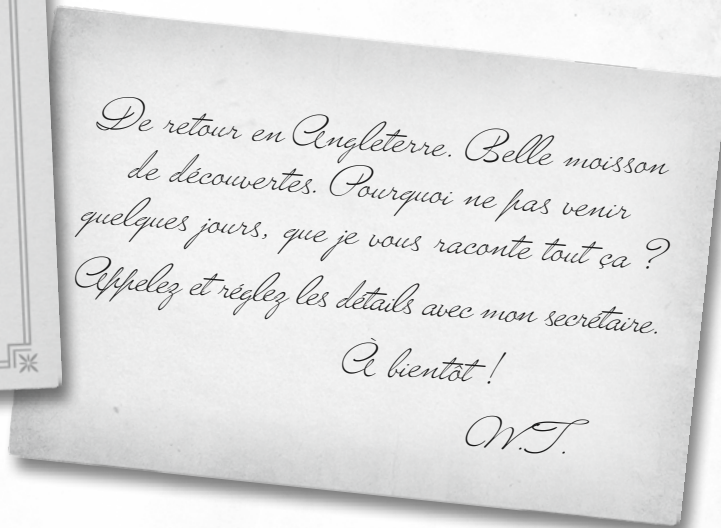
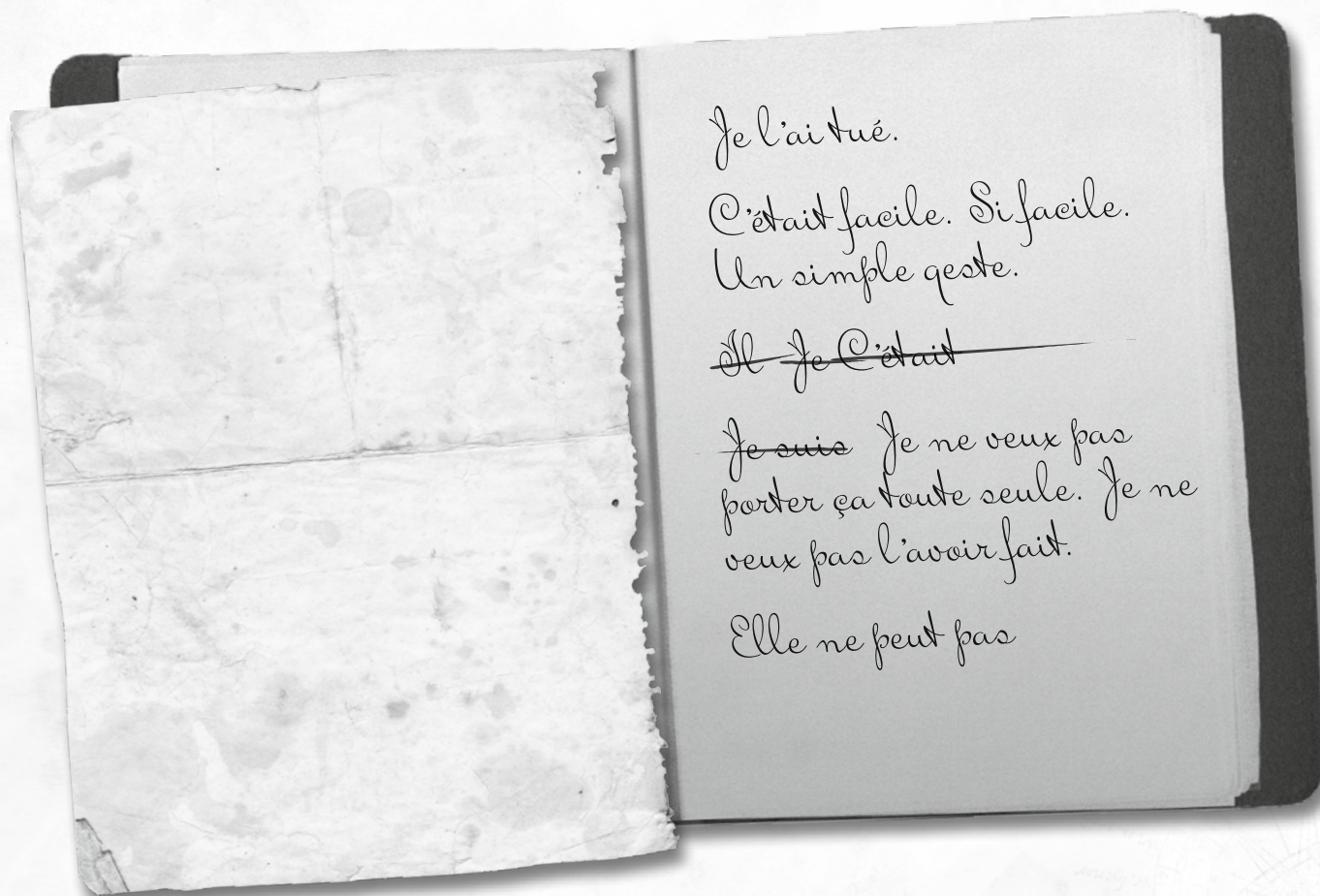


L'Explorateur assassiné (1/2)

Document 1 – L'invitation de Sir Wilfrid



Document 2 – La confession de Janet



L'Explorateur assassiné (2/2)

Document 3 – L'investigateur et Sir Wilfrid, 1^{ère} version

OUF ! VOUS ÊTES INNOCENT(E)

Mais vous auriez pu tuer Sir Wilfrid. En tout cas, vous avez un mobile. Lequel ? Il s'agit forcément d'une histoire de

- Sexe
- Pouvoir
- Argent

Ce sont les mobiles classiques d'un scénario policier, mais n'oubliez pas qu'ils peuvent être déclinés d'une multitude de manières. Le « sexe » n'implique pas forcément une liaison avec la victime, il peut s'agir d'une rivalité autour d'une tierce personne, d'un amour contrarié par la présence de la victime, etc. Les questions de « pouvoir » peuvent tourner autour de disputes sur l'antériorité d'une découverte ou, plus directement, de rapports familiaux compliqués. Quant à l'argent, les permutations sont à peu près infinies...

Les détails de ce mobile sont laissés à votre appréciation. Discutez-en avec le Gardien, à qui revient la tâche d'harmoniser les mobiles des uns et des autres.

Un mobile, c'est bien, mais ça ne suffit pas. Dans quels ennuis vous êtes-vous fourré(e) ? Vous avez un budget de 5 « + » à dépenser dans les quatre questions suivantes. Ne soyez pas trop prudent(e). Ce questionnaire est destiné à vous mettre en difficulté auprès des enquêteurs !

Votre mobile est (une seule réponse possible)

- bien caché et exigeant des recherches poussées pour être découvert. (0)
- connu d'une poignée de proches. (+)
- visible dans les papiers du défunt. (+)
- connu de tous. (++)

En plus de vous faire passer pour un assassin, la découverte de ce mobile (plusieurs réponses possibles)

- vous ferait passer pour un imbécile. (0)
- entraînerait un scandale qui vous déshonorerait. (+)
- compromettrait quelqu'un à qui vous tenez (PJ ou PNJ). (+)
- ruinerait votre vie et vous exposerait à de la prison. (++)

Vous avez fait une gaffe peu avant le crime, laquelle ?

(plusieurs réponses possibles : vous avez peut-être gaffé à répétition)

- Vous vous êtes confié(e) à un tiers, PJ ou PNJ. Qui ? (+)
- Vous avez menacé le défunt en public. (+)
- De mort, tant qu'à faire. (++)
- Vous avez fait une tentative maladroite pour dissimuler votre mobile, par exemple en essayant d'acheter les témoins ou de faire disparaître des papiers compromettants. (++)

Un indice vous accuse, lequel ? (une seule réponse possible)

- Vous n'avez pas d'alibi pour l'heure du crime. (0)
- Vous avez montré de l'intérêt pour l'arme du crime. (+)
- Vous avez été vu(e) près du lieu du crime peu avant le drame. (+)
- Dans la panique, vous avez monté un faux alibi avec un(e) complice peu fiable. (++)
- Vos empreintes digitales (ou traces de pas) ont été retrouvées en un endroit compromettant. (++)

Document 4 – L'investigateur et Sir Wilfrid, 2^{ème} version

AÏE ! VOUS ÊTES COUPABLE

Vous allez tuer Sir Wilfrid. Vous n'aurez pas à vous salir les mains, le Gardien s'occupera de cette tâche désagréable pour vous, hors champ.

Quel est votre mobile ? Il s'agit forcément d'une histoire de

- Sexe
- Pouvoir
- Argent

Ce sont les mobiles classiques d'un scénario policier, mais n'oubliez pas qu'ils peuvent être déclinés d'une multitude de manières. Le « sexe » n'implique pas forcément une liaison avec la victime, il peut s'agir d'une rivalité autour d'une tierce personne, d'un amour contrarié par la présence de la victime, etc. Les questions de « pouvoir » peuvent tourner autour de disputes sur l'antériorité d'une découverte ou, plus directement, de rapports familiaux compliqués. Quant à l'argent, les permutations sont à peu près infinies...

Les détails sont laissés à votre appréciation. Discutez-en avec le Gardien.

Un mobile, c'est bien, mais ça ne suffit pas. Dans quels ennuis vous êtes-vous fourré(e) ? Vous avez un budget de 5 « + » à dépenser dans les quatre questions suivantes. Ne soyez pas trop prudent(e). Ce questionnaire est destiné à vous mettre en difficulté auprès des enquêteurs !

Votre mobile est (une seule réponse possible)

- bien caché et exigeant des recherches poussées pour être découvert. (0)
- connu d'une poignée de proches. (+)
- visible dans les papiers du défunt. (+)
- connu de tous. (++)

En plus de vous faire passer pour un assassin, la découverte de ce mobile (plusieurs réponses possibles)

- vous ferait passer pour un imbécile. (0)
- entraînerait un scandale qui vous déshonorerait. (+)
- compromettrait quelqu'un à qui vous tenez (PJ ou PNJ). (+)
- ruinerait votre vie et vous exposerait à de la prison. (++)

Vous avez fait une gaffe peu avant le crime, laquelle ?

(plusieurs réponses possibles : vous avez peut-être gaffé à répétition)

- Vous vous êtes confié(e) à un tiers, PJ ou PNJ. Qui ? (+)
- Vous avez menacé le défunt en public. (+)
- De mort, tant qu'à faire. (++)
- Vous avez fait une tentative maladroite pour dissimuler votre mobile, par exemple en essayant d'acheter les témoins ou de faire disparaître des papiers compromettants. (++)

Un indice vous accuse, lequel ? (une seule réponse possible)

- Vous n'avez pas d'alibi pour l'heure du crime. (0)
- Vous avez montré de l'intérêt pour l'arme du crime. (+)
- Vous avez été vu(e) près du lieu du crime peu avant le drame. (+)
- Dans la panique, vous avez monté un faux alibi avec un(e) complice peu fiable. (++)
- Vos empreintes digitales (ou traces de pas) ont été retrouvées en un endroit compromettant. (++)

Lakeview Hotel (1/1)

Document 1 – Extrait de L'Errance du Voyageur rêvant

Tandis que les sables du désert semblaient emplir mon esprit fatigué, m'apparut celui que les langues oubliées désignent sous le nom de Pan'lw et dont il est fait mention comme étant l'octocéphale voilé. Mirage fugitif, il semblait adopter la forme d'une gigantesque méduse translucide, aux reflets dorés. Surmontant ses longs filaments parcourus

de veinules émeraude, qui ondulaient paisiblement, une masse ressemblant à un agglutinement de cerveaux aux veines luisantes palpitait doucement. Des chuintements s'échappaient de ce corps à la fois gracile et terrifiant. Mais est-ce là ma vision personnelle de cette entité ? Pan'lw communiqua à travers une forme de télépathie intrusive,

envoyant des informations d'une complexité capable de dérouter l'esprit humain insuffisamment préparé à le rencontrer.

Mon apprentissage magique s'avéra à peine suffisant pour supporter le lien que le Dieu Ancien tissa brièvement avec moi, et j'ignore encore qui a mis fin à cette étrange symbiose.

Les Maudits (1/5)

Document 1 – Article de journal - La « blanche morte » de Meudon

12 janvier 1924

LA « BLANCHE MORTE » DE MEUDON



MEUDON. Les récentes inondations ont infligé un très vilain choc à Gustave Lherbier, cultivateur au lieu-dit des Châtaigniers, entre le Bas-Meudon et Sèvres. Son champ, situé en bordure de Seine, a été sous les eaux pendant plusieurs jours. Hier, lorsque la Seine a consenti à regagner son lit, M. Lherbier est venu constater les dégâts. Il a alors découvert le terrible cadeau du fleuve : un cadavre. Nous avons pu l'interroger alors

qu'il était déjà un peu remis du choc. Laissons-lui la parole : « Je ne l'ai pas remarquée tout de suite. C'est quand je me suis approché de la grande haie que j'ai vu qu'il y avait quelque chose de blanc pris dedans. La pauvre fille était tout emberlificotée dans les ronces, même qu'il a fallu que je prête un coupe-coupe aux policiers pour qu'ils la dégagent. Une fois que j'ai été sûr qu'elle était morte, ce n'était pas bien difficile, elle était blanche comme de la neige

et elle ne respirait pas – j'ai fait comme on dit dans les journaux : j'ai touché à rien, et j'ai été prévenir.

« Le plus terrible, c'est quand ils l'ont dégagée. Allongée sur le brancard, toute pâle... Pour sûr, personne n'est joli à regarder après avoir passé du temps dans l'eau, mais je me suis dit qu'elle avait dû être très belle, avant. C'est affreux, Monsieur, vous savez, surtout quand on est père de famille et qu'on pense que ça pourrait être l'une de vos filles... Je vais en faire des cauchemars, c'est sûr. »

Selon nos sources, la police a écarté d'emblée l'hypothèse de l'accident pour s'orienter vers la piste d'un meurtre. L'enquête a été confiée à la brigade criminelle de Paris. Le corps de l'inconnue a été transféré à l'Institut médico-légal pour examen.

— F. Michaud

Document 2a – Article de journal - appel à témoins

AVEZ-VOUS VU CETTE FEMME ?



Reconstitution des traits de la morte de Meudon, réalisée par les services de l'Institut médico-légal.

Personne ne s'étant présenté pour reconnaître le corps de la jeune femme retrouvée dans un champ, à Meudon, la police publie cet appel à témoins.

Habitants de Billancourt, d'Issy ou de Meudon, si vous vous souvenez d'avoir vu une femme ressemblant à ce portrait aux alentours du samedi 5 ou dimanche 6 janvier, contactez la police !

Notre journaliste, François Michaud, fait le point sur l'enquête n page 3.

Les Maudits (2/5)

Document 2b – Article de journal – Le Vampire de Meudon

LE VAMPIRE DE MEUDON ?

PARIS – L'identité de « la belle inconnue » retrouvée dans un champ reste un mystère. En revanche, la police en sait davantage sur les circonstances de sa mort.

L'inspecteur Janvier, en charge du dossier, se déclare préoccupé par certains aspects du rapport d'autopsie.

« La victime est morte égorgée, d'un coup-précis porté à la carotide par une lame très affûtée, sans doute un rasoir, a-t-il expliqué à la presse. D'après le médecin légiste, elle est morte voici une huitaine de jours, aux alentours de l'Épiphanie. Son corps a été enterré. Nous supposons qu'elle a été exhumée par la crue de la Seine. Pour l'heure, nous estimons que le fleuve ne l'a pas transportée très loin. Nous concentrons donc nos recherches en amont, entre Meudon et Billancourt, à la recherche de la tombe. Malheureusement, il reste encore de nombreuses zones inondées, qui ne pourront être pleinement explorées qu'une fois la crue calmée. »

(Voir aussi notre appel à témoins en page 1)

— F. Michaud

14 janvier 1924

Document 3 – La carte de visite

Fraternelle d'aide aux réfugiés de Russie
Общество помощи русским беженцам

Andrei Georgevitch Terzoff
Андрей Егорович Ерзов

5, rue Vercingétorix, Paris XIV^e
Gobelins 93-32

Les Maudits (3/5)

Document 4 – Le journal d'Olga Rogova

1^{er} extrait

29 mai. Il est trois heures du matin. J'ai rêvé du pays. J'étais une petite fille, dans une grande maison blanche pleine de passages et de couloirs. C'était l'anniversaire de grand-mère. J'avais préparé un compliment en vers. J'étais morte de trac. Je me cachais dans des recoins, mais je me retrouvais toujours dans un salon plein de monde - mes parents, mes oncles et tantes, des cousins, des vieux que je ne reconnaissais pas. Et puis, à un moment, on me faisait avancer. Grand-mère était énorme, dans une robe noire toute rêche, avec une voilette qui cachait son visage. Forcément, j'ai bafouillé. Alors, elle m'a attrapée et je savais qu'elle ne me lâcherait pas et que j'allais mourir si je voyais sous sa voilette. Je me suis réveillée juste à temps. Je ne crois pas que je me rendormirai.

30 mai. Il y avait des porcs, des grognements, ces affreux bruits de frouissement qu'ils font lorsqu'ils fouillent dans leur auge, sauf que leurs auges étaient pleines de bras et de jambes et de torses. Un vieillard me chuchotait des secrets à l'oreille, des secrets de sang que je ne veux pas connaître. Un autre, un brave homme, menait son troupeau à l'abattoir sans cesser de s'inquiéter pour ses bêtes. Réveillée en sursaut. J'étouffais. Il m'a fallu plusieurs minutes pour recommencer à respirer normalement. Ce sont mes pires cauchemars depuis des années. J'ai peur de mourir dans mon sommeil la nuit prochaine. Impossible de rester dans cette chambre. Je dois bouger. Anastase ? Non. Il est bon, mais je ne veux pas vivre avec lui. Je trouverai quelque chose.

2^{ème} extrait

27 décembre. Dieu me sauve. Je l'ai rencontré dans un café au pied de la butte. Il m'a reconnue tout de suite. Nous avons un peu parlé. Je n'ai rien osé lui dire, mais je crois qu'il a compris. Il a demandé à me revoir.

30 décembre. Nouveau rendez-vous. Quelques minutes volées à la surveillance de Bella. Parler russe avec lui m'apaise. Il m'a dit que si je voulais changer d'air, il connaissait des gens, en banlieue.

3 janvier. Samedi, 19 h 00, devant la gare de Meudon. Une dernière chance ? Il faut que je garde des pièces pour me payer le billet.

Les Maudits (4/5)

Document 5 – Article de journal –
Le vampire de Meudon

LE VAMPIRE DE MEUDON AVAIT DÉJÀ FRAPPÉ !

MEUDON – Nos lecteurs ont suivi, dans nos éditions du 12 et du 14 janvier, l'affaire de la « blanche morte » découverte par les inondations. Nous savons désormais qu'elle n'est pas la seule victime de son mystérieux assassin ! Avec une ténacité méritoire, les policiers ont bravé la neige et la glace jusqu'à la découverte de sa tombe. La malheureuse reposait à quelques centaines de mètres de l'endroit où on l'a retrouvée, sur l'île Séguin, dans un creux envahi par les ronces que l'inondation avait changé en étang.

Ce serait déjà un beau succès pour la police, mais il y a mieux... ou pire, selon votre point de vue. Deux autres jeunes femmes gisaient là, dans des tombes peu profondes. Nos sources laissent entendre qu'elles présentaient le même type de blessure que l'inconnue du 12 janvier.

Dans notre article du 14, nous avons utilisé l'expression « vampire de Meudon ». Nous l'avions accompagnée d'un point d'interrogation et, avouons-le, nous n'étions qu'à demi sérieux. Hélas, la réalité nous a rattrapés, et de quelle manière ! La paisible Meudon rejoint Whitechapel et Hanovre dans la sinistre liste des villes hantées par un tueur de femmes. Jack l'Éventreur n'a jamais été retrouvé, et son homologue germanique déjoue toujours les efforts de la police allemande. Souhaitons meilleure chance à l'inspecteur Janvier !

— F. Michaud

Document 6 – L'étiquette du
trousseau de clés



Document 7 – Article de journal –
Descente de police

DESCENTE DE POLICE AU MONASTÈRE !

PARIS, le 8 janvier – Prenez un Russe, un beau Russe comme nous nous les imaginions avant la guerre : grand, maigre, la barbe longue et les yeux brûlants de foi. Que veut-il ? Quels plans grandioses de régénération de l'espèce humaine mijotent dans cette cervelle slave ? Tient-il une Bible et un rosaire ? Voilà un mystique tout juste échappé de Dostoïevski. Brandit-il *Le Capital* et un poignard ? C'est un sectateur de Lénine rêvant au bonheur du prolétariat par le meurtre et l'incendie.

Ceux qui nous occupent portent des burettes noires et égrenent de pacifiques chapelets. Mais voilà, l'habit fait-il le moine ? C'est ce que les policiers du quartier de Montparnasse ont entrepris de vérifier dans la journée d'hier. Conduits par le commissaire Bosson, ceint de son écharpe tricolore, ils ont inspecté le monastère de Notre-Dame-de-Toute-Protection de la cave au grenier. Leurs découvertes n'ont pas été rendues publiques, et pour cause : tout indique qu'ils ont fait chou blanc. Ces moines étaient bien des moines, certes un peu plus barbus que nos coutumes l'exigent, mais sans plus. Dormez en paix, ô voisins anxieux qui avez jugé bon d'arracher un commissaire de police à ses augustes occupations : point de bombes, de fusils ou de propagande ici, juste de l'encens, des Bibles et de la foi !

Les Maudits (5/5)

Document 8 – Les notes de Borislav

1. QUE S'EST-IL PASSÉ EN 1874 ?

Piotr n'a pas survécu pour nous raconter. Ce que je sais, je le tiens de mon père et de mon oncle.

Leur témoignage est-il fiable ? Non. Ils se contredisaient et changeaient de version d'une narration à l'autre. Noyau : Piotr tentant de châtier une mauvaise femme, échouant et mourant. Cela se serait produit le 5 février 1874.

Rien de sûr à part ça.

Sources en Russie inaccessibles.

Qui était-elle ?

Pourquoi Page a-t-il essayé de la tuer ?

2. COMBIEN SOMMES-NOUS ?

Descendance de Piotr :

Mon père, Piotr Pétrovitch et mon oncle Arkady Pétrovitch, morts tous les deux.

De mon père, moi, puis Sergeï.

De moi, Ivan, Youri, puis Hélène.

De Sergeï, Constantin.

D'oncle Arkady ? Des cousins, au moins trois.

D'eux ? J'ai entendu parler d'au moins six enfants.

Entre quinze et vingt personnes, pas plus.

3. Alors, d'où viennent les autres ?

Quelle est cette foule qui hante mes rêves ? Sont-ils à son service ? Tous ? Une partie d'entre eux ? Combien ?

Frapper à l'aveugle, c'est prendre le risque de tuer des innocents. Je m'y refuse, quoi qu'en pense Youri.

Si le démon est en France, qui l'y a conduit ?

4. QU'EST-ELLE ?

Chair incorruptible, sur laquelle le temps n'a pas de prise. Ranft était à coup sûr très loin de la vérité, mais sur quoi se trompait-il ?

Il n'a pas vu la malédiction.

Il faut trancher la tête du monstre - elle doit mourir et être la seule à mourir. Sans quoi, le sang des innocents retombera sur la tête des meurtriers, et le cycle continuera.

La trouver avant de l'exécuter.

Est-elle rue V. ?

Qui, là-bas, est à son service ? Tous les occupants ? Seulement la Fraternelle ? Ou juste une partie de ses membres ? Andreï ?

Document 9 – Les notes de Borislav – 2^{ème} partie

5. COMMENT FAIRE ?

Hypothèse : Certains morts rêvent, Ranft a raison là-dessus. Parfois, ils rêvent des vivants, et ces rêves tuent. Notre démon familial est un non-mort. Nos tares sont-elles son rêve ? Ou juste quelque chose qui n'entre pas dans le système de Ranft ?

1. Est-il possible d'inverser le processus ? D'entrer dans les rêves d'un mort affamé et de le tuer avant qu'il ne vous tue ? Si oui, qui pourrait réussir un tel exploit ? Hélène ? Je ne veux pas la mettre en danger, mais avons-nous le choix ?

2. Couper les fils qui nous unissent à elle. Impossible de le faire un par un, bien sûr, mais si A est le père de B et C, traiter A brise-t-il les chaînes de B et C ? Une telle rupture se propagerait-elle par les liens du sang ou par des liens symboliques ?

3. Trouver le corps de la bête et mettre un terme à tout cela ? Piotr a échoué il y a cinquante ans, comment pourrais-je réussir aujourd'hui ? Quelles armes employer ? Le vampire de Ranft se laisse couper la tête sans protester. Je crains que ça ne soit pas si simple.

Muse équivoque (1/4)

Document 1 – Le poème du suicidé

*Adieu, muse équivoque
Aux yeux de sel gemme
Au cœur de traise.*

*Démon rieur, lamie hilare,
Dansant le charleston
Sur mon âme exténuée.*

*Prends ma vie, je te l'offre
Elle ne vaut rien, tu le sais,
Car je ne me renie point.*

Document 2 – Nécrologie

HENRI VÉRAN

Les amateurs de littérature apprendront avec tristesse le décès d'Henri Vérán, survenu hier après-midi à Paris.

Né au Havre, M. Vérán était monté à la capitale pour terminer ses études de lettres à la Sorbonne. Les amateurs de poésie avaient pu découvrir son talent dans *Incertitudes*, une plaquette de vers qui fut bientôt suivie d'un recueil plus substantiel, *Lueurs sur l'eau*.

Il s'était ensuite fait un nom comme critique littéraire et théâtral dans de nombreux périodiques, avant d'offrir au roman français des œuvres marquantes, à la prose ciselée et aux sentiments élevés, comme on les aimait avant-guerre : *Les Murailles* (1891), *L'Indigne* (1893), et surtout le vaste cycle

romanesque des *Grognards*, consacré à la geste napoléonienne. Forte de neuf volumes parus entre 1895 et 1910, *Les Grognards* est une fresque épique qui nous fait suivre officiers et hommes du peuple du pont d'Arcole aux murailles du Kremlin en passant par les sables de l'Égypte. La dernière œuvre de M. Vérán fut un pamphlet, *Le Châtiment viendra-t-il ?* (1916). Deux ans avant la fin des hostilités, il annonçait déjà les renoncements de l'après-guerre.

Courageusement engagé à droite, bonapartiste de fidélité, M. Vérán avait mis sa plume au service du général Boulanger et vaillamment participé au combat antidreyfusard.

Son nom avait circulé plusieurs fois lors d'élections à l'Académie française.

S'il ne lui a pas été donné de rejoindre les rangs des Immortels, c'est pour des motifs qui tiennent davantage de la basse politique qu'au mérite réel de son œuvre.

Veuf depuis 1918, père d'un Poilu tué devant Verdun en 1916, M. Vérán laisse derrière lui un fils, une fille et plusieurs petits-enfants. Toute la rédaction s'associe à leur douleur.

Muse équivoque (2/4)

Document 3 – La lettre

Mes enfants,

Je traverse une rude crise.

Nous sommes fin mars. Si vous lisez ceci dans les mois qui viennent, c'est que je suis mort prématurément. Si nous avons passé... disons l'été, ne tenez aucun compte de ce qui suit.

Me suis-je suicidé ? C'est possible. Je suis tenté d'en finir. Était-ce un meurtre ? Certaines personnes l'envisagent certainement, y compris parmi mes « amis ».

Qui m'a tué ? Est-ce Elle ? Elle qui me hante, Elle dont je rêve toutes les nuits, Elle qui apporte la sagesse, Elle qui ment, Elle qui trompe les naïfs qui l'écoutent ? Ou est-ce lui, le Seigneur des Destinées, le Maître des Millions d'Années ?

Je ne suis pas fou. Peut-être l'ai-je été, pendant toutes ces années, mais à cet instant, je suis sain d'esprit et de corps. C'est mon âme qui est en péril.

Par la présente, je demande à chacun de mes trois héritiers principaux de mettre de côté une somme représentant 10 % de leur part, charge à eux de consacrer cette somme à la découverte de mon - ou de mes - assassins. S'ils les trouvent, libre à eux de les confier à la justice, s'ils s'en sentent capables. Le rapport des enquêteurs sera remis à Me Mercier, qui appréciera la sincérité de leurs efforts et les rémunérera en fonction. Je demande à Me Mercier de ne pas laisser mon fils Jérôme participer aux recherches. Je ne veux pas qu'il s'expose.

Enfin, et c'est de la plus haute importance, je souhaite que la pièce 34 de ma collection aille à mon petit-fils Alexandre, et non au légataire précédemment désigné.

Fait à Paris,
Henri Véran

Muse équivoque (3/4)

Document 4 – Les hiéroglyphes



Document 5 – La liquidation des sectateurs

L'ÉNIGME DU SPHINX

Aux petites heures du matin, une patrouille cycliste a retrouvé le cadavre d'un homme égorgé au coin du quai des Tuileries et la rue Paul-Déroulède. « Il était agenouillé aux pieds du sphinx femelle, nous a déclaré le brigadier Tardieu, comme s'il avait voulu lui faire une prière avant de mourir. »

Le cadavre a été identifié, c'est celui d'un certain Robert Chavet, de Vincennes. Suicide ou agression ? Nous en saurons plus dans les prochains jours.

CRISE CARDIAQUE FATALE

On apprend par l'administration du musée du Louvre que Jules Carvignac, l'un des conservateurs des antiquités égyptiennes, a été retrouvé mort dans son bureau du sous-sol de l'aile Denon. Il semble qu'il soit resté travailler au-delà de l'heure de fermeture, et qu'il ait succombé à une crise cardiaque au cours de la nuit. M. Carvignac, célibataire, était « très bien noté et entièrement dévoué à son travail », selon ses supérieurs.

MORT HORRIBLE ET MYSTÉRIEUSE AU JARDIN DES PLANTES !

Que s'est-il passé la nuit dernière au jardin zoologique du Museum d'Histoire naturelle ? Un homme, déjouant la surveillance des gardiens, est parvenu à pénétrer dans la fosse aux lions. Son corps atrocement mutilé a été retrouvé au petit matin. Une rumeur, impossible à confirmer au moment où nous mettons sous presse, laisse entendre que le défunt aurait été porteur d'une petite fortune en bijoux. Avons-nous affaire à un voleur qui a tenté de trouver une cachette inviolable pour son butin ? Ou à quelqu'un qui a souhaité emporter ses richesses dans l'au-delà ?

UN LIBRAIRE SE PEND

Gustave Rousset, propriétaire de la Librairie de la Lune rousse, rue Saint-Sulpice, a été retrouvé mort dans son arrière-boutique. Après avoir interrogé Jean Desparts, l'employé qui a fait la macabre découverte, la police s'oriente vers la piste du suicide. Nous avons pu interroger M. Desparts, qui ne s'explique pas ce drame inattendu. « Tout allait bien pour le patron, l'argent rentrait, il parlait de se fiancer... et voilà qu'il se pend en laissant juste un mot qui n'a ni queue ni tête : "J'ai entendu sa question, la réponse est la mort", ça veut dire quoi ? »

Muse équivoque (4/4)

Document 6 – Article de journal

HORRIBLE DÉCOUVERTE DANS LA FONTAINE DU CHÂTELET

Un homme d'une quarantaine d'années, dépourvu de papiers d'identité, a été retrouvé mort noyé dans la fontaine du Palmier. L'enquête s'oriente vers un décès accidentel, peut-être dû à l'alcool. Il reste cependant à expliquer comment il est possible de se noyer dans une fontaine située au centre du carrefour le plus fréquenté de Paris sans attirer l'attention... ou sans que personne ne vole à votre secours.

Chers amis,

Je suis la seule à pouvoir porter la main sur lui. Vous devez comprendre qu'il m'appartient de toute éternité. Pour vous y aider, je vais vous révéler un secret.

Les hommes qui l'ont enfermé dans sa prison étaient d'authentiques héros, capables de le vaincre alors qu'il était au sommet de sa puissance. Quelque chose en vous me fait penser à eux. Hélas ! ils s'étaient interposés entre lui et moi.

Je les ai tués, un à un. J'ai arraché le cœur du prêtre Irtisen alors qu'il célébrait sa victoire devant son dieu. Le même soir, sur un quai d'Alexandrie, j'ai bu le sang de Publius Sergius Niger. Le lendemain, Philippus Achaïcus s'est jeté par-dessus le bord lorsque je lui ai montré ma forme véritable. Quant à Rustilius, le moins coupable des quatre, j'en ai fait mon esclave. Il m'a servi dans l'épouvante, décennie après décennie, jusqu'à ce que je le tue.

Vous faire du mal me navrerait, mais si vous vous obstinez, il faudra que je m'y résigne.

A vous de tout mon cœur,

Léopoldine

Document 7 – Le billet de Nedjémet

(Ab)négation (1/7)

Document 1 – Orientation

QUAND ?

Yawn al-jumu'ah, 18 ramadan de l'an 1942 de l'Hégire. Il est 7 h 50.

QUI ?

Nous sommes une partie de l'état-major d'une expédition en route pour le désert vitrifié. Voir l'ordre de mission pour les détails.

OÙ ?

Nous nous trouvons dans la salle de réunion attenante au bureau de l'amiral Esmat, à bord du char Khépri-1, l'orgueil de la flotte terrestre de la Grande Égypte.

POURQUOI ?

Nous attendons que l'amiral nous reçoive pour un briefing.

QUE S'EST-IL PASSÉ RÉCEMMENT ?

- La tempête a éclaté le 12. L'expédition a quitté les bords du Nil à l'aube du 16. Après deux jours sans histoire, nous approchons de nos premiers objectifs.

QUI EST PRÉSENT ?

- Capitaine Redouane Barakat, 25 ans, aide de camp de l'amiral.
- Commandant Omar Khorsid, 40 ans, officier en second.
- Commandant Tarek Chéhata, 42 ans, navigation.
- Commandant Mahmoud al-Nagdy, 50 ans, cybernétique.
- Commandant Fayçal Awad, 38 ans, Communications.
- Commandant Dounia Fahmy, 52 ans, ingénierie.
- Commandant Khaled Fouda, 38 ans, Services techniques.
- Commandant Kalila Amara, 37 ans, Service de santé.
- Colonel Farid Marei, 45 ans, officier tactique.
- Capitaine Mariam Sabri, 35 ans, Commandos.
- Capitaine Samira Marei, 32 ans, Renseignements.

QUI EST ABSENT ?

L'officier scientifique, le commandant Hamza Qamar, 46 ans, n'est pas encore arrivé. Et bien sûr, l'amiral se fait désirer.

(Ab)négation (2/7)

Document 2 – Ordre de mission



N° 348.750

N° 65

ORDRE DE MISSION

SITUATION - LA TEMPÊTE

La tempête de sable qui s'est levée dans le désert vitrifié est anormale. Ni sa taille, ni son intensité, ni son expansion, ni sa durée ne correspondent aux paramètres ordinaires d'une tempête d'été.

La rupture des flux d'information avec les avant-postes du désert est une seconde anomalie, plus préoccupante.

ÉVALUATION PRÉLIMINAIRE

Les analystes ont formulé deux hypothèses :

- l'activation accidentelle ou délibérée d'une arme oubliée depuis la Longue Guerre (1523 - 1729).
- le début d'un second conflit contre les sectateurs de Nyarlathotep.

RÉPONSE INITIALE

La colonne de chars Khépri, placée sous le commandement de l'amiral Esmat, est composée :

- D'un char-amiral, K-1.
- D'un char-usine, K-2.
- D'un char-hôpital, K-3.
- De deux chars aménagés en transports de réfugiés, K-4 et K-5.
- D'un char-brûlot, K-la.

MISSION

Vos ordres sont les suivants :

1. Évacuation

Selon la situation à votre arrivée, vous avez toute latitude pour évacuer ou non les objectifs suivants :

• GROUPE A : ALIF, SÎN ET GAYN

Tous trois se trouvent pour l'instant hors de la tempête proprement dite.

ALIF, mille cinq cents habitants, est une annexe de l'université du Caire. Les communications ont beau être coupées, il s'y trouve de nombreux scientifiques susceptibles d'avoir recueilli des données sur la tempête.

SÎN est une petite ville, qui compte six mille habitants.

GAYN est une colonie pénitentiaire. Une centaine de gardiens y encadrent deux mille prisonniers affectés à des tâches socialement utiles. Le haut commandement s'inquiète d'une éventuelle évasion de masse.

• GROUPE B : DÂL ET ZÂY

Ces deux objectifs se trouvent déjà à l'intérieur de la tempête.

Dâl est une base militaire, qui comptait mille soldats.

Zây est une oasis artificielle vouée au tourisme.

2. Étude de la tempête

Les chars Khépri sont assez solides pour s'y aventurer. Vous devez estimer sa trajectoire, ses effets, et évaluer le temps qu'il nous reste avant qu'elle ne touche la vallée du Nil.

3. Renseignement

Identifiez la source de la tempête et rendez compte.

(Ab)négation (4/7)

Document 6 – Briefing complémentaire



N° 348.751

N° 66

ORDRE DE MISSION

SITUATION - LA TEMPÊTE

La tempête de sable qui s'est levée dans le désert vitrifié est anormale. Ni sa taille, ni son intensité, ni son expansion, ni sa durée ne correspondent aux paramètres ordinaires d'une tempête d'été.

La rupture des flux d'information avec les avant-postes du désert est une seconde anomalie, plus préoccupante.

ÉVALUATION PRÉLIMINAIRE

Les analystes ont formulé deux hypothèses :

- l'activation accidentelle ou délibérée d'une arme oubliée depuis la Longue Guerre (1523 - 1729).
- le début d'un second conflit contre les sectateurs de Nyarlathotep.

RÉPONSE INITIALE

La colonne de chars Khépri, placée sous le commandement de l'amiral Esmat, est composée :

- D'un char-amiral, K-1.
- D'un char-usine, K-2.
- D'un char-hôpital, K-3.
- De deux chars aménagés en transports de réfugiés, K-4 et K-5.
- D'un char-brûlot, K-la.

MISSION

Vos ordres sont les suivants :

1. Évacuation

Selon la situation à votre arrivée, vous avez toute latitude pour évacuer ou non les objectifs suivants :

• GROUPE A : ALIF, SÎN ET GAYN

Tous trois se trouvent pour l'instant hors de la tempête proprement dite.

ALIF, mille cinq cents habitants, est une annexe de l'université du Caire. Les communications ont beau être coupées, il s'y trouve de nombreux scientifiques susceptibles d'avoir recueilli des données sur la tempête.

SÎN est une petite ville, qui compte six mille habitants.

GAYN est une colonie pénitentiaire. Une centaine de gardiens y encadrent deux mille prisonniers affectés à des tâches socialement utiles. Le haut commandement s'inquiète d'une éventuelle évasion de masse.

• GROUPE B : DÂL ET ZÂY

Ces deux objectifs se trouvent déjà à l'intérieur de la tempête.

Dâl est une base militaire, qui comptait mille soldats.

Zây est une oasis artificielle vouée au tourisme.

2. Étude de la tempête

Les chars Khépri sont assez solides pour s'y aventurer. Vous devez estimer sa trajectoire, ses effets, et évaluer le temps qu'il nous reste avant qu'elle ne touche la vallée du Nil.

3. Renseignement

Faites route vers le cœur de la tempête, identifiez sa source et détruisez-la. K-1 a été modifié pour recevoir une Négatrice.

(Ab)négation (5/7)

Document 7 – La Négatrice, al-nakkāra

Développées il y a une cinquantaine d'années, les armes à antimatière sont l'apanage des « grandes puissances », comme l'étaient les armes atomiques dans la seconde moitié du XX^{ème} siècle.

La seule utilisation d'une Négatrice dans un contexte militaire a eu lieu en 1902, en Inde, lors de la Sixième Guerre Fratricide. Mumbai et ses 40 millions d'habitants ont été anéantis, ainsi que le pas de tir de la Négatrice, cent kilomètres plus à l'Est.

Document 8 – La première transmission

Opération annulée. Faites demi-tour immédiatement et rendez-vous à l'objectif Alif. Une équipe vous y attendra pour vous relever de votre commandement et assurer votre débriefing.

*Colonel Abd el-Hakim Kabish
Ministre de la Défense
Conseil révolutionnaire suprême*

Document 9 – La deuxième transmission

Le Caire est aux mains des sectateurs. Gouvernement légitime replié sur Loug sor, prêt à poursuivre la lutte. Votre mission reste de première importance. Continuez. Nous vous attendons à Loug sor lorsque tout sera terminé.

*Maréchal Mohamed al-Feggy
Ministre de la Défense
État grand-égyptien*

Document 10 – La transmission codée

Ce signal est une instruction adressée directement à l'ordinateur central de K-1. Impossible à annuler, elle déclenche le "nettoyage" du Khépri : ses centrales à fusion se mettent en surcharge et diffusent des radiations mortelles à l'intérieur. Cela le rend inhabitable en une heure environ. Elle n'est censée servir que si le commandant d'un char perd la raison ou tente de faire défection.

(Ab)négation (6/7)

ANNEXE – Briefing technique – Documents à distribuer (1)

LA GESTION DES CHARS

GÉNÉRALITÉS

La performance des chars est mesurée par cinq jauges, qui mesurent l'énergie allouée à un sous-système, et donc son efficacité.

Chacune est notée sur 10 et matérialisée par 1d10 de couleur, posé à l'emplacement idoine de la feuille de char.

La performance « moyenne », que le char peut soutenir indéfiniment, est de 4. À chaque **trajet**, **événement** ou **lieu**, les joueurs décident en commun de la valeur qu'ils attribuent à chaque jauge. Il est impossible de descendre volontairement à 0.

LES SYSTÈMES

- **Mouvement.** À 1, le char est immobile ou se déplace à 10 km/h. Chaque point investi en mouvement ajoute 10 km/h à sa vitesse.
- **Boucliers.** Comptez 10d6 de dégâts absorbés par point investi dans les boucliers.
- **Armement.** 1 point en armement donne au char la capacité d'infliger 10d6 de dégâts par round. La portée des armes est de 50 m par point investi. Le char peut tirer un rayon de 360°, l'une des supériorités des champs d'énergie sur les canons. Les dés de dégâts peuvent être ventilés à volonté entre plusieurs cibles.
- **Systèmes de survie.** Ils gèrent à la fois la synthèse de l'eau et de la nourriture, l'air conditionné et l'éclairage intérieur. Ils ont une incidence sur le moral des troupes.
- **Communication/senseurs.** Ce système recouvre la détection de signaux électroniques hostiles, les échanges entre les chars, les échanges entre chars et robots, ainsi que les communications avec la base.

BUDGET

- **En conditions normales**, la centrale du char leur octroie un budget de 25 points d'énergie à répartir comme ils le désirent.

- **En cas d'urgence**, les réacteurs *peuvent* produire jusqu'à 30 points d'énergie pour un événement ou un trajet. Pour l'événement suivant, la production de la centrale tombe à 15 + 1d10 points d'énergie.

SURCHARGE

Un système poussé à 9 ou 10 souffre. Il remplit son office pendant un événement ou un trajet. Ensuite, il lâche. Il est *endommagé* et posera des problèmes à l'avenir. Dans ce cas, on dégrade le dé d'un cran. Le d10 devient 1d8, puis 1d6, puis 1d4, et enfin 1d2.

PERFORMANCES INSUFFISANTES

Certains lieux ou événements imposent des valeurs minimums. Le système concerné continue à fonctionner même si le char ne les remplit pas, mais des voyants rouges s'allument sur la passerelle. S'il y a de l'énergie disponible, l'ajustement peut se faire en quelques secondes. Le système souffrira de *pannes* plus ou moins handicapantes jusqu'à réparation.

RÉPARATIONS

- **Réparer un système *endommagé*** prend un trajet et coûte 5 points d'énergie.
- **Réparer un système *en panne*** prend un trajet et coûte 1 point d'énergie par point d'écart entre la valeur choisie par le groupe et celle qui était requise par le scénario.

GRANULARITÉ

Il est préférable de traiter toute la colonne comme un seul char, mais si les joueurs préfèrent microgérer les cinq chars, c'est possible... au prix de cinq fois plus de discussions.

MORAL - *Le moral de l'équipage est géré en secret par le Gardien. Sa valeur de départ est de 6.*

GAINS ET PERTES DE MORAL

- Engagement remporté (un événement) : +1 point.
- Bataille gagnée (un lieu) : +2 points.
- Par groupe de réfugiés sauvés : +1 point.
- Par système endommagé : -1 point par dégradation de dé (passer de 1d10 à 1d6 fait perdre 2 points).
- Par système en panne : -1 point.
- À chaque changement de zone : -1 point.
- Par trajet en zone 2 : -1 point.
- Par trajet en zone 3 : -2 points.

D'autres évolutions sont mentionnées dans le chapitre *Lieux et événements*.

LES EFFETS DU MORAL

- **1 : Mutinerie.** Équipage et soldats tentent de s'emparer du char et de faire demi-tour. Si, au passage, ils peuvent abattre leurs officiers, ils n'hésitent pas.
- **2 : Colère.** L'équipage désigne des porte-parole. Ils communiquent des exigences aux officiers et s'ingèrent dans le commandement. Les hommes obéissent encore, mais on est proche de la grève du zèle (tous les tests de **Métier** augmentent d'une difficulté : les tests faciles deviennent normaux, etc.).
- **3 : Incidents.** Des cas de désobéissance sont signalés ici et là, les

hommes mettent de la mauvaise volonté à accomplir leurs tâches (tous les tests de **Métier** ont une difficulté minimum de Normal : même les tâches Faciles entraînent un jet de dé).

- **4 : Murmures.** L'équipage regarde ses officiers de travers, des rumeurs circulent, les procédures sont respectées à la lettre, mais les contacts sont glaciaux.
- **5-6 : Bon moral.** Le service est fait en temps et heure, les hommes sont détendus et plaisantent avec leurs officiers.
- **7 : Très bon.** Les hommes sont motivés. Ils n'hésitent pas à aller au-delà des exigences des officiers (les tests de **Métier** bénéficient d'un dé bonus).
- **8 : Moral excellent.** Tout le monde a conscience de participer à une épopée et fait plus que sa part (les tests de **Métier** Normaux sont considérés comme Faciles).
- **9 : Moral exceptionnel.** Idem, mais l'infirmerie signale des cas d'épuisement physique et mental.
- **10 : Moral au zénith.** La troupe est convaincue de l'invulnérabilité de la colonne, et se met en danger si les officiers ne la freinent pas (tous les tests de **Métier** sont effectués avec une difficulté inférieure : les tests Difficiles deviennent Normaux, etc.). Les cas de burn-out se multiplient. Rester dans cette configuration plus de deux trajets fait baisser le moral de 1d6 points (cette lourde perte peut s'expliquer par le suicide d'un homme d'équipage qui ne se sentait « plus à la hauteur »).

(Ab)négation (7/7)

ANNEXE – Briefing technique – Documents à distribuer (2)

LA PROJECTION EN TERMES TECHNIQUES

GÉNÉRALITÉS

- Pour être capable de se projeter, il faut avoir subi la pose d'un implant. Les salles tactiques sont équipées de moniteurs qui surveillent les soldats pendant leur transe, mais il est possible de se projeter depuis n'importe où.
- Aucun test n'est nécessaire.
- La projection est impossible dans une machine déjà occupée par une autre conscience.
- Il est possible d'investir un robot se trouvant à bord d'un autre char.

CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

- La projection transfère l'INT, l'ÉDU et le POU. Les autres caractéristiques des corps robotiques sont prédéfinies et figurent dans leurs fiches.
- Les compétences restent celles du personnage. La projection a mis un terme à la sélection des soldats sur des critères de sexe, de taille ou de force.

En revanche, elle ne dispense pas de longues périodes d'entraînement.

COÛTS

- Projeter sa conscience dans une machine coûte 1 point de magie par heure en situation ordinaire (un drone procédant à une reconnaissance) et 1 point de magie par minute en situation de combat. Considérez les points de magie comme des « points de fatigue ».
- Si le robot est détruit, le personnage revient dans son corps. Il est indemne, mais souffre d'une perte de 0/1 point de SAN.
- La pratique intensive de la projection finit par causer des sentiments de dissociation, qui peuvent dégénérer en psychose. Le règlement militaire fixe la norme à une seule projection par jour. S'il dépasse ce chiffre, le soldat perd 1d3/1d6 points de SAN par jour. Un quart d'heure quotidien d'interaction avec un chat peut réduire cette perte à 0/1d3.

LES ROBOTS

AÉRIEN : DRONE MONTOU

Rapide et doté d'une autonomie importante, c'est un outil de reconnaissance polyvalent.

CON	60
TAI	70
DEX	90
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 13

Impact : N/A

Carrure : N/A

Santé Mentale : ___

Compétences : Aucune par lui-même, mais il permet à son occupant d'utiliser ses systèmes de communication, de détection et de brouillage.

Armes :

Néant

Armure : 1 pt de champ d'énergie.

AÉRIEN : CHASSEUR HORUS

Très maniable mais peu blindé, ce petit chasseur est équipé une paire de missiles et d'un laser à haute intensité.

TAI	300
DEX	180
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 50

Impact : N/A

Carrure : N/A

Santé Mentale : ___

Compétences : Aucune par lui-même, mais il permet à ses utilisateurs d'utiliser ses capacités de détection et ses armes embarquées.

Armes :

- Missiles (x2) ___ %, 10D6 au point d'impact, -1D6 par tranche de 3 mètres.
- Laser ___ %, 5D6 (ignore l'armure).

Armure : 5 pts de champ d'énergie (baisse de 1 pt par tranche de 10 PdV perdus).

SOLDAT SET

Humanoïde, mesurant 2,40 mètres, le Set est à la fois bien armé, correctement blindé et capable de manipulations fines.

FOR	100
CON	80
TAI	120
DEX	80
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 20

Impact : +2D6

Carrure : 3

Santé Mentale : ___

Compétences : Celles du porteur, il bénéficie d'un dé bonus pour les tests de Grimper, Intimidation, et Sauter.

Armes :

- Coup de poing ___ %, 1D6+2D6.
- Fusil à énergie (tir unique) ___ %, 3D6.
- Fusil à énergie (courte rafale) ___ %, 3D6 à répartir entre 1 à 3 cibles.
- Grenade 45 %, 4D6 (à l'impact, -1D par tranche de 3 mètres).

Armure : 2 pts de champ d'énergie.

Note : Le Set dispose d'un module de synthèse vocale conçu pour produire une voix grave et autoritaire, mais entre eux, les soldats qui les occupent communiquent par radio.

CHAR BOUKHIS

La principale fonction de ce char est de détruire l'opposition avant que les soldats Set n'occupent le terrain. Nommé d'après un dieu-taureau aux couleurs changeantes, il dispose d'une nano-peau qui lui assure un excellent camouflage.

FOR	N/A
CON	N/A
TAI	300
DEX	60
ÉDU	___
INT	___
POU	___

Points de vie : 80

Impact : +5D6

Carrure : 20

Santé Mentale : ___

Compétences : Celles du porteur, il bénéficie de deux dés bonus pour les tests de Discrétion.

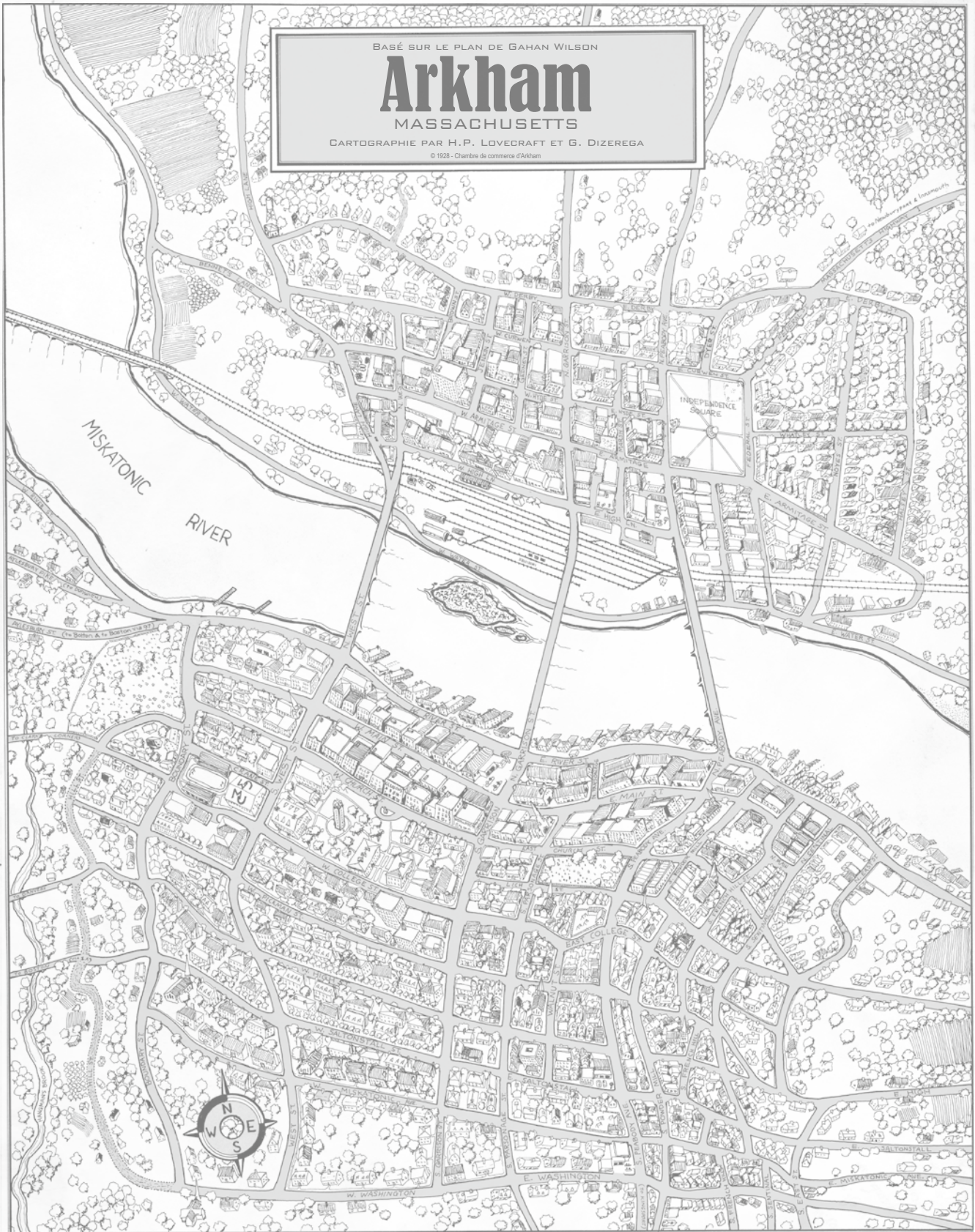
Armes :

- Éperon, ___ %, 10D6 (impact inclus).
- Champ d'énergie focalisé, ___ %, 6D6.
- Champ d'énergie dispersé, ___ %, 6D6 à répartir entre un maximum de 6 cibles.

Armure : Champ d'énergie 8 pts.

Collecte manquée (1/5)

Document 1 – Plan d'Arkham



Collecte manquée (2/5)

DOUBLE VOL

Un double vol scandaleux est survenu la nuit dernière à l'Université Miskatonic, la bibliothèque et le musée ayant tous deux subis des entrées par effraction et des vols d'objets rares. La police et les autorités de l'université estiment que ces vols se sont déroulés entre 20 h et 5 h du matin, mais rien n'a filtré permettant d'indiquer que ces deux vols seraient liés.

Archibold Pringler, porte-parole du bureau du vice-président, a confirmé qu'un parchemin grec antique a disparu de la bibliothèque, ainsi qu'un poignard d'origine amérindienne du musée. On dit que les deux objets ont une grande importance scientifique, bien que peu de valeur financière.

L'Annonceur d'Arkham - Mercredi 19 octobre 1922

Document 2 – Article du 19 octobre de L'Annonceur d'Arkham

Document 4 – Article journal du 19 octobre

Gazette d'Arkham
Mercredi 19 octobre 1922

DES DOCUMENTS VOLÉS DANS LA MAISON D'UN PROFESSEUR

La police d'Arkham enquête sur un vol qui s'est déroulé dans la résidence de l'un des principaux professeurs de l'Université Miskatonic.

La maison du professeur Stanley David a en effet été cambriolée la nuit dernière. Le coupable a pénétré dans le bureau du professeur et a filé avec un certain nombre de documents sur lesquels le professeur travaillait.

« Je ne comprends pas pour quelles raisons quelqu'un pourrait convoiter ces papiers ! » a déclaré le professeur David. « Il s'agit juste d'une traduction d'un texte ancien sur laquelle je suis en train de travailler et qui n'a aucune valeur financière ».

« Peut-être le voleur a-t-il pris ces papiers pour autre chose. Il aura un choc quand il en prendra connaissance ! », a ajouté le professeur en riant.

La police demande à toute personne susceptible de s'être trouvée dans les parages de South Garrison Street la nuit dernière entre minuit et deux heures du matin de se manifester au cas où elle aurait été témoin de quelque chose de suspect.

Document 3 – Article 18 octobre de la Gazette d'Arkham

Gazette d'Arkham - Mardi 18 octobre 1922

UN POIGNARD ANCIEN VOLÉ

Le personnel de l'Université a aujourd'hui été particulièrement choqué par la découverte d'une effraction dans le musée du campus. La nuit dernière, un voleur s'est glissé dans le bâtiment et en a dérobé l'une des pièces entreposées : un poignard que l'on pense être d'origine amérindienne.

Ce poignard était montré dans le cadre de l'exposition sur l'Histoire de la Région du Miskatonic qui a ces douze derniers mois enthousiasmé de nombreux jeunes écoliers avec son large éventail de pièces fascinantes. Le poignard est l'un des rares objets relatifs à l'héritage tribal d'Arkham. Le Dr August Perplinski, historien connu de la région, a déclaré que ce poignard était un rare exemple d'outil rituel chamannique, et était peut-être utilisé par un sorcier tribal pour l'aider à voyager dans le royaume des esprits.

Rebondissement bizarre et inattendu, le Poste de police d'Arkham a confirmé qu'un deuxième vol avait également eu lieu la nuit dernière sur le campus de l'Université, où la collection de livres rares de la Bibliothèque a été mise sens dessus dessous.

Jusqu'à présent, les responsables n'ont été en mesure de confirmer le vol que d'un seul document de la bibliothèque, un ancien parchemin écrit en grec contenant des formules mathématiques.

M. Pringler, porte-parole de l'Université, a indiqué qu'une récompense de 100 \$ avait été promise pour toute personne susceptible de fournir des informations pouvant conduire à la capture des voleurs et au retour des objets volés. La police demande à tout individu ayant des informations de se manifester.

Collecte manquée (3/5)

Document 5 - Esquisse manuscrite du Professeur David

Faculté des langues



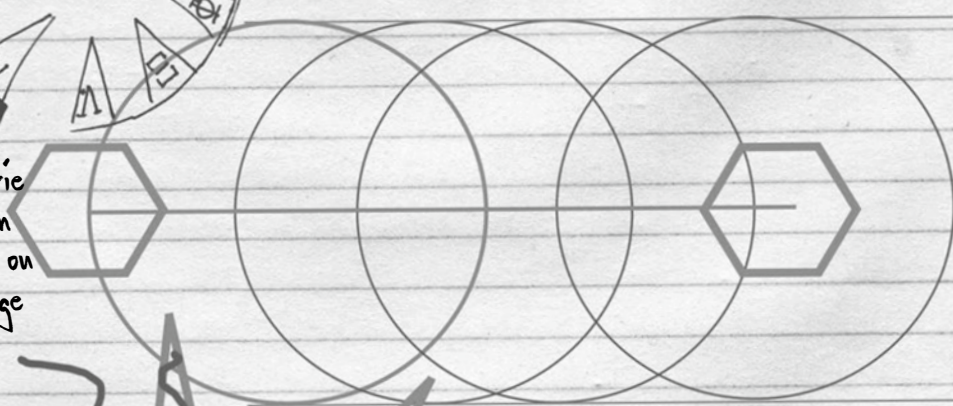
$\sqrt{\delta T + \omega \sigma}$
 $\int \psi T \sim \theta$
 $\pi =$
 Ω

Symboles confus

Absurde

Transfert de la matière
ou sorte de passage ?

La géométrie
impulse un
mouvement ou
un passage



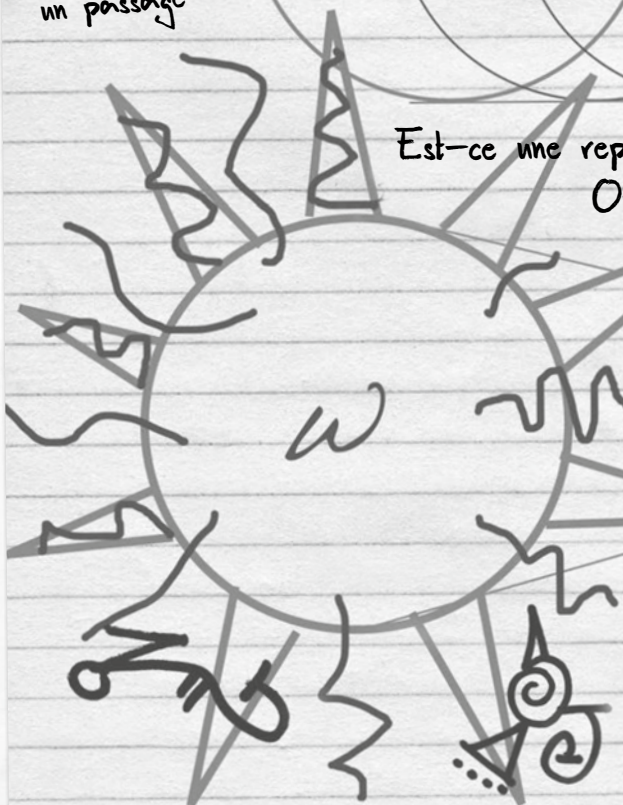
Est-ce une représentation du soleil ?

Ou un autre corps céleste ?

« Le réceptacle doit être entier »

○ la lune ?

Symboles !?



Des parties entières se traduisent
par un charabia

Fⁱⁱⁱistorum etta relgelis monad
kondor P^hthagn ai ai m^llkunda
etta voris yon vombis ai ai
Aklo si azastan toroth
ai ai y^lgnhu finitie mortis ai
f^hthagn ai kondor mortis idi ai

« Lui qui vit au coeur de
l'infini et du tout »

Voir avec Armitage lorsqu'il reviendra de son congé sabbatique
Université Miskatonic

Collecte manquée (4/5)

FICHES PRÉTIRÉS À DISTRIBUER

SEAN DOYLE

« l'Optimiste »

Occupation : criminel
Âge : 21 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Arkham
Lieu de naissance : Arkham

FOR	60
CON	55
TAI	45
DEX	70
APP	40
INT	45
POU	80
ÉDU	40

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9

Santé mentale : 80
Points de magie : 16
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11), ID3 points de dégâts
- Couteau à pain 55 % (27/11), ID4+2 points de dégâts
- Carabine automatique .22 35 % (17/7), ID8 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences

Baratin	05 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	35 %
Combat rapproché (corps à corps)	55 %
Conduite	20 %
Crédit	10 %
Discrétion	50 %

Droit	05 %
Écouter	50 %
Électricité	10 %
Esquive	35 %
Grimper	40 %
Histoire	05 %
Imposture	05 %
Intimidation	15 %
Lancer	50 %
Langues (maternelle : anglais)	40 %
Lecture sur les Lèvres	41 %
Mécanique	10 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Occultisme	05 %
Orientation	30 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	45 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	10 %
Sauter	45 %
Trouver Objet Caché	45 %

Description : Grand visage, petits yeux, avec de gros sourcils.
Idéologie/Croyances : Un jour, ce sera moi le boss, mais personne ne m'écoute ! Il faut que je gagne ma place et fasse tout ce qui vient. Catholique.
Personnes importantes : Ma mémé, que Dieu ait son âme – que dirait-elle de moi aujourd'hui ?
Lieux significatifs : La tombe de mémé au cimetière d'Arkham.
Biens de valeur : Le couteau à pain de mémé, qui coupe toujours comme il faut.

Équipement et possessions

Carabine cal. 22
Munitions
Saint-Christophe

Richesse

Dépenses courantes : 10 \$
Espèces : 20 \$
Capital : 500 \$

EDDIE KELLY

« le Pétrin »

Occupation : criminel
Âge : 37 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Arkham
Lieu de naissance : Arkham

FOR	45
CON	50
TAI	60
DEX	65
APP	35
INT	60
POU	50
ÉDU	45

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0

Mouvement : 8
Santé mentale : 50
Points de magie : 10
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12), ID3 points de dégâts
- Couteau papillon 60 % (30/12), ID4 points de dégâts
- Automatique .38 35 % (17/7), ID10 points de dégâts
- Esquive 32 % (16/6)

Compétences

Baratin	05 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	35 %
Combat à distance (fusils)	25 %
Combat rapproché (corps à corps)	60 %
Conduite	20 %

Crédit	25 %
Crochetage	70 %
Discrétion	40 %
Droit	05 %
Écouter	25 %
Électricité	35 %
Esquive	32 %
Estimation	20 %
Grimper	20 %
Histoire	25 %
Intimidation	35 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	46 %
Mécanique	10 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Occultisme	10 %
Orientation	35 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	20 %
Premiers soins	35 %

Psychologie 25 %
Sauter 20 %
Trouver Objet Caché 45 %

Description : Visage émacié, pommettes hautes, et lèvres fines.
Idéologie/Croyances : Je dois être dur dans cette vie pour y arriver. Je sauve ma peau et au diable le reste.
Personnes importantes : Ma sœur, Wendy, qui ne m'a jamais laissé tomber.
Biens de valeur : La montre à gousset porte-bonheur de mon père ; le jour où je la perdrai, ma chance aura tourné.

Équipement et possessions

Couteau papillon
Automatique .38 et munitions

Richesse

Dépenses courantes : 10 \$
Espèces : 50 \$
Capital : 1250 \$

WENDY KELLY

la Concrète »

Occupation : criminelle
Âge : 25 ans
Sexe : Féminin
Résidence : Arkham
Lieu de naissance : Arkham

FOR	40
CON	80
TAI	50
DEX	55
APP	50
INT	70
POU	45
ÉDU	60

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0

Mouvement : 8
Santé mentale : 45
Points de magie : 09
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/08), ID3 points de dégâts
- Fusil à pompe cal. 12 60 % (30/12), 4D6/2D6/1D6 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences

Estimation	20 %
Charme	35 %
Grimper	20 %
Crédit	25 %
Esquive	35 %
Conduite	20 %
Électricité	10 %
Baratin	05 %
Combat rapproché (corps à corps)	40 %

Combat à distance (armes de poing)	50 %
Combat à distance (fusils)	60 %
Premiers soins	30 %
Histoire	05 %
Intimidation	15 %
Sauter	20 %
Langues (maternelle : anglais)	60 %
Bibliothèque	30 %
Écouter	35 %
Mécanique	45 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %
Occultisme	10 %
Persuasion	40 %
Psychologie	30 %
Pickpocket	30 %
Trouver Objet Caché	40 %
Discrétion	40 %
Nager	20 %
Lancer	20 %
Pister	40 %

Description : Bien bâtie, cheveux bruns bouclés, habillée comme un homme.
Idéologie/Croyances : Personne ne me donnera une chance, alors je prends ce que je peux. Je sauve ma peau et au diable le reste.
Personnes importantes : Mon frère jumeau, Eddie, qui ne m'a jamais laissée tomber.
Lieux significatifs : Le crépuscule au-dessus des collines de Dunwich.
Biens de valeur : Mon fidèle fusil de chasse, je ne pars jamais sans lui.

Équipement et possessions

Fusil cal. 12 et munitions
Mouchoir

Richesse

Dépenses courantes : 10 \$
Espèces : 50 \$
Capital : 1250 \$

Collecte manquée (5/5)

FICHES PRÉTIRÉS À DISTRIBUER

WESLEY O'GRADY

« Tout en douceur »

Occupation : criminel
 Âge : 33 ans
 Sexe : Masculin
 Résidence : Arkham
 Lieu de naissance : Arkham

FOR	45
CON	70
TAI	60
DEX	50
APP	60
INT	80
POU	65
ÉDU	50

Points de vie : 13
 Impact : 0
 Carrure : 0
 Mouvement : 7
 Santé mentale : 65
 Points de magie : 13
 Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8), ID3 points de dégâts
- Couteau à gaine 40 % (20/08), ID4 points de dégâts
- Revolver cal. 32 50 % (25/10), ID8 points de dégâts
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences

Arts & Métiers (comédie)	15 %
Baratin	05 %
Bibliothèque	20 %
Charme	35 %
Combat à distance (armes de poing)	50 %
Combat à distance (fusils)	40 %
Combat rapproché (corps à corps)	40 %
Conduite	30 %
Crédit	30 %
Crochetage	21 %
Discretion	40 %

Droit	10 %
Écouter	50 %
Électricité	15 %
Esquive	30 %
Estimation	25 %
Grimper	30 %
Histoire	05 %
Intimidation	30 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	60 %
Mécanique	10 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Occultisme	15 %
Orientation	10 %
Persuasion	40 %
Pickpocket	35 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	30 %
Sauter	20 %
Trouver Objet Caché	45 %

Description : Cheveux gominés, large

sourire, yeux fatigués.
 Idéologie/Croyances : Je devrais être le boss, O'Leary est un imbécile et un incompetent – je lui montrerai un jour et je prouverai ma valeur aux yeux de O'Bannion. Catholique.
 Personnes importantes : Ma sœur décédée, Loretta, abattue par accident alors que ça aurait dû être moi. Je trouverai la rémission un jour.
 Biens de valeur : La photographie de ma sœur Loretta dans mon portefeuille.

Équipement et possessions

Fusil cal. 22
 Munitions
 Saint-Christophe

Richesse

Dépenses courantes : 10 \$
 Espèces : 60 \$
 Capital : 1500 \$ (maison)

KELRAN MURPHY

« le Chapeau »

Occupation : criminel
 Âge : 27 ans
 Sexe : Masculin
 Résidence : Arkham
 Lieu de naissance : Arkham

FOR	40
CON	75
TAI	45
DEX	65
APP	80
INT	80
POU	50
ÉDU	45

Points de vie : 12
 Impact : 0
 Carrure : 0
 Mouvement : 8
 Santé mentale : 50
 Points de magie : 10
 Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8), ID3 points de dégâts
- Couteau à cran d'arrêt 40 % (20/08), ID4 points de dégâts
- Automatique .32 40 % (20/8), ID8 points de dégâts
- Esquive 45 % (22/9)

Compétences

Arts & Métiers (comédie)	35 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	20 %
Charme	60 %
Combat à distance (armes de poing)	40 %
Combat à distance (fusils)	30 %
Combat rapproché (corps à corps)	40 %
Comptabilité	05 %
Conduite	20 %
Crédit	20 %
Crochetage	11 %

Discretion	25 %
Droit	10 %
Écouter	25 %
Électricité	10 %
Esquive	45 %
Estimation	25 %
Grimper	20 %
Histoire	05 %
Intimidation	15 %
Lancer	30 %
Langues (maternelle : anglais)	60 %
Mécanique	22 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Occultisme	05 %
Orientation	10 %
Persuasion	30 %
Pickpocket	55 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	50 %
Sauter	20 %
Trouver Objet Caché	30 %

Description : Visage de fouine, mince mais toujours impeccablement habillé. Yeux fixes et dépourvu d'humour. Porte en toutes circonstances un chapeau.
 Idéologie/Croyances : Je ferais n'importe quoi pour être en haut – je vendrais même ma mère si ça pouvait aider. Je dois faire bonne impression au boss, et j'aurai peut-être une promotion.
 Personnes importantes : Je ne pense pas aux autres.
 Biens de valeur : Mon chapeau, j'adore ma protection.

Équipement et possessions

Fusil cal. 22
 Munitions
 Saint-Christophe

Richesse

Dépenses courantes : 10 \$
 Espèces : 40 \$
 Capital : 1000 \$ (appartement)

MARTY O'CONNOR

« le Dogue »

Occupation : criminel
 Âge : 26 ans
 Sexe : Masculin
 Résidence : Arkham
 Lieu de naissance : Arkham

FOR	90
CON	75
TAI	80
DEX	45
APP	25
INT	40
POU	30
ÉDU	20

Points de vie : 15
 Impact : +1D6
 Carrure : +2
 Mouvement : 8

Santé mentale : 30
 Points de magie : 06
 Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12), ID3+ID6 points de dégâts
- Couteau à cran d'arrêt 60 % (30/12), ID4+ID6 points de dégâts
- Fusil à canon scié cal. 12 40 % (20/8), 4D6/ID6 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences

Baratin	22 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	20 %
Combat à distance (fusils)	40 %
Combat rapproché (corps à corps)	60 %
Conduite	30 %
Crédit	15 %

Discretion	40 %
Droit	05 %
Écouter	40 %
Électricité	10 %
Esquive	35 %
Grimper	20 %
Histoire	05 %
Intimidation	40 %
Lancer	40 %
Langues (maternelle : anglais)	50 %
Mécanique	45 %
Nager	30 %
Naturalisme	20 %
Occultisme	15 %
Orientation	20 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	20 %
Sauter	20 %
Trouver Objet Caché	30 %

Description : Un look de boxeur, le nez cassé, les oreilles en chou-fleur, les cheveux blonds courts et frisés.
 Idéologie/Croyances : Je ne suis pas bon à apprendre ou à penser, je suis meilleur à faire. La plupart de gens ont une cervelle plus grande que la mienne, je préfère faire ce qu'ils disent et avoir une vie tranquille. Catholique.
 Personnes importantes : Ma maman, que Dieu la bénisse, je ferais n'importe quoi pour elle.
 Lieux significatifs : La cuisine de maman.

Équipement et possessions

Fusil cal. 22
 Munitions
 Saint-Christophe

Richesse

Dépenses courantes : 10 \$
 Espèces : 30 \$
 Capital : 750 \$ (la maison de maman)

Bienvenue à Blackwater Creek (1/7)

Document 1 – Lettre de Henry Roades à McTavish (Université Miskatonic)

Magasin général Baxter,
Blackwater Creek,
Comté de Dunwich

22 juin 1928

Mon cher McTavish,

Je suis particulièrement désolé de vous informer avoir été malencontreusement retardé dans mes plans de retour à l'université. En effet, si, comme nous en avons déjà discuté par le passé, les fouilles sur le site n'ont donné aucun résultat, j'ai encore quelques menus travaux à effectuer avant de pouvoir m'extirper de là. Je prévois de revenir à Arkham à la fin du mois d'août au plus tard. Encore une fois, veuillez accepter mes plus plates excuses pour les désagréments que cette prolongation pourrait causer.

Dans le cas où vous envisageriez d'envoyer sur place des équipiers de terrain, je ne puis que vous le déconseiller dans les termes les plus vifs. Vous en avez probablement déjà entendu parler, et cela m'attriste de vous rappeler que l'un des agriculteurs du coin s'est pris d'une forte aversion pour notre présence ici, et il me semble avoir quelques associés pour le moins rustiques. Notre équipe de fouilles se limite désormais à Abigail et à moi-même, et nous représentons sans doute à leurs yeux une intrusion suffisamment minime pour leur causer un quelconque désagrément. Je suis désolé d'insister ici sur le fait que l'accroissement de ce nombre pourrait être considéré comme une provocation.

Abigail vous embrasse, et nous avons tous les deux hâte de revenir à Arkham et de nous joindre à vous et à Mary dès que nous le pourrons pour une soirée de bridge. Je suis vraiment désolé.

Votre ami,
Henry

Bienvenue à Blackwater Creek (2/7)

Document 2 – Lettre inachevée du professeur Roades

13 juin 1928

Mon cher McTavish,

J'aimerais bien savoir par où commencer. Il semble que mes soupçons étaient corrects et que le village de Blackwater Creek soit effectivement construit sur l'ancien site de Cade's Rest. J'ai découvert des objets offrant tous les signes de la présence d'un village colonial précoce et reste. Mais il y a encore tellement plus ici, tellement que j'entends parfois ma mère. Je reconnais sa voix. Elle est morte, mais je l'ai entendue.

La grotte n'est pas seulement un mythe. Cade a tenté de l'enfouir, mais elle est là et n'est jamais décédée.

Je me suis procuré de la dynamite et j'envisage d'ouvrir la grotte dès que cette satanée tempête se terminera. Même le vent résonne comme elle.

Elle a besoin de moi. Je dois la libérer. Que Dieu me pardonne.

Document 3 – Les tribus indiennes du Nord-Est

LES TRIBUS INDIENNES DU NORD-EST

Par Nathaniel Chapman

De tous les peuples ayant résidé dans la vallée du Miskatonic, le plus mystérieux et le plus redoutable était représenté par la tribu des Sicaiooks, connue par les colons blancs sous le nom des Enfants de la Terre Noire. On n'a plus de traces d'eux depuis l'époque coloniale, mais des récits les évoquant subsistent encore dans le folklore. Et même si certains d'entre eux se fondent sans aucun doute sur des faits réels, un certain nombre ont probablement été embellis par le passage du temps ou déformés par les superstitions autochtones. L'affirmation selon laquelle les membres de la tribu effectuaient des pillages tout en faisant des prisonniers qu'ils offraient ensuite en sacrifice à leurs grands esprits est largement plausible. Les sacrifices humains étaient rares parmi les peuples indiens, mais la réputation maléfique et de dépravation des Sicaiooks était cause de leur évitement par toutes les tribus voisines, et les récits de leurs meurtres constituent une partie de cette fresque. Leur férocité et leur soif

de sang sont également l'origine la plus probable de la légende selon laquelle leurs guerriers ne mouraient jamais sur le champ de bataille et étaient à l'abri de toutes les armes mortelles.

Mais là où la légende des Sicaiooks devient pure fantaisie, c'est lorsqu'elle sous-entend que leur tribu était gouvernée par un conseil éternel des anciens, que l'on ne voyait jamais à l'extérieur de leur grotte sacrée. On disait ces aînés sages et terribles, possédant une magie et des dons de guérison puissants. Tout aussi invraisemblable est la description des membres de la tribu comme « frères des serpents et de la vermine des champs ».

Aucun récit ou légende ne subsistent permettant d'expliquer la disparition de cette tribu, mais les causes les plus probables sont que ses membres ont été soit exterminés par leurs voisins ou les colons, soit que leur exposition à des influences civilisatrices a conduit à leur acceptation et à leur assimilation par les tribus les plus importantes de la vallée.

Document 4 – Mythes et légendes de l'ancien Massachusetts

MYTHES ET LÉGENDES DE L'ANCIEN MASSACHUSETTS

Par Oliver Stansfield

Mystère moins sinistre et sans doute moins déroutant de la vallée du Miskatonic : le sort de la colonie appelée Cade's Rest.

Des éléments historiques attestent que, suite à la pendaison de Mary Dyer à Boston Common en 1660, un groupe de quakers quitta Boston, craignant la persécution des mains des puritains. Ce groupe était dirigé par le tailleur Ezekiel Cade et comprenait jusqu'à dix autres familles. Après quelques mois de périple, ils s'installèrent sur les rives du fleuve Miskatonic, non loin de l'endroit qui deviendrait un jour Dunwich.

Bien que les sources fiables soient rares sur ce point, l'histoire populaire affirme que la colonie a connu la prospérité une fois que Cade et ses partisans sont entrés en contact avec une tribu indienne locale connue sous le nom de Peuple de la Terre Noire. Là où l'histoire devient du folklore, c'est à propos de la disparition de la colonie.

Certains récits parlent de la terre qui s'ouvre et de l'engloutissement total des colons. D'autres racontent qu'ils ont été enlevés par le diable lui-même. Même les détails les plus terre-à-terre sont contradictoires, certains décrivant la découverte des maisons vides sur le site, d'autres disant que les bâtiments avaient eux aussi disparu.

Étant donné que Cade est censé avoir été repéré à Boston quelques années plus tard, l'explication la plus probable est que les colons ont simplement migré de nouveau, propageant peut-être d'eux-mêmes la rumeur de leur disparition afin de garantir leur repli sur soi. Autre possibilité : ils ont peut-être eu également des démêlés avec la tribu de la Terre Noire et ont été tués. Quelle que soit la vérité, la légende est de toute façon, au mieux, mineure.

Bienvenue à Blackwater Creek (5/7)

Document 5 – Notes manuscrites prises sur le terrain de Roades

Roades considère l'une des grottes situées dans les collines comme étant d'une grande importance archéologique. Les notes contiennent un croquis indiquant son emplacement. Au fur et à mesure que l'on avance dans leur lecture, les notes commencent à se référer à elle comme à un site sacré.

Roades a eu des échanges avec Shérif Sprouston, qui pense lui aussi que la grotte est sacrée. Roades n'a cependant aucune confiance dans les motivations de son interlocuteur.

Sa femme, Abigail, a eu un accident dans la grotte et y est restée piégée.

Dans les dernières notes, Roades se réfère parfois à Abigail comme à sa mère.

L'une des notes mentionne qu'Abigail est la source du ruisseau qui s'est remis à s'écouler.

Roades pense que l'eau possède des propriétés particulières. Dans la dernière partie du journal, il s'y réfère à plusieurs reprises comme à « L'Eau de Vie ».

Dans les dernières pages, Roades parle du fait que la voix de sa mère, Abigail, est constamment présente dans sa tête. Il semble alternativement réconforté et terrifié par cela.

Document 6 – Résumé des Confessions d'Ezekiel Cade

Résumé des Confessions d'Ezekiel Cade

Cade commence par discuter de la menace que font peser sur les quakers les puritains à Boston en 1660, et sa décision de conduire sa famille et ses amis en un endroit où ils pourraient vivre en paix.

Ils se dirigèrent vers le nord, remontèrent la côte, et finirent par suivre le fleuve Miskatonic jusqu'à l'intérieur des terres, pour s'arrêter lorsqu'ils eurent atteint un terrain fertile au pied d'une chaîne de collines. Ils édifièrent à cet endroit un petit village, éloigné de toute civilisation, et vécurent paisiblement pendant des mois avant de rencontrer les Sicaiooks ou tribu de la Terre Noire.

Au début, les fidèles de Cade et les Sicaiooks coexistèrent de manière amicale. Les Sicaiooks étaient rejetés de toutes les tribus locales, et les quakers étaient les premières personnes qu'ils rencontraient acceptant de commercer avec eux. En échange, lorsque le fils de Cade, Daniel, fut en corné par un cerf lors de la chasse, les Sicaiooks l'emmenèrent dans leur grotte sacrée pour qu'il y soit guéri.

Daniel n'était plus le même lorsqu'il revint et affirma avoir vu le diable en personne. Sa blessure était certes guérie, mais il était affecté d'une autre façon, sombrant progressivement dans la folie et la violence. Lorsque Cade demanda aux Sicaiooks ce qu'ils avaient fait à son fils, ils le conduisirent

jusqu'à la grotte et lui montrèrent leurs aînés. À ce moment, le récit de Cade devient incohérent, mentionnant dans la terre des démons incarnés et des abominations. Il craint qu'ils soient parvenus à corrompre tout ce qu'ils avaient été amenés à toucher. Même ceux qui dont la foi est forte ne sont pas en sécurité.

Dans la section suivante, Cade admet que, rendu fou, il a fui la vallée et a disparu pendant plusieurs mois. Sa foi et son désir de vivre en paix lui firent alors défaut et il résolut de faire ce qui devait être fait pour contenir la corruption. Après un certain temps, il retourna au village, remonta la rivière dans une embarcation, accompagné d'hommes de main qu'il avait engagés et de barils de poudre. À la grande horreur de ceux qui l'admiraient autrefois, il conduisit la destruction des Sicaiooks et employa la poudre pour faire s'effondrer la grotte. Il ordonna ensuite à ses hommes de main de s'en prendre aux siens, les sachant contaminés, et il brûla tous les corps ensemble.

Au bout d'un certain temps, Cade retourna à Boston. Son récit se dégrade à nouveau, alors qu'il commence à penser que la souillure de la colonie l'a rejoint à Boston, dans sa chair. Il fut ensuite forcé de fuir la compagnie des hommes, gagnant une réputation de lépreux, et se résolut à quitter Boston et à passer le reste de ses jours dans la solitude. Son récit se termine par un appel au pardon de Dieu, de sa famille et de ceux qu'il a assassinés.

Bienvenue à Blackwater Creek (6/7)

LENNY VALENTINE

Historique

Les gens pensent que vous êtes bête simplement parce que vous parlez lentement et que vous êtes bâti comme un bûcheron. Mais si vous vous exprimez comme vous le faites, c'est parce que vous aimez réfléchir à ce que vous allez dire avant de parler. Le monde serait certainement meilleur si davantage de personnes faisaient de même. Vous avez également beaucoup lu – l'Histoire vous fascine particulièrement –, mais quand vous évoquez ce que vous avez appris, les gens ont tendance à vous regarder comme si vous étiez un chien savant. Vous avez même assisté à quelques conférences à l'Université Miskatonic, et le professeur Roades a suscité votre intérêt pour l'histoire de la Vallée du Miskatonic. Lorsque votre petit frère Mickey s'est retrouvé mêlé aux affaires de Declan McBride et de ses gars, vous saviez qu'il allait au-devant de graves ennuis. Vous avez fini vous aussi par travailler pour McBride – plus pour garder un œil sur Mickey que pour autre chose, mais vous avez pris l'habitude de ce style de vie et de l'argent qui va avec. Les choses pourraient être bien pires. L'une des meilleures choses qui vous soient arrivées dans votre nouvelle vie a été de rencontrer Lulu. Elle est intelligente, sophistiquée et magnifique à se damner, et vous n'auriez jamais cru qu'elle tomberait

amoureuse d'un grand dadais comme vous. Si le chauffeur de McBride, Corrigan, continue à vous asticoter, vous allez devoir lui apprendre le respect. Vous aviez déjà rencontré ce type auparavant : un petit homme qui pense qu'il doit vous humilier pour se sentir grand. Vous savez pertinemment que vous devriez l'ignorer, mais il vous tape sur les nerfs. L'idiot de frère de McBride, Jimmy, tourne autour de Lulu. S'il n'était pas de la famille du boss, vous lui auriez dès maintenant donné une leçon. Tôt ou tard, il vous poussera dans vos retranchements.

Occupation : criminel
Âge : 32 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Boston

FOR	75
CON	55
TAI	90
DEX	45
APP	55
INT	70
POU	40
ÉDU	65

Points de vie : 14
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 7
Santé mentale : 40

Points de magie : 08
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15), 1D3+1D6 points de dégâts
- Couteau 75 % (37/15), 1D4+1D6 points de dégâts
- Pistolet auto .38 50 % (25/10), 1D10 points de dégâts
- Esquive 65 % (32/13)

Compétences

Anthropologie	26 %
Archéologie	26 %
Baratin	05 %
Bibliothèque	50 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	50 %
Combat à distance (fusils)	25 %
Combat rapproché (corps à corps)	75 %
Conduite	20 %
Crédit	20 %
Discrétion	20 %
Écouter	55 %
Esquive	65 %
Grimper	20 %
Histoire	50 %
Intimidation	80 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	70 %
Mécanique	10 %

Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	10 %
Sauter	20 %
Sciences (biologie)	26 %
Sciences (géologie)	20 %
Trouver Objet Caché	55 %

Description : Grand et musculeux, avec des traits épais ; vous vous habillez de manière élégante.
Idéologie/Croyances : La connaissance a plus de poids que les poings ou les armes à feu.
Personnes importantes : Le professeur Henry Roades, qui a ranimé votre passion pour l'histoire.
Lieux significatifs : La bibliothèque publique de Boston, où vous passez l'essentiel de vos après-midi tranquilles à lire.
Biens de valeur : Votre briquet en argent, un cadeau de Lulu.
Traits : Réfléchir avant de parler, quel que soit le temps que cela prend.

Richesse

Dépenses courantes : 10 \$
Espèces : 40 \$
Capital : 1000 \$ (appartement)

MICKEY VALENTINE

Historique

Personne ne dirait de vous que vous êtes bon. Declan McBride compte sur vous pour faire ce qui doit être fait, et cela signifie généralement infliger quelque mal. Vous étiez dès vos débuts un peu froid et dépourvu d'émotion, et entre le temps passé à la guerre et le travail que vous avez réalisé depuis, vous avez désormais du mal à communiquer avec les autres. Votre grand frère Lenny vous aide à rester dans le droit chemin. Vous savez qu'il n'a rejoint la bande de McBride que pour garder un œil sur vous, mais vous vous en fichez. Il est de la famille, et vous feriez n'importe quoi pour lui – n'importe quoi, sauf arrêter de penser à sa petite amie. Il y a quelque chose à propos de Lulu qui vous fait vous sentir à nouveau presque humain. Elle est chaleureuse, drôle et belle, mais en même temps elle est à Lenny. Cela devrait faciliter les choses pour que vous puissiez arrêter de penser à elle, non ? Alors, pourquoi n'y arrivez-vous pas ? Vous marchez avec une légère claudication depuis que l'un des gars de Whelan vous a tiré dessus pendant un vol il y a quelques années – le tireur s'appelait Damien Carmody. Un jour, vous espérez lui rendre sa balle, et avec intérêt... Il y a quelques mois, vous avez accumulé

quelques dettes de jeu auprès des mauvaises personnes, et l'avocat de McBride, Ziegler, est venu vous épauler avec de l'argent et vous a évité quelques ennuis. Vous lui êtes maintenant sérieusement redevable, mais au moins il y a peu de chances qu'il vous laisse dans le port de Boston en train de flotter.

Occupation : criminel (fine gâchette)
Âge : 30 ans
Sexe : Masculin
Résidence : Boston

FOR	50
CON	55
TAI	60
DEX	70
APP	50
INT	65
POU	40
ÉDU	65

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 40
Points de magie : 08
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11), 1D3 points de dégâts
- Revolver .38 80 % (40/16), 1D10 points de dégâts
- Fusil à verrou .303 80 % (40/16), 2D6+4 points de dégâts
- Esquive 55 % (27/11)

Compétences

Baratin	5 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	80 %
Combat à distance (fusils)	80 %
Combat rapproché (corps à corps)	55 %
Conduite	20 %
Crédit	20 %
Crochetage	40 %
Discrétion	70 %
Écouter	35 %
Esquive	55 %
Grimper	20 %
Intimidation	55 %
Lancer	60 %
Langues (maternelle : anglais)	65 %
Mécanique	10 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %

Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	10 %
Sauter	50 %
Trouver Objet Caché	65 %

Description : Svelte, élégant et flegmatique.
Idéologie/Croyances : Toute signification dans le monde vient seulement des choses que nous faisons.
Personnes importantes pour lui : Damien Carmody, à qui vous devez une balle, cause de votre claudication.
Lieux significatifs : Le champ de bataille de Soissons, où vous avez tué votre premier homme en 1918.
Biens de valeur : La balle que l'on a retirée de votre jambe. Vous la portez avec une chaîne autour du cou.
Traits : Impassible et sans pitié.
Blessures et cicatrices : Claudication causée par une ancienne blessure par balle (pénalité de -1 au mouvement).

Richesse

Dépenses courantes : 10 \$
Espèces : 40 \$
Capital : 1000 \$ (appartement)

LOUISE « LULU » WINNEY

Historique

Vous avez réussi à faire sortir la fille de son trou perdu, et passé les sept dernières années à essayer d'évacuer ce bled paumé de votre esprit... Vous êtes assez rapidement parvenue à vous défaire de votre accent plouc, et vous en avez appris suffisamment sur les manières de la ville pour vous faire passer pour une femme sophistiquée et cosmopolite. Pourtant, quelque part à l'intérieur de vous, vous serez toujours cette petite fille aux jambes maigrelettes dont le papa vivait dans une mesure du côté de Blackwater Creek et la nourrissait de maïs volé et de poisson pêché dans le fleuve Miskatonic. Vous êtes descendue à Boston avec un garçon nommé Brendan Carmody, qui venait d'une ferme de l'autre côté de votre village. Dès qu'il a jeté le premier regard sur les filles de la grande ville, il n'a plus eu qu'une idée : vous laisser tomber. Une partie de vous brûle encore de honte et de colère lorsque vous pensez à lui. Vous ne l'avez pas revu depuis toutes ces années. Lorsque Declan McBride vous a rencontrées pour la première fois, il vous a immédiatement cataloguées pour ce que vous étiez. Il ne vous l'a jamais laissé oublier, et cette connaissance a toujours été suspendue au-dessus de vous comme une

épée de Damoclès. Vous avez depuis travaillé comme hôtesse dans son club le Starlight, et récemment, il vous a donné à plusieurs reprises l'occasion de danser sur scène. Vous savez que Lenny accomplit parfois de mauvaises choses pour M. McBride, mais vous ne pouvez vous empêcher d'aimer ce grand dadais, et vous êtes sûre que ce n'est qu'une question de temps avant qu'il vous demande en mariage. Bien sûr, son frère Mickey est plus athlétique et plus beau, mais Lenny a bon cœur, même s'il fait le dur. Le frère de M. McBride, Jimmy, est un bon ami à vous. Vous avez quelque chose de commun – un désir de surmonter ce que vous êtes – qui vous rassemble. Vous espérez que cela ne rend pas Lenny jaloux.

Occupation : danseuse
Âge : 23 ans
Sexe : féminin
Résidence : Boston

FOR	70
CON	55
TAI	55
DEX	65
APP	70
INT	75
POU	50
ÉDU	50

Points de vie : 11

Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé mentale : 50
Points de magie : 10
Chance : 0

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/08), 1D3+1D4 points de dégâts
- Fusil cal. 12 50 % (25/10), 4D6 points de dégâts
- Esquive 62 % (31/12)

Compétences

Arts & Métiers (danse)	45 %
Baratin	05 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	25 %
Combat à distance (fusils)	50 %
Combat rapproché (corps à corps)	40 %
Conduite	20 %
Crédit	15 %
Discrétion	20 %
Écouter	20 %
Esquive	62 %
Grimper	40 %
Intimidation	15 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	50 %
Mécanique	10 %

Nager	50 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %
Persuasion	65 %
Pickpocket	50 %
Pister	50 %
Premiers soins	75 %
Psychologie	50 %
Sauter	40 %
Trouver Objet Caché	35 %

Description : Coupe garçon, grâce étudiée et sourire nerveux.
Idéologie/Croyances : Vous pouvez faire de vous ce que vous voulez, aussi longtemps que cela vous fait rêver.
Personnes importantes pour elle : Brendan Carmody, que vous laissez pour vous rappeler en tout temps qui vous êtes réellement.
Lieux significatifs : Le fleuve Miskatonic, dans lequel vous avez nagé étant petite.
Biens de valeur : Ce vieil appât de pêche ayant appartenu à votre père et que vous gardez par-devers vous comme un porte-bonheur.
Traits : Essayer de masquer vos antécédents ruraux.

Richesse

Dépenses courantes : 10 \$
Espèces : 30 \$
Capital : 750 \$ (bijoux planqués dans un endroit secret)

Bienvenue à Blackwater Creek (7/7)

JIMMY MCBRIDE

Historique

Tout le monde pense que ça doit être facile d'être le petit frère du boss, mais ils ne voient pas combien Declan est plus dur avec vous qu'avec n'importe qui. Bien sûr, vous n'êtes pas Thomas Edison, et les frères Valentine sont bien meilleurs pour foutre la trouille aux crétins, mais vous êtes un McBride, et cela doit compter.

Declan vous file le sale boulot, depuis voler les cargaisons des autres trafiquants d'alcool jusqu'à se débarrasser de cadavres. Il dit qu'il agit ainsi parce qu'il a confiance en vous, mais vous le savez mieux que quiconque : à ses yeux, vous êtes disponible.

Toutes les affaires vont à cet avocat juif, Ziegler, qu'il semble traiter comme un membre de la famille plus que vous. Si Ziegler avait un accident, peut-être que Declan serait forcé de compter davantage sur vous. Mais en même temps, si ce dernier venait à découvrir le pot aux roses, ses nouveaux gars dédiés aux sales boulots laisseraient votre corps dans une carrière avant que vous ne vous en rendiez compte. Ce gamin geignard qu'est Corrigan vous tape vraiment sur les nerfs. Il semble avoir plein de grandes idées pour un chauffeur, et il vous faut lui rappeler sa place. Peut-être que vous pouvez faire en sorte

que ce taré de Mickey Valentine règle certains de vos problèmes. Il semble aimer faire souffrir les gens.

Vous n'avez jamais eu beaucoup de temps à consacrer aux filles, mais Lulu est devenue une bonne amie. Elle semble elle aussi essayer de se réconcilier au sujet d'histoires de famille, même si elle ne donne jamais de détails. Son butor de petit ami, Lenny Valentine, vous regarde d'un sale œil lorsque vous passez trop de temps avec sa petite amie.

Occupation : criminel

Âge : 29 ans

Sexe : Masculin

Résidence : Boston

FOR	60
CON	50
TAI	65
DEX	60
APP	65
INT	55
POU	75
ÉDU	60

Points de vie : 11

Impact : +ID4

Carrure : +1

Mouvement : 7

Santé mentale : 75

Points de magie : 15

Chance : 0

Combat

• Combat rapproché (corps à corps) 65 %

(32/13), ID3+ID4 points de dégâts

• Revolver .38 50 % (25/10), ID10 points

de dégâts

• Esquive 60 % (30/12)

Compétences

Baratin	50 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	50 %
Combat à distance (fusils)	25 %
Combat rapproché (corps à corps)	65 %
Conduite	20 %
Crédit	30 %
Discrétion	60 %
Écouter	40 %
Esquive	60 %
Grimper	40 %
Intimidation	50 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	60 %
Mécanique	35 %
Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %

Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	10 %
Sauter	40 %
Trouver Objet Caché	50 %

Description : Jeune homme maigre et nerveux, plein d'énergie, avec des yeux furtifs.

Idéologie/Croyances : La vie est injuste ; vous avez juste besoin de trouver comment la rendre injuste en votre faveur.

Personnes importantes : Declan McBride, votre frère aîné, qui vous fait de l'ombre en toute occasion.

Lieux significatifs : La fosse dans l'ancienne carrière où vous vous débarrassez des cadavres. Vous aimez y passer du temps, à méditer au sujet de la vie et de la mort.

Biens de valeur : La montre à gousset de votre père. La chose importante est que votre père vous l'a laissée à vous et non à votre frère.

Traits : Penser que vous êtes plus malin que vous ne l'êtes vraiment.

Richesse

Dépenses courantes : 10 \$

Espèces : 60 \$

Capital : 1500 \$ (économies)

MANNY ZIEGLER

Historique

Vous travaillez comme avocat pour M. McBride depuis plusieurs années, et pas un jour n'a été terne. Le travail que McBride vous envoie est varié : maintenir ses gars hors de prison, trouver de nouvelles façons de cacher son argent, créer des commerces valables comme façades et négociier des contrats pour lui. Il vous récompense bien pour tout cela – mais pas autant que vous vous êtes vous-même récompensé.

Avec le contrôle que vous avez sur les finances de M. McBride, il vous a été facile de dissimuler quelques milliers de dollars par-ci par-là, et de déposer le tout sur un compte que vous êtes le seul à connaître. Si McBride vous prenait la main dans le sac, vous pourriez toujours essayer de le convaincre qu'il s'agit d'une erreur comptable, mais il n'est pas stupide, et certainement pas du genre à pardonner.

Le frère de McBride, Jimmy, semble depuis récemment garder un œil sur vous. Declan lui a peut-être demandé de prendre soin de vous. Vous savez que Jimmy a envoyé deux personnes pour des allers simples dans la campagne, mais vous avez trop bien couvert vos traces. Vous devez avoir

un as dans votre manche, c'est l'argent que vous avez prêté à Mickey Valentine. Il est bon qu'un homme comme lui soit endetté envers vous, aussi longtemps que vous ne lui foutez pas la trouille. Si les choses tournent mal, peut-être que vous pourriez lui proposer de rayer ses dettes d'un trait de plume en échange de son aide.

Occupation : avocat

Âge : 54 ans

Sexe : Masculin

Résidence : Boston

FOR	50
CON	60
TAI	65
DEX	45
APP	40
INT	70
POU	70
ÉDU	90

Points de vie : 12

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 5

Santé mentale : 70

Points de magie : 14

Chance : 0

Combat

• Combat rapproché (corps à corps) 25 %

(12/5), ID3 points de dégâts

• Couteau de poche 25 % (12/5), ID4

points de dégâts

• Pistolet auto .32 20 % (10/04), ID8 points

de dégâts

• Esquive 22 % (11/4)

Compétences

Baratin	50 %
Bibliothèque	60 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	20 %
Combat à distance (fusils)	25 %
Combat rapproché (corps à corps)	25 %
Comptabilité	60 %
Conduite	50 %
Crédit	60 %
Discrétion	20 %
Droit	75 %
Écouter	20 %
Esquive	22 %
Grimper	20 %
Histoire	60 %
Intimidation	15 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	90 %
Mécanique	10 %

Nager	20 %
Naturalisme	10 %
Orientation	10 %
Persuasion	60 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	60 %
Sauter	20 %
Trouver Objet Caché	40 %

Description : Gros, avec un crâne qui se dégarnit de plus en plus, et donnant une impression permanente de troubles de la digestion.

Idéologie/Croyances : L'argent, c'est le pouvoir, et le pouvoir est la seule chose qui vaille.

Personnes importantes pour lui : Declan McBride – vous lui devez tout.

Lieux significatifs : Le Tavern Club à Boston, où vous vous sentez faire partie de la société.

Biens de valeur : Votre roadster de marque Marmon – le plus beau véhicule que vous ayez jamais vu.

Traits : Nerveux, sentant la sueur, et parlant trop.

Richesse

Dépenses courantes : 50 \$

Espèces : 300 \$

Capital : 30000 \$ (propriété et actions)

STANLEY CORRIGAN

Historique

Si un seul crétin vous appelle encore une fois « petit », vous lui tirez dans les tripes et le regardez saigner jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ce n'est pas votre faute si vous êtes petit et avez une voix aiguë. Vous êtes au moins aussi intelligent et dur que tous les autres hommes de main, mais personne ne vous accorde jamais aucun respect.

Un jour, vous serez le gars qui fait la loi. Vous êtes plein de grandes idées sur la façon de gagner de l'argent et de bâtir l'empire de McBride, mais vous n'arrivez pas à attirer l'attention. Si vous pouviez trouver un moyen de lancer votre propre bande, vous êtes certain que vous pourriez avoir la main sur cette ville. Vous avez juste besoin de quelque chose qui vous donne l'avantage.

Tout le monde vous voit comme le chauffeur, et c'est sûr que vous conduisez mieux que toutes les personnes que vous connaissez, mais McBride aurait avantage à vous utiliser pour des conseils ou de la force musculaire, ou quelque chose qui ne soit pas s'occuper uniquement de sa foutue Ford. Ce grand dadais de Lenny est sur tous les bons coups, et il n'est pourtant rien de plus qu'un gorille rasé. Il a même la plus belle fille du coin, le tout sans avoir à faire plus qu'un grognement. Vous ne pouvez vous empêcher de vouloir le remettre à sa

place, mais son frère Mickey est toujours dans le coin, et ce gars a les yeux les plus effrayants que vous ayez jamais vus.

L'idiote de frère de McBride, Jimmy, est le pire. Il agit tout temps comme s'il était votre boss, simplement à cause de ce qu'il est, mais vous pouvez lui montrer que, justement, il n'est rien.

Peut-être que l'avocat de McBride, Ziegler, a une idée de la manière dont vous pourriez développer vos plans. L'homme en sait un rayon sur l'argent et les affaires.

Occupation : criminel

Âge : 24 ans

Sexe : Masculin

Résidence : Boston

FOR	35
CON	60
TAI	50
DEX	70
APP	50
INT	65
POU	65
ÉDU	70

Points de vie : 11

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 8

Santé mentale : 65

Points de magie : 13

Chance : 0

Combat

• Combat rapproché (corps à corps) 55 %

(27/11), ID3 points de dégâts

• Coupe-chou 55 % (27/11), ID4 points de

dégâts

• Pistolet auto .38 70 % (35/14), ID10

points de dégâts

• Esquive 35 % (17/7)

Compétences

Arts & Métiers (chant)	45 %
Baratin	70 %
Bibliothèque	20 %
Charme	15 %
Combat à distance (armes de poing)	70 %
Combat à distance (fusils)	25 %
Combat rapproché (corps à corps)	55 %
Conduite	80 %
Conduite Engin Lourd	40 %
Crédit	05 %
Discrétion	20 %
Écouter	55 %
Électricité	70 %
Esquive	35 %
Grimper	20 %
Intimidation	15 %
Lancer	20 %
Langues (maternelle : anglais)	70 %
Mécanique	70 %

Nager	20 %
Naturalisme	70 %
Orientation	10 %
Persuasion	10 %
Pickpocket	10 %
Pister	10 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	40 %
Sauter	20 %
Trouver Objet Caché	45 %

Description : Petit et maigrichon, avec une masse de cheveux roux et des yeux ardents.

Idéologie/Croyances : Seules les personnes sans pitié obtiennent ce qu'elles veulent en ce monde.

Personnes importantes : Votre oncle Donal, qui vous a appris les chansons du vieux pays quand vous étiez petit.

Lieux significatifs : L'arrière-salle de l'entrepôt de McBride où vous chipez en douce un peu de son whiskey quand vous voulez un peu de paix et de calme.

Biens de valeur : Le coupe-chou de votre grand-père, que vous avez toujours dans la poche.

Traits : Rapide à se vexer.

Richesse

Dépenses courantes : 02 \$

Espèces : 05 \$

Capital : 50 \$ (crédit auprès de McBride)

