

Introduction

Cette fois-ci, c'est l'un des Investigateurs qui va avoir recours aux services de ses petits camarades. En effet, cela va faire maintenant deux semaines que son frère (ou son cousin ou son meilleur ami), peintre de son état, a disparu. Ce ne serait pas bien grave, le jeune artiste étant de nature fantasque, si l'Investigateur inquiet n'était allé jeter un coup d'œil chez le peintre et n'avait découvert un bien étonnant carnet de croquis. Ce qui frappe l'observateur des esquisses, c'est un progressif mais incontestable changement de style. Le début se complait dans un figuratif pompier (sans vouloir vexer l'Investigateur parent du peintre, c'est très mauvais) pour finir par un symbolisme torturé où des volutes de couleurs aquatiques et glaciales s'opposent violemment à des fonds solaires éclatants.

Le propre de nos Investigateurs étant un irrémédiable fond de paranoïa, notre parent affolé y pressent les pires choses... Il faut bien dire que l'impression dégagée par les croquis de la fin du carnet est loin d'être la sérénité.

Une fois la première excitation passée, l'Investigateur qui a fait appel à ses amis, leur apprend que Georges (c'est le nom du peintre) a été accepté il y a un petit mois de cela, à l'Atelier des Arts appliqués. Cela représentait un tournant très important dans sa carrière, le début de la reconnaissance, enfin, c'est ce que Georges lui avait dit. Il n'a pas réussi à en savoir plus, si ce n'est que l'atelier se trouvait dans le XI^e arrondissement, et que c'est un riche mécène qui finance l'opération. En cherchant un peu dans les milieux « branchés » du Paris des années vingt, les Investigateurs pourront trouver les informations suivantes : le mécène s'appelle René-Xavier de Chanterlaut, c'est effectivement un riche rentier. Les Ateliers, quant à eux, se trouvent au 12 rue Poppincourt.

Ce que le Gardien doit savoir

René-Xavier de Chanterlaut est un puissant sorcier voué à Yog-Sothoth. C'est aussi un être très inventif et féru d'art. Aussi a-t-il imaginé pour allier ses deux « passe-temps » de concocter un Appel en utilisant les « arcanes » des arts. Ce fut un travail difficile et complexe mais rien ne peut résister à sa terrible intelligence : l'Appel va avoir lieu deux jours et une nuit après le début de

l'enquête des Investigateurs, c'est-à-dire à partir du moment où l'un d'eux va contacter ses camarades. Vous pouvez choisir la date qui vous convient le mieux afin de faire évoluer vos joueurs dans un Paris des années vingt chauffé à blanc sous le soleil d'août, transi en hiver, changeant au printemps ou à l'automne. C'est selon votre humeur, après tout vous êtes le Gardien !

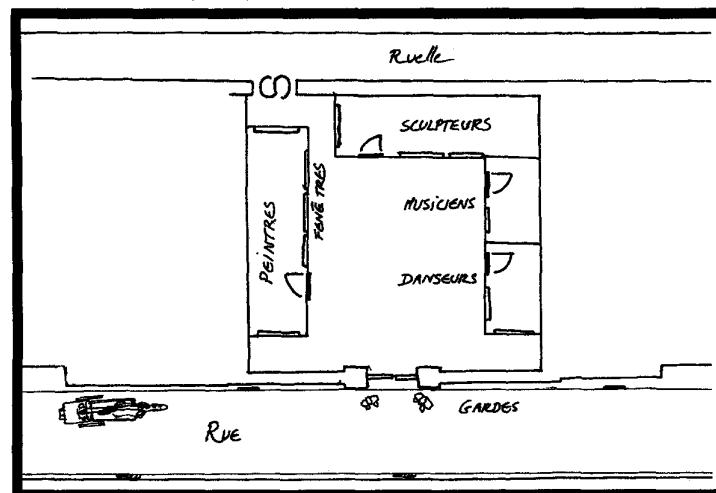
Il entreprit donc, une fois son travail préparatoire terminé, de rassembler dix-sept artistes : quatre peintres, quatre sculpteurs, quatre musiciens et cinq danseurs. Du tableau immense (4 mètres sur 4) exécuté par ses peintres sur ses instructions doit sortir l'Essence de Yog-Sothoth qui ira à s'incarner dans la gigantesque statue produite par les sculpteurs. Les sons lancinants émis par les musiciens accompagneront des danses millénaires et indicibles effectuées par quatre des danseurs, la cinquième étant destinée à l'indispensable sacrifice humain. Beau spectacle en vérité mais dont la fin n'a rien d'heureux !

Depuis donc maintenant six mois, il a établi ses artistes dans un ancien atelier de Poppincourt (voir ci-dessous). Ces derniers travaillent beaucoup. Leur « adhésion » au projet se fait en douceur. Les matières premières (peintures, pierre, partitions, chorégraphie) sont très spéciales. Outre le fait qu'elles participent dans leur essence même à l'Appel, elles ont un effet hallucinogène sur les artistes qui se trouvent au bout d'un certain temps complètement liés à leur maître, René-Xavier de Chanterlaut.

L'Atelier

Il est donc situé en plein Poppincourt, un quartier « chaud », très populaire et qui abrite à cette époque une importante activité textile. Les rues sont étroites, encombrées, les gens ne s'expriment qu'en hurlant, les petites échoppes qui débordent sur les trottoirs participent à la stimulante « pagaille » qui préside dans ce coin très pittoresque de Paris. Les grandes portes en bois uni dissimulent de vastes cours dans lesquelles ont été construits des sortes de petits cabanons en bois et en vitre où travaillent les couseuses. C'est l'un de ces ateliers qui a été racheté par René-Xavier de Chanterlaut et qu'il a fait transformer en atelier d'artistes (voir le plan ci-dessous). Son humour impayable l'a amené à le baptiser Atelier d'Arts appliqués, appliqués à ses œuvres mal-faisantes bien sûr !

Quand les Investigateurs arrivent devant le 12 de la rue Poppincourt, ils constatent que la porte est fermée alors qu'en journée tous les ateliers textiles sont ouverts. De plus, devant ladite porte, stationnent deux hommes de corpulence impressionnante. Ils sont très méfiants, incorruptibles et il leur faut de bonnes raisons pour laisser entrer les Investigateurs. Mais encore là, les choses ne se passent pas aussi facilement qu'on pourrait l'espérer. L'un d'eux entre en premier, laissant les Investigateurs dehors en compagnie de son petit camarade de jeu pendant dix bonnes minutes. Puis il revient et les laisse entrer, seuls. Ce qui frappe alors les enquêteurs, c'est le calme olympien



de cet atelier. Il y a une dizaine de personnes qui passent de local en local et parmi elles Georges qui reconnaît son parent et vient à sa rencontre, l'invitant à entrer dans la maison des peintres. C'est vaste, lumineux et c'est apparemment l'heure de la pose. On leur propose à boire et à manger, la sérénité règne. Au fond de l'atelier, une énorme bâche recouvre ce qui semble être un travail en cours. Aucune toile n'est visible, mais il y a des tubes de peinture qui traînent. L'artiste peintre du groupe des Investigateurs est vite intrigué par ces tubes et les couleurs qui en dégoulinent. Après un examen plus approfondi, il constate qu'il n'y a pas de marque (ce qui est inhabituel) et que la consistance ainsi que le pigment de la peinture lui sont totalement inconnus (pour les peintres de l'atelier tout est parfaitement normal). La question fatidique fuse : pourrait-on voir ce que vous faites ? Silence lourd. C'est hors de question, pas avant que cela soit fini. Georges tente de détendre l'atmosphère et propose une visite.

Dans l'atelier des sculpteurs, même chose : il y a une bâche au fond de la pièce principale et aucune œuvre n'est apparente. Il est hors de question de soulever la bâche, les sculpteurs peuvent même finir par être un peu agressifs. Chez les musiciens, les instruments sont rangés, aucune partition n'est visible. (Note. elles ont été écrites par René-Xavier lui-même, qui est connu dans tout Paris pour être un fin mélomane). Les Investigateurs n'entendront d'ailleurs pas une seule note de musique. Quant aux danseurs, ils ne font rien mais la chaleur ambiante de leur atelier peut laisser penser qu'ils se sont arrêtés depuis peu. Il y a parmi eux, une superbe femme qui semble être plus ou moins la responsable de l'ensemble de l'Atelier des Arts appliqués. Elle est distante tout en restant aimable. Si l'Investigateur exprime son inquiétude à l'égard de la « disparition » de Georges, ce dernier explique que son travail l'occupe beaucoup. Il a l'air sûr.

Attention, il faut bien voir que les artistes sont des marionnettes entre les mains de René-Xavier. Ils ne sont pas coupables et il est aussi important pour les Investigateurs de « sauver » les artistes que d'empêcher l'Appel. Les Investigateurs apprendront également de la bouche de Georges qu'il a été choisi

pour intégrer l'Atelier parce que l'un des précédents peintres était mort et qu'il fallait le remplacer pour « finir le projet dans les temps ». Ils n'en sauront pas plus surtout que Mélina, la superbe danseuse, les invitera, avec insistance, à repartir.

René-Xavier de Chanterlout

C'est un rentier fortuné résidant au 15 boulevard de Courcelles et qui a très bonne presse dans les milieux aisés du Paris du début du siècle. Grand voyageur, il court sur lui quantités d'histoires toutes plus rocambolesques les unes que les autres. Certaines mauvaises langues disent même que c'est lui qui les entretient. On peut facilement le rencontrer dans les endroits où il se passe un événement artistique digne d'intérêt. Il n'est pas farouche et se laisse approcher facilement. Si on lui parle de l'Atelier d'Arts appliqués, il ne change pas de conversation et sort quelques belles théories concernant la libération des artistes des contingences matérielles pour leur permettre d'exprimer leur talent. Si les Investigateurs se font trop insistants à ce sujet, il les aura à l'œil et en réfèrera aux deux sbires qui sont devant la porte. Les enquêteurs deviendront alors persona non grata.

Notre René-Xavier est donc un sorcier puissant et ambitieux qui a les moyens de sa politique. Si les Investigateurs fouillent chez lui (possible s'ils ont eu l'intelligence de se renseigner sur son emploi du temps ; sinon il est là et vous pouvez entamer une autre partie), ils découvriront quantités d'objets d'horizons diamétralement opposés et de périodes lointaines (certains sont d'ailleurs très difficiles à dater et à situer...) ainsi qu'un bureau regorgeant de papiers et de livres. Parmi ces derniers, ils trouveront un livre écrit en arabe (le *Necronomicon*, un classique toujours indispensable), les *Fragments de G'harne* ainsi qu'un journal manuscrit. Y sont répertoriées les recherches effectuées pour arriver à appeler Yog-Sothoth par l'entremise des Arts. L'écriture est tellement difficile à lire que les enquêteurs ne comprendront pas le pourquoi du comment. Pour cela il leur faut au moins quatre heures de travail. Mais s'ils emportent le journal, René-Xavier le percevra immédiatement et la chasse sera ouverte. A partir de ce moment-là le moindre faux pas des Investigateurs sonnera leur fin.

Classique mais de bon goût, les voisins sont une mine de renseignements intarissable. Surtout les mégères de cet arrondissement haut en couleurs qui ont tout vu, tout entendu et qui en rajoutent beaucoup. Allez-y de bon cœur

cher Gardien, ne vous retenez pas. Et puis si il y a quelques personnages de « la haute » dans le groupe (c'est-à-dire qui ont simplement l'air un peu plus riches que les autres), monnaye « grassement » vos renseignements. Au milieu de tout et de n'importe quoi, les Investigateurs pourront cependant apprendre les choses suivantes

- Les artistes se sont installés il y a environ six mois.
- On a livré des pierres énormes.
- Ils ne sortent jamais, on leur apporte leur nourriture (que des aliments de riches), leur peinture et tout le reste.
- La musique qu'ils jouent est bizarre mais on s'y fait, cela devient même agréable à la longue.
- De la fenêtre de l'un des voisins, on peut voir parfois les danseurs s'exercer dehors : c'est étrange, saccadé, assez violent, les danseurs semblent être dans un état second.

De plus, si les Investigateurs ont la bonne idée de faire le tour de la cour (parce qu'ils ne pourront pas entrer une seconde fois dans l'atelier, tout au moins pacifiquement, c'est-à-dire intelligemment), voire de se faire aider par un petit gars du coin (qui arrondira ainsi sa difficile fin de mois), ils trouveront un accès un peu malaisé (il y a un mur un peu bancal à grimper) qui les mènera derrière la maison des sculpteurs. Si la discrétion est leur compagne de prédilection, ils pourront ainsi voir ce qui se passe en temps normal : la peinture est découverte et laisse apparaître un magma fascinant de couleurs glacées et brûlantes se mêlant pour donner naissance à une vapeur ondoyante et hypnotique. La sculpture haute et massive représente un monstre effrayant qui incarne dans son immobilité précaire la plus infâme des cruautés. Il semble qu'il y ait un emplacement vide au niveau du cœur. La musique est lancinante, répétitive, pénétrante. Les danses sont très loin des normes de l'Opéra et la chorégraphie en est de toute évidence

Mélina. Envie d'essayer...

Si les Investigateurs veulent introduire leur camarade peintre dans l'Atelier, il s'avère que c'est impossible, car comme dit Mélina « nous sommes le bon nombre ». Mais en tant que Gardien, vous pouvez choisir de faire disparaître l'un des peintres en place pour permettre à l'un des personnages de noyauter l'organisation. Mais c'est un cadeau empoisonné car l'Investigateur, « acteur » retardataire de l'Appel, va être en une journée conditionné par Mélina elle-même (hypnose). Il pourra cependant dire à ses camarades, avant de devenir intouchable et de ne plus pouvoir sortir de l'Atelier, quand aura lieu l'Appel, qu'il manque encore de la



peinture et de la pierre pour « la touche du maître » sans savoir ce que cela veut dire. Après, le peintre se retournera contre ses camarades comme s'il ne les avait jamais connus. Cela pourra mettre la puce à l'oreille des Investigateurs : il n'y a pas de raison que les autres artistes ne soient pas innocents également.

En observant et en furetant

Deux activités qui sont propres à tous les enquêteurs. Tout d'abord la peinture. Il faut espérer que les Investigateurs en auront subtilisé un tube (oh, les vilains). En faisant le tour des coloristes, ils auront la confirmation que cette peinture n'est pas répertoriée. Par contre le fabricant du tube, lui, l'est. Donc les Investigateurs peuvent remonter jusqu'à lui. Avec un peu de bagout et beaucoup de doigté (mais ce sont vos joueurs donc vous ne pouvez pas en douter), ils apprendront auprès du producteur de tube, que cette peinture lui est fournie par Jean Batin (qui a pour adresse une poste restante) et qui lui paie généreusement (par courrier) tout le dérangement causé par la mise en place d'une si petite production. Il sera plus difficile d'obtenir l'information selon laquelle une dernière livraison est prévue pour le soir qui annonce la nuit de l'Appel. La peinture à traiter et à mettre dans le tube (car elle est brute à l'arrivée) sera livrée (par coursier) le matin. Si les Investigateurs posent des questions sur la nature de la peinture, il leur sera répondu qu'elle est effectivement inhabituelle. « Mais vous savez, de nos jours tout est possible ». Le débat sera alors clos sans espoir de réouverture. Quant au dit Jean Batin, il n'y a aucune possibilité de rentrer en contact avec lui. Développant une paranoïa hors norme, il a organisé tout un réseau complexe d'intermédiaires qui le rend intouchable. Les Investigateurs risquent de passer des heures à courir après une ombre insaisissable. Si d'autres restent dans les environs de l'atelier (c'est tout à fait faisable avec un minimum de discrétion car le quartier est animé), ils verront en effet des gens livrer de la nourriture mais aussi deux autres portefaix livrer un morceau de pierre. Si la filature prend le pas sur l'observation, ceux qui auront eu l'idée de suivre les livreurs de nourriture arriveront dans un magasin d'alimentation assez huppé. Si ils peuvent jeter un coup d'œil aux factures, ils verront que les courses livrées au 12 rue Poppincourt sont payées par monsieur René-Xavier de Chanterlaut. Cela n'a rien d'une révélation. Ceux qui par contre auront choisi de suivre les livreurs de pierre auront intérêt à trouver un moyen de locomotion rapide car ces derniers les amèneront en dehors de Paris, à Vincennes. C'est encore la cam-

pagne à cette époque. Les livreurs s'arrêteront devant une petite maison un peu sale d'où sortira un vieillard aux yeux fous qui leur donnera de l'argent. Le petit vieux s'appelle Gaspard (les habitants du coin pourront renseigner les Investigateurs) et il a une assez mauvaise réputation. C'est un acolyte passager de René-Xavier de Chanterlaut, qui a bien l'intention de s'en débarrasser une fois l'affaire faite. C'est un sorcier de bas étage qui possède peu de pouvoir mais qui « enchante » les pierres pour les sculpteurs (à noter qu'il y a une petite carrière de pierre pas très loin de là où il habite). Comme Jean Batin, il a appris auprès de Chanterlaut ce sort tout à fait inédit. Ce dernier a délégué ce travail fastidieux à deux « petits sorciers » pour conserver intact tout son potentiel d'énergie magique pour le moment fatidique de l'Appel. Pas folle la guêpe.

Gaspard est très peureux et pour le moment il a surtout peur de René-Xavier. En restant du côté de sa maison, les Investigateurs le verront sortir, entrer, sortir à nouveau, rentrer, sans raison particulière, sursauter quand un volet claque, un chien aboie... il est complètement sur les nerfs. Les enquêteurs pourront donc, sans aucun problème, l'impressionner. Il ne dira cependant pas grand-chose. Il montrera une pierre ayant vaguement la forme d'un cœur. « C'est la dernière, celle du maître pour le Grand Soir », puis tombera raide mort. Il a tellement peur des conséquences de son indiscretion qu'il est terrassé par une crise cardiaque. Sa folie a eu raison de lui.

Si certains sont allés rôder du côté de chez René-Xavier, ils verront que Mélina se rend chez le mécène. Elle peut donc, elle, sortir sans danger de l'Atelier. Elle est même accompagnée par l'une des danseuses qui a l'air en pleine forme. Mélina est l'une des associés de René-Xavier (peut-être même plus) et elle va lui présenter la future sacrifiée qui, sous hypnose (pratiquée par Mélina), supporte pour un certain temps d'être éloignée de ses très chers Ateliers.

La dernière touche : celle du maître

La situation est donc relativement simple. La nuit de l'Appel, René-Xavier doit donner le dernier coup de pinceau et placer le cœur de la Bête qui aura préalablement été enduit du sang d'une vierge, c'est-à-dire de la cinquième danseuse que Mélina a gardé sous son aile.

L'idéal pour résoudre le problème consiste à remplacer le dernier tube et/ou la pierre par des objets similaires mais totalement anodins. Dans l'excita-

tion du moment, René-Xavier ne s'en rendra pas compte. Il prendra une grande palette, videra son tube, empoignera un pinceau et gratifiera le tableau d'une dernière volute de couleur alors que la musique commencera à monter vers le ciel. Mélina amènera à René-Xavier l'une des danseuses alors que les autres commenceront à entamer leur ronde désarticulée. Il prendra un grand couteau et égorgera la malheureuse (interrompre la cérémonie à ce moment, c'est courir le danger d'une mort inéluctable. Dur passage pour les Investigateurs...). Il trempera la pierre dans le sang de la sacrifiée et le mettra à l'emplacement vide de la statue qui trône, immense, en plein milieu de la cour. Puis il commencera une incantation. Mais il ne se passera rien... Et plus le temps s'écoulera plus les peintres et les sculpteurs sembleront sortir de leur hébétude, prendre conscience de la situation en voyant la jeune femme égoragée, le spectacle affreux de leur œuvre, l'homme qui psalmodie... A ce moment-là, il est possible d'intervenir car les huit hommes qui se « réveillent » sautent sur René-Xavier absorbé par son Appel qui ne « fonctionne » pas, perdant de seconde en seconde, frénétiquement, toute son Energie. Mélina essaiera d'intervenir mais prendra rapidement l'option de la fuite. Une fois le sorcier vaincu, les danseurs et les musiciens, eux aussi, reprendront le dessus et tout rentrera dans l'ordre.

Si les Investigateurs ont préféré la méthode dite du « nettoyage par le vide » soit en cassant tout (encore faut-il qu'ils en aient les moyens car ils se retrouvent à dix-neuf, avec les deux gardiens dehors, contre quatre) soit en faisant disparaître le tube et la pierre, le problème n'est que repoussé. En effet, ayant été mis au courant de la perte de ses « composants » (les livraisons se faisant bien avant la nuit fatidique), René-Xavier de Chanterlaut préférera fuir et renouveler ailleurs son expérience, plutôt que de tout risquer.

Et enfin si les Investigateurs n'ont rien fait, Yog-Sothoth sera enfin parmi nous et là ce sera une autre paire de manches...

Annexes

René-Xavier de Chanterlaut

FOR 12	DEX 9	INT 15
CON 11	APP 14	POU 15
TAI 12	SAN 0	PdV 11

B/M aux dommages aucun

Compétences : Archéologie 50%, Astronomie 45%, Bibliothèque 70%, Discussion 70%, Histoire 70% ; Lire/Ecrire latin 80%, grec 80%, arabe 65%, anglais 80% ; Mythe de Cthulhu 40% ; Parler anglais 80%, arabe 65%.

Sorts : Appeler Yog-Sothoth, Asservir une victime, Atrophie d'un membre,



Créer une faille dans le temps, Etreinte de Cthulhu, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un byakhee, Invoquer/Contrôler une maigre bête de la nuit, Voler la vie.

Armes : Fleuret aiguisé 80%, 1d6.

Mélina

FOR 9 DEX 12 INT 12
CON 12 APP 16 POU 12
TAI 12 SAN 50 PdV 12
B/M aux dommages : aucun
Compétences : Danse 80%,
Discrétion 50%, Hypnose 80%,
Mythe de Cthulhu 5%, Premiers
Soins 50%.

Gaspard

FOR 7 DEX 10 INT 11
CON 7 APP 7 POU 12
TAI 10 SAN 0 PdV 8
B/M aux dommages : aucun
Compétences : Astronomie 30%,
Bibliothèque 40%, Lire/Ecrire
latin 75%, Mythe de Cthulhu
25%.

Sorts : Invoquer/Contrôler un vagabond dimensionnel, Créer un zombie, Enchanter la matière (sort que René-Xavier a mis au point et qui permet de faire de l'objet une « laisse » mentale).

Jean Batin

(Si par miracle, ils parvenaient à le retrouver ; les Investigateurs sont capables de tout.)

FOR 12 DEX 10 INT 11
CON 10 APP 11 POU 14
TAI 10 SAN 0 PdV 10
B/M aux dommages : aucun
Compétences : Astronomie 40%,
Bibliothèque 40%, Lire/Ecrire
latin 65%, Mythe de Cthulhu
25%.

Sorts : Invoquer/Contrôler un vagabond dimensionnel, Créer un zombie, Enchanter la matière (sort que René-Xavier a mis au point et qui permet de faire de l'objet une « laisse » mentale).

Les sbires de la porte

FOR 14 DEX 10 INT 10
CON 14 APP 11 POU 10
TAI 14 SAN 99 PdV 14
B/M aux dommages : +1 d4
Compétences : Conduire
automobile 40%, Esquiver 40%,
Suivre une Piste 50%.

Armes : Coup de poing 70% (1d3),
Coup de pied 70% (1d6), Revolver
ca1.45 60% (1d10+2).

Les artistes

Les artistes sont des personnages tout à fait normaux, sans rien d'exceptionnel. Si on les attaque, ils se défendent avec leurs poings ou un objet contondant quelconque. Mais leur état d'asservissement leur donne plus de force et de volonté pour combattre. Le moins physique d'entre eux peut s'avérer un adversaire de taille (moyenne des attaques, quelles qu'elles soient,

60%, 1d6).

Quelques nouveautés

Dans le scénario L'Atelier des Arts appliqués apparaissent une compétence et un sort nouveaux. Voici des explications à leur sujet, ainsi que quelques considérations ludiques qui vous permettront d'agrémenter vos parties.

Hypnose (oo)

Voici une compétence que vous avez sans doute déjà dû utiliser de votre propre chef, mais qu'il est bon de formuler ici. Cet « art » est long et difficile à apprendre. Outre de la technique, il nécessite une bonne dose de « fluide » que l'on pourra symboliser par la caractéristique POU. Il est donc impossible de pratiquer avec succès l'hypnose avec une caractéristique POU inférieure à 10. Pour plonger quelqu'un dans l'hypnose, il faut faire un jet sur la table de résistance en opposant les POU des protagonistes, en sachant que l'hypnotiseur a un bonus de 1 point par tranche de 10% de compétence. Si la tentative réussit, l'hypnotisé se retrouve dans un état de semi-conscience, un stade intermédiaire entre la réalité et le rêve, dans lequel il est tenu littéralement par l'hypnotiseur qui peut l'amener où il veut, lui faire sentir, lui faire apprendre, lui faire dire ce qu'il veut. Cela dure jusqu'à ce que l'hypnotiseur décide de rompre le contact.

Enchanter la matière

Ce sortilège puissant permet de créer une sorte de lien entre la victime et une personne désignée par le sorcier qui lance le sort. Il en coûte au moins 10 points de magie au sorcier (qui peut en investir plus pour être plus efficace) et 2 points de SAN. Cela ne nécessite aucun composante particulière mais un assez long travail incantatoire qui épuise physiquement le lanceur de sort. Les effets sont simples. La victime doit manipuler régulièrement l'objet dont la matière a été enchantée (dans le cas du scénario, les peintres et les sculpteurs travaillaient tous les jours avec les objets pervertis). Pour que le lien s'établisse de façon efficace, il faut qu'à la première heure passée à manipuler la matière un jet sur la table de résistance soit effectué, opposant le POU de la victime au nombre de points de pouvoir utilisés pour l'enchantement. Ensuite, d'heure en heure le jet est renouvelé si le contact avec la matière continue en ajoutant par heure un point au nombre de points de pouvoir précédent. Ainsi si le contact avec la matière incriminée est constant, le lien se fait très rapidement. On a pu voir également dans ce scénario que « la mise en laisse » pou-

vait se faire par l'intermédiaire de la musique et de la danse. En effet, la nature même des mélodies et de la chorégraphie peut être assimilée à un enchantement de la matière plus insinuatif, plus long avant d'être efficace, mais tout aussi « liant ». Dans ce cas, c'est le POU du créateur de la musique ou du chorégraphe, augmenté d'heure en d'heure, qui est à opposer à celui de la victime. Le lien se brise à partir du moment où le sorcier faiblit (comme lorsque de Chanterlaut s'épuise à lancer son Appel qui échoue) ou meurt. La victime aura l'impression d'avoir dormi pendant tout le temps de sa « captivité ».

Et maintenant quelque chose de complètement différent

Comme vous avez pu le constater, l'Appel que voulait effectuer notre mécène préféré René-Xavier de Chanterlaut prenait des chemins différents de la classique incantation au fond des bois sur fond de massacre à la tronçonneuse. Ainsi utiliser les arts pour faire venir à soi une entité donne une autre dimension aux activités de nos amis les sorciers. Mais on peut imaginer encore bien d'autres moyens détournés. Il suffit de partir du principe que le vecteur de l'appel se doit simplement d'être riche en possibilités, c'est-à-dire que son potentiel d'énergie (qu'elle soit humaine, électrique, mystique...) paraissent suffisant pour permettre de titiller Cthulhu (et les autres) sous les ailes.

Prenons donc quelques exemples pour illustrer ce propos. Pour le contexte des années vingt, il est tout à fait possible de faire tourner l'appel autour de l'électricité et de ses centres de production. Cette nouvelle forme d'énergie fait encore suffisamment fantasmer les gens de l'époque pour être génératrice des pires calamités.

Un peu plus tard, on peut détourner de sa fonction principale un de ces vastes champs de pétrole américain où des milliers de pompes en forme d'énormes sauterelles grinçantes puisent à un rythme régulier l'or noir sur fond de désert. Il suffit de mettre au point un plan ingénieux : désynchroniser certaines pompes, en arrêter d'autres, en couvrir certaines de signes malsains... Quelques disparitions et le soleil ensanglanté se couche sur une scène surréaliste et maléfique à souhait.

Encore plus proche dans le temps, l'informatique en tant que telle et les systèmes de réseaux internationaux, voire la matrice plus tard, peuvent également offrir des perspectives ludiques très intéressantes.

Mais tout ceci ne sont que des exemples et il y en a bien d'autres. Pensez-y,



cela ne fera que renouveler toujours plus le plaisir de jouer à L'appel de Cthulhu. Ce serait dommage de s'en priver!

