

# SCENARIO 0 et 1

Ces scénarios sont très simples et servent surtout à la mise en place du groupe et de l'intrigue.

## Scénario 0 : réunion

Ce scénario n'est pas indispensable. Il peut servir d'entrée en matière non dramatique de façon à ce que les PJ se rencontrent et puissent se découvrir un peu.

La scène se passe à Paris, dans un appartement d'un vieux bâtiment du Marais. Les PJ se trouvent rassemblées dans une antichambre étrangement décorée et assez sombre. Il s'agit d'un vrai capharnaüm. Des tentures sont dressées dans tous les coins et des meubles, des coussins recouverts de motifs ésotériques encombrant le lieu. Velours, brocard sont les matières principales. L'ivoire, le verre et l'argent sont très présents aussi. Les couleurs sont sombres et flamboyantes (mauve, violet, vert bronze...). L'air est saturé d'encens.

Les PJ sont introduits dans la pièce un par un, ce qui leur permet de se jauger, voir d'engager progressivement la conversation. Laissez 3 - 4 minutes entre chaque arrivée. Les PJ sont ici par curiosité pour l'ésotérisme et ils sont venus assister à une séance de spiritisme organisée par Madame Armelle. Une servante très brune les a introduit sans leur dire un mot (elle est roumaine et ne parle pas vraiment le français de toute façon) mais en tendant la main (les PJ ont été informés qu'ils devraient payer 5 francs dès l'entrée, donnés dans une enveloppe). Les PJ ont été informés qu'ils ne devaient pas venir armés. Au cas où, la servante tendra la main jusqu'à ce que le PJ lui ait donné l'arme en question. Sans cela la séance ne commencera jamais. Au bout de 10 minutes après l'arrivée du dernier PJ, la servante ouvre au fond de la pièce une petite porte recouverte de signes cabalistiques. Les PJ pénètrent alors dans une pièce ronde (cimentée exprès) presque intégralement occupée par une grande table ronde et 6 chaises. Des rideaux/tentures couvrent les murs totalement et les hypothétiques fenêtres. Des chandeliers se trouvent derrière les chaises (un entre chaque chaise), dangereusement proches des tentures.

Sur celle du fond se trouve Madame Armelle. C'est une vieille dame très fardée, portant une très grande boucle d'oreille ronde en or ? (en fait du cuivre), et un foulard sur la tête. Rajoutez quelques poils sur le côté droit du menton et vous aurez tout. Le reste disparaît sous des vêtements brochés et très amples.

Si les PJ sont plus de 5, Madame Armelle regardera fixement les Investigateurs dans les yeux un moment puis fera non de la tête à la personne qui a le POU le moins élevé (informez au préalable les PJ que certains peuvent se voir refuser la place). Si deux personnes ont le même POU elle choisira de préférence la personne qui a l'air le plus riche.

Si quelqu'un est refusé, la servante viendra ouvrir la porte et laissera cette personne dans l'antichambre jusqu'à la fin de la cérémonie en lui servant une boisson qui aura un effet relaxant immédiat (et qui déjouerait toute velléité du PJ de râler ou autre. Les PJ devront ressortir tous ensemble et la porte d'entrée est fermée.

La porte de la chambre ronde est elle aussi fermée à clef et le bruit est parfaitement audible.

Sur la table sont disposés des tablettes d'un bois exotique très noir et dur (ébène) portant OUI et NON aux deux extrémités (le OUI devant Madame Armelle) et toutes les lettres de l'alphabet ainsi que les chiffres de 0 à 9.

Madame Armelle regarde alors celui qui a le plus envie de poser une question jusqu'à ce qu'il/elle la

pose. Elle étend alors ses mains vers le centre jusqu'à ce tous les autres aient fait la même chose. La séance commence alors. La solennité du moment, de l'endroit, de l'encens et de la lumière font que les PJ éviteront de se parler.

Vous pouvez très bien effectuer vous-même une séance pour vous mettre dans l'ambiance. Il n'est pas obligatoire que les PJ posent des questions. Madame Armelle a suffisamment de connaissances en psychologie et d'informations sur eux pour inventer les questions que se posent certains PJ de toute façon. Ensuite les questions suivront probablement naturellement. Les PJ particulièrement demandeurs doivent en profiter même s'ils révèlent alors leurs failles aux autres, bref du RP... S'il quelqu'un pose des questions sur le futur, n'hésitez pas à mentionner des églises en Allemagne, un volcan ou le désert mais sans grande précision. Vous pouvez aussi rajouter des destinations où n'iront certainement pas les Investigateurs, histoire de les perdre un peu. Le nom d'une divinité cthulienne peut aussi apparaître si cela se trouve. Mais Madame Armelle se dit medium et ne pourra/voudra pas donner plus d'explications, a fortiori en-dehors de la table où elle ne parlera pas ! Elle doit en effet conserver son aura de mystère. Si vos joueurs ont déjà vécu des aventures, certaines images peuvent ressortir aussi lors de cette séance mais mêlés à d'autres inexistantes... (ou que les Investigateurs prendront inversement pour des visions du futur).

Le phénomène est relativement stressant et les Investigateurs sortent au bout d'une heure et demie (pas plus), probablement assez éprouvés, « vidés ».

Ils sortent alors ensemble de l'appartement pour retrouver la fraîcheur du soir et l'air relativement pur des rues de Paris (en tout cas il n'y a pas d'encens). Ils peuvent se séparer là, prendre un verre,... Par contre il serait intéressant que deux ou trois d'entre eux se dirigent dans la même direction pour passer devant la boutique de François Bressac. Celle-ci se trouve en fait sur le chemin pour se rendre au métro Saint Paul.

Madame Armelle : pas vraiment besoin de fiche de PNJ. Vous pouvez faire rouler les dés mais grosso modo il vous suffit de la jouer RP. Si vos Investigateurs commencent déjà à tout casser et à tirer à tout va ils ont du se tromper de jeu. Elle a un réel pouvoir mais ne le contrôle pas vraiment. Les pouvoirs/visions qu'elle en tire lui suffisent cependant largement pour soutirer de l'argent à ses clients. Elle n'a donc pas cherché à développer son pouvoir.

## **Scénario 1 : le Contact**

*Pré-requis* : vos PJ ne doivent pas être des débutants ! Il est impératif qu'ils aient déjà plus ou moins contrecarrer les plans d'un Grand Ancien ou de leurs suppôts. Ceci dit certains PJ peuvent être nouveaux. En ce cas, vous pouvez proposer les fiches de PJ pré-tirés en Aide de Jeu 1. Ces fiches couvrent les diverses compétences utiles au cours de ce scénario. Mais au moins l'un des PJ doit donc avoir une certaine expérience du Mythe et avoir éveillé une certaine rancune chez l'une des divinités du Mythe, idéalement Cthugha. Dans un souci d'intégration de cette campagne à la vôtre, cette divinité n'est pas forcément définie. Si c'est Cthugha qui est invoqué à la fin de cette campagne il agit plus comme arme que comme un cerveau dans cette campagne et ce n'est pas forcément lui qui a demandé l'aide d'Y'Golonack.

*Synopsis* : l'un de vos joueurs (comme Y'Golonack a eu le temps de les étudier pour les piéger, choisissez celui d'un joueur qui de par sa nature aura tendance à vouloir jouer les bons samaritains) assiste en rentrant tard chez lui à une agression contre un vieillard chenu mais apparemment inoffensif et sans défense. Il s'agit d'un antiquaire qui a maille à partir avec une bande qui cherche à lui prendre un objet de grande valeur. Cet objet n'est pas forcément précieux mais il a un caractère magique concernant le Mythe. L'antiquaire se fera un plaisir d'accepter leurs services pour se

débarrasser d'une manière ou d'une autre de la bande qui le harcèle tout en sachant se montrer généreux.

Il s'agit bien entendu là de la version officielle et apparente des choses.

La réalité est qu' Y'Golonack a repéré et étudié les PJ pour organiser sa vengeance. Son but est de se faire passer par un ami pour mieux les manipuler. Il a donc monté une machination de toutes pièces en contactant la pègre et en organisant lui-même le harcèlement dont il est la victime. Attention les malandrins mais aussi le chef de la bande ne font que participer à cette machination contre une rétribution importante mais sans savoir le moins du monde que leur cible et leur commanditaire ne font qu'un. L'agression est donc tout ce qu'il y a de plus réel et l'apparence physique humaine de Y'Golonack est réellement meurtrie, surtout si le/les PJ(s) qui viennent l'aider tardent un peu trop. Bien sûr celui-ci s'en moque totalement !

Le but de la machination est d'apparaître comme un inoffensif antiquaire disposant de grandes connaissances, y compris à propos du Mythe, quelqu'un qui peut donc servir à la fois de mentor, de conseiller, occulte ou cultivé, d'aide en cas de besoin mais aussi de commanditaire, ce qu'il ne se privera pas de faire au cours des scénarios. Il saura rétribuer les services rendus en procurant aux joueurs des connaissances parfois difficiles à trouver comme certains ouvrages, des sorts, des objets particuliers, mais aussi simplement en leur racontant ce qu'il a appris et compris du Mythe de Cthulhu : en bref un personnage très intéressant et utile dans une campagne de Cthulhu... sauf qu'en fait il EST le grand méchant de l'histoire.

### **Comment monter l'agression ?**

Après avoir choisi un (ou deux ou trois pour qu'ils se sentent plus capables de faire front) PJ susceptibles de jouer les justiciers, racontez leur qu'un soir, en rentrant chez lui/eux en sortant d'un bon dîner au restaurant par exemple (une introduction plausible serait qu'ils ont un dîner d'affaires correspondant à un autre scénario par exemple car cette campagne peut être facilement « répartie » au cours d'autres scénarios, d'une autre campagne), ils tombent sur une agression dans une ruelle obscure d'un quartier de petits boutiquiers.

Deux hommes (manières et langage de malandrins) sont en train de harceler un vieil homme verbalement mais aussi physiquement (ils le bloquent, le poussent, le rudoient pour en venir finalement aux coups, notamment de vicieux coups de pieds quand leur victime est au sol). Les PJ sont libres d'intervenir n'importe quand à partir du moment où ils voient l'agression. Mais l'agression n'a clairement pas commencé avec l'arrivée des PJ qui ne doivent pas être remarqués par les deux hommes de main tout à leur travail. L'agression en tant que telle n'est pas un coup monté et vos joueurs ne doivent pas avoir le moindre doute là-dessus. Si vos joueurs n'interviennent pas vous pouvez reproduire la scène le lendemain ( Y'Golonack est au courant de leurs déplacements par ses espions et il sort de sa boutique prêt à tomber dans les bras de ceux qui le harcèlent quand il pense que le moment sera bon). Si vraiment vous en avez besoin pour motiver vos joueurs vous pouvez faire dire à Y'Golonack des noms de Grand Ancien en désespoir de cause. S'ils aident les ruffians... faites-les jouer à Paranoïa !! ou envoyez leur une volée de vampires stellaires !

L'agression a en fait lieu devant la boutique quand Y'Golonack en sort, les ruffians évitant de pénétrer par effraction dans la boutique mais l'attendant juste au-dehors. Le lieu est une rue de petits boutiquiers, antiquaires, libraires... à placer dans le Marais si vous jouez à Paris.

Note sur le Marais : documentez-vous dans le guide des années folles si possible. Le Marais est un quartier de Paris qui se trouve entre la Bastille et l'Hôtel de ville, pour certains autour de la rue de Rivoli (jusqu' à la Seine), pour la plupart des gens au nord de cette grande rue (et nous vous encourageons à l'y placer là). C'est un quartier mélangé alternant les grands hôtels particuliers, la

place des Vosges et de petites rues anciennes, étroites, pleines de boutiques et d'artisans. Le quartier n'est pas très reluisant à l'époque sans être sordide pour autant. L'une des originalités du quartier est que s'y trouve le grand quartier juif de Paris, un quartier qui accueille de nombreux juifs venant d'Europe orientale ce qui lui donne un côté étrange et exotique. Par ailleurs alors que la ville est en grande partie endormie le dimanche ce quartier est au contraire très vivant. La boutique se trouve près de ce quartier organisé autour de la Synagogue de la Rue des Rosiers. Les Juifs n'ont strictement rien à voir dans les événements mais ils peuvent dérouter facilement les joueurs, servir de fausse piste surtout que l'antisémitisme est toujours d'actualité. Ces gens parlant des langues étranges, mangeant des gâteaux originaux (gâteau au pavot,...) et souvent en train de discuter politique ou religion avec des livres à la main peuvent être une source d'exotisme dans Paris même !).

## Sauvé !

Si les PJ viennent à la rescousse, les deux ruffians ne s'attarderont guère, par peur de la police surtout mais aussi parce qu'ils ne tiennent pas particulièrement à se battre réellement. Le vieil homme refusera d'aller à l'hôpital mais demandera à ce que le(les) PJ l'emmène(nt) dans sa boutique. Il leur donne la clef et ils entrent alors dans un magasin très sombre (pas d'électricité et des volets de bois protègent les fenêtres à la fermeture) et extraordinairement encombré d'objets étranges, de vieux meubles, de cartes au murs et de bibliothèques entières de vieux livres (dont apparemment une large collection d'ouvrages d'histoire ou d'occultisme). Ils peuvent trouver assez facilement des chandeliers à allumer. Le vieil homme leur demande de le monter dans sa chambre à l'étage. L'escalier est étroit et les marches en bois sont grinçantes, inégales. Le palier, la chambre et l'autre pièce (bureau ?) sont eux aussi encombrés de piles d'ouvrages. Accentuez le côté sombre, caverne d'Ali Baba pour férus d'occultisme ou d'histoire. Bref, appâtez-les !!

Le vieil homme a plusieurs contusions et demande seulement à quelqu'un de lui chercher de l'eau et des compresses dans une petite salle de bain, elle aussi encombrée. Le principal « médicament » est une bouteille de Dubonnet rouge et un verre sur la table de chevet à côté du lit.

Il est plus que probable que les PJ auront quelques questions à poser et le vieil homme pourra leur dire les choses suivantes. D'abord il les remerciera, leur donnera son nom : François Bressac, sa profession : antiquaire et libraire spécialisé et peut leur expliquer que quelqu'un veut obtenir quelque chose de lui et que suite à son refus, il lui a envoyé des hommes de main pour faire pression sur lui. Il essaiera d'abord de prétendre qu'il n'a d'ailleurs pas l'objet en question. Il l'a en fait et il veut que les PJ le sachent mais il joue finement son rôle, ayant besoin d'être mis en confiance. Des jets réussis en Psychologie -20% permettront de se rendre compte qu'il ment et qu'il a effectivement l'objet, de façon à pousser les PJ à faire leurs preuves, à s'ouvrir et à se confier eux-mêmes.

Il est probable que certains des PJ jetteront un oeil sur les ouvrages ou les meubles, soit en partant, soit pendant que l'un d'eux soigne le vieil homme dans sa petite chambre encombrée. Le choix est très hétéroclite mais très largement authentique avec de nombreuses pièces vraiment splendides et de grande valeur. Un PJ réussissant un jet d'Histoire ou un spécialiste dans le domaine s'en rend compte très vite. La bibliothèque contient elle aussi une collection très intéressante même si un coup d'oeil en passant permet de se rendre compte que les plus précieux sont en fait à l'étage. Une compétence en bibliothèque supérieure à 75% permet de reconnaître quelques ouvrages de grande valeur (Encyclopédie, planches de Buffon...). Les ouvrages d'histoire ou d'occultisme sont aussi largement représentés, y compris quelques ouvrages potentiellement intéressants concernant le culte (voir annexe 2) mais avec quelques pièges pour satisfaire l'esprit malicieux d'Y'Golonack.

Bressac ne leur demandera pas réellement d'aide, attendant plutôt que les PJ viennent à lui de leur plein gré mais il saura l'accepter. Il ne veut/peut pas faire appel à la police. Les PJ peuvent donc décider de donner un coup de main au vieil homme. Surtout que celui-ci va commencer à s'attacher à eux, si les joueurs lui en donnent l'occasion. Lancer une remarque sur l'histoire, l'histoire de l'art, l'occultisme, les vieux livres,... amènera rapidement à une discussion pointue. Il faut cependant une certaine compétence (ou un bon RP) pour pouvoir suivre la discussion. C'est dans le cadre de ces discussions que François sera à même de laisser filtrer certaines informations montrant une connaissance encore plus étendue du Mythe que ce qu'il laisse d'abord penser. Il connaît le mythe et n'est pas tombé en possession de certains objets par hasard. Il peut aussi se montrer prudent, comme s'il craignait que les PJ ne soient un autre moyen détourné de lui prendre l'objet en question.

L'histoire est simple mais forcez vos joueurs à faire un bon RP pour obtenir la confiance et les informations (morceau par morceau) de François. Attention, François saura quand ne plus repousser les PJ. Il tient à les ferrer en aiguisant leur curiosité mais sans les dégoûter ! A vous de saisir le moment où vos joueurs commencent à se fatiguer...

### **L'histoire complète de François (à donner par morceaux ou en entier...) :**

« J'ai une certaine réputation dans mon milieu et je suis souvent contacté par des gens qui veulent expertiser ou vendre des oeuvres anciennes, souvent dans leur famille depuis longtemps. Il m'arrive parfois de trouver ainsi des objets ou des ouvrages de grande valeur, marchande... ou autre. J'ai ainsi découvert et appris certaines choses concernant une cosmogonie plus ancienne que le Dieu chrétien et quelque peu effrayante. Mon intérêt me poussant vers les sciences occultes et mon métier me permettant de chercher des ouvrages ou des objets y étant liés, j'ai fini par en apprendre beaucoup, peut-être trop pour mon âme et pour la tranquillité de mon esprit. J'ai donc cherché à rassembler les références à ces mythes et à ces cultes très anciens, à la fois pour m'informer mais surtout pour éviter que ceux-ci ne tombent en de mauvaises mains. Maîtriser ces connaissances est en effet très difficile mais il est par contre très facile de se laisser influencer car les pouvoirs de cette cosmogonie sont particulièrement puissants et dangereux.

Il y a quelque temps, j'ai été contacté pour évaluer une collection privée qui devait être vendue après le décès de son propriétaire. J'y ai découvert un objet très particulier et qui m'a semblé très puissant. J'ai donc proposé aux héritiers de leur acheter directement cet objet. Je l'ai obtenu et j'ai pu ainsi le mettre à l'abri... mais... quelqu'un d'autre était venu évaluer la collection et il a été lui-même très intéressé par cet objet. Celui-ci m'avait cependant été vendu avant que mon compétiteur ne puisse l'obtenir. Depuis il me harcèle pour que je lui revende en me proposant plus d'argent ou en me menaçant, de plus en plus violemment comme vous avez pu vous en rendre compte vous-même (*pour imaginer l'ambiance, prenez le secret de la Licorne de Tintin !!!*).

Je ne le connaissais pas et apparemment il n'agit pas pour l'amour de l'art mais a un bien plus noir dessein. Il est donc vital que cet objet ne tombe pas entre ses mains. »

### **Les réactions des PJ**

Il est plus que probable que les Investigateurs commencent à se poser quelques questions. Les premières concernent bien sûr leur implication ou non. Contrairement à de nombreux scénarios classiques où les Investigateurs sont appelés par un ami qui meurt avant de leur confier ses informations, ils ont ici un interlocuteur « commanditaire » bien vivant... et qui semble en savoir beaucoup. François voudra éviter de transformer sa boutique/demeure en quartier général où se rassemblent tous les Investigateurs. En fait il ne souhaitera pas en avoir plus de deux ou trois à la

fois chez lui. Il est vrai que l'endroit ne s'y prête guère. Il tient à sa tranquillité mais aussi à pouvoir influencer les Investigateurs. Cela se fera de façon très insidieuse et ne sera nullement ressenti. Vous pouvez traduire cette influence en encourageant légèrement les Investigateurs lorsqu'ils vous posent par exemple des questions quant aux avantages qu'ils peuvent retirer de cette « fréquentation ».

Y'Golonack/François sent parfaitement les réticences qui peuvent survenir et il dira ou offrira ce qu'il faut juste au bon moment. En tant que Gardien cela ne devrait pas être trop difficile à sentir. Par contre n'utilisez aucune information ou argument qui pourrait faire penser aux Investigateurs que leurs pensées sont claires et connues par Y'Golonack/François.

### **Plus d'explications**

Il peut paraître étrange que l'ennemi de François n'ait pas fait preuve de plus de « persuasion » pour récupérer l'objet. En fait il s'agit d'un conditionnement de celui-ci lui faisant croire que la boutique de François est un endroit très dangereux où celui-ci pourrait plus facilement se défendre. Ceci est en fait parfaitement exact ! Mais en tant que simples humains, lui et ses hommes n'ont pas grand'chose à craindre des protections. Ceci dit la boutique recèle encore beaucoup de dangers ou d' « armes ».

Au cours du scénario François va se confier progressivement. Au cours de sa découverte et progression dans le mythe il a découvert bien des horreurs et bien des puissances dont une lui paraît sinon bénéfique au moins neutre et attachée au « status quo » : Nodens. Il a donc décidé de s'attacher à découvrir cette entité et à la vénérer pour se protéger et protéger les autres humains des autres entités, qui sont, elles, passablement destructrices. Bien que peu intéressé par l'humanité en général, Nodens a accepté de confier informations et « outils » à François pour qu'il puisse se défendre. Ces outils sont principalement des sorts mais aussi des connaissances sur le moyen d'utiliser certains objets « magiques » qui peuvent servir de protection. Peu disert sur le sujet (officiellement par méfiance envers les Investigateurs), François laisse entendre que sa boutique est ainsi protégée (ce qui est partiellement vrai) et qu'il y a, à disposition, de nombreux moyens de défense ce qui fait qu'il est en parfaite sécurité entre ces murs. Il a cependant besoin de sortir pour se nourrir ou pour son travail et se refuse à se laisser enfermer chez lui par les malfrats.

François est aussi membre d'une association visant à contrecarrer les influences des entités du Mythe, une sorte de conseil de « sorciers blancs » et d'une certaine manière un culte à Nodens quelque peu informel (il n'y a en effet pas réellement de culte dédié à Nodens).

Enfin pourquoi avec ses pouvoirs ne peut-il se débarrasser des importuns ? Ses raisons sont multiples : il n'a pas le droit d'utiliser ses pouvoirs de façon offensive, il a utilisé une grande partie de son énergie (POU) pour protéger la boutique, il est très faible et épuisé (rôle qu'il jouera bien sûr devant les Investigateurs pour les attendrir).

### **L'équipe adverse**

#### *Hippolyte Bellond, dit le Renard*

Sous ce prénom sympathique se cache un petit chef de la pègre, spécialisé dans les cambriolages, vols d'objet d'art, de reliques, de bibelots, le recel, la falsification et les copies etc... Cette spécialité relativement non violente (cf son surnom) se double cependant étrangement (les membres de la pègre ont des spécialités bien spéciales normalement) d'un goût très récent pour certaines activités agressives comme le vol avec violence, l'intimidation (racket ou ventes forcées auprès d'antiquaires,...). En fait Hippolyte Bellon est devenu de plus en plus violent récemment, ce qui est

en partie à mettre sur le compte de l'influence qui s'exerce sur lui.

En effet, Y'Golonack a passé plusieurs mois à jouer avec son esprit faible en lui soufflant une histoire qu'il a fini par croire lui-même. De nombreux cauchemars pendant la nuit ainsi que des visions pendant la journée ont mis sa SAN à rude épreuve et il est presque fou. Cela le rend bien sûr encore plus facilement manipulable mais aussi va augmenter sa crédibilité comme cultiste auprès des Investigateurs. Y'Golonack lui a « soufflé » quelques images et informations concernant le mythe, suffisamment pour qu'il puisse reconnaître ou prononcer quelques mots qui devraient faire « tilt » aux oreilles des Investigateurs et aussi afin de le briser plus rapidement. Il n'y comprend cependant rien mais cela ne fera pas crédible.

Issu d'un milieu de petits commerçants, Hippolyte Bellond en a gardé des codes sociaux très particuliers. Bien qu'immoral au niveau de ses sources de revenus, il est très attaché à une certaine respectabilité petit-bourgeoise au niveau des apparences. En fait il cherche à singer le comportement et l'allure de milieux plus élevés mais il paraît étriqué et ses origines ressortent facilement. Bref il croit être élégant et raffiné mais... Il s'agit là d'un sujet très sensible, qui peut le mettre très en colère, d'autant plus rapidement que sa SAN est très fragilisée.

Il était dans le train (logistique) pendant la guerre et il en a profité pour piller quelques objets dans des maisons abandonnées à l'arrière du front, ce qui a lancé sa carrière.

Il habite dans une petite maison du 14<sup>e</sup> arrondissement, près des anciennes murailles. Il a un atelier/entrepôt pas loin et peut facilement sortir de Paris puisqu'il est très proche des boulevards extérieurs.

Il n'est pas identifié par les services de police même si son surnom est connu. Il a en effet une couverture efficace (une entreprise de bâtiment spécialisé dans la maçonnerie, la plomberie et la couverture, mais surtout pas la serrurerie ce qui l'aurait rendu trop suspect) et est très malin et discret. Mais l'augmentation de la violence de ses actions et son état psychologique en chute libre l'ont rendu moins discret et il commence à être surveillé.

### *Le gang*

Trois « permanents » travaillent pour lui, Raymond Gasselin, Jean « le petit » Trochu et Pierre Passelay. Il s'agit de ces spécialistes « physiques » mais ce ne sont pas techniquement des gros bras. Un autre homme lui sert d'intendant et est spécialiste en faux : Martin Dubois. Ceux-ci ne sont pas vraiment au courant de ce qui se passe avec François Bressac. Enfin il a recruté récemment les services occasionnels de deux gros bras, ceux que les Investigateurs ont rencontré. Il s'agit de Pietro Castaldi et Martin Chuynes. Le cas échéant avec les amis ou les frères de ses hommes, Hippolyte peut rassembler 5 autres personnes du genre gros bras. Il ne le fera que dans un cas grave ou s'il monte une grosse opération. Mais ce rassemblement a 20% de chances d'attirer l'attention de la police, avec une augmentation de 5% par jour de « mobilisation » supplémentaire.

Dans la situation normale, la police a 3% de chances par jour de s'intéresser au gang de plus près, avec une augmentation normale de 1% par jour. Cette augmentation est de 10% si un acte grave est commis et passe à 30% s'il y a une action comme une fusillade près de chez lui ou dans son entrepôt ou si l'un de ses sbires est retrouvé mort ou gravement blessé (surtout par balle).

Il y a 15% de chance par jour que le gang opère un cambriolage dans un bel appartement. Ils sont cependant très prudents et peuvent arrêter la mission en cours de route s'ils se sentent surveillés. Hippolyte n'a que 25% de chances d'être présent lors d'un cambriolage.

### **Que faire ?**

François Bressac ne connaît pas l'identité de son « ennemi ». Les seuls indices sont de remonter

jusqu'à l'héritage (mais cela demandera du temps et ne rapportera en fait rien puisqu'il utilisait un faux nom, la seule information possible est sa description physique). La deuxième est de suivre, retrouver, tendre un piège aux gros bras puis de remonter jusqu'à leur chef. Pour infos la succession a eu lieu dans une demeure familiale importante à Bordeaux.

Là le problème sera de savoir ce qu'il faut faire. Menacer Hippolyte ? Affronter le gang ? L'état psychologique (SAN affaiblie et conditionnement) d'Hippolyte risque d'envenimer les choses très facilement. Mais c'est aussi un avantage dans le sens où certains membres de l'équipe de base commencent à se sentir vraiment mal à l'aise et peuvent être tentés de quitter le groupe (2% de chance par jour + 1% par jour supplémentaire et + 8% après une bagarre sérieuse et encore + 12% si celle-ci a tourné à leur désavantage). Les deux gros bras sont trop bêtes et trop nouveaux pour filer. Une bonne idée pourrait être de s'arranger pour que la police s'occupe du gang, par exemple en surprenant un cambriolage... ce qui a aussi l'avantage de ne pas relier l'arrestation à François Bressac.

Les recherches en bibliothèque ou dans les journaux ne donneront malheureusement rien...

## **La police**

Contrairement à ce qui se passe dans beaucoup de scénarios, la police doit avoir un rôle assez important ici. Alors n'hésitez pas à l'utiliser pour limiter des Investigateurs surarmés ou qui flinguent à tout va. Sinon c'est eux qui pourraient bien se retrouver en prison et non pas le gang du Renard.

La police se décompose ici en deux groupes. Tout d'abord la police locale de l'arrondissement mais aussi deux inspecteurs spécialisés dans les monte-en-l'air de la préfecture de Police de Paris. Les deux groupes ne vont normalement pas intervenir dans les mêmes circonstances. Les premiers interviennent surtout dans le cas où un événement (fusillade, bruits bizarres...) attirent leur attention directement ou par l'intermédiaire des voisins. Par contre les inspecteurs sont plus susceptibles de surveiller le gang. En cas d'action, ils feront appel aussi aux policiers de l'arrondissement.

Les inspecteurs sont Marcel Laval et Martin Gehl. Le commissariat de police du 14<sup>ème</sup> est dirigé par le commissaire Alphonse Berger. Un sergent (Philippe Chevalier) et deux policiers (Marc Renaldi et Jean Boutrin) sont les autres policiers auxquels les Investigateurs peuvent avoir à faire face.

La police du 4<sup>ème</sup> (arrondissement de la demeure/boutique de Bressac) se montrera par contre très peu coopérative. Y'Golonack s'est arrangé pour que François Bressac soit perçu comme un original qu'il vaut mieux éviter. François n'avait pas fait grand'chose pour arranger cela quand il était lui-même d'ailleurs.

## **La boutique de François Bressac**

Cet endroit a deux intérêts particuliers. Tout d'abord il recèle de nombreux trésors occultes. Ensuite et surtout, les protections générées par le vrai François Bressac limitent largement les pouvoirs d'Y'Golonack. Il s'agit donc en fait paradoxalement de l'endroit le plus sûr pour les Investigateurs.

## **La maison d'Hippolyte Bellond**

Le seul objet intéressant est un autre exemplaire de l'objet qu'à François. Ca vous rappelle le secret de la Licorne ? ^^ En fait les deux objets doivent être réunis pour pouvoir être efficaces. Il est donc



important de le récupérer, ce que dira un François mis au courant, ne serait-ce bien sûr que pour mettre l'objet à l'abri de mains dangereuses. Mais en fait l'objet a été déposé là sur commande par l'un des mignons de Y'Golonack. Hippolyte ne pourra donc expliquer sa présence ni son utilité... même si sa représentation fait partie des visions de ses rêves. Reste à savoir si les Investigateurs le croiront.

## **L'entrepôt/atelier**

Derrière la façade d'une entreprise de couvreurs-zingueurs se cache en fait l'entreprise crapuleuse du Renard. Il y aura toujours quelqu'un pendant la journée, une journée longue d'ailleurs. Plusieurs ouvriers (6) sont parfaitement normaux et « clean ». Mais certains ouvriers spécialisés sont envoyés sur de fausses missions pour se reposer (les membres du gang) pour travailler la nuit. Il y a 20% de chances que l'un des membres soit présent.

## **François Bressac**

François Bressac a réellement existé (dans le jeu s'entend) et une enquête de voisinage le prouvera. Il est aussi possible de retrouver son certificat de naissance,... à condition qu'il confie (ce qui est peu probable) son lieu de naissance, à savoir Charleville-Mézières dans les Ardennes (enfin un petit village proche, bouseux et bizarre, mais sans importance pour la campagne !).

Son apparence est celle d'un vieillard chenu avec une barbe et une canne. Il porte aussi un chapeau mais ceci est tout-à-fait normal à l'époque. Ne tombez quand même pas trop dans le Gandalfesque.

Il porte des lunettes épaisses et a l'air très faible et fatigué. Mais il est possible de le voir lire sans ses lunettes et progressivement au cours de la campagne ses traits vont se boursoufler légèrement. Mais ces indices doivent être distillés avec une extrême précaution voire pas du tout pour le premier. Y'Golonack ne se laissera pas surprendre facilement.

François était effectivement en contact avec un conseil de « sorciers blancs » en contact avec Nodens mais la plus grande partie de sa correspondance a été détruite (ce qui laisse de la place dans certains tiroirs !! alors que sa boutique/résidence est archi-encombrée).

Il a aussi effectivement protégé sa demeure avec certains sorts et talismans. Mais ceux-ci glissent sur l'enveloppe humaine, comme la sienne récupérée par Y'Golonack.

## **Y'Golonack**

Pour des informations générales sur Y'Golonack, veuillez vous reporter au paragraphe le concernant dans le livre des règles. L'apparence boursoufflée de la victime ne doit cependant apparaître que très tardivement ici, comme un phénomène progressif.

La caractéristique principale de Y'Gololnack est sa perversité. Vous devez garder ça en mémoire. C'est pour cela par exemple qu'il ne cherchera pas à tuer les Investigateurs lui-même. Par ailleurs ses pouvoirs sont limités sous cette apparence et surtout à l'intérieur de la boutique/résidence.

### *Que peut-il offrir aux Investigateurs ?*

L'un des intérêts de François Bressac pour les Investigateurs est sa connaissance du mythe. Pour une fois les Investigateurs peuvent rencontrer quelqu'un qui peut les mettre au courant de certaines choses, notamment à propos du mythe. Il peut ainsi mettre au courant les Investigateurs par l'intermédiaire du Gardien qui peut leur faire un peu mieux comprendre les grandes lignes de la cosmogonie cthulienne. Mais pas trop quand même. Les Investigateurs seront bien sûr probablement curieux mais Y'Golonack ne leur dira pas forcément tout... En plus acquérir des connaissances sur le Mythe n'est pas sans effet secondaire. D'ailleurs Y'Golonack se fera un plaisir

de leur distiller des informations juste avant qu'ils ne partent en « mission » de façon à fragiliser leur SAN. Bien sûr il saura s'arrêter s'il commence à se faire remarquer.

François dispose aussi de nombreux ouvrages et de quelques objets liés au culte. La plupart sont cependant cachés avec soin mais quelques exemplaires peuvent être faciles à trouver et François peut proposer aux Investigateurs de leur prêter à la fois pour les rendre plus à même de lutter contre leurs ennemis. Ceci peut servir de carotte face à des Investigateurs un peu récalcitrants. MAIS Y'Golonack a soigneusement choisi les ouvrages facilement accessibles pour qu'ils soient soit des versions de mauvaise qualité pouvant faire perdre de la SAN sans apporter grand'chose soit des ouvrages peu rentables par nature (forte perte de SAN, faibles chances de découvrir des sorts...).

Enfin les objets qu'il peut montrer/confier (de façon temporaire) ou les sorts qu'il peut enseigner sont aussi souvent à double tranchant.

Voici les sorts qu'il est le plus susceptible d'enseigner. Certains sont plus particulièrement liés à une mission en particulier mais François peut les transmettre aux Investigateurs aux bons soins du Gardien, selon son style de jeu ou les préférences des joueurs. Compte tenu du fait qu' Y'Golonack ne sera pas particulièrement clair (volontairement) dans ses explications, l'apprentissage ne se fera que sur un jet sur INT \*2 au lieu du \*3 habituel. Trouvez une explication plausible ou ne dites rien aux joueurs !

Certains sont utiles mais pas franchement vitaux ! Voici en tout cas ceux qu'il est le plus susceptible de transmettre en premier. Et évitez que vos joueurs ne ressemblent à un groupe de magiciens à D&D. François n'enseignera un sort qu'à une personne à la fois et cela prend du temps (ex : quelqu'un qui reste avec lui pendant une mission ou entre deux missions). Le problème est que Y'Golonack a une influence sur les humains qui restent proches de lui pendant trop longtemps. Pour une semaine à rester complètement seul avec lui un PJ perdra 1 point de POU de façon temporaire (et sans qu'il le sache lui-même). Ce point peut être récupéré en passant 1 mois sans l'approcher.

- le signe de Voor
- Résurrection
- Modification du climat
- Souffle des profondeurs
- Apporter Haboob (attention, sort très puissant et très utile pour le dernier scénario ! François peut le leur proposer jusqu'au scénario 6. Comme il risque d'apprendre lors de celui-ci que l'invocation se fera probablement en Afrique du Nord, il ne le donnera jamais aux Investigateurs).
- Attirer les poissons
- Communication par chandelle
- Chant de Toth
- Implement fear
- Manteau de feu
- Sort d'ordre à un animal
- Créer un portail du temps
- Trouver un portail
- Remortification
- conjure glass of Mortlan

Si ces sorts sont utiles, Y'Golonack peut aussi transmettre des sorts très puissants mais qui risquent de corrompre les PJ !

- Food of life

- Gray Binding
- Mauvais oeil
- death spell
- Création de zombie
- clutch of Nyoghta
- Curse of the rat-thing
- Dominate
- Extend

Si les Investigateurs utilisent les version particulièrement horribles (Y'Golonack pervertit tout ce qu'il approche !) de ces sorts, il faut rajouter 2 points de SAN perdus automatiquement. Par ailleurs Y'Golonack y a placé certains éléments qui donnent 5% de chance par sort lancé de tomber en son pouvoir.

Bien sûr Y'Golonack maîtrise aussi tous les sorts de contacts et de contrôle.

Il se montrera relativement généreux avec les sorts de contact (envers les serviteur, pas envers les divinités !!), par contre les sorts de contrôle seront plus difficile à obtenir de lui et plus difficiles à comprendre (le sort a une chance sur trois de ne PAS fonctionner) car Y'Golonack ne tient pas à renforcer trop les Investigateurs !...

Bref... la magie risque d'être particulièrement dangereuse !!! Surtout que Y'Golonack ne donnera JAMAIS aux PJ la liste des sorts qu'il connaît (tous ou presque en fait) et que c'est lui qui choisit quel sort il transmet.

N'hésitez pas à modifier cette liste ou à limiter les effets des sorts ou inversement de leurs pénalités en fonction de la force de votre groupe.

Il est aussi possible de remarquer le danger de certains sorts. Par exemple en additionnant le POU et en rajoutant 1 point par sort déjà connu. Bien sûr François aura une bonne réponse, style il ne peut garantir la qualité des sorts avant même de les enseigner. Ensuite il peut dire qu'il n'a jamais essayé le sort qui a posé un problème, qu'il l'a trouvé dans un livre probablement mal traduit, etc...

## **Les objets**

Il s'agit de deux statuettes symétriques l'une de l'autre (= identique mais inversées) en terre cuite vernissée (vert très sombre) et résistantes (au cas où elles tomberaient... elles peuvent résister à pas mal de chocs « normaux ») de 20 cm de haut environ sur une base de 10 sur 10 cm.

Elles semblent représenter des « choses » enlacées... mais en dire plus... est impossible même avec un score élevé en occultisme ou en mythe de Cthulhu. Définir leur origine, leur style ou leur âge se révèle impossible, à moins d'utiliser une méthode de datation atomique, ce qui est extrêmement peu probable et qui se révélerait difficile compte tenu de la quasi absence de matière d'origine organique.

Elles servent à ouvrir un portail permettant un accès large et définitif à Cthugha mais les Investigateurs n'ont presque aucune chance de le découvrir. Aucune mention n'en est faite dans quelque ouvrage que ce soit (y compris en histoire de l'art).

Son seul effet apparent est que si quelqu'un observe l'une ou l'autre statuette de trop près, il va finir en suivant les courbes par se retrouver à un endroit où il n'aurait pas du se retrouver (comme le célèbre escalier qui descend mais finit par se retrouver en haut du tableau). Réaliser cela occasionne une perte de SAN de 0/1.

Si les Investigateurs les gardent près d'eux ils risquent fortement de leur provoquer des cauchemars... voir plus à la discrétion du Gardien (des dommages ne devraient apparaître qu'après une perte sur la table de résistance des POU, les statues elles-mêmes ayant 15 en POU). Ils ont donc tout intérêt à remettre l'exemplaire qu'ils auront trouvé à Bressac, qui leur expliquera qu'effectivement les statuette sont chargées en énergie dangereuse (mais qu'il sait, lui, contrôler).

## Fiches de PNJ :

### *Le Renard*

Profession : entrepreneur en bâtiment

Universités, Diplômes :

Lieu de naissance : Montrouge

Sexe : M

Age : 38

FOR : 12

CON : 11

TAI : 13

DEX : 11

APP : 12

SAN : 10 (50)

INT : 12

POU : 10

EDU : 12

Idée : 60

Chance : 50

Connaissances : 60

Bonus aux dommages : +1D4

Artisanat (travaux de maçonnerie, plomberie et couverture, surtout théorique et devis) : 40% ; Baratin : 55% ; ;  
Chimie : 15% ; Comptabilité : 40% ; Conduire Automobile : 25% ; Crédit : 30% ; Discretion : 35% ; Dissimulation :  
30% ; Droit : 9% ; Ecouter : 35% ; Electricité : 25% ; Esquiver : 22% ; Grimper : 40% ; Lancer : 35% ; Langue natale  
(français) : 60% ; Marchandage : 45% ; Mécanique : 40% ; Occultisme : 10% ; Persuasion : 40% ; Physique : 15% ;  
Psychologie : 25% (10%) ; Se cacher : 50% ; Serrurerie : 30% ; Trouver objet caché : 40% ; Mythe de Cthulhu : 3%  
; Coup de Poing : 50% ; Coup de pied : 25% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ; Arme de Poing : 25% (révolver .38) ;  
Matraque : 25% ;

### *Martin Dubois*

Profession : Comptable (faussaire)

Universités, Diplômes : baccalauréat, certificat de comptabilité

Lieu de naissance : environ de Vendôme, France

Sexe : M

Age : 42

FOR : 9

CON : 9

TAI : 13

DEX : 15

APP : 10

SAN : 60

INT : 13

POU : 12

EDU : 14

Idée : 65

Chance : 60

Connaissances : 70

Bonus aux dommages : aucun

Archéologie : 15% ; Artisanat (faussaire) : 55% ; Bibliothèque : 45% ; Chimie : 20% ; Comptabilité : 60% ;  
Discretion : 30% ; Droit : 20% ; Esquiver : 30% ; Histoire : 30% ; Langue natale (français) : 70% ; Langue étrangère  
(allemand) : 15% ; Photographie : 30% ; Trouver objet caché : 65% ; Coup de Poing : 50% ; Coup de pied : 25% ;  
Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ;

Si Alphonse Maurras joue dans ce scénario il a de fortes chances d'avoir une relation épidermique envers Martin Dubois, en mal (faussaire) ou en bien (spécialiste compétent et aimant l'art... même si à des fins peu avouables).

Martin se sent un peu déclassé et aimerait quitter son double emploi... mais il est timide et un peu lâche, surtout depuis que son patron a changé sous l'influence d'Y'Golonnack.

### *Raymond Gasselien*

Profession : Ouvrier (cambrioleur)

Universités, Diplômes :

Lieu de naissance : Paris 11

Sexe : M

Age : 30

FOR : 14

CON : 13

TAI : 14

DEX : 16

APP : 11

SAN : 55

INT : 10

POU : 11

EDU : 8

Idée : 50

Chance : 55

Connaissances : 40

Bonus aux dommages : +1D4

Artisanat (plomberie, couverture) : 50% ; Baratin : 35% ; Discrétion : 35% ; Dissimulation : 50% ; Ecouter : 30% ; Electricité : 15% ; Esquiver : 32% ; Grimper : 50% ; Lancer : 35% ; Langue natale (français) : 40% ; Marchandage : 15% ; Mécanique : 30% ; Persuasion : 25% ; Physique : 20% ; P Premiers soins : 45% ; Psychologie : 15% ; Sauter : 45% ; Se cacher : 45% ; Serrurerie : 20% ; Suivre une piste : 15% ; Trouver objet caché : 40% ; Coup de Poing : 50% ; Coup de pied : 25% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ; Petit gourdin : 35% ;

*Jean « le petit » Trochu*

Profession : Ouvrier couvreur/zingueur (cambrioleur)

Universités, Diplômes :

Lieu de naissance : Sarcelles

Sexe : M

Age : 27

FOR : 13

CON : 14

TAI : 8

DEX : 19

APP : 13

SAN : 55

INT : 14

POU : 11

EDU : 9

Idée : 70

Chance : 55

Connaissances : 45

Bonus aux dommages : aucun

Artisanat (couverture) : 60% ; Discrétion : 55% ; Dissimulation : 30% ; Ecouter : 35% ; Esquiver : 38% ; Grimper : 90% ; Géologie : 10% ; Lancer : 55% ; Langue natale (français) : 45% ; Mécanique : 40% ; Physique : 10% ; Sauter : 30% ; Se cacher : 50% ; Serrurerie : 50% ; Coup de Poing : 50% ; Coup de pied : 35% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ; Canif : 45%

*Véritable acrobate, Jean Trochu est un superbe monte-en-l'air qui effectue la plupart des missions qui demandent de passer par les toits.*

*Pierre Passelay*

Profession : Ouvrier (cambrioleur)

Universités, Diplômes :

Lieu de naissance : Paris 14

Sexe : M

Age : 26

FOR : 14

CON : 16

TAI : 16

DEX : 16

APP : 16

SAN : 75

INT : 12  
POU : 15  
EDU : 8  
Idée : 60  
Chance : 75  
Connaissances : 40  
Bonus aux dommages : +1D4  
Anthropologie : 1% ; Archéologie : 1% ; Artisanat (maçonnerie/plomberie) : 45% ; Chimie : 25% ; Ecouter : 40% ; Esquiver : 32% ; Grimper : 60% ; Lancer : 30% ; Langue natale (français) : 40% ; Mécanique : 50% ; Physique : 20% ; Se cacher : 40% ; Serrurerie : 70% ; Trouver objet caché : 55% ; Coup de Poing : 50% ; Coup de pied : 25% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 30% ;  
*Solide bien que peu bagarreur, il s'occupe plutôt du travail de force (coffre-forts à percer, etc...). Il utilise d'ailleurs des acides (trouvables facilement dans l'atelier) et de plus en plus des explosifs, un penchant qui pourrait devenir dangereux.*

*Autre ouvrier type (normal)*

Profession : Ouvrier (cambrioleur)  
Universités, Diplômes :  
Lieu de naissance : Paris 14  
Sexe : M  
Age : 32  
FOR : 13  
CON : 13  
TAI : 12  
DEX : 14  
APP : 11  
SAN : 55  
INT : 12  
POU : 11  
EDU : 10  
Idée : 60  
Chance : 55  
Connaissances : 50  
Bonus aux dommages : +1D4  
Artisanat (maçonnerie, couverture, plomberie) : 40% ; Chimie : 5% ; Comptabilité : 3% ; Electricité : 15% ; Esquiver : 28% ; Grimper : 50% ; Langue natale (français) : 50% ; Marchandage : 15% ; Mécanique : 25% ; Physique : 5% ; Coup de Poing : 50% ; Coup de pied : 25% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ;

*Pietro Castaldi*

Profession : Gros bras  
Universités, Diplômes :  
Lieu de naissance : Emilie-Romagne (Italie)  
Sexe : M  
Age : 28  
FOR : 18  
CON : 17  
TAI : 15  
DEX : 13  
APP : 12  
SAN : 55  
INT : 9  
POU : 11  
EDU : 6  
Idée : 45  
Chance : 55  
Connaissances : 30  
Bonus aux dommages : +1D6  
Discrétion : 25% ; Dissimulation : 25% ; Esquiver : 26% ; Lancer : 35% ; Langue natale (français) : 30% ; Langue étrangère (italien) : 15% ; Persuasion : 25% ; Serrurerie : 10% ; Suivre une piste : 20% ; Coup de Poing : 60% ; Coup de pied : 40% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ; Arme de Poing : 30% (révolver .38) ; Fusil : 25% ; Couteau : 50%  
*A du fuir l'Italie quand il avait 14 ans pour avoir poignardé le fils d'un notable qui refusait de lui donner son argent de*

*poche. Depuis il engage ses muscles dans tout ce qui peut lui rapporter. Contrairement à Martin, il peut sentir le vent tourner et disparaître. Il a un très fort esprit de survie.*

*Martin Chuynes*

Profession : Gros bras

Lieu de naissance : Roubaix

Sexe : M

Age : 31

FOR : 19

CON : 16

TAI : 18

DEX : 12

APP : 10

SAN : 40

INT : 7

POU : 8

EDU : 8

Idée : 35

Chance : 40

Connaissances : 40

Bonus aux dommages : +1D6

Esquiver : 24% ; Grimper : 50% ; Lancer : 45% ; Langue natale (français) : 40% ; Coup de Poing : 60% ; Coup de pied : 25% ; Coup de tête : 30% ; Lutte : 45% ; Arme de Poing : 25% (révolver .38) ; Fusil : 25% ;

Grosse brute épaisse. Impossible à raisonner.

*Autre gros bras type*

Profession : Gros bras

Sexe : M

Age : 26

FOR : 17

CON : 16

TAI : 17

DEX : 13

APP : 11

SAN : 40

INT : 8

POU : 8

EDU : 8

Idée : 40

Chance : 40

Connaissances : 40

Bonus aux dommages : +1D6

Esquiver : 26% ; Lancer : 35% ; Langue natale (français) : 40% ; Se cacher : 20% ; Coup de Poing : 60% ; Coup de pied : 30% ; Coup de tête : 15% ; Lutte : 35% ; Arme de Poing : 20% (révolver .38) ; Fusil : 25% ;

*François Bressac*

Profession : Antiquaire

Universités, Diplômes : non connu

Lieu de naissance : Ardennes (mais presque impossible à découvrir)

Sexe : M

Age : très vieux... (85 mais physiquement plus solide)

FOR : 6

CON : 8

TAI : 10

DEX : 8

APP : 11

SAN : 70 / 15

INT : 17

POU : 20

EDU : 25

Idée : 85

Chance : 100



Connaissances : 100

Bonus aux dommages : - 1D4

Anthropologie : 45% ; Archéologie : 40% ; Artisanat : ; Astronomie : 60% ; Baratin : 35% ; Bibliothèque : 85% ; Biologie : 25% ; Chimie : 25% ; Comptabilité : 20% ; Crédit : 2%/80% ; Discrétion : 45% ; Dissimulation : 40% ; Déguisement : 35% ; Droit : 35% ; Ecouter : 35% ; Esquiver : 10% ; Grimper : NA ; Géologie : 40% ; Histoire : 20% ; Histoire naturelle : 90% ; Lancer : 25% ; Langue natale (français) : 100% ; Langue étrangère (allemand/anglais/espagnol/italien) : 65% ; Langue étrangère (latin) : 75% ; Langue étrangère (arabe) : 55% ; Langue étrangère (grec ancien) : 65% ; Langue étrangère (hébreu) : 45% ; Langue étrangère (hiéroglyphes) : 35% ; Marchandage : 75% ; Monter à cheval : 25% ; Mécanique : 10% ; Médecine : 35% ; Nager : NA ; Navigation : 55% ; Occultisme : 80% ; Persuasion : 80% ; Pharmacologie : 50% ; Physique : 20% ; Premiers soins : 30% ; Psychanalyse : 30% ; Psychologie : 85% ; Sauter : NA ; Se cacher : 40% ; Serrurerie : 20% ; Suivre une piste : 20% ; Trouver objet caché : 60% ; Mythe de Cthulhu : 50% ; Coup de Poing : NA ; Coup de pied : NA ; Coup de tête : NA ; Lutte : NA ; Arme de Poing : NA ; Fusil : NA ; Fusil de chasse : NA ; Mitrailleuse : NA ; Mitrailette : NA ; Ceci n'est bien sûr que l'apparence de François ou ce qu'il était avant. Mais Y'Golonack essaiera au mieux de respecter ces caractéristiques pour bien jouer son rôle.

### *Marcel Laval*

Profession : Inspecteur (brigade des cambriolages)

Universités, Diplômes :

Lieu de naissance : Laval

Sexe : M

Age : 36

FOR : 14

CON : 12

TAI : 11

DEX : 13

APP : 15

SAN : 50

INT : 12

POU : 10

EDU : 14

Idée : 60

Chance : 50

Connaissances : 70

Bonus aux dommages : +1D4

Arts martiaux (savate) : 25% ; Baratin : 40% ; Bibliothèque : 35% ; Chimie : 20% ; Comptabilité : 30% ; Conduire Automobile : 20% ; Crédit : 45% ; Discrétion : 35% ; Dissimulation : 35% ; Droit : 15% ; Ecouter : 30% ; Esquiver : 32% ; Grimper : 60% ; Langue natale (français) : 74% ; Marchandage : 10% ; Navigation : 40% ; Persuasion : 40% ; Psychologie : 55% ; Serrurerie : 30% ; Coup de Poing : 50% ; Coup de pied : 25% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ; Arme de Poing : 45% (révolver .38) ; Fusil : 45% ;

Marcel a rejoint la police après la guerre où il a travaillé parmi les premières troupes de commandos. Bon tireur, bon au combat à mains nues, il a appris aussi à utiliser des explosifs et s'occupe souvent des affaires qui y sont liées (comme le perçage de coffre-forts par l'équipe du Renard). Il a été blessé pendant la guerre ce qui a affecté sa CON. Il se sent un peu perdu sorti de son travail. Il n'a jamais réussi à se réadapter parfaitement à la vie civile après la guerre et son séjour prolongé en hôpital.

### *Martin Gehl*

Profession : Inspecteur (brigade des cambriolages)

Universités, Diplômes :

Lieu de naissance : environs de Strasbourg (né en Allemagne donc)

Sexe : M

Age : 29

FOR : 17

CON : 16

TAI : 16

DEX : 11

APP : 8

SAN : 60

INT : 10

POU : 12

EDU : 13

Idée : 50

Chance : 60

Connaissances : 65

Bonus aux dommages : +1D6

Baratin : 15% ; Bibliothèque : 42% ; Biologie : 25% ; Comptabilité : 30% ; Conduire Automobile : 40% ; Conduire (engin lourd) : 1% ; Crédit : 15% ; Discrétion : 20% ; Dissimulation : 25% ; Droit : 25% ; Ecouter : 35% ; Electricité : 20% ; Esquiver : 27% ; Grimper : 50% ; Histoire naturelle : 30% ; Langue natale (français) : 65% ; Langue étrangère (allemand) : 30% ; Marchandage : 25% ; Monter à cheval : 35% ; Navigation : 40% ; Occultisme : 10% ; Persuasion : 40% ; Pharmacologie : 20% ; Premiers soins : 30% ; Psychologie : 25% ; Sauter : 38% ; Se cacher : 40% ; Serrurerie : 30% ; Suivre une piste : 30% ; Trouver objet caché : 49% ; Coup de Poing : 50% ; Coup de pied : 25% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ; Arme de Poing : 35% (révolver .38) ; Fusil : 27% ;

Né alors que l'Alsace était allemande, Martin est issu d'une longue famille de fonctionnaires cultivés dans l'administration, l'armée ou la police. Après une licence de biologie à Paris pour parfaire son éducation il réussit le concours d'inspecteur. Il a une vision très carriériste (mais aussi rigoureuse) de son métier, ce qui associé à son origine, lui a valu (dans son dos) le surnom du « Prussien ». Son physique imposant doublé d'un physique repoussant ne contribue pas effectivement un respect sérieux...

### *Alphonse Berger*

Profession : Commissaire principal du 14ieme

Universités, Diplômes :

Lieu de naissance : Orléans

Sexe : M

Age : 44

FOR : 12

CON : 10

TAI : 11

DEX : 12

APP : 13

SAN : 65

INT : 14

POU : 13

EDU : 15

Idée : 70

Chance : 65

Connaissances : 75

Bonus aux dommages : aucun

Anthropologie : 6% ; Baratin : 40% ; Bibliothèque : 50% ; Comptabilité : 30% ; Conduire Automobile : 30% ; Crédit : 55% ; Droit : 35% ; Ecouter : 35% ; Esquiver : 30% ; Histoire : 30% ; Histoire naturelle : 30% ; Langue natale (français) : 75% ; Langue étrangère (allemand) : 10% ; Marchandage : 15% ; Persuasion : 30% ; Pharmacologie : 4% ; Psychologie : 35% ; Suivre une piste : 15% ; Trouver objet caché : 33% ; Coup de Poing : 50% ; Coup de pied : 25% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ; Arme de Poing : 30% (révolver .38) ; Fusil : 25% ;

Fonctionnaire pépère mais compétent. Aimerais quand même se faire remarquer par un gros coup pour progresser.

### *Philippe Chevalier*

Profession : Sergent de police

Universités, Diplômes :

Lieu de naissance : Paris 20

Sexe : M

Age : 31

FOR : 18

CON : 16

TAI : 18

DEX : 12

APP : 10

SAN : 55

INT : 11

POU : 8

EDU : 8

Idée : 55

Chance : 40

Connaissances : 40

Bonus aux dommages : +1D6

Arts martiaux (savate) : 28% ; Astronomie : 1% ; Baratin : 25% ; Comptabilité : 20% ; Crédit : 15% ; Droit : 11% ;

Ecouter : 55% ; Electricité : 50% ; Esquiver : 29% ; Lancer : 30% ; Langue natale (français) : 42% ; Persuasion : 43% ; Premiers soins : 30% ; Psychologie : 9% ; Sauter : 45% ; Se cacher : 40% ; Serrurerie : 30% ; Se cacher : 40% ; Suivre une piste : 24% ; Trouver objet caché : 28% ; Coup de Poing : 55% ; Coup de pied : 34% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ; Arme de Poing : 42% (révolver .38) ; Fusil : 25% ;

Forte personnalité qui s'impose par une autorité naturelle provenant largement de son physique, Philippe Chevalier est un sergent efficace et craint mais pas forcément très imaginatif. Il est parfaitement incorruptible. Il pratique la savate même s'il commence à laisser tomber la discipline. Il a un fort respect pour l'autorité, respect qu'il tient à faire partager !

### *Marc Renaldi*

Profession : Policier

Universités, Diplômes :

Lieu de naissance : environs de Nice

Sexe : M

Age : 30

FOR : 14

CON : 16

TAI : 13

DEX : 14

APP : 16

SAN : 60

INT : 11

POU : 12

EDU : 11

Idée : 55

Chance : 60

Connaissances : 55

Bonus aux dommages : +1D4

Baratin : 35% ; Discretion : 35% ; Dissimulation : 30% ; Déguisement : 15% ; Droit : 10% ; Ecouter : 25% ; Esquiver : 28% ; Grimper : 60% ; Lancer : 30% ; Langue natale (français) : 55% ; Marchandage : 25% ; Mécanique : 20% ; Persuasion : 30% ; Premiers soins : 33% ; Psychologie : 12% ; Sauter : 35% ; Se cacher : 30% ; Serrurerie : 10% ; Suivre une piste : 20% ; Trouver objet caché : 35% ; Coup de Poing : 50% ; Coup de pied : 25% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ; Arme de Poing : 40% (révolver .38) ; Fusil : 25% ;

N'a qu'une envie, retourner chez lui. Il déteste Paris. Il est accro au jeu et doit un peu d'argent à quelques personnes qui pourraient lui demander de faire des choses illégales. Au Gardien de voir comment il peut réagir. Il éprouve beaucoup de respect pour son collègue Boutrin qui comme tout mentor est aussi parfois pesant...

### *Jean Boutrin*

Profession : Policier

Universités, Diplômes :

Lieu de naissance : Boulogne-Billancourt

Sexe : M

Age : 53

FOR : 12

CON : 9

TAI : 11

DEX : 12

APP : 11

SAN : 80

INT : 14

POU : 16

EDU : 11

Idée : 55

Chance : 80

Connaissances : 45

Bonus aux dommages : aucun

Astronomie : 10% ; Baratin : 65% ; Comptabilité : 20% ; Conduire Automobile : 45% ; Crédit : 45% ; Discretion : 35% ; Dissimulation : 30% ; Droit : 25% ; Ecouter : 60% ; Electricité : 15% ; Esquiver : 28% ; Langue natale (français) : 55% ; Marchandage : 45% ; Mécanique : 30% ; Médecine : 5% ; Nager : 45% ; Navigation : 45% ; Persuasion : 60% ; Pharmacologie : 4% ; Physique : 5% ; Premiers soins : 40% ; Psychologie : 65% ; Se cacher : 40% ; Serrurerie : 20% ; Suivre une piste : 40% ; Trouver objet caché : 52% ; Coup de Poing : 50% ; Coup de pied : 25% ; Coup de tête : 10% ; Lutte : 25% ; Arme de Poing : 40% (révolver .38) ; Fusil : 25% ;

Un vieux de la vieille qui bat le pavé depuis longtemps, Boutrin connaît bien son quartier et surtout sait lire les gens et

leur soutirer des informations en douceur. C'est grâce à cela qu'il est efficace sans même avoir besoin d'utiliser la force physique. Il a suivi quelques formations, comme la voiture même s'il a finalement préféré rester simple policier. Il a aussi développé pas mal de connaissances de base dans différents domaines. Ses deux hobbies sont l'astronomie (à force de regarder les étoiles pendant ses rondes de nuit) et son bateau à voile près de la Rochelle où il pense partir à la retraite. Veuf. A de bons contacts et indices. Il tient avant tout à obtenir la paix civile et ferme parfois les yeux sur certaines choses dans ce but.

NB 1 : je n'ai pas la liste en français des sorts des règles 5.5... donc certains apparaissent ici en anglais. J'en ai traduit certains mais peut-être apparaissent-ils sous un autre nom dans la traduction officielle (je suis preneur des VF en tout cas).

NB 2 : j'ai un peu de mal avec les plans vectoriels. Si je n'y arrive pas ou trop lentement, je scannerai des plans sur papier (mais ce seront des fichiers plus lourds).

NB 3 : cela viendra après (dans une période de figlage) mais, en dehors des PNJ que je suis susceptible de rajouter en fonction des besoins importants des testeurs, je pense rajouter plusieurs PNJ bouche-trou pour diverses situations, au moins sous forme de noms, professions et quelques caractéristiques/compétences...

NB 4 : je proposerai dans chaque scénario et pour la campagne une chronologie, une indicative et une sans date fixe (sauf l'éruption de l'Etna bien sûr) mais indiquant le placement des événements les uns par rapport aux autres.

En dehors de cela, merci de me dire quelles aides de jeu (pour les Investigateurs mais aussi pour le Gardien) vous souhaitez !