

# L'EXPOSITION INACHEVEE

Un scénario pour quatre ou cinq Investigateurs débutants et n'ayant aucune connaissance du Mythe. Un vernissage un peu spécial et des personnages qui ne sont pas ce qu'ils semblent être, le tout pour une naissance qui peut laisser annoncer le plus grand danger qui soit.

Le dilettante ou le médecin (ou la personne la plus à même de recevoir ce genre d'invitation) du groupe reçoit une invitation pour la dernière exposition de peinture du dernier peintre à la mode du côté de La Rochelle. Le rumeur parle de tableaux assez dérangeants et n'ayant qu'un lointain rapport avec les marines à l'aquarelle que peignait Rupert Mac Dowell auparavant. Mais la rumeur est-elle fondée? Ah curiosité quand tu nous tiens...



On se met sur son 31 et en avant pour une soirée petits fours et champagne en compagnie de la belle société de La Rochelle et de l'île de Ré qui va sans doute faire le déplacement.

## COSTUME ET BELLES DAMES

Comme on pouvait s'y attendre, toute la société qui compte dans la région a fait le déplacement pour contempler les nouvelles œuvres de l'artiste. Il y a là le préfet, le maire et les notables de la ville tous regroupés autour de l'artiste qui présente une mine des plus abominables. Comme d'habitude, ce dernier a du travailler dans l'urgence et ne finir ses dernières toiles que dans la nuit. Sacré Rupert!

Les PJ peuvent parler à peu près à tout le monde. Il peut être intéressant pour le Gardien de préparer une anecdote qui pourra servir d'introduction à un scénario ultérieur. Un PJ bouscule une jeune femme par inadvertance se voit pratiquement agressé par son accompagnateur. Une rancune peut s'installer. Ou bien une discussion à bâtons rompus peut s'engager entre le PJ et un homme qui pourra lui demander de l'aide plus tard...

Les tableaux de Rupert sont exposés dans deux salles différentes et un jet en TOC réussi fera remarquer aux PJ que la rumeur avait tout faux. Il n'y a là que des aquarelles de marines et point de tableaux dérangeants. Ça sent le coup fourré et l'agent de Rupert, Simon Marionnaud, a du faire courir la rumeur pour attirer du monde. Tant pis pour les PJ, n'ayant pas de toiles maudites à ce mettre sous la dent, ils se vengent sur le champagne et les petits fours.

Approcher l'artiste est relativement difficile tant que les notables sont là. Mais une fois que tout le monde qui devait se montrer est parti, il est facile de discuter avec Rupert Mac Dowell. Ce dernier, accent typiquement british et carrure d'athlète famélique, présente des yeux fiévreux. Un jet en TOC réussi montre que le peintre a les ongles rongés jusqu'au sang, qu'il jette des regards de tous les côtés et présente même des tics nerveux. Bref, il ne semble pas aller fort, le Rupert. Avec un jet en Baratin réussi, un des PJ peut se faire passer pour un critique d'un quelconque journal d'art local et amener la discussion sur de fameuses toiles un moins communes que, selon la rumeur, Rupert aurait réalisé. Nouveaux regards apeurés, tics de plus en plus nerveux et enfin, avec une voix cassée, le terrible chuchotement: "Restez... Restez jusqu'à la fin. Vous verrez après..."

Il ne reste qu'à patienter en finissant les petits fours et le champagne tiède.

## LA TROISIEME SALLE

Minuit, les derniers invités partent et ne restent que Rupert, Simon, Charles Petrowski, le propriétaire de la galerie, les PJ et quelques autres triés sur le volet. En tout une quinzaine de personnes. Avec un air de conspirateur, Rupert fait signe à tout le monde de le suivre à l'étage. Il sort une clef de sa poche et ouvre une salle.

La salle est plongée dans la pénombre et seulement éclairée par quatre grosses bougies blanches. Un bougie devant un tableau encore recouvert d'un drap.

Avec une solennité excessive, Rupert réunit tout le monde au milieu de la salle et un à un, fait glisser les draps des tableaux. Un jet réussi en TOC permet à un PJ de remarquer la fièvre et le respect avec lequel le peintre agit.

Les quatre tableaux sont accrochés chacun sur un mur et semble représenter une suite logique. Il est vrai que cela ne ressemble à rien de ce peignait Rupert auparavant. La première impression que l'on éprouve devant les tableaux est l'envie de rire. Une peinture naïve aux traits appuyés et au vert omniprésent, semblent en premier lieu ne pas avoir été peintes par Rupert. Et puis, au bout d'un moment, en fixant les tableaux on peut reconnaître le style de l'artiste et quelques unes de ses couleurs favorites. Et c'est là que le malaise s'installe. Chacun se sent de plus en plus mal et ce n'est pas exclusivement du au champagne tiède et aux petits fours indigestes. Toutes les personnes présentes sont blanches, proches de la nausée et n'ont qu'une hâte, sortir de cette salle.

Tous les invités spéciaux de ce vernissage un peu particulier se fendent d'exclamations plus ou moins diverses en criant au génie et sortent de la salle au plus vite. Avec un jet en TOC réussi, un des PJ peut remarquer qu'une seule personne, à part Rupert, ne semble pas malade. Si le personnage pense à interroger les personnes présentes il peut apprendre que c'est la sœur de Rupert, Gloria. D'ailleurs, en y regardant mieux, la jeune femme ressemble assez au personnage central des quatre tableaux à part la couleur des cheveux bien évidemment.

Si un des PJ tente subrepticement de retourner dans la troisième salle, la porte est fermée à clef et il faut un jet réussi en Crocheter pour parvenir à entrer de nouveau dans la salle aux tableaux. Et inmanquablement les malaises reprennent. Si en plus le PJ reste trop longtemps il peut tomber inconscient. *(En fait les tableaux aspirent les points de Magie des personnes présentes)*

La soirée se termine évidemment moins bien qu'elle n'avait commencée. Rupert semble de plus en plus nerveux et de plus en plus fatigué. Si l'un des Investigateurs persiste à vouloir l'interroger, il se montre très évasif et plutôt énervé par les questions. La seule chose que les PJ peuvent obtenir est un rendez-vous pour le lendemain matin à l'atelier du peintre.

## 13 MAI 1921

Le lendemain matin. Les Investigateurs, après une bonne nuit de sommeil, ont récupéré et se moquent un peu d'eux-mêmes. Le champagne, l'excitation et le savoir-faire de Rupert et de son impresario ont du influencer et impressionner les pauvres Investigateurs. Quelle n'est pas leur surprise, lorsqu'ils reçoivent leur journal du matin d'apprendre que Rupert Mac Dowell est mort dans la nuit. C'est la consternation.

L'ami qui a été invité va donc voir la sœur du peintre pour lui présenter ses condoléances et lui proposer son aide. Sur place, il rencontre l'inspecteur Guy Lamothe, un jeune inspecteur de police, récemment arrivé de Paris. Si l'Investigateur se montre habile, le policier déclare sans ambages que la mort du peintre lui semble suspecte. En effet, il a été trouvé dans son lit dans un état de décomposition avancé. Il semblerait qu'il ait "excusez-moi d'être aussi franc, Monsieur, pourri sur place en quelques heures. Et moi, je ne crois pas aux maléfices et autres sornettes de charentais"

L'inspecteur, même s'il ne voit pas d'un très bon œil que les PJ se transforment en enquêteurs à sa place, ne leur mettra pas de bâtons dans les roues se contentant de les surveiller. Aucun d'entre eux n'étant, a priori suspect, il pourra même se montrer d'un aide précieuse s'il se sent respecté. Si un des Investigateurs est policier et qu'il se montre curieux, Lamothe le renverra sur les roses en lui précisant que c'est Son enquête.

Pour l'instant les Investigateurs pensent ne pas avoir un seul indice alors que tout se trouve dans le journal.

*Que s'est-il passé jusqu'à présent?*

*Charles Petrowski a hérité d'un vieil oncle bibliophile d'une dizaine de livres occultes. Parmi ces ouvrages, se trouvaient les Versets Impies d'Aloysius. Ce livre, interdit par l'Eglise en 1459, a la particularité de renfermer des traductions et des interprétations du Nécronomicon original. Petrowski a appris quelques sorts (Domination mentale, Convoquer un Byakhee...), mais son grand œuvre est pour bientôt. Il a programmé la naissance de ce qu'il appelle la Clef des Songes. Une sorte d'humanoïde femelle, née de la magie et de la mer. Pour cela, il a demandé à Rupert de peindre des tableaux, (ce ne sont d'ailleurs pas les peintures qui sont importantes mais les cadres qui sont des sortes de réservoirs à Magie, des catalyseurs au pouvoir de Petrowski.) pour attirer les points de magie des visiteurs.*

*Rupert, pour décompresser un peu, est allé voir un ami restaurateur à La Jarne. Malheureusement, il a été intoxiqué par le pâté et il est mort dans la nuit (**Article sur l'intoxication alimentaire**). Charles n'a pas voulu annoncer la mort tout de suite pour deux raisons. Pas question d'annuler l'exposition à une semaine du vernissage et surtout il faut que les cadres soient chargés au maximum pour fonctionner. Grâce à ses connaissances, Charles a engagé un faussaire pour finir les tableaux (**Article sur le vagabond retrouvé mort**: Charles s'en est débarrassé une fois qu'il n'en n'avait plus besoin) et un acteur pour jouer le rôle de Rupert.*

*Petrowski s'est ensuite débarrassé de l'acteur en lui envoyant un Byakhee (**Article sur l'accident d'automobile**: le docteur a vu le Byakhee et c'est ce qui a provoqué l'accident), pour l'instant le corps n'a pas été découvert à Surgères.*

*Enfin, après le vernissage, Petrowski a fait des essais avec les tableaux. Il a provoqué la tempête qui a coulé le paquebot "L'Afrique" (**Article sur le naufrage au large de Ré**) mais pour l'instant la Clef n'est pas "née", elle n'est qu'un des nombreux rêves de Cthulhu. Mais si les essais persistent, elle prendra bientôt forme.*

*La sœur de Rupert, Gloria, semble sous la Domination Mentale de Charles, ce qui explique son apathie mais elle fait semblant car cela l'arrange (voir plus loin).*

*A NOTER: le naufrage a réellement eu lieu ce jour là mais une explication plus "cthuluesque" m'a semblé plus intéressante!!!*

Une discussion impromptue va donner l'occasion aux Investigateurs de faire un pas vers la solution. L'inspecteur Lamothe vient pour leur poser quelques questions et leur propose une visite à la morgue car, s'étant renseigné sur les PJ, il pense que le bizarre ne les effraie pas.

Le corps décomposé de Rupert n'est pas beau à voir et l'autopsie a juste révélé un empoisonnement survenu il y aurait une semaine (tiens tiens!). Un jet difficile réussi en TOC fera apercevoir les affaires du soit-disant vagabond qui se trouve lui aussi dans la morgue. Les chaussures, qui ne ressemblent en rien à des chaussures de vagabond, portent des traces de peinture verte (re tiens tiens!) qui à l'analyse se révèle être de la peinture à l'huile pour les artistes-peintres.

La substitution entre les deux peintres devrait effleurer l'esprit des Investigateurs. Une fouille s'impose au domicile de Rupert et questionner Gloria peut peut-être apporter des réponses.

## GLORIA, OH GLORIA

Evidemment la fouille n'est pas aisée tant que la sœur de Rupert et le domestique sont là. La langueur (feinte) de Gloria peut être mise sur le compte de la mort de son frère. Les questions n'obtiennent que des réponses vagues si Petrowski est présent (une chance sur deux que le propriétaire de la galerie soit chez la jeune femme jusqu'à tard le soir). Si les PJ tentent une expédition nocturne, il 50% de chances qu'ils se fassent repérer si l'un des joueurs rate son jet en Discrétion. Un jet toutes les 5 minutes pour tous ceux qui sont dans la maison.

Que peuvent découvrir les Investigateurs dans la maison?

Rien sauf s'ils font du bruit.

Si les PJ se font surprendre à cause de leur manque de Discrétion, ce sera Gloria qui arrivera, toute langueur absente. Les Investigateurs devraient comprendre alors qu'elle fait semblant. S'ils insistent, Gloria déclarera à ce moment que Charles lui fait un peu peur et qu'elle joue à faire semblant d'être un peu évaporée pour ne pas avoir répondu à ses questions et surtout ses avances... Il faudra quand même que les PJ se montrent très persuasifs pour qu'elle en arrive là car même si elle n'a plus besoin de Charles, il peut lui servir.

Mais d'un autre côté, il peut être intéressant pour elle de porter les soupçons sur Charles pour avoir les mains libres.

*En fait, Gloria est une des Grandes Prêtresses de L'Ordre du Septième Temple. Lorsqu'elle a compris ce qu'essayait de faire Charles, elle a prévenu ses comparses pour qu'ils apportent toute leur aide au directeur de la galerie.*

*Charles, de son côté, croyant que la jeune femme pouvait lui mettre des bâtons dans les roues lui a lancé Domination Mentale. Il s'est lamentablement fourvoyé... Gloria est d'un autre niveau magique. C'est elle qui ensorcelait les tableaux de son frère pour qu'ils plaisent au public. Grâce à une boue spéciale qu'elle préparait magiquement et dont elle recouvrait les cadres des tableaux, elle permettait à son jeune frère de faire des tableaux que tout le monde voyait selon ses goûts donc particulièrement réussis alors que, somme toute, ce n'étaient que des peintures assez ordinaires.*

*L'idée de faire des cadres des sortes de catalyseurs vient d'elle. Et elle a pu voir que cela fonctionnait au-delà de ses espérances car cela a quand même coulé un paquebot.*

Les Investigateurs vont naturellement se diriger vers Charles Petrowski pour essayer d'en apprendre plus. Ils décident d'aller au domicile de ce dernier.

## CA SE GÂTE...

Au domicile de Charles, il n'y a personne évidemment. Une fouille approfondie de la somptueuse villa (avec les jets de TOC appropriés) montrent plusieurs choses.

- Une bibliothèque conséquente mais assez peu fournie en occulte. Il n'y a là que des œuvres mineures. Bien sûr les "Versets Impies d'Aloysius" ne sont pas présents car Charles en a besoin pour ses rituels et le livre est caché dans son autre maison.
- Un exemplaire du testament de l'oncle de Charles lui donnant les livres occultes ainsi que certaines traductions de livres. Les rêves faits par l'oncle lui ont fait penser que son neveu pouvait être celui qui poursuivrait son Grand Œuvre. (voir les AdJ)
- Un échange de courrier entre Charles et les membres de l'OST chacun proposant ses services à l'autre (voir les AdJ). Sur un des lettres, les PJ peuvent lire que des membres de l'Ordre vont très prochainement venir à La Rochelle pour voir l'avancement des travaux, juger si Charles est digne de rejoindre leurs rangs et surtout lui apporter toute la protection nécessaire à son Grand Œuvre.
- Les 3 sorts que Charles a réussi à apprendre. (voir les AdJ). C'est une traduction des "Versets Impies d'Aloysius". Pour l'instant, le seul sort intéressant pour les Investigateurs est le seul qu'ils peuvent apprendre rapidement à savoir Convoquer un Vampire de feu. Les autres sont trop longs à apprendre et ne serviront pas contre la Clef. Pour contrer une entité née de l'eau, il faut une (ou plusieurs) entité de feu.
- Un plan du bout de l'île de Ré avec un schéma bizarre. Il faudra quand même des recherches aux Investigateurs pour reconnaître la baie du phare des Baleines et comprendre où est parti Charles. *(En fait ce dernier a acheté une maison sur l'île et s'en sert comme lieu de repli et d'études)*
- Une sorte de laboratoire où traînent encore un peu de boue séchée et verdâtre. Il faudra un jet très difficile réussi en Idée pour qu'un des Investigateurs pense à voir dans cette boue le matériau brut qui a servi à la fabrication des cadres des tableaux de la troisième salle.
- Toujours dans le laboratoire, les PJ peuvent découvrir les restes d'un colis prouvant que les cadres sont allés à Paris (malheureusement il n'y a pas l'adresse d'envoi, seule celle de Charles est indiquée) pour une mystérieuse expérience. En fait, les sorciers de l'OST ont préparé magiquement les cadres pour qu'ils absorbent les points de magie des visiteurs de l'exposition.

Les Investigateurs ont maintenant une bonne idée de la situation et devraient vouloir se rendre sur l'île de Ré pour arrêter Charles.

Au moment où ils sortent de la maison de Charles Petrowski, cinq hommes surgissent dans la rue sombre. La mine pas très encourageant et des couteaux à la main. Ce sont des hommes de main que l'OST a recruté dans les bas-fonds rochelais. Ils ne savent rien mais étaient là pour surveiller la maison de Charles et éliminer les gêneurs. Au Gardien des Arcanes de rendre la menace suffisamment sérieuse sans toutefois attenter sérieusement à la vie des Investigateurs. Si le péril devient trop important pour les PJ, l'inspecteur Lamothe peut arriver à l'improviste et mettre en déroute les agresseurs grâce au renfort d'agents de police qui accompagnaient. *(Cet intermède peut facilement être oublié s'il n'y a pas de personnages "physiques" dans le groupe).*

Les PJ peuvent ou pas (à leur choix) mettre au courant l'inspecteur de leurs conclusions. La seule chose qu'ils gagnent en l'informant est qu'ils trouveront plus facilement la maison qui a été achetée par Charles sur l'île.

## UNE ÎLE, ENTRE LE CIEL ET L'EAU

Le seul moyen pour rejoindre l'île est le bateau. Il n'y a pas encore de pont et la traversée dure entre une demie-heure et une heure selon la marée. Le bac ne part qu'une fois par jour et il risque d'être surveillé maintenant que les sectateurs de l'Ordre savent qu'ils ont échoué. La location d'un bateau s'avère le meilleur moyen et c'est très facile au départ du port de La Rochelle. Par contre, il n'est pas question d'aller directement au Phare des Baleines qui se trouve à la pointe ouest de l'île. Il n'y a aucun moyen d'accoster et les courants sont dangereux. Le plus chemin est d'aller au port de Saint-Martin soit environ trois heures de voyage et de continuer par voie de terre soit par charrette ou à pied. Les Investigateurs ont donc environ deux jours entiers pour apprendre les sorts qu'ils ont trouvés dans la maison de Charles. Pour pallier à ce manque de temps d'apprentissage, le sort ne pourra être lancé qu'une fois par jour et par Investigateur ayant réussi à comprendre la technique de lancer.

Au Gardien de rajouter toutes les péripéties nécessaires à entretenir le doute et la peur chez les PJ. L'arrivée à Saint-Clément des Baleines se fait en fin d'après-midi. Les Investigateurs se doutent que Petrowski s'est installé dans ce village tout à côté du Phare. Vaincre l'hostilité des habitants de l'île vis-à-vis des étrangers n'est pas une mince affaire et il faut beaucoup de Persuasion pour qu'un des villageois ne consente à indiquer où habite "l'autre fou" qui va se baigner la nuit... "L'est tabayot! C't'étranger l'est tabayot! Le va s'étraller sul sab pour jabrailler et se niger au mi'ieu de la mer quand i fait nèg! J'vous disions qu'il est tabayot!" *(Pour ceux qui ne parleraient pas le patois de l'île la traduction donne environ ceci: Il est fou, cet étranger. Il va s'allonger sur le sable pour chanter et se baigner quand il fait nuit. Quand je vous dis qu'il est fou.)*

La nuit tombe peu à peu et le maison de Charles reste désespérément dans l'obscurité. Si les PJ tentent une entrée par effraction, ils ne trouvent rien qu'ils ne sachent déjà. Le Gardien peut à ce moment refaire des jets de TOC pour faire découvrir ce qui n'aurait pas été trouvé auparavant.

En fait, Charles, se sachant surveillé, est allé à l'hôtel avec les gens de l'OST. Il ne reste plus qu'à aller au Phare pour voir s'il s'y passe quelque chose...

## FINALE FANTAISIE

Les nuits de veille au Phare peuvent être aussi nombreuses et infructueuses que le désire le Gardien. En fait Charles est avec les membres de l'OST dans un hôtel de la région à peaufiner les préparatifs de leur Grand Œuvre. Cela laisse aussi du temps aux PJ pour eux peaufiner leur apprentissage magique.

Au moment choisi par le Gardien des Arcanes (pourquoi pas à la nouvelle lune propice à la haute marée), Charles et ses comparses débarquent de nuit sur la plage et installent les quatre tableaux debout dans le sable face à chaque point cardinal. S'installant dans le carré ainsi formé les cinq hommes (Charles plus quatre membres de l'Ordre) commencent à psalmodier.

Si les PJ décident d'intervenir à ce moment, ils vont devoir se mesurer à Gloria qui, à la tête d'une demie-douzaine d'autres membres, protège les arrières. Elle est une adversaire suffisamment coriace pour ralentir les Investigateurs le temps qu'il faudra.

Si les PJ n'interviennent pas, le rituel continue normalement. Au bout de quelques minutes, les vagues deviennent de plus en plus grosses, le ciel prend une teinte verdâtre et les embruns ont une odeur pestilentielle. Une tempête se déchaîne et à la lueur des éclairs, les Investigateurs, trempés peuvent apercevoir quatre Profonds sortir de la mer en furie. Ils soutiennent une monstruosité qui arrive péniblement à marcher sur ce qui pourrait ressembler à des jambes. Croisement improbable entre une pieuvre à quarante tentacules, un hippocampe géant et une femme. La Clef ne ressemble évidemment pas au portrait peints sur les tableaux. Le symbole

de féminité d'un peintre et la fabrication d'un être hybride né des rêves du Grand Cthulhu ne peuvent pas se ressembler.

L'horreur des Investigateurs est à son comble (prévoir au moins 1D4/1D10 de SAN). Ne sachant pas ce qui les attend, ils vont sans doute essayer de détruire la Clef. Le seul moyen est d'envoyer des Vampires de feu sur la Créature qui ne peut se défendre. Les Profonds et les membres de l'OST peuvent essayer de sauver la Clef mais si l'attaque lancée par les PJ est assez soudaine et brutale, il y a de fortes chances que tout soit rapidement terminé. La Clef brûle en hurlant des imprécations dans une langue incompréhensible.

La fin du scénario est assez ouverte. Tuer tous les membres de l'OST peut s'avérer dangereux voire risqué à expliquer aux autorités locales. Un membre peut même réussir à s'échapper grâce à un Byakhee et devenir un ennemi récurrent. Si Charles n'est pas mort, il sombre dans la folie car il n'était pas vraiment préparé à ce qu'il a vu.

Le Gardien décidera de tous les points de SAN perdus lors des expériences traumatisantes. Il accordera 1D10 points de SAN en récompense de l'aventure vécue si tout s'est bien déroulé.

O.S.T  
19, Rue de la Fontaine Couverte  
PARIS 16<sup>ème</sup>

Paris le 12 décembre 1920,

Monsieur Charles Pétrowski  
Quai Vallin  
La Rochelle

Monsieur,

C'est avec beaucoup d'intérêt que nous avons appris la teneur de vos recherches par un ami commun. Il nous est apparu très intéressant de vous contacter afin de vous proposer notre aide bénévole. Vous n'êtes pas sans ignorer que notre Ordre poursuit un but similaire sans toutefois bénéficier de l'aide précieuse du Livre que vous possédez.

Nous serions heureux de vous présenter un de nos meilleurs spécialistes qui serait à même de déchiffrer les poèmes retors que ce cher Aloysius composa en son temps.

Vous voyez que nous sommes très bien informés et gagez que ce genre d'informations ne peut que rester confidentielle.

A vous lire prochainement.

B.

O.S.T  
19, Rue de la Fontaine Couverte  
PARIS 16<sup>ème</sup>

Paris le 19 février 1921,

Monsieur Charles Pétrowski  
Quai Vallin  
La Rochelle

Monsieur,

*C'est avec un très intérêt que le résultat de vos dernières recherches nous ont amené à reconsidérer votre offre. La solution qui peut s'appliquer à votre problème a échauffé nos esprits et l'on peut dire avec certitude que vous nous avez fait réfléchir bien plus en quelques semaines qu'au cours des années passées. Quel bonheur!*

*Vous sentir si près du but nous exhorte à faire de notre mieux. La solution semble être venue d'un de nos membres de votre beau département qui nous a conseillé une solution qui, pour n'en être pas élégante, reste sans trop de danger. Nous serons heureux de vous expliquer la teneur de ce produit lors de notre visite prochaine.*

*Une autre visite ultérieure est d'ores et déjà prévue aux alentours de la mi-mai pour mettre en œuvre ce qui restera le Grand Œuvre de notre vie à tous et permettra aux chétifs êtres que nous sommes d'aspirer (enfin) à la juste place qu'il leur revient de droit.*

*N'hésitez pas à nous écrire autant que faire ce peut. A vous lire prochainement.*

B.



## PHARE des BALEINES



**Charles Petrowski**, Propriétaire de galerie, mécène et... Sorcier

FOR: 13 DEX: 14 INT: 17 CON: 13 APP: 14 POU: 15 TAI: 16 EDU: 15  
SAN: 58 PdV: 15 Bonus aux dommages: + 1D4

**Armes:** Coup de Poing 55%, 1D3+bd, Pistolet 45%, 2D6+3.

**Sorts:** Domination Mentale, Contacter un Profond, Invoquer un Byakhee

**Compétences:** Art 85%, Baratin 65%, Bibliothèque 45%, Crédit 75%, Esquiver 45%,  
Marchandage 80%, Mythe 35%, Occultisme 65%, Persuasion 70%, Se cacher 65%.

**Gloria Mac Dowell**, riche, jeune et belle modèle et... Grande-Prêtresse

FOR: 12 DEX: 15 INT: 17 CON: 11 APP: 17 POU: 16 TAI: 12 EDU: 15  
SAN: 60 PdV: 12 Bonus aux dommages: aucun

**Armes:** Coup de Poing 50%, 1D3, Pistolet 35%, 1D6+3.

**Sorts:** Contacter un Profond, Invoquer un Byakhee, Concocter la Boue, Enchanter un objet,  
Envoyer les rêves, Mains de Colubra, Sceau d'Isis

**Compétences:** Art 75%, Bibliothèque 75%, Chimie 65 %, Crédit 75%, Dissimulation 45%,  
Discrétion 70%, Ecouter 70%, Mythe 55%, Occultisme 65%, Persuasion 70%, Pharmacologie  
35%, Psychologie 65 %,

**Un Prêtre de l'OST (B. par exemple)**

FOR: 14 DEX: 12 INT: 14 CON: 14 APP: 11 POU: 15 TAI: 15 EDU: 14  
SAN: 72 PdV: 14 Bonus aux dommages: + 1D4

**Armes:** Coup de Poing 65%, 1D3+bd, Coup de pied 30%, 1D6+bd, Pistolet 45%, 2D6+3.

**Sorts:** Invoquer un Byakhee, Etreinte de Cthulhu, Mains de Colubra, Chant de Toth

**Compétences:** Art 85%, Baratin 65%, Bibliothèque 45%, Crédit 75%, Esquiver 45%,  
Marchandage 80%, Mythe 35%, Occultisme 65%, Persuasion 70%, Se cacher 65%.

**Un homme de main rochelais**

FOR: 16 DEX: 13 INT: 10 CON: 15 APP: 09 POU: 08 TAI: 16 EDU: 05  
SAN: 58 PdV: 16 Bonus aux dommages: + 1D4

**Armes:** Coup de Poing 65%, 1D3+bd, Coup de pied 60%, 1D6+bd, Coup de tête 50%,  
1D4+bd, Couteau 75%, 2D6+3.

**Sorts:** aucun

**Compétences:** Baratin 35%, Discrétion 70%, Esquiver 65%, Nager 30%, Persuasion 20%, Se  
cacher 65%, Suivre une piste 55%.