

# La Nuit Poulpique I

Le Recueil de tous les scénarios joués ce soir-là !

Le 18 Juin 2005

"Les Êtres qui, depuis de nombreuses années, sont à la tête des armées humaines, ont formé une autocratie. Cette autocratie, alléguant la défaite de nos Santé mentales, s'est mis en rapport avec l'ennemi pour cesser le combat.

Certes, nous avons été, nous sommes, submergés par la force Cthulienne, Nyarlatotesque et Hasturienne, de l'ennemi. Infiniment plus que leur nombre, ce sont les Byakhees, les Shantaks, la tactique des Profonds qui nous font reculer. Ce sont les Byakhees, les Shantaks, la tactique des Profonds qui ont surpris nos chefs au point de les amener là où ils en sont aujourd'hui.

Mais le dernier mot est-il dit ? L'espérance doit-elle disparaître ? La défaite est-elle définitive ? Non !  
Croyez-moi, moi qui vous parle en connaissance de cause et vous dis que rien n'est perdu pour l'Humanité. Les mêmes moyens qui nous ont vaincus peuvent faire venir un jour la victoire. Car l'Humanité n'est pas seule ! Elle n'est pas seule ! Elle n'est pas seule ! Elle a une vaste Histoire derrière elle. Elle peut faire bloc avec les Chats de Ulthar qui tiennent le Plateau de Leng et continuent la lutte. Elle peut, comme Celeano, utiliser sans limites l'immense savoir des Anciens Dieux.

Cette guerre n'est pas limitée aux territoires malheureux de notre planète. Cette guerre n'est pas tranchée par la bataille pour la Terre. Cette guerre est une guerre transdimensionnelle. Toutes les fautes, tous les retards, toutes les souffrances, n'empêchent pas qu'il y a, dans l'univers, tous les moyens nécessaires pour écraser un jour nos ennemis. Foudroyés aujourd'hui par la force du Mythe, nous pourrons vaincre dans l'avenir par une force cabalistique supérieure. Le destin du monde est là.

Moi, Général de Toc, actuellement à Paris, j'invite les Joueurs et les Joueuses humains qui se trouvent sur Terre ou qui viendraient à s'y trouver, avec leurs dés ou sans leurs dés, j'invite les Gardiens, spécialistes ou pas des règles de l'Appel qui se trouvent sur Terre ou qui viendraient à s'y trouver, à se mettre en rapport avec moi.

Quoi qu'il arrive, la flamme de la résistance humaine ne doit pas s'éteindre et ne s'éteindra pas.

Demain, comme aujourd'hui, je parlerai à la Radio de TOC."

TOC



Ce soir du 18 juin 2005, plus d'une trentaine de poulpes se sont réunis pour une nuit. Une nuit de jeu de rôles, une nuit d'appel... à Cthulhu. Une nuit durant laquelle on a joué qu'à l'Appel de Cthulhu, de 22h à 7h du matin!

Toutes les époques (passé, présent, futur), tout les styles de jeux (enquête, huis-clos, en costume), tout les styles de joueurs... toutes les formes de folies!

Ce fut un grand moment. Une longue année après l'événement, voici enfin les scénarios qui furent joués durant cette terrible nuit. Ils sont accompagnés de leurs personnages pré-tirés et de leurs aides de jeu, directement utilisables.

A vous de vous monter votre Nuit Poulpique... en attendant la prochaine, à l'automne 2006!

## **Dementia Profundiis**

Fox Puolpder

p. 1

## **L'appel du 18 juin**

Woulf

p.9

## **Klaipeda**

François

non dispo

## **Pigeon vole**

Mysterons

p.29

## **Vents amers**

Michael C.LaBossiere

Traduit par la SECT

p.59



# Dementia profundis

Un scénario TOC pour Delta Green  
Par Fox Poulpder





Ce scénario écrit pour Les Nuits Poulpiques 2005 est destiné à esquisser le monde de Delta Green à des joueurs débutants. Les personnages pré tirés permettent une mise en place rapide de la partie. Néanmoins, il reste facile adaptable pour quiconque voulant l'insérer dans sa campagne delta-greenienne.

L'équipe devra au minimum de deux agents, un inspecteur et un médecin.

## Les tenants et les aboutissants

Les mi-gos continuent dans de nombreux endroits de notre planète l'exploitation outrancière dans nos ressources. L'un de leurs gisements se trouve au beau milieu du pacifique au large de San Francisco. Situé dans les profondeurs, leur travail n'aurait jamais du être dérangé. Hélas, le hasard voulut qu'une expédition scientifique, étudiant les risques de tremblements de terre dans cette région, mette en place une zone de forage à proximité. Ne voulant risquer le risque de voir leur filon détruit par les machines humaines, les Mi-gos décident donc de se débarrasser de ces gênants voisins...

Il y a cinq jours, l'enlèvement nocturne de certains membres de la plate-forme par l'intermédiaire des greys allait permettre de leur injecter de la protomatière. A leur retour sans que personne, ni même les pauvres victimes ne s'en rendent compte (même si certains enregistrements allaient montrer certaines preuves, voir après). Tout repris son cours normal, mais sous l'effet de la protomatière, les cobayes des expériences furent pris d'une véritable frénésie qui les transforma en tueurs.

Quelques survivants sont parvenus à se cacher mais aucun appel de détresse ne pu être lancé, l'assaut ayant été particulièrement rapide. Pourtant un cadavre tomba à l'eau. Sous l'influence des courants, l'un d'eux arrivent sur la plage de Ocean Beach à San Francisco

Pendant ce temps, une formidable tempête, créée par les Mi-gos s'acharne sur la plate forme, isolant les derniers survivants pendant que leurs prédateurs les traquent....

## Introduction des agents

Les joueurs incarnent des membres de la police de San Francisco. Des feuilles pré-tirées sont disponibles dans les aides de jeu. Les deux policiers partent en patrouille lorsqu'ils sont appelés vers 7H00 suite à la découverte du cadavre sur la place. Le central avertit alors également l'inspecteur Quinston et le

Dc Shark. Il ne leur reste plus qu'à prendre rapidement leur petit déjeuner avant de monter dans leur voiture. La radio locale que certains écoutent indiquera que le mauvais temps (il pleut sur San Francisco depuis trois jours, conséquence de la tempête qui se trouve au large) ne semble pas vouloir se terminer et la présentatrice sur le ton de l'ironie signale « qu'au moins pendant ce temps là, le brouillard ne nous gêne pas... »

## Une plage et un cadavre

Il est environ 8 heures du matin lorsque les investigateurs se retrouvent sous la pluie tombant sur la plage d'Ocean Beach. Un cadavre a été découvert par un coureur particulièrement matinal. Un périmètre a été mis en place par les premiers agents de police qui attendent les officiers de police judiciaire... Le cadavre, encore sur le ventre, présente de nombreuses traces de blessures et a été particulièrement déformé par son passage prolongé dans l'eau (SAN 0/1D6)... La fouille des lieux ne donnera pas grand-chose, toute la zone de sable à proximité ayant été balayée par les vagues depuis un sérieux moment.

## L'analyse d'un corps

Avant même l'autopsie, certains indices pourront apparaître à des agents qui ne seront pas dégoûtés par l'aspect et l'odeur dégagée par le défunt. Tout d'abord, l'homme est vêtu des lambeaux d'un bleu de travail et possède un tatouage représentant un ange aux poignets sectionnés par lesquels coule du sang. Des recherches dans les dossiers de la police pourront montrer qu'il s'agit d'un tatouage utilisé par un gang qui sévit à SF. Le visage est trop abîmé pour permettre une reconnaissance visuelle. Les empreintes sont par contre exploitables.

L'autopsie permettra d'éclairer les raisons de la mort. La victime présente de nombreuses fractures, en particulier une au crâne qui lui a complètement déformé le visage. La mort est due à plusieurs hémorragies internes suite à des coups portés avec un objet contondant.

## Le témoin

Shirley Matheson est la femme qui a découvert le corps lors de sa séance de course à pied quotidienne, elle n'a rien à ajouter. Elle est par contre particulièrement choquée par cette vision d'horreur au petit matin.

De la même manière, un pêcheur à la ligne qui se trouvait à environ à 500 mètres avoue n'avoir rien vu.

## L'identification du cadavre

Les relevés d'empreintes permettent d'apprendre le lendemain qu'il s'agit d'un certain Jeremy Sanderson. Cet homme de 32 ans faisait parti d'une bande de voyous de S.F, les anémics angels. Arrêté en 1998 pour vol à main armée. Il a purgé une peine de 4 ans de prison. A sa sortie, il est revenu vivre à San Francisco, à l'adresse suivante : 38 Pine Street.

## Les Anemics Angels

Enquêter sur les anémics angels ne donnera rien, ces derniers n'ayant rien à voir avec notre histoire. Jérémy s'était rangé après son arrestation. A vous d'improviser si vos joueurs décident de creuser plus en avant cette partie, mais on peut imaginer que les Anemics Angels, bande de voyous en perte de vitesse depuis quelques années, sont en train de préparer un gros coup qui peut occuper un petit moment nos amis! De la même manière, Peter Sharley, le chef de la bande a établi son camp dans un bar de Bikers, le Charlie's angels. Une descente dans ce bar peut également laisser présager de bons moments!

## Domicile de Jeremy Sanderson

Il habite une petite maison individuelle caractéristique de la ville de S.F. Célibataire, il vit seul dans un confort relatif et modeste. La fouille de la maison permettra de découvrir divers indices :

- La copie d'un contrat de travail avec Oversea Working, une compagnie de travaux maritimes située sur les docks ;
- Une photo de Jeremy en compagnie de plusieurs hommes en bleu de travail. Cette photo a été prise sur une plate forme off.shore.
- De la publicité qui s'entasse dans la boîte aux lettres depuis 15 jours (le courrier, lui, est acheminé directement sur la plate forme).

## Oversea Working

L'entreprise est située sur les docks et constituée d'un entrepôt donnant directement dans l'eau et d'un petit immeuble administratif de deux étages.

Les agents pourront être mis en relation avec le responsable de l'entreprise Mike Jerson. Ce dernier semble inquiet. Il confirme que Jeremy Sanderson travaillait pour lui à bord d'une plate forme construite pour réaliser des forages scientifiques en bordure de San Francisco dans le cadre des recherches sur les tremblements de terre. Earth foundation, la société qui emploie ses services, désirait réaliser des forages pour procéder à la pose de capteurs expérimentaux. Il explique également que son inquiétude vient du fait qu'une tempête bloque toute communication avec la plate forme depuis plusieurs jours. Cette tempête lui sem-

ble d'autant plus gênante qu'elle reste bloquée depuis le début sur la zone où est censée se trouver la plate forme. Il informe également qu'il compte envoyer dans quelques heures un bateau des Coast Guards pour voir si tout va bien. Il pourra également fournir la liste des agents travaillant pour Earth foundation (aide de jeu n°3), ainsi que leur fiche individuelle avec photos et renseignements divers.

## Earth Foundation

La société confirme qu'elle effectue des recherches géologiques grâce à la plate forme. Liz Turley, la responsable, peut fournir toutes les informations nécessaires en toute transparence (aide de jeu n°4). Certains de ses scientifiques sont encore là bas. Elle pourra confirmer qu'elle n'a pas de nouvelles depuis quelques temps. Mais Liz ne s'inquiète pas du fait de la tempête.

## La plate forme

Les agents peuvent profiter du bateau d'Oversea Working pour rejoindre la plate forme. S'ils prennent leur temps et n'utilisent pas celle-ci. Ce premier bateau arrivera à bon port mais les membres de l'équipe se feront massacrer. Mike Jerson informera rapidement les Coasts Guards qu'il n'a aucune nouvelle de son équipage.

Si les agents perdent trop de temps, il n'y aura plus aucun survivant. A vous de jouer avec la chronologie présentée en aide de jeu.

S'ils arrivent dans des temps raisonnables, ils pourront retrouver une plate forme balayée par la tempête dans laquelle sont peut-être encore cachés certains survivants traqués par leurs anciens amis devenus fous.

Certains éléments sont à prendre en compte dans cette partie de l'aventure qui va essentiellement se jouer sur l'ambiance. Tout d'abord, les conditions météo rendent les mouvements à l'extérieur particulièrement difficile et la visibilité est quasi-nulle.

Deux hommes contaminés par la protomatière hantent encore les lieux à la recherche des derniers survivants. Ils sont résistants, dangereux et implacables. Avant une confrontation directe, posez des éléments qui montreront la puissance de leurs adversaires : cadavres démembrés, poutrelles tordues, portes arrachés.

Ensuite nombres de pièces gardent les stigmates des combats rapprochés qui ont eu lieu dernièrement : meubles détruits, lumières endommagées limitant également la visibilité.

Jouez également sur divers effets sonores qui peuvent tromper vos pauvres victimes, euh joueurs. L'univers métallique d'une plate forme





joue beaucoup de tours en déformant et propageant les bruits les plus anodins. Bref profitez de cet environnement pour foutre les trouilles à vos amis ! La vision de films comme Abyss, Aliens peut jouer en votre faveur.

### Description de la plate forme

1 : Cuisine : Deux hommes ont été surpris alors qu'ils prenaient leurs cafés. Leurs têtes ont été écrasés avec des chaises...qui portent les traces peu ragoûtantes de l'affrontement.

2 : ateliers : Personne à l'intérieur, mais ils pourront remarquer l'absence de la scie circulaire thermique dans l'étagère... (accès sous sols)

3 : salle des radios : La radio est détruite. Par contre le disque dur du PC de contrôle semble peu endommagé. Quelqu'un disposant de bonnes connaissances en informatiques pourra récupérer les enregistrements effectués par certaines caméras (cf.aide de jeu n°2)

4 : Infirmerie : Un rescapé, Timmy Powder devenu totalement fou s'y cache dans une armoire métallique. Calmé, il pourra raconté quelques brides des derniers évènements (la crise de folie meurtrière de trois plongeurs, Anthony Edwards, Phil Kilon et David Hubon et les rescapés cachés dans les sous-sols techniques.)

5 : salle des scientifiques : Un homme gît sous une armoire métallique. Des papiers relatifs aux études menées par les scientifiques ne révèlent rien de particulier ;

6 : Salle commune : Tout est sens dessus dessous

7 : dortoirs, repos : Quatre hommes ont été tués, les cervicales brisées alors qu'ils dormaient

8 : tour (accès sous sol)

9 : préparation des descentes : sous-marins de poche...

10 : ponton d'amarrage. Les PJs devraient arriver là. A eux de trouver la solution pour arriver à bon port..au milieu de creux de huit mètres et de rafales à plus de 70 miles par heure! N'hésitez pas effectuer nombre de tests pour savoir s'ils tombent à l'eau. Ah! J'oublais, le ponton a été grandement fragilisé par les vagues et le vent... il pourrait casser à tout moment. L'accès à la plate forme se fait par un monte charge (dangereux à utiliser) et une échelle à crioline.

11 : hélicoptère : Les fûts de kéronèse sont enflammés et un cadavre entièrement carbonisé git au beau milieu. Il s'agit de David Hubon

12 : Sous sols techniques : 4 membres sont encore cachés à l'intérieur...si les agents arrivent suffisamment tôt. Il s'agit de Kathy Ulin, Greg Dazser, Nicols Serfan et Gary xerton.

## AIDE DE JEU N 1

### Chronologie proposée

Cette chronologie indicative présente tous les événements qui se dérouleront si les agents n'avancent pas.

J-4 : L'enlèvement des trois plongeurs sur la plate forme a lieu. Les mi-gos effectuent des opérations destinées à les transformer en tueurs programmés.

J-3 : Le massacre commence sur la plate-forme. En même temps, une tempête balaye la zone, apportant même la pluie sur San Francisco

Jo à 6H30 : Shirley Matheson découvre un cadavre sur la plage

Jo à 7H00 : Les Pjs sont avertis

Jo à 9H00 : identification du cadavre

J+1 : 10H00 : départ d'une équipe de secours d'Oversea Working vers la plate forme

J+1 : 12H00 : arrivée et mort de l'équipe de secours

J+1 17H00 : Mort des derniers survivants et suicide programmée des deux derniers tueurs

J+2 : La tempête se calme et les coast guards envoyés par Oversea Working découvrent les cadavres. L'enquête conclura que trois membres de l'équipe de la plate forme sont devenus fous et ont tués tous les membres de l'équipage.

## AIDE DE JEU N 2

### Visionnage des vidéos de surveillance

J-4 : 23H00, caméra situé sur les pontons pour la descente des sous-marins :

Trois plongeurs qui pourront être reconnus comme Anthony Edwards, Phil Kilon et David Hubon vérifient leur matériel. Soudain, une étrange lueur éclaire la zone et la caméra est brouillée. Au bout de cinq minutes, l'image revient, les trois hommes sont gisant au sol inconscients. A leur réveil, ils quittent la zone, d'un pas mécanique.

J-3 : 06H00, caméra de la cuisine :

Deux hommes sont en train de prendre un café quand Anthony Edwards apparaît. Un combat s'ensuit jusqu'à Edwards écrase la tête des deux victimes.

J-3 : 06H00 : caméra du dortoir :

Phil Kilon tue quatre hommes en train de dormir.

J-3 10H01 : Toutes les caméras s'éteignent ( David Hubon détruit le matériel de la salle radio)

## Caractéristiques des plongeurs Phil Kilon et Anthony Edwards

FOR 22\*      CON 20\*

TAI 14      INT 8\*

POU 10      DEX 13

APP 8\*\*      SAN 0

PV 21      Bd : +1D6

\* Modifié par la protomatière

\*\* les stigmates des combats les ont rendus particulièrement abîmés

Compétences : Toutes leurs compétences ne sont plus utilisables à part les compétences martiales présentées si dessous

Coup de pied : 58% 1D6+bd

Coup de poing : 63 1D3+bd

Coup de tête : 42% 1D6+Bd

Matraque ou arme improvisée : 65% + bd

Amures : 8 points d'armure du fait de la protomatière, le feu, l'acide, l'électricité leur inflige des dégâts normaux.

Notes : A leur mort, tout n'est pas fini, sauf si leur mort est due au feu, l'acide ou l'électricité...

En effet, un morceau de protomatière sortira du corps afin d'infester les agents pour ensuite les pousser au suicide à l'heure programmé....

Morceau de protomatière : PV10, peusopode 35% 1D6 de dommages et prise de contrôle (POU/14)





# Oversea Working

Pier 1

San Francisco CA 94104

Email : Customer@

oversea.working.net

(415) 901-5423

Affaire suivie par :

Mike Jerson

## EQUIPE TRAVAILLANT POUR EARTH FUNDATION

Missions : Apporter l'appui technique nécessaire aux scientifiques de Earth Foundation dans le cadre de leurs recherches.

Timmy Powder : chef d'équipe

Adresse : 112 Clipper St, San Francisco CA

Employé depuis : janvier 2000

Fonctions : chargé de l'encadrement de l'équipe d'Oversea working dans le cadre du projet d'Earth Foundation.

Anthony Edwards : Plongeur

Adresse : 26 Moraga St, San Francisco CA

Employé depuis : juillet 1992

Fonctions : responsable de l'équipe de plongée mise à disposition des scientifiques. Adjoint de l'équipe

Phil Kilon : Plongeur

Employé depuis : mars 1998

Adresse : 2ND Street, Santa Cruz CA

David Hubon : Plongeur

Employé depuis : décembre 2003

Adresse : Main Street Livermore CA

Jeremy Sanderson : Mécanicien et agent de maintenance

Employé depuis : janvier 2004

Adresse : Pine Street, San Francisco CA

Kathy Ulin : Responsable transmission

Employé depuis : mars 2002

Adresse : 26 Moraga Street, San Francisco CA

Greg Dazser : Pilote

Employé depuis juillet 1992

Adresse : Pacific Road, Scadero CA

Mikael Stevenson : Mécanicien

Adresse : Yosemite Avenue, Sockton CA

Employé depuis : avril 1997

Fonctions : Responsable de l'entretien et de l'utilisation du matériel de forage de la plate forme. A sous autorité, Quenton et Sniderson.

Harry Dontom : Cuisinier

Employé depuis : septembre 1996

Adresse : Wine Street, Napa CA

Xavier Quenton : mécaincien

Employé depuis : avril 1999

Adresse : 12, Brannan Street, San Francisco CA



# **EARTH FUNDATION**

**“protecting our world”**

**Geary Blvd**

**San Francisco CA 94104**

**Email : [Information@earthfund.com](mailto:Information@earthfund.com)**

**(415) 901-9876**

**Affaire suivie par : Liz TURLEY**

**Objectif de la recherche :** Tenter de permettre  
une prévision des tremblements de terre

## **Membres de l'équipage :**

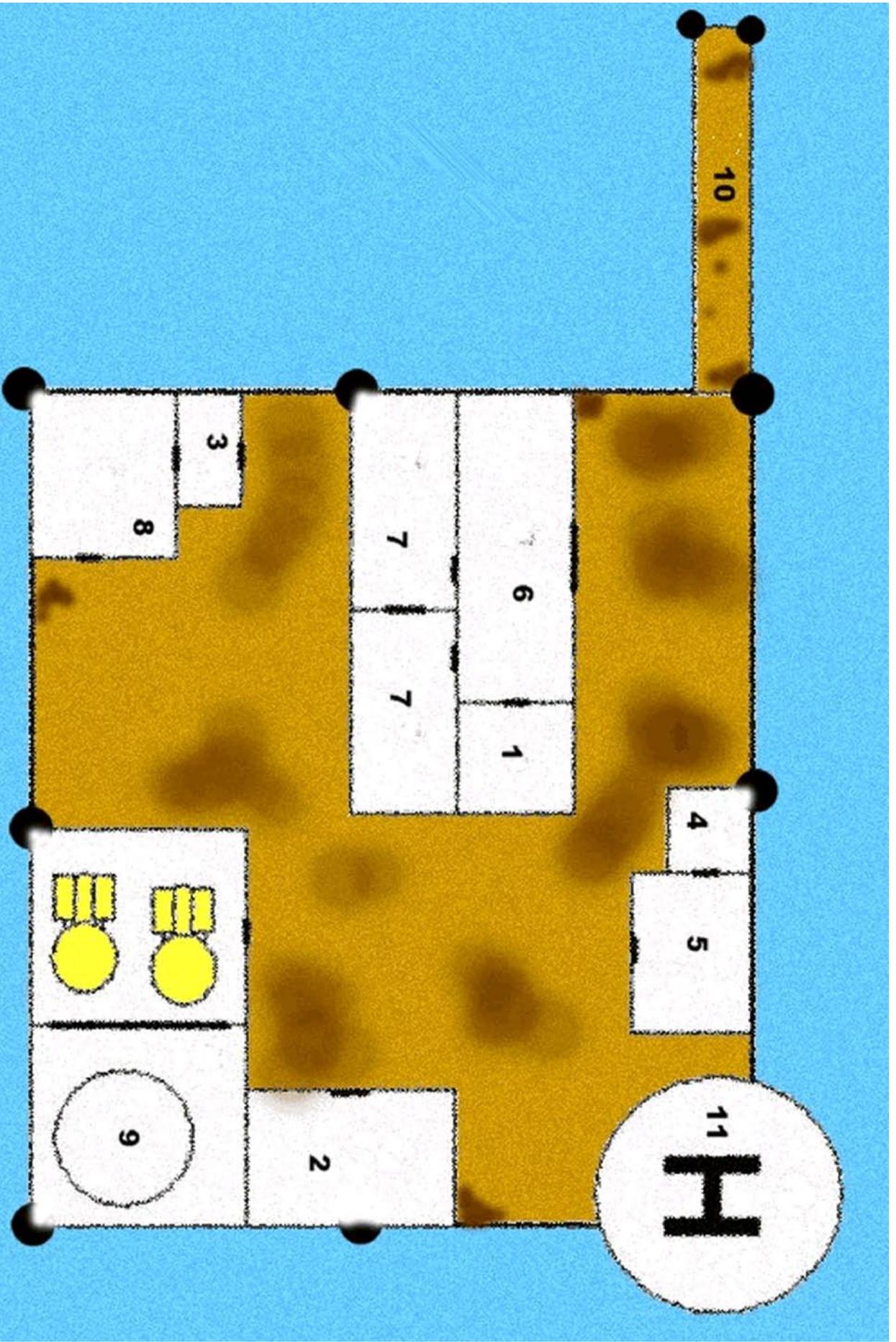
Jennifer Holgan : Chef de mission

Nicols Serfan : Géologue

Gary xerton : Informaticien

John cachemir : Géologue

Lin Patrouchki : photographe



# L'Appel du 18 juin

Un scénario TOC pour Gaslight  
Par Woulf





Prévu pour la première « Nuit Poulpique », ce court scénario est prévu pour des personnages prêtirés, mais vous pouvez utiliser votre propre équipe.

Ce n'est pas une enquête habituelle étalée sur plusieurs jours. Le ou les PJ vont devoir survivre à une seule nuit, mais pas n'importe laquelle ! Il s'agit de celle du solstice d'été de l'année 1896. Ce scénario est presque un huis clos, destiné aussi bien à faire frémir vos joueurs qu'à leur faire découvrir les « joies » de la domesticité de l'ère victorienne.

Il peut être joué en temps réel à partir du moment où la créature vient chercher son dû.

Le but avoué étant de montrer le côté hypocrite de la société victorienne. Nous allons ainsi faire transpirer les sombres secrets des investigateurs, grâce à la pression engendrée par une situation mortelle.

### **Londres, le jeudi 18 juin 1896.**

Les PJ prêtirés sont pour une fois issus des basses couches de la société victorienne, et vont goûter au cloisonnement des classes pour le pire et pour le pire. Ils ont été engagés le matin même, par Farley le maître d'hôtel (PJ prêtiré). Une longue file d'attente se pressait dans un smog rongéant les pieds de la maisonnée, pour souscrire aux différents postes vacants : cuisinier, valet, cocher, femme de chambre. Le propriétaire de la maison est Sir Suétone Hellington, baronnet de sa majesté, membre honoraire de l'Académie Royale. Ils n'ont pas encore eu l'occasion de le voir. Celui-ci reste enfermé dans sa bibliothèque de jour comme de nuit, rideaux tirés et porte close à tous sauf au fidèle et suspicieux Farley.

### **Et si... les PJ ne sont pas les prêtirés ?**

Dans ce cas, c'est Honesty Hellington, la petite nièce de Suétone, qui s'arrange pour les faire venir chez sur son oncle. Qu'ils soient de la haute société ou non, plusieurs méthodes s'offrent à elle.

S'ils sont de la haute, Honesty joue la carte de la mondanité, elle connaît un ou plusieurs des PJ et les invite à passer un petit séjour dans la propriété familiale. C'est une « aventurière », très courtisée (peut-être même par un des PJ ?) et elle sait y faire pour convaincre son monde. Une partie de chasse organisée par la famille Antrobus aura lieu le lendemain, quoi de plus excitant ?

S'ils ont déjà eu maille à partir avec le Mythe, elle peut aussi les engager sous prétexte que son oncle est de plus en plus étrange ces temps-ci (refus de sortir, commandes pharaoniques de livres anciens au British Museum, intérêt croissant pour l'occultisme). Honesty est inquiète pour lui, peut-être que les PJ pourraient se faire passer pour des amis à elle ? Ou mieux, pour des domestiques, vu qu'il a renvoyé les précédents.

Enfin, Miss Hellington a aussi quelques contacts des plus suspects. Elle trouve un moyen de les faire chanter. Vos PJ ont pu commettre quelque crime oublié, ou avoir fricoté avec des personnes peu recommandables par le passé. Ils sont contactés par lettre anonyme, avec comme instruction de se faire engager comme gens de maison chez Sir Hellington, et de dérober le testament de ce brave homme, sinon...

Utilisez alors les PJ prêtirés comme PNJ, mais baissez leur SAN car ils doivent être moins résistants que vos investigateurs.



### **Une vieille histoire**

Tout commence en 60 après J.C, bien après la seconde expédition Jules César en Angleterre. Suetonius Paulinus, un général romain, vint et prit d'assaut l'île de Monia (Anglesey). L'île était sacrée, mais les Romains brûlèrent les Druides dans leurs propres cages d'osier sacrificielles, par leurs

propres feux. Après la conquête totale de l'Angleterre, le roi des Icéniens (Bretons) Prasutagus avait fait de l'Empereur romain Claudius son héritier, en même temps que ses deux filles. Il pensait que cet acte de soumission mettrait son royaume et sa maison à l'abri de toute atteinte.

Mais ce fut le contraire qui arriva, à tel point que son royaume fut ravagé par les centurions, sa maison par ses esclaves. Son épouse Boadicea fut horriblement fouettée et ses filles horriblement violées, sous ses yeux, par plusieurs légionnaires avant qu'on ne lui dresse sa propre croix. Tous les chefs des Icéniens furent dépouillés de leurs biens ancestraux, comme si Rome avait reçu tout le pays en cadeau, et les parents du roi furent traités en esclaves.

Boadicea mena alors une violente révolte. Les rebelles pendirent, brûlèrent, crucifièrent et tuèrent par le fer soixante-dix mille Romains en quelques jours. Les survivants fuirent vers la Gaule. Suetonius revint avec une armée renforcée, les Celtes furent massacrés. La reine Boadicea ne fut pas reprise, elle préféra s'empoisonner.

## Et côté Mythe ?

Ce que l'Histoire ne dit pas, c'est que Boadicea avait anticipé cette défaite. Appuyée par les Druides, désespérée, la reine passa un pacte avec des choses. Des choses que les initiés pouvaient observer certaines nuits depuis les vieux cercles de pierres. Aveuglée par sa vengeance, Boadicea demanda la mort de Suetonius et de toute sa descendance, en échange de quoi les choses pourraient prendre tribut sur chaque ennemi. Ces créatures sont des Dévoreurs, des êtres invoqués parfois par les Profonds pour se débarrasser d'ennemis coriaces. Le pacte fut scellé avec le Dévoreur en lui donnant le crâne et la colonne vertébrale d'un Romain. Malheureusement, pour les choses le temps n'a pas d'importance et n'est soumis qu'à des règles de conjonctions astrales incompréhensibles. Une seule créature peut venir et agir dans un temps limité. Bien plus grave, la notion d'ennemi pour les créatures est très floue : tout ce qui n'est pas un Profond est une proie, un ennemi.

Suetonius mourut longtemps après la bataille, le crâne et la colonne vertébrale mystérieusement arrachés. Chaque siècle suivant, la chose revient prendre un descendant. Lorsqu'elle en aura un nombre correspondant à celui de ces anneaux, elle pourra ouvrir un portail pour ses frères et traquer tous les « ennemis ».

## Une étrange découverte

Sir Suétone Hellington est un ancien membre déçu de l'Aube Dorée. Il est tombé par hasard sur le site de Stonehenge, suite à une visite de courtoisie chez son ami Sir Cosmo Antrobus à Amesbury. Cet amas de pierre mégalithique a eu un impact fort sur l'imagination de Sir Hellington, à tel point qu'il a aussitôt voulu acheter un terrain à proximité du site. Fêré d'Histoire, il a effectué des recherches nourries sur Stonehenge, et découvre un mois plus tard un casque celte rongé par le temps. Hellington se laisse emporter par ses fantaisies, et est persuadé que le site mégalithique est le reste des descendants des Troyens.

Le vieil homme élargit alors son cercle de relations du monde fermé de l'occulte. Hellington cherche tout ce qui a trait à l'Histoire occulte de l'Angleterre et finit par se procurer, via la salle des manuscrits du British Museum, un feuillet mentionnant le pacte de Boadicea.

Il met un certain temps et le reste de son énergie déclinante à le traduire. Lorsque Suétone prend conscience de la malédiction, il panique. Son prénom n'est pourtant qu'une coïncidence de l'époque victorienne, où l'on choisissait souvent des prénoms de rois ou de héros de la mythologie de l'antiquité.

Sir Hellington dilapide une partie de sa fortune en recherche généalogique, au grand dam de sa nièce. Lorsqu'enfin, il reçoit la réponse d'un éminent généalogiste, Suétone quitte Londres pour sa propriété non loin de Amesbury, beaucoup plus rassuré. Il a vraiment hâte de vérifier la légende et de voir une créature, d'autant plus qu'une conjonction favorable approche. Ce que ne sait malheureusement pas Hellington, c'est que Farley est justement un héritier du sang de Suetonius Paulinius...

## Bruits de couloir avant le départ

La veille de l'embauche des PJ, Suétone a appris par Farley que Miss Helington avait eu une liaison avec le jeune fils des Antrobus. Ce dernier est à peine adolescent, et l'événement a révolté Sir Hellington. Il déshérite sa nièce et met à la porte tous les domestiques pour leur complicité muette, sauf le fidèle Farley.

Si les investigateurs ne sont pas les prétirés, ils ne peuvent apprendre ceci qu'en ayant frayed avec les domestiques.

## En voiture !

Dimanche 21 juin, 6h30. Tout est étrangement calme, sous le brouillard épais d'un vendredi d'été londonien.





Sir Hellington sort de son mutisme et abreuve chacun de reproches injustes. Il informe Farley du départ imminent de toute la maisonnée dans la résidence de Amesbury.

Le cocher, Mr. Stow, doit emmener Sir Hellington à la gare Victoria. Farley doit préparer les affaires avec le reste des domestiques. Ils ont peu de temps car ils doivent embarquer dans le 07h30 pour Amesbury.

N'hésitez pas à faire connaître quelques mésaventures aux PJ. Malgré l'heure matinale, des gamins mal fagotés lorgnent sur les affaires que vos PJ chargent dans le cab. Le cabbie peut être un peu ivrogne et leur causer des ennuis. Sans oublier la circulation difficile dans tout ce brouillard. Le cocher Stow (PJ prêtiré) quant à lui devra faire la queue à la gare pour prendre les bil-



lets de Sir Hellington. Deux en première classe pour le maître de maison et Farley, le reste en 3ème classe.

Si vous jouez avec votre équipe, n'hésitez pas à leur faire goûter aux joies des files d'attentes londoniennes et de leurs habiles pickpockets...



## Vers Amesbury

10h32. Le train arrive à la petite ville de Salisbury (80 miles de Londres), il faut encore 5 miles en cab pour atteindre Amesbury et ses environs. Un fiacre a été loué en conséquence par Sir Hellington. Stow s'atèle aux commandes, toute la suite domestique est autorisée à monter avec le maître qui a l'air enjoué et rêveur. Le voyage se déroule sans encombre.

Si vous ne jouez pas avec les prêtirés, vos PJ arrivent dans l'après-midi et sont accueillis à la gare par un Stow renfrogné et peu expansif sur Hellington.

## Manoir Hellington.

Bordé de champs en friche, à peine à 1 mile du tas de pierres de Stonehenge, le manoir Hellington appartenait autrefois à la famille Antrobus.

C'est dans cette sinistre demeure que le huis clos doit se dérouler. Quasiment tous les indices y sont dissimulés, à vous de les donner au compte-gouttes jusqu'à ce que la Bête intervienne. La découverte doit être progressive.

Les mouvements des investigateurs vont être très limités, le plus gros du travail du Gardien est d'instaurer une ambiance malsaine et mystérieuse. Suétone

Hellington doit rester réservé et préoccupé. Il fera une petite balade en forêt l'après-midi, aura une (très) brève entrevue avec sa nièce. Suétone refuse de se confier à tous, y compris Farley. Il ne prévoit pas de réception pour ces prochains jours, est pensif et regarde souvent le ciel d'un air songeur et un peu effrayé. Suétone fait installer son lit dans la salle d'étude.

## Faire monter la sauce

Les différents indices sont cachés ça et là dans le manoir. N'hésitez pas à les déplacer à l'endroit qui vous paraît le plus logique. Distribuez-les au fur et à mesure que la pression monte, que les investigateurs sentent que quelque chose va se passer. S'ils ne fouillent pas par eux-mêmes, ils tomberont par

hasard sur les indices accrocheurs jusqu'au meurtre. Gardez secret tout ce que contient le coffre, jusqu'à la mort de Suétone.

Le vieux tableau représentant Stonehenge peut trôner dans le salon ou la bibliothèque, ou encore avoir été oublié dans un des placards poussiéreux de la cuisine (Suétone est plus fasciné par Boadicéa que par le site désormais).

La page arrachée du manuscrit est dans le coffre de la chambre d'étude (ne permettez son accès qu'une fois Suétone mort ou neutralisé).

La traduction Hellington d'un récit romain est sur le bureau de la chambre d'étude.

Amesbury dans l'Antiquité est l'extrait d'un livre d'Histoire ouvert sur le bureau de la chambre d'étude.

La traduction du manuscrit et des notes sont dans le coffre de la chambre d'étude.

La lettre d'Aleister Crowley est dans le vieux courrier d'Hellington dans un des tiroirs du bureau.

La lettre de l'expert généalogique est dans le courrier récent d'Hellington.

Le testament de Sir Hellington est roulée en boule de papier dans la corbeille (Suétone hésitait encore).

Le journal de Sir Hellington est sur son bureau, ou sur lui si les PJ ont le temps de le fouiller.

La lettre de Slonesby est un simple indice d'ambiance à placer dans la correspondance.

Le poème qui traîne peut être à n'importe quel endroit où Suétone se repose quelques instants, Boadicéa est une véritable obsession.

L'autre poème d'Hellington, clin d'œil à Lovecraft, se trouve avec la page de manuscrit.

Le papier à moitié brûlé dans la cheminée doit être trouvé après l'entrevue de Suétone avec Honesty Hellington.

La page du livre d'Histoire marquée est un indice à donner le plus rapidement, le livre peut se trouver dans tout endroit accessible de la maison.

## **Le bois de la propriété**

De nombreux chênes, des hêtres et même quelques pins jouxtent la face ouest de la propriété. Ces arbres sont vieux et n'ont jamais été taillés, peu de lumière filtre entre leurs branches feuillues. S'y aventurer est dangereux pour deux raisons, d'abord parce que de lourdes branches mortes ne manquent pas de tomber sur l'imprudent, ensuite Rody « le Gentil » pose régulièrement toute sorte de pièges pour braconner aussi bien le gros que le petit gibier.

La Bête peut s'en servir pour traquer d'éventuels fuyards : elle les rabattra vers le bois pour s'aider des pièges invisibles pour le néophyte.

Un ancien sentier, à peine marqué par quelques pierres grossières, monte la colline boisée vers l'est.

On peut alors observer les plaines et, au loin, Stonehenge.

## **Rody " le Gentil "**

Rodney est le garde-chasse du manoir. La lippe pendante, les cheveux taillés à coup de couteau, ce robuste et massif jeune homme a une case en moins. Il a été cédé avec le bail de la maison. Rodney vit dans sa petite cabane de garde-chasse et est livré à lui-même lorsque Sir Hellington n'est pas sur place. Au village le plus proche, on le surnomme Rody le Gentil. C'est un orphelin dont personne ne voulait : son père est mort durant la guerre de Crimée et sa mère a fui à Londres à la recherche d'une vie meilleure.

Rody s'occupe donc du gardiennage de la maison. Il est très joueur et aime les animaux, 4 gros dogues l'accompagnent partout où il va.

Un fusil de chasse et 3 cartouches sont cachés sous la paillasse qui lui sert de lit.

## **Honesty Hellington**

Suivant la position sociale des personnages, elle sera adorable ou insupportable. Les cheveux blonds, des yeux bruns pétillants et la taille fine, cette jeune femme au début de la trentaine est une « aventurière » : une femme entretenue par des hommes. Elle aimerait s'émanciper, et tout ce qui l'intéresse c'est l'héritage de son oncle Suétone. Ses propres parents sont morts de pneumonie durant son adolescence ; elle a vite su manipuler son oncle pour faire ce qui lui plaisait. Malheureusement, ce dernier a eu vent de ses petits jeux sexuels avec le trop jeune Edmund Antrobus et il menace de la déshériter.

Elle veut donc retrouver le testament, et c'est la véritable raison de la présence des PJ ici. S'ils ne sont pas des domestiques, elle veut à la fois détourner l'attention de son oncle pour pouvoir fouiller tranquillement et prouver aussi qu'il a perdu la raison.

Le soir du drame, elle sera absente. Honesty quitte le manoir pour rejoindre la demeure des Antrobus. Les PJ ne sont pas invités à ce petit repas. Elle dormira sur place pour revenir au matin.

## **Stonehenge**

En 1896, Stonehenge n'est pas restauré. C'est plus un tas de pierres mangées par les herbes que le fameux cercle de pierres d'aujourd'hui. Quelques arches sont encore debout, et l'on distingue bien que le site formait un cercle de pierres.





En 1624, un certain Edmond Bolton affirma même que la reine celte Boadicea avait certainement érigé le monument (alors qu'il est bien plus ancien).

Dès 1781, l'Ancien Ordre des Druides fut fondé par Henry Hurlé. On ne sait pas exactement quand Stonehenge devint un lieu de célébration du solstice. Le prince Léopold, le plus jeune fils de la reine Victoria, y organisa un gigantesque pique-nique mondain.

En 1899, Sir Edmund Antrobus est encore le propriétaire du site. Il tente de le vendre à la nation pour 125 000 £, avec les 1300 acres qui le bordent. La proposition est rejetée.

### **Le petit village de West Amesbury**

Durant l'après-midi, un peu de ravitaillement sera sûrement nécessaire, Rody ne s'occupant pas de ses choses-là (il se nourrit du gibier qu'il chasse en forêt). Il n'y a rien au manoir qui pourrait servir de provisions.

Les paysans du coin sont soupçonneux et n'aiment pas parler des vieilles pierres, encore moins de « cette vieille folle de Maddy ».

Si on les questionne au sujet de Rody, les villageois raconteront ce qui est décrit dans l'encart (mais ils ignorent que Rody est armé). Ils rajouteront qu'on le voit parfois traîner ses guêtres du côté de la ferme de Maddy.

Concernant Maddy, les villageois bien-pensants se signeront avant de parler d'elle, ce qu'ils font avec beaucoup de réticence. Ils ont peur d'elle et de ses vieilles pratiques, car ils la soupçonnent à tort de sorcellerie.

### **La veille " sorcière "**

Si vos PJ ne sont pas assez curieux pour aller rencontrer la vieille Maddy, certaines denrées peuvent être absentes des réserves des villageois (choux, carottes, poulets).

L'état de la petite ferme en retrait du village est plus proche du taudis qu'autre chose. Lorsque nos courageux investigateurs s'approchent de la ferme, ils découvriront Maddy en train de « peindre » quelque chose sur un côté de la maison. Maddy utilise un pinceau miteux qu'elle plonge régulièrement dans un seau d'excréments. Elle dessine un pentacle. Elle est peu loquace et n'acceptera de leur parler que si les personnages font honneur à sa cuisine, un immonde gaillon de poulet. Elle leur parle alors des crop circles et de la venue de choses lors de certains solstices. Son grand-père lui

a appris à s'en protéger avec une sorte de « pentacle » (un Signe des Anciens) qu'il faut dessiner avec « quelque chose de soi ». Maddy est un peu sénile (elle a plus de cent ans !), et a mal interprété ce que lui a enseigné son aïeul : il faut son propre sang pour dessiner le Signe. Elle a aussi interprété le signe comme un pentacle.

C'est le moment d'agrémenter son récit en jouant sur la luminosité, le regard malsain de Maddy, et la part de vérité cachée. Son grand-père est mort en 1794, la tête et la colonne vertébrale arrachées par la Bête.

### **Crop Circles ? (cercles de culture)**

De nombreuses théories fumeuses ont été énoncées sur ces cercles formés dans les champs. Selon les croyances populaires, la plus vieille apparition recensée remonte à 1647, en Angleterre. Depuis, des formations ont été repérées dans différents pays, tels que les USA, la Chine, aux Pays-bas ou encore en Australie. Le phénomène passionne les foules à partir de 1972. Il reste encore un mystère aujourd'hui.



Dans ce scénario, les crop circles sont des signes annonciateurs de la venue d'un Dévoreur. Cela marche comme une sorte de portail. Si le Dévoreur arrive à prendre les restes de Farley, il ira les déposer sur son cercle. Alors les cercles s'animeront et une multitude de Dévoreurs traquera toute vie qu'elle considère comme son ennemie.

### **La Bête**

Créature dont l'unique objectif est de manger des êtres vivants, le Dévoreur est particulièrement habile et rusé. De plus, il maîtrise une foule de tactiques de chasse. Lorsque l'on sait que même les Profonds l'utilisent parfois pour s'attaquer à des bateaux, il y a de quoi être inquiet.

Ce prédateur n'apparaît que s'il a été invoqué et ne repart que s'il est renvoyé, sauf s'il manque de nourriture (voir plus bas). Son apparition n'est

pas sans danger pour qui n'est pas un Profond : un invocateur imprudent a toutes les chances d'être le premier hors-d'œuvre de la créature...

Dans le cas qui nous intéresse, le Dévoreur est lié aux éclipses de Lune et aux anneaux marquant le sol, lors de ses apparitions. Le pacte d'autrefois le lie à cette conjonction, et ne sera révoqué que si le Dévoreur est banni ou si la créature accomplit la malédiction. Il peut agir dans un vaste périmètre de 100 miles, pendant la nuit du solstice d'été. Il y a 18 anneaux pour son crop circle, et la créature a déjà pu prendre son tribut 17 fois.

Ce Dévoreur est différent des autres puisque les conditions d'invocations lui permettront de faire venir d'autres Dévoreurs.

Concernant le crâne et la colonne vertébrale, le Dévoreur a compris que c'était le met le plus savoureux lorsque son invocatrice les lui donnait en offrande. Il n'hésitera donc pas à se servir sur les éventuels gêneurs. Il n'a pas besoin spécifiquement de ces éléments pour accomplir la malédiction : la mort de l'héritier (par ses soins ou pas, peu lui importe) et quelques restes de son corps (même des cendres) lui suffiront.

Grâce aux ultrasons qu'il émet, le Dévoreur exerce un contrôle limité sur les animaux qui y sont sensibles (rats, chiens, etc.). Il peut par exemple les pousser à attaquer ou les utiliser pour rabattre des proies vers lui.

## La chasse commence

Normalement vos PJ sont cuits « à point » pour le lancement des festivités. Lorsque la nuit tombe enfin, Suétone va se coucher, il s'enferme dans la salle de lecture. Profitez d'un seul moment d'inattention des personnages (lorsqu'ils discutent entre eux par exemple) pour que Suétone s'éclipse par la fenêtre.

Si votre groupe est suffisamment paranoïaque pour mener une garde serrée autour de cette pièce, Suétone peut les obliger à se rendre dans leurs quartiers. Rody peut faire diversion malgré lui : il a entendu du bruit dans le bois et a besoin d'aide.

Même si les investigateurs sont violents au point de l'assommer, Suétone tentera de filer dès qu'il sera rétabli. Les prétirés ont des caractères trop divergents pour se faire confiance mutuellement dès le départ.

Lorsque les PJ se rendent compte de sa disparition, ils verront qu'une lueur de lampe ou de torche provient des bois, ainsi que des clameurs de chiens. Puis c'est le silence. Rody manque à l'appel.



Lorsqu'ils se décident à se rendre dans les bois, ils tomberont sur une scène hideuse. Les chiens sont dépecés et décapités, on peut retrouver leurs boyaux répandus ça et là dans les branches telles des guirlandes d'un goût douteux.

Plus loin, Suétone gît dans un crop circle. Sa tête et sa colonne vertébrale sont manquantes, le corps est sanguinolent et semble désarticulé. Un cri inhumain jaillit

à peine à quelques yards des arbres alentour, il fait nuit noire. N'hésitez pas à demander un ou plusieurs jets de Santé Mentale.

Fuir est la seule solution et chaque minute compte désormais, la Bête commence la traque. Dans leur fuite, l'un d'eux peut trébucher sur un Rody évanoui (assommé par le cri sonique)

## Tactiques de la Bête

La première chose que va faire la Bête, après avoir tué Suétone et les pauvres chiens de Rody, est d'effrayer (ou tuer) les chevaux pour empêcher toute tentative de fuite rapide.

Si votre groupe de personnages dispose d'un véhicule motorisé, ils vont retrouver une bouillie mécanique informe. Le Dévoreur peut aussi la lancer contre la porte du manoir, ce qui pourrait faire une formidable diversion, avant d'entrer tranquillement par le toit.

De nombreux rongeurs non désirés campent dans la toiture du manoir, le Dévoreur peut se servir de ces nuisibles grâce à son pouvoir de contrôle pour terroriser ses proies.

Le manoir regorge d'endroits où faire craquer le plancher. Le Dévoreur n'hésitera pas à s'introduire par le toit, puis à faire différentes diversions sonores pour séparer les investigateurs (soufflez les lampes à gaz, cassez des volets et vitres à grands fracas, tuez les animaux en les faisant hurler de façon insupportable).

Si un ou plusieurs membres du groupe tentent de fuir quoi qu'il en coûte, la mort les attend à coup sûr. Même un Signe des Anciens tracé au couteau dans la main (voire sur tout le corps) ne suffira pas. La Bête n'hésitera pas à lancer son cri sonique, avant de démantibuler le(s) malheureux.

Face aux armes, bien que normalement la seule arme présente soit celle de Rody, la Bête réagira dans un premier temps avec circonspection. Cela





peut la gêner la première fois, la seconde elle détruira la chose qui picote et son porteur connaîtra un sort peu enviable.

Chaque mort la fait grossir, elle n'ingurgite pas tout le corps. Les restes lui serviront à effrayer les survivants, pour les pousser dans leurs derniers retranchements.

Son but ultime est Farley, s'il se retrouve seul le Dévoreur foncera pour le tuer. Il est irrésistiblement attiré par lui. Le pacte l'y oblige. Lorsque vous en avez assez de torturer vos joueurs, ou que ceux-ci ont compris pour l'incantation de bannissement, le Dévoreur passe à la curée...

### **Only the smart survives...**

Il y a peu de chance de se tirer vivant de ce traquenard. Si les PJ ne se serrent pas les coudes, ils mourront. L'incantation « Suetonius Mortis » coûte 2 Points de Magie à chaque fois qu'elle est énoncée. Et doit être dite 18 fois pour bannir la créature. Il est peu probable qu'un seul PJ puisse avoir le temps de la clamer 18 fois d'affilée. La chose s'occupe de lui, et si les Points de Magie arrivent à 0, le malheureux apprenti exorciste est victime d'une crise cardiaque (et meurt sur un jet de Chance raté).

Il faut donc que plusieurs membres du groupe clament l'incantation.

La fuite n'est pas possible, la créature prendra un plaisir certain à tuer les fuyards. Le suicide ou le meurtre de l'héritier de Suetonius n'est pas une option : la créature se contentera des restes (même des cendres) pour accomplir la malédiction.

### **Dénouements possibles**

Le lendemain, s'il reste des survivants la police peut les accuser de meurtre ou les faire interner. Le tout peut être mis sur le compte du pauvre Rody, si vos joueurs n'ont pas de cœur. Miss Hellington peut les appuyer s'ils lui remettent le testament, mais il faudra alors bien négocier avec elle pour éviter une trahison trop rapide.

Il est aussi possible de tout mettre sur le dos des personnages disparus, mais il vaut mieux faire abstraction du testament devant la police et encore moins des événements réels de cette horrible nuit.

Si vos investigateurs ont foiré sur toute la ligne, des Dévoreurs s'ébattent dans toute la contrée et les Grenadiers de sa Majesté finissent par intervenir, dans un décor d'apocalypse. L'Histoire ne retiendra qu'un

soulèvement marginal, le tout est confiné au secret dans les archives royales. Ceci peut accélérer le développement d'un organisme chargé d'étudier et de lutter contre les phénomènes du Mythe mais ceci est une autre histoire...

## Les Prétirés

**Sigmund Walden, le cuisinier. (Nom réel : Adam Prospero Fergusson. Sombre secret : déserteur de la British Army)**

Adam ou plutôt Sigmund est un moustachu brun d'une quarantaine d'années aux épaules larges. Ses yeux bleus luisent d'un éclat un peu terne, reflet des trop nombreuses guerres qu'il a vues. Il parle avec un accent allemand prononcé, car il se fait passer pour un cuisinier de Hambourg. Sigmund conserve toutefois dans ses affaires une médaille et pas des moindres : la Victoria Cross obtenue au cours d'une des guerres contre les Ashantis (au Ghana). Sa désertion de l'armée s'explique par le dégoût des massacres perpétrés par ses pairs « civilisés ». Sigmund était capitaine de la Garde des Grenadiers. Il s'est fait passer pour mort en Afrique.

Sigmund est un homme d'action qui cherche la paix. Son équilibre mental est quelque peu fragile, mais il commence à reprendre confiance en lui. Un mort ne lui fera ni chaud ni froid, mais un carnage lui fera revivre les horreurs du passé.

**Julius Farley, le maître d'hôtel. (Nom réel : Julius Fettearley. Sombre secret : père mort fou à l'asile)**

Julius avait un père fou. Complètement paranoïaque, son père l'empêchait de sortir de chez lui. Sa mère étant morte à sa naissance, Julius s'est toujours senti coupable d'exister. Lorsque son père est interné à l'asile, le jeune Fettearley devient pupille de Sa Majesté. A la sortie de l'orphelinat, il change son nom pour ne plus avoir de rapport avec son père. Ce dernier se suicide un mois plus tard. Julius porte désormais le nom de Farley et trouve un travail de domestique auprès des Hellington. Il va graduellement prendre de l'importance jusqu'à succéder au vieux Victor à son poste de maître d'hôtel de la maison. Julius est maintenant assez proche de Suétone Hellington, et s'inquiète un peu des nouvelles habitudes de son maître.

Les traits tirés, la trentaine bien tassée, Julius est toujours rasé impeccablement. Malgré une calvitie avancée, ses yeux bruns illuminent son visage qu'il s'échine à montrer fermé voire snob.

**Vanceslas Buster, le valet. (Sombre secret : escroc)**

Buster est un escroc réputé des bas-fonds de Londres, il y est plus connu sous le nom de Buster « Franc-Sourire ». Ses proies sont souvent des membres de la classe moyenne, auprès desquelles il se fait passer pour un courtier avec un placement miraculeux et sans risque. Lorsqu'il a vu l'annonce où Farley recrutait du person-

nel pour Sir Hellington, notre jeune de 25 printemps y a vu l'espoir d'un coup de maître. Buster s'est vite renseigné sur Suétone, il a ainsi appris que l'honorable Sir possédait de nombreux bons au porteur d'un montant considérable et dépensait une somme folle en généalogie. Son but est simple : repérer et récupérer les titres au plus vite. Son point faible dans cette combine est qu'il n'a aucune véritable référence en tant que valet.

Le sourire éclatant et les yeux verts pétillant, Buster a aussitôt évincé les autres candidats au poste de valet de pied.

**Chastity Brighton, la femme de chambre. (Sombre secret : infanticide)**

Cette honorable vieille dame d'environ 60 ans a maintes références dans la petite noblesse. Son prénom n'est pourtant qu'un leurre. Elle eut autrefois un enfant non désiré avec un lord. Chastity dut prendre congé lorsque sa grossesse ne put se dissimuler plus avant. Elle accoucha vaillamment, mais ne ressentit aucun amour maternel pour le rejeton qu'elle mit au monde. Chastity le noya elle-même dans la Tamise, sans complice. Plus superstitieuse que véritablement croyante, elle s'est procurée un de ces gris-gris d'Inde dans les bas quartiers de l'East-End pour se protéger de l'éventuel fantôme de son fils.

Ridée, les yeux bleus, cette carcasse sèche aux allures de grand-mère est farouchement déterminée à vivre. L'occultisme a un sérieux attrait sur elle.

**Algernon Stow, le cocher. (Sombre secret : médium malgré lui)**

Cet homme bourru d'une trentaine d'années, les rouflaquettes cernant un visage dur, est cocher depuis qu'il a l'âge de mener un attelage. Algernon Stow a conduit dans tout Londres, à des heures aussi indues que possible. Il y a quelques années, Algernon a pris peur. Il voyait des choses dans ses cauchemars. Des meurtres terribles et sanglants. A tel point qu'il s'enchaînait pour être sûr de ne pas commettre les forfaits dont il rêvait. Puis les choses se tassèrent. Aujourd'hui, ce genre de cauchemar se fait beaucoup plus rare. Lorsque Stow a découvert l'annonce, il y a vu une place particulièrement bien payée et moins harassante que celle de cocher de rue. Et puis qui sait ? Le patron aurait un manoir en campagne : qui sait si les troubles mentaux dus à la ville tentaculaire ne s'estomperont pas pour de bon ?





### Le Dévoreur

Plus il mange, plus il grossit. Il commence normalement avec une TAI de 15 (bonus aux dommages +2D6) et 20 PdV. Augmentez de 3 points ces caractéristiques par victime consommée. Arrivé à une TAI de 50 (bd +4D6 ; PdV 38), il se divise en deux, aux caractéristiques initiales, et le cycle continue... A l'inverse, chaque jour sans manger lui fait perdre 3 points dans ces deux caractéristiques et arrivé à 10, le Dévoreur perd toute cohésion et repart dans son monde d'origine. Mais avant ça, quand la nourriture manque, ils commencent par se dévorer entre eux !

Pour ce scénario : le Dévoreur commence à 18 car il a dévoré Sir Hellington. Chaque fois qu'un PJ lance « Suetonius Mortis » et que la créature est présente, elle perd 1 point de Pouvoir. Arrivé à 0 elle se désintègre, en laissant une odeur de varech.

FOR : 33    Déplacement : 8  
 CON : 28    Bonus aux dégâts : var  
 DEX : 19    Vie : 16  
 TAI : 18    Magie : 17  
 POU : 18    INT : 14

Perte de SAN : 1/1D8  
 Sorts : Aucun.

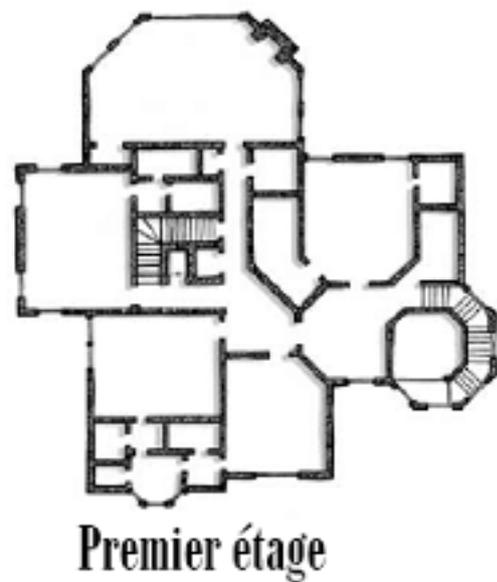
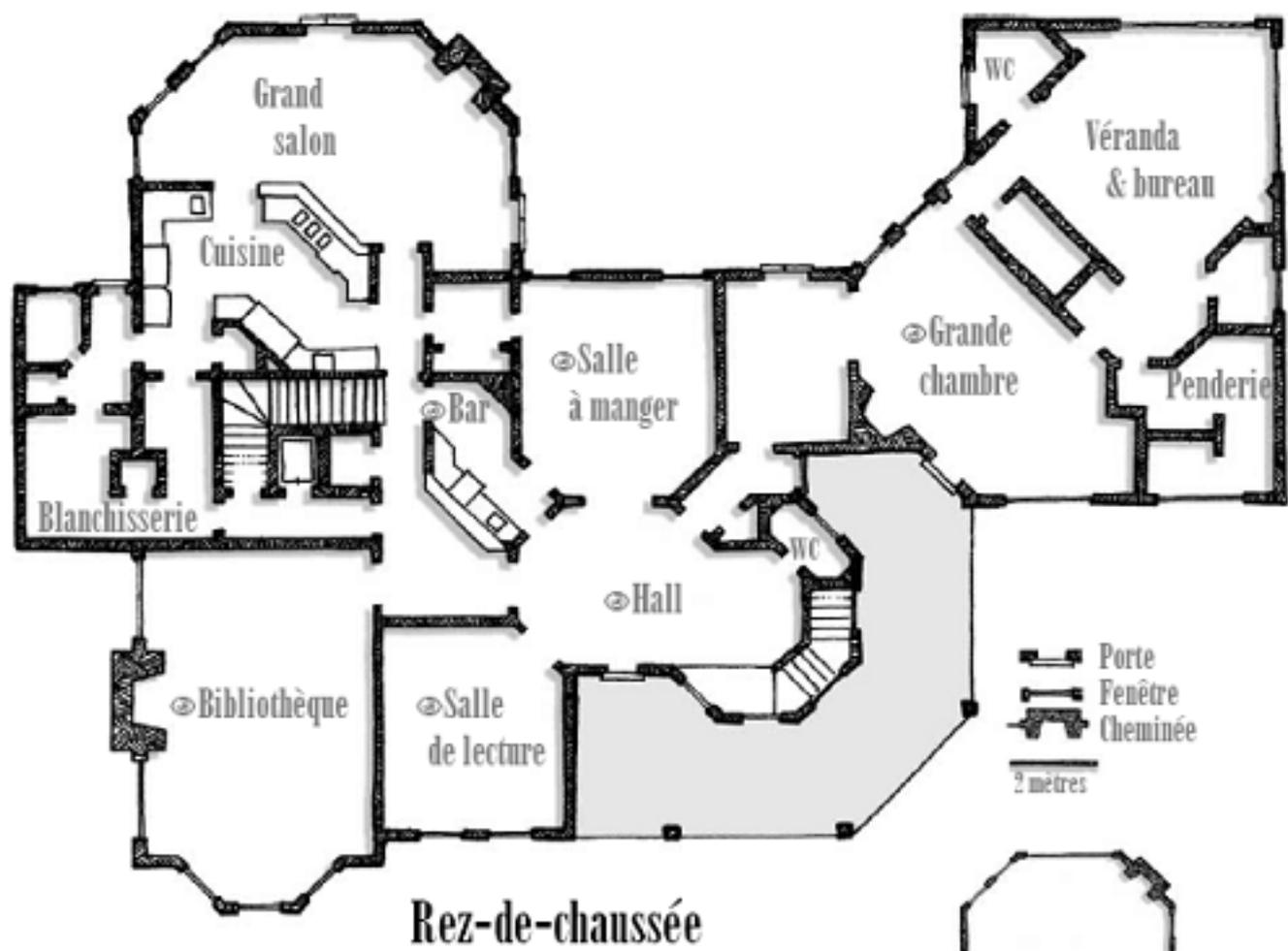
#### Armes :

Tentacules (x3) 55%, saisissent ou 3D6+bd  
 Bouches 80%, 2D10 + cri sonique\*

\* Faisceau d'ultrasons dirigé sur une cible. Si la victime rate un jet de Résistance POU/POU, elle est sonnée pendant 4 jours.

Armure : 5 points de cuir. Régénère 3 points de Vie par round.

Compétences : Contrôler les Rats 75%, Discretion 80%, Se Cacher 80%, Tendre des Pièges 70%



La page arrachée du manuscrit



## **Autre poème d'Hellington :**

*Je suis Celui qui hurle dans la nuit  
Je suis Celui qui vous trahira  
Je suis Celui qui n'a jamais vu la lumière  
Je suis Celui qui vient d'en-bas.  
Mon char est le char de l'effroi  
Mes cercles sont les cercles de l'an delà  
Mon souffle est le souffle de la Mort  
Froides et mortes seront mes prières.*

## **La page du livre d'Histoire marquée :**

### **PRÉHISTOIRE**

Monument mégalithique à Stonehenge.

-500 Arrivée des peuples celtes en Angleterre ; Gaëls (Ecosse et Irlande) et Bretons (Pays de Galle et Bretagne).

### **DOMINATION ROMAINE (-55 à 410)**

-55 août Jules César débarque en (Grande) Bretagne.

-54 Seconde expédition de Jules César en (Grande) Bretagne.

43 Débarquement de 4 légions romaines sous le commandement d'Aulus Plautius dans le Kent (Richborough). Prise de Camulodonom (Colchester) par les armées romaines. La (Grande) Bretagne (Angleterre) devient province romaine.

60 Rome s'empare du territoire des Icènes (Bretons) à la mort de Prasutagus.

60 Suetonius Paulinus s'empare de l'île Monia (Anglesey) servant de refuge à la résistance celte.

60 Révolte de Boadicée (Boudicca) contre l'occupation romaine en (Grande) Bretagne.

60 Prise et massacre de Colchester par les armées de Boudicca.

60 Victoire des armées de Boudicca contre la IXème Légion de Petillius Cerealis.

60 Les légions de Suetonius évacuent Londres qu'ils ne peuvent défendre.

60 Prise et massacre de Londres par les armées de Boudicca.

60 Défaite (suivi de son suicide) de Boudicca contre les armées romaines de Suetonius Paulinus à Lichfield.

77 C. J. Agricola est nommé Gouverneur de (Grande) Bretagne par Vespasien.

120 Arrivée d'Hadrien en (Grande) Bretagne.

122 Début de la construction du «Mur d'Hadrien».

127 Fin de la construction du «Mur d'Hadrien».

152 Construction du mur d'Antonin dans le nord de la (Grande) Bretagne.

163 La frontière de (Grande) Bretagne est ramenée au mur d'Adrien.

180 Échec de l'offensive «barbare» sur le mur d'Adrien.

196-197 Deux nouveaux échecs d'une offensive «barbare» sur le mur d'Adrien.

280 Carausius est nommé amiral et chargé de défendre les côtes de (Grande) Bretagne contre les raids saxons.

286 Carausius se fait proclamer empereur par ses troupes.

293 Fin de l'usurpation de Carausius.

367 Les Pictes et les Scotts franchissent le mur Hadrien et entrent en (Grande) Bretagne.

### **Le papier à moitié brûlé dans la cheminée :**

*La honte suprême soit sur elle ! Elle s'est parjurée avec le fils Antrabus, le petit Edmund. Si jeune, quelle infamie !*

### **Le poème qui traîne :**

*Belle reine des Icènes,  
Tu résistas aux Romains  
Le sang de ton peuple dans la plaine  
Pleure encore en un écarlate chemin...  
De tout ton beau pays assiégé,  
De l'île de Monia ravagée...  
Gloire à toi grande Boadicea,  
Reine celté, de ton trépas.*

### **Le vieux tableau :**



## **Lettre de Slonesby :**

Mon cher Suetone, voici quelques-unes de mes pensées concernant notre récente discussion. Je vous prie de bien accepter mes plus plates excuses quant à mon absence, mais une nouvelle expédition fantastique est en préparation au British Museum.

Les Saxons ont donné à Stonehenge, le nom par lequel nous le connaissons aujourd'hui. Les Britanniques l'ont appelé la Danse du Géant et Geoffrey avait certainement une tradition pour s'avancer par-là puisqu'il commence son histoire par les aventures de Brutus, un descendant d'Enée, qui, après l'évasion des flammes de Troie et beaucoup de voyages et combats, accosta en Grande-Bretagne, qui était inhabitée à part quelques géants. Geoffrey avait un contexte raisonnable ici dans lequel placer Stonehenge, mais il l'a ignoré et au lieu de cela a attribué la construction de Stonehenge à Merlin après le massacre affreux par les Saxons.

Cela lui a permis de connecter son Arthur au grand architecte du monument et à toute sa splendeur. Cela nous suggère qu'il y avait une tradition solide derrière cette idée : ce Stonehenge était le foyer des gens qui avaient subi un désastre épouvantable, terminal. Bref, cette tradition peut remonter dans les brumes de l'Antiquité.

Bref, toutes les pistes sont envisageables, mais je doute réellement qu'une reine païenne telle I cène ait su se servir un jour d'un site de pouvoir tel que StoneHenge. Toutefois, j'ai commandé à un ami du British Museum les copies d'extraits de la conquête de notre royaume par les Romains. Peut-être que dans ces écrits nous trouverons la preuve que votre théorie sur Boudicca et ses Crop Circles n'est que pure fantaisie.

Sincèrement,

Nicholas Slonesby  
British Museum

## Journal de Sir Hellington

*Stonehenge est issu d'un mot saxon signifiant « gibet de pierre ». Il est certain que le site a été utilisé par les druides pour leurs cérémonies. Cependant, les lourds mégalithes étaient là bien avant l'arrivée des Celtes sur le sol du royaume de Sa Majesté. Serait-il possible que le grand cercle de pierre ait été construit par les Mycéniens ?*

*Les bâtisseurs ont érigé un talus circulaire d'environ 100 yards de diamètre délimité par un fossé. L'entrée du cercle sacré était indiquée par deux monolithes et un troisième « Heel Stone » était placé à l'extérieur de l'enceinte. On creusa dans le flanc intérieur du terre-plein 56 trous. La découverte d'ossements humains fait penser à des tombes, ou à des coutumes pire encore, que je n'ose imaginer. Au centre du cercle, il a retrouvé d'étranges « pierres bleues ». Ce sont des roches éruptives d'après mon analyse, mais que font-elles ici ? Il n'y a pas de volcan dans notre verte contrée !*

*Ce site a été élaboré selon un plan extrêmement précis. Sa construction a exigé un effort titanesque. Il ne faut pas oublier que les chariots à roue n'existaient pas quand la construction a débuté. Certains monolithes atteignent 50 tonnes ! Comment expliquer que ces pierres ont pu être déplacées sur de si longues distances ?*

*Quelques-unes des mes hypothèses :*

*1/ Les nombreux restes humains retrouvés indiquent que le site a été utilisé comme sépulture. Cependant, cette théorie défendable est peu probable. En effet, Stonehenge ne possède ni couloir, ni chambre funéraire.*

*2/ Le site était tout simplement un lieu de culte de païens. Rien ne vient infirmer ou confirmer cette hypothèse.*

*3/ Les cercles de trous correspondraient au système simple d'une machine à calculer gigantesque et primitive mais d'une précision étonnante. L'anneau des trous se rapporterait au cycle des éclipses lunaires, en déplaçant six pierres d'un trou chaque année, on peut prévoir tous les événements lunaires sur de très longues périodes. Enfin, différents angles entre les pierres solitaires matérialiseraient les solstices et les équinoxes, Les levers et les couchers de soleil et de lune. Stonehenge est donc un immense observatoire ! Mais qui l'a bâti et pour observer quoi ?*

## Le testament de Sir Hellington :

*Ma petite nièce que j'aimais tant, elle est devenue femme. Son regard a changé, sa naïveté a disparu et sa vision du monde est comme souillée par le smog londonien. Je ne la reconnais plus, elle intrigue telle une maudite péronnelle courtisane. Je sais qu'elle aimerait bien hériter de toutes mes possessions, d'ailleurs elle connaît mon précédent testament. Mais son crime est grand, même si je ne puis le dévoiler ici par pudeur et par respect pour notre lignée. La malheureuse sera bien en peine lorsqu'on lui lira celui-ci. Oh, je sais qu'il est fort peu courtois de déroger aux règles de bienséance en glissant un tel testament dans un journal intime. Je n'ai d'ailleurs pas encore eu le courage de brûler l'ancien.*

*Mais comme le faisait si bien remarquer feu mon grand-père, seuls les pénitents méritent le Ciel :*

*Je soussigné Sir Suétone Hellington, baronet de sa Majesté, par la présente je la déshérite de toutes mes possessions physiques. Le manoir ira à ceux qui m'ont soutenu dans mes derniers jours, à savoir Farley le plus fidèle de mes domestiques. Je laisse à mon notaire le soin de distribuer équitablement la moitié mon pécule à tous mes domestiques, le reste allant à Farley. Puissent-ils en faire bon usage et brûler tous mes écrits.*

## La lettre de l'expert :

Cher monsieur Hellington,

J'ai effectué les recherches généalogiques demandées sur votre illustre famille. Il n'a pas été facile de retrouver les traces de la lignée de Suetonius Paullinius, mais au bout de trois longues années, je puis vous assurer que votre branche familiale n'est liée ni de près ni de loin à ce général romain. Ma piste s'arrête à une famille de roturiers nommée Fettearley, dont je doute qu'elle ait un quelconque lien avec la prestigieuse lignée des Hellington.

Si toutefois, vous, ou une personne de votre connaissance, souhaitez faire de nouvelles recherches, c'est avec le plus grand plaisir que nous traiterions votre éventuelle demande.

Votre dévoué,

J.E. De Viscomty

Cabinet d'expertise en généalogie  
Londres, 18 juin 1896

## La lettre d'Aleister Crowley :

Sir Hellington,

Vous faisiez la remarque judicieuse qu'au solstice d'été, les premiers rayons de soleil traversent le cercle et viennent frapper la *Great Stone* et, au solstice d'hiver, les rayons passent entre les deux trilithes placés aux extrémités du «*ser à cheval*» intérieur. Effectivement, la précision des emplacements des mégalithes est trop grande pour être le fruit du hasard. D'après les dates que vous m'avez fournies l'année 876, l'année 1386, l'année 1598, et l'année 1794, je puis vous affirmer qu'il est fort probable qu'une Éclipse Lunaire a eu lieu la nuit du solstice d'été. On peut même établir un calcul remontant à 60 ans après la naissance du Christ, en partant du postulat qu'une telle conjonction a lieu tous les 102 ans. Le Stonehenge semble être un lieu de grand pouvoir.

Votre thèse sur la fameuse malédiction de Boadicea est stupéfiante et extrêmement instructive. Je serais ravi de venir mais mes propres recherches ici m'accablent beaucoup et j'ai certaines frictions politiques urgentes dans l'ordre à régler. Toujours, j'essaierai d'être présent le fameux soir du Solstice d'Été.

Amicalement,  
Aleister Crowley

8 juin 1896

## La traduction du manuscrit et des notes :

*Tout était vrai. C'est impossible je suis fou. J'ai vu la marque hier, alors que j'étais dans le bois. 18 petits cercles dans un cercle parfait. Aucune machine, aucune main humaine ne peut façonner une telle chose. Les brins d'herbes n'étaient ni carbonisés ni même coupés.*

*Alors quoi ? Cette chose sait peut-être ? Pourquoi viendrait-elle s'il ne reste personne à prendre ? Il ne lui en fallait qu'un pour accomplir le rituel. Ce ne peut être moi, j'ai bien vérifié ma lignée je suis écossais de bout en bout. Et pourtant d'après le manuscrit, il en reste un à prendre. 18 crânes pour un appel. 18 cercles dans un Crop Circle. 18 venues au cours des siècles, tous les siècles à l'Eclipse de Lune du Solstice.*

*Il faut que je sache ! Quelles connaissances seront perdues si personne ne tente quelque chose. Je dois y aller, je n'ai rien à craindre de cette entité.*

## Amesbury dans l'Antiquité :

Boadicea (également appelée Boudicca) est probablement la plus célèbre des reines celtes. Elle est un symbole de la liberté britannique. Il est possible que le nom de Boadicea ou Boudicca lui ait été donné en l'honneur d'une déesse celte de la victoire. La révolte de la tribu des Icéniens, en 60 après JC, fut la plus sérieuse rébellion à laquelle les Romains eurent à faire face dans les Iles Britanniques. Le territoire des Icéniens se trouvait au sud-est de l'Angleterre.

Suétone, un général romain, vint et prit d'assaut l'île d'Anglesey (alors appelée Monia), qui était supposée être sacrée, et il brûla les Druides dans leurs propres cages d'osier sacrificielles, par leurs propres feux. Puis il repartit en Bretagne. Après la conquête totale de l'Angleterre, Prasutagus, le roi des Icéniens, célèbre pour sa longue prospérité, avait fait de l'Empereur romain Claudius son héritier, en même temps que ses deux filles, pensant que cet acte de soumission mettrait son royaume et sa maison à l'abri de toute atteinte.

Mais ce fut le contraire qui arriva, à tel point que son royaume fut ravagé par les centurions, sa maison par ses esclaves, comme s'ils étaient des prises de guerre. D'abord, son épouse Boadicea fut horriblement fouettée et ses filles honteusement violées sous ses yeux par plusieurs légionnaires, avant qu'on ne lui dresse sa propre croix. Tous les chefs des Icéniens, comme si Rome avait reçu tout le pays en cadeau, furent dépouillés de leurs biens ancestraux et les parents du roi furent traités en esclaves.

Rendus furieux par ces insultes et par la crainte qu'il arrivât pire, puisqu'ils étaient à présent réduits à l'état de province, ils prirent les armes et entraînèrent à la révolte les Trinovante. Ils furent rejoints par d'autres qui n'étaient pas encore réduits à la servitude. Ceux-ci avaient convenu par une conspiration secrète de reconquérir leur liberté. C'était contre les vétérans que leur haine était la plus intense. Car ces nouveaux colons de la province de Camulodunum chassaient les gens de leurs maisons, de leurs fermes, les appelaient captifs et esclaves, et les atrocités des vétérans étaient encouragées par les soldats.

Les Bretons se soulevèrent, avec toute leur force et leur colère. Ils chassèrent Catus vers la Gaule ; ils dévastèrent les possessions romaines ; ils refoulèrent les Romains hors de Londres, alors une pauvre petite ville, mais un lieu d'échange ; ils pendirent, brûlèrent, crucifièrent et tuèrent par le fer soixante-dix mille Romains en quelques jours.

Suétone revint, renforça son armée et avança pour leur livrer bataille. Avant que la première charge des Bretons ne fût faite, Boadicée, dans un char de guerre, avec sa chevelure blonde flottant au vent et ses filles outragées reposant à ses pieds, passa parmi ses troupes et leur cria vengeance contre leurs oppresseurs, ces Romains licencieux. Les Bretons combattirent jusqu'au dernier, mais ils furent vaincus dans un grand massacre et la reine infortunée s'empoisonna. On pense que la bataille finale s'est déroulée un peu à l'est d'Amesbury.

## Traduction Hellington d'un récit romain

«A ce moment, sans cause évidente, la statue de la Victoire à Camulodunum tomba et se retourna, comme si elle fuyait devant les ennemis. Des femmes excitées jusqu'à la frénésie prédisaient des destructions imminentes ; on raconta que des délires en une langue étrange avaient été entendus dans la maison du Sénat ; le théâtre avait résonné de lamentations, et dans l'estuaire de la Tamise on avait vu l'image d'une ville renversée ; même l'océan avait pris l'aspect du sang, et quand la marée se retirait, elle laissait l'empreinte de formes humaines, et tous ces signes étaient interprétés par les Celtes avec espoir, et par les vétérans avec inquiétude. Mais comme Suetonius était absent, ils implorèrent du secours au procureur Catus Decianus. Tout ce qu'il fit fut d'envoyer deux cent hommes sans armement sérieux, et il n'y eut dans la place qu'une petite force militaire. Comptant sur la protection du temple, retardés par des complices secrets de la révolte, qui gênaient leurs plans, ils n'avaient construit ni fossé ni palissade ; ils n'avaient pas non plus éloigné les vieillards et les femmes, pour laisser les seuls hommes jeunes faire face à l'ennemi. Surpris comme ils le furent, en pleine période de paix, ils furent encerclés par une immense foule de Barbares. Tout le reste fut pillé ou incendié dans l'assaut ; le temple où les soldats s'étaient rassemblés fut pris d'assaut après deux jours de siège. L'ennemi victorieux rencontra Petilius Cerialis, commandant de la 9ème Légion, alors qu'il venait à la rescousse, mirent ses troupes en déroute et détruisirent toute son infanterie. Cerialis s'échappa avec un peu de cavalerie jusqu'au camp et fut sauvé par ses fortifications. Effrayé par ce désastre et par la fureur de la province qu'il avait poussée à la guerre par sa rapacité, le procureur Catus s'enfuit en Gaule.»

«Suetonius avait sous ses ordres la 14ème Légion avec les vétérans de la 20ème, et des auxiliaires venant du voisinage, faisant un total d'environ 10 000 hommes armés, lorsqu'il se prépara à partir sans délai et à livrer bataille. Il choisit une position ouverte sur un étroit défilé, fermée sur l'arrière par une forêt, s'étant d'abord assuré qu'il n'avait d'ennemis qu'en face de lui, où une large plaine s'étendait sans aucun danger d'embuscades. Ses légions étaient en rangs serrés ; autour d'elles, les troupes légèrement armées, et la cavalerie rassemblée sur les ailes. En face, l'armée des Celtes, avec ses masses d'infanterie et de cavalerie, manifestait sa confiance, une vaste foule s'était rassemblée comme jamais auparavant, et si fière d'esprit qu'ils avaient même emmenés avec eux, pour assister à leur victoire, leurs femmes juchées sur des chariots, qu'ils avaient placés à l'extrémité de la plaine.»

«Boadicea, montée sur un char avec ses filles devant elle, allait de tribu en tribu, proclamant qu'il était habituel pour les Celtes de combattre sous la direction des femmes. « Mais à présent », disait-elle, « ce n'est pas en tant que femme de noble ascendance, mais comme une femme du peuple, que je veux venger la liberté perdue, mon corps fouetté, la chasteté outragée de mes filles. L'avidité romaine est allée si loin que ni nos personnes, ni l'âge ni la virginité, n'ont été épargnés par la souillure. Mais les Dieux sont favorables à une juste vengeance ; une légion qui avait osé combattre, a péri ; les autres se cachent dans leur camp, ou pensent à s'enfuir. Ils ne pourront même pas soutenir le vacarme et les cris de tant de milliers d'hommes, encore moins notre assaut et nos coups. Si vous pesez bien la force des deux armées, et les causes de la guerre, vous verrez que dans cette bataille vous devez vaincre ou mourir. Cela est la résolution d'une femme ; quand aux hommes, ils peuvent préférer vivre et être esclaves. »

«C'est alors qu'elle nous maudit. Sous cette arche immonde de pierre. Alors que tous se battaient pour survivre dans cet enfer, la Furie Boadicea couverte du sang des justes, poussa un hurlement inhumain. Dans une langue étrange elle incanta de façon blasphématoire et nous maudit dans la noirceur de la non-nuit.»

«(...) devant nous se tenait l'armée ennemie avec son déploiement de guerriers en armes, pendant que des femmes couraient entre les rangs, vêtues de noir comme les Furies, les cheveux défaits, brandissant des torches. Tout autour, les druides, tendant leurs mains vers le ciel, se répandaient en imprécations sinistres, et ce spectacle étrange épouvanta nos soldats au point que, comme si leurs membres étaient paralysés, ils restaient immobiles et s'exposaient aux coups. Puis, pressés par les appels de leur général et s'encourageant mutuellement à ne pas craindre une troupe de femmes fanatiques, ils se portèrent en avant, brisèrent la résistance, et enveloppèrent les ennemis dans les flammes de leurs propres feux. Une garnison fut ensuite imposée aux vaincus, et leurs bosquets, consacrés à des superstitions inhumaines, furent coupés. Car ils estimaient comme un devoir de couvrir leurs autels avec le sang des captifs et de consulter leurs dieux avec des entrailles humaines.»

# Pigeon vole

Un scénario TOC pour les 20's  
Par Mysterons





## 1. Présentation du scénario

Ce scénario est prévu pour un groupe d'investigateurs de 4 à 6 joueurs. L'intrigue se déroule à Boston en 1924. Un des investigateurs va être accusé à tort du meurtre d'un de ses collègues, alors que le reste du groupe sera témoin du contraire. Petit à petit, les personnages vont faire l'objet de soupçons, de la part de la police qui les pense impliqués dans une histoire de braquage, tandis qu'une partie de la population locale va se montrer hostile à leur égard. D'étranges preuves falsifiées de leur soi disant culpabilité circuleront entre les mains de la presse et de l'inspecteur en charge de l'enquête. Quand un mystérieux homme viendra proposer son aide aux investigateurs, seront-ils assez prudents pour ne pas tomber dans le piège d'une puissante organisation au service de « Celui dont la vie est prolongée » ?

## 2. Présentation des Personnages Joueurs et Introductions

### a) Les Personnages Joueurs

**William Macready** : 26 ans, journaliste pour le Boston Herald. Né en Irlande, William a une véritable passion pour les sciences naturelles. Issu d'une famille de paysans, il est pris sous l'aile du propriétaire des terres qui souhaite faire de lui un vétérinaire. Il travaille dur et obtient une bourse pour étudier la médecine à Dublin. Après de brillantes années d'études, Macready se prépare à passer son diplôme lorsque la mort subite du propriétaire et la maladie de son père le force à quitter l'école. À la mort du père, la mère de William décide de partir pour les États-Unis, rejoindre sa soeur qui a réussi à se faire une place à Boston. C'est grâce à cette tante que Macready trouve un emploi au Boston Herald. Son expérience médicale lui a valu la place convoitée par beaucoup d'autres : spécialiste des affaires criminelles. Journaliste de terrain, William est appelé dès que la police découvre un macchabée.

**Walter Hopkins** : 30 ans, journaliste pour le Boston Herald. Originaire de Boston, Walter est issue de la bourgeoisie intellectuelle New Yorkaise, venue s'installer dans le Massachusetts pour trouver un peu de calme. Walter réussit brillamment ses études de littérature à Harvard pendant lesquelles il se passionne pour la Russie. Alors qu'il travaille pour une

prestigieuse maison d'édition, Walter s'ennuie. Il rêve de partir en Russie. Il démissionne pour devenir envoyé spécial au Boston Herald qui cherche quelqu'un parlant russe et d'assez téméraire pour partir sur place et couvrir la révolution. Choqué par la violence arbitraire et la folie qui semble s'être emparée de l'administration soviétique, Walter revient un an plus tard bouleversé. Depuis il s'occupe principalement avec son collègue Julius Lester, de la revue de presse étrangère et plus particulièrement de tout ce qui vient de Russie.

**Julius Lester** : 24 ans, traducteur et journaliste pour le Boston Herald. Son père était un aventurier. Il n'hésitait pas à traverser la terre entière pour faire des affaires. C'est ainsi qu'il rencontre sa femme Irina, une beauté russe qui lui donne un enfant beau comme un Dieu qu'ils nomment Julius. À cause de problèmes de santé, il est renvoyé de son pensionnat. Sa mère prend en charge son éducation, notamment dans l'étude des langues et de la culture slave. Il réussit le concours pour Harvard et se spécialise dans les langues. Il commence à faire des petites traductions des journaux de l'Union soviétique qui arrivent jusqu'aux États-Unis. Il est alors soupçonné d'être un communiste et des professeurs font pression pour qu'il n'obtienne pas son diplôme. Julius travaille alors pour des maisons d'éditions jusqu'à ce qu'il rencontre Walter Hopkins qui le fait engager au Boston Herald.

**Alan Dawley** : 29 ans, agent littéraire. New York, New York, ville du rayonnement de l'intelligentsia américaine, phare des États-Unis pour l'Europe. Alan aime sa ville même s'il voyage souvent. Né d'une famille de riches artistes, Alan se prend de passion dès son plus jeune âge pour la littérature russe. Il découvre Gogol, Pouchkine, Tolstoï, Dostoïevski, etc. et décide de faire profiter son pays de ces formidables auteurs. Après des études mouvementées au cours desquelles il va faire plusieurs voyages en Europe, il rentre à New York avec un carnet plein de noms de jeunes auteurs prometteurs qu'il est bien décidé à vendre aux plus prestigieuses maisons d'édition. Sa dernière découverte est un écrivain russe inconnu, menacé de mort dans son propre pays pour avoir fondé un journal contre-révolutionnaire. Alan est allé le chercher et a passé plusieurs jours en prison avant de s'enfuir sain et sauf avec son protégé.

**Richard Oaks** : 24 ans, avocat pour le cabinet Rochester. Richard est un amérindien. Ses ancêtres ont combattu les colons anglais venus

s'installer sur les terres vierges de la grande Amérique du Nord. Victime de l'injustice, de la pauvreté et de nombreux actes racistes, ses parents ont tout fait pour que Richard devienne un Américain parfait. Ils se sont saignés pour permettre à Richard d'avoir une vie comme tous les autres petits garçons. Malgré tous leurs efforts, Richard sentait que la différence qui le séparait des autres était encore plus grande car il voyait ses parents exploités, humiliés et en difficulté. Il a alors concentré tous ses efforts pour devenir avocat et pouvoir défendre les opprimés. Rejeté de la communauté indienne car trop intégré dans la société des blancs, mais pas assez pour avoir une vie «normale», Richard va passer quelques années difficiles pendant lesquelles il va offrir ses services à de nombreuses associations et petits délinquants. Puis il va faire la connaissance d'Hendersen, une sorte de super avocat altruiste qui travaille pour le cabinet d'avocats Rochester dont la devise est «Il n'y a qu'une justice : celle de l'intelligence».

Shane Callaghan : 36 ans, détective pour la compagnie d'assurance Boston Care. Irlandais, Shane travaillait pour la police de Dublin. Il était devenu un inspecteur talentueux qui obtenait de très bonnes notes de sa hiérarchie. Jusqu'au jour où il s'est vu affecté l'agent Loughney, fils d'un commissaire influent. Lors d'une mission délicate, cet agent tue le principal témoin. Effrayé par le blâme et profitant de l'absence de témoin, Loughney, appuyé par une partie de la hiérarchie, fait porter le chapeau à Callaghan qui se voit obligé de démissionner. La réputation de l'inspecteur est désastreuse et seules quelques personnes le savent innocent. Shane décide alors de s'expatrier pour rejoindre des amis qui possèdent une jeune compagnie d'assurance à Boston et qui cherche un détective.

## **b) Introductions**

b-1) C'est avec une joie toute particulière que Shane Callaghan rentre au bureau en ce lundi soir, apportant les preuves de l'arnaque d'un petit propriétaire qui mettait le feu chez ses locataires. Pourtant, le visage sérieux de son patron ne lui annonce rien de bon. Clarence, son ami et directeur de la Boston Care lui apprend qu'une grosse compagnie de distribution de nourriture vient de les assigner en justice pour une lettre de refus de remboursement écrite par Malcom (l'autre ami, associé de Clarence). Boston Care est une jeune société d'assurance qui est connue pour prendre des risques. Assurer la Fine Food Company était un pari risqué sachant que le contrat d'assurance concernait essentiellement une chaîne d'épicerie dans les quartiers nord de Boston qui était exposé régulièrement aux vols et autres délits. Peu de monde souhaitait se risquer à

les assurer, malgré l'argent que la FFC mettait sur le tapis. Quelques semaines après la signature du contrat, des braquages ont commencé. La coïncidence était trop forte pour que la Boston Care ne soupçonne pas l'arnaque. Manquant de moyen pour faire appel à un autre détective, Malcom décide d'attendre que Callaghan termine ses affaires en cours pour l'envoyer enquêter, se contentant de repousser la date du remboursement. Harcelé par les avocats de la FFC, Malcom craque et envoie une lettre dans laquelle il évoque ses soupçons. Attaquée en justice, la Boston Care fait appel au cabinet Rochester en espérant que Callaghan apportera les preuves de l'arnaque. Clarence présente donc Shane à Richard Oaks et Albert Hendersen, avocats qui travailleront avec lui. Henderson s'occupe de la paperasserie et laisse le jeune avocat suivre le détective sur le terrain. Clarence conseille aux joueurs d'aller vérifier l'arrivée des marchandises dans l'épicerie de Common Street qui se trouve dans le West End, cette dernière ayant battu les records puisqu'elle a été braquée 3 fois en moins de deux semaines. Si les joueurs insistent pour y aller la nuit, ils découvriront un quartier animé, beaucoup de noirs, des petites caves où l'on boit de l'alcool en écoutant du jazz amateur. L'épicerie est fermée. Le lendemain les joueurs pourront observer l'arrivée des marchandises, l'épicier, un gros Italien parlant mal l'anglais qui est d'assez mauvaise humeur, ainsi qu'un homme en costard noir, style petite frappe, qui surveille le magasin depuis la porte de la cour. Suivant leur façon de s'y prendre, les joueurs pourront découvrir que la petite frappe fait partie du personnel de la FFC chargé de la sécurité des magasins. Sinon pas grand chose. Le petit gros refusera de coopérer et décrira vaguement ses agresseurs. Après leur petite enquête, ils découvriront leur voiture (s'ils en avaient une) démontée, les forçant ainsi à prendre le tramway.

b-2) Alan Dawley a rendez-vous ce mardi matin avec Walter Hopkins et Julius Lester pour négocier une interview exclusive d'Alexandre Loubiavof pour la sortie de son livre, en partie traduit par Lester, Le Cygne Blanc. Hopkins y voit là l'occasion de faire parler l'écrivain sur les événements qui l'ont poussés à fuir son pays natal. Une fois les accords passés, Walter et Julius demanderont à Alan de les accompagner au Boston Herald pour toucher son acompte. Le tout en tramway car en plein centre ville, il serait superflu de circuler en voiture.





b-3) Macready travaille donc au Boston Herald. Parmi les petits employés, Macready s'est attaché à un personnage dévoué, discret mais fidèle, Ernst Borowski. Depuis plusieurs années il est l'homme à tout faire du rédacteur en chef ; de livreur à chauffeur en passant par secrétaire intérimaire, Ernst sait se rendre indispensable. Il est aussi une formidable source d'informations. Une de ses principales qualités est de savoir être là où il faut, quand il faut. Mais surtout il sait tenir sa langue. Macready a eu souvent appel à lui pour obtenir des informations. Mais voilà, depuis quelque temps notre homme a disparu. Cela fait bien une bonne semaine que personne ne l'a vu au journal. Au début, son absence n'avait pas été remarquée. Et puis, lorsque un article sur une rixe dans le West End demanda à un journaliste de prendre contact avec la faune locale, tout le monde s'est mis activement à la recherche d'Ernst, s'étonnant de cette soudaine disparition. Difficile de savoir où chercher avec quelqu'un d'aussi discret qu'Ernst car si il savait beaucoup de choses sur tout le monde, presque personne ne savait des choses sur lui.

Dans la nuit du lundi 19 mai 1924, dans les bureaux désertés de la rédaction, tandis que Macready termine avec peine son article sur une histoire d'achat frauduleux de chevaux de course, le téléphone sonne. C'est Ernst, bien content de tomber sur Macready. Il lui demande avec insistance de se rendre au «George Stomp» un bar de Blossom Court dans le West End vers 7h le lendemain matin, il a d'importantes choses à lui dire. Puis alors que l'investigateur s'apprête à répondre, une opératrice l'interrompt et explique que la ligne a été coupée. Si l'investigateur demande de rappeler, il tombera sur George, patron du «George Stomp» affirmant que l'homme qui vient de téléphoner est sorti du bar il y a quelques minutes.

Si Macready est réticent à l'idée de cette rencontre, dites lui que sa conscience lui remémore tous les services salutaires pour sa carrière que lui a rendus Ernst.

Le lendemain 7h, Ernst est en retard. Le bar sert le petit-déjeuner à quelques hommes de couleurs. Au bout d'une dizaine de minutes Borowski fait son entrée, visiblement mal à l'aise et prend place sur la chaise à côté de l'investigateur et non en face. Il a du mal à parler, cherchant ses mots. C'est qu'il n'a pas tellement l'habitude de parler de lui. Il passe

beaucoup de temps à poser des questions sur les gens du bureau mais ne répond pas directement aux questions de Macready. Endurez les nerfs de votre joueur. Au premier geste d'impatience de ce dernier, Ernst fond en larmes.

« Sacrée putain ! Jamais j'ai eu autant honte de ma vie M'sieur ! La catin m'a ruiné ! Vous connaissez les femmes M'sieur Macready ? Mais les vôtres sont mieux éduquées que la mienne. J'ai un grand service à vous demander M'sieur Macready. »

Commence alors le long récit de sa vie amoureuse avec Maggy, une amie de sa cousine qu'il a connu très jeune et qu'il a épousé alors qu'elle venait d'avoir 18 ans, il y a déjà une dizaine d'années de cela. Et puis, une parole, un geste, une absence, les soupçons vous prennent à la gorge ! Ernst mène une petite enquête et découvre qu'elle le trompe. Un rire éclate dans la salle. Borowski retombe dans le silence. Au bout de quelques minutes il propose à Macready d'aller faire une promenade au Common Garden.

Si Macready est venu en voiture, faites en sorte que celle-ci ne démarre plus (le quartier populaire de West End n'est pas le meilleur endroit pour laisser sa voiture).

Les deux hommes prennent le tramway. Dans le wagon presque vide se trouvent Richard Oaks, Shane Callaghan, l'avocat Maître Henderson (qui les a rejoint) et deux hommes parlant en italien (Giacomo Lutti et Antonio Lorenzo). Montent par la suite la vieille Miss Hayes, puis Alan Dawley, Julius Lester et Walter Hopkins. Macready reconnaît les personnes travaillant pour le Boston Herald (ils ne se connaissent que de vue). Ernst est peu bavard. Il salue de loin les journalistes et reste près d'une sortie.

Tous : un jet de T.O.C. réussi permet de remarquer, après deux ou trois arrêts, la voiture qui suit le tramway depuis la montée d'Ernst et de Macready.

Au bout d'un moment Ernst a l'air d'avoir repris son calme. Il ne dit pas grand chose de plus si ce n'est qu'il regrette de n'avoir pas eu d'arme pour descendre cette catin de Maggy et ce salaud de Mike. Si Macready l'interroge sur Mike, cela mettra Ernst dans un état d'agitation qui le replonge dans sa séance de pleurnicherie. Si William lui demande quel était le service dont il parlait, Ernst

fait une grimace et après une courte pause, alors que le tramway s'arrête à une station de Beacon Hill (quartier plus chic), il sort de la poche intérieure de sa veste une liasse. À ce moment précis, un homme qui était monté discrètement à cette station, se précipite vers la sortie en bousculant Ernst (il lui plante une lame de couteau sous l'aisselle tout en lui arrachant la liasse des mains) puis il descend en courant du tramway, alors que Borowski s'effondre dans les bras de Macready. Il extrait difficilement de sa poche une poignée de billets mais tombe à terre, les muscles durs comme de la pierre, tétanisé. Il meurt quelques secondes plus tard. Dans son geste maladroit il a fait tomber d'une de ses poches une clef qui glisse jusqu'aux pieds de Shane Callaghan. L'assassin inconnu grimpe dans la voiture qui suivait le tram depuis Blossom Court et qui disparaît rapidement. Les cris de Miss Hayes voyant le sang couler à ses pieds (faites en sorte qu'elle soit assise juste à côté) alerte un agent de police qui faisait la circulation. Les deux hommes qui discutaient Jazz essayent de prendre la fuite mais aux coups de sifflet du policier, de bons citoyens leur tombent dessus et mettent fin à leur tentative de fuite. Une patrouille ne tarde pas à arriver et la foule qui s'est réunie autour du véhicule empêche tout le monde de sortir. Avec un peu de chance, un joueur qui voudrait suivre le tueur pourrait voir un autre homme dans la voiture.

Macready : un jet de médecine réussi permet de diagnostiquer une mort par empoisonnement.

Tous : un jet de T.O.C. permet de savoir ce que les investigateurs ont vu. Avec un bonus de +25% pour les plus proches, ils ont pu voir la lame du couteau briller entre les mains de l'inconnu. Ce jet pourra vous permettre de connaître la précision de la mémoire des personnages lorsqu'ils devront décrire le visage de Paddy O'Brian, le tueur. Une réussite à plus de la moitié de la compétence permet de dresser un portrait robot fidèle.

La police embarque tous les occupants du tramway pour un petit interrogatoire. Après plusieurs heures d'attentes, l'inspecteur principal Collin Shawn, interroge tour à tour les investigateurs, leur demandant de décrire ce qu'il s'est passé. Faites sentir que malgré la clarté de l'enchaînement des événements, l'inspecteur Shawn semble chiffonné. Après de longues heures attendues, les investigateurs sont relâchés à l'exception de Macready. Ce dernier est l'objet de soupçons quant à la provenance de l'argent trouvé sur lui (si il a empoché les billets que lui tendait Ernst) ou sur la victime. L'inspecteur gardera le silence complet sur les raisons de la garde-à-vue. Il lui fera subir une confrontation. La vieille Miss Hayes derrière le rideau regardera les

hommes qui portent des numéros. Pourtant elle ne désigne pas Macready. Shawn pense que le journaliste sait plus qu'il n'en dit sur Ernst et la provenance de l'argent.

L'inspecteur n'interrogera jamais Macready directement sur l'argent. Il essaiera de le faire parler tout d'abord en prenant un ton amical, puis en lui mettant la pression. Des jets de psychologie réussis permettent de comprendre que Shawn cache quelque chose.

Il est tard lorsque le groupe restant d'investigateurs se retrouvent devant le commissariat en compagnie de Maître Henderson.

«Ce monsieur Macready est innocent ! Je ne comprends pas pourquoi ils ne me croient pas. Vous avez été témoins vous aussi ! [réponses des investigateurs]» Alors quoi ? Qu'attendent-ils pour le libérer. Je vais appeler un collègue de mon cabinet qui le fera sortir sans plus tarder. [s'adressant à(aux) l'autre(s) journaliste(s)] Il y a quelque chose d'embarrassant car j'ai bien peur que la vieille dame n'accuse votre collègue. Et j'ai entendu au détour d'un couloir que les deux hommes qui essayaient de fuir étaient déjà recherchés, c'est à dire qu'ils sont vulnérables et peu fiables. Ils feront tout pour se sortir de cette situation. Si jamais vous souhaitez avoir des nouvelles de l'affaire je vous laisse ma carte.»

Sur ce il salue chaleureusement les investigateurs et quitte les lieux. Une demi-heure plus tard, il revient au commissariat, accompagné de son collègue, Maître Abraham Leister. Shawn, n'ayant aucun chef d'inculpation et n'ayant aucune raison de retenir Macready, ne discute pas. Il échange les billets de Macready pour garder ceux du braquage (voir plus loin) et le laisse partir. Il demande à deux agents en civil de le suivre et à une patrouille de surveiller devant chez lui.

### 3. Les Intrigues

---

#### a) Le lien : Ernst Borowski

Ernst Borowski est le fils d'un couple d'immigrés polonais, venus s'installer aux États-Unis à la fin du siècle dernier. Ses deux parents travaillent dans la fabrique d'allumettes Red Matches, fameuse pour ses syndicats communistes. Après une courte période de scolarité, Ernst part travailler à la fabrique avec ses parents. À vingt ans il épouse Marguerite Jablonski qui travaille dans un atelier de couture comme petite main.

33





Ambitieux, Ernst s'engage dans l'armée en 1917, espérant ainsi faire une carrière militaire et offrir une vie plus confortable à sa femme. Envoyé sur le front, Ernst est choqué par l'absurdité de cette guerre et la mort de ses camarades. Blessé, il rentre à Boston dans l'indifférence générale. Il démissionne de l'armée et se retrouve au chômage. Devenu dépressif, il traîne dans tous les bars mal famés du West End. Il fréquente les petits escrocs et autres bandits qui lui apprennent beaucoup de choses sur le monde du crime. À force de parler aux inconnus, il finit par rencontrer Billy Lammon, un journaliste du Boston Herald, qui lui propose de travailler pour lui d'abord comme guide, puis comme homme à tout faire. Très vite, Billy va recommander Ernst à ses collègues et le rédacteur en chef du Boston Globe accepte de l'employer officiellement comme son secrétaire.

À la mort de son père, Ernst prend en charge sa mère et l'installe chez lui sans l'accord de Maggy (surnom donné à sa femme). Les deux femmes ne s'entendent pas bien et pour Maggy l'enfer commence. Après quelques disputes violentes, le couple se met d'accord : Ernst devra acheter une maison avec un étage où Maggy pourra vivre en indépendance. Malgré un salaire fixe, Ernst doit trouver une forte somme d'argent pour pouvoir se lancer dans l'achat d'une telle maison. Toutes les banques lui refusent un prêt. Il se tourne alors vers son passé.

Ernst reprend contact avec les ouvriers de la fabrique d'allumettes qui font du trafic d'explosif. Krzystof Janovic est le contact de Borowski. Élevé dans le même quartier, originaire lui aussi de Pologne, il fait parti d'un groupuscule anarchiste (la Main Noire) dont une partie est intégrée à l'usine Red Matches sous le couvert du syndicat IWW (Industrial Workers of the World). Sean Sullivan, comptable, s'occupe de faire de fausses factures et de faux bons de commandes pour les produits chimiques, tandis que Neil O'Reilly, responsable des livraisons, récupère le surplus de marchandises pour un laboratoire artisanale installé sur un terrain vague non loin des nouvelles résidences chics Back Bay. Là O'Reilly fabrique la dynamite... mais pas seulement. Généralement, la veille de la vente, Borowski vient chercher les caisses dans une camionnette, qu'il cache dans un garage en ville loué pour l'occasion. Puis, quelques jours plus tard il vient dans une autre voiture chercher Sullivan à la gare cen-

trale qu'il conduit jusqu'à chez lui en laissant dans la boîte à gants une enveloppe et à l'occasion, suivant la commande, quelques armes.

Pour plus de sécurité, seul Ernst connaît les acheteurs. Ces derniers sont de dangereux mafioso trafiquants d'armes. Leur patron, David Lowell dirige une aciérie et souhaite se lancer dans la politique. Le contact de Borowski s'appelle Mike Riskin. C'est dans sa période dépressive qu'Ernst a connu Mike. Depuis la première vente et malgré les nombreuses demandes de Mike (qui a été très satisfait de la qualité de la marchandise), Ernst refusait catégoriquement de reprendre contact avec ses anciens camarades (il ignore tout de leurs activités sectaires).

Ernst décide donc de reprendre contact avec Krzystof pour savoir s'il cherche toujours des acheteurs. Au laboratoire, il tombe sur les trois hommes qui enterrent des caisses. Surpris, Krzystof explique que, suite à un mauvais dosage, la plupart des bâtons de dynamites sont inutilisables et dangereux et qu'ils ne peuvent prendre le risque de s'en servir ni de les vendre. Le groupe accepte l'offre de vente de Borowski qui tout de suite se met à la recherche de Mike. L'affaire est conclue. Vingt caisses devront être livrées à la fin du mois. Ernst visite plusieurs maisons avec sa femme et signe un contrat pour une petite résidence de Back Bay.

Bien content de voir que son contact est revenu aux affaires et avec l'espoir de lui soutirer le nom des fabricants, Mike commence à fréquenter de plus en plus les Borowski. Puis, un jour, Ernst découvre la relation entre Mike et sa femme.

Fou de jalousie et torturé par la violence qu'il contient en lui, il retombe en dépression. Pendant quelques jours, il ne dort presque plus. Il propose à Mike un marché qu'il accepte : 4 caisses de plus pour un prix moindre. Le reste de la semaine il ne se présente pas à son travail. Il passe ses journées à la préparation de son départ pour la Pologne. Il achète deux billets, fait faire des passeports pour sa mère et lui achète des affaires pour le voyage qu'il cache à la consigne du port. Il a décidé de tout abandonner, de laisser sa femme, même si cela lui déchire le coeur ; il essaye de se rendre à la raison et d'accepter que sa femme ne l'aime plus. Et puis l'idée de découvrir le pays de ses racines lui donne de l'espoir. Il croit que là-bas la vie sera plus simple et bien meilleure qu'ici. Avant la livraison, Ernst va déterrer les caisses du jardin du laboratoire et

les cache dans son garage de South Bay. Il écrit des lettres d'excuses expliquant son départ et téléphone au journal pour prendre rendez-vous avec Macready.

Le soir de l'échange tout se passe bien. Les hommes de Riskin chargent les caisses tandis que Ernst fait sa dernière livraison. Mike lui donne une deuxième enveloppe, un petit bonus. Avant de rentrer chez lui, Ernst va garer la voiture devant le laboratoire, se rend à la gare pour laisser de l'argent à la consigne et rentre chez lui très tard. Il réveille sa mère pour lui dire qu'il a une surprise pour elle et qu'il souhaite l'emmener demain après-midi en promenade dans un endroit qu'elle aime beaucoup.

Pendant ce temps, Riskin rentre les caisses aux entrepôts où Caleb Hattaway fait une inspection (Lowell lui a demandé de surveiller Mike). Hattaway est surpris par les caisses supplémentaires qui ne ressemblent pas aux autres et demande à ce qu'on les ouvre. La surprise est de taille lorsque au lieu de voir de jolis bâtons rouges dispersés dans de la paille, les quelques hommes présents découvrent avec horreur des morceaux de corps humain, pris dans une espèce de gélatine rose, reliés à une sorte de gros champignon par des cordons organiques. Pris de panique, un des gangsters dégaine et tire sur une main qui déplaçait ses doigts. Caleb calme tout le monde et fait refermer la caisse. Lui seul sait ce que ce champignon est en fait un cerveau de Mi-Go. Fou de rage, Mike décide de faire supprimer Ernst. Hattaway tente de l'en dissuader, espérant ainsi remonter jusqu'à la source, mais rien ne calme Mike. Dans la nuit, un homme de main de Mike, Paddy O'Brian, est envoyé devant l'immeuble de Borowski. Hattaway, qui fait le chauffeur, réussit à convaincre O'Brian d'attendre le moment où Ernst prendra contact avec ce qu'il soupçonnera être ses complices pour agir. Ils commencent la filature au matin, lorsque Borowski quitte son appartement pour le George Stomp. Puis ils suivent le tramway dans lequel sont montés la victime et Macready qu'Hattaway soupçonne être son mentor (bien habillé, propre sur lui, qui n'a rien à faire dans ce quartier). O'Brian s'impatiente (il a veillé toute la nuit) et profite d'un arrêt pour sortir de la voiture et monter dans le tramway («voilà, vous le voyez son complice !» lancera-t-il énervé). Il monte discrètement dans le tramway, puis s'approche de la sortie où se trouve Ernst. Dès que celui-ci fait un geste pour prendre la liasse d'enveloppe, le tueur fait mine de descendre et avec une grande agilité, plante sa lame de couteau empoisonnée entre les côtes de Borowski, arrache le paquet de lettres d'adieu en pensant que c'est l'argent de Riskin et saute dans la voiture qui démarre au quart de tour mais s'arrête deux rues plus loin. Hattaway

laisse la voiture à O'Brian pour revenir sur les lieux du crime. Il prendra soin de noter le visage des investigateurs, reconnaîtra Henderson et se renseignera auprès d'un informateur au sein même de la police pour connaître leurs noms, adresses et professions. Très vite il commence une fouille des appartements, aidé par un de ses hommes. La fouille ne donne pas grand chose. Ils en profitent cependant pour subtiliser des photos et quelques affaires personnelles. Caleb veut pouvoir faire pression sur les personnages (qu'il croit être des complices, cette supposition deviendra une certitude lorsqu'il va découvrir qu'ils se réunissent chez Henderson) et ainsi les mettre au ban de la société.

## **b) Hattaway, un ancien investigateur**

Caleb Hattaway pourrait être un ancien investigateur ayant connu de nombreuses aventures et pour s'être frotté au Mythe d'assez près. Alors qu'il entamait une brillante carrière d'inspecteur dans une grosse compagnie d'assurance, il découvre une histoire incroyable liée aux Mi-Go. Pendant plusieurs années, il se lance à la poursuite de ces créatures et soulève le voile de la réalité pour découvrir la présence des Grands Anciens. Après avoir presque tout perdu (son emploi, sa famille et une bonne partie de sa santé mentale), Caleb est considéré comme un marginal fou, un illuminé. Il est interné dans un hôpital psychiatrique où il alterne des crises de paranoïa et des périodes d'inertie complète. Il ressort à peu près d'aplomb au bout de trois ans. Il manifeste cependant une grande nervosité et est sujet à la claustrophobie. Lorsqu'il sort de l'hôpital, il est presque à la rue. Avec le peu d'argent qu'il lui reste, il monte une petite agence de détective privé qui ne marche pas très fort. Il est sur le point de tout abandonner lorsqu'un beau jour, David Lowell en personne frappe à sa porte pour découvrir la taupe d'un concurrent qui lui vole ses clients. Ce riche industriel cherche un petit détective dans le besoin qu'il pourrait facilement faire taire avec de l'argent. À sa grande surprise Hattaway se montre brillant et très coopératif. L'affaire de trahison est réglée rapidement et Lowell propose à Hattaway de travailler officiellement pour sa compagnie. En fait, Caleb va surtout servir le crime organisé. Lowell lui demande de vérifier l'identité de ses contacts, de surveiller certains de ses hommes, d'obtenir des renseignements sur certains clients ou concurrents. Mais il va intervenir aussi dans les conflits entre la direction de l'aciérie et les ouvriers en enquêtant sur les syndicalistes. Il est devenu un expert en fabrication de fausses preuves. Bref, Hattaway se rend vite indispensable. Lowell le chouchoute. Au point que le détec-





tive n'est pas vraiment aimé du reste de la bande. Riskin en particulier. Caleb Hattaway travaille avec deux autres hommes : Jack et Harry. L'un est un flic de Boston qui s'occupe d'archiver tout et n'importe quoi. Il renseigne Caleb sur l'identité des personnes. Harry, photographe professionnel, travaille pour l'ancien employeur d'Hattaway. Au fond de sa conscience, l'inquiétante réalité ne l'a pas quitté. Il aimerait ne plus y croire et le travail l'absorbe assez pour lui faire oublier pendant quelques heures la présence de ces créatures de l'enfer. L'ouverture de la caisse va étrangement le rassurer. Comme si toutes ces années passées à courir le monde à la poursuite des monstres ailés n'avaient pas été, comme on aurait aimé le convaincre, illusions et délires, hallucinations et folie. Cette fois-ci, son âme d'investigateur cthulhien remonte à la surface et il va tout faire pour découvrir qui se cache derrière ces expérimentations inhumaines et éliminer ceux qu'il pense être les membres d'une secte. Il va accompagner Paddy O'Brian (le tueur) dans sa surveillance. Le rendez-vous mystérieux d'Ernst avec Macready dans un bar miteux du West End va conforter Hattaway dans l'idée qu'il existe une secte dont Ernst ne serait qu'un membre négligeable. Après le meurtre, il se renseigne auprès de Jack sur Macready. Jack précise que parmi les témoins se trouvent un ou deux journalistes qui travaillent avec Macready, ce qui pousse Caleb à s'intéresser aux autres témoins. Une idée folle germe dans sa tête. Celle d'un complot. Ils voulaient se débarrasser d'Ernst qui a vendu les caisses sans savoir ce qu'elles contenaient. O'Brian a fait le boulot à leurs places. Il décide alors de mettre les investigateurs du Herald ainsi que l'avocat Henderson qu'il soupçonne d'être de mèche, dans les filets de la police en fabriquant de fausses preuves. Au cours de ses anciennes aventures, Hattaway s'est persuadé qu'une certaine classe bourgeoise bien pensante faisait partie d'un complot à l'échelle mondiale pour le retour des Grands Anciens. Ses confrontations avec la justice l'ont amené à détester les avocats et en particulier Henderson qu'il avait déjà eu l'occasion de croiser lorsque celui-ci gagna un long procès contre la compagnie d'assurance pour laquelle travaillait le détective.

### c) Mike Riskin et l'affaire de Hull Street

Grand costaud, Mike Riskin est originaire des quartiers pauvres New Yorkais. Sa belle gueule lui vaut de nombreux succès amoureux et le lance dans les affaires. À vingt ans, il devient proxénète. Quelques mois plus tard il est arrêté et envoyé en prison. À sa sortie, Riskin jure d'être un honnête homme. Il enchaîne les petits boulots en prenant des cours de comptabilité. Il finit par décrocher son diplôme et à être embauché dans une petite fabrique de chaussures. Son penchant pour le sexe faible ne lui attire pas que des bonnes choses et il se brouille avec un contremaître. Lorsque la fabrique est rachetée par une grosse société internationale, le contremaître en question prend des galons et fait licencier Riskin. Viennent de douloureuses années de vache maigre pour Mike. Refusant de travailler à l'usine, il se fait entretenir par de riches maîtresses. Mais son manque d'indépendance le gêne. Une de ses maîtresses, follement amoureuse de lui, lui propose de venir s'installer dans un petit appartement privé qu'elle a à Boston. Elle lui promet de lui présenter du monde. C'est donc grâce à Angelica que Mike rencontre son nouveau patron, un dirigeant de la Fine Food Company. Cette grosse entreprise gère la distribution de marchandises à travers tout le Massachusetts ainsi que plusieurs épiceries bon marchés dans Boston. Riskin obtient un poste de responsable de la sécurité des magasins de la FFC. À cette époque, il se découvre une passion pour les armes à feu qui l'amène à entrer dans le Grey Hunt, club très fermé de collectionneurs dont plusieurs membres font partis du gang de Lowell. Après quelques années de franche camaraderie, Riskin accompagne ses nouveaux amis le présente à David Lowell qui lui propose de travailler pour lui. Sa témérité lui vaut d'être envoyé chez la concurrence pour faire de l'intimidation et aussi pour organiser des règlements de comptes. Un de ses contacts lui apprend qu'un certain Ernst cherche des acheteurs pour ses explosifs. Les explosifs d'Ernst sont de très bonne qualité et Lowell nome Mike responsable de sa branche explosifs en guise de promotion. Malheureusement, Ernst ne veut plus faire de transaction. Riskin va faire de nombreuses tentatives et s'invitera chez le polonais, essayant de nouer une relation amicale mais sans succès. À cette époque, Mike rencontre Maggy qui ne résiste pas à son charme. Ils se voient la plupart du temps chez lui, surtout depuis l'arrivée de la belle-mère. Et puis un jour Ernst vient proposer

à Mike de lui livrer plusieurs caisses d'explosifs. Mike pense que le polonais a changé d'avis et que les affaires sont reparties. Ses visites sont devenues régulières et une certaine familiarité s'installe. Riskin se laisse aller, il propose même à Ernst une prostituée. Un soir, alors que sa femme est absente, Ernst décèle l'odeur du parfum de Mike sur un chemisier de sa femme. Il se rend directement chez Mike où il voit par la fenêtre sa femme embrasser le bandit. Ernst va cacher sa découverte à sa femme, qui mettra la tristesse de son mari sur le compte de ses dépressions chroniques.

La FFC planquait de fortes sommes d'argent dans ses petites épiceries et les laissait revenir dans ses caisses petit à petit sous forme de fausses factures. Une sorte de blanchiment. Un des hommes de Mike avait pris connaissance des différentes «livraisons» et avait fourni les informations à la concurrence. Cette dernière engage une bande armée pour organiser les braquages, espérant ainsi ternir la réputation de la FFC. Voyant que Mike et ses hommes sont incapables de faire face aux différents casses, le directeur de la sécurité, Herbert Wells fait appel à la police pour tendre un piège aux braqueurs. Il n'informe pas Riskin car il a des doutes sur lui. Il replace une forte somme dans Common Street (qui a déjà été l'objet de deux vols), et lance Riskin sur une fausse piste. Les billets sont marqués et numérotés. Grâce à l'aide de son ami d'enfance fraîchement débarqué de New York (Paddy O'Brian, le tueur). Mike découvre la planque des casseurs et organise, la veille de la livraison des caisses d'explosifs, une descente dans leur planque de Hull Street. L'affrontement fait un mort. Riskin rafle leur dernier butin. Il se servira de cet argent pour payer Borowski. Ce qu'il ne sait pas c'est que les billets sont marqués. Ce sont ces mêmes billets qu'Ernst tend à Macready dans un dernier souffle. Qu'il les prenne ou pas, Macready sera soupçonné d'être en relation de près ou de loin avec cette histoire de braquages. Pour l'inspecteur Shawn, le meurtre de Borowski serait un règlement de compte. Surtout que la description du tueur d'Ernst par les investigateurs correspond à la description faite par un témoin de Hull Street. Paddy O'Brian n'est pas encore connu des services de police et Shawn a du mal à le situer dans l'organisation criminelle... dans quel camp il se trouve. Si l'enquête de Callaghan autour des épiceries arrive aux oreilles de l'inspecteur Shawn, les soupçons du policier sur les investigateurs seront renforcés et il n'hésitera pas à presser le juge pour obtenir des mandats d'arrestation.

## d) Les caisses de l'horreur

Krzystof Janovic, Neil O'Reilly et Sean Sullivan sont tous trois membres de la Main Noire, une organisation anarchiste internationale originaire d'Europe centrale et qui s'organise en petites structures autonomes. La grande majorité des membres sont des ouvriers syndicalistes anarchistes qui souhaitent passer à l'action. La principale activité de la Main Noire est donc terroriste et politique. Mais à la base de cette organisation se trouve quelques hommes en contact avec le Mythe et en particulier avec Yog Sothoth. Contrairement à beaucoup d'autres sectes, le but de la Main Noire est l'amélioration de l'homme d'un point de vue intellectuel et psychique. Détruire de l'intérieur cette société pourrissante et mener les hommes qui le méritent vers la connaissance. La découverte de la science des Mi-Go est une véritable révolution. Certains scientifiques appartenant à la Main Noire vont rentrer en contact avec les créatures de Yuggoth et mener des expériences communes. Pour cela il faut des victimes, ce qui ne pose aucun problème aux terroristes anarchistes. Janovic, O'Reilly et Sullivan travaillent sur les dernières expériences d'un professeur du MIT (Massachusetts Institute of Technology), le docteur en sciences Fédor Pavlovitch Wasinski (dit Paul) qui leur prête un laboratoire privé pour la fabrication des explosifs. La dernière expérience consistait à tester la résistance des cellules humaines privées d'oxygène et maintenues en vie par le cerveau d'un Mi-Go. Les caisses hermétiquement fermées devaient être enterrées pendant plusieurs semaines. Pour plus de sécurité, les trois hommes avaient décidé d'enterrer les caisses dans le jardin du laboratoire pour pouvoir les surveiller. Le soir après le meurtre de Borowski, Sullivan s'aperçoit que la terre a été retournée. Ils découvrent alors que les 4 caisses ont disparu. Aucun doute sur l'origine de la disparition : Ernst était le seul à savoir où elles étaient enterrées. Sans plus tarder, O'Reilly, Sullivan et Janovic partent à la recherche de Borowski. C'est à son domicile que Krzystof apprend qu'il a été assassiné le matin même. Le lendemain la presse confirme les faits. Les trois anarchistes vont être persuadés à la lecture de l'article que Macready a découvert ce que contenait les caisses et qu'il a descendu Ernst. Lorsqu'ils se rendent chez Macready, ils découvrent les policiers en planque et les éliminent. Sullivan décide de prendre contact avec les investigateurs. Pour cela il imagine un plan. Pariant sur la présence de Macready à la veillée funèbre ou aux obsèques de Borowski, il demande à Krzystof de s'appuyer sur la rumeur lancée par le Boston Globe pour





lever la population polonaise de West End à la poursuite de Macready et des autres investigateurs présents. Sullivan apparaîtra au détour d'une rue pour les cacher, devenant ainsi le sauveur. Puis il leur confira certains détails de son amitié avec Ernst (le travail à l'usine, la jeunesse difficile, l'engagement à la guerre, l'ambition, la perte du père) et il cherchera à faire parler les joueurs en leur lâchant quelques infos : il s'inquiétait de son étrange comportement. Si les joueurs n'évoquent pas les caisses, il pourra les mettre sur la voie en leur parlant d'une camionnette qu'il avait loué. Sullivan est convaincu que Macready, à défaut de savoir où sont vraiment les caisses, sait qui les possède ou en tout cas sait qui étaient les acheteurs. Pour le mettre sous pression il dépose la tête en décomposition d'un policier chez lui, espérant ainsi le rendre plus vulnérable.

Le but de Sullivan est de découvrir qui possède les caisses et de les récupérer avant que Wasinski ne s'en aperçoive. Mais le professeur découvre très vite le manège de ses hommes et ordonne d'utiliser tous les moyens pour les retrouver, craignant qu'elles ne tombent dans les mains de la justice. Ils n'auront pas à attendre longtemps...

#### **4. Déroulement de la partie**

##### **a) La suite des événements**

Cette partie décrit les événements qui doivent intervenir tout au long de la séance de jeu. Ils sont présentés ici d'une façon linéaire, mais il est conseillé de modifier la chronologie et de l'adapter en fonction des décisions des joueurs. Le scénario doit se terminer par le rendez-vous fixé par Hattaway, le reste n'est là que pour aider ou poser des problèmes à vos investigateurs.

##### **MARDI**

Après une attente interminable, les investigateurs sont libérés vers 20h30 (21h pour Macready). À cette heure-ci il n'y a plus grand chose d'ouvert. Mieux vaut attendre le lendemain et rentrer dormir chez soi.

Plusieurs jets de TOC réussis leur révéleront des traces d'effractions. Une fouille plus soignée permettra de constater la disparition d'objets comme des photos, des tabatières, pipes, couteau de collection et autres objets personnalisés (portant des initiales).

##### **MERCREDI**

Dans le Boston Globe, les investigateurs pourront lire un article qui met en cause les investigateurs dans le meurtre d'Ernst Borowski. L'auteur de ce petit article minable (voir Annexes), un certain Gerald Hicks sera sommé par son rédacteur en chef de présenter ses excuses et de faire un démenti après que celui-ci ait reçu le coup de fils du cabinet Rochester, menaçant le Globe de porter plainte pour accusations mensongères. Gerald Hicks, jeune journaliste ambitieux, rongé de remords (il croyait tenir le scoop du siècle), ira terminer sa journée dans les caves du West End pour noyer son échec dans de l'alcool frelaté bon marché. La veille, Hicks avait suivi un de ses collègues couvrir le meurtre du tramway. Encore tout jeune, son mentor lui avait autorisé de signer de son nom l'article s'il s'occupait de corriger les fautes et de le mettre sous presse. Il est tard lorsque Hicks découvre sur le bureau du rédacteur en chef qui s'était absenté pour soulager un besoin naturel, la lettre anonyme accusant les investigateurs. Une lettre qui venait juste d'arriver par livreur. Hicks pense qu'il a là la chance de sa vie. Il modifie l'article et le passe à la presse avoir l'espoir de faire parler de lui. Le rédacteur en chef, découvrant l'article, convoque Hicks en lui faisant comprendre que si jamais il y avait des retours, il devrait dire adieu à sa place de journaliste au Globe. Après le coup de fil de Rochester, Hicks est prié de faire un démenti et de quitter le journal au plus vite.

Hendersen est déjà au cabinet lorsqu'il appelle les investigateurs à se réunir chez Rochester pour leur montrer ce qu'il a reçu le matin à son bureau. Il présente alors aux personnages une photo où l'on voit les personnages et Hendersen dans un décor de la banlieue de Boston avec une voiture bien reconnaissable (la plaque d'immatriculation est bien visible). C'est un montage de plusieurs photos, bâclé mais qui présente quand même certaines qualités. Un expert photographe pourra même dire que c'est un travail de professionnel ne serait-ce que pour le matériel utilisé pour cette opération délicate. Hendersen expliquera aussi que la police et le Globe ont reçu des lettres anonymes accusant les investigateurs ainsi qu'Hendersen de complicité de meurtre. Il aura pu prendre note de celle-ci par téléphone : «Ce sont ces salopards qui ont fait le coup. Macready, Hendersen, Oaks, Lester, Dawley, Hopkins et Callaghan ! Ernst Borowski voulait les faire chanter sur leurs activités secrètes.»

Après la lecture du Globe, Sullivan va demander à O'Reilly, le chef livreur de Red Matches, de se faire remplacer pour aller se renseigner sur ce Macready. Alors qu'il crochetait la porte du domicile du journaliste, un flic en civil chargé de surveiller l'habitation, tente d'arrêter O'Reilly qui le décapite dans un accès de violence. Il pénètre dans l'appartement de Macready où il cache le corps. Puis, poussé par une pulsion macabre, il laisse la tête du flic sur le buffet de l'entrée, avec l'idée d'un avertissement, pensant que Macready, impressionné, sera plus facile à manipuler.

De son côté, Hattaway qui a fait porter la photo à peine sortie du bac de révélateur se tient à proximité du cabinet Rochester, pour voir les réactions de l'avocat. À sa grande surprise, tous les joueurs sur la photos vont venir. Pour lui, cela confirme son pressentiment. Sa paranoïa l'aveugle sur les véritables raisons de cette réunion que lui seul a provoquée. Il est tellement sûr d'avoir deviné les motivations d'Hendersen (qui, d'après lui, est le grand manitou) qu'il va s'enfermer dans cette affaire contre l'avis de Lowell qui n'ose pas trop s'interposer depuis que son détective a menacé de le laisser tomber si jamais Lowell l'empêchait de mener à bien son projet.

Seul le rédacteur en chef et Billy Lammon, un journaliste du Herald, connaissent l'adresse de Borowski. Si les PJs leur demandent, ils fourniront l'adresse en les invitant à la veillée funèbre qui commencera le soir même. Si les joueurs qui ne connaissaient pas directement Ernst comme Dawley, Callaghan ou Oaks hésitent, vous pouvez les convaincre en leur disant qu'ils pourront représenter les journalistes absents avec lesquels Ernst aimait travailler. Sinon, la date de l'enterrement n'est pas encore fixée.

L'idéal serait que tous les investigateurs soient présents à la veillée funèbre. Si l'un des joueurs exprime des scrupules, le rédacteur en chef peut lui dire que sa famille ne connaissait pas la moitié des fréquentations d'Ernst et qu'il est sûr qu'il y aura beaucoup de monde ce soir pour lui rendre hommage.

La petite maison décrépite de Ernst se dresse tant bien que mal dans un jardin mal entretenu, qui ressemble à une décharge de chantier. Les femmes habillées de noir sont réunies dans la cuisine. L'ambiance est plutôt triste. Le rédacteur avait vu juste, il y a beaucoup de monde qui s'est réuni. Les hommes boivent de la limonade sous le porche, sur le parking en face ou dans la cour arrière, et discutent. Le corps d'Ernst est exposé, couché dans son cercueil, dans le salon. Il a un

air beaucoup plus paisible que la veille. C'est donc au cours de cette veillée funèbre que Sullivan demande à Krzystof Janovic de surveiller les étrangers et que dès qu'il entendra un des noms cités dans le journal, de créer l'émeute en racontant à toute la communauté polonaise présente que ce sont eux les tueurs d'Ernst. Le plan de Sullivan marche à merveille puisque la plupart des hommes sont scandalisés de voir les meurtriers débarquer chez la victime en plein recueillement. Certains ont même lu le journal et reconnaissent les noms lors des présentations. Ces derniers vont confirmer les paroles de Janovic et vont convaincre les indécis. Sullivan avait préparé un tas de barres de fer qu'il avait déposées au fond du jardin, simulant un chantier en cours. Janovic va en faire la distribution. Les investigateurs pourront entendre une rumeur venir de l'extérieur. Les hommes quitteront la maison en lançant des regards méfiants aux personnages. Lester, qui parle le polonais, pourra reconnaître des insultes les concernant provenant de l'extérieur de la maison. Le bruit menaçant des barres de fer devrait finir de convaincre vos investigateurs qu'un danger se prépare. Sullivan, prévoyant une fuite possible, a placé quelques membres de la Main Noire, armés de revolvers, dans les rues voisines pour forcer les joueurs à emprunter la rue de la planque. Le temps que Janovic rassemble tout le monde, laissez l'occasion aux investigateurs de fouiller discrètement les lieux, personne ne devrait les déranger (voir dans la partie indices). Maggy s'éclipsera quelques minutes avant le rassemblement de la foule devant la maison, mais pour une autre raison. S'ils décident de la suivre, les personnages devraient la perdre de vue assez rapidement. Une fois que la foule d'hommes en colère, armés et criant des insultes en polonais, fait son entrée dans la maison, les joueurs ne devraient pas rester les bras croisés. Essayer de se justifier ne sert à rien. Donnez leur quelques rounds pour s'enfuir. Le mieux est de faire un plan des rues et de les laisser se débattre avant qu'ils se replient dans la seule rue calme, celle où Sullivan les attend. Il les interpelle et les fait rentrer dans une sorte de grenier à grains, puis leur conseil de descendre dans une trappe cachée au fond d'un grand sac de jute. Les voix des Polonais se rapprochant devraient les y encourager. Ils descendent donc dans une petite cave sans fenêtres. Sullivan verse du grain sur la trappe pour la cacher. Un petit jet de Santé Mental raté pourrait donner à vos joueurs une bouffée de claustrophobie et avec un score supérieur à 90, ils pourraient même avoir une crise de panique avec une perte d'un point de SAN. Sinon ils entendront les pas de leurs pour-





suivants insulter Sullivan. Ils entendront les hommes fouiller sans succès la planque. Puis quelques minutes plus tard, ils entendront une pelle enlever le grain de la trappe. Sain et sauf ! Ouf !

Après la tempête, Sullivan va essayer de faire connaissance avec les investigateurs en se faisant passer pour un vieil ami d'Ernst. «La planque, c'était celle d'Ernst à l'époque où l'on travaillait ensemble à la fabrique d'allumettes.» Il leur racontera son départ de l'usine pour l'armée et son retour déçu. Si les joueurs se posent des questions sur son apparition mystérieuse, Sullivan leur expliquera qu'il se rendait à la veillée funèbre et que voyant la foule hystérique il avait compris que les personnages étaient en danger. Lui aussi avait lu le journal, mais il ne croyait pas en la culpabilité des joueurs. Et si on lui demande pourquoi, il leur expliquera que si la police ne les avait pas arrêtés c'est qu'ils devaient être innocents ; de plus, les joueurs ont l'air de gens honnêtes. S'il voit que cela flatte les journalistes, il n'hésitera pas à proclamer qu'il n'a jamais rien lu de bon dans ce torchon de Boston Globe ! Il racontera ensuite qu'Ernst avait un comportement étrange ces derniers jours et qu'il devait sûrement avoir fait quelque chose de mal. Sullivan jouera la carte du croyant. Pour lui c'est Dieu qui l'a puni pour avoir mal agi. En disant cela il espère avoir des réactions chez les investigateurs. Si ces derniers le pressent de questions, il dira qu'il est lui aussi très triste de la mort de son ami et qu'il aimerait découvrir la vérité. Il proposera ses services aux joueurs pour les aider à laver ces accusations mensongères.

#### JEUDI

Dans la nuit du mercredi au jeudi, Hendersen disparaît. Hattaway le fait enlever chez lui. Leister avait reçu un coup de fil de son collègue et ami peu de temps avant. Hendersen lui expliquait qu'il avait découvert à qui appartenait la voiture sur la photo montage et qu'il avait du nouveau sur cette affaire. Il devait se rendre au cabinet pour reprendre la photo avant de se rendre directement chez Leister. Hattaway ne lui en laissera pas le temps. Après une nuit de veille, Leister qui, inquiet, après avoir fait le tour de la ville en commençant par la maison d'Hendersen, essaye de joindre les investigateurs (Oaks en priorité).

Maggy se rend chez Mike. Si aucun investigateur n'a décidé de la surveiller, ils tomberont sur elle par hasard au détour d'une rue. Ils la suivront jusqu'à un petit immeuble avec un portier qui semble la connaître. Les joueurs pourront obtenir des informations auprès du portier s'ils font preuve d'un peu d'imagination et d'une bonne argumentation (si le roleplay est bon pas besoin de jet de compétence baratin. Par contre, si le discours du joueur est hésitant, louche ou surréaliste, augmenter les difficultés sur les jets de pourcentage). Ils pourront même apprendre qu'elle se rend chez monsieur Mike Riskin régulièrement depuis quelques semaines. Monsieur Riskin travaille pour une grosse compagnie qui s'occupe de la nourriture.» Si on lui demande qu'est ce qu'il fait, le portier hausse les épaules : «un poste important... à la sécurité, je crois».

S'il n'est pas contacté, Sullivan contactera les joueurs en les invitant dans un bar, non loin de la fabrique de Red Matches. Là il leur racontera ceci :

«Ernst m'avait demandé de lui prêter ma camionnette pour déménager un ami. Rien d'anormal à ça. Pourtant il a conservé mon véhicule pendant presque une semaine et cela correspondait à sa période où je le trouvais bizarre.»

Sullivan a mis de la drogue dans la bouteille avec laquelle il sert les joueurs (il boit aussi). Le soir, les personnages feront un étrange rêve. Ils seront de nouveau dans le tramway et cette fois-ci l'homme au nez crochu (O'Brian) n'est plus seul. Ernst est une sorte de mort-vivant inquiétant. Et de nombreux insectes envahissent les rues, grimant sur les investigateurs. Commencez à décrire le rêve sans que les joueurs le sachent. Enchaînez les actions en modifiant légèrement la réalité pour que, petit à petit, ils sentent que quelque chose cloche ; en introduisant par exemple des détails surréalistes. Puis, une fois que la confusion règne, faites leur prendre le tramway. Inventer un message qui n'a ni queue ni tête en fonction des informations qu'ils ont et de ce qu'ils pensent être la clef de l'énigme. Prenez le temps, durant la partie, de les laisser parler entre eux, prenez des notes sur leurs théories et reformulez en brouillant les cartes. N'oubliez pas que c'est leur inconscient qui parle et que le message ne devra pas contenir de choses qu'ils ne savent pas. Faites les se réveiller chacun chez soi, dans un endroit bien différent. Ils ne se souviendront plus de ce qui s'est passé entre

le bar et leur réveil. Ce qu'ils ne savent pas c'est que la drogue est un puissant sérum de vérité qui aura permis à Sullivan de tirer les vers du nez au personnages qui n'en n'auront aucun souvenir après leur réveil. En tout cas pas dans l'immédiat. Il est possible que les souvenirs reviennent après 1D4+1 jours. Cette révélation pourra faire perdre 0/1D3 points de SAN.

Il ne se passe pas grand chose à l'épicerie de Common Street. Pourtant ce matin, Mike est venu régler un problème d'effectif. Un de ses hommes refuse de revenir faire le tour de garde dans cette «rue qui pue la pisse». C'est donc Mike qui se tape l'arrière-cour avec vue sur le magasin. Une bonne occasion d'aborder notre homme, bien plus isolé que dans son propre appartement. De plus, le passage des investigateurs pourrait coïncider avec l'arrivée de Mario qui vient prévenir Mike qu'on a découvert «la taupe». Mike laisse la boutique à son collègue et part directement pour les entrepôts de la FFC pour régler le compte de cette crapule. Avec beaucoup de persuasion, les joueurs peuvent (prendre en considération le roleplay) soutirer des informations à Mario. Il ne balancera pas de butte en blanc, mais faites en sorte que les joueurs en concluent ceci : une taupe aurait balancé des informations sur la planque des billets dans certaines épiceries à un gang spécialisé dans les vols à main armée. Mike leur a fait leur fête l'autre jour (lundi soir) et on vient juste de découvrir qui était la taupe.

La police découvre les cadavres de Giacomo Lutti et d'Antonio Lorenzo dans la voiture de la photo montage. Dans les poches des Italiens, l'inspecteur Shawn a pu découvrir certains objets personnalisés (avec initial, des photos, des papiers) appartenant aux investigateurs. Hattaway a pris le soin de recopier sur le petit carnet d'adresse de Lorenzo les noms et adresses des personnages. Cette fois-ci c'en est trop ! Shawn fait des demandes de mandats d'arrêts pour les joueurs. Ils sont maintenant officiellement recherchés par la police. Et même si l'inspecteur continu à avoir des doutes sur la réelle culpabilité de Macready dans le meurtre d'Ernst, il reste persuadé que les joueurs ne disent pas tout ce qu'ils savent.

## VENDREDI

Les bureaux de Rochester vont être la cible de la prochaine attaque d'Hattaway. De longues heures durant il restait seul avec les caisses, réfléchissant à un plan pour faire tomber la secte. À force d'observer les membres coupés, il découvre que la personne est encore en vie et qu'elle n'est pas consciente de son sort. Il découvre aussi que la main qui a été blessée

n'est plus reliée à la tête du Fungui par le cordon et est encore vivante. Il suppose alors que la gélatine rose maintient en vie le corps, comme s'il s'agissait d'un terreau fertile dans lequel on essaye de faire pousser des boutures. Il engage aussi la conversation avec la tête, mais comprend très vite qu'il est préférable de ne pas trop lui faire prendre conscience de son état. De toute façon la fatigue vient vite et les membres séparés dorment la majorité du temps. Hattaway décide de faire une expérience : séparer la tête du champignon et la placer dans un récipient plein de gélatine rose. Il demande ensuite à la tête de faire passer un message à Macready. Il lui donne rendez-vous cette nuit, dans une des usines de Lowell. Il se rend alors au cabinet Rochester. Il demande à un de ses hommes de créer une diversion le temps qu'il dépose le grand récipient en inox avec la tête sur le bureau d'Hendersen. Quelques minutes plus tard, Leister entre dans le bureau. La tête lui délivre le message dans un anglais tout à fait correct : «Monsieur Macready je présume, j'ai un message pour vous et vos hommes. Celui qui a vos caisses veut vous les rendre contre son argent. Il vous attend ce soir à 22h à l'usine du 143 Dorchester Avenue dans le South Boston. Il en va de la vie de Maître Hendersen. Épuisée par cet effort de mémoire, la tête tombera dans une sorte de sommeil semi comateux. L'absence du cerveau du Mi-Go va causer la mort cérébrale de la tête quelques heures plus tard. Leister, lui, tombera dans la folie. Si les investigateurs ne viennent pas de leur propre chef, une secrétaire inquiète appellera Macready au journal pour lui dire que Leister est au plus mal, qu'il ne répète que son nom. Lorsque les personnages découvrent Leister, celui-ci n'a qu'une idée, aller chercher des armes chez un ami à lui. Il veut se rendre au rendez-vous. Leister est très affecté par la disparition d'Hendersen (voir la description des PNJ dans l'annexe). De plus, cette vision d'horreur l'aura fait basculer dans une folie temporaire. Il n'aura plus confiance en personne et sera obsédé par ce rendez-vous. Il s'enfuira si jamais les investigateurs décident de l'empêcher de venir. En tout cas, il sera d'un grand secours s'ils acceptent les fusils qu'il leur proposera.

## b) Indices et lieux

Cette partie décrit les différents lieux du scénario, là où les joueurs pourront glaner quelques informations et des indices.

L'épicerie de Common Street Rien de bien extraordinaire dans cette petite épicerie paumée. Sur des étalages poussiéreux, cette sombre boutique aux produits peu chers mais de mauvaise





qualité, ne recèle rien de bien intéressant. Elle est située dans une toute petite rue et est accessible depuis l'arrière-cour. Depuis les braquages, un homme de la sécurité, ressemblant plus à un gangster qu'à un honnête citoyen, fait le pied de grue dans cette petite cour et épie les clients par l'interstice de la porte du fond. Néanmoins, en fouillant bien derrière le comptoir, les personnages pourront remarquer une trappe au sol. Celle-ci donne sur un petit coffre dont la porte a été sauvagement endommagée et qui ne contient plus qu'une enveloppe chiffonnée. Dedans on peut trouver une liste de produits avec des pourcentages ainsi qu'une liste de dates (sur deux feuillets différents). Pour accéder à la trappe, il faut que le patron soit absent. Une fois l'indice découvert, un jet de comptabilité ne suffit pas pour comprendre de quoi il s'agit. Seule la menace et des questions précises peuvent forcer Lucciano l'épicier à parler. Il essaiera malgré tout de raconter des bobards, mais il leur avouera après quelques minutes de torture mentale que la première liste était la quantité de produits fantômes à facturer par rapport aux produits en boutiques et la deuxième liste permettait d'échelonner le passage de l'argent du coffre de l'épicerie aux caisses de la FFC.

La planque de Hull Street Située en plein coeur du quartier italien, au-dessus d'un petit restaurant de pâtes animé, l'appartement où se réunissait la bande des casseurs n'est plus qu'un vaste chantier. Meubles cassés, impacts de balles dans les murs et ce qui semblerait être des traces de sang séchée. tapissent une partie du mur du salon. À terre, une rose fanée. Bien sûr, l'appartement a été passé au peigne fin par la police et notre détective aura bien du mal à se mettre quelque chose sous la dent, pourtant, ce déplacement jusqu'au quartier de North End va lui permettre de régler l'affaire. En effet, à peine les joueurs tournent les talons pour quitter ces ruines, qu'une jolie jeune femme toute vêtue de noir, une rose à la main, sera étonnée de voir nos investigateurs sortir de la planque. D'abord elle leur parlera en italien. Puis, voyant qu'ils ne comprennent pas, elle leur demandera qu'est ce que des flics peuvent encore trouver d'intéressant ici. Puis, lorsqu'ils se seront présentés, elle prendra un air plus détendu et acceptera de répondre à leurs questions. Elle était fiancée avec Paco qui traînait avec ces vauriens qui organisaient des braquages. Depuis quelque temps ils avaient trouvé le

bon filon : une grosse compagnie cachait de fortes sommes d'argent sale dans quelques-unes de ses épiceries. Un homme inconnu, très bien habillé, américain, est venu renseigner la bande. Cet homme travaille pour des concurrents de la grosse compagnie dont il souhaite ternir la réputation. Il disait ne pas vouloir cet argent mais seulement créer des problèmes à la Fine Food Company. Apprenant cela, Monica a supplié Paco de laisser tomber, de ne plus continuer car elle sentait que c'était un piège. Cet imbécile de Rico, qui n'a pas sa langue dans sa poche, est allé se vanter des braquages dans les caves du coins. Cette histoire est arrivée aux oreilles du New Yorkais (surnom donné à Riskin, mais Monica ne connaît pas son vrai nom) qui travaille aussi pour la FFC. Et c'est le New Yorkais qui est venu avec ses hommes pour reprendre cet argent et qui a tué Paco. Ici Monica s'arrêtera de parler, refusant de prononcer un mot de plus. Si les joueurs entreprennent de visiter le voisinage, ils pourront apprendre qu'Alicia Bridges, une femme qui rentrait de l'usine, a été témoin d'une scène de poursuite. Une fois retrouvée, cette dernière leur décrira un homme avec un grand chapeau, de petites lunettes cerclées de fer blanc, un nez crochu, une épaisse moustache brune, pas très grand, qui tirait au pistolet sur une voiture dans laquelle étaient montés trois hommes qu'elle connaissait pour les avoir vus souvent dans le quartier. Elle a fait cette description à la police et aux journalistes.

Les archives du journal (Boston Herald) Voici ce que les joueurs peuvent découvrir dans les archives du journal en fonction du sujet de la recherche :

- sur Hull Street : un petit article parlant d'une fusillade entre gang mais aucun mot sur le témoignage. Les joueurs du Hérald qui connaissent le journaliste pourront apprendre que l'inspecteur Shawn a demandé de ne pas parler de ce témoin car il ne souhaite pas faire de publicité sur leur enquête. Rien n'obligeait le BH à ne pas en parler, mais Shawn a promis de donner des informations dès qu'il en serait plus. Toujours par le journaliste on peut apprendre aussi que les billets qui ont été l'objet de la fusillade provenaient d'une des épiceries de la FFC. La police l'a découvert car à la demande de la FFC elle avait placé des billets marqués dans le coffre de Common Street afin de pouvoir tracer les casseurs.

- sur la FFC : deux articles peuvent intéresser les investigateurs. Le premier datant de mars 1923 dans lequel il est question de l'installation d'épicerie modernes avec un système tout nouveau de livraison à domicile dans les quartiers nord de Boston par la compagnie californienne The Brown Shops. Trois mois plus tard, un autre article raconte que la municipalité a fait pression pour que ce soit une entreprise du Massachusetts qui prenne en charge ces épicerie et c'est la Fine Food Company qui s'installe dans le quartier nord. The Brown Shop n'ouvrira qu'une épicerie moderne à Back Bay, au milieu des lotissements.

- sur Giacomo Lutti et Antonio Lorenzo : avec un peu de chance (jet de bibliothèque divisé par deux) les joueurs tomberont sur la liste des dealers cités à comparaître dans une affaire de vente d'opium.

- sur Paddy O'Brian et la pièce The Ugly Lover : sans en avoir été informé par le chauffeur du tramway (voir plus bas), les joueurs n'ont qu'une toute petite chance de tomber sur l'article de la pièce musicale The Ugly Lover. Sinon, ils n'auront aucun mal à le découvrir, Craddock, le responsable de la programmation du Colonial Theatre pourra même leur en donner un exemplaire. La seule véritable information est que l'homme qu'ils ont vu dans le tramway était grimé et portait le costume d'un personnage de la pièce.

Chez Borowski On fait vite le tour des trois pièces où vivent Ernst, Maggy et Lena (la mère) Borowski . La chambre recèle les quelques souvenirs personnels d'Ernst, rassemblés dans un tiroir d'une vieille commode : une photo d'enfants ouvriers dans un atelier. On reconnaît Ernst et ceux qui l'ont croisé pourront reconnaître Krzystof. La date est marquée au crayon au dos de la photo : 1909. Un vieux certificat d'engagement dans l'armée ainsi qu'une petite boîte en fer de bonbons français. Un bon de location d'un garage dans le South Boston. Une petite boîte d'allumettes dans laquelle se trouve une note indiquant «9h, Gare». Un vieux tract de l'IWW contre la guerre. Pour ce qui est des autres pièces, il n'y a rien de bien intéressant si ce n'est, dans le salon, le contrat de vente d'une maison dans les nouveaux lotissements de Back Bay. Il sera difficile de fouiller cette partie de la maison car la mère d'Ernst n'en sort presque jamais. Par contre, elle est prête à discuter avec n'importe qui d'à peu près n'importe quoi. Elle est persuadée que son fils est encore en vie et qu'il va revenir pour l'emmener dans

un endroit merveilleux qui lui ferait tant plaisir. C'est en tout cas ce qu'il lui a dit tard dans la nuit du lundi au mardi, la veille de sa mort. Pour elle, ce ne peut être la Pologne car elle l'a fuie avec son mari rêvant d'une vie meilleure en Amérique. Elle pense que ça doit être la nouvelle maison et elle montrera le contrat aux personnages. Maggy reste de marbre. Enfoncée dans son chagrin, elle ne répondra pas ou à peine aux questions, laissant sa mère répondre pour elle. À la moindre allusion à Mike, la mère n'hésitera pas à renvoyer les investigateurs leur faisant la morale sur leur conduite lors d'une veillée funèbre. Si les joueurs se mettent en tête d'assister à l'enterrement qui aura lieu le lendemain matin (le journal a réglé la plupart des frais, sans pourtant faire de pub) la cérémonie sera rapide et sans grand intérêt. Maggy et sa mère, Lena, quelques Polonais du quartier, le rédacteur en chef et Billy Lammon seront présents.

Le garage de South Boston Le garage est ouvert. Pas de voiture. Une odeur de soufre flotte dans l'air. Un bon jet de TOC permet de voir des traces de voitures différentes, dont un camion (on le remarque à la largeur et la distance entre les pneus avant et arrière). Quelques brins de pailles et des écharde de bois peuvent être découverts. Le propriétaire du garage voisin, présent à ce moment-là, pourra répondre aux questions des personnages. Il confirmera aux joueurs la présence d'Ernst et ajoutera qu'il l'a vu au volant de deux véhicules différent. Une voiture luxueuse et un vieux camion assez grand. Il indiquera aussi le nom du propriétaire qui habite l'immeuble d'à côté. Pete Dawson accueillera les investigateurs avec bonne humeur et essaiera de louer son garage à l'un d'eux. Il racontera qu'Ernst n'a loué son garage que deux fois pour des périodes assez courtes d'une à deux semaines, mais qu'à chaque fois qu'il rendait la clef, il y avait toujours un supplément de quelques dollars. C'est par une annonce dans le journal qu'il loue sont garage. C'est avec une certaine tristesse que Dawson a appris sa mort en lisant le journal. Il dira aussi qu'il a été étonné d'apprendre qu'il travaillait pour le Boston Herald. Il pensait qu'il travaillait comme routier et qu'il passait sur Boston pour livrer de la marchandise. Mais il n'en sait pas plus.

La maison de Back Bay Lorsque les joueurs arriveront à Back Bay, un homme sera en train de planter un panneau A VENDRE à l'entrée du jardin. L'homme n'est autre que le promoteur qui expliquera après quelques hésitations, si les joueurs lui parlent de Borowski, que le contrat





avait été signé mais jamais payé (il devait l'être le mardi après-midi). Sans nouvelle de ce monsieur Borowski (qui d'après le promoteur avait l'air louche ; les années passées à écumer les bars louches et autres hôtels miteux, n'ont pas donné à Ernst les manières d'un bourgeois qui auraient rassuré notre promoteur), il n'attend pas et décide de mettre la maison en vente au plus vite. Il est bien évident, d'après les investigateurs, qu'Ernst ne pouvait pas se payer une telle maison avec son seul salaire du Boston Herald. Le promoteur n'est pas au courant de la mort de son client.

La fabrique d'allumettes Red Matches Les chances d'y croiser Krzystof Janovic et Sean Sullivan sont grandes. Mais le plus grand intérêt de la fabrique est de découvrir le local du syndicat de l'IWW. Après une petite enquête auprès du personnel de l'usine, les investigateurs pourront accéder à cette petite pièce, isolée du reste de l'usine car située dans le bâtiment administratif. Cette situation a de quoi étonner vos joueurs (il est rare, voir même improbable que la direction d'une usine alloue un local pour des réunions de syndicats). Pourtant cette pièce, un peu sombre car la fenêtre est cachée par un rideau noir clouté au mur, cache un trésor de livres et brochures révolutionnaires. Beaucoup de livres d'économie, de politiques, des livres de droits. Mais aussi, des livres d'auteurs connus pour leurs idées anarchistes ou communistes. Et au milieu de tout ça, un livre détonne. Sur la couverture, on peut voir deux corps d'hommes nus, dos-à-dos, tenant des chardons dans les mains, surmontés d'un hibou géant cachant leurs têtes. L'ancienne tradition de la Main Si les personnages feuilletent le livre, ils seront tout d'abord surpris car le livre leur semble avoir une erreur de fabrication. Les pages ne se suivent pas, aucun paragraphe, aucun saut de ligne, aucune continuité, le texte passe du document scientifique au roman en passant par des leçons d'Histoire et de la philosophie. De plus, les numéros de page ne se suivent pas. Le livre est extrêmement difficile à lire. Tout d'abord, le joueur doit réussir un jet de POUx3 (un seul jet possible) pour ne pas abandonner avec un mal de crâne et une envie de le jeter à la poubelle. Une fois le jet réussi, l'investigateur va alors vivre une expérience des plus étranges : le texte va se mettre en place comme s'il s'adaptait au personnage. Le livre est une sorte de compilation d'autres livres parlants de près ou de loin de toutes les découvertes que l'on a pu faire

sur le temps depuis l'époque des croisades jusqu'à aujourd'hui. Que ce soit dans un domaine artistique avec la création du cinéma, dans le domaine scientifique avec la relativité, de la philosophie avec les récentes recherches de Bergson sur la durée. À ce moment, faites faire un jet de santé mentale à vos joueurs qui lisent ce livre. Un jet réussi ne donne rien de plus et la lecture s'arrête là. Un jet raté fait perdre 1D8+2 points de santé mentale et ajoute 12% à la compétence Mythe de Cthulhu. Toute l'horreur vient de ce dont le lecteur prend conscience : l'auteur du livre était présent à toutes ces époques. En relisant certains passages, le lecteur découvre certaines pages qu'il n'avait pas lues (pourtant il avait bien l'impression qu'aucune page n'était collée). Dans ces passages inédits, l'auteur parle directement de son expérience vécue à différentes époques et décrit en détail sa première découverte du Dieu Tawil at'Umr dans le désert de Syrie alors qu'il était un grand templier. Jamais il n'aurait imaginé que Dieu puisse leur apparaître sous cette étrange forme de conglomerat de bulles. Ce dieu tout puissant lui offre la vie éternelle en compressant à l'infini sa durée de vie. Depuis ce jour, sa vision de la société humaine a totalement changé. Il dévoue sa vie à instruire les plus méritants des hommes et surtout des artistes ou des scientifiques sensible à l'au-delà de l'humanité. Toujours en conflit avec la société, cet homme (qui ne donne jamais son nom) a créé un groupuscule devant oeuvrer pour les bienfaits d'une partie de l'humanité, des initiés qui changeront le monde et nettoieront la terre de sa pourriture : la société. Ce groupe s'appelait Ceux qui voient dans le noir et avait comme emblème le double personnage surmonté d'un hibou qui illustre la couverture du livre. Malgré l'intelligence de ses membres, Ceux qui voient dans le noir manque de pouvoir. Le fondateur décide d'élargir sa société à un groupe politique dont seul quelques membres seraient instruits du vrai visage de Dieu (Tawil at'Umr connu aussi sous le nom de Yog Sothoth). Conciliant sa haine de la société avec les idées anarchistes, il créait l'organisation activiste terroriste de la Main Noire. Son extrême longévité et sa grande connaissance des langues lui permettent d'étendre son pouvoir à travers le monde et de gérer plusieurs branches de la Main Noire. Aujourd'hui, cet homme pense que la Main Noire est assez puissante pour changer la face du monde et faire disparaître toute trace de la société telle que nous la connaissons aujourd'hui. Il invoque l'aide des habitants de Yuggoth, les fameux Mi-Go aux grands savoirs. Les descriptions des bruits et de la physionomie de ces créa-

tures intelligentes sont si précises qu'elles n'auront point de mal à donner la chair de poule au lecteur qui ne pourra qu'avoir des sueurs froides lorsqu'il entendra le bourdonnement d'abeilles ou le bruit du vent dans des draps sur les cordes à linge (qui évoque le bruit des ailes membraneuse). On accède qu'une seule fois à cette partie du livre. C'est une sorte de livre magique, comme une valise à double fonds, il faut savoir le manipuler pour accéder à ce qui est caché.

La consigne des quais Le détective ne devrait pas avoir de mal à reconnaître la provenance de la clef qui a glissé à ses pieds. Il s'agit d'une clef de consigne banale portant le numéro du casier provenant soit de la consigne de la gare, soit de celle des quais. Une fois le casier ouvert, les investigateurs découvriront deux valises. Dedans il y a des vêtements neufs, certains encore emballés dans le papier de soie, deux liasses de trois cent dollars chacune, deux passeports aux noms de Lena et Ernst Borowski, ainsi que divers billets pour un voyage à destination de la Pologne. Après vérification, les personnages auront la confirmation que tous ces papiers sont vrais.

Chez Mike Riskin Dans un petit immeuble cossu de Beacon Hill, le petit appartement de célibataire qu'occupe Mike Riskin ne va pas laisser de marbre vos investigateurs masculins. En effet, passé le salon richement décoré à la dernière mode, avec des armoires remplies d'alcools divers, les personnages découvriront la chambre spacieuse et confortable, muni d'un jeu de miroir astucieux qui permet d'avoir une vue panoramique du lit quelle que soit la position de l'observateur. Celle-ci recèle quelques objets intéressants : des accessoires inventifs pour des nuits agitées, une boîte à chaussure pour femme dans laquelle on peut découvrir un trésor de petites culottes et porte-jarretelle et un mot disant : «Pour notre Mike adorée, bonne chance pour ta nouvelle vie, signé les filles». De quoi rendre vert de jalousie un investigateur dont l'apparence ne dépasse pas les 12. Puis, dans le petit bureau, lui aussi décoré avec goût, les joueurs peuvent découvrir une véritable collection d'armes enfermées dans un petit placard vitré. Sur le bureau traîne une carte du Grey Hunt Club House. Un personnage attentif (jet de TOC) pourra remarquer un bout de papier brûlé au fond de la poubelle. Ce papier était à l'origine une lettre manuscrite. Lorsque Lowell veut quelque chose de précis, généralement il fait appel à un messenger, exceptionnellement, il a écrit à Riskin, lui demandant de brûler la lettre une fois lue. Ce fragment de lettre devrait permettre à vos joueurs de comprendre la possible relation entre Riskin et les caisses transportées par Ernst.

Le Grey Hunt Club House Le début des problèmes. Le Grey Hunt est le lieu à éviter. À moins que vos investigateurs soient particulièrement doués pour la comédie et comprennent assez vite où ils se trouvent, le moindre faux pas, la moindre parole de travers et les membres présents du club feront tout leur possible pour faire disparaître ces semeurs de trouble en organisant une chasse à l'homme géante (en fait ils ne rêvent que de ça). Passionnés par les armes, les membres du club appartiennent tous à une organisation criminelle. Ils parcourent le monde pour trouver les raretés, les pièces qui seront la fierté de leur collection. De l'extérieur, le 254 Memorial Drive ressemble à un manoir du XIXe siècle qui ne se distingue pas des autres bâtisses alentours. Si l'on sonne, une charmante dame viendra ouvrir la porte. Tant que les joueurs ne montreront pas la carte, elle fera mine de ne pas comprendre de quoi il s'agit. Dès que le laisser passer sera présenté, elle les conduira dans le salon, une grande pièce décorée de trophées de chasses, d'animaux empaillés et d'une quantité impressionnante de fusils divers et variés, en leur demandant d'attendre monsieur Grey qui devrait les recevoir d'un moment à l'autre. Trois hommes jouent au billard en sirotant un whisky. Si le comportement des joueurs a été plus qu'hésitant ou s'ils ont été trop bavards, elle les accompagnera dans une antichambre sans plus d'explication. Alors, Richard Grey viendra les accueillir en personne et les fera monter dans son bureau. Richard voudra tout d'abord savoir qui leur a donné la carte. Car pour devenir membre du club, il faut que le parrain soit présent. Normalement, à ce moment les joueurs ont trois possibilités : 1) soit ils parlent de Riskin, pensant que le temps de le prévenir ils pourront en savoir un peu plus. La réaction de Grey va dépendre du nombre des investigateurs. À un ou deux, il leur posera beaucoup de questions sur leurs activités et sur leurs passions. Si les joueurs ne sont pas inventifs et ne parlent ni d'armes à feu, ni de crime organisé, passez à la deuxième possibilité. Sinon, il leur expliquera les règles du club. À plus de deux, il fera ce qui est prévu dans la possibilité suivante. 2) soit ils mentent et disent un nom bidon et là Grey fera semblant de le connaître (ce qui devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs), et il leur proposera de faire visiter la maison. Pendant son tour, il présentera les investigateurs aux hommes du billard en leur faisant de petits signes, puis il voudra leur montrer «la vraie attraction du club, notre stand de tirs». Et là, les trois larrons dégainent leurs armes. Grey leur explique qu'ils ont 5 minutes pour partir et





qu'après ils seront à leurs trousseaux. La chasse est ouverte. 3) Soit ils disent la vérité en racontant, sans forcément rentrer dans les détails, qu'ils ont trouvé la carte, et là Grey leur demandera de quitter les lieux en expliquant que c'est un club privé. Les règles du club sont strictes : ne parler du club à personne. N'inviter personne si l'on ne pense pas qu'il puisse devenir membre. Être dévoué aux autres membres du club et ne jamais trahir un «chasseur gris» (surnom donné aux membres). Et il y a une autre règle que seul le parrain peut dire. Il est maintenant temps de se donner rendez-vous pour la cérémonie d'introduction. Une fois cela fait, Grey expliquera que cette maison sera à leur disposition et que, Marge et lui-même seront ravis de les accueillir. En ce qui concerne l'argent, il est, bien entendu, qu'une somme de mille dollars sera versée le jour de la cérémonie et qu'il est possible par la suite de régler sa cotisation de différentes façons. Mais tout cela sera discuté en présence de Mike. Bien sûr, le nom des investigateurs sera soigneusement noté, ainsi que l'immatriculation de la voiture (s'ils sont venus avec) et que lorsque Riskin apprendra à Grey qu'il n'a jamais eu l'intention d'introduire qui que ce soit dans le club, la chasse à l'homme sera engagée (possibilité de faire continuer l'aventure après le final).

La Fine Food Company Il n'y aura pas grand chose à tirer du personnel et des responsables de la Fine Food Company. Le seul élément intéressant vient de Frank Evans, l'un des responsables commerciaux, s'occupant en particulier des magasins sur Boston, qui est furieux contre son service de sécurité. Il aurait fait une demande de renvoi de Mike Riskin pour son incompetence, mais la direction a rejeté le licenciement et a donné plus de moyen à Riskin. Du coup, sans attendre l'avis de la direction, Frank Evans a fait appel à la police. Pour l'instant l'inspecteur Shawn est en charge de l'enquête, mais il n'a pas plus de précisions.

Chez Hendersen Après la disparition de l'avocat, les joueurs pourront découvrir de petits morceaux de verre fin pouvant provenir d'un petit flacon ou d'une ampoule, ou même d'une seringue. Un fauteuil cache les traces laissées par le caoutchouc des chaussures d'Hendersen alors que deux hommes, entrés discrètement, l'empoignaient et le maintenaient au sol, pendant qu'Hattaway lui injectait un puissant somnifère. Aucun autre indice.

Les bureaux de Rochester À part les pièces concernant leur dossier, Leister et tout autre membre du cabinet seront réticents à l'idée que des journalistes fouillent les archives du cabinet. Seul Oaks pourra obtenir la permission d'entrer dans cette petite pièce au sous-sol où sont classées et archivées toutes les affaires traitées par les avocats. Il faudra de la patience et de la chance pour retrouver l'affaire qui opposa Hendersen à Hattaway. Tout d'abord demandez à votre investigateur qu'est ce qu'il cherche. Ensuite, s'il parle d'Hendersen, faites lui faire un jet de bibliothèque avec une difficulté de -10 à -20%, en fonction de la précision de ce qu'il cherche. S'il y va au petit bonheur la chance, réduisez sa compétence des deux tiers. Une fois le jet réussi, Oaks sortira d'une vieille pile de dossiers datant de 1915, l'affaire Richie McCaw, accusé du meurtre de sa femme. Hendersen le défendait. Leslie MacCaw avait été retrouvée assassinée, son corps à moitié dévoré et lardé de nombreux coups de couteaux. Hendersen a réussi à faire innocenter son client sur le simple fait qu'il n'y avait pas de preuve tangible de sa culpabilité. Le dossier n'est pas très utile à l'enquête en cours et pourtant un détail d'importance devrait attirer l'attention d'Oaks : lors de l'appel du témoin Caleb Hattaway à la barre. Ce détective pour les assurances vie Richmond, chargé de faire une enquête avant le versement d'une importante somme d'argent à monsieur McCaw, aurait affirmé, sans pour autant en apporter la preuve, que McCaw faisait partie d'une secte qui adorait un dieu immonde et qu'il lui aurait sacrifié sa femme. Les rires avaient éclaté dans la salle et le juge mis quelques minutes avant de rétablir le silence. Hendersen aurait aussitôt expliqué aux jurés que le détective avait quelques problèmes avec la direction qui exprimait de forts doutes depuis quelques temps sur l'état de sa santé mentale. Humilié, Hattaway n'en dira pas plus et se contentera de répondre par oui ou par non aux questions des avocats. Si les joueurs décident de faire des recherches sur Richie McCaw, ce dernier a disparu deux ans plus tard. Je laisse le soin au gardien de préparer ou d'improviser une fausse piste qui peut éventuellement donner l'occasion d'une autre aventure.

À la recherche d'Hattaway Toutes les pistes du dossier seront stériles : la compagnie d'assurances vie ne travaille plus avec lui depuis bientôt 8 ans, justement après l'enquête McCaw. Hattaway aurait tenté d'agresser son responsable et aurait fait un séjour en hôpital psychiatrique.

Son adresse personnelle qui est notée dans le dossier n'existe plus (remplacée par des entrepôts). L'hôpital psychiatrique refuse de donner des détails sur les dossiers de ses patients et peut seulement dire que Monsieur Hattaway a quitté les lieux il y a maintenant cinq ans en pleine forme. Personne ne sait où il est. Si les journalistes consultent les archives du journal à la recherche de cet Hattaway (l'article concernant McCaw n'apprendra rien de plus que le dossier), un jet de chance divisé par trois peut permettre de découvrir une petite publicité, dans les pages des annonces, pour le cabinet de recherches et d'investigations Hattaway. Une fois sur place les personnages constateront que le cabinet n'existe plus. Les voisins pourront dire qu'il n'y venait pas grand monde et qu'en moins d'un an le cabinet a fermé définitivement. Depuis, plus de nouvelles d'Hattaway qui était un homme poli et discret.

La compagnie des tramways MBTA (Massachusetts Bay Transportation Authority) Tout commence dans un tramway, il est donc possible que vos joueurs s'intéressent à la compagnie des tramways, ne serait-ce que pour interroger le conducteur et le poinçonneur. Et là, à la grande surprise générale, le conducteur, troublé par les événements, pense avoir découvert qui était l'homme qui était monté dans le bus et qui avait fuit dans la voiture. En fait, il ne l'avait jamais vu jusqu'au jour du meurtre, mais en décrivant ce personnage à un de ses collègues, ce dernier a reconnu un des personnages d'une pièce de Broadway, une version moderne de barbe bleu, qui est passée récemment au Colonial Theatre. Il n'en a pas parlé à la police car son collègue ne lui en a parlé que bien après, et il faudra insister un peu pour le décider à aller jusqu'au commissariat.

Le Colonial Theatre Larry Craddock, le responsable de la programmation, est un homme original et farfelu. Il sera ravi de voir des journalistes s'intéresser à sa programmation. Il parlera avec plaisir de la pièce *The Ugly Lover*, qui n'a pas été un grand succès et qui a vu disparaître, en plein milieu de la tournée, un acteur de second rôle qui jouait le mari trompé qui doit abattre le personnage principal pour sauver sa femme. Cet acteur, Paddy O'Brian, remplaçait l'acteur prévu à l'origine, tombé malade la veille du départ pour Boston. O'Brian se serait enfui avec son déguisement. La troupe d'acteurs vient de New York, mais est partie en tournée en Californie, persuadée d'intéresser les producteurs d'Hollywood pour une adaptation cinématographique. Ils ont pu remplacer facilement le second rôle qui n'a que quelques répliques. Craddock sera amusé d'apprendre aux joueurs que Sophia, la responsable du casting avait repéré O'Brian deux jours avant leur départ dans une soirée masquée, et que cette chère

Sophia est une spécialiste pour repérer les comédiens, qui savent aussi chanter, en un temps record puisque le jour même de la disparition d'O'Brian, elle a trouvé un remplaçant... qu'elle avait rencontré la veille dans une soirée. À en croire Craddock, Sophia est une véritable «montreuse d'hommes» qui attire ses proies grâce à son sex appeal. Si les investigateurs insistent, Larry, voudra bien confirmer à la police la description du costume d'O'Brian. Il pourra aussi donner un indice intéressant : la première nuit, O'Brian a introduit un de ses amis d'enfance au banquet, un certain Hank, mais la description faite par Craddock ne laissera aucun doute sur la véritable identité de cet ami pour ceux qui l'auraient croisé, il s'agit bien de Mike Riskin. Pendant la présence des investigateurs au bureau de police, Shawn aura la confirmation qu'O'Brian est recherché par les services de polices de New York et qu'il est en cavale. L'inspecteur Shawn commence à y voir un peu plus clair dans l'histoire du braquage, mais ne comprend toujours mal l'implication des investigateurs dans cette histoire. Comment trouver Paddy O'Brian ? Mystère. Au soin du gardien d'improviser les recherches vaines des joueurs.

À la recherche de Giacomo Lutti et Antonio Lorenzo Revenons à ce mardi matin. Ils sont les premiers à monter au terminus du tramway, dans le North End. En italien, ils discutent des filles avec lesquelles ils ont passé une bonne partie de la nuit. Ils sont assez jeunes et traficotent sur les quais, vendant de la drogue à l'occasion. Lorsque le crime est commis, ils n'ont pas l'air d'avoir vu grand chose. En fait ils n'ont pas vu Paddy O'Brian et découvre le meurtre lorsque Miss Hayes pousse ses cris. Voyant la police arriver, les deux hommes tentent de prendre la fuite, mais sont vite rattrapés par d'honnêtes citoyens. Giacomo avait un peu de marijuana sur lui et les deux Italiens étaient déjà connus des services de police. Ils n'ont rien vu, mais sont prêts à tout dire pour éviter la prison. Shawn décide donc de les libérer assez vite (ils ont été les premiers interrogés et les premiers libérés) et de les faire surveiller espérant ainsi qu'ils ne fuient pas. Toutes tentatives des investigateurs pour approcher les Italiens vont être un échec. Giacomo et Antonio seront toujours bien entourés et refuseront de parler à des étrangers, qu'ils soupçonnent être des meurtriers. L'affaire devrait remonter aux oreilles de Shawn qui ajoutera un argument dans la culpabilité des joueurs. D'après lui ces derniers cherchent à corrompre les Italiens ou à les faire disparaître. Hattaway qui fait tout son possible pour faire endosser aux investigateurs le meurtre de Borowski va élim-





iner les Italiens en échappant à la surveillance des policiers et disposer les cadavres dans la voiture de la photo. Les indices retrouvés sur les dealers vont beaucoup étonner l'inspecteur Shawn.

### c) Dénouement

Si tout se passe bien, les joueurs auront le message de la tête par Leister. Les investigateurs les plus courageux (ou les inconscients) pourront faire un tour dans le bureau d'Hendersen et avoir cette vision d'horreur : une tête bien vivante, sans corps, flottant dans une sorte de gélatine rose, regardant les investigateurs d'un air absent. Cette simple tête fera perdre 1/1D3+1 point(s) de SAN. Il sera difficile de ramener Leister à la raison. Il va donc chercher quelques armes à feu et donne rendez-vous aux investigateurs chez lui, vers 20h afin de mettre au point un plan d'attaque. Il aura à disposition cinq fusils de chasse calibre 12 dont deux à pompe, deux fusils Lee-Enfield calibre 303, 3 pistolets automatiques calibre 32 et deux revolvers calibre 45 ainsi que des munitions à foison. Ceci devrait suffire à rassurer vos joueurs.

Si les joueurs l'ont oublié, faites intervenir Sullivan. Ce dernier aura une information à leur donner sur Ernst et sur les caisses. Il pense savoir ce qu'il se trouve dedans car il a entendu des gens parler à l'usine. Un certain O'Reilly qui travaille pour l'usine lui aurait fourni de l'explosif et Ernst devait le revendre à des trafiquants d'armes. O'Reilly jouera parfaitement son rôle du pauvre type qui récupère les explosifs chez des fournisseurs chinois qu'il achète une misère et qu'il revend à Borowski pour se faire un peu d'argent. Un bon jet de psychologie permet aux joueurs de voir qu'O'Reilly force un peu sur le pathos. Sullivan attend de voir la réaction des joueurs pour aller dans leur sens. En tout cas il est prêt à témoigner de la présence de son collègue à l'usine le matin du meurtre. Par la suite, Sullivan ne quittera plus les joueurs. Si jamais il est amené à voir la tête coupée, un jet de psychologie réussi permet de voir qu'il est plus énervé qu'effrayé par cette macabre découverte.

Pendant la journée, l'aciérie est en activité. Difficile de rentrer car le système de sécurité est en constante alerte et tout inconnu devra justifier sa présence sur les lieux s'il ne veut pas se retrouver chez les flics. Dès 19h, les ouvriers quittent l'usine et il faut attendre une bonne heure avant que tout le bâtiment soit

complètement vide et que la direction ait quitté les lieux. De 20h à 21h50, une équipe de gardes solidement armés bloque l'entrée. Une voiture de police sera appelée si les gardes repèrent les joueurs tournant autour de l'usine. De 21h50 à 22h, l'équipe de sécurité est relevée de ses fonctions par d'autres gardes qui, après quelques minutes ouvrent les portes de l'usine et quittent les lieux. Le western peut commencer.

Après la cour d'entrée, il faut longer le bâtiment principal pour arriver dans la deuxième cour, plus petite. Les investigateurs verront trois caisses au centre de celle-ci. Sullivan ne pourra s'empêcher de grogner quelques insultes mais prétextera que, ne voyant pas l'avocat, ça sent le piège à main nez. Les hommes de Lowell, dirigés par Hattaway ont pour ordre de tirer à vue. Le premier pas dans la cour recevra au moins 1D4 coup de feu. Si vous ne voulez pas être cruel, ne faites qu'un jet de pourcentage et ajoutez 3 aux dommages d'une seule arme. Ensuite il y a plusieurs possibilités : 1) la méthode bourrin : on fait entrer une bagnole et on tire dans le tas. 2) l'autre méthode bourrin, on se sert du décor (plaques d'acier) pour faire un bouclier et on tire dans le tas. 3) on essaye de trouver les accès aux toits des bâtiments (où se trouvent les tireurs et Hattaway) en cherchant les entrées. Une partie de cache cache géant commence et vous pouvez dérouler la carte de l'usine. Sullivan va vite s'éclipser et si jamais un joueur fait le guet à l'entrée, il n'hésitera pas à lui tirer dessus. Une fois le combat bien engagé, les joueurs auront la satisfaction (façon de parler) de descendre Paddy O'Brian. À ce moment, un bruit de bourdonnement d'insectes résonnera dans l'usine déserte. Des bruits d'ailes comme des drapeaux claquant au vent feront cesser les tirs. Sept monstrueuses créatures rosâtres au corps de crustacé doté une multitudes de membres articulés se finissant par des pinces et surmonté d'une sorte de champignon plat couvert de minuscules tentacules descendront du ciel et emporteront les caisses. Cette vision devrait coûter 1/1D4+2 point(s) de santé mentale aux joueurs. Les hommes d'Hattaway fuiront ; les nombreuses pertes et l'apparition des créatures les décideront à abandonner. Les joueurs auront à peine le temps d'entendre un homme crier «À terre !», qu'une terrible explosion déchiquettera une créature portant une caisse.

Les caisses étaient reliées entre elles par des explosifs. L'idée d'Hattaway était de forcer les investigateurs à utiliser leurs forces surnaturelles

ou à convoquer les créatures pour récupérer les caisses, et échapper ainsi à la pluie de balles. Lors de l'explosion, plusieurs morceaux de cadavre et de la gélatine rose peuvent atterrir devant ou sur les investigateurs (45%). Un jet de santé mentale leur fera perdre 1/1d3+1 point(s).

Hattaway surgira alors d'un endroit encore inexploré par les investigateurs, et tirera comme un malade sur les créatures en hurlant des insultes. Un Mi-Go volera jusqu'à lui et après une lutte acharnée, s'envolera avec Hendersen, ligoté, entre ses pinces. Leister (qui n'est pas encore mort) se précipitera à la voiture et suivra les créatures à vue. Il réussira à localiser leur repère et reviendra chercher les investigateurs à l'usine.

Hattaway se livrera aux joueurs en avouant son erreur. Il pensait sincèrement que les joueurs étaient les membres d'une secte qui marchandait avec ces ignobles monstres. Il leur racontera alors toute l'histoire en avouant qu'il n'avait pas voulu le meurtre de leur ami Borowski. Mais que, croyant que ce dernier était complice, il n'avait rien fait pour l'éviter. Il est prêt à mourir, se sentant impuissant face à ces créatures qu'il pensait prendre au piège.

Le dernier affrontement devra donc se passer dans la villa de Wasinski qui est absent. Les Mi-Go vérifieront l'état de leurs expérimentations quand aux trois compères (Sullivan, Janovic et O'Reilly) surveillent les alentours. Hendersen est prévu pour remplacer la quatrième caisse disparue. Si les joueurs tardent, il ne restera plus grand chose d'Hendersen.

Faites un jet de pourcentage : à 25% et moins, les joueurs auront la chance de le sauver à peu près intacte. Par tranche de 10%, infligez à l'avocat une découpe d'un membre ou d'un organe. Ainsi, par exemple, entre 45 et 54% les Mi-Go pourrait lui avoir sectionné les jambes et retiré un rein (c'est un exemple). Mais ceci est une proposition, vous pouvez très bien faire survivre Hendersen. La seule chose est qu'il va perdre la moitié de sa santé mentale et deviendra complètement paranoïaque.

Les hommes de la Main Noire attendent donc la possible attaque des investigateurs. Ce sera un affrontement sans merci qui les attend car les hommes n'ont pas peur de mourir et tireront jusqu'à leur dernier souffle. Aux premiers coups de feu, les Mi-Go, disparaîtront avec les deux caisses, laissant Hendersen sur la table d'opération du laboratoire de Wasinski dans le sous-sol de la maison. Les joueurs pourront

les voir s'envoler et disparaître dans les profondeurs du ciel étoilé. La villa est vide. Les joueurs découvriront un nombre impressionnant d'instruments chirurgicaux dans le sous-sol aménagé en véritable bloc opératoire. Les draps blancs qui recouvrent la plupart des meubles et l'épaisse couche de poussière, et les placards vides laisseront penser aux joueurs que le reste de la maison n'est pas habité.

Bien sûr la fusillade aura alerté le voisinage et la police viendra en renfort (d'abord une voiture, puis cinq autres). Hattaway, grièvement blessé, passera aux aveux en racontant le meurtre d'Ernst Borowski. C'est au gardien de décider si Hattaway survie à l'aventure ou s'il meurt, mais il peut être à l'origine avec les joueurs d'une association luttant contre les créatures du mythe.

La partie se termine ici. Si les joueurs veulent avoir des informations sur le propriétaire de la villa, c'est une autre histoire qui peut faire l'objet d'un prochain scénario (la villa n'est pas au nom de Wasinski, ce dernier la loue pour ses expériences).

## 5. Annexe : PNJ et aides de jeux

\*\*\*\* note : les bonus aux dommages sont inclus dans la caractéristique dommage des armes\*\*\*\*

### Ernst Borowski

Pas très grand, pas très costaud (il a beaucoup perdu depuis son retour de la guerre), Ernst est un personnage qui passe facilement inaperçu dans la rue. Il garde quand même les caractéristiques du type slave (blond, yeux bleus). Dépressif, il est toujours en activité pour éviter de trop penser. Après l'échec de sa carrière, il compte beaucoup sur sa vie privée pour s'en sortir, mais se désespère de ne pas avoir d'enfants. Il s'accroche alors à Marguerite et à sa mère et se sacrifie pour contenter les deux femmes. C'est devenu sa raison de vivre. Lorsqu'il découvre que sa femme le trompe, deux sentiments le traversent. Une terrible douleur, celle d'être humilié, d'être trahi et d'être méprisé. Et le soulagement, de ne plus porter le poids de la responsabilité du malheur de sa femme (stérilité, pauvreté). Depuis tout petit, Ernst vit dans la communauté polonaise de Boston et il rêve depuis bien longtemps de visiter ce pays. Il pense que sa mère souhaite y retourner et il voit là l'occasion de redonner un sens à sa vie.

FOR : 10      DEX : 15      CON : 12  
TAI : 9      POU : 10      APP : 12  
INT : 14





Points de vie : 10      Points de SAN : 42  
Points de magie : 10

Discrétion : 70% - Écouter : 65% - Esquiver : 35% - Psychologie : 15% - TOC : 55% - Armes de poing : 20% / fusils : 20% / blanches : 35%

### Caleb Hattaway

Grand (dans les 1m90), maigre, toujours habillé avec élégance. Ses yeux gris vous transpercent comme des pics de glace. Fin observateur, Hattaway est capable de rester de longues heures à observer sans bouger. Parfois, un tic nerveux trahi son impatience ou son angoisse. Après ses années d'internement, il a gardé quelques séquelles de ses anciennes aventures (qui l'ont amené à rencontrer des créatures extra-terrestres) comme la claustrophobie et la paranoïa. Pendant toutes ces années il a essayé d'oublier son passé, se persuadant que tout cela ne pouvait pas être bien réel, mais ses rêves étaient encore hantés par une présence invisible qui lui faisait ressentir la menace qui planait. Comment faire lorsque l'on ne peut pas se confier sans attirer sur soi les pires soupçons, sans qu'on vous prenne pour un fou. David Lowell a été un véritable ange gardien et lui a redonné confiance en lui. Ce qui fait que, lorsque les caisses sont apparues, il a su que son heure était venue, qu'il devait accomplir sa mission pour sauver l'humanité. Derrière son délire d'illuminée, une terrible angoisse le ronge. Lorsqu'il découvrira que les joueurs ne sont que les pigeons dans ce jeu de dupes, il sera confus, troublé et enfin il sera prêt à renoncer à sa lutte. Seulement si les joueurs décident d'agir alors il reprendra de la vigueur et le contrôle de la situation. Sinon, il se renfermera dans ses délires et ses phobies.

FOR : 13    DEX : 14      CON : 12  
TAI : 18    POU : 13      APP : 14  
INT : 16

Points de vie : 15    Points de SAN : 35  
Points de magie : 16 /

Discrétion : 80% - Écouter : 50% - Esquiver : 28% - Psychologie : 65% - TOC : 65% - Armes de poing : 45% / fusils : 55% / blanches : 45% - Conduire : 38% - Grimper : 40% - Persuasion : 55% - Se cacher : 48% - Sauter : 30%

Mythe de Cthulhu : 25%

Armes : Revolver 9mm (1d10/15m) {pendant la fusillade Carabine cal. 30 à levier (2d6/50m)}

### Mike Riskin

Gueule d'ange. Grand costaud, Mike est l'archétype du tombeur. Il possède tous les attraits d'un grand séducteur et ne devrait laisser personne indifférent. Riskin rêve d'appartenir à la haute société et de fréquenter les plus grosses fortunes. Sa vie de gangster est surtout dû pour son goût pour les armes à feu, mais aussi pour son penchant à travailler comme bon lui semble. Mike aime les femmes, toutes les femmes. Il ne perd aucune occasion de faire la cour et a un désir maladif de posséder n'importe quelle femme. Mike déteste Hattaway. Il déteste son air supérieur, il sent bien que le détective le méprise. Il est jaloux de la place privilégiée que lui accorde Lowell. Si les joueurs coïncident Riskin et arrivent à le maîtriser, il sera prêt à balancer Hattaway, sans pour autant pouvoir dire où le trouver (s'il indique les bureaux de l'usine Lowell, il trahi son patron, chose qu'il ne préfère pas). Riskin n'est pas très malin. En rusan un peu, il peut faire des lapsus et finir par parler.

FOR : 16      DEX : 11      CON : 14  
TAI : 17      POU : 9      APP : 17  
INT : 10

Points de vie : 16      Points de SAN : 45  
Points de magie : 9

Discrétion : 40% - Écouter : 35% - Esquiver : 25% - Psychologie : 20% - TOC : 50% - Armes de poing : 75% / fusils : 65% / blanches : 85% - Conduire : 60% - Grimper : 60% - Persuasion : 72% - Se cacher : 20% - Sauter : 50%

Armes : Revolver cal. 357 Magnum (1d8+1d4/20m), Automatique cal.22 (1d6/10m), Couteau (1d4+1d6)

### Paddy O'Brian

Pas très grand, le visage maigre avec des pommettes saillantes, on remarque surtout sa grande moustache, ses petits yeux de reptiles derrière ses lunettes cerclées, son nez crochu et surtout son grand chapeau noir qui couvre une belle cicatrice à la naissance du cuir chevelu. Recherché par la police de New York, il a la chance de rencontrer Sophia qui s'occupe d'une troupe d'acteurs et qui cherche à remplacer un de ses acteurs tombé malade à la veille de leur départ pour Boston. L'occasion est trop belle et O'Brian intègre la troupe avec l'intention de rejoindre, Mike Riskin,

qu'il sait résident de Boston. S'ennuyant ferme sur les planches, il prend la fuite avec son costume à la fin d'une représentation. Ami de longue date de Mike, O'Brian partage son goût pour les femmes et il possible de rencontrer les deux compères draguant dans les clubs et autres dancings (les soirées se terminant souvent en orgie). Si les investigateurs venaient à suivre Mike suffisamment longtemps pour qu'ils croisent O'Brian, celui-ci n'aura pas son déguisement. Les joueurs réussissant un jet d'idée -30% (pour la qualité du maquillage et l'apparition furtive d'O'Brian) pourraient avoir l'impression d'avoir déjà vu cette tête quelque part. Seulement une réussite critique permettrait de le reconnaître.

FOR : 15      DEX : 17      CON : 11  
 TAI : 11      POU : 11      APP : 15 (8)  
 INT : 14  
 Points de vie : 11      Points de SAN : 50  
 Points de magie : 11

Discrétion : 50% - Écouter : 60% - Esquiver : 38%  
 - Psychologie : 35% - TOC : 45% - Armes de poing : 35% / fusils : 45% / blanches : 55% - Conduire : 10%  
 - Grimper : 50% - Persuasion : 65% - Déguisement : 75% - Sauter : 40%

Armes : Revolver cal 38 (1d10/15m), Couteau (2d4)

### Les hommes de Lowell (archétype)

Ce sont surtout les hommes qui accompagneront Hattaway pendant le final, mais les caractéristiques et compétences peuvent servir pour définir les hommes qui travaillent pour la Fine Food Company et qui se trouvent sous les ordres de Mike.

FOR : 17      DEX : 10      CON : 15  
 TAI : 15      POU : 10      APP : 14  
 INT : 9  
 Points de vie : 15      Points de SAN : 50  
 Points de magie : 10

Discrétion : 55% - Écouter : 32% - Esquiver : 46%  
 - Psychologie : 05% - TOC : 46% - Armes de poing : 60% / fusils : 55% / blanches : 45% - Conduire : 38%  
 - Grimper : 40% - Persuasion : 15% - Se cacher : 25%  
 - Sauter : 30%

Armes : Automatiques cal. 38 (1d10/20m), Mitraillette Thomson (1d10+2/20m/Rafale)

### Richard Grey

Ancien playboy, Richard Grey a conservé de ses années de jeunesse une certaine aisance et un certain charme. Il a commencé sa carrière dans le domaine de la publicité avant de se tourner vers la finance. Aujourd'hui il place de l'argent et est devenu le conseiller financier de puissants industriels tel que David Lowell. C'est grâce à son club privé et à leur passion commune que Grey a rencontré Lowell. Les deux hommes se sont tout de suite entendus et de là est venu l'idée de la vente d'arme. Grey est donc l'homme de l'ombre qui gère l'argent des ventes et s'occupe du blanchiment, tandis que Lowell s'occupe des clients et des fournisseurs.

FOR : 11      DEX : 15      CON : 13  
 TAI : 16      POU : 16      APP : 17  
 INT : 18  
 Points de vie : 15      Points de SAN : 46  
 Points de magie : 16

Discrétion : 60% - Écouter : 60% - Esquiver : 30%  
 - Psychologie : 75% - TOC : 55% - Armes de poing : 75% / fusils : 65% / blanches : 45% - Conduire : 38%  
 - Grimper : 40% - Persuasion : 75% - Se cacher : 10% - Sauter : 25%

Armes : Luger Modèle Po8 (1d10/20m), Sarbacane fléchettes (65%/1d6-poison/25m), Fusil de chasse cal. 12 (4d6/10m-2d6/20m-1d6/50m)

### Les Chasseurs Gris

Passionnés d'armes, ils viennent tous d'une branche de la mafia et sont d'habiles tireurs ayant toujours deux armes au moins sur eux.

FOR : 12      DEX : 17      CON : 14  
 TAI : 14      POU : 12      APP : 14  
 INT : 14  
 Points de vie : 14      Points de SAN : 55  
 Points de magie : 12

Discrétion : 80% - Écouter : 50% - Esquiver : 28% - Psychologie : 65% - TOC : 65% - Armes de poing : 75% / fusils : 65% / blanches : 75% - Conduire : 30% - Grimper : 40% - Persuasion : 25%  
 - Se cacher : 35% - Sauter : 30%

Armes : Lee-Enfield cal. 303 (2d6+4/110m), Revolver cal. 357 Magnum (1d8+1d4/20m)





## Les Mi-Go

Dès son arrivée à Boston, O'Neil reçut l'ordre d'organiser une expédition pour le Mont Greylock en emportant avec lui quelques pierres riches en minerais, données par Wasinski, afin de les offrir aux Mi-Go. La première rencontre avec les créatures fut une course poursuite infernale et O'Neil crut perdre la vie à plusieurs reprises. Finalement, les Fungi ont reconnu O'Neil comme un membre de la Main Noire, organisation avec laquelle ils avaient déjà eu affaire à plusieurs reprises dans le passé. Depuis, les anarchistes travaillent étroitement avec les Mi-Go en leur fournissant la matière première pour leurs expériences (neurologie, neurochirurgie, étude du langage, physique, biologie, interspacialité, etc.).

FOR : 12    DEX : 20    CON : 13  
 TAI : 12    POU : 17    INT : 18  
 Points de vie : 13    Points de magie : 25

Armes : pinces (30%/1d6)

## Sean Sullivan

Bon vivant, Sean n'a pas pour autant le teint rougeâtre, ni la bouée de graisse, mais sa physiologie inspire la confiance et sa bonne humeur est assez communicative. Il prend souvent les devants car c'est le plus sociable des trois complices. Grâce à quelques relations familiales, il obtient une place de comptable dans la fabrique d'allumettes. Sean a un caractère plutôt roublard et adore le mensonge. À l'époque, il a une véritable fascination pour les grands escrocs et la magie illusoire. Lorsqu'il rentre à Red Matches, il rencontre Neil O'Reilly qui fait déjà quelques escroqueries avec l'aide d'un ouvrier polonais du nom de Krzystof Janovic. Ces deux hommes sont membres de la Main Noire et participent aux activités occultes du Professeur Wasinski. Sullivan va se lier d'amitié à Neil en participant aux détournements de marchandises, avant de devenir membre de la Main Noire. Il ne connaît pas grand chose au Mythe et préfère se limiter à quelques rencontres avec les Mi-Go, mais il est un homme fidèle qui a bien conscience qu'il est au service d'une intelligence supérieure qui veille à sa protection.

FOR : 13    DEX : 17    CON : 10  
 TAI : 11    POU : 17    APP : 15  
 INT : 15  
 Points de vie : 11    Points de SAN : 48

Points de magie : 17

Discrétion : 45% - Écouter : 45% - Esquiver : 40% - Psychologie : 57% - TOC : 62% - Armes de poing : 25% / fusils : 25% / blanches : 45% - Conduire : 55% - Grimper : 40% - Persuasion : 75% - Se cacher : 20% - Sauter : 25%  
 Mythe de Cthulhu : 20%

Armes : La plupart du temps Sullivan ne transporte que son poignard (1d4+2). Pour la rencontre finale il aura un pistolet automatique cal. 32 (1d8/15m).

## Neil O'Reilly

Des traits marqués, un air sombre, Neil ne sourit presque jamais. Il s'exprime le plus souvent par monosyllabe et trouve inutile le besoin de s'expliquer, ne prenant généralement aucun plaisir à la conversation, fuyant même la société. Habillé simplement, le plus souvent une casquette enfoncée sur la tête, cachant une tignasse en désordre, on le prend pour un homme simple avec peu d'instruction. Pourtant, cet homme de trente neuf ans est un brillant chimiste mais aussi un homme très cultivé. Depuis son enfance et ses découvertes occultes lors de ses jeux avec les gosses du quartier dans les cimetières, Neil sait. Il sait que le monde est peuplé de terribles créatures qui attendent l'heure propice pour revenir à la surface. Issue d'une famille de la bourgeoisie Irlandaise de Boston, il fait de brillantes études scientifiques à la MIT avant de faire le tour du monde. Pendant ses voyages, il rencontre de nombreuses personnalités qui ont en commun la connaissance du Mythe. C'est en Russie que Neil rencontre Wasinski et la Main Noire. Ce dernier charge O'Reilly de monter une branche de l'organisation anarchiste à Boston en utilisant l'IWW. Wasinski connaît déjà l'existence d'un repaire de Mi-Go dans la région et souhaite y installer un laboratoire de recherche commun. Il rentre aux États-Unis et pour pouvoir intégrer l'IWW, il se fait engager comme responsable des marchandises et matières premières grâce à ses qualités de chimiste, à la fabrique d'allumettes Red Matches. C'est là qu'il rencontre Krzystof Janovic.

FOR : 13    DEX : 14    CON : 12  
 TAI : 15    POU : 18    APP : 11  
 INT : 16  
 Points de vie : 14    Points de SAN : 38  
 Points de magie : 25

Discrétion : 64% - Écouter : 48% - Esquiver : 30%  
- Psychologie : 70% - TOC : 55% - Armes de poing :  
35% / fusils : 35% / blanches : 65% - Conduire : 60%  
- Grimper : 40% - Persuasion : 15% - Se cacher : 50%  
- Sauter : 30%

Mythe de Cthulhu : 42%

Armes : Poignard (2d4+2), Automatique cal. 38  
(1d10/15m)

Sorts : Envoyer des Rêves, Poing de Yog-Sothot,  
Epuiser le Pouvoir

## Krzystof Janovic

Grand et fort, Krzystof est le type même du polonais blond aux yeux bleu portant une petite barbe. Il a sculpté sa silhouette musculeuse depuis son plus jeune âge dans les entrailles de la fabrique d'allumettes. Ami d'enfance de Ernst, Krzystof est un militant très actif qui a participé aux différentes grèves d'avant guerre. Membre de l'IWW, il est hostile envers les partisans socialistes qu'il juge trop modérés. Avec l'arrivée de O'Reilly et ses idées anarchistes prônant l'action plutôt que les longs discours, Krzystof pense avoir trouvé sa voie. Devenu un des membres les plus actifs de la Main Noire, il contribue grandement au recrutement de nouveaux membres et devient même le bras droit de Neil. Un jour, alors qu'il décide de créer une bibliothèque pour mieux diffuser les idées en provenance de l'Europe, il découvre le livre L'Ancienne Tradition de la Main. C'est un véritable choc pour Janovic qui se disait athée. Neil l'initie alors aux connaissances occultes. Après sa première rencontre avec les Mi-Go, Krzystof est sur le point de tomber dans la folie. Le choc est grand. Mais son admiration pour Neil va le sauver. Sa conception du monde va s'élargir et il va comprendre que l'enjeu de l'humanité ne se joue plus entre le prolétariat et les patrons, mais bien dans les sphères de l'invisible. Ne comprenant pas encore les véritables motivations des Mi-Go, il s'exécute sans poser de question et pourrait assassiner femme et enfants si on le lui demandait.

FOR : 17      DEX : 13      CON : 17  
TAI : 16      POU : 10      APP : 10  
INT : 11  
Points de vie : 17      Points de SAN : 35  
Points de magie : 10

Discrétion : 76% - Écouter : 70% - Esquiver : 28%  
- Psychologie : 30% - TOC : 52% - Armes de poing :  
30% / fusils : 30% / blanches : 63% - Conduire : 38%  
- Grimper : 63% - Persuasion : 21% - Se cacher : 48%  
- Sauter : 28%

Mythe de Cthulhu : 20%

Armes : Couteau (1d4+1d6), Automatique cal 32  
(1d8/15m)

## Hommes polonais (lynchage/Main Noire)

Travailleurs issus de la classe laborieuse, profondément touchés par la perte d'un membre apprécié de la communauté polonaise, ces hommes-là sont furieux. Une partie de la population parle mal l'anglais et ne lit pas les journaux. Le bruit courrait, après la publication du Globe que LES meurtriers d'Ernst Borowski sont ses collègues du journal. Krzystof n'aura aucun mal à les convaincre que ce sont les investigateurs. La foule se déplacera en bloc et se divisera en grappe de 5 à 6 personnes lors des poursuites. De jeunes femmes participeront au lynchage. Vous trouverez ci-dessous le profil d'un homme pouvant aussi servir pour les hommes de la Main Noire.

FOR : 12      DEX : 13      CON : 16  
TAI : 15      POU : 15      APP : 11  
INT : 13  
Points de vie : 16      Points de SAN : 45  
Points de magie : 15

Discrétion : 76% - Écouter : 70% - Esquiver : 28%  
- Psychologie : 30% - TOC : 52% - Armes à feu :  
50% / fusils : 60% / blanches : 60% - Conduire : 35%  
- Grimper : 40% - Persuasion : 38% - Se cacher :  
40% - Sauter : 52%

Armes : barre à mine - batte de base ball  
(1d8+1d4), Automatique cal. 38 (1d10/15m)

## Marguerite/Maggy Borowski

À 30 ans passés, Maggy est une belle femme, son petit air triste ajoute à son charme mélancolique et ses formes n'ont pas laissé Riskin indifférent. Mais les années de mariage ont durci ses traits et son caractère. La dépression de son mari depuis le retour de la guerre était un véritable fardeau. Leur impossibilité d'avoir un enfant lui rendait la vie difficile. L'arrivée de Mike était une chance pour elle d'essayer d'avoir enfin une vie à elle et peut-être l'occasion de tomber enceinte. Elle avait toujours refusé de le faire avec quelqu'un de la communauté, ayant l'ambition de se hisser au-dessus de sa condition. De plus Mike, qui avait réussi et avait de l'argent, était l'amant idéal. La venue de la mère d'Ernst a été difficile car cette dernière pensait que Maggy et son impossibilité d'avoir un enfant était la cause des tourments de son fils. Marguerite sera plutôt froide, voir hostile envers les investigateurs car elle pense que ces gens ont





profité longtemps de son mari et que s'ils l'avaient aidé à devenir quelqu'un d'important et non pas un simple indic, il ne serait pas mort aujourd'hui. Maggy ne sait que peu de chose sur l'affaire et en dira le moins possible. Elle est plus ou moins au courant que Mike et Ernst traitaient d'une affaire importante, mais ni Mike, ni Ernst ne lui en avait parlé et elle n'avait pas cherché à en savoir plus.

FOR : 10    DEX : 16    CON : 11  
 TAI : 12    POU : 17    APP : 16  
 INT : 13  
 Points de vie : 12    Points de SAN : 70  
 Points de magie : 17

Discrétion : 45% - Écouter : 50% - Esquiver : 32% - Psychologie : 40% - TOC : 65% - Armes de poing : 10% / fusils : 10% / blanches : 25% - Conduire : 05% - Grimper : 50% - Persuasion : 70% - Se cacher : 58% - Sauter : 30%

### Albert Hendersen

Toujours tiré à quatre épingles, Hendersen est un homme raffiné, qui aime la perfection et aime avoir l'image d'un homme impeccable. Sa démarche souple et légère, sa prononciation impeccable et son air concerné fait de lui un des plus grands avocats de Boston. Élevé dans une famille d'intellectuels bourgeois, Hendersen rêve dès son plus jeune âge de consacrer sa vie à défendre la veuve et l'orphelin. N'étant pas doué pour les épreuves physiques, il se tourne vers le droit et la politique. Il devient vite un très bon avocat spécialisé dans le droit du travail et s'occupe principalement de défendre des cas sociaux, des petites associations qui se battent contre de gros industriels, de simples travailleurs attaquant leur patron. Connue pour être l'éternel célibataire, plus préoccupé par son travail que par sa vie privée, il a refusé de nombreuses propositions de mariages pourtant alléchantes. Sa relation avec son collègue Abraham Leister est bien gardée secrète et si certaines personnes du cabinet la soupçonnent, elle ne reste qu'une vague rumeur que l'on fait taire pour ne pas entacher la réputation de deux des meilleurs avocats de Rochesters. Ne supportant pas l'injustice, il se sentira dans son devoir d'aider Macready et ses camarades et de laver les injures qui leur ont été faites.

FOR : 12    DEX : 11    CON : 10  
 TAI : 12    POU : 15    APP : 12  
 INT : 16

Points de vie : 11    Points de SAN : 70  
 Points de magie : 15

Discrétion : 35% - Écouter : 65% - Esquiver : 28% - Psychologie : 70% - TOC : 52% - Armes de poing : 25% / fusils : 25% / blanches : 25% - Conduire : 20% - Grimper : 40% - Persuasion : 72% - Se cacher : 20% - Sauter : 25%

Droit : 70%

### Abraham Leister

Son visage gracieux, ses traits fins, ses yeux bleus et la douceur de sa voix font de Leister un homme apprécié et un avocat charmeur. Pourtant, Abraham reste réservé, discret. Il parle peu, dit rarement ce qu'il pense et évite le plus possible la compagnie, préférant rester seul. Originaire de l'Idaho, Abraham est un élève brillant qui obtient une bourse pour Harvard afin d'y étudier le droit. Ses parents, plutôt traditionalistes, avaient organisé son mariage pour la fin de ses études. Au cours de ses années estudiantines, plusieurs histoires avec des filles du campus vont lui laisser un goût amer. Une fois son diplôme en poche, il décide de ne pas retourner dans l'Idaho et s'installe sur Boston, cherchant un place d'avocat dans un cabinet atypique. Il rencontre Hendersen qui le fait rentrer chez Rochester. Découvrant les penchants sexuels de son ami, Abraham va devenir son confident, avant de devenir son amant. Lorsque l'on voit les deux hommes ensemble on pourrait croire que Leister est plus calme, plus distant, plus posé tandis que Hendersen est plus passionné, plus emporté, plus enflammé, mais en vérité Abraham qui boit les paroles d'Hendersen comme la vérité, est désespéré lorsque ce dernier vient à disparaître. Il ne pourra plus longtemps cacher sa passion aux investigateurs.

FOR : 10    DEX : 14    CON : 11  
 TAI : 13    POU : 13    APP : 15  
 INT : 13  
 Points de vie : 12    Points de SAN : 55  
 Points de magie : 13

Discrétion : 55% - Écouter : 70% - Esquiver : 28% - Psychologie : 50% - TOC : 60% - Armes de poing : 30% / fusils : 30% / blanches : 63% - Conduire : 38% - Grimper : 40% - Persuasion : 65% - Se cacher : 50% - Sauter : 25%

Droit : 65%

## Giacomo Lutti et Antonio Lorenzo

Deux petits dealers Italien qui, après avoir été arrêtés une première fois par la police, ont dû trouver une occupation légale pour couvrir leur trafic. Ainsi, tous les matins ils partent travailler sur les chantiers des nouveaux lotissements de Back Bay et parfois vendent de la marijuana à quelques ouvriers. C'était le cas ce matin-là, lorsque Giacomo venait de recevoir quelques échantillons de la nouvelle herbe, il pensait la faire goûter à ses nouveaux clients du chantier. Lorsque Ernst est assassiné, les deux hommes prennent la fuite mais son rattrapé rapidement. Ils n'ont rien vu, mais ne veulent pas avoir d'ennuis et sont prêts à collaborer et à dire tout ce que la police souhaite leur faire dire. Lorsque Harry vient récupérer des informations sur les deux hommes, il est repéré par les enfants du quartier et suivit jusqu'à son laboratoire. Giacomo et quelques amis lui rendent une petite visite et tentent de le faire parler sur ses intentions, puis, voyant qu'Harry ne se livrerait pas le menacent de venir foutre le feu à son labo. Hattaway craint alors qu'on ne découvre son plan et décide d'éliminer les deux Italiens, voyant là l'occasion de renforcer les soupçons sur le groupe de survivants du tramway.

### Giacomo

FOR : 14      DEX : 16      CON : 13  
TAI : 12      POU : 8      APP : 9  
INT : 12  
Points de vie : 12      Points de SAN : 38  
Points de magie : 8

Discrétion : 47% - Écouter : 34% - Esquiver : 36%  
- Psychologie : 10% - TOC : 40% - Armes de poing : 40% / fusils : 40% / blanches : 60% - Conduire : 45%  
- Grimper : 45% - Persuasion : 22% - Se cacher : 32%  
- Sauter : 60%

Arme : Couteau (2d4)

### Antonio

FOR : 11      DEX : 14      CON : 11  
TAI : 14      POU : 11      APP : 15  
INT : 9  
Points de vie : 13      Points de SAN : 50  
Points de magie : 11

Discrétion : 55% - Écouter : 60% - Esquiver : 28%  
- Psychologie : 15% - TOC : 20% - Armes de poing : 50% / fusils : 45% / blanches : 45% - Conduire : 20%  
- Grimper : 45% - Persuasion : 38% - Se cacher : 35%  
- Sauter : 30%

Armes : Automatique cal. 22 (1d6/10m), couteau (1d4)

## L'inspecteur Collin Shawn

Avec le physique d'un bûcheron canadien, cet Irlandais de 38 ans est pourtant l'un des meilleurs éléments de la police criminelle de Boston. Son souci du détail et sa façon d'être persuadée qu'une affaire n'est jamais définitivement classée, l'inspecteur Collin Shawn peut agacer par ses soupçons sans fins et sa volonté de voir des connexions de partout.

FOR : 17      DEX : 14      CON : 16  
TAI : 17      POU : 15      APP : 11  
INT : 15  
Points de vie : 17      Points de SAN : 50  
Points de magie : 15

Discrétion : 57% - Écouter : 55% - Esquiver : 40%  
- Psychologie : 60% - TOC : 60% - Armes de poing : 60% / fusils : 40% / blanches : 30% - Conduire : 50%  
- Grimper : 55% - Persuasion : 50% - Se cacher : 45%  
- Sauter : 40%

Arme : Revolver cal. 38 (1d10/15m)





## Liste des aides de jeux :

1a. Carte de Boston pour le gardien avec tous les lieux importants du scénario.

1b. Carte de Boston pour les joueurs. Pour avoir une carte plus complète de Boston reportez vous aux sites recommandés par T.O.C. sur les cartes historiques : MAPTECH (<http://historical.maptech.com/>) ou American History (<http://lcweb2.loc.gov/ammem/browse/>)

2a. Les articles de journaux (le meurtre, Hull Street, le procès McCaw, les épiceries modernes, la pièce de théâtre musicale, The Ugly Lover). La deuxième page, constituée de publicités et d'articles en anglais, est à imprimer au verso des articles.

2b. La petite annonce d'Hattaway, détective privé.

3a. Plan de l'appartement d'Ernst Borowski.

3b. Plan du quartier polonais dans le West End, et de la maison des Borowski.

3c. Plan du Grey Hunt Club House.

3d. Plan de l'aciérie Lowell.

3e. Plan de la maison de Wasinski, laboratoire et salle d'opérations.

4a. Liste 1, trouvée dans le coffre de l'épicerie de Common Street dans le West End.

4b. Liste 2, idem.

4c. Carte du Grey Hunt Club House, trouvée chez Mike.

4d. Morceau de lettre brûlée trouvé dans la corbeille à papier de chez Mike.

4e. Boîte d'allumette à construire soi-même. Cette boîte est découverte chez Ernst.

4f. Note à placer dans la boîte d'allumettes.

4g. Tract de l'IWW trouvé chez Ernst. Pour avoir plus d'information sur l'IWW, consultez le site en français : <http://www.iww.org/fr> ou reportez vous aux très bons livres de Frédéric Zinn Une histoire populaire des Etats-Unis et Le XXème siècle américain ou encore Les Etats-Unis au temps de la prospérité, 1919-1929 d'André Kaspi.

5a. Photo montage envoyé au cabinet Rochester.

5b. Photo des enfants ouvriers trouvée chez Ernst. À noter au dos de la photo au crayon : «Red Matches 1909».

En bonus : trois photos de tramway de la MBTA à Boston en 1924, l'affiche de la pièce, la couverture du livre L'Ancienne Tradition de la Main.

## Personnages joueurs :

### **William MacReady**

Profession : Journaliste au Boston Herald (section criminelle)

Age : 26 / Sexe : masculin / Nationalité : Irlandaise

Résidence : Boston

FOR : 12 / DEX : 17 / INT : 13 // Idée : 85  
CON : 11 / APP : 10 / POU : 12 // Chance 60  
TAI : 12 / SAN : 60 / EDU : 16 // Connais. 80  
Pts de vie : 12 / Pts de magie : 12 / Bonus aux do. : 0

Baratin 45%	Bibliothèque 25%
Biologie 45%	Chimie 35%
Conduire auto 40%	Criminalistique 30%
Ecouter 55%	Esquiver 24%
Histoire Naturelle 35%	
Langue natale ( anglais ) 80%	
Langue morte ( latin ) 40%	Medecine 70%
Persuasion 45%	Pharmacologie 45%
Photographie 30%	Premiers soins 75%
Psychologie 35%	Se cacher 30%
Suivre une piste 30%	TOC 45%

### **Walter Hopkins**

Profession : Journaliste au Boston Herald (envoyé spécial/revue de presse étrangère)

Age : 30 / Sexe : masculin / Nationalité : Américaine

Résidence : Boston

FOR : 13 / DEX : 12 / INT : 17 // Idée : 85  
CON : 13 / APP : 16 / POU : 9 // Chance : 45  
TAI : 12 / SAN : 45 / EDU : 20 // Connais. : 100  
Pts de vie : 12 / Pts de magie : 9 / Bonus aux dom. : +1d4

Anthropologie 20%	
Arts ( primitif/peinture/sculpture ) 20%	
Baratin 45%	Bibliothèque 45%
Bloquer 24%	Comptabilité 10%
Conduire auto 20%	Crédit 55%
Déguisement 20%	Discretion 45%
Dissimulation 35%	Écouter 55%
Électricité 10%	Esquiver 24%
Histoire 40%	Langue natale ( anglais ) 100%
Langue étrangère ( russe ) 50%	
Marchandage 05%	Mécanique 20%
Médecine 05%	Monter à cheval 55%
Nager 45%	Navigation 10%
Occultisme 05%	Persuasion 45%
Photographie 10%	Psychanalyse 30%

Psychologie 65%	Sauter 25%
Se cacher 10%	Suivre une piste 50%
TOC 55%	

### **Julius Lester**

Profession : Traducteur au Boston Herald

Age : 24 / Sexe : masculin / Nationalité : Américaine

Résidence : Boston

FOR : 12 / DEX : 12 / INT : 15 // Idée 75  
CON : 9 / APP : 18 / POU : 14 // Chance 70  
TAI : 12 / SAN : 70 / EDU : 18 // Connais. : 90  
Pts de vie : 11 / Pts de magie : 14 / Bonus aux d. : 0

Baratin : 25%	Bibliothèque : 45%
Comptabilité : 30%	Conduire Auto : 20%
Crédit : 25%	Ecouter : 45%
Histoire : 50%	Langues étrangères
- Russe : 70%	- Polonais : 40%
Marchandage : 25%	Monter à cheval : 25%
Navigation : 30%	Persuasion : 55%
Photographie : 50%	Psychologie : 35%
Se cacher : 30%	Suivre une piste : 30%
Trouver Objet Caché : 45%	Géographie : 50%

### **Alan Dawley**

Profession : Agent littéraire

Age : 29 / Sexe : masculin / Nationalité : Américaine

Résidence : New-York

FOR : 12 / DEX : 11 / INT : 17 // Idée : 85  
CON : 14 / APP : 11 / POU : 13 // Chance : 65  
TAI : 13 / SAN : 65 / EDU : 15 // Connais. : 75  
Pts de vie : 14 / Pts de magie : 13 / Bonus aux dom. : +1d4

Arts ( sacré ) 35%	Baratin 55%
Bibliothèque 65%	Comptabilité 35%
Conduire une auto 35%	Crédit 40%
Droit 20%	Écouter 45%
Esquiver 22%	Histoire 50%
Langue natale ( anglais ) 75%	
Langue étrangère ( russe ) 60%	
Langue étrangère (français) 20%	
Marchandage 75%	Persuasion 45%
Psychologie 65%	TOC 25%

### **Nom : Richard Oaks**

Profession : Avocat (pour le cabinet Rochester)

Age : 24 / Sexe : masculin / Nationalité : Américaine





Résidence : Boston

FOR : 14 / DEX : 15 / INT : 16 // Idée : 80  
 CON : 12 / APP : 11 / POU : 17 // Chance : 85  
 TAI : 13 / SAN : 85 / EDU : 14 // Connais. : 70  
 Pts de vie : 13 / Pts de magie : 17 / Bonus aux  
 dom. : +1d4

Arts (primitifs indiens) 20% Astronomie 20%  
 Baratin 55% Bibliothèque 55%  
 Comptabilité 40% Crédit 30%  
 Droit 70% Écouter 35%  
 Esquiver 30%  
 Langue natale ( anglais ) 70%  
 Langue communautaire  
 (dialecte mohawk) 45%  
 Langue morte (latin) 20%  
 Monter à cheval 35% Nager 55%  
 Occultisme 35% Persuasion 45%  
 Psychologie 35% Suivre une piste 40%  
 TOC 35%

### Shane Callaghan

Profession : Enquêteur/détective (pour la com-  
 pagnie d'assurance Boston Care)

Age : 36 / Sexe : masculin / Nationalité :  
 Irlandaise

Résidence : Boston

FOR : 13 / DEX : 17 / INT : 13 // Idée : 65  
 CON : 16 / APP : 10 / POU : 16 // Chance : 80  
 TAI : 9 / SAN : 80 / EDU : 12 // Connais. : 60  
 Pts de vie : 13 / Pts de magie : 16 / Bonus aux  
 dom. : +1d4

Baratin 25% Bibliothèque 25%  
 Comptabilité 15% Conduire auto 55%  
 Crédit 35% Discretion 40%  
 Dissimulation 35% Droit 40%  
 Écouter 45% Esquiver 34%  
 Grimper 55%  
 Langue natale ( anglais ) 65%  
 Mécanique 30% Navigation 40%  
 Persuasion 35% Premiers soins 55%  
 Psychologie 25% Se cacher 30%  
 Serrurerie 30% Suivre une piste 30%  
 Tir à l'arme de poing 60% TOC 45%

# VENTS AMERS

Par Michael C. LaBossiere

Une aventure glacée qui pourrait bien vous mener à

**CTHULHU EN DES TEMPS**

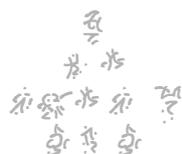
Traduction française : Société Esotérique Cthulhu Traduction

## Note de l'auteur

A l'origine ce scénario devait faire partie d'une anthologie d'aventures conçue pour mettre en place l'univers de **CTHULHU FN DES TEMPS**. Ces projets, hélas, n'ont jamais vu le jour<sup>1</sup>. Ce scénario se déroule après les événements qui se sont déroulés dans "Lune de Sang" (publié dans le recueil "Etranges époques" chez Jeux Descartes). Cependant, il n'est pas nécessaire de posséder "Lune de Sang" et il peut être joué indépendamment.

« **Vents Amers** » est une aventure du Dr. Michael C. LaBossiere © 1993, 2002. Elle peut être librement distribuée pour usage personnel à condition de ne pas être modifiée et de ne pas être vendue plus que le coût de distribution investi. Visitez mon site web à l'adresse :

[www.opifex.cnchost.com](http://www.opifex.cnchost.com)



### Traduction française

Société Esotérique  
Cthulhu Traduction

### Traduction - relecture - mise en page :

Nass, DeMarigny, polo

### Avec la participation initiatrice et initiale de :

The Servant, Zhovirax, Irma

### Illustrations, cartes & plans :

Michael C. LaBossiere  
(traduits & adaptés par nos soins)

**Vents amers** est © 1993, 2002 - Michael C. LaBossiere

**Call of Cthulhu** est © 1983, 2005 The Chaosium In.

Tous droits réservés

Toute ressemblance, avec des personnes vivantes ou décédées, ou avec des races extra-terrestres majeures disposant des pouvoirs dont il vaut mieux éviter de parler, est une pure coïncidence.

Toutes les nouvelles règles implicites ou présentées dans ce livre ne doivent pas être considérées comme des additions officielles aux règles de L'Appel de Cthulhu.

### Remerciements particuliers

La **S.E.C.T** (Société Esotérique Cthulhu Traduction)  
<http://fr.groups.yahoo.com/group/TraductionsCthulhu/>

L'association **TOC**  
<http://www.tentacules.net>

---

<sup>1</sup> En réalité, le projet End Time a été édité non chez Pagan Publishing comme prévu à l'origine, mais chez Chaosium, comme supplément sous couvert de la Miskatonic University Association, selon les règles édictées par l'auteur.

## Introduction

En 2056, la dernière transmission provenant de la Terre fut envoyée de la Base Arctique de l'ONU. Cette transmission parlait d'horribles formes noires se déplaçant sur la glace derrière lesquelles se déplaçait une grande chose... quelque chose d'inhumainement grand. Cette aventure détaille les terribles événements qui intervinrent avant cette dernière et terrible transmission.

Dans cette aventure, tout le monde meurt. C'est un scénario indépendant avec des personnages pré-tirés. Etant donné que les Investigateurs vont inévitablement mourir, l'important est d'amener les joueurs à ressentir les émotions et l'ambiance de cette époque et de leur faire vivre une histoire effrayante qu'ils pourront partager avec d'autres joueurs à propos des années précédant la Fin des Temps.

Le plus gros du travail du Gardien est de créer une ambiance pour préparer les joueurs à l'atmosphère de Cthulhu Fin des Temps.



## Les savoirs du Gardien

La chronologie suivante détaille les événements amenant à l'aventure. Une partie de ces informations peut devenir disponible pour les Investigateurs au cours de l'aventure.

**22 Juin 1923** : L'expédition Pierce-Taylor arrive aux abords de l'Antarctique à bord du bateau à vapeur "Westward." Le Dr. Henry Pierce, expert réputé en archéologie et explorateur de l'arctique, devint fou lors d'une de ses expéditions et à cette occasion devient un serviteur du Mythe. Tout ce qui est généralement connu de cette expédition infortunée est que toute l'équipe périt excepté le Dr Pierce et qu'il fut retrouvé seul sur le "Westward" en train de dériver. Après avoir "récupéré" de sa folie, le Dr. Pierce fut plongé dans le Mythe et devint un prêtre loyal dédié à ses Dieux. En remerciement de ses services, il lui fut donné plusieurs objets (NdT : dont un compas magique) lui permettant de découvrir un temple d'Ithaqua longtemps oublié dans l'Antarctique. Le Dr. John Taylor était également un explorateur arctique réputé. Comme Pierce, il connut des expériences liées au Mythe, mais au contraire de ce dernier il resta sain d'esprit.

**23 Juin au 7 Juillet 1923** : L'expédition explore les terres désolées de l'Antarctique, à l'aide de la carte de Pierce et d'un compas magique. Malgré l'aide surnaturelle, l'expédition ne fait que de faibles progrès. Au cours des recherches, quatre membres de l'expédition sont perdus, le rapport faisant état de tempêtes de neige. En vérité, les pauvres victimes furent sacrifiées pour

fournir le sang nécessaire au fonctionnement du compas de Pierce.

**8 juillet 1923** : le Dr. Pierce localise le temple et donne à ses hommes la tâche de dégager la glace qui le recouvre.

**13 juillet 1923** : l'équipe atteint le temple et est capable d'excaver l'entrée. Pierce entre dans le temple et commence à déchiffrer les écrits qui se trouvent à l'intérieur.

**14-20 juillet 1923** : Pierce continue à déchiffrer les écrits et apprend qu'ils consistent en un rituel qui transforme les humains en serviteurs surnaturels d'Ithaqua. Il commence à préparer le lancement du rituel sur lui-même, tout en cachant soigneusement ce qu'il a découvert à Taylor.

**21 juillet 1923** : Pierce envoie Taylor et une partie des hommes vers le "Westward" pour l'approvisionnement. Taylor est méfiant et laisse derrière lui quelques hommes qui lui sont loyaux.

**22 juillet 1923** : Aidé des adeptes qui l'accompagnent, Pierce maîtrise les non adeptes de l'expédition et commence à les sacrifier pour son rituel. L'un de ces hommes parvient à s'échapper temporairement et alerte Taylor avec une fusée de sauvetage.

**23 juillet 1923** : Taylor et ses compatriotes armés jusqu'aux dents font marche arrière et se battent contre Pierce et ses adeptes. Dans la mêlée qui s'ensuit, tous les adeptes trouvent la mort, ainsi que bon nombre des hommes de Taylor. Pierce, ayant réussi à terminer son rituel, est enfermé dans le temple par Taylor. Effrayé à l'idée d'aller plus loin, Taylor laisse Pierce enfermé dans le temple et retourne en Amérique, pour ne plus jamais revenir en Antarctique.

**4 mai 1996** : La base Antarctique Pierce, baptisée d'après le nom du célèbre explorateur disparu dans cette zone au cours des années 20, est construite par les Etats Unis.

**14 août 2006** : La base Antarctique Pierce est ouverte à l'ONU.

**14 février 2030** : La base Antarctique Pierce est fermée suite à l'effondrement général du budget en 2030. L'argent destiné pour la base à l'origine est utilisé dans le financement d'une étude concernant l'usage des fonds prévus pour l'assistance sociale en Californie.

**22 juin 2039** : La base Antarctique de l'ONU est réouverte, après avoir été à l'abandon pendant près d'une décennie, afin d'étudier l'effet du déplacement de la Lune en Antarctique.

**24 août 2046** : un contingent militaire de l'ONU est ajouté à la base Antarctique de l'ONU, avec un

équipement de communication spécial destiné à coordonner les activités militaires (essentiellement sous-marines) dans cette région.

**22 octobre 2054** : Avec la chute de tous les gouvernements humains, la base de l'ONU devient autonome en association avec les sous-marins nucléaires Américains et Russe présents dans cette région du monde.

**31 octobre 2055** : Après avoir reçu des ordres de LeSarre, le commandant de la base de l'ONU dirige les sous-marins Américains et Russe restants afin de réaliser leur ultime lancement.

**2 novembre 2055** : Des transmissions de secours reçues de la part de trois sous-marins Américains et deux Russes rapportent qu'ils sont attaqués. Aucune autre communication n'a lieu avec les sous-marins. Le contact est tout de même maintenu par des moyens orbitaux via des lasers.

**24 avril 2056** : Les altérations gravitationnelles générées par l'activité de Domag T'eel ont pour effet de créer des mouvements dans la couche de glace antarctique ainsi que l'élévation du niveau de l'eau. Ceci dévoile partiellement le temple.

**25 avril 2056** : Les glissements dans la glace ouvrent le temple. Pierce, qui a survécu en état d'animation suspendue magique, se réveille lorsque le Signe des Anciens qui l'emprisonnait est détruit par la glace.

**26 avril 2056** : Un satellite de surveillance détecte le temple. Un hélicoptère est envoyé depuis la base pour investiguer. L'hélicoptère atterrit et l'équipe d'exploration révèle avoir découvert un bâtiment.

**27-28 avril 2056** : L'équipe d'exploration examine prudemment le temple. Ils trouvent Pierce, mais pensent qu'il ne s'agit que d'un cadavre gelé. Pierce se nourrit par magie des membres de l'équipe jusqu'à ce qu'il soit assez fort pour agir.

**29 avril 2056** : Pierce tue deux des membres et termine le rituel. Transformé en une monstruosité inhumaine bien plus grande, Pierce tue trois autres personnes de l'expédition. Deux d'entre eux arrivent à s'échapper avec l'hélicoptère, mais s'écrasent à cause d'un vent glacé d'origine magique créé par Pierce.

**30 avril 2056** : L'aventure commence.

## Ce que savent les joueurs

Avant le démarrage du jeu, les joueurs ont besoin de recevoir un briefing général concernant leur situation. Les informations qui suivent devraient être présentées aux joueurs.

### Histoire de l'expédition

Les informations qui suivent se trouvent dans un vieux livre écrit par Taylor. Le livre fut ramené de la base lorsqu'elle fut ouverte en prenant le nom de Pierce. Le livre est plutôt bien écrit et a été lu (par manque d'activité) par à peu près tout le monde dans la base. Les informations suivantes couvrent les points importants du livre. Bien entendu, la plus grande part n'est que de la fiction.

**22 juin 1923** : L'expédition Pierce-Taylor arrive en Antarctique à bord du bateau à vapeur "Westward." Cette expédition était dirigée par le Dr. Henry Pierce, un expert en archéologie réputé et explorateur de l'Arctique, et était sa première sortie après une expédition infortunée. Au cours de cette expédition, tout le monde à l'exception du Dr. Pierce mourut et il fut trouvé seul sur le "Westward" à la dérive. Son partenaire, le Dr. John Taylor, était également un explorateur de l'Arctique renommé.

**23 juin au 7 juillet 1923** : L'expédition explore les terres désolées de l'Antarctique. Au cours de l'expédition, quatre membres périssent lors de tempêtes.

**21 juillet 1923** : Taylor ramène plusieurs hommes au "Westward" pour l'approvisionnement.

**23 juillet 1923** : Taylor et ses hommes reviennent et découvrent que Pierce et d'autres personnes ont péri dans une tempête Antarctique dévastatrice.

Le livre se termine par un passage quelque peu étrange : "Il est bon que les hommes méditent sur le destin du courageux Pierce. Il existe des endroits dans lesquels l'homme devrait s'aventurer prudemment, voire pas du tout. Le lieu où repose Pierce, le vaste royaume glacial de l'Antarctique, est l'un de ceux-là. Puisse son corps reposer éternellement en paix".

### Chronologie

**4 mai 1996** : La base Antarctique Pierce, baptisée d'après le nom du fameux explorateur perdu aux alentours dans les années 20, est construite par les Etats Unis.

**14 août 2006** : La base Antarctique Pierce est ouverte à l'ONU.

**14 février 2030** : La base Antarctique Pierce est fermée suite à l'effondrement général du budget de 2030. L'argent destiné à l'origine pour la base est utilisé dans le financement d'une étude concernant l'usage des fonds prévus pour l'assistance sociale en Californie.



**22 juin 2039** : La base Antarctique de l'ONU est réouverte, après avoir été abandonnée pendant environ une décennie, afin d'étudier les effets du déplacement de la Lune sur l'Antarctique.

**24 août 2046** : un contingent militaire de l'ONU est ajouté à la Base Antarctique, en charge d'un équipement de communication spécial utilisé pour coordonner les activités militaires (essentiellement sous-marines) dans la région.

**22 octobre 2054** : Avec la chute de tous les gouvernements du monde, la base de l'ONU devient autonome en association avec les sous-marins Américains et Russe situés dans cette région.

**31 octobre 2055** : Après avoir reçu des ordres de LeSarre, le commandant de la base de l'ONU dirige la dernière opération de tir des sous-marins Américains et Russes.

**2 novembre 2055** : Des transmissions d'urgence sont reçues de trois sous-marins Américains et deux Russes, faisant rapport d'attaques. Plus rien d'autre ne proviendra des sous-marins. Le contact est toujours maintenu avec les stations spatiales via des lasers.

**26 avril 2056** : La déplacement de la Lune (pour des raisons inconnues) qui est à l'origine des mouvements dans la couche de glace Arctique ainsi que de l'élévation du niveau de l'eau dans la région, révèle au jour de grands objets prisonniers de la glace, qui sont détectés par un satellite de surveillance. Un hélicoptère est détaché à partir de la base pour enquêter. L'hélicoptère se pose et une équipe d'exploration rapporte avoir découvert un bâtiment, apparemment très ancien.

**27-28 avril 2056** : L'équipe d'exploration examine le bâtiment très prudemment. Ils envoient un rapport révélant la présence d'un corps incroyablement bien préservé, qu'ils supposent être Pierce, de nombreux ossements humains ainsi qu'une tente gelée. Plus tard, ils indiquent avoir découvert une solide boîte en fer gelée dans la glace. Ils ont également trouvé une étrange pierre en forme d'étoile à l'intérieur ainsi que des papiers en mauvais état et un morceau de métal gravé à l'eau forte. Les membres de l'expédition se sentent vaguement malades et il est possible qu'ils aient été exposés à un virus ou à une bactérie en état de veille.

**29 avril 2056** : à 23h45 une tempête de neige apparaît de nulle part, réduisant la visibilité à zéro. Une transmission en provenance de l'expédition est reçue à 23h55 : "Quelque chose se passe mal...il faut que nous partions !" Une seconde transmission est reçue, depuis l'hélicoptère de l'expédition, à 23h57 : "C'est après nous...Dieu...ne marche pas...vole...au secours !". Plus aucune transmission ne sera reçue.

**30 avril 2056** : L'aventure commence.



## Informations sur les cartes

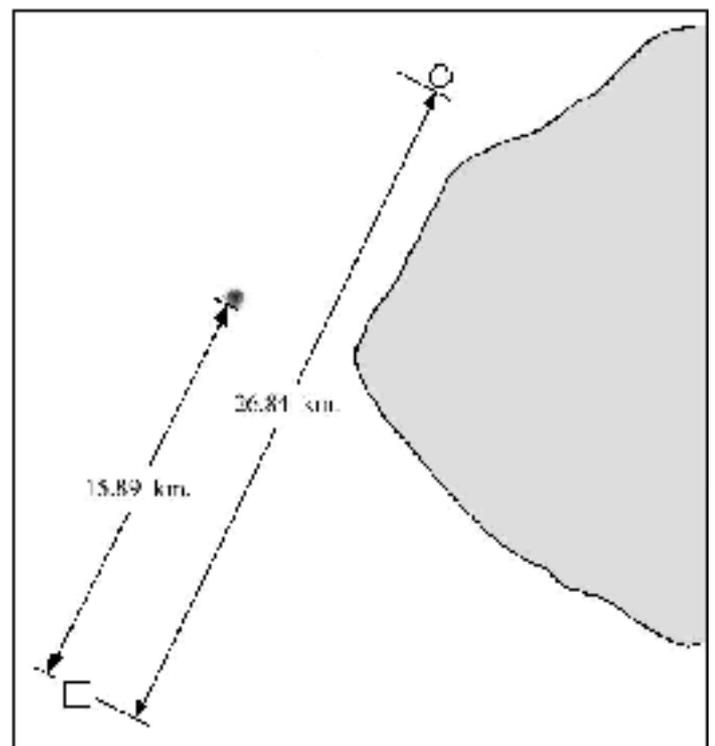
### Carte principale

La carte principale détaille la zone située autour de la Base Antarctique de l'ONU.

Base de l'ONU : c'est la base Antarctique de l'ONU. Elle est détaillée dans sa propre section.

Site du crash de l'hélicoptère : c'est l'endroit où l'hélicoptère de la base a été attaqué par le servent d'Ithaqua, le Marcheur des Vents. Le site du crash est détaillé plus loin.

Ruines mystérieuses : c'est l'endroit où un temple d'Ithaqua a été révélé par un glissement de terrain.



### Carte de la Base Antarctique de l'ONU

La base Antarctique de l'ONU est un poste avancé scientifique de très haut niveau dédié à l'étude de l'Antarctique. Il est composé d'une équipe internationale de vingt personnes comprenant des scientifiques et du personnel de support. Elle a commencée sa carrière en tant que station de recherche des Etats Unis et fut plus tard ouverte à l'ONU en 2006. La base a été construite avec des matériaux très résistants mais également très légers et l'ensemble peut être désassemblé pour un transport en hélicoptère.

**Baraquements :** les baraquements contiennent les quartiers du personnel. Pour limiter le stress, chaque homme de l'équipe partage une chambre avec un autre membre qui appartient à l'autre équipe (NdT : du fait de la rotation des équipes, les chambres ne sont occupées que par une seule personne à la fois). Les baraquements sont équipés des derniers équipements d'entraînement et d'exercice ainsi que d'un certain confort. En plus des quartiers, les baraquements contiennent une cuisine et le mess.

**Bâtiment principal :** le bâtiment principal contient les laboratoires scientifiques, les salles de réunion, les salles des ordinateurs, et le centre de communication radio de la base. C'est là que travaille l'équipe de service. L'équipement est dernier cri et les recherches fondamentales réalisées dans différents secteurs (telle l'histoire du climat) sont faites ici.

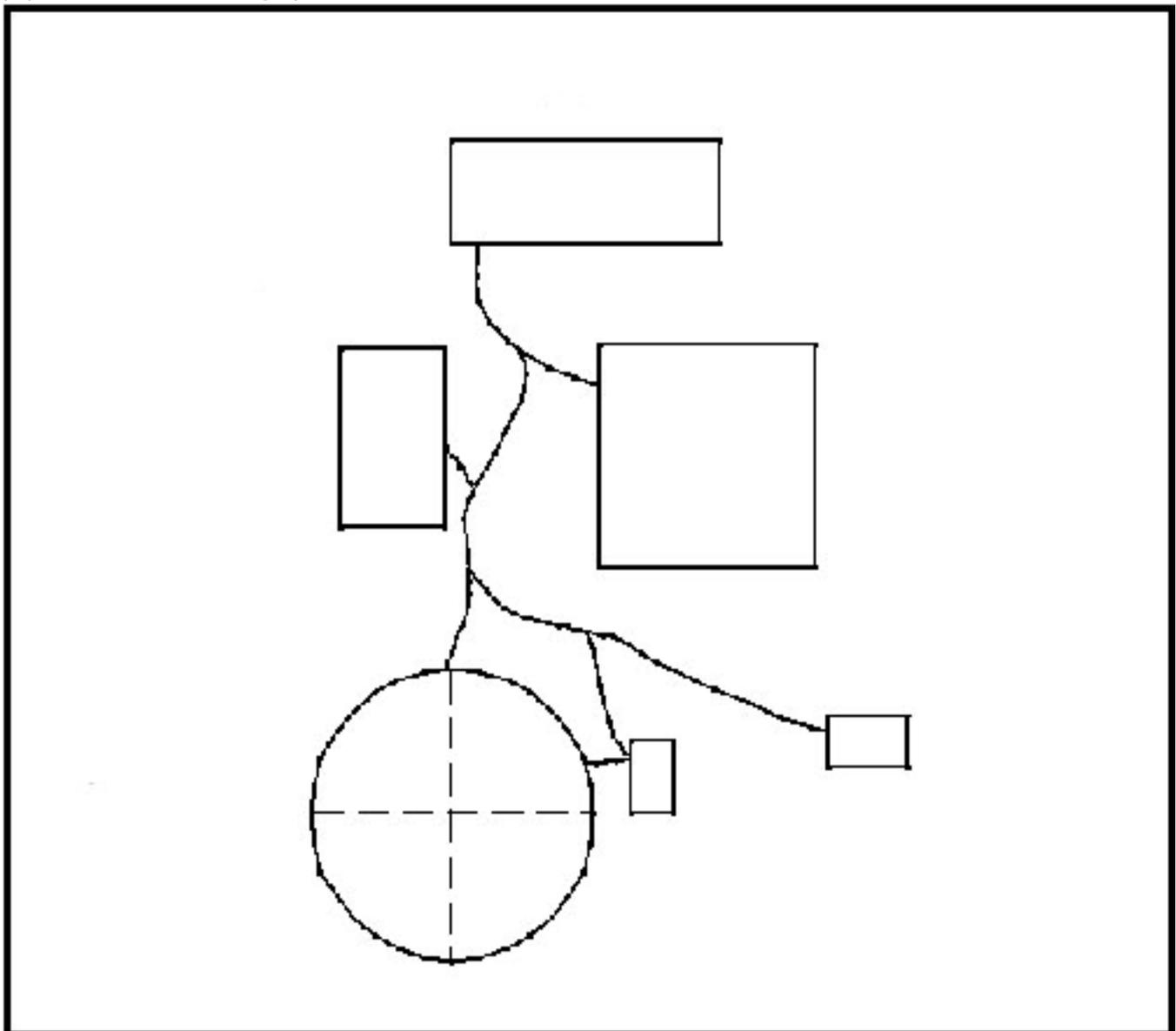
**Garage des véhicules au sol :** les quatre véhicules des neiges de la base et le chasse-neige sont garés ici. Les véhicules des neiges sont assez larges et capables d'emporter trois adultes et une quantité considérable d'équipement. Le chasse-neige peut accueillir trois adultes

dans sa cabine. Il est surtout utilisé pour charrier de la neige.

**Le site d'atterrissage pour hélicoptère :** le site d'atterrissage est une lourde plate-forme de bois posée sur la glace. Il y a des lumières intégrées ainsi qu'un transpondeur radio pour faciliter les atterrissages dans presque toutes les conditions. La base est équipée de deux hélicoptères Artic Hawk de Boeing.

**Stockage du carburant :** le carburant pour les véhicules et la génératrice sont stockés ici dans des containers auto-scillés. Le bâtiment est équipé d'extincteurs automatiques pour éviter les accidents.

**Génératrice :** ce bâtiment contient la génératrice de la base. C'est un générateur technologiquement avancé, qui produit une grande quantité d'électricité à partir d'une consommation modérée de carburant. Chaque bâtiment est muni d'une petite génératrice de secours et d'un réservoir pour quarante huit heures.



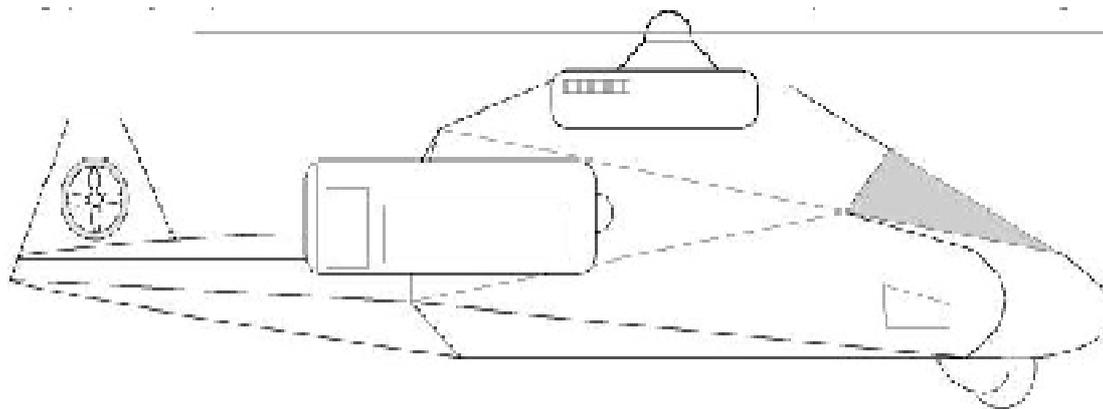
## Action

Les paragraphes suivants fournissent au Gardien un guide pour dévoiler les événements de l'aventure.

### Les sirènes hurlent, le vent rugit...

Pour les Investigateurs, l'aventure commence avec le hurlement des sirènes d'urgence à 12h01 le 29 avril. Juste après que les sirènes se soient tues, les Investigateurs seront appelés au centre de commande dans le bâtiment principal. Dès qu'ils atteignent le centre de commande, c'est un commandant fatigué et inquiet qui les informera des événements depuis 11h45 et dira qu'elle suspecte que l'hélicoptère de l'expédition s'est écrasé lors de son retour à la base, vraisemblablement à cause des conditions météo. Le commandant ajoutera également qu'elle est préoccupée par le comportement psychologiquement perturbé du pilote [craint que le pilote ait pu souffrir d'un dérangement psychologique], en raison de l'étrangeté de sa dernière transmission. Ceci permettrait d'expliquer les raisons qui l'ont poussé à piloter l'hélicoptère malgré des conditions de vol dangereuses. Après avoir informé les Investigateurs de la situation, le commandant de la base leur demandera de prendre un hélicoptère et de partir à la recherche de l'hélicoptère perdu puis d'enquêter sur le site de l'expédition. Bien entendu, le commandant de la base ne permettra pas aux Investigateurs de partir tant que la tempête ne sera pas retombée. Elle se dissipera aussi rapidement qu'elle est apparue, permettant aux Investigateurs de partir à 12h15, après que l'hélicoptère ait été préparé.

Pour les Investigateurs, l'action commence quand ils sont envoyés enquêter sur le site du crash de l'hélicoptère. Après qu'ils aient visité le site du crash, ils poursuivront vers le site du temple et leur destin.



### Dégeler l'hélicoptère

En raison des conditions difficiles de l'Antarctique (rendues pires par l'état altéré de la terre) les hélicoptères se couvrent généralement très vite de neige et de glace, sitôt posés. Pour garder un hélicoptère apte à voler, les Investigateurs devront passer un certain temps à ôter la

glace qui le recouvre. La méthode classique employée consiste à se servir de vieilles lampes à incandescence qui sont stockées dans la base pour accélérer le processus. Ces lampes plutôt fortes génèrent assez de chaleur pour faire fondre la glace et la neige posées sur l'hélicoptère. Bien que le concepteur ne serait pas d'accord avec cette méthode de préparation de vol, la fabrication solide de l'hélicoptère le rend capable de supporter les contraintes du gel et du dégel. Une fois en vol et mis sous tension, les éléments chauffants intégrés dans l'hélicoptère suffisent pour limiter la formation de glace au minimum.

### Le site du crash de l'hélicoptère

Les recherches du site du crash ne donneront pas lieu à des rencontres. Les Investigateurs localiseront bientôt l'hélicoptère porté manquant, qui est dans la glace, partiellement recouvert de neige. Les Investigateurs remarqueront que l'hélicoptère a souffert peu de dommages, bien qu'il soit couché sur le côté et que le rotor soit cassé. Toutes les portes de l'hélicoptère sont ouvertes, mais aucun corps n'est visible depuis les airs (aussi bien dans l'hélicoptère que sur la glace).

Si les Investigateurs posent leur hélicoptère et vont enquêter vers l'hélicoptère écrasé, ils seront capables de voir clairement que l'atterrissage n'était pas si mauvais et que l'équipage a dû survivre. S'ils s'approchent de l'hélicoptère ils découvriront un pistolet automatique gisant dans la neige. Quatre balles ont été tirées. Des amas de neige se trouvent tout autour de l'hélicoptère, qui pourraient facilement dissimuler quelque chose de la taille d'un homme. Si les joueurs décident d'inspecter l'hélicoptère, ils le trouveront à l'abandon, de la neige ayant déjà commencé à se déposer par les portes ouvertes.

Deux des membres de l'expédition sont dans le coin. Les deux ont été massacrés par Pierce et ont été ressuscités en Serviteurs d'Ithaqua, et ils attaqueront les Investigateurs quand ils commenceront à fouiller les alentours. Le premier à être trouvé sera le Lieutenant Daniel Jones, qui est couché dans la neige derrière une congère. Jones paraîtra d'abord être un cadavre dont les vêtements sont déchirés et maculés de sang. Cependant, un moment après sa découverte, il commencera à gé-

mir et à se contracter ; les Investigateurs seront amenés à penser qu'il reprend conscience, ce qui est vrai d'un certain point de vue. Jones se dressera sur ses pieds (probablement avec l'aide des Investigateurs) et alors se jettera vers le cou de la personne la plus proche. Il essayera de déchirer leur parka, leurs lunettes, etc. tout en essayant d'enfoncer ses dents dans leur chair.

En même temps que "Jones" passe à l'attaque, la scientifique mort-vivant[e] Rachel Tsung surgira de la neige et les attaquera également. Bien que la bataille avec les zombies ne soit pas très agréable pour les Investigateurs (après tout, ils seront forcés de mutiler les cadavres de leurs amis), ces cadavres trébuchants ne devraient pas constituer une menace sérieuse et les Investigateurs devraient être capables de se rendre jusqu'au site de l'expédition.

Si les Investigateurs envoient un rapport à la base, le commandant n'acceptera aucune explication qui fait intervenir des zombies. Le commandant suggérera que les membres de l'expédition sont devenus fous ou qu'ils ont été exposés à un agent biologique naturel ou artificiel (souvenez-vous, ils ont indiqués qu'ils se sentaient mal après être entrés dans le bâtiment) ce qui a provoqué leur état. Après que plusieurs blessures soient traitées par l'aimable médecin, il sera demandé aux Investigateurs de poursuivre vers le site de l'expédition pour découvrir s'il existe des survivants en ce lieu.

Pendant que les Investigateurs se chargent des zombies de glace, Pierce balaye la zone pour découvrir des signes d'autres humains. Bien qu'il soit fou et veuille sacrifier tous les humains de la base de l'ONU à Ithaqua, Pierce veut s'assurer qu'il n'y a pas d'autres hommes dans les environs qui pourraient leur venir en aide (Pierce est, après tout, terriblement effrayé par la mort et ne veut prendre aucun risque). Une fois qu'il sera certain qu'il n'y aura pas d'aide disponible pour les humains de la base, il demandera de l'aide (plusieurs Gnoph-Keh) et retournera attaquer la base de l'ONU. Malgré tout, ce processus lui prendra quelques heures.

### Ex-Lieutenant Daniel Jones, Zombie de glace

FOR 26  
 CON 28  
 TAI 13  
 POU 1  
 DEX 3  
 Déplacement 3  
 PV 21  
 Bonus aux dommages : +1D6

### Ex-Rachel Tsung, Zombie de glace

FOR 20  
 CON 22  
 TAI 7  
 POU 1  
 DEX 5  
 Déplacement 3  
 PV 15  
 Bonus aux dommages : +1D4



## Le site de l'expédition

Quand les Investigateurs arrivent sur le site de l'expédition, ils verront un bâtiment circulaire (avec une zone détruite – elle ressemble à quelque chose qui aurait été mordue) et la tente de l'expédition à côté. Si les Investigateurs font le tour de la zone, ils ne verront presque rien depuis les airs.

La tente : La tente est celle de l'expédition. C'est une très grande tente arctique qui est faite de matériaux spéciaux et qui est équipée d'un petit générateur. L'intérieur donne l'impression que l'équipe l'a abandonnée subitement en état d'urgence. Un des côtés de la tente a été déchiré avec rage. Il y a une petite quantité de sang sur la glace près de l'entrée. Si les Investigateurs font le tour de la tente, ils trouveront qu'elle contient l'habituel matériel arctique ainsi que deux ordinateurs de poche. Tout le contenu de la tente est froid et couvert d'une fine pellicule de neige. Heureusement, les ordinateurs ont été spécialement conçus pour l'arctique et fonctionneront correctement dans le froid. L'un d'eux appartenait à Rachel Tsung, l'autre au Dr. Charles Daniels. Tsung, la biologiste de l'expédition, a rédigé un grand nombre de notes concernant les éléments organiques trouvés aux alentours et dans le bâtiment. La plupart de ses notes sont sans intérêt, excepté pour deux d'entre elles. Dans l'une elle décrit la conservation remarquable du corps de Pierce et signale ses découvertes sur l'échantillon pris sur Pierce, en particulier que les cellules sont toujours vivantes, et que ses processus métaboliques ont été incroyablement ralentis. La deuxième note signale que le corps de Pierce est colonisé par un microorganisme d'une forme inconnue. Tsung rapporte qu'elle est totalement déroutée par l'organisme, qui semble être incroyablement résistant malgré ses tentatives pour détruire l'échantillon. Elle informe également qu'il se développe extrêmement rapidement quand il est exposé à des rayonnements UV, les grandes colonies d'organismes dévorant les plus petites lorsque aucun autre nutriment n'est disponible.

La spécialité du Dr. Daniels était l'archéologie (personne à la base, lui inclus, n'était sûr de la raison pour laquelle il a été affecté là – la raison étant que quelques officiers haut placés avaient des raisons de suspecter la présence de bâtiments pré-humains en Antarctique) et ses notes concernent principalement le temple. Il le décrit comme n'appartenant à aucun style d'architecture humaine connu et fabriqué dans "un matériau inconnu". Ses notes à propos de l'autel indiquent que son style et les inscriptions présentes dessus sont similaires à celles découvertes dans d'autres sites en Alaska. Il possède plusieurs références dans ses notes au "Marcheur des Terres Désolées", qui est l'un des titres que les humains ont donné à Ithaqua. Conformément aux notes, ce "Marcheur des Terres Désolées" est décrit comme un monstre géant de glace qui "traverse tous les royaumes pour assouvir sa faim éternelle".

Hormis les deux ordinateurs, il n'y a rien d'intéressant dans la tente.

## Le Temple d'Ithaqua

Le temple était au départ un entrepôt de stockage des Choses Très Anciennes aux alentours de 250 millions d'années avant JC (juste avant la révolte des Shoggoths). Cet entrepôt n'était pas classique dans le sens où il servait à stocker les matériaux pour la création des effrayants Shoggoths. Tandis que la disparition du reste des bâtiments des Choses Très Anciennes demeure un mystère, l'entrepôt a dû finir en Antarctique où il a été découvert par une race de pré-humains qui adorait Ithaqua. Cette race convertit l'entrepôt en temple (ils le prirent pour un don d'Ithaqua) et ils se lancèrent dans leurs viles pratiques avec une frénésie renouvelée. Malheureusement pour cette abominable race, l'entrepôt contenait encore un peu des matériaux shoggoth, qui ne tardèrent pas à infester et dévorer les corps des fidèles d'Ithaqua. Le temple resta à l'abandon pendant des siècles jusqu'à ce que le Dr. Pierce, après en avoir eu connaissance dans des livres noirs et secrets, se lance à sa recherche.

Le bâtiment du temple est très clairement d'une conception étrangère. Bien qu'il ne soit en rien une offense pour l'œil humain, il en émane quelque chose d'étrange, quelque chose qui indique (à un niveau subconscient) que ce n'est pas l'œuvre de l'homme. Un des côtés de la construction est ouverte (là où se trouvait autrefois l'entrée) et a été cassé par des mouvements de glace.

### Le Zombie Shoggoth

Si les joueurs vont dans le temple, ils y verront l'autel ainsi que le corps du Dr. Daniels. Le corps de Daniels est horrible à voir : la chair semble avoir fondu et forme une

flaque sur le sol. De petits blocs grisâtres ressemblant à des yeux (de la matière shoggoth) semblent se mélanger lentement au magma de chair. Juste à côté repose le corps mutilé de l'autre membre de l'expédition, le Sergent Mjanwi. Si les Investigateurs entrent dans le temple, la chair provenant du corps de Daniels suintera jusqu'à son squelette, guidée par la matière shoggoth. Cette horrible masse se dressera alors et fera une embardée en direction des Investigateurs.

Le corps de Daniels a déjà été totalement absorbé et converti en une sorte de matière shoggoth.

La créature qui en résulte est une version plus faible et distordue d'un Shoggoth, mais elle est quand même dangereuse. Elle est dirigée par un désir primitif d'incorporer de plus en plus de chair en elle, ceci afin d'atteindre une vraie taille de Shoggoth.

### "Zombie" Shoggoth

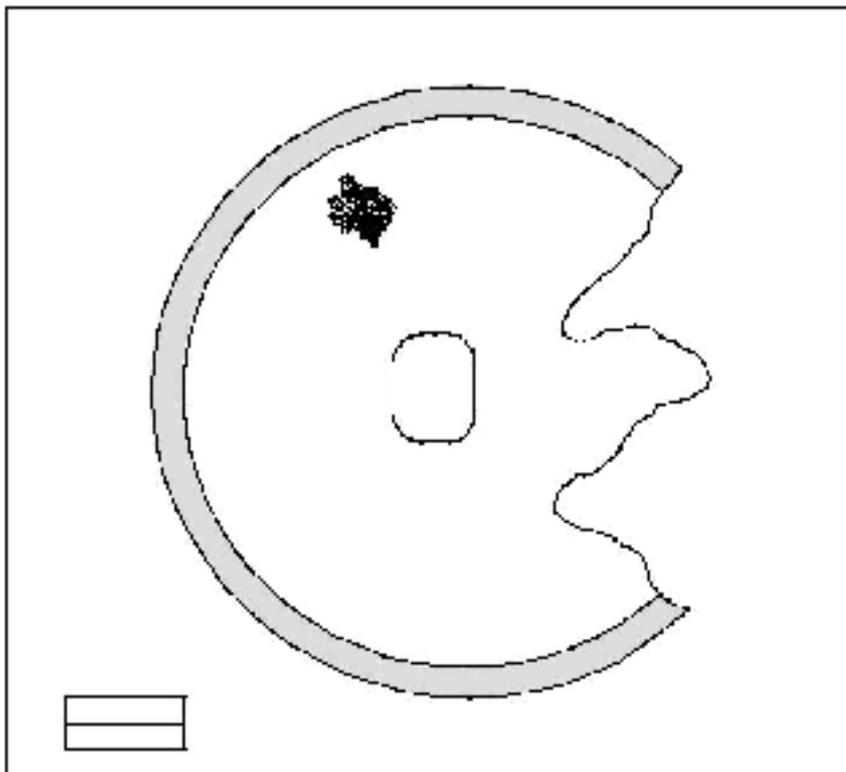
FOR 13  
CON 17  
INT 4  
TAI 12  
POU 12  
DEX 4  
Déplacement 4  
PV 10

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Griffes 35%, dommages 1D6.

Armure : aucune, mais 1) les attaques par le feu et l'électricité ne font que trois quarts des dommages, 2) les armes physiques telles que les armes à feu ne font que le quart des dommages, et 3) il régénère un point de vie par round.

Perte de SAN : 1/1D8 SAN pour voir cet être.



### L'intérieur du Temple

L'intérieur est chargé d'une odeur étonnante (un mélange d'odeurs de sang, de vieux ossements, de matière shoggoth, et d'autres choses de ce genre) que les humains trouveront désagréable. L'intérieur contient les corps de deux membres de l'expédition. Leur POU a été drainé par Pierce puis ils ont été tués en sacrifice à Ithaqua pour compléter le rituel de transformation. L'examen des corps par une personne ayant des compétences en médecine révélera qu'ils ont été tués à l'aide d'un couteau (un couteau de survie provenant de l'équipement de l'expédition, qui est resté sur l'autel) et non par la créature Daniels. Une table renversée repose sur le sol, divers instruments et notes sont dispersés autour. L'examen de ces éléments révélera les mêmes informations que celles présentes dans les ordinateurs, mais il y a en plus des échantillons. Si les Investigateurs examinent les échantillons et que la personne qui le fait réussit un jet en Mé-

decine, ils apprendront que les échantillons sont ce qui semble être du tissu humain contaminé par des organismes inconnus et très étranges. Si les Investigateurs les exposent à de la lumière UV, ils se développeront rapidement et consumeront le tissu qui les contient. Si les Investigateurs sont assez fous pour qu'un de ces éléments entre en contact avec leur peau, les matériaux shoggoth entreront dans leur corps et commenceront à le dévorer. Les résultats d'un événement aussi déplaisant sont à la discrétion du Gardien ; amusez-vous avec et rendez-les très déplaisants.

Crânes et ossements : c'est une pile de crânes et d'ossements qui s'est amassée là en raison de la légère inclinaison du temple. Si une personne possédant des compétences en biologie ou médecine examine les os et fait un jet de compétence, elle sera à même de déterminer que tous les os ne sont pas humains. Les ossements humains, bien évidemment, proviennent de l'expédition Pierce-Taylor tandis que ceux qui sont non-humains proviennent de la race pré-humaine qui adorait Ithaqua.

L'autel : l'autel, un bloc de glace, est enduit de sang congelé sur lequel repose un couteau de survie ainsi que deux saillies bizarres. Ces saillies sont tout ce qui reste d'une statue en pierre brute d'Ithaqua. Le côté de l'autel est couvert de symboles et de dessins étranges. Les symboles, qui sont rédigés dans un ancien langage non humain, contiennent le texte des sorts Contacter un Gnoph-Keh, Appeler/Congédier Ithaqua, et le Rituel de Transformation.

## Les ailes gelées

Pendant que les Investigateurs sont en train d'examiner le temple, Pierce retournera sur place et remarquera leur présence. Au départ il voudra simplement les massacrer sur le champ, mais quand il verra le Dr. Taylor il changera d'idée. Pierce sera convaincu que le Dr. Taylor est John Taylor et Pierce voudra d'abord le faire souffrir avant de le sacrifier à Ithaqua. Ceci donnera du temps aux Investigateurs. Etant d'humeur particulièrement sadique, ses alliés Gnoph-Keh lui créeront un mini-blizzard sur l'hélicoptère des Investigateurs pour le rendre incapable de voler. Les Gnoph-Keh et Pierce resteront hors de vue, donc les Investigateurs n'entendront qu'un horrible rugissement venant de l'extérieur et verront que leur hélicoptère est rapidement enveloppé par un tourbillon de glace et de neige faiblissant rapidement. Si les Investigateurs laissent certains d'entre eux dans l'hélicoptère, ils mourront congelés, à moins qu'ils ne le quittent dès que l'attaque commence. Une fois qu'ils se rendront compte de l'état de l'hélicoptère, les Investigateurs réaliseront qu'ils ont à faire une marche de 26,84 km à travers un désert gelé pour atteindre leur base.



## Le voyage à travers la glace

Etant donné que les Investigateurs ont l'expérience de l'arctique et sont bien équipés, ils seront capables de couvrir la distance en environ sept heures. Les Investigateurs n'ont aucun risque de se perdre car ils sont en liaison avec un satellite de navigation. Cependant, ils n'ont aucun moyen pour communiquer avec la base car les communications radio seront parasitées (à cause d'un courant d'air chargé de radiations qui passe dans la région).

Bien que Pierce veuille tourmenter les Investigateurs, ils ne courront aucun véritable danger en retournant à la base. Cependant, les Investigateurs ne le sauront pas et leur voyage devrait être terrifiant. Alors qu'ils traverseront les étendues de glace, les Gnoph-Keh créeront de petits blizzards pour les harceler, ce qui leur causera peut-être quelques blessures. Les Gnoph-Keh leur permettront peut-être également de les entrapercevoir rapidement. En plus, Pierce jouera des tours aux Investigateurs. Par exemple, il pourrait ranimer un des membres décédés de l'expédition et le placer sur le chemin des Investigateurs. Le Gardien devrait être sûr d'instiller un niveau de peur approprié chez les joueurs.

A un moment de la marche des Investigateurs, Pierce et ses alliés cesseront des les harasser. La raison en est que Pierce a finalement réuni suffisamment d'alliés pour attaquer la base, ce qu'il fera. Son attaque sera brutale et dévastatrice. Malgré le fait que le personnel tuera plusieurs alliés de Pierce, ils gèleront finalement la base, tuant tous ceux qui s'y trouvaient.

## Retour à la maison

Lorsque les Investigateurs approchent de la base, ils verront que les lumières intérieures sont allumées et que tout à l'air apparemment normal. Une fois qu'ils seront plus proches, ils verront les signes d'une lutte : des impacts de balles dans certains des murs, des fenêtres cassées et du sang sur la glace. L'intérieur de la base est en désordre. Tout a été mis en pièces et des corps gelés gisent sur la glace, avec d'horribles blessures et des expressions de terreur, dispersés dans les bâtiments.

Après que les Investigateurs aient réalisé toute l'horreur de leur situation, ils entendront le vent mourir et une voix éclatante se fera entendre : "Bienvenue à la maison Taylor. Aimez-vous ce que j'ai fait ici ? Vous n'aviez sûrement jamais envisagé de me revoir à nouveau, quand vous m'avez enfermé dans le temple, mais vous n'avez jamais été vraiment brillant. J'étais éveillé pendant toutes ces années, Taylor. Je les ai passées à penser à ce que je vous ferais subir quand mon intellect et mes capacités supérieures me libéreraient. Je pense que c'est une vengeance acceptable, n'est-ce pas Taylor? Après que j'aurais tué vos amis, je les ranimerais pour vous tenir compagnie et je vous laisserai là. Je vous laisserai là pour toujours". Après son discours, Pierce commencera à exécuter ses menaces...

## Combattre Pierce

L'énorme ego de Pierce le force à attaquer seul les Investigateurs. Bien qu'il veuille vivre éternellement, il est tout à fait confiant dans le fait que quatre humains ne peuvent absolument pas lui faire de mal. Cependant, il connaît les armes à feu et sera subtil et prudent dans ses attaques. Ceci devrait donner un peu de temps aux joueurs pour planifier et mener leur défense.

Pierce peut être vaincu de deux manières principales. La première consiste en une bataille sans merci. Si les joueurs choisissent cette option, Pierce les abattra probablement. La seconde option consiste à se servir du talent et des capacités des Investigateurs. Par nature, Pierce est vulnérable au Signe des Anciens. Taylor peut en construire un, en se servant du sort connu par sa famille. Une fois qu'un Signe est construit, les Investigateurs devront fabriquer un piège adapté à Pierce. Si les joueurs ont observé les ordinateurs, ils sauront que Pierce est contaminé par de la matière shoggoth et que cette matière se développe très rapidement sous une lumière UV. Les Investigateurs sauront que la base possède un stock de vieilles lampes solaires (qui sont utilisées pour faire fondre la neige des véhicules car elles émettent de fortes radiations UV). Les Investigateurs peuvent prendre ces lampes pour les placer dans un lieu approprié et les alimenter à partir d'une génératrice de secours d'un bâtiment. Le gros problème sera de forcer ou d'emberlificoter Pierce pour qu'il tombe dans le piège. Ceci peut être fait de diverses façons. Les deux principales sont les suivantes : 1) le forcer à entrer dans la zone en se servant du Signe des Anciens ou 2) leurrer pour entrer dans la zone en se servant de Taylor. De par son ego, Pierce sera facilement provoqué par Taylor et il le poursuivra.

Si Pierce est exposé aux lampes, la matière shoggoth qui compose son corps commencera à se développer et à consumer sa chair. Il ne subira pas de dommage le premier round, un point au round suivant, deux le second, et ainsi de suite jusqu'au cinquième round. Après cinq rounds d'exposition à la lumière UV, le cycle de progression de la matière shoggoth sera complètement activé et continuera jusqu'à ce que Pierce soit consumé. Après cela, il subira 1D6 PV par round car la matière shoggoth en expansion creuse son chemin à travers son corps. Voir ce processus coûte 1/1D8 points de SAN à ceux qui l'observent. Une fois que Pierce commence à subir 1D6 dommages, il s'enfuira du bâtiment, en hurlant. Il sortira en courant vers l'arctique pour invoquer Ithaqua, dans l'espoir que son dieu sera capable de le sauver.

A la mort de Pierce, son énergie vitale sera utilisée pour lancer le sort d'invocation et Ithaqua apparaîtra sur Terre au moment où le corps de Pierce est réduit en une masse informe et stupide de matière shoggoth. Si Pierce est physiquement tué (en utilisant des fusils ou quoi que ce soit d'autre) par les Investigateurs, Ithaqua se montrera peu de temps après le décès de Pierce.

Si Pierce tue les Investigateurs, il les ranimera en Zombies de glace et les laissera ainsi qu'un Taylor encore en vie

dans la base. Il demandera alors à Ithaqua de transformer Taylor (après que Pierce ait dévoré ses pieds bien sûr) et Taylor deviendra un monstre cannibale dément, rognant les ossements de ses amis décédés.

## Final

En supposant que les Investigateurs se soient débarrassés de Pierce, ils seront piégés dans l'Antarctique sur une base, qui deviendra gelée aussitôt que les générateurs auxiliaires arriveront à la fin de leur carburant (Pierce a détruit le générateur principal et à poinçonné les réservoirs). Bien sûr, l'arrivée d'Ithaqua limitera la portée de ce problème de carburant.

L'aventure se terminera probablement avec les Investigateurs survivants en train d'appeler à l'aide via le système de communication laser de la base. Après avoir tenté divers canaux vides, les Investigateurs auront un contact avec la station spatiale survivante orbitant autour de la Terre. L'officier des communications demandera aux Investigateurs de faire un rapport sur leur situation et dira alors "Je ne veux pas vous mentir. Nous avons perdu le contact avec tout ce qu'il y avait sur Terre. Vous êtes le premier contact que nous avons eu depuis des jours. Mon Dieu, j'aurais aimé que nous puissions vous venir en aide".

Les Investigateurs qui se sauvent dans la nuit sont poursuivis et pris dans les griffes d'Ithaqua. Ceux qui restent dans la base font face à des vents incroyables qui arrachent les murs et les plafonds. Le dernier message des Investigateurs vers la station spatiale, le dernier message que quiconque sur Terre soit capable d'envoyer parle d'"horribles formes noires qui se meuvent sur la glace" derrière lesquelles se déplace "quelque chose de grand...quelque chose d'inhumainement grand...".



## Équipement pour le scénario

### Fusil d'assaut avancé Steyr

Tirs par Round : 3 ou rafale

Dommages : 2D8+3

Portée : 150 m

Munitions : 60

Enrayage : 99

Cette arme compacte est le dernier né des célèbres fusils d'assaut de la lignée des Steyr. Il est réalisé dans les plus légers polymères et tire des munitions sans étui. La version utilisée par les forces Arctiques est spécialement conçu pour être capable de tirer dans toutes conditions, même si le fusil vient d'être extrait d'un bloc de glace.

### Combinaison arctique

La combinaison arctique consiste en un costume couvrant tout le corps fait de matières isolantes retenant la chaleur. Le costume est équipé d'une pile alimentant un système chauffant qui est fonctionnel pour une utilisation de vingt-

quatre heures. Un casque est fourni avec le costume, équipé d'une radio bi-bande et de lentilles polarisées. Des équipements de survie sont placés dans différentes poches pratiques, comme des médicaments, un couteau, des fusées, et autres. La combinaison arctique est équipée d'un système chauffant opérationnel qui fournit quatre points d'armure contre les attaques associées au froid et deux points seulement quand les piles sont épuisées.

### Jumelles militaires

Les jumelles militaires sont des jumelles optiques de dernière génération, qui sont également équipées de systèmes de repérage thermique et d'augmentation de la luminosité. Elles sont également équipées d'un micro-ordinateur qui peut calculer les distances et améliorer les images. De telles jumelles sont extrêmement utiles dans l'arctique car elles peuvent servir à détecter des sources de chaleur (comme des véhicules, des bases et des personnes) même dans des tempêtes de neige.

## Nouvelles créatures du Mythe

### Zombies de glace

Les Zombies de glace ont une apparence assez horrible car ils ressemblent à des corps gelés de personnes qui ont eu des morts atroces, agonisantes et ont été forcés de revenir à une terrible mascarade de vie. Et c'est ainsi car c'est exactement ce qu'ils sont. A cause de leur état congelé comme par magie, ils peuvent se déplacer, mais le font d'une manière saccadée et tous leurs mouvements sont accompagnés par d'affreux sons qui font penser à ceux qui les entendent à des os que l'on brise.

Comme leurs "cousins" zombie normaux, les Zombies de Glace sont en grande partie immunisés aux armes qui empalent (comme les armes à feu), bien que l'usage de ces armes leur confèrent une apparence encore plus horripilante. Etant morts, les Zombies de Glace ne peuvent être tués mais doivent à la place être neutralisés ou détruits par un autre moyen. Ils sont particulièrement vulnérables à la chaleur intense et aux grands incendies, subissant le double des dommages normaux par de telles attaques. Les Zombies de glace ont besoin d'un environnement à basse température pour rester actifs, sinon ils commencent à dégeler. Une fois dégelés, ils cessent d'être animés. Les Zombies de glace, comme les zombies normaux, ont besoin d'un point de magie pour leur création.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6x2	20-22
CON	3D6x2	20-22
TAI	3D6	10-11
POU		11
DEX	1D6	3-4
Déplacement		3
PV		15-17
Bonus aux dommages :		+1D4 - +1D6

Arme : Morsure 30% Dommages 1D3  
Gourdin 30% Dommages 1D6+Bd

Armure : Le corps gelé offre 2 points d'armure, les armes qui empalent font 1 point de dommage, et toutes les autres font la moitié du jet de dommages.

Perte de SAN : 1/1D8 points de SAN pour voir un Zombie de glace

### PNJs

Il y a deux PNJs humains avec lesquels les joueurs vont interagir au cours de l'aventure. Ce sont le commandant de la base de l'ONU et l'officier des communications. Etant donné que ces deux PNJs ne seront pas activement présents dans l'aventure, aucune statistique n'est fournie pour eux.

### Le Commandant de la Base Jody Roy

Le Commandant Roy est le commandant de la base et est native du Canada. C'est une personne extrêmement droite et elle est appréciée par ceux qui sont sous son commandement aussi bien que des scientifiques. L'effondrement de virtuellement toutes les autorités extérieures a fait de Roy l'autorité la plus élevée de la région et par conséquent elle est totalement responsable de la base et de son personnel. Le fardeau de la responsabilité, combiné à la perte de sa famille, pèse lourdement sur ses épaules. A ce moment, seuls son sens du devoir et des responsabilités lui permettent de continuer.

Elle ne sait virtuellement rien de la véritable situation et est convaincue que le déplacement de la Lune, combiné à différents facteurs sociaux et politiques, a conduit à une sorte d'hystérie collective et au fascisme religieux qui ont plongé l'humanité dans la folie et la guerre. Tous les rapports faisant état de monstres ou d'autres étrangetés sont pour elle le signe d'individus ayant craqué sous le stress de la situation.

### L'Officier de Communication "Al" Hussein

Hussein, qui vient de Damas, est l'officier de communication de la base. Il est responsable de tous les aspects des communications, ce qui inclut le codage et les canaux militaires sécurisés. A cause de la chute de la civilisation, sans mentionner les morts et les chocs électromagnétiques provoqués par les récentes explosions nucléaires, Hussein a peu de travail à faire. Etant actif de nature, il est assez découragé par l'absence de travail et du fait qu'il a entendu les dernières émissions de nombre de ses amis (et la mort de certains d'entre eux). La crise en cours fera ressurgir son moi profond, parce que gérer et maintenir les communications avec les Investigateurs lui donnera quelque chose à faire. Au cours de ses échanges, sa voix sera chaleureuse et professionnelle et il maintiendra des communications constantes avec les personnages (parfois au point de devenir légèrement gênant).

**Dr. Henry Pierce**

Serviteur d'Ithaqua

FOR 26 CON 30 TAI 26 INT 18 POU 19  
DEX 14 Déplacement : 8/ 60 Voler PV 28  
Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Bourrasque 50%, la victime est emportée puis lâchée : 1D6 x 3 mètres, chaque 3 mètres de chute équivaut à 1D6 points de dommages. Griffes : 40%, Dommage 2D6+bd (les armures normales et les armures "froides", comme la combinaison arctique, sont à prendre en compte face à ces attaques).

Attaques : Si le Dr. Pierce est à moins de six mètres, il peut utiliser de puissants vents pour projeter des victimes dans les airs et les laisser tomber sur la glace. Les joueurs qui subissent de telles attaques doivent faire un jet sous la Table de Résistance, en confrontant la FOR de l'Investigateur contre la FOR de Pierce. Si Pierce s'attaque à plusieurs personnes, il doit diviser sa force entre elles. Pierce peut également utiliser ses vents pour interférer avec des véhicules volants, particulièrement les hélicoptères. Utilisé de cette manière, le pilote doit réussir un jet de Pilotage. Sa compétence est modifiée en soustrayant la FOR de Pierce. Si le jet est raté, Pierce peut forcer l'appareil à aller à 3D6 mètres dans une direction de son choix. Si le pilote réussit, il conserve le contrôle de son appareil.

Armure : 4 points de cuir.

Sorts : Appeler/Congédier Ithaqua, Contacter Ithaqua, Créer un Zombie de Glace, Epuiser le pouvoir, Rituel de transformation, Flétrissement.  
Perte de SAN : 1/1D10 pour voir Pierce dans sa nouvelle forme.

Description physique : Pierce est une horrible monstruosité. Il ressemble à un mélange démoniaque de sa forme humaine originelle et d'Ithaqua. En dépit de son horrible transformation, la plupart des caractéristiques de Pierce sont encore reconnaissables (ce qui rend son apparence encore plus horrible).

Description : Encore humain, Pierce est un monstre de vice et de démente. Après avoir réussi à terminer le rituel, il a été transformé en un Serviteur d'Ithaqua. Les seuls buts de son existence sont désormais de répandre la folie, la mort et le froid.

En dépit de sa totale folie, Pierce possède toujours un esprit brillant et il conserve la plupart de ses souvenir[s] et de ses connaissances. Ses points faibles sont son ego et son désir de vivre à jamais. Il peut devenir enragé si on l'insulte et qu'on le provoque ; pendant une telle rage il fera souvent des erreurs qui pourront être exploitées. Son désir de vivre à jamais, qui l'a aidé à accomplir son destin, le rend excessivement prudent et quelque peu lâche (tout au moins quand il n'est pas enragé).

**Les sorts de Pierce**

**CONTACTER GNOPH-KEH** : comme dans le livre des règles, mais à cause de la nature et du pouvoir de Pierce, il a la capacité d'appeler plusieurs Gnoph-Keh et ceux-ci répondent rapidement. Bien que les Gnoph-Keh ne soient pas ses esclaves, ils sont ses alliés et l'aideront dans le déroulement de ses activités.

**APPELER/CONGÉDIER ITHAQUA** : voir les règles.

**CRÉER UN ZOMBIE DE GLACE** : pour lancer ce sort il est nécessaire de disposer d'un cadavre humain qui a été préalablement tué par le froid (ou par un être du froid, comme Ithaqua, un Serviteur d'Ithaqua, ou un Gnoph-Keh) ou un corps qui a été totalement gelé. Ce corps doit être recouvert de neige ou de glace et alors le sort peut être lancé. Le lancement du sort nécessite un point de magie pour trois points de TAI du corps, un point de POU permanent du sorcier, et coûte 1D6 points de SAN. Le lancement du sort requiert autant de minutes que le coût en points de magie. A la fin du sort, le nouveau zombie créé (qui ressemble à un corps gelé) se lève pour attendre les ordres de son maître.

**EPUISER LE POUVOIR** : comme dans le livre de règles.

**RITUEL DE TRANSFORMATION** : ce sort extrêmement rare permet à un humain de se transformer en un monstrueux Serviteur d'Ithaqua. Lancer ce sort nécessite trois jours (qui n'ont pas besoin d'être consécutifs). Lors de chaque journée de lancement, au moins deux humains (ou des créatures semblables aux humains) doivent être sacrifiés et le sorcier doit dépenser 20 points de magie et un point de POU permanent. Le lanceur (s'il n'est pas déjà dément) perd 1D8 points de SAN par lancement. Après la troisième incantation, le sorcier est transformé en une hideuse monstruosité. Ses points de FOR, CON et TAI sont doublés, tandis que tous les autres attributs (excepté l'APP) restent identiques. La SAN du sorcier tombe à 0, si ce n'était pas déjà le cas. La personne ainsi transformée possède les capacités d'attaque et inflige une perte de SAN tel que décrit au-dessus des statistiques de Pierce.

**FLETRISSEMENT** : comme dans le livre de règles.

**Personnages pré-tirés**

Quatre personnages sont fournis, qui composent l'équipe d'investigation. S'il n'y a qu'un seul joueur, il devrait prendre le Dr. Taylor. S'il y a moins de quatre joueurs, les autres membres de l'équipe devront être joués en tant que PNJs, mais le Dr. Taylor devrait toujours être interprété par un joueur. Les Investigateurs peuvent être modifiés à la discrétion du Gardien, si les joueurs le désirent ainsi. Les joueurs peuvent librement modifier le sexe du personnage (avant le début de l'aventure bien entendu).

**Capitaine Karl Harnst**

Armée Allemande

Chef de la Sécurité, Base Antarctique de l'ONU

FOR: 13 CON: 15 TAI: 13 INT: 14 POU: 15  
 DEX: 14 APP: 13 EDU: 17 SAN: 75 PV: 14  
 Bonus aux dommages : +1D4

## Compétences :

Grimper 55%, Informatique 15%, Esquive 45%,  
 Electronique 15%, Premiers Soins 45%, Ecouter 35%, Arts  
 Martiaux 65%, Persuasion 55%, Psychologie 65%,  
 Discrétion 45%, Trouver Objet Caché 65%, Suivre une  
 piste 45% Pistolet 75%, Fusil 65%  
 Langues : Allemand 85%, Anglais 75%

## Première impression :

Les cheveux coupés court, un soldat allemand  
 professionnel.

## Description physique:

Harnst est un homme grand et qui a l'air en bonne  
 condition physique, avec des cheveux blonds et des yeux  
 bleus. Il a une grande cicatrice qui court de sa joue  
 gauche et descend jusqu'à son torse (un accident de  
 chasse).

## Description :

Harnst a passé toute sa vie d'adulte dans l'armée  
 Allemande. Après s'être enrôlé juste après l'école, ses  
 capacités l'ont amené très vite à être candidat à l'école  
 d'officier et à sortir du rang. Dans sa prime jeunesse,  
 Harnst était presque fasciste, mais les expériences qu'il a  
 vécu une fois affecté à une force de paix de l'ONU en  
 Europe de l'Est ont radicalement modifié sa façon de  
 penser.

Harnst est un homme très pratique et pragmatique qui  
 considère que l'utilisation rationnelle de la force est un  
 bon moyen pour résoudre les problèmes. Par conséquent,  
 son approche des difficultés tend à être très directe. Bien  
 que Harnst soit très intelligent, il a peu d'imagination et  
 considère toutes les rumeurs qui envisagent une base  
 surnaturelle pour les problèmes mondiaux comme un total  
 non-sens.

## Equipement :

Combinaison arctique, pistolet automatique et deux  
 chargeurs, fusil d'assaut avancé Steyr et deux chargeurs,  
 des jumelles militaires.

**Lieutenant Janet Armstrong**

Armée de l'Air Australienne

FOR: 11 CON: 14 TAI: 8 INT: 15 POU: 13  
 DEX: 16 APP: 14 EDU: 16 SAN: 63 PV: 11  
 Bonus aux dommages : Aucun

## Compétences :

Astronomie 35%, Informatique 15%, Esquive 45%,  
 Electricité 35%, Electronique 10%, Premiers Soins 40%,  
 Se cacher 85%, Ecouter 55%, Crochetage 45%, Arts  
 Martiaux 50%, Mécanique 55%, Persuasion 25%, Piloter  
 (Hélicoptère) 90%, Couteau 55%, Pistolet 45%, Fusil 35%  
 Langues : Anglais 80%

## Première impression :

une rude Australienne, doublée d'un pilote d'hélicoptère  
 casse-cou.

## Description physique:

Armstrong est une Australienne à la peau sombre avec un  
 air de sauvagerie dans les yeux.

## Description :

Armstrong pilote des hélicoptères depuis qu'elle est toute  
 petite et a travaillé plusieurs fois comme cascadeuse  
 dans des productions cinématographiques. Quand l'état du  
 monde s'est dégradé, elle se porta volontaire pour le  
 service militaire. Après s'être débarrassée d'un général  
 amoureux qui essayait de mettre la main sur elle en le  
 balançant dans l'océan, elle fût transférée à la base  
 Antarctique de l'ONU. Armstrong est effrayée de ce qui se  
 passe à travers le monde, mais elle ne l'admettra jamais.

Armstrong est très compétente et est extrêmement  
 insouciant. Elle essaye de vivre sa vie de la manière dont  
 elle vole, ce qui l'a placée dans des situations délicates à  
 plusieurs reprises. La plupart du personnel de la base  
 pense qu'elle est complètement givrée, mais ils ne  
 voudraient avoir personne d'autre aux commandes quand  
 les choses prennent une mauvaise tournure.

## Equipement :

Combinaison arctique, pistolet automatique et deux  
 chargeurs, couteau de combat.

**Dr. David Taylor**

Scientifique

FOR: 11 CON: 14 TAI: 12 INT: 19 POU: 16  
DEX: 12 APP: 13 EDU: 21 SAN: 74 PV: 13  
Bonus aux dommages : Aucun

## Compétences :

Anthropologie 35%, Archéologie 85%, Biologie 60%,  
Informatique 10%, Mythe de Cthulhu 4%, Géologie 35%,  
Bibliothèque 85%, Occultisme 75%, Trouver Objet Caché  
35%, Pistolet 35%  
Langues : Anglais 105%, Latin 65%, Grec 60%

## Première impression :

un professeur entre deux ages mais dynamique.

## Description physique :

Taylor est un grand homme, fin avec des cheveux bruns  
et des yeux bleus. Il porte la barbe et la moustache. Il  
ressemble également beaucoup à son ancêtre, le Dr. John  
Taylor.

## Description :

le Dr. Taylor est le dernier de la lignée des célèbres Taylor  
et l'héritier de leur secret. Le Dr. Taylor est au courant  
que John Taylor était un Investigateur des secrets du  
Mythe et que lui et son compagnon le Dr. Pierce ont  
connu un drame horrible en Antarctique qui eut pour  
résultat la mort de Pierce. Après avoir pris connaissance  
de ces évènements, et de plusieurs autres relatés dans les  
notes de John Taylor (qui ont été transmises dans la  
famille), le Dr. Taylor se piqua d'intérêt pour ce qui arrivait  
véritablement au monde et à plus d'une occasion il eut  
l'opportunité de le découvrir. A cause de ces expériences  
et de son savoir, le Dr. Taylor a été affecté à la base de  
l'ONU par les Opérations Spéciales Américaines.

Taylor est une personne bien informée et courageuse qui  
s'est trouvée confrontée à d'étranges terreurs dans le  
passé. De par ses expériences, il est prêt à presque tout.  
Il suspecte également qu'il s'est passé une chose terrible  
avec l'expédition.

## Equipe :

Combinaison arctique, pistolet automatique, ordinateur de  
poche

Sorts : Signe des Anciens

**Dr. Neraj Gupta**

Officier Médical

FOR: 12 CON: 14 TAI: 12 INT: 19 POU: 12  
DEX: 12 APP: 13 EDU: 20 SAN: 60 PV: 13  
Bonus aux dommages : aucun

## Compétences :

Biologie 65%, Chimie 25%, Premiers Soins 95%,  
Bibliothèque 85%, Médecine 85%, Pharmacie 65%,  
Psychologie 25%, Psychanalyse 15%  
Langues : Hindoustani 100%, Anglais 85%, Latin 15%

## Première impression :

un médecin compétent et compatissant.

## Description physique :

le Dr. Gupta est un homme grand et mince avec des  
cheveux foncés et les yeux bruns.

## Description :

le Dr. Gupta a grandi en Inde et fut éduqué aux Etats  
Unis. Après avoir pratiqué plusieurs années aux Etats Unis,  
il est retourné en Inde pour une longue période. Alors qu'il  
était là-bas, il a été traité amicalement par un saint  
homme qui lui a enseigné beaucoup de choses sur la  
médecine et la vie. Sur son lit de mort, le saint homme lui  
dit qu'il devait "partir pour le pays des glaces pour  
affronter le vent amer". Quand le Dr. Gupta apprit que  
l'ONU avait besoin d'un officier médical pour sa base  
Antarctique, il sut qu'il devait se porter volontaire pour s'y  
rendre.

Le Dr. Gupta est un docteur extrêmement compétent et  
un homme aimable. Il emploie une grande diversité de  
techniques médicales, qui s'étendent des derniers  
traitements médicaux à d'anciennes pratiques du Yoga. Le

Dr. Gupta a juré de ne jamais prendre une vie humaine et  
c'est un végétarien à la morale stricte.

## Equipe :

Combinaison arctique, ordinateur de poche, kit médical.