si c'est la première fois que



MYRIAM

TEST DE COMBAT : 14

TEST DE PERCEPTION : 12

PV : 6 PS : 6 EP : 3

Hachoir

DEGATS : [7/4]

ARMURE : Aucune

61

TABLEAU DE CHASSE

les compagnons assistent au spectacle des sacrifices, il se peut que leur esprit ne résiste pas.

Mais quoi qu'il en soit, il y a bien un moment où l'un d'entre eux devra se lancer. À l'extérieur, des coups de feux claquent et une explosion indique que l'assaut du parc a commencé. Harlot exulte de joie : en attaquant, les agents du FBI les aident à ouvrir les portes !

Ils ne leur restent donc qu'à réveiller l'Opaline ! Myriam descend les dernières cages en tirant sur des chaînes alors que Harlot, complètement fou, danse une gigue indienne faisant plier ses bras selon des angles impossibles.

L'attaque d'un simple humain le surprend complètement et le met dans une rage folle. Il lâche ses couteaux et la tête de la Ballerine, ce qui laisse une chance aux autres compagnons (ceux des cages par exemple) de s'en emparer.

Soyons réalistes : seul un assaillant utilisant la ruse peut tenter d'échapper à une attaque de Harlot. L'affronter de face ne sert à rien. En deux mouvements, il démembre son adversaire et va s'occuper des autres enquêteurs.

Les monstres sur les gradins sont en délire et tentent de démembrer tous les intrus. En même temps des grenades à gaz percent la toile pourrie du chapiteau, laissant apparaître

les rayons lumineux des projecteurs des tourelles d'assaut du F.B.I.

Qu'auront le temps de faire les compagnons ? Lancer la tête vers les acrobates hachés menus par le feu nourri du F.B.I. ? Fuir avec Mary inconsciente ? Rien ? Mourir ? Une jolie fin un peu frustrante, non ?

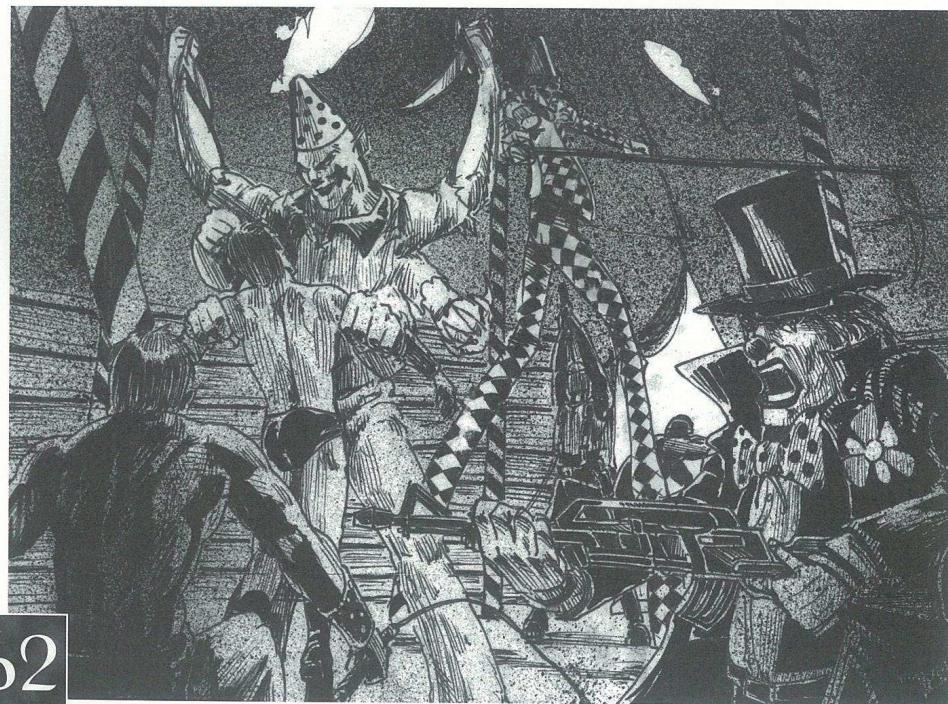
Quoi qu'il en soit, ces dernières minutes de totale confusion doivent être apocalyptiques, hurlantes, démentielles. Au centre d'un maelström de feu, de violence et d'hallucinations, toutes les actions qu'ils pourraient tenter doivent partir dans le délire. Jusqu'au mât du chapiteau, qui s'effondre sur les hordes démoniaques !

Les ultimes perceptions que pourraient avoir les survivants sont les barissements monstrueux des éléphants bloqués avec eux, écrasant tout, le cri de rage du Harlot toujours à la recherche de ceux qui l'ont spolié de sa Grande Parade ! Et peut-être la voix hystérique d'une Ballerine hurlant avant de se faire hacher par une rafale de gros calibre : « Je suis en vie ! Je suis en vie ! Vengeance ! »

Puis c'est le noir.

Plus rien.

La mort encore ?



Acte VI

Conclusion(s)

Bip. Bip. Bip. Bip.

Fait l'encéphalogramme de l'hôpital de campagne de l'armée. Une voix résonne.

« Vous les connaissez ?

— Non, jamais vus.

— Vous êtes certains qu'ils ne faisaient pas partie des touristes ?

— Non, mais...

(Une autre voix)

— Général ! Général ! On en a encore trouvé d'autres ! Mon Dieu général qu'est-ce qui s'est passé ici ?

— Rien garçon ! Vérifiez les noms et les photos de la liste si on peut les reconnaître et reprenez les recherches.

— Bien mon général.

— Reprenons. Quelqu'un sait qui sont ces gens ? Ce ne sont pas des touristes, mais ils portent des vêtements et des colliers d'otages.

— Mon Général ?

— Oui agent spécial Sokol Chen ?

— Moi je les ai rencontrés dans le Maine, au Parc des Lynch !

— Quoi ?

— Je suis affirmatif mon Général.

— Laissez-moi réfléchir (...) Ils ne font pas partie de la secte ?

— Je ne le pense pas. Ils ont été victimes de l'attaque du Parc comme nos agents.

— Mais il devrait y avoir cette Mary Lynch avec eux, non ?

— Elle n'a peut-être pas survécu mon Général.

— On aurait retrouvé son corps, non ?

— Pas forcément au regard de ce que nous découvrons à chaque nouvelle minute.

— Oui. Oui... Que faire d'eux ?

— (Une voix plus grave et posée) Ils nous entendent docteur ?

— Non, je ne le pense pas monsieur le Sénateur.

— Alors, Général, je vous suggère ceci... »

Bip Bip Bip Bip Bip Bip fait l'encéphalogramme de l'hôpital militaire.

« Bonjour »

Fait le gentil docteur aux patients.

Mon nom est docteur ... heu... Smith, et je suis là pour m'occuper de vous.

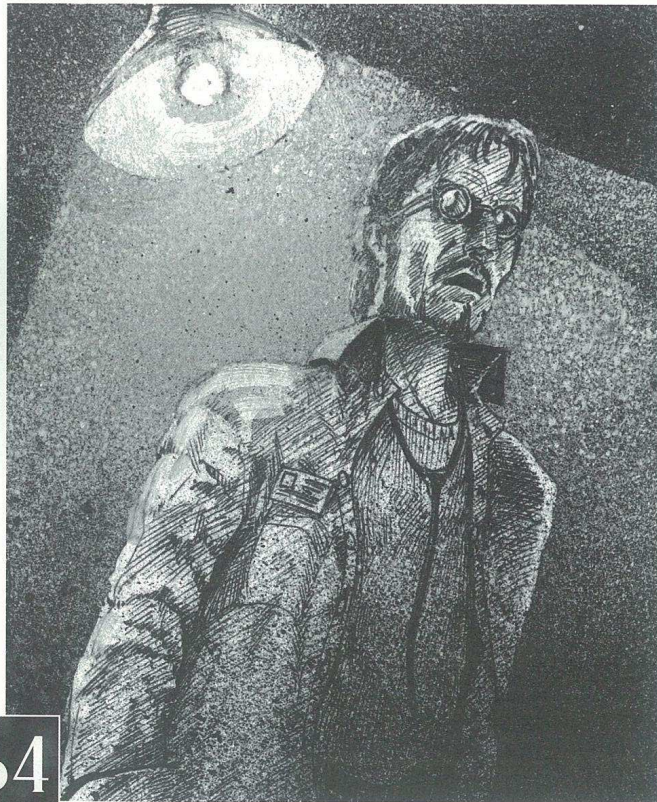
Vous avez diverses fractures et commotions suite à l'accident de voiture que vous avez eu au sortir de Bangor dans le Maine. Heureusement que l'armée s'occupait de la régulation du trafic, sinon vous seriez mort de froid dans le fleuve au fond du ravin.

Ah, oui, je dois vous apprendre la mort dans l'accident de (liste des compagnons décédés en plus du nom de Mary Lynch). Comme votre fourgonnette est tombée dans un ravin, les corps de certains dont celui de Miss Lynch ont été emportés à cause de la tempête. Il a été impossible de les retrouver. Ce n'est pas pour vous faire plus de peine, mais l'endroit où j'ai compris que vous vous rendiez, la résidence de feu Miss Lynch, a été ravagée par les flammes le soir même de votre arrivée à Bangor. Comme le destin est cruel parfois, en fait vous vous rendiez là-bas pour rien.

Par ailleurs ce n'est pas votre seul malheur, suite à un mauvais dosage de calmants et somnifères du précédent médecin qui s'occupait de vous, le docteur... heu... Smith, vous avez dû, pendant votre repos subir des

cauchemars atroces. En fait même, vous avez dû rêver de tout ce que vous avez entendu et senti autour de vous ces dernières semaines : Les conversations des infirmiers par exemple, les informations ou même des divertissements télévisés (la messe, le cirque, des films divers) puisque nous laissons les postes allumés pour les gens dans le coma comme vous. Ça motive l'exercice cérébral. Vous avez dû en rêver, de toutes ces choses, non ? Même si cela vous a paru réel (ton d'ordre) tout cela n'a jamais eu lieu ! Compris ? N'en parlez jamais à personne, on vous prendrait pour des fous. Jamais !

Clic.
CNN International Head Line News.
Le dernier bilan de l'assaut du camp retranché de la secte de l'Éclipse en Louisiane fait état d'une centaine de morts, les forcenés ayant préféré se suicider avec leurs otages en faisant exploser toutes les installations du parc d'attractions abandonné où ils avaient trouvé refuge. Le F.B.I. et l'armée n'ont pas pu sauver les touristes faits prisonniers.



Article du Boston Globe du 02 mars.

Incendie malheureux à Bangor.

Dans la nuit du 1^{er} Mars, une violente explosion suivie d'un incendie a ravagé la petite agence notariale des Parsons & Sons (80 Main Street). On déplore la mort des deux notaires (père et fils) dans ce qui semble n'être qu'un stupide accident de radiateur à gaz. Les pompiers ont mis toute la nuit pour réduire le foyer et éviter ainsi sa propagation.

La police de Boston n'a pu procéder à l'identification des corps que grâce aux chevalières et restes de vêtements trouvés sur place. Le commissaire principal Harrison a lui-même suivi l'affaire et a recommandé la prudence aux utilisateurs de radiateurs à gaz.

Le Président lui-même a déclaré que rien n'aurait pu être fait, que les forces du gouvernement ne sont pas à blâmer et gardent toujours toute la confiance renouvelée de la Maison-Blanche ainsi que celle (par vote à main levée) du Congrès.

On est loin de la vague de démissions qui avait suivi le drame de Waco.

Nos envoyés sur place (images du parc en feu) nous ont confirmé qu'il n'y avait rien à voir de plus que les flammes. Un cameraman présent lors de l'explosion a même été hospitalisé d'urgence. Touché par une barre de fer, il a les deux tibias brisés. Trop choqué, il se refuse à toute déclaration officielle, mais nous a tout de même avoué que ses blessures n'étaient le fait que de son imprudence. Heureusement que les Agents du F.B.I. qui se trouvaient à proximité l'ont immédiatement évacué. La fin d'une horrible affaire dont il ne reste que des cendres pour témoins.

Mais l'information que tout le monde attend, on a retrouvé Minou, le chat de l'actrice...
Clic.

« Il ne s'est rien passé »
Répète sans cesse la voix du docteur. « Tout ceci n'était que le fruit de votre imagination. » Martèle-t-il tous les jours. Mais les blessures ? Mais la trace autour du cou ? Mais la bague (peut-être) ? Mais Mary ?

Où est Mary à présent ?
Morte ? Vivante mais ailleurs ?
Vivante mais toujours prisonnière ?

Épilogue

« Et chaque nuit passée dans cette chambre d'hôpital.

Vous savez comment c'est un hôpital militaire, Bishop ?

— Oui, j'ai été blessé de guerre, vous savez.

— Chaque nuit à subir le même cauchemar sans pouvoir rien y faire.

— Mary ?

— Oui. Mary est là, dans un long tunnel sombre. Elle se retourne, hurle et court le plus vite possible vers l'autre bout du tunnel, vers la lumière...

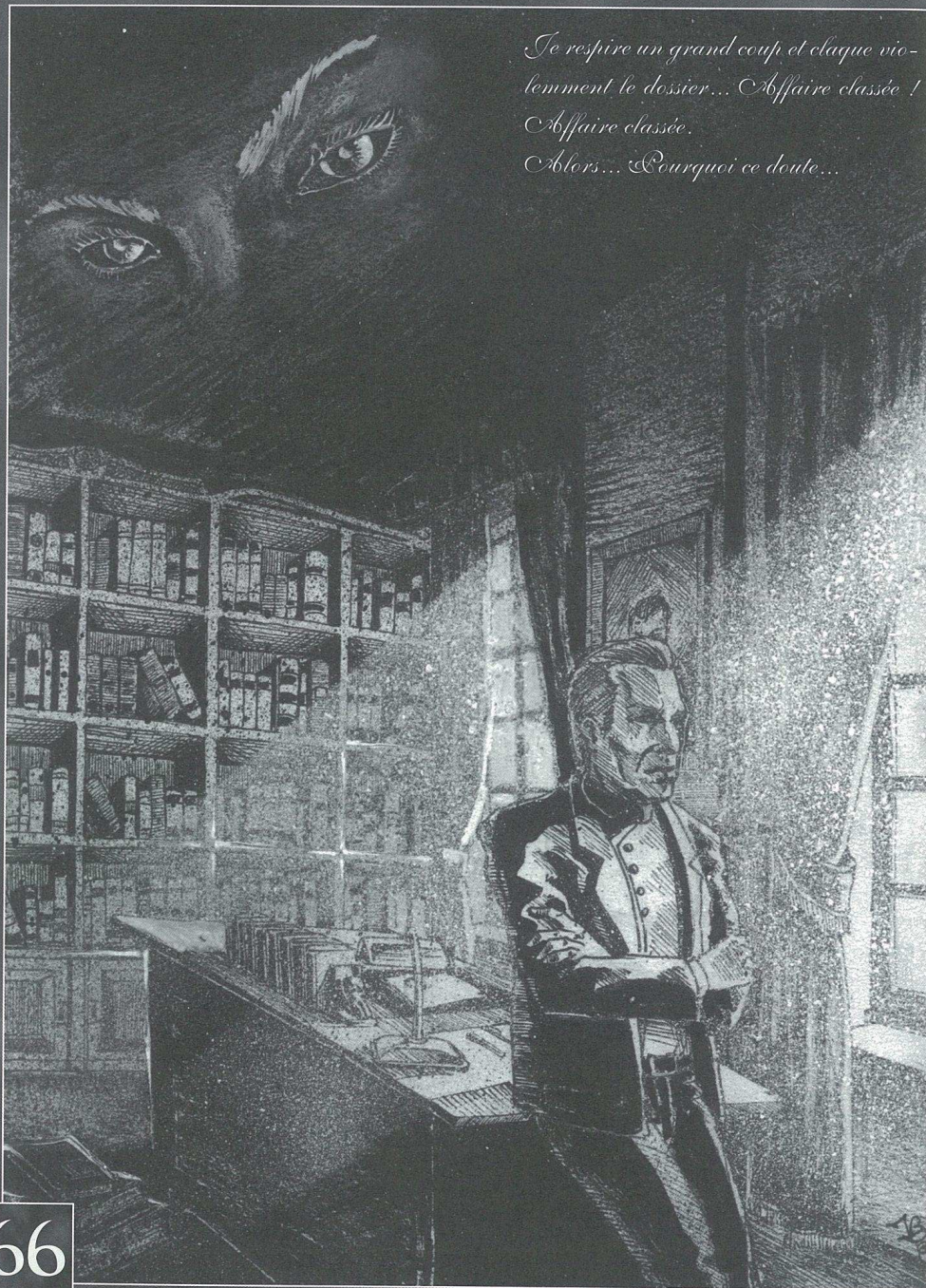
Je vois des milliers de mains, de visages torturés qui plongent sur elle ! Toutes les victimes et tous les bourreaux dans un même élan pour la retenir. Mais Mary court toujours vers la lumière. Elle se rapproche, mais perd du terrain ! Je l'appelle et l'encourage, elle est si proche ! Les mains sont juste derrière elle. Elle va y arriver ! Elle plonge vers la lumière en même temps que les doigts saisissent son pied ! Je hurle !

Et puis... plus rien.

Je suis assis dans mon lit, pleurant, sans jamais connaître la fin de ce rêve. Voilà Bishop comment cela se termine pour nous. »

Et moi, Bishop, je consigne le plus froidement possible toute cette souffrance que l'on me rapporte. J'écoute son histoire que je sais vraie, et je lui montre que j'y crois. Ça le rassure et il s'en va. Je l'entends partir en sanglotant, seul dans la nuit. Il me laisse moi aussi, seul avec ses questions. Seul dans cette sombre et maudite bibliothèque. Je médite sur le dossier, toutes ces notes, ces rapports, ces images. Je referme doucement la couverture cartonnée en regardant une dernière fois la photo de ce visage d'enfant : Mary. Est-elle morte ?

Oui ? Non ? Mary ?



*Je respire un grand coup et claque vio-
lemment le dossier... Affaire classée !
Affaire classée.
Alors... Pourquoi ce doute...*

66

MARY LA VOIX DE MARY LYNCH

Appendice

L'Élysée Noire

Enregistrement du 27/02/93. 21h30. Alexandria.

Personnes présentes.

Alexandre Twelve Bishop (A.B.)

Cassandra Lehman (C.L.)

Keneth Williams (K.W.)

K.W. : Je vous écoute.

C.L. : Bishop vous a-t-il déjà parlé de ses trains ?

Silence

K.W. : Effectivement. Notre monde serait une sorte de train qui voyage de cycle en cycle. Nous serions dans des wagons et à chaque arrêt nous descendrions pour nous réincarner un wagon plus haut ou plus bas selon notre élévation spirituelle.

C.L. : C'est cela. On appelle ce voyage le cycle des réincarnations. Votre âme est un voyageur qui se rapproche de la perfection comme elle se rapproche de la locomotive.

K.W. : De Dieu ?

A.B. : Non. Je dirais que Dieu est plutôt le constructeur du train, des rails et du paysage.

K.W. : Alors ?

C.L. : Nous pensons que les conducteurs de la locomotive sont plutôt les héros de leur temps. Des gens pleins d'initiatives (bonnes ou mauvaises) qui ont contribué à donner un sens à la vie de leurs passagers.

K.W. : Hitler aussi ?

Silence

C.L. : À sa façon, oui. Il a fait régresser le cycle, mais il était conducteur de la destinée de millions de malheureux.

K.W. : Le terme héros n'est pas approprié dans son cas.

Silence.

A.B. : Certes. Mais ce que vous devez surtout retenir de ma petite allégorie sur notre univers, c'est que certaines personnes peuvent le contrôler et parfois trouvent même le moyen de changer sa course, sa vitesse ou le nombre de ses wagons.

C.L. : Et c'est dans ce cas que notre train peut en croiser une autre.

K.W. : Pardon ?

A.B. : Il n'y a pas qu'un seul et unique train. Il y en a plusieurs. Pour tout vous dire, il y a même une ligne plus ample que la nôtre qui entoure notre cycle. Parfois, le hasard veut que nous croisions ce train parallèle. Le plus souvent nous en sommes très éloignés. Imaginez à présent que ce second train soit une sorte de monde peuplé de créatures légendaires chez nous. Imaginez que pour une raison quelconque, un malade souhaite les faire sauter d'un train à l'autre.

K.W. : Et ?

67

TABEAU DE CHASSE

C.L. : Et bien il pourrait alors faire venir chez nous ces êtres, violant ainsi les lois qui régissent nos deux mondes. Ce qui doit rester hermétiquement séparé ne le serait plus. Appelez ça invocation, magie noire ou blanche, kabbale ou satanisme, cela revient au même. Les portes de la prison seraient alors ouvertes.

K.W. : La prison.

A.B. : Oui. Ce que Miss Lehman appelle une prison porte d'autres noms : Carceri, Purgatoire, enfer ou paradis. Nous l'avons baptisé Élysée Noire.

Rires de K.W.

K.W. : Tout un programme.

Silence.

C.L. : Vous avez tort de ne pas nous prendre au sérieux, inspecteur Williams. L'Élysée Noire est loin d'être une plaisanterie. Quand les portes s'ouvrent c'est le plus souvent le mal qui déferle sur notre monde. Vous avez sans doute consulté notre dossier sur Kath.

K.W. : Oui, effectivement, jeune fille.

C.L. : Et d'où croyez-vous que venaient ses êtres à l'origine sinon de l'Élysée Noire ?

K.W. : Mais si tout cela était exact, nous serions tous au courant de l'existence de ce monde carcéral.

A.B. : Non. Il y a des sécurités naturelles et des gardiens. Premièrement, toute créature venant de l'autre côté est frappée par l'Oubli. En quelques heures, elle devient amnésique et n'est plus capable de savoir d'où elle vient, ni comment était son monde d'origine. Bien des transfuges se découvrent des pouvoirs qu'ils avaient depuis toujours mais qu'ils avaient tout simplement oublié.

K.W. : C'est une règle absolue ?

C.L. : Non, il y a des moyens de la détourner mais ils sont très difficiles à mettre en œuvre. Et même quand c'est le cas, il y a toujours d'autres facteurs qui rentrent en jeu.

K.W. : Lesquels ?

A.B. : Il y a des gardiens. Des sortes de contrôleurs pour reprendre l'image des trains. Ces gardiens ne sont pas touchés par l'Oubli et ont pour mission de traquer tous les évadés de l'Élysée Noire, qu'ils soient amnésiques ou pas. On ne sait pas vraiment à quoi ils ressemblent mais ils prennent en général des formes assez violentes.

C.L. : Ils sont sans pitié non seulement pour les évadés mais en plus pour tous ceux qui tenteraient d'ouvrir les portes de ce monde parallèle. Ils chassent leur proie jusqu'à la capture et l'exécution. Il n'y a pas de répit possible.

Silence

K.W. : Vous parlez en connaissance de cause ?

Silence

A.B. : Certains membres de la Loge viennent de l'Élysée Noire et Miss Lehman en fait partie. Elle a le pouvoir naturel de se souvenir de son univers d'origine.

K.W. : C'est extraordinaire. Alors vous pourriez le décrire et dévoiler son existence au monde entier.

Silence.

C.L. : Cassandra n'est pas mon véritable nom vous savez. Mais il me convient assez bien... Rapport à la Cassandra qui vivait à Troie et que personne ne voulait croire.

K.W. : Je comprends.

Silence.

A.B. : Vous devez savoir que le passage peut se faire dans les deux sens et que nous ne sommes pas touchés par l'Oubli lorsque nous entrons de l'autre côté. Par contre, à notre retour, impossible de savoir ce que nous avons vu ou vécu. Seuls les notes de voyages, les enregistrements permettent d'avoir une petite idée de ce qu'est vraiment L'Élysée Noire.

K.W. : Et pourquoi ne pas les diffuser ?

A.B. : Ces données sont déjà connues de nombreux états, du Vatican et même de la Mafia. Et pourtant personne n'en parlera.

K.W. : Pourquoi ?

A.B. : Il est des secrets qui doivent le rester. Imaginez un moment si tous les fous venaient à découvrir que l'on peut ouvrir des portes à des créatures monstrueuses comme des vampires, des démons ou des licornes. Que se passerait-il ?

K.W. : Ce serait une grande révélation pour le monde entier.

A.B. : Savez-vous comment se dit révélation en grec ?

K.W. : ...

C.L. : Cela se dit Apocalypse.

Appendice

La Loge d'Hermès

Ce qui suit est un résumé de l'appendice concernant la Loge d'Hermès, paru dans *Tableau de Chasse* n°1 : Kath, la proie, le chasseur et le bon prêtre. Nous vous conseillons de le consulter pour plus de détails.

Première Époque

La Création

La Loge d'Hermès fut créée à Paris en 1840 par Job de la Rosière.

Il était connu dans plusieurs capitales sous un autre nom, comme étant un grand médium et un inspirateur direct du grand compilateur des thèses spirites, Allan Kardec.

Il est heureux qu'un tel homme se soit toujours trouvé du côté des bons et des savants. Docte qu'il était des choses sataniques, il aurait pu progresser à rebours et chercher la puissance dans les forces obscures.

Il préféra créer une organisation secrète dont les buts seraient la recherche et l'étude du supranaturel. Ainsi un groupement de docteurs, professeurs et autres savants, enquêtant sur des phénomènes relevant de l'inexplicable fut fondé.

Les sujets d'étude porteraient sur les légendes, les fantômes et les vampires. La magie sous toutes ses formes passionnait de la Rosière, mais aussi les croyances, les religions dénaturées, les sectes ou les mouvements magnétiques. Il brûlait d'envie de tout savoir. Mais seul, il n'y serait pas arrivé.

Il contacta l'ensemble de ses relations et la première réunion de la Loge, le 27 février 1840, rassembla plus de trente invités. Sur le

nombre, la moitié participa à sa création, les autres s'inscrivant au titre de sympathisants, sans plus.

Les règles de la Loge.

Elles étaient alors très simples.

La première (elle est toujours en vigueur) fut la non-ingérence des enquêteurs dans une affaire en cours. À aucun moment un membre de la Loge ne devait intervenir sauf pour sauver une vie.

La seconde (toujours en vigueur aussi) était le secret : secret de la Loge mais aussi secret dans la Loge. Les dossiers constitués ne devait pas, sauf accord collectif, sortir de l'organisation.

La troisième fut celle de la division de la Loge en deux branches.

D'un côté, il y avait un mouvement actif d'enquête et de recherche. Il fut baptisé « le rameau de Thot ». Composé d'enquêteurs cosmopolites et plutôt jeunes, sa fonction était clairement investigatrice.

D'autre part il y avait « le Rameau Liber » dont la tâche compilatrice était de former un corpus d'information complet sur les événe-

ments liés au supranaturel ou à l'irrationnel dans sa forme la plus phénoménologique.

L'évolution de la Loge jusqu'en 1970.

Avec le temps notre administration s'était scindée en deux machines incompatibles. Les deux Rameaux s'étaient trop éloignés, et au lieu de rester complémentaires, ils devinrent concurrents.

Le bras et la tête n'étaient plus liés.

En 1932, eut lieu le « Schisme ». Liber et Thot ne purent se mettre d'accord sur la succession du dirigeant de la Loge. Une lutte d'influence déchira alors l'organisation. Aucun compromis ne fut trouvé et ont décida de la création de la Loge Liber et de la Loge Thot.

En 1970, la « Cellule XIII » fit un rapport alarmant aux dirigeants des deux Loges. Quel-

qu'un ou quelque chose se préparait à attaquer l'organisation et surtout ses archives. Il y avait déjà eu une infiltration mais on ignorait par qui. Au lieu de s'unir, les deux Loges s'accusèrent mutuellement. Le Chaos était tel que personne ne s'était rendu compte que quelque chose d'organisé éliminait systématiquement les membres de la Loge. On mettait les absences sur le compte des défections. Lorsque, trop tard, le complot devint évident, les archives furent détruites mais cela n'arrêta pas l'élimination des membres, qui se murèrent alors dans le silence et la paranoïa. Les meurtres cessèrent avec la mort des deux grands initiés eux-mêmes.

Pendant dix années, la Loge ne fut qu'un ensemble de bureaux sous-loués, dont les bénéfices s'accumulaient.

La Seconde Loge d'Hermès.

En 1980, un ancien Compagnon sur le point de mourir décida que la Loge devait être reconstitué. Son nom : Joseph de la Rosière, descendant direct du fondateur de la Loge.

Ainsi, depuis le 27 février 1981, la Loge d'Hermès a repris ses activités discrètes, ses divers contacts et a remonté des archives.

Les nouvelles règles

La première reste la non-intervention.

La seconde, le silence, a été renforcée. Les grands secrets qui ont été retrouvés ne sont accessibles à présent qu'à certains grades.

La troisième, c'est l'union et l'entraide. Être membre de la Loge implique que l'on fasse corps avec le groupe, l'individualisme n'est pas toléré.

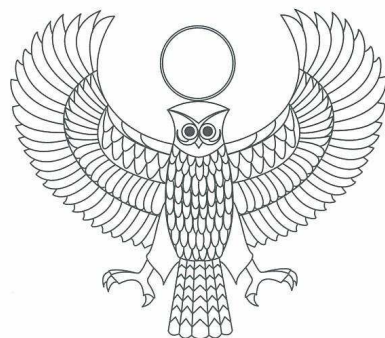
La structure

Un très grand initié est coopté parmi les grands initiés. Il reste anonyme pour sa propre sécurité et dirige l'ensemble de la Loge pour une durée de cinq ans et ne peut renouveler sa charge que trois fois.

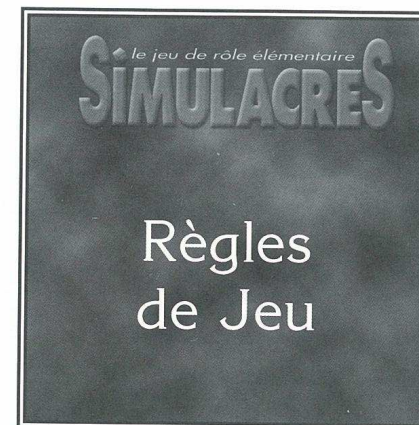
Ensuite viennent les grands initiés : ils sont six et se partagent les fonctions administratives (archivage, gestion, recrutement).

Après viennent les compagnons qui organisent les dossiers, mènent les enquêtes ou dirigent les séminaires de recherche.

Enfin viennent les apprentis qui, le plus souvent, ont des rôles de surveillance, d'enquêteurs subalternes et pour le moins sans danger.



HERMAE TABERNA



Les pages qui suivent sont un condensé appliqué à l'univers occulte contemporain des règles de base de Simulacres, de Pierre Rosenthal présentées dans Casus Belli Hors Série n°10. Pour détailler celles-ci ou jouer avec les règles avancées, nous vous recommandons vivement de vous procurer ce jeu auprès de Casus Belli.

CRÉER SON PERSONNAGE

Les Caractéristiques

Les Composantes

Ce sont les matériaux qui composent les individus, la base même de ce qu'ils sont. Un personnage est composé (symboliquement) du Corps, des Instincts, du Cœur et de l'Esprit.

● Le **Corps** sert à résoudre toutes les situations physiques. Il recouvre diverses capacités physiques comme la force, l'agilité, l'endurance.

≈ Les **Instincts** regroupent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes de l'individu. C'est par eux que s'expriment le sixième sens, l'intuition, le côté animal du personnage, mais aussi le fait de se laisser dominer par ses pulsions.

♥ Le **Cœur** est le domaine des sentiments (aimer, se faire aimer, « comprendre », ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.).

✦ L'**Esprit** gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.) mais aussi l'invention, l'imagination. Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort). Répartissez un **total de 18 points** entre vos quatre Composantes.

Les Moyens

Les Composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne les utilise pas, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ainsi Esprit et Perception servent à appréhender un problème intellectuel, alors que Corps et Action servent à donner un coup de poing ou faire un saut en longueur. Le tableau qui suit résume ces diverses combinaisons. Les Moyens sont au nombre de quatre :

◀ La **Perception**. Elle sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose. On l'utilise aussi dans tous les cas où il est plus important de réagir qu'agir.

➤ L'**Action**. Ce Moyen sert lorsque l'on doit avoir une action effective. C'est le plus évident à comprendre, et aussi l'un des plus utilisés des Moyens.

☺ Le **Désir**. Ce Moyen représente toutes les sortes de volontés, qu'elles soient conscientes ou inconscientes. On peut ainsi « désirer »

survivre, inventer des engins ou des poésies extraordinaires ; bref, arriver à se dépasser.

■ **La Résistance.** C'est un Moyen passif, qui sert à tester si on résiste à une agression physique, morale ou sentimentale, ou si on se laisse guider par ses instincts.

Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort). Attribuez un **total de 10 points** pour l'ensemble de vos Moyens.

Combinaisons
des Composantes
et des Moyens

	 CORPS	 INSTINCTS	 CŒUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	Voir; sentir; entendre; goûter; toucher; etc.	Deviner une réaction; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments; psychologie.	Comprendre; analyser.
 ACTION	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer; convaincre par la passion.	Raisonner; calculer; résoudre.
 DÉSIR	Surmonter la faim, le sommeil; survivre.	Imposer sa personnalité; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner; se détacher des sensations; inventer.
 RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la «bête» (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

Règnes

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis-à-vis du milieu extérieur. Dans le jeu, ces affinités sont appelées les Règnes, et sont au nombre de cinq : Minéral, Végétal, Animal, Humain, Mécanique.

◆ **Minéral.** Ce Règne représente toute la nature non vivante. C'est-à-dire les rochers, les pierres, mais aussi l'eau (océans, lacs, rivières) ou l'air (le vent, le ciel).

♣ **Végétal.** Ce Règne représente tout ce qui est vivant et (a priori) sans conscience. On l'utilise avec les plantes, les arbres, les lichens.

🐾 **Animal.** Ce Règne sert à chaque fois que l'on a des interactions avec des créatures vivantes qui ont un comportement instinctif (que l'on nomme animal) plutôt qu'intellectuel (comme les humains).

★ **Humain.** Ce Règne est un des plus importants car il est utilisé de deux façons bien différentes. Dans un premier temps, comme tous les autres Règnes, on l'utilise dans les interactions avec d'autres humains (séduction, psychologie...). Dans un deuxième temps, il sert

dès qu'on utilise ses propres capacités (courir, résoudre une énigme...).

➤ **Mécanique.** Ce Règne représente tout ce qui est utilisé comme outil ou instrument, au sens le plus large du terme. Évidemment, les voitures, les armes à feu, les presse-purées, les ordinateurs, sont tous du domaine Mécanique. Mais cela va plus loin, car on considérera aussi que les lois de la physique et des mathématiques sont des « outils » pour comprendre l'univers.

Les valeurs des Règnes varient de 0 (faible) à 2 (fort). L'attribution des points à répartir est donnée un peu plus loin, après les Énergies.

Énergies de base

Chaque individu possède en lui des possibilités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, il peut libérer ces capacités pour changer le cours du destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie. Attention, l'utilisation des Énergies engendre une dépense physique ou psychique. Il y a trois Énergies de base :

⚡ **La Puissance** permet d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Cette Énergie n'est utilisable que quand une certaine « force » est applicable.

⚡ **La Rapidité** permet d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans des circonstances où la rapidité joue un rôle.

⚡ **La Précision** permet aussi d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans des circonstances où la précision joue un rôle, comme viser une cible, savoir trouver le mot juste.

À l'instar des Règnes, les Énergies ont une valeur de 0 (moyenne) à 2 (forte).

En tout, pour l'ensemble des **Règnes et Énergies**, vous disposez d'un **total de 8 pts.**

L'état du personnage

Trois compteurs distincts indiquent quel est l'état actuel de votre personnage : les points de vie, les points de souffle, et les points d'équilibre psychique.

Points de vie

Les points de vie (PV) indiquent la quantité de

dégâts physiques que peut subir le personnage, avant d'être blessé ou de mourir. Le total maximum de ses points de vie dépend de sa morphologie. Pour la connaître, additionnez ses scores en Corps et Résistance :

• De 1 à 5, sa morphologie est faible. Il a 4 points de vie.

• De 6 à 8, sa morphologie est moyenne. Il a 5 points de vie.

• De 9 à 14, sa morphologie est forte. Il a 6 points de vie.

Si à un moment votre personnage tombe à 0 point de vie, il est mort. S'il est blessé, et que sa blessure a été soignée, il récupérera 1 point de vie par jour. Des soins dans un hôpital ultra-moderne peuvent accélérer cette récupération.

Points de souffle

Tous les personnages ont 4 points de souffle (PS). Ces points peuvent être perdus quand ils reçoivent des coups d'objets contondants (matraque, coup de poing...) ou quand ils font des efforts. Si le personnage tombe à 0 point de souffle, il perd conscience. Les points de souffle se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par heure de repos.

Points d'équilibre psychique

Tous les personnages ont 4 points d'équilibre psychique (EP). Ces points peuvent être perdus quand ils subissent des chocs psychologiques (terreur, perte d'un être aimé...) ou s'ils se concentrent pour augmenter leurs chances de réussite. Si le personnage arrive à 0 point d'équilibre psychique, il devient fou ou tombe en état de choc. Les points d'équilibre psychique se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par semaine de calme.

La vie du personnage

Le passé

Ici, vous êtes tout à fait libre de créer le passé que vous voulez à votre personnage, pourvu que le personnage soit membre de la Loge d'Hermès (voir appendice précédent) et vive sur la côte est des États-Unis.

Talents et métiers

Votre personnage a le droit à un métier, deux talents et deux hobbies.

• Un **métier** est un ensemble de compétences (environ 5 à 7 désignées par le MJ) qui permettent à votre personnage de se sortir de toutes les situations normales où ce métier peut servir. Il donne également des bonus à vos chances de réussite.

• Un **talent** est une compétence qui permet à votre personnage de se sortir de toutes les situations normales où ce talent peut servir. Il n'est pas nécessaire de posséder un talent en rapport avec votre métier puisque celui-ci les contient déjà. Ainsi, un talent de premiers soins est inutile pour un médecin.

• Un **hobby** est un domaine où votre personnage possède quelques connaissances et quelques compétences, en général au niveau amateur. Un hobby offre moins de pratique et de connaissance qu'un talent. Il est là pour donner un peu plus de « relief » à votre personnage. Vous pouvez échanger vos deux hobbies contre un talent supplémentaire. Ou au contraire transformer un de vos deux talents en deux hobbies supplémentaires.

Possessions

Aucune règle en la matière, c'est à vous et surtout au meneur de jeu de décider quels sont les possessions, les revenus et le mode de vie de votre personnage.

X	-4	-2	0
Agriculture	Arme normale	Arme légère	Athlétisme
Alchimie	Arts martiaux	Bricolage	Bagarre
Architecture	Camouflage	Cartographie	Chant
Botanique	Charpenterie	Comédie	Cuisine
Électronique	Connaissance des arts	Commerce	Dessin
Falsification de documents	Coutumes étrangères	Danse	Dialogue
Héraldique	Équitation	Déguisement	Discretion
Informatique	Instrument de musique	Dressage	Langue maternelle
Joannerie	Langue étrangère	Escalade	Observation
Langue étrangère rare	Maçonnerie	Géographie	
Lire sur les lèvres	Médecine	Histoire	
Navigation	Jonglage	Mathématiques	
Pilotage d'avion	Mécanique	Natation	
Occultisme	Piègeage	Orientation	
Serrurerie	Psychologie	Photographie	
Zoologie	Vol à la tire	Pistage	
		Poésie	
		Premiers soins	
		Recherche en bibliothèque	

Les valeurs données par chaque colonne peuvent servir à estimer la difficulté de base des actions.

LES MÉCANISMES DE JEU

Principe de base

Toute tentative impossible à rater réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours. Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale.

Règle principale

Si vous voulez connaître le résultat d'une tentative quelconque : définissez la Composante qui intervient, à travers quel Moyen elle s'exprime, dans quel Règne. Estimez la difficulté de la tentative selon la table de difficulté ci-dessous.

Difficulté		Interprétation	
Très difficile	-4	Excellent	-6 et au-delà
Difficile	-2	Très bon	-4 et -5
Malaisé	-1	Bon	-2 et -3
Normal	0	Normal	-1
Aisé	+1	Presque	0 et +1
Facile	+2	Mauvais	+2 et +3
Très facile	+4	Très mauvais	+4 et au-delà

N'oubliez pas qu'un talent ou un métier peuvent aider à une tentative, estimez donc cette difficulté en en tenant compte. Lancez deux dés à 6 faces. Si la somme du résultat est strictement inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + difficulté, la tentative a réussi. Si la somme du résultat est supérieure ou égale, la tentative a échoué.

Difficultés multiples

De nombreux facteurs peuvent influencer une action et chacun peut amener sa propre difficulté. Pour le calcul de la valeur du test, il faut additionner les difficultés.

Interprétation du résultat

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet de dés, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation ci-dessus montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence marge de réussite (MR) et on l'exprime positivement. Quand le test échoue, on parle de marge d'échec (ME).

Résultats « critiques »

• Quand lors d'un test, le joueur fait un double 1, cela signifie que son personnage réussit particulièrement bien l'action tentée. On appelle ce résultat un succès critique. Si l'action, en

raison des difficultés était « impensable » à réussir (valeur finale du test de 2 ou moins), l'action réussit quand même, de justesse, avec une marge de réussite de 0.

• Quand lors d'un test, le joueur fait un double 6, cela signifie que son personnage rate de façon particulièrement spectaculaire l'action tentée. On appelle ce résultat un échec critique. Si l'action, en raison des capacités du personnage était « immanquablement » facile (valeur finale du test de 13 ou plus), l'action échoue quand même, de justesse, avec une marge d'échec de 0.

Utilisation des Énergies de base

Un personnage peut, dans des circonstances exceptionnelles, se surpasser pour effectuer une action normalement impossible ou presque. En termes de jeu, il utilisera tout ou partie de son Énergie intérieure.

Lorsque le joueur veut utiliser son Énergie, il indique son intention au meneur de jeu, avant de lancer les dés. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est le type d'Énergie de base mis en action (Puissance, Rapidité ou Précision). Le joueur peut alors rajouter à la valeur de son test tout ou partie de cette Énergie. En contrepartie, il se retire des points de souffle (PS) ou des points d'énergie psychique (EP) (à son gré dans la plupart des cas) de sa feuille de personnage, en nombre égal aux points d'Énergie rajoutés.

Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'utiliser plusieurs Énergies en même temps, et donc de rajouter plus de points encore, en contrepartie d'une plus grande dépense de PS ou d'EP.

Différence entre Souffle et Équilibre psychique

Il se trouve également que EP et PS ne donnent pas les mêmes effets quand on les dépense :

- Si on dépense un ou plusieurs PS pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test n'est valable que pour un seul jet de dés.
- Si on dépense un ou plusieurs EP pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test est valable tant que l'action reste rigoureusement la même, sans rupture de concentration ou de circonstances extérieures.
- Toute action qui dure plus d'une heure et pour laquelle on dépense de l'Énergie fait obligatoirement dépenser des EP et pas des PS.

Privileges des métiers et des talents

• Un hobby permet de réussir automatiquement une action qualifiée de Facile (difficulté de +2), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas.

• Un talent permet de réussir automatiquement une action qualifiée d'Aisée (difficulté de +1), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas. En cas de réussite critique (double 1), on ajoute le résultat d'un dé supplémentaire à la marge de réussite (MR).

• Un métier permet de réussir automatiquement une action qualifiée de Normale (difficulté de 0), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas. En cas de réussite critique (double 1), on ajoute le résultat de deux dés supplémentaires à la marge de réussite (MR).

Duels

Il est des cas où l'on n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que vous, ou essaye au contraire de la parer. Dans ce cas, la règle à appliquer est légèrement différente. Chacun des personnages essaye de réaliser son action, calcule le score à ne pas dépasser, lance les dés et note de combien il a réussi (ou échoué). On interprète alors la joute comme suit :

- Un personnage qui a raté son jet de dés voit son action échouer, même si son adversaire a échoué lui aussi.
- Lorsque les deux protagonistes ont réussi leur jet, c'est celui qui a fait la plus grande marge de réussite qui remporte le duel.
- Si les adversaires réussissent tous les deux avec la même marge de réussite, alors leurs succès se sont annulés et rien ne s'est passé.

Conflit interne, volonté

Il arrive qu'un personnage ne fasse pas directement une action, mais qu'il réagisse à une agression (comme dans le cas précédent de duel), à des circonstances extérieures, ou tout simplement qu'il soit partagé entre deux sentiments, deux envies contradictoires. Auquel cas, on applique une nouvelle règle de duel, légèrement inspirée de la précédente, mais qui se jouera en deux phases distinctes.

- Dans un premier temps, le personnage subit une « attaque », que ce soit de séduction (Cœur), de faim (Corps), d'hypnotisme ou de baratin (Esprit). Il fait un test Composante + Résistance + Humain + difficulté. La difficulté dépend des circonstances (chaleur, nombre de jours sans manger) ou tout simplement de la marge de réussite de l'autre (séduction, conviction). Si le test est réussi, le personnage a résisté passivement à l'attaque. En fait, c'est presque comme si elle n'avait pas eu lieu.
- Si, dans un deuxième temps, le personnage n'a pas pu résister, et qu'il est conscient de

subir une « attaque », il peut tenter, dans un sursaut d'énergie, de reprendre le dessus. Il fait alors un test Composante + Désir + Humain + difficulté. La Composante utilisée est en général la même que celle avec laquelle on est attaqué. Mais il est possible de résister avec une autre Composante. En général, le fait de changer de Composante ajoute un malus à la difficulté (-1 ou -2, au choix du meneur de jeu). Quant à la base de la difficulté, elle est égale à la marge d'échec du premier test. Il est possible d'utiliser la Puissance pour ces tests, exceptionnellement la Précision ou la Rapidité.

Le combat

Combat au contact

Le combat au contact est un cas particulier de duel. Pour réussir à porter un coup avec une arme de contact, chaque personnage utilise Corps + Action + Mécanique (ou Humain s'il se bat avec ses pieds ou ses poings) + talent de combat (voir plus loin). À chaque phase de la joute, celui qui gagne le duel inflige des dégâts à son adversaire. Ceux-ci dépendent de l'arme employée et de la marge de réussite (voir plus loin). On découpe le combat en passes d'armes, durant lesquelles chaque personnage essaye de porter un coup, de se déplacer ou de faire toute autre action. C'est le meneur de jeu qui décide des actions possibles durant une passe d'armes, ainsi que de leur durée. En général, une passe d'armes dure quelques secondes à peine.

Combat à distance

Pour réussir à porter un coup avec une arme à distance (arc, fronde, pistolet, etc.), on fait un test Corps + Perception + Mécanique + talent de combat, et dont la difficulté dépend de la distance (Loin : Difficile, Très loin : Très difficile). La distance dépend elle-même du type d'arme utilisé. Dix mètres c'est déjà très loin pour une dague de lancer, alors que ce sera très près pour une carabine.

Talents de combat

Le fait d'avoir un métier tel que militaire ou guerrier ne permet pas de savoir manier toutes les armes. Un personnage qui a ce genre de métier doit décider d'une spécialisation. En fait il s'agit de désigner une catégorie générique d'armes qu'il connaît mieux que les autres. Cela peut être les armes de poing (pistolets et revolvers), les épées, les arcs et arbalètes, les fusils (simples ou mitrailleurs)... Le personnage sait alors utiliser ce genre d'arme avec une difficulté de +1. Pour toutes les autres armes, il aura une difficulté de 0, comme si c'était un hobby.

Un talent dans une catégorie d'armes donne une difficulté de +1 quand on l'utilise. Un guer-

rier peut très bien avoir son métier spécialisé dans les épées et prendre en plus le talent d'archer, ce qui lui donne des facilités dans les deux catégories d'armes. Par contre, un personnage qui n'est pas combattant et qui a juste un talent de combat, ne connaît pas du tout les autres types de combat. Si c'est une arme simple à manier (comme le couteau, la massue), la difficulté est de -2. Si c'est une arme complexe (pistolet, épée, arc), la difficulté est de -4. Si on se bagarre simplement avec ses poings, la difficulté est de 0. (Un hobby dans une catégorie d'armes permet juste d'avoir une difficulté de 0 dans cette catégorie.

Combat contre plusieurs adversaires

À chaque passe d'armes, chaque combattant ne peut tenter de toucher qu'un adversaire. Par contre, chacun peut essayer de se défendre contre plusieurs adversaires à la fois, en contrepartie d'une difficulté supplémentaire à son test. Contre deux adversaires : rajouter une difficulté supplémentaire de -1. Contre trois adversaires : rajouter une difficulté supplémentaire de -2. On ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires (les adversaires au-delà de 3 doivent tout de même réussir leur test pour toucher). De plus chacun des adversaires a un bonus de +1 à son test de combat. Autant dire que les chances de survivre à un combat contre plusieurs adversaires sont très faibles.

Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, il n'y a pas de difficulté supplémentaire contre celui-ci (et lui n'a pas non plus d'avantage particulier) mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un test simple (sans duel) pour toucher le personnage (et eux ont toujours le bonus de +1).

Armes au contact	PV	PS	Armes à distance	PV	PS
Canif	[A]		Arbalète moderne	[E]	[B]
Couteau de cuisine	[C]		Arc de chasse	[D]	[A]
Couteau de chasse	[D]		Fusil de chasse	[H]	[E]
Fleuret	[E]		Fusil d'assaut	[I]	[F]
Hache	[F]	[B]	Fusil mitrailleur	[J]	[E]
Rasoir	[C]		Pistolet mitrailleur	[J]	[D]
Epée, Katana	[F]	[A]	Pistolet ancien	[D]	[C]
Chaines	[B]	[E]	Pistolet petit calibre	[F]	[C]
Fouet	[A-3]	[E]	Pistolet gros calibre	[G]	[D]
Matraque	[A-2]	[F]	Révolver petit calibre	[F]	[C]
Poings (amateur)	[A-3]	[B]	Révolver gros calibre	[I]	[E]
Boxe, arts martiaux	[B]	[D]	Pavé	[B]	[C]
Poing américain	[A]	[C]	Grenade (impact)	[F]	[F]
Tronçonneuse	[J]	[E]	Grenade (souffle)	[A]	[E]

MR + 2d6	Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6		0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9		0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11		1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14		1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18		1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22		2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26		3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12
par 4 en plus		+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+6

Les armes et les dégâts

En fonction de la réussite d'un personnage lors d'une passe d'armes, et de l'arme qu'il utilise, les dégâts qu'il cause sont variables. Voici comment procéder. Quand un personnage en touche un autre (après un test de combat), on additionne sa marge de réussite avec un nouveau jet de deux dés à 6 faces.

Le tableau ci-dessus indique les dégâts, en croisant le résultat obtenu et la catégorie de l'arme. Cette catégorie est identifiée par une lettre en majuscule (a à k) entre crochets, donnant la puissance de l'arme puis le type de dégâts (PV pour points de vie, PS pour points de souffle). (Une arme peut appartenir à plusieurs catégories à la fois (elle blesse et assomme par exemple). Auquel cas on ne lance qu'une fois les dés pour les différents types de dégâts. Le tableau ci-dessous indique les dégâts que peuvent faire diverses armes (pour un univers occulte contemporain).

Il n'y a que deux types de Règnes utilisables pour les humains qui combattent : soit c'est avec leurs poings et leurs pieds (auquel cas le Règne est Humain), soit c'est avec une arme (le Règne est Mécanique)

Viser

Si l'on vise une zone large (ensemble torse, bras ou jambes), on a un malus de 2 au test de combat. Mais en cas de réussite, on rajoute 4 aux dés des dégâts. Si l'on vise une zone restreinte ou vitale, on a un malus de 4 au test de combat. Mais en cas de réussite, on rajoute 8 aux dés des dégâts.

Doser ses dégâts

À l'opposé de la règle précédente, on peut essayer de doser les dégâts causés. C'est intéressant quand par exemple on ne veut infliger que des dégâts de souffle et pas ceux de vie, dans le but d'assommer quelqu'un sans le tuer. Pour cela, on s'im-

pose une difficulté supplémentaire de -1 au test de combat. Si on passe son attaque, on peut faire tout ou partie des dégâts que l'on tire, au choix du joueur.

Armure

Dans un univers occulte contemporain, seuls sont assimilables à des armures les gilets pare-balles. La protection de cette armure est notée 2/1/3. Où 2 est la difficulté que l'on impose à l'adversaire, 1 la gêne due l'armure, 3 les dégâts qui sont absorbés. Le premier chiffre est la résistance de l'armure (comment elle dévie les tirs), puis sa gêne, puis son absorption.

La santé

Les poisons et maladies

Pour savoir si un personnage est victime d'un poison ou d'une maladie, il doit d'abord faire un test de résistance : Corps + Résistance + Humain + difficulté. Où la valeur de la difficulté est la virulence de la maladie ou du poison. Si le personnage ne réussit pas ce test, il subit l'attaque. Voici des suggestions : perte temporaire de 1 PS ou 1PV (pour une maladie), perte de 1 ou 2 PS ou PV (pour un poison). Il est aussi possible de ne pas faire perdre de PS ou de PV, mais de décider que tous les tests du personnage subiront une difficulté supplémentaire (-1 ou -2) jusqu'à ce que la maladie soit guérie, ou le poison éliminé.

Les soins

On divise les soins en deux catégories : panser les blessures ; guérir les maladies et les empoisonnements.

• On panse les blessures immédiatement après un combat. Si plus d'une heure s'est écoulée, on ne peut plus les soigner de cette manière. Le personnage qui tente de panser des blessures fait le test Corps + Action + Humain + difficulté. La base de la difficulté est de -2 s'il n'a aucun talent, de 0 s'il a un talent de premiers soins (ou secourisme), +1 s'il a le talent de

médecine. À cette difficulté on retire le nombre de points de vie perdus. La seule Énergie utilisable est la Précision. Si le test est réussi, le blessé récupère aussitôt 1 PV. On ne peut pas soigner plusieurs fois de suite la même personne, sauf si elle est à nouveau blessée. Si on a échoué au test de soins, on ne peut le recommencer. On ne peut pas panser ses propres blessures.

• Pour guérir les maladies et les empoisonnements, c'est une question de diagnostic. Il faut donc réussir un test Esprit + Perception + Humain + difficulté. La difficulté est de 0 si le personnage possède un talent de médecine, sinon elle est de -4. Une fois le diagnostic établi, il faut administrer le remède ou le contre-poison, et donc qu'il soit disponible.

• On peut également essayer de guérir les désordres psychiques, c'est-à-dire les pertes de points d'équilibre psychique. Pour cela, le médecin doit réussir un test Esprit + Perception + Humain + difficulté, pour cerner le problème du patient. La difficulté de base est le nombre de EP perdus par le « malade ». Plusieurs types de talents peuvent servir : médecine, psychologie, etc. La « séance » doit durer autant d'heures que de EP perdus. À la fin de celle-ci, le patient fait un test Esprit + Désir + Humain + difficulté. La difficulté est égale au nombre d'EP perdus par le patient. Elle peut être diminuée si le « docteur » fait une très bonne réussite à son test. En cas de réussite, le patient récupère 1 EP après une journée de repos. Et regagnera normalement 1 EP au bout de 7 jours. On peut faire une séance de ce type toutes les semaines.

Dégâts automatiques

Il peut arriver que l'on subisse des dégâts sans qu'une marge de réussite (ou d'échec) intervienne pour autant. C'est le cas quand un personnage déclenche un piège, tombe dans une fosse, etc. Auquel cas les dégâts sont notés de la façon suivante : [x+y] PV (ou PS), x étant la catégorie des dégâts, y étant le nombre à rajouter au lancer de deux dés à six faces.

LES PERSONNAGES NON JOUEUR (PNJ)

On désigne par ce terme tout ce qui n'est pas un personnage. Un PNJ est décrit plus succinctement qu'un personnage :

Test de combat : c'est une valeur, variant entre 3 et 15, qui indique le score à réaliser pour toucher l'adversaire dans le type de combat que pratique la créature.

Test de perception : c'est une valeur, variant entre 3 et 15, qui indique le score à réaliser pour que la créature remarque une présence, suive une piste, comprenne quelque chose.

PV, PS et EP : Ils sont gérés de la même façon que ceux des personnages.

Puissance, Rapidité, Précision : les créatures utilisent les Énergies de la même manière que les personnages.

Type de dégâts : les dégâts qu'inflige la créature quand elle réussit à toucher son adversaire.

Armure : l'armure des créatures est divisée en trois scores, x/y/z : la difficulté pour l'adversaire à la toucher (x), la gêne occasionnée (y), l'absorption des dégâts (z).

THELMA WILDE

Composantes		Moyens		Règles	
CORPS	4	PERCEPTION	3	MINERAL	1
INSTINCTS	3	ACTION	2	VEGETAL	1
COEUR	6	DESIR	4	ANIMAL	0
ESPRIT	5	RESISTANCE	1	HUMAIN	2
Vie (PV)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		MECANIQUE	
Souffle (PS)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		Énergies de Base	
Equilibre Psychique (EP)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		PUISSANCE	0
Armes :		Aucune		RAPIDITE	1
				PRECISION	2

Métiers : *Étudiante en archéologie* Talents : *Coutumes étrangères Psychologie* Hobbies : *Pilotage d'avion Russe*

Histoire personnelle :

C'est à la suite d'une découverte surprenante sur un chantier de fouilles que Thelma a été contactée par la Loge. L'affaire ne devant en aucun cas être ébruitée, Bishop a été contraint de convaincre cette étudiante brillante, mais quelque peu marginale, de rejoindre les principes de la Loge et de continuer son étude sous le couvert de celle-ci. Depuis, ses talents en archéologie, en histoire, ses contacts dans le milieu universitaire ainsi que son dynamisme quelque fois exubérant en font un compagnon de première valeur.


PAUL MACPHERSON

Composantes		Moyens		Règles	
CORPS	6	PERCEPTION	3	MINERAL	0
INSTINCTS	5	ACTION	4	VEGETAL	0
COEUR	3	DESIR	0	ANIMAL	0
ESPRIT	4	RESISTANCE	3	HUMAIN	2
Vie (PV)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		MECANIQUE	
Souffle (PS)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		Énergies de Base	
Equilibre Psychique (EP)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		PUISSANCE	2
Armes :		Pistolet calibre 44 [9/D]		RAPIDITE	1
				PRECISION	1

Métiers : *Detective* Talents : *Histoire Athlétisme* Hobbies : *Écriture Connaissance arts*

Histoire personnelle :

L'affaire Paul MacPherson fit grand bruit, il y a dix ans, lorsqu'il fut exclu de la police de Washington D.C. Il fut accusé de falsification de preuves, ayant quelque peu transformé la vérité sous la pression de la Loge. Bishop, se sentant redevable de la déchéance de Paul, n'hésite pas à renvoyer sur ce détective perspicace toutes les affaires qui parviennent à la Loge mais qui n'ont pas de fondement surmaturel. Voilà qui met Paul à l'abri du besoin tout en maintenant l'acuité et la combativité qui sont ses atouts majeurs.


EDWARD MORROW

Composantes		Moyens		Règles	
CORPS	3	PERCEPTION	4	MINERAL	2
INSTINCTS	4	ACTION	1	VEGETAL	0
COEUR	5	DESIR	2	ANIMAL	0
ESPRIT	6	RESISTANCE	3	HUMAIN	1
Vie (PV)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		MECANIQUE	
Souffle (PS)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		Énergies de Base	
Equilibre Psychique (EP)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		PUISSANCE	0
Armes :		Aucune		RAPIDITE	1
				PRECISION	2

Métiers : *Professeur de physique* Talents : *Premiers soins Occultisme* Hobbies : *Latin Heraldique*

Histoire personnelle :

Homme empreint de réserve et de flegme, Edward est, en sus d'un ami personnel de Bishop, un des cerveaux les plus brillants de la Loge. Ses capacités de déduction et sa grande valeur scientifique ont été les éléments majeurs qui ont poussé Bishop à en faire sa première recrue. Professeur apprécié pour ses qualités de pédagogue, il dirige un laboratoire de recherche dans l'université que fréquente Thelma. L'association de ces deux caractères est explosive, mais ne manque pas de porter ses fruits.


ENIO CARENEZ

Composantes		Moyens		Règles	
CORPS	5	PERCEPTION	4	MINERAL	0
INSTINCTS	6	ACTION	3	VEGETAL	0
COEUR	3	DESIR	1	ANIMAL	1
ESPRIT	4	RESISTANCE	2	HUMAIN	2
Vie (PV)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		MECANIQUE	
Souffle (PS)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		Énergies de Base	
Equilibre Psychique (EP)		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		PUISSANCE	1
Armes :		Combat de rue [8/D]		RAPIDITE	1
				PRECISION	1

Métiers : *Reporter* Talents : *Combat de rue Bricolage* Hobbies : *Escalade Navigation*

Histoire personnelle :

Immigré Sud-américain, et reporter d'investigation, il est l'auteur du reportage jamais diffusé intitulé : "Ceux qui savent..." dont le sujet était les activités de la Loge. Maintenant compagnon, Enio ne manque pas, à travers ses documentaires, d'éclairer de la façon qui convient certains faits inexplicables. Homme de terrain et de ressources, Enio a navigué dans toutes les eaux troubles, voyagé dans de nombreux coins du globe, et "interviewé" toutes sortes de créatures. Son sens des réalités apporte tout le discernement nécessaire à la Loge.



ary

ary

ary

ary

ary

ary