

1 Fiche de présentation

1. La conférence pour la Paix

2. Visuel

Le Quai d'Orsay, des tables de négociation, les grandes personnalités de l'époque, la carte de l'Europe et du monde en 1919... Mais aussi, à l'arrière plan, une créature inquiétante.



3. Pitch

Arrivés à Paris pour préparer la conférence pour la Paix, les investigateurs vont se retrouver pris dans des événements bien étranges...

4. En quelques mots...

Après la défaite de l'Allemagne les grandes puissances se rassemblent à Paris pour préparer le traité de paix et se partager le monde. Les Pjs arrivent quelques jours avant le banquet Wilson (20 janvier 1919) qui ouvrira la conférence en réunissant les plus grandes personnalités politique de l'époque. Les Pjs vont rentrer dans ce gigantesque jeu diplomatique, et découvrir bientôt que des groupuscules obscurs vont tout faire pour saboter l'ouverture de la conférence pour la Paix. Chaque PJ aura un objectif diplomatique particulier à remplir et tous ensemble ils devront empêcher la conférence de sombrer dans l'horreur. Mais pendant qu'ils contrecarreront les projets anarchistes et bolchéviques, un autre groupe ouvrira la porte des enfer. Mettre un terme aux conséquences de cette ouverture sera l'ultime étape de ce scénario.

5. À l'affiche

Le groupe anarchiste « Zuicka »

C'est le groupe le plus dangereux de ce scénario. A la recherche d'une arme leur permettant de raser la société capitaliste en vue de construire un monde meilleur, ils ont mit la main sur rituel permettant d'invoquer Azathoth lui même. Sans doute n'ont-ils pas tout compris à la portée d'un tel acte.

Le groupe bolchévique « Nouvel Octobre »

Ceux-ci n'ont absolument rien à voir avec le Mythe. Leurs buts sont exclusivement politiques. Ce qui ne les rend pas moins dangereux ! Ils préparent un attentat qui éliminerait les principaux dirigeants mondiaux pour proclamer la Révolution Mondiale au delà des frontières de la Russie.

Les adorateurs des trois mères

A la recherche des secrets de l'immortalité, ils ont senti que les innombrables victimes de la guerre avaient aminci la frontière qui sépare le royaume des morts de celui des vivants. Le moment est donc venu pour eux de réaliser le rituel qui permettra à cette frontière de s'ouvrir.

Bien entendu ces trois groupes vont choisir le jour du banquet Wilson pour frapper, c'est à dire le 20 janvier 1919.

6. Implication des investigateurs

Les investigateurs sont mandatés par leur gouvernement respectif pour préparer la conférence de la Paix.

L'idéal est de créer des personnages pour ce scénario. A la fin du scénario vous sont donnés pour chaque personnage ses motivations et objectifs ainsi que sa nationalité (voir 6. les personnages). Les joueurs sont libres de créer leur personnage à partir de cette base. Leur carrière initiale importe peu : leur valeur personnelle et leurs relations leur ont valu d'être promu à ce poste. Bien que ce ne soit pas historiquement très crédible, il est possible de créer des investigatrices, qui auront alors la conscience d'être des personnes d'exception.

Il va de soit que ce scénario n'a aucune prétention de travail historique. Il s'agit simplement d'une intrigue ludique inspiré par les événements de 1919. Les intérêts et les buts des protagonistes ont été très librement réinterprétés avec comme seul objectif l'intérêt ludique du scénario.

7. Enjeux et récompenses

- *remplir ses objectifs diplomatique : ceux-ci sont précisés dans la présentation des personnages pré-tirés.*
- *Empêcher l'arrivée d'Azathoth : il va falloir remonter la piste du groupe « Zuicka » et récupérer le « rituel » avant la date fatidique du 20 janvier.*
- *Empêcher l'attentat projeté par le groupe bolchévique ce même 20 janvier*
- *Ramener Paris du monde des morts : les Pjs seront déjà très occupés à contrecarrer les deux groupes précédent, aussi il n'y a quasiment aucune chance qu'ils empêchent les « trois mères » d'ouvrir la porte des enfers. Il leur faudra donc trouver la manière de revenir dans le monde des vivants !*
- *Fermer la porte des enfers : enfin, ultime pan de ce scénario, il s'agira de défaire ce que les « Trois Mères » ont fait. Pour le coup, ce ne sera pas dangereux, mais...*

diplomatie !

Le scénario regorge de pistes à suivre. L'idée n'est pas de rendre l'accès à ces pistes difficile mais d'obliger les joueurs à faire des choix parmi celles-ci dans un temps donné.

Comme les investigateurs sont absolument libres de leurs actions, il est indispensable que le GA ait lu le scénario dans son intégralité avant de le faire jouer.

8. Ambiance

Janvier 1919, la neige recouvre Paris d'une fine couche blanche. De toute la planète des délégations vont bientôt arriver. Le parisien oscille entre la satisfaction que la guerre soit presque finie et le mécontentement d'une vie quotidienne qui reste extrêmement dure. La vie reprend peu à peu ses droits, mais l'ambiance reste sourde, on est encore loin des « années folles ». Tous ne redoutent qu'une chose : que les négociations échouent, que l'Allemagne refuse de signer le traité et que la guerre reprenne. L'armistice n'est pas encore la paix.

Note : Vous pouvez gérer les déplacements dans Paris de manière abstraite, mais un plan donnerait une touche supplémentaire. Un plan contemporain fera parfaitement l'affaire pour repérer les rues. Considérer simplement que seules les lignes de métro 1 à 8 existent. Le centre Georges Pompidou n'est bien entendu pas encore construit.

9. Fiche technique

Investigation 4/5

Action 3/5

Exploration 2/5

Interaction 4/5

Mythe 2/5

Style de jeu : investigation occulte

Durée estimée : 12 heures (environ trois séances de jeu)

Nombre de joueurs : 3-4. Ce scénario peut aussi être idéal pour être joué par huit joueurs et deux gardiens, réduisez alors le nombre de jours dont disposent les investigateurs pour mener leur enquête.

Type de personnages : attachés parlementaires, diplomates, entourage proche de diplomates

Epoque : 1920'

2 La Conférence de la Paix

2.1 L'histoire passée

1919, la première année de paix depuis quatre ans. Quatre années durant lesquelles les peuples d'Europe se sont déchirés, entretués, entraînant dans leur sillage la quasi totalité du globe. De partout des hommes sont venir mourir sur le sol de France : Anglais, Allemands, Américains, Canadiens, Australiens, Sikhs, Indiens, Sénégalais, Algériens, etc... Des dizaines de milliers d'entre eux sont morts quelque part en France ou en Belgique. Mais maintenant les hostilités sont finies. Les vainqueurs se rassemblent pour redessiner les frontières de l'Europe. Mais les morts veulent rentrer chez eux. Et l'air est rempli d'esprits errants. Le royaume d'Hadès déborde et ses portes sont plus proches que jamais de notre réalité. C'est ce qu'à compris un groupe d'adorateurs des « Trois Mères » qui cherchent à reprendre contact avec des proches disparus. Ils vont tenter d'ouvrir une porte entre le monde des vivants est celui des

morts. Mais rien ne garanti que Paris et l'Europe ne seront pas aspirés par le monde des morts. Il faudra alors en revenir.

Dans le même temps la révolution a éclaté en Russie qui depuis 1917 est devenue l'URSS. Et cette révolution a vocation à devenir mondiale. Mais pour cela un seul moyen : renverser les gouvernements en place. Et quel meilleur moyen de décapiter les états que de supprimer d'un coup les quatre dirigeants rassemblés à Paris ? Au moment de leur mort, partout dans le monde des émeutes doivent éclater et les soviets prendre le pouvoir.

Mais certains jugent que le bolchévisme est un traitement trop doux à appliquer à l'espèce humaine : seule la destruction totale de la civilisation capitaliste pourra permettre à l'humanité de rebâtir un monde nouveau. C'est pourquoi les anarchistes se proposent également de s'inviter à la fête et de raser ces ramassis de ministres, hommes d'état et bourgeois.

Or tout ces gens ont choisi le même jour pour agir. En effet, le 20 janvier 1919, le sénat accueille le président des Etats-Unis, Thomas Woodrow Wilson et donne pour l'occasion le « banquet Wilson », organisé dans la salle des Conférences du Palais du Luxembourg. Cette réception solennelle réunit deux cent cinquante des plus hautes personnalités de France, d'Europe et des Etats-Unis qui participent, à Paris, à la Conférence de la Paix. Quelle meilleur occasion de supprimer d'un coup les plus grands dirigeant de la planète pour les bolchéviques ? Quelle meilleur occasion de frapper un grand coup et d'impressionner tout les esprits et d'achever la destruction du vieux monde pour les anarchistes ? Et tout ceci occupera tellement les autorités, que les « Trois Mères » ont jugé que ce serait le moment d'agir en toute tranquillité.

2.2 Frise chronologique

17 décembre 1919 : « Zuicka » réalise un rituel en forêt de Fontainebleau

14 janvier 1919 : arrivée des Pjs à Paris pour préparer la conférence

15 janvier 1919 : première rencontre et attentat du pont de Solferino

18 janvier 1919 : ouverture de la conférence de la Paix

20 Janvier 1919 : banquet Wilson : « Zuicka » tente d'appeler Azathoth, « Nouvel Octobre » de pètré un attentat et « les Trois Mères » d'ouvrir la porte des enfers.

D'autres évènements sont proposés dans le cour du scénario. Leur déclenchement dépend des actions des investigateurs.

3 Mais qui veut saboter la conférence ?

Dans cette partie, les Pjs vont faire connaissance et commencer la préparation de la conférence. Ils vont rapidement se rendre compte qu'une ou plusieurs menaces pèsent sur la conférence. Il leur faut faire vite car ils n'ont que peu de jours devant eux.

Prélude : L'arrivée à Paris

Les Pjs arrivent séparément le 14 en fin d'après midi à Paris. Ils se retrouvent tous à la Gare de l'Est où ils sont accueillis par Edmond Duchesne qui les guide à l'Hôtel des deux mondes,

22 avenue de l'Opéra. Après les formalités d'usage, Edmond les laisse seuls en leur donnant rendez-vous le lendemain.

Edmond Duchesne

Physionomie

Edmond est grand et à moitié dégarni. Bien qu'étant un agent du ministère des affaires étrangères, sa retenue lui donne un petit air de domestique anglais.

Comportement

Edmond sera d'une politesse et d'un savoir vivre impeccable. Il est censé guider les Pjs dans Paris pendant le temps de leur séjour.

Objectifs

Edmond est un agent double. Il a infiltré le groupe « Zuicka ». Dans la nuit du 14 au 15 janvier il va comprendre les finalités du groupe anarchiste et se propose de mettre les Pjs en garde lors de leur repas au George V. Hélas pour lui, il a été démasqué la même nuit.

Caractéristiques

Connaissance : 50 % ; Savoir faire : 25 % ; Sensorielle : 50 % ; Influence : 75% ; Action : 25 %

Spécialités :

Contact et ressources : 85 %

3.1 Le salon de l'horloge du ministère des affaires étrangères.

Les personnages sont arrivés à Paris la veille au soir et se réunissent pour la première fois en ce 15 janvier 1919 au salon de l'horloge du ministère des affaires étrangères, quai d'Orsay. Ils sont entre eux, seul est présent en plus d'eux le personnel de la maison chargé du service. Le Français préside la séance, ouvre les débats et annonce qu'ils sont là pour présenter les points de vue de leurs gouvernements respectifs et pour préparer les futures négociations. C'est le moment pour eux d'exposer leurs positions respectives et de commencer éventuellement quelques négociations. De cette manière les joueurs se mettront eux-mêmes les uns et les autres au courant des enjeux de cette époque. N'essayer pas de leur imposer une réalité historique trop contraignante, ce qui est donné sur les fiches de PJ est largement suffisant.

Etalez sur la table l'aide de jeu 1 pour donner une dimension concrète aux dires des uns et des autres. Une carte de l'Europe après le traité de Versailles vous est fournie à titre de repère, mais les joueurs ont toute latitude pour redessiner la carte de l'Europe. Ils peuvent créer les frontières comme ils veulent pour tracer les nouveaux pays (voir aide de jeu 1b). Ceci n'est pas une simulation historique, juste un jeu de rôle, alors laissez-les tracer les pays les plus absurdes qui soient. De toute façon dans les Pjs ne font que préparer les négociations, faites leur comprendre qu'ils sont là pour obtenir le maximum et que tout sera encore renégocié à l'échelle des dirigeants des états.

Vous verrez que les cinq première minutes les joueurs seront hésitants, encouragez-les : oui, tout est permis, à conditions qu'ils soient d'accord entre eux. Une fois qu'ils se seront pris au jeu, vous n'arriverez plus à leur enlever la carte des mains ! Heureusement le scénario est long

et leur laissera le temps d'en reparler !

Laisser les joueurs se prendre au jeu et commencer les négociations, mais en leur faisant bien comprendre qu'il est beaucoup trop tôt pour décider quoi que ce soit. Ce n'est qu'un tour « pour voir ». N'oubliez pas que quoi qu'il se passe par la suite, les objectifs de négociations fixés à chacun leur rapporteront un bonus à la fin de la partie ! Ne les laisser pas consacrer trop de temps à ce morceau pour l'instant : c'est juste pour se mettre dans l'ambiance.

Pendant tout le scénario n'hésitez pas à leur rappeler leurs instincts de négociateurs, les Pjs pourront ainsi continuer leurs négociations en faisant le guet, en filant un individu, en fouillant une pièce, dans les situations les plus cocasses, les plus inattendues et les plus dangereuses...

3.2L'attentat du pont de Solferino

Enfin il est midi, chacun se lève et s'apprête à quitter la salle : on a prévu d'aller manger au George V, place Vendôme. On suit Edmond Duchesne, qui sert de guide à ces messieurs pour leur séjour à Paris. On traverse le pont de Solferino, en face du jardin des tuileries... Soudains des coups de feu éclatent. Un des PJ est légèrement atteint (1d2PV), mais Edmond Duchesne s'écroule, vilainement blessé.

- Secourir Edmond Duchesne : il est atteint de deux balles, l'une en pleine poitrine a du perforer un poumon, l'autre s'est logé dans l'abdomen. Edmond est grièvement touché. Un PJ penché sur lui pourra recueillir ses derniers murmures avant qu'il ne sombre dans le coma : « la conférence est en danger...Le banquet... ». Si un médecin parvient à stopper l'hémorragie immédiatement et que le malheureux est rapidement transporté à l'hôpital, il peut survivre mais il restera longtemps dans le coma (voir plus loin)
- Essayer d'attraper le tireur : en fonçant vers le jardin des tuileries d'où le coup de feu à dû partir et en réussissant un test de vigilance les Pjs remarqueront un individu qui s'éloigne précipitamment, un gros étui à violon à la main... Il file à droite par la rue de Rivoli, sans doute pour attraper le métro du même nom.
 - Il y a une dizaine de personnes dans la rue. Lui tirer dessus pourrait mal tourner et devrait faire hésiter les Pjs
 - S'ils le poursuivent à pieds les Pjs doivent réussir deux jets d'Athlétisme pour le rattraper avant que l'individu ne disparaisse dans le métro où la poursuite peu se poursuivre à votre goût.
 - Une fois rattrapé l'individu se débat. S'il est maîtrisé, il ne dira rien, son sort sera réglé plus tard... Il n'a aucun papier sur lui, son étui contient bien entendu l'arme du crime.

Évidemment la police arrivera rapidement sur les lieux et prendra les choses en main.

Baptiste Frémont, dit « Direct » : C'est un tireur hors pair, c'est lui qui a tiré sur Edmond Duchesne. C'est lui qui connaissait le mieux Edmond et avec qui il avait les contacts les plus fréquents.

Physionomie

Plutôt petit et pas très large d'épaule, une fine moustache noire, toujours en imper, Baptiste Frémont ne paye pas vraiment de mine

Comportement

Il est entièrement dévoué à « Zuicka » et à son chef. Il obéira aux ordres qu'on lui donnera sans se poser de question. C'est un expert du déguisement et un tireur d'élite de premier ordre. S'il est arrêté il sera impossible de la faire parler.

Objectifs

Faire les volontés de son patron, même s'il n'a pas bien compris en quoi consistait le rituel.

Catégories de compétence :

Connaissance : 25 % ; Savoir faire : 50 % ; Sensorielle : 35 % ; Influence : 10% ; Action : 60 %

Spécialités :

Arme à feu : fusil 70 % ; pratique artistique : déguisement : 65 %

3.3 La piste Duchesne

Les Pjs devraient avoir à présent une motivation à unir leurs efforts en dépit des divergences d'intérêt qui les opposent. Vont-ils continuer les négociations au quai d'Orsay ou bien vont-ils se mettre à enquêter sur ce danger qui menace la conférence. Si ils ne font rien, la police piétinera dans l'enquête et le groupe anarchiste arrivera à ses fins, ce qui signifie probablement la fin du monde ou quelque chose d'approchant.

De toute façon s'ils prennent contact avec leur gouvernement, ils recevront en réponse un télégramme (aide de jeu 2 à 5) et s'ils ne prennent pas contact ils recevront quand même le dit télégramme.

S'ils décident de s'investir dans l'enquête, voici les pistes qu'ils peuvent suivre pour commencer :

3.3.1 Le supérieur d'Edmond Duchesne

Si les Pjs ne pensent pas à demander à le rencontrer, c'est lui qui les invitera pour avoir quelques éclaircissements sur la manière dont s'est déroulé l'attentat. C'est uniquement en passant par lui que l'on peut avoir accès au bureau d'Edmond Duchesne. L'entrevue sera par ailleurs cordiale et le supérieur de Duchesne leur révélera que celui-ci avait infiltré un groupuscule anarchiste. Pour l'heure on n'a touché à rien dans le bureau de Duchesne et les investigateurs peuvent y avoir accès.

3.3.2 Le bureau d'Edmond Duchesne

L'accès au bureau se fait sur autorisation du supérieur direct de Duchesne. Celui-ci affirme qu'on n'a pour l'instant touché à rien. Au milieu de tous les dossiers, il est un peu difficile de savoir sur quoi centrer son attention. Aussi ce n'est pas un jet de TOC qu'il faut réussir ici mais plutôt un jet d'intuition pour savoir, au milieu de tout ces papiers, lesquels il est pertinent de retenir. Un joueur qui rate un jet d'intuition ne peut pas en tenter un autre, un joueur qui réussit peut continuer jusqu'à ce qu'il rate son jet. Les indices qui n'auront pas été trouvés ici

pourront être replacés sans difficulté au domicile de Duchesne.

Pour chaque jet de la sorte réussi, les Pjs mettent la main sur un document en lien avec notre affaire :

- L'agenda de Duchesne qui leur donnera son emploi du temps de la veille (aide de jeu 6)
- Une liste de pseudonyme avec en face des identités possible (aide de jeu 7)
- Une liste d'adresse annotée (aide de jeu 8)
- Des coupures de presse relatant des événements récents (aide de jeu 9, 10 et 11)
- Une note manuscrite portant sur les hypothèses que faisait Duchesne (aide de jeu 12)

3.3.3 Le domicile de Duchesne

Edmond Duchesne loge au 12 boulevard Haussmann, au troisième étage. Les Pjs devraient obtenir sans difficulté l'autorisation de visiter son domicile. Il occupe l'appartement avec sa femme et ses deux enfants, tous bouleversés par la mort d'Edmond. Il conserve ses papiers personnels dans son bureau. La quantité de dossier est moins abondante que dans son bureau. Le GA peut placer ici les indices que les Pjs n'auraient pas trouvés dans le bureau du quai d'Orsay. En plus les Pjs seront attirés ici par :

- Une lettre d'Edmond Duchesne à un ami (aide de jeu 13)
- Un article de journal au sujet d'un fou annonçant la fin du monde (aide de jeu 14)

3.3.4 Quelques explications au sujet des indices pour le Gardien des Arcanes

Voici pour chaque aide de jeu quelques mots qui permettront au GA d'en apprécier la portée :

- AJ 6 : Agenda de Duchesne : M.B. Désigne le restaurant les Merveilles de Budapest (voir « le groupe Zuicka ») ; Sergents désigne la brasserie des Trois Sergents (voir « le groupe Zuicka ») ; la lettre J désigne la maîtresse de Duchesne, rien à voir avec notre affaire.
- AJ 7 : Il s'agit des membres de « Zuicka » qu'Edmond a rencontré. Le Sultan des Démon désigne Azathoth lui même, mais Edmond a cru dans la conversation qu'il s'agissait d'un membre de l'organisation.
- AJ 8 : Il s'agit des principales adresses où les Pjs vont être amenés à enquêter
- AJ 9 : Amédée Gellio est l'auteur de l'attentat de la place Vendôme (AJ 11), il s'est fait passer pour un bolchévique pour couvrir son organisation. C'est Perce-Trou
- AJ 10 : il s'agit là d'une tentative « avortée » d'appeler Azathoth perpétrée par « Zuicka ». En fait Xavier Amarescu, le leader, a berné les autres membres du groupe.
- AJ 11 : Le premier ministre n'était nullement visé. C'est Guillermo Traderi qui était visé. Il s'agit d'un membre de « Nouvel Octobre » infiltré au sein de « Zuicka ». (Voir l'encadré « Nouvel Octobre »)
- AJ 12 et 13 : Les divisions qu'Edmond a cru percevoir sont en fait les divergences entre les membres infiltrés d' « Nouvel Octobre » et ceux de « Zuicka ». Amédée est un ami parisien d'Edmond, absent en ce moment, rien à voir avec Amédée Gellio. J désigne la maîtresse d'Edmond dont Amédée facilitait les amours clandestines.
- AJ 14 : L'homme en question est un membre de « Zuicka » qui a compris la teneur du rituel qu'ils étaient en train de préparer et qui en est devenu fou. (Voir le fou de Sainte Anne)

4 Contre-la-montre !

Nous sommes le 15 janvier dans l'après-midi. Tout le monde est bouleversé et les Pjs reçoivent un télégramme de leur gouvernement. Il ne leur reste guère de temps ce jour là pour enquêter. Ils ont donc deux jours pleins avant l'arrivée des délégations à Paris, quatre avant le Banquet Wilson, qui aura lieu le 20 janvier à midi. Les Pjs doivent pendant ce temps identifier les trois groupes et empêcher la venue d'Azathoth et l'attentat du Banquet... Quand au projet des trois mères, il faudrait qu'ils soient vraiment particulièrement brillants pour l'empêcher.

Ils peuvent avoir accès aux archives et renseignements de la police, mais ils ne peuvent organiser une arrestation ou une perquisition que s'ils ont des éléments extrêmement concrets à donner. Même alors, le temps de réaction et la discrétion de la police risquent bien de laisser le temps aux gros poissons de s'échapper.

Ils vont donc en être réduits à des méthodes plus ou moins légales...

N'oubliez pas que quoi qu'il arrive, les Pjs restent malgré tout investis d'une mission diplomatique et qu'ils peuvent se mettre à négocier dans les moments les plus incongrus. C'est ce qui doit donner une dimension tragi-comique à l'histoire.

La composition de chaque groupe ainsi que les adresses de chacun sont résumés dans l'aide de jeu 31.

Cette partie présente d'abord les trois groupes (munissez-vous de l'aide de jeu 31 pour mieux suivre) puis les actions que les Pjs peuvent entreprendre et enfin les événements possibles.

4.1 Le groupe « Zuicka »

Le groupe anarchiste a donc pour but de raser le vieux monde pour en reconstruire un nouveau. Au cours de leurs recherches, ils ont fini par trouver un rituel destiné à appeler Azathoth. Ils ont pensé qu'ils tenaient là l'arme leur permettant de réaliser un attentat gigantesque. Malheureusement, ils n'ont pas compris qu'ils ne pourraient maîtriser le phénomène et que cela signifierai sans aucun doute la fin du monde.

Cette rubrique détaille les principaux membres de « Zuicka ».

Baptiste Fremont a déjà été décrit plus haut dans le scénario.

Xavier Amarescu, dit « le Pacha » : c'est le patron du groupe et des « Merveilles de Budapest », le véritable cœur du dispositif. C'est lui qui donne les indications et les ordres. Il loge au dessus du restaurant. S'il comprend les buts des Pjs, il essaiera de les désorienter en les dirigeant sur la piste « Nouvel Octobre » dont il connaît l'existence. Il est extrêmement difficile à arrêter et fera tout pour ne pas se laisser prendre vivant.

Physionomie

De taille moyenne mais de très forte corpulence, les cheveux rares, Xavier est en permanence vêtu comme un cabaretier.

Comportement

Il fera tout pour rester en vie jusqu'au rituel. Il n'hésitera pas à ordonner à ses hommes de

main l'élimination de PJ qu'il trouverait trop dangereux pour ses projets. Il préférera mourir que de se faire arracher le rituel qu'il a sur lui.

Objectifs

Il a fait croire que le rituel du 17 décembre en forêt de Fontainebleau avait échoué. En réalité, il a trouvé le moyen de retarder l'efficacité du rituel en enfermant sa puissance dans un artefact (voir 4.5.1). Il veut appeler Azathoth le 20 janvier et réduire la civilisation à néant.

Caractéristiques

APP	9	Prestance : 45 %
CON	12	Endurance : 60 %
DEX	12	Agilité : 60 %
FOR	18	Puissance : 90 %
TAI	14	Corpulence : 70 %
EDU	15	Connaissance : 85 %
INT	14	Intuition : 70 %
POU	18	Volonté : 90 %

Valeurs dérivées :

Impact : +2

Points de magie : 18

Points de vie : 13

SAN actuelle : 70%

Catégories de compétence :

Connaissance : 50 % ; Savoir faire : 25 % ; Sensorielle : 25 % ; Influence : 75 % ; Action : 50 %

Spécialités :

Persuasion 90 %

Joseph Lanuzel dit « Jo l'artiste » : il est peintre en bâtiment de métier. C'est un agent infiltré du groupe « Nouvel Octobre ». Il essaye de manipuler les projets du groupe pour lui faire perpétrer l'attentat contre le Banquet Wilson. C'est lui qui est chargé de faire changer Isabelle Desmonts de groupe. S'il comprend les conséquences réelles du rituel envisagé, il aidera les Pjs.

Physionomie

Long et mince, blond, plutôt bien mis de sa personne, Lanuzel peut être un personnage assez séduisant.

Comportement

Il en sait assez sur les projets de « Zuicka » pour avoir de sérieux doute. S'il pense pour voir manipuler les Pjs, il les aidera à nuire au groupe. S'il pense que les investigateurs sont sur la piste de « Nouvel Octobre », il s'opposera à eux.

Objectifs

Empêcher la destruction totale par l'appel d'Azathoth, mais il ignore que le rituel a en fait

réussi et qu'il est enfermé dans l'artefact.

Aider « Nouvel Octobre » à perpétrer l'attentat à la bombe contre le banquet Wilson.

Catégories de compétence :

Connaissance : 60 % ; Savoir faire : 25 % ; Sensorielle : 35 % ; Influence : 50 % ; Action : 10 %

Spécialités :

Peinture : 75 %

Guillermo Traderi ne fait plus parti à proprement parler du groupe puisqu'il a été démasqué et qu'il est actuellement entre la vie et la mort. Ce journaliste des « échos » était un agent infiltré au sein du groupe « Zuicka ». Il avait compris que leurs actions amèneraient une destruction beaucoup trop radicale du monde à son goût et envisageait de vendre le groupe « Zuicka » à la police. Il s'apprêtait à porter une lettre dans ce sens au quai d'Orsay quand on lui a tiré dessus. Il est toujours entre la vie et la mort. Il peut reprendre connaissance à tout moment pour aider les Pjs si ceux-ci lui rendent visite régulièrement ou demandent qu'on les prévienne s'il se réveillait. Son degré d'information sur les projets du groupe est laissé à votre appréciation. Il peut être un moyen de donner les indications manquantes à des Pjs trop désorientés.

Physionomie

Guillermo est en sale état. Il est allongé dans son lit d'hôpital, pâle, entre la vie et la mort. Pour ce qu'on peut en voir il a les cheveux très noirs et courts.

Comportement

S'il se réveille et que les Pjs ont une occasion de se faire connaître, il dénoncera Xavier Amarescu et les autres complices. Il ne dira pas un mot sur « Nouvel Octobre ». Guillermo ne quittera pas son lit d'hôpital et est extrêmement faible. Les médecins ne laisseront pas les Pjs lui faire subir un interrogatoire prolongé.

Objectifs

Il a compris que les projets de Xavier Amarescu entraîneraient une destruction par trop massive de l'humanité. Il veut donc tout faire pour l'en empêcher et faire tomber le groupe « Zuicka ».

Germain Joberklov dit « Germain sales mains » : il est mécanicien. C'est un membre infiltré des « trois mères », il a pour mission d'évaluer si les agissements du groupe peuvent leur être profitable. Il souhaite s'emparer du rituel car il pense qu'il pourrait s'en servir pour les fins de son culte.

Physionomie

Grand et costaud, d'une apparence un peu balourde, Germain est de mise plutôt négligé, les mains toujours pleines de cambouis.

Comportement

Il n'a pas l'air d'une intelligence très vive et pourra faire semblant de se laisser embarquer par les Pjs sans toutefois rien révéler sur les « trois mères ».

Il ne tentera rien contre les Pjs.

Il a compris que le rituel n'avait pas échoué en forêt de Fontainebleau. Il a noté que Xavier portait une attention toute particulière depuis à son médaillon. Il se peut qu'il essaye d'en savoir plus en allant explorer la cave des « Merveilles de Budapest » et qu'il veuille voler le médaillon.

Objectifs

Percer les secrets de Xavier Amarescu

Mener à terme le rituel des « trois mères » pour pouvoir revoir son ami mort au front.

Catégories de compétence :

Connaissance : 50 % ; Savoir faire : 25 % ; Sensorielle : 60 % ; Influence : 25 % ; Action : 10 %

Spécialités :

Mécanique auto : 75 %

Nathanael Janvier dit « l'écorcheur » : c'est un tueur professionnel qui a mis ses talents à la solde du groupe « Zuicka ». Ce qui l'intéresse, c'est l'argent. Si on sait le prendre par les sentiments, il peut révéler beaucoup de choses, sinon il est très fidèle à Xavier Amarescu

Physionomie

Petit, sec et nerveux, il est extrêmement vif et agile.

Comportement

Nathanael exécute ses contrats. Quels qu'ils soient, pourvu qu'il soit payé.

Si Xavier le met sur une tâche, il fera tout pour la réussir.

Si on le paye très cher il peut révéler des choses, mais il est sous l'influence de Xavier et tentera sans doute de supprimer par la suite celui à qui il en aurait trop dit.

Objectifs

Remplir les missions pour lesquelles on le paye.

Catégories de compétence :

Connaissance : 10 % ; Savoir faire : 30 % ; Sensorielle : 50 % ; Influence : 15 % ; Action : 60 %

Spécialités :

Arme blanche : couteau 75 %

Célestin Pribar dit « bibli » : cet intellectuel, écrivain raté vivant de nouvelles de seconde zone publiées dans les journaux, a opéré des recherches sur le rituel sur ordre de Xavier Amarescu. Il a fini par comprendre de quoi il retournait. Il a alors totalement perdu la raison. Il est aujourd'hui hospitalisé à Sainte Anne. C'est de lui dont il est question dans l'aide de jeu 14.

Physionomie

Les cheveux épars et gras, très maigre, Célestin promène son regard fou sur tout ce qui l'entoure.

Comportement

Il passe son temps à réciter des litanies. La plupart du temps il s'agit des noms d'Azathoth, mais il peut de temps en temps lâcher une information plus intéressante au choix du gardien.

Objectifs

Célestin a perdu la raison et n'a plus aucun objectif.

Catégories de compétence :

Connaissance : 50 % ; Savoir faire : 25 % ; Sensorielle : 25 % ; Influence : 50 % ; Action : 10 %

Spécialités : Mythe de Cthulhu : 75 %

Amédée Gellio dit « Perce Trou »: C'est un membre fanatique de « Zuicka », il n'a pas la finesse de son patron et tentera d'éradiquer toute personne qui se mettrait en travers de leurs projets. Il se cache pour l'heure au-dessus des « Merveilles de Budapest »

Physionomie

Grand et maigre, la barbe et les cheveux hirsutes, Amédée ressemble à un véritable homme des bois.

Comportement

Il fera tout ce que son patron lui demandera, de préférence de manière fracassante. Il n'a ni la finesse de son patron, ni la discrétion de Nathanael Janvier.

Notez que le rituel lui a plus qu'à moitié fait perdre la raison.

Objectifs

Obéir à son patron

Catégories de compétence :

Connaissance : 10 % ; Savoir faire : 25 % ; Sensorielle : 50 % ; Influence : 25 % ; Action : 50 %

Arme à feu : pistolet : 75 %

Isabelle Desmots dit « la chimiste » : elle enseigne au Lycée Victor Hugo. Elle est en froid avec le reste du groupe car c'est une scientifique. Elle fait confiance aux explosifs et aux détonateurs mais pas aux forces obscures de croyances incontrôlables. Elle commence à casser sérieusement les pieds à Xavier Amarescu qui envisage de la supprimer. D'ailleurs le groupe « Nouvel Octobre » souhaite la recruter car elle leur semble proche de leurs opinions. Elle a déjà été contactée dans ce sens là. Si elle comprend les conséquences du rituel, elle pourrait aider les Pjs.

Physionomie

De taille légèrement inférieure à la moyenne, Isabelle est d'une élégance assez classique, sans plus.

Comportement

Elle est terrorisée car elle a été profondément choquée par le rituel en forêt de Fontainebleau

et pense que Xavier veut la supprimer.
Elle aura sans doute quelques conversations avec Lanuzel qui tente de lui faire rejoindre le groupe « Nouvel Octobre »

Objectifs

Comprendre ce que trame exactement Xavier Amarescu.

Rester en vie.

Catégories de compétence :

Connaissance : 75% ; Savoir faire : 50 % ; Sensorielle : 40 % ; Influence : 15 % ; Action : 10 %

Spécialité

Chimie : 85 %

4.2 Le groupe « Nouvel Octobre »

Ce groupe communiste a pour but la propagation de la Révolution dans le monde. En aucun cas la fin du monde ne les intéresse. Ils pourraient bien aider les Pjs tout en omettant de leur dévoiler leur propre projet, bien entendu...

Tout ces gens se réunissent régulièrement au café « Vladimir » à l'angle de la rue Saint Gilles et de la rue Beaumarchais (IIIème).

Guillermo Traderi et Joe Lanuzel ont déjà été décrits dans la section sur le groupe « Zuicka ».

Sonia Ribardier : cette ouvrière dirige le groupe « Nouvel Octobre » sur Paris. C'est elle qui possède les informations sur l'attentat

Physionomie

Petite et assez forte, Sonia possède un vrai charisme qui fait d'elle un leader incontesté.

Comportement

Si elle peut nuire à « Zuicka », elle le fera. Si elle remarque les Pjs et qu'elle pense qu'ils sont à même de nuire à ses projets, elle n'hésitera pas à les faire éliminer. Sa tactique favorite sera alors d'attirer l'attention de Xavier Amarescu sur eux en utilisant Lanuzel.

Objectifs

Réussir l'attentat à la bombe du 20 janvier contre le banquet Wilson et supprimer les principaux dirigeants des puissances capitalistes.

Catégories de compétence :

Connaissance : 70% ; Savoir faire : 25 % ; Sensorielle : 25 % ; Influence : 50 % ; Action : 10 %

Spécialité :

Persuasion : 80 %

Edith Privaux : Elle a connu Sonia dans une usine d'armement pendant la guerre. Aujourd'hui elle travaille comme postière. C'est l'artificier du groupe.

Physionomie

Fine, de taille moyenne, Edith est vraiment un très joli brin de fille, d'ailleurs dans le quartier tout le monde la connaît comme « LA jolie factrice aux colis »

Comportement

Elle obéit aux ordres de Sonia, mais est tout à fait capable de prendre des initiatives. Elle ne dédaigne pas d'user de son charme, et peu à la rigueur se laisser séduire, mais si elle comprend les objectifs des Pjs, elle deviendra « explosive »...

Objectifs

Réussir l'attentat à la bombe du 20 janvier contre le banquet Wilson et supprimer les principaux dirigeants des puissances capitalistes.

Catégories de compétence :

Connaissance : 40 % ; Savoir faire : 50 % ; Sensorielle : 25 % ; Influence : 50 % ; Action : 30 %

Spécialités :

Fabrication de bombes artisanales : 85 % ; Arme : lancer de bombe artisanale : 60 %

Si le groupe est démasqué faites votre possible pour qu'au moins un des membres échappe afin que les joueurs soient bien occupés le 20 janvier à essayer de repérer un terroriste caché dans la foule pendant que les trois mères finissent leur rituel.

4.3 Les trois mères

Ce groupe s'est donné pour but la recherche de l'immortalité. Il interviendra peu dans cette partie du scénario. Il y a peu de chances qu'ils soient démasqués, même si les joueurs pourraient en entendre parler par Guillaume Joberklov que l'on rencontre dans le groupe « Zuicka ».

Les trois mères peuvent s'entendre comme les trois Parques. Pour plus de détail voir le Maleus Monstrorum page 191.

Leur lieu de rendez-vous est l'Eglise Saint-Roch, 296, rue Saint-honoré. Ils y ont subtilisé trois statues de la Vierge pour les remplacer par une représentation d'une des trois mères. Personne n'a remarqué la substitution.

Les originaux sont chez les trois membres, mais rien ne permet de les distinguer des autres statues.

Guillaume Joberklov : ce PNJ a déjà été décrit dans la section consacrée au groupe « Zuicka ».

Anastasia Ponedekis : cette petite fille d'immigré grecs est docteur en histoire. Sa thèse portait sur « les cultes à mystère dans l'antiquité ». Elle enseigne actuellement également au lycée Victor Hugo, en attendant un poste à l'université. Son fiancé est mort à la guerre, pour elle ouvrir la porte des enfers, c'est avoir une chance de le revoir.

Physionomie

Grande et assez forte, Anastasia a gardé un certain charme méditerranéen.

Comportement

Elle ne dira absolument rien au sujet des « Trois Mères », mais pourra partir dans

d'interminables discussions sur l'antiquité et les cultes païens si on l'interroge. Elle ignore tout du mythe de Cthulhu.

Objectifs

Ouvrir la porte des enfers et revoir son fiancé.

Catégories de compétence :

Connaissance : 60 % ; Savoir faire : 25 % ; Sensorielle : 25 % ; Influence : 50 % ; Action : 10 %

Spécialités :

Mythologie : 75 %

Christiane Van Boeck : cette veuve de diplomate consacre tout son temps libre à l'étude des sciences occultes. Son petit fils était ce qui lui était le plus cher en ce bas monde. Hélas celui-ci est porté disparu depuis octobre 1917. Elle veut ouvrir la porte des enfers pour savoir si oui ou non il est mort.

Physionomie

Cette vieille dame est restée d'une grande élégance et ne s'habille que chez des couturiers raffinés. Elle a un port très aristocratique.

Comportement

Elle recevra volontiers les investigateurs et s'entretiendra avec eux de sciences occultes pendant des heures, sans rien leur dévoiler du culte des « Trois Mères ».

Si elle pense qu'ils représentent une menace pour ses projets, elle usera de ses relations hautes placées pour leur demander de la laisser en paix. Au pire elle a les moyens de louer les services de gens aussi discrets qu'efficaces.

Objectifs

Ouvrir la porte des enfers.

Catégories de compétence :

Connaissance : 60 % ; Savoir faire : 20 % ; Sensorielle : 20 % ; Influence : 50 % ; Action : 10 %

Spécialités :

Occultisme : 75 %

4.4 Les premières pistes

Cette section détaille les pistes que les joueurs peuvent explorer immédiatement après leurs investigations autour d'Edmond Duchesne.

Les pistes ne vont pas manquer, mais les Pjs manquent de temps. Limiter donc le nombre d'action qu'ils peuvent entreprendre en une seule journée et tenez un compte précis des jours qui passent car ce qui sera déterminant le jour du 20 janvier ce sont les pistes qu'ils auront choisis de suivre !

Ayant accès aux services de la police, trouver les adresses des personnes indiquées sur la liste d'Edmond devrait être un jeu d'enfant.

4.4.1 Chez Baptiste Frémont

Au 11, rue du temple on trouvera encore le nom de Baptiste Frémont sur une boîte aux lettres, mais on informera les joueurs que celui-ci a déménagé précipitamment « il y a un peu plus de dix jours ». De fil en aiguille en ameutant un peu le quartier, on apprendra qu'il s'est installé quai de la Mégisserie. Avec un peu de méthode, il ne sera pas très difficile de repérer sa boîte aux lettres au numéro 5.

Baptiste Frémont habite donc à présent au 5 quai de la Mégisserie en face du Palais de Justice. Les Pjs trouveront surtout ici des éléments d'explication quant à l'évasion d'Amédée Gellio et la confirmation du commanditaire.

Si les Pjs ont la bonne idée de se promener avec une photo ou un portrait de Baptiste Frémont sur eux, la concierge le reconnaîtra aussitôt. En effet Baptiste Frémont est arrivé ici le 5 janvier. Il avait l'air particulièrement pressé d'emménager.

En fouillant chez lui on trouvera un mot de Xavier Amarescu donnant des indications pour l'évasion d'Amédée Gellio (aide de jeu 15) ainsi qu'un costume d'officier de police et tout un attirail de postiches, de maquillage, de l'outillage pour fabriquer des clés et des empreintes de cire.

4.4.2 Chez Nathanael Janvier

Il habite au 35, rue des Franc-bourgeois, au-dessus d'une société de désinfection qui n'a rien à voir avec notre histoire. Son appartement est dans le plus grand désordre. Impossible de rentrer chez lui quand il est là. On trouve dans ses affaires des coupures de presses sur l'assassinat de prostituées avec la mention « fait » en rouge dessus (aide de jeu 16 et 17). Nathanael est un as du couteau, pas de la gâchette, c'est pourquoi ce n'est pas lui qui a été désigné pour abattre Edmond Duchesne.

4.4.3 Isabelle Desmonts et le lycée Victor Hugo

Si on se renseigne auprès du Lycée Victor Hugo, 27 rue Sévigné, on trouvera rapidement sa piste, à condition bien sûr de poser les bonnes questions. Elle habite non loin de là au 4 de la rue Saint Claude. On pourra aussi trouver cette information auprès des services compétents.

Elle ne sent pas en sécurité et ne sait pas comment se tirer de ce mauvais pas, aussi prendra-t-elle d'abord les Pjs pour des hommes de mains venus la molester de la part de Xavier. L'accueil sera donc très froid, jusqu'à ce qu'on arrive à gagner sa confiance, mais même alors elle sursautera au moindre bruit. Si les Pjs ont la bonne idée de la surveiller ou de la faire surveiller, ils pourront peut-être la sauver de l'attentat que projette Xavier.

Si c'est le cas, traumatisée par l'agression elle passera à table. Elle donnera en priorité les noms de Xavier Amarescu, de Nathanael Janvier car elle les a en horreur et sait que ce sont eux qui ont voulu attenté à sa vie. Pour les autres elle trainera autant que possible et ne reconnaîtra jamais que Lanuzel faisait parti de leur groupe.

Elle peut confesser qu'Amarescu est en train de préparer quelque chose de pas très rationnel et qu'il a entrepris des recherches sur des cultes païens antiques.

Chez elle on trouvera un mot de Lanuzel l'invitant à rejoindre le groupe « Nouvel Octobre ». (Aide de jeu 18)

4.4.4 Les trois sergents

Les membres du groupe se réunissent ici tous les soirs et ce jusqu'au 18 octobre. Le 19 au soir

ils seront occupés à préparer leur rituel. Les Pjs ne peuvent pas surprendre les conversations sans se faire remarquer, mais il est toujours possible de prendre quelqu'un en filature, de l'aborder, de l'enlever, de lui faire les yeux doux, etc... C'est un excellent lieu pour repérer qui sont les membres de ces étranges réunions. Si on questionne le patron, celui-ci en informera Xavier Amarescu, à moins qu'on ne lui ait expressément demandé de ne pas le faire en accompagnant la requête d'une somme rondelette et de la menace de faire venir quelqu'un inspecter un peu son affaire... Il est loyal vis à vis d'Amarescu, n'aime pas les fouineurs mais tient encore plus à son bistro.

4.4.5 L'affaire des prostituées de Fontainebleau

Si les Pjs s'intéressent à cette affaire, ils pourront trouver les noms des prostituées qui ont témoigné. Certaines ont mystérieusement disparues, il en reste une qui est terrorisée. Il va falloir essayer de la faire parler...

Ces renseignements se trouvent évidemment auprès de la police Parisienne. Le lendemain du meurtre collectif (aide de jeu 10), on avait effectivement interrogé trois prostituées qui prétendaient avoir vu quelque chose, mais elles n'avaient donné aucun nom, ni renseignement utilisable. Deux d'entre elle ont déjà été retrouvées égorgées (Natacha et Lili), une troisième (qui se fait appelé Mimi, de son vrai nom Amandine Jussieu) est introuvable.

En questionnant les péripatéticiennes en activité à Fontainebleau, en leur faisant comprendre qu'on cherche à la protéger et en alignant une somme suffisante on apprendra que d'autres personnes rôdent ces temps-ci à la recherche des mêmes renseignements (en cherchant bien on pourrait même tomber sur Nathanael Janvier en train de poser les mêmes questions), mais aussi que « Mimi » se cache dans une maison sordide de la goutte d'Or, 3, rue du Nord, près de la gare du même nom.

Si on se rend sur place il faudra d'abord convaincre la logeuse que les Pjs n'ont pas de mauvaises intentions vis à vis de « Mimi » puis convaincre celle-ci de parler. Elle est terrorisée parce qu'elle et ses deux camarades étaient là le soir du rituel et qu'elles ont formellement reconnu Xavier Amarescu. Leur santé mentale en a pris un coup, mais elles ont assisté à tout le rituel et elle pourra le raconter. Inventez n'importe quelle histoire à base de sacrifice humain, ça n'a aucune importance. Ce qui compte c'est que le rituel fini, les participants semblent avoir attendu quelque chose un moment et qui rien ne s'est passé. Ils avaient tout l'air très déçu et elles les ont entendus dire quelque chose au sujet d'un « Sultan des démons » et d'un élément qui manquerait. Puis ils se sont tous séparés.

« Mimi » refusera de sortir de son refuge, mais si on lui montre des photos ou des portraits-robots des membres de Zuicka, elle les reconnaîtra. De quoi faire une belle descente de police...

4.4.6 Guillermo Traderi

On trouvera sur lui ou chez lui un rapport circonstancié sur les activités du groupe et l'adresse des Merveilles d'Istanbul ainsi que les noms des autres membres de « Nouvel Octobre » et des indications sur ce groupe.

Il y a deux endroits où l'on peut trouver des informations grâce à Guillermo Traderi. D'une part, dans son veston reste encore la lettre qu'il s'appropriait à déposer au Quai d'Orsay (aide de jeu 19).

D'autre part, on trouvera chez lui, au 15, rue La Bruyère (IXème) une lettre de Germain Joberklov (aide de jeu 20) et une note de Joe Lanuzel (aide de jeu 21).

4.4.7 Amédée et J.

Amédée Desmartin est un ami d'Edmond Duchesne. Il est actuellement en vacances et n'est absolument au courant de rien. Quand à J. il s'agit d'une dame du monde avec qui Edmond entretenait des relations intimes et dont il nous et tout à fait impossible de dévoiler ici l'identité...

4.4.8 La clinique Sainte Anne et Célestin Pribar

Célestin Pribar y délire en incantant sans cesse les noms d'Azathoth. En voici quelques uns pour mémoire : Le Sultan des Démons, Le Seigneur de Toutes Choses, Celui de l'Abîme, le Chaos Ultime, Le Maelström Atomique, Le Bouillonneur du Centre, Le Fléau Amorphe, etc... Ca pourrait dire quelque chose à quelqu'un. Sous hypnose il peut révéler les noms de ses complices et l'adresse des « Merveilles de Budapest ».

4.5 Les pistes suivantes

Cette section détaille les pistes qui peuvent être suivies par les Pjs à partir des pistes du paragraphe précédent

4.5.1 Xavier Amarescu et les « Merveilles de Budapest »

On y trouvera des détails sur le rituel et le nom d'Azathoth mais aussi des notes sur l'existence des autres organisations et sur la possibilité de trahisons.

C'est LA piste à suivre. Il vu le nombre de manières d'y arriver, il faudrait vraiment que les Pjs le fassent exprès pour ne pas arriver là ! Dans ce cas, tant pis pour eux, ils auront bien mérité d'être dévorés par Azathoth !

Au 3, rue Saint Placide (VIème), on peut en effet trouver un restaurant typiquement roumain tenu par Xavier Amarescu. Les employés du restaurant ne sont pas dans le coup et ignorent tout des projets de leur patron.

Pour Xavier, ce restaurant n'est rien d'autre qu'une couverture qui lui rapporte toutefois suffisamment d'argent pour mener ses projets à bien. La nourriture n'y est pas excellente et l'addition est toujours accompagnée d'un petit proverbe hongrois...

Dans le restaurant lui-même il n'y aura pas grand chose à découvrir. Par contre dans les sous-sols et à l'étage c'est une autre affaire ! (plan du restaurant : aide de jeu 22)

La cave à vin cache en effet un passage secret : l'une des rangées de bouteilles pivote pour laisser la place à une étroite ouverture donnant dans une vaste salle.

Cette salle elle même possède un petit passage secret que Xavier empruntera s'il se sent menacé. Ce nouveau passage mène dans le réseau des égouts de Paris. S'il est forcé de fuir par là, Xavier fermera derrière lui le passage, ce qui lui laissera sans doute le temps de disparaître.

Dans cette salle on trouvera ses notes sur le rituel à accomplir pour appeler Azathoth et notamment la manière de retarder son efficacité (complexité : 70, Mythe : 3, Durée : jours(ou heures si les Pjs sont vraiment dans une situation désespérée, SAN : 2), son journal personnel (aide de jeu 23), divers livres occultes, une abondante littérature sur l'anarchie, tout un attirail pour messes et magie noire. On trouvera également la liste complète des membres du groupe avec leurs adresses (aide de jeu 24). Le « rituel » lui même n'est pas ici.

Les notes de Xavier Amarescu sur le rituel. Un PJ qui réussirait à déchiffrer ces notes comprendrait :

- Premier succès (1 jour) : le rituel a pour but d'appeler Azathoth
- Deuxième succès (1 jour) : la seconde partie des notes contient une manière d'emprisonner le rituel dans un artefact afin d'en retarder la réalisation. Le « rituel » ainsi créé ne peut être efficace qu'un jour par an à une date choisie par le sorcier.

Xavier le garde en permanence sur lui et il faudra le tuer pour le lui prendre. Il s'agit d'une d'un pendentif fait de deux cercles superposés, celui du dessus étant percé d'un trou couvrant la moitié supérieur du médaillon. Dessus sont gravés nombres de symboles et de lignes qui font penser à un instrument de calcul pour les navigateurs. Faire pivoter le disque supérieur de 180° le 20 janvier déclenche le rituel. Si le médaillon est manipulé avant et reste dans la bonne position jusqu'au 20 janvier, le rituel est activé. Pour l'heure il n'y aucun moyen connu de détruire le médaillon.

A l'étage on ne trouvera absolument rien sur les agissements du groupe anarchiste, par contre Amédée Gellio s'y cache et il pourrait réagir très violemment à l'arrivée d'intrus. Il ira jusqu'au bout pour empêcher quiconque d'accéder ou de ressortir de la « cave »

4.5.2 Joseph Lanuzel

A son domicile du 8, rue Michel Lecomte, on ne trouvera qu'une abondante littérature sur le communisme et le marxisme aussi bien en français, qu'en allemand ou en anglais, mais pas un seul livre sur l'anarchie et encore moins la moindre piste. La seule solution pour parvenir jusqu'aux autres membres de « Nouvel Octobre » et de le filer, pour constater qu'il rejoint ses comparses au « Vladimir » à l'angle de la rue Saint Gilles et du Boulevard Beaumarchais.

Une fois au Vladimir, il faudra encore une fois procéder à de nouvelles filatures avant de découvrir l'adresse et les noms des autres protagonistes. Et si le PJ est repéré, il sera semé ! Il n'y aura plus qu'à recommencer le lendemain, une précieuse journée de perdue !

4.5.3 Germain Joberklov

La demeure de Germain Joberklov (25, rue de la Paix) ne recèle rien de particulier, si ce n'est une abondante littérature sur l'Antiquité et des quantités faramineuses de Vierges de toutes tailles entourées des fleurs artificielles des plus mauvais goûts. Une photo de l'église St Roch trône accroché au rebord d'un miroir au dessus de la cheminée, avec au dos la mention « Six heure » signé Christiane Van Boeck. Sous le socle d'une vierge, une lettre (la dernière) d'un camarade de Germain mort au front (aide de jeu 28). Il s'agit en fait d'une dévotion à l'une des trois mères. Quoi de plus étonnant chez un mécanicien ! Sa maigre bibliothèque et composé d'une Bible, de livres de contes et légendes de l'Antiquité et d'un ouvrage sur la transmigration des âmes d'Anatole Le Bar.

4.5.4 La chapelle Saint Roch

Germain Joberklov a une habitude à laquelle il ne coupe jamais. Tous les soirs, à 18h précise, il retrouve à l'église Saint-Roch, 296 rue Saint-honoré, Anastasia Ponedekis et Christiane Van Boeck. Après s'être brièvement entretenus, ils s'installent sur des prie-Dieu pour réciter une inaudible prière puis se dirige chacun vers une des chapelles du Chœur. La première est dédiée à la Vierge, la seconde à l'adoration, la troisième au Calvaire. La vierge est représentée dans chacune de ses chapelles. Jeune et belle dans la première, elle semble avoir mûrie dans la deuxième et a pris les traits d'une vieille femme dans la dernière, mais ce n'est sûrement qu'une impression due à l'expression de douleur qui se peint sur son visage.

En réalité les trois complices ont remplacé les trois statues par trois reproductions d'une des « mère ». Chaque soir ils accomplissent une des prières du rituel qui permettra d'ouvrir la porte des enfers. Ces prières sont très simples, constituées de quelques phrases que Christiane apprend aux autres sur le parvis, après quoi ils vont les réciter ensemble dans la nef avant d'aller les réciter chacun devant sa chapelle. Le tout prend un peu moins d'une heure. Si elles

sont interrompues elles pourront reprendre plus tard, mais n'engageront pas la conversation pendant leurs prière et demanderont qu'on leur laisse la paix, quitte à provoquer un scandale. Leur rituel a commencé un an auparavant et prendra fin le 20 janvier. Les adeptes des « Trois Mères » ont choisi cette date car la dernière prière doit être dite à voix haute deux fois et un seul des membres du groupe peut suffire. Ils supposent que ce jour là tout le monde sera tellement accaparé par le banquet Wilson que leurs agissements passeront suffisamment inaperçus pour mener le rituel à sa fin.

4.5.5 Sonia Ribardier

Si, partant du « Vladimir », les Pjs se lancent dans une filature, il faudra suivre Sonia jusqu'au 82, rue Rambuteau (IIème). Son appartement est littéralement rempli de livres et de journaux. On y trouvera bien entendu tout Karl Marx. A y regarder de plus près, au milieu de cet incroyable fouillis, les Pjs devraient trouver une lettre qui devrait leur faire soupçonner que quelque chose se prépare pour le 20 janvier (aide de jeu 25)...

4.5.6 Edith Privaux

Elle travaille au bureau de poste, 27, rue des Francs Bourgeois et loge au 12, rue des rosiers, au rez-de-chaussée. Elle est connue dans le quartier comme « la jolie factrice aux colis ». On suppose que c'est à cause de son travail à la Poste qu'on la voit toujours chargée de colis. En réalité Edith est une artificière de premier ordre. Chez elle pas de papiers, des bombes ! Attention au malheureux qui laisserait tomber une allumette, un mégot ou tirerait un coup de fil, il ferait sauter l'immeuble ! N'ayez aucune pitié pour les Cow-boy, cet endroit n'est pas fait pour eux. D'ailleurs Edith le sait et si elle est prise, elle n'hésitera pas à mettre le feu aux poudres. Autant dire que l'appartement de la jolie factrice est un lieu hautement mortel de ce scénario !

4.5.7 Anastasia Ponedekis

Son appartement au 32 rue du pont-neuf ne recèle rien de particulier, si ce n'est une belle collection de Vierges allaitantes. Elles sont le plus souvent en bois et globalement d'un meilleur goût que celle que l'on peut trouver chez Germain Joberklov. Il s'agit bien sûr d'une autre des représentations des trois mères. Devant l'une statue, entourée de deux bougie et d'une photo, la dernière lettre du fiancé d'Anastasia (aide de jeu 29). Rien d'autre à trouver là. Elle recevra volontiers les Pjs et ne fera aucun mystère de leur dévotion. Elle les retiendra le plus possible en les assaillant de petits fours et de thé. Laisser les joueurs penser qu'ils se sont enfoncés dans une mauvaise piste et qu'ils viennent de perdre une demi-journée pour des queues de cerises.

4.5.8 Christiane Van Boeck

Elle loge au 25, quai Voltaire (Ier). En dehors des cultes qu'elle va rendre à la chapelle St Roch, elle est presque toujours chez elle. Elle recevra très chaleureusement les PJS ne faisant aucun mystère de leur dévotion, la faisant passer pour une dévotion à la Vierge. Elle a l'air d'une gentille mamie qui aurait pris en affection le pauvre Germain Joberklov. Elle parle très volontiers et comme Anastasia, elle retiendra les Pjs le plus longtemps possible. Son appartement est rempli de reproduction de vierges des douleurs. Mais attention, ici rien que des œuvres d'art d'une très grande valeur : sculpture, peinture, gravure. Toutes ses vierges ont les traits tellement déformés par la douleur et le chagrin qu'elles paraissent n'être plus que de

très vieilles femmes.

On peut toutefois trouver chez elle quelques indices : une lettre d'un de ses petits fils mort au front (aide de jeu 26), et, sur un jet de bibliothèque réussi lors de la fouille de l'abondante bibliothèque, un épais livre sur les cultes à mystère (complexité : 30%, Occultisme : 4 ; durée : jours ; SAN : 0). Si ce livre devait être dérobé, Christiane n'apprécierait pas et son argent peut lui permettre de louer les services de gens de grande classe et d'une efficacité tout aussi grande... Si un Pjs prend le temps de compulsier ce livre, un passage retiendra particulièrement son attention. Remettez au joueur l'aide de jeu 30.

Un jet d'intuition réussi permettra de remarquer que bien en vue sur la table du salon se trouve une traduction du Faust de Goethe par Gérard de Nerval... Si ça suffit à faire deviner les intentions des « trois mères » aux joueurs, ils sont vraiment très forts !

4.6 Évènements et réactions

Cette section détaille les évènements qui devraient avoir lieu entre le 15 et le 20 janvier. Aucun n'a de date fixée et la plupart sont facultatifs, c'est à vous de les faire intervenir quand cela a un sens dans le scénario. Aiguillez des joueurs trop perdus ou embrouillez des joueurs qui iraient trop droit au but.

4.6.1 Recherches sur les « trois mères »

Le culte des trois mères demeure peu connu, c'est pourquoi les recherches en bibliothèques risquent de s'avérer fort longues. Pour chaque journée entière passée à faire des recherches sur ce culte, faite faire un jet de bibliothèque au PJ.

Si le jet est raté, le PJ ne trouve rien.

Si le jet est réussi le PJ trouve de vagues indications mais rien de convaincant dans l'immédiat. Tout doit laisser penser aux Pjs que ce n'est là qu'une perte de temps... et pourtant non !

Ce n'est qu'au bout de quatre journées couronnées par un jet réussi en bibliothèque que l'investigateur trouvera des indications un peu précises sur les trois mères (aide de jeu 30) et surtout la référence d'un ouvrage qui pourrait bien s'avérer très utile...

4.6.2 Attentat contre Isabelle Desmonts

Cet événement est optionnel. Il peut servir à attirer l'attention des Pjs sur elle ou bien à leur fournir un indicateur précieux. Que cet attentat réussisse ou pas est à votre discrétion et peut servir à donner une note plus dramatique au scénario.

Si les Pjs prennent la précaution de surveiller Isabelle Desmonts, faites intervenir cet attentat afin qu'ils puissent la sauver et glaner des informations. S'ils ne le font pas ils pourront tomber « par hasard » sur la scène. L'attentat peut encore avoir lieu en revenant des « trois sergents » si les Pjs sont dans le coin.

Le lieu n'importe pas. Considérez que c'est Nathanael Janvier qui va œuvrer, éventuellement accompagné d'hommes de mains recrutés et payés pour l'occasion mais qui n'ont aucune envie de mettre ni leur vie, ni leur liberté en danger. Considérez qu'il s'agit de PNJs faibles (voir écran du gardien).

Si elle est sauvée Isabelle pourra fournir de précieux renseignements aux joueurs.

4.6.3 Meurtre de Germain Joberklov

Cet événement est également optionnel. Il peut servir à orienter l'attention des Pjs sur cette piste ou, cas ultime, à les aider à récupérer le rituel.

Il se peut que vous décidiez que Germain tente de voler le rituel, ce qui se terminera invariablement par sa mort. Mais plusieurs options s'offrent à vous en fonction de la raison pour laquelle vous voulez mettre ce meurtre en scène :

- Germain n'arrive pas s'emparer du rituel et est abattu pendant le vol. Probablement cela se passera dans un endroit où Germain aura donné rendez-vous à Xavier Amarescu pour lui « révéler » quelque chose ou alors sur le chemin du retour des « trois sergents » ou bien encore aux « Merveilles de Budapest ». Les Pjs peuvent être présent, spécialement s'ils ont décidé de filer l'un ou l'autre et ce peut être l'occasion pour eux de récupérer le rituel.
- Germain s'en empare, il est poursuivi et abattu. Encore un fois les Pjs peuvent assister à la scène. Mais cet événement peut encore être utilisé d'une autre manière : des passants témoignent et finissent par donner le signalement de Xavier Amarescu qui est reconnu par les services de police. Utilisé ainsi, c'est une manière de mettre des Pjs qui seraient complètement passé à côté de la piste Amarescu sur la bonne voie. Vous pouvez aussi considérer que de tels Pjs ne méritent rien d'autre que d'être dévorés par Azathoth !

4.6.4 Guillermo se réveille

Si les Pjs sont allé le voir et ont demandé qu'on les tienne au courant de leur état de santé et si par ailleurs ils sont vraiment mal partis, vous pouvez leur donner un coup de pouce en faisant se réveiller Guillermo Traderi. Il est trop faible pour parler longtemps mais il remettra aux Pjs la lettre qui est toujours dans son veston (aide de jeu 19) si ceux-ci ne l'ont pas déjà. Il peut également trouver suffisamment de forces pour leur donner le nom de Xavier Amarescu.

4.6.5 Les délires de Célestin Pribar

Au milieu des délires de Célestin Pribar vous pouvez glisser le nom « d'Azathoth » pour mettre les points sur les « i » à des Pjs qui n'auraient pas saisi l'enjeu de l'affaire. Il se peut aussi qu'il cite des noms, à votre convenance selon les pistes que les joueurs auraient du mal à explorer. S'ils sont déjà venus, il se peut que l'hôpital les appelle parce que Célestin Pribar est en proie à une crise de démence particulièrement violente. Par exemple dans la nuit précédent le rituel si les Pjs n'ont toujours rien trouvé et que vous voulez leur donner une ultime chance. Lors de cette crise il lâchera toutes les informations qu'il vous semblera bon.

4.6.6 « Zuicka » se sait découvert

Les membres du groupe ne resteront pas sans bouger s'ils se rendent compte qu'ils sont découverts. Des objets manquant chez un des membres ont toutes les chances du monde d'éveiller les soupçons. Mais là encore il se peut que la victime ne découvre le vol qu'un jour ou deux après, après tout on ne fait pas l'inventaire de ses papiers tous les jours.

Dès lors ils tenteront évidemment de repérer les PJS. Ils peuvent par exemple se laisser sciemment filer et attirer les Pjs dans une souricière composée de Nathanael Janvier et de ses hommes de main. Ou bien ils peuvent payer une bande de voyou pour donner une leçon à un individu isolé. Si les choses vont trop loin, c'est à dire s'ils pensent que les Pjs ont les moyens de s'opposer à leur projet, ils tenteront non plus simplement de les impressionner mais bien de les tuer. Une telle attaque peut par exemple avoir lieu contre des Pjs qui feraient le planton lors d'une tentative de cambriolage. Cela peut semer une pagaille assez amusante.

Une manière pour les Pjs de se servir de « Zuicka » est de faire savoir qui parmi eux sont les traîtres. Ceux-ci seraient alors proprement liquidés, ce qui par ricochet peu entraîner la vengeance des membres de « Nouvel Octobre ». Faire en sorte que les deux groupes se liquident réciproquement n'est pas la plus mauvaise des solutions pour débayer la voie...

4.6.7 Xavier Amarescu en fuite

Si a un moment ou un autre Xavier Amarescu est obligé de fuir, il tentera de se cacher dans les égouts. Quoi qu'il se passe, il aura toujours le soutien de Nathanael Janvier, d'Amédée Gellio et de Baptiste Frémont, si toutefois ceux-ci sont toujours opérationnels. S'il en a la possibilité il pourra aller se cacher chez l'un des membres de « Zuicka » qui n'aurait pas été inquiété.

A partir du moment où Xavier Amarescu sera en caval, mettez tous les memebres encore opérationnels de « Zuicka » sur le dos des Pjs à l'exception d'Isabelle Desmonts, Lanuzel et Joberklov.

Si Amarescu se sent menacé il retournera dans les égouts.

Il se dissimulera dans les égouts jusqu'au jour du rituel. Il est possible d'utiliser toutes sortes de méthodes pour le repérer puisque les Pjs sont en possession de ses habits : chiens, magie, ratissage avec les forces de l'ordre, etc...

S'il est abattu, il se peut qu'il bascule dans les égouts. Le rituel reposera alors dans la fange et certaines choses qui n'auraient pas dû être oubliées... Vous pouvez remettre le rituel en scène quatre vingt ans plus tard avec les arrières petits fils des Pjs dans une autre histoire...

4.6.8 Un terroriste dans la nature

Si les Pjs arrivent à faire arrêter ou à mettre fin aux agissements de « Nouvel Octobre », chacun des membres fera tout pour s'évader, se cacher, etc... Chacun tentera alors individuellement et avec ses propres moyens de commettre un attentat le jour du banquet Wilson ne serait-ce que par vengeance. L'idéal serait qu'effectivement un des membres au moins parvienne à se cacher jusqu'au jour du banquet. Il s'y rendra alors affublé de postiches et autres déguisements. Aux Pjs de le retrouver.

4.6.9 Le groupe des « Trois Mères » se sait découvert

Il n'y a en fait aucune raison pour que les Pjs soupçonnent ce que ce groupe projette. Si elle se sent importunée, Christiane Van Boeck usera de ses relations à la préfecture de police pour faire dire aux Pjs de la laisser en paix. Le cas échéant, ils pourraient même avoir une explication assez longue avec un fonctionnaire de police particulièrement bouché et ce au moins le moins opportun...

4.6.10 descentes de police

Si les Pjs ont des preuves tangibles et concrètes, ils peuvent pousser la police à procéder à des arrestations. Soit ils organisent une opération simultanée, et alors chacun tentera de sauver sa peau comme il peut, soit ils procèdent aux interpellations les uns après les autres et alors passée la première ou la deuxième arrestation, les nids seront vides.

Une opération de grande envergure peut être le cadre de scènes d'action mémorable : fuite sur les toits, fusillades, qui pro quo... et n'oubliez pas que le logement d'Edith Privaux est une vrai poudrière et que les agents ont la gâchette facile. Un beau feu d'artifice en perspective.

4.6.11 Se procurer et détruire le rituel d'appel d'Azathoth

Se procurer le rituel ne pose qu'un problème : mettre la main sur Xavier Amarescu. S'ils sont en possession du rituel, rien de plus simple, il suffit de ne pas le manipuler au jour dit. Seulement, comme il n'est pas possible de le détruire simplement, il demeurera une menace chaque fois que la terre occupera la même position dans l'Univers, c'est à dire chaque 20 janvier. Mais trouver une manière de l'annuler peut être l'objet d'une autre aventure.

4.6.12 Faciliter ou corser l'enquête

De nombreuses possibilités ont déjà été évoquées pour aider les joueurs à trouver leur chemin. En plus de celles-ci vous pouvez avoir recours à des jets d'Intuition pour des joueurs vraiment en panne. Les éléments qui peuvent permettre de débloquer une enquête peuvent être les suivants :

- « Vous avez le sentiment qu'Isabelle Desmonts est réellement en danger et que si vous ne faites rien pour la protéger elle risque d'y passer »
- « Quelque chose vous dit que vous devriez demander que l'on vous tienne au courant de l'évolution de l'état de santé de Célestin Pribar / Guillermo Traderi »
- « Le gros aux mains sales n'a pas l'air à l'aise avec les autres, il observe celui qui à l'air d'un cafetier fixement, il se lève avant les autres et part, seul » (au moment où les joueurs sont aux trois sergents)

Si les Pjs ne pensent pas à filer Germain Joberklov, ils peuvent le croiser « par hasard » alors qu'il se rend au « Vladimir ». Cela peut même avoir lieu pendant une autre filature pour obliger les investigateurs à se séparer.

Inversement, si les Pjs vous semblent aller droit au but trop rapidement, faites en sorte que les groupes qui se sentent menacés leur tombent dessus. Toutefois le but n'est pas de tuer les investigateurs mais de les retarder. Ainsi « Zuicka » ou « Nouvel Octobre » pourraient bien tout mettre en œuvre pour récupérer des preuves importantes : guet-apens, cambriolage ou « visite » nocturne de leur chambre, enlèvement de PJ qui se promènerait tout seul.

Il est possible aussi qu'ils décident d'enlever un PJ en vue de lui soutirer des informations sur le banquet Wilson, sur l'état des négociations ou sur les intentions de son pays. N'oubliez pas que les investigateurs sont des représentants de leur pays et donc, aux yeux des anarchistes et bolchéviques, susceptibles de détenir des informations sensibles.

Les documents volés ou les Pjs enlevés se retrouveraient alors détenus à l'une des adresses du groupe concerné, probablement une adresse dont ses membres pensent que les Pjs l'ignorent.

Une autre suggestion est que l'un des groupes organise un enlèvement pour procéder à un échange avec un ou des membres prisonniers.

4.7 Le Banquet Wilson ou le jour où tout bascula

4.7.1 Le Banquet Wilson

Le 20 janvier le banquet en l'honneur du président Wilson réunit vingt-sept délégations venues de tous les horizons et deux-cents cinquante personnes. Sont présent notamment Georges Clémenceau (président du Conseil français), Lloyd Georges (Premier ministre anglais), Orlando (Président du Conseil italien) et bien entendu Wilson (USA).

Il a lieu dans la salle des conférences du Palais du Luxembourg. Il commence par un discours du président du Sénat, suivi d'un discours de Wilson puis du repas lui-même. Vous pouvez

remettre le menu de ce banquet aux joueurs. (Aide de jeu 27)

4.7.2 Xavier Amarescu est toujours en possession du rituel

Si Xavier Amarescu est toujours en possession du rituel il tentera de s'introduire dans le banquet. C'est le moment de le repérer et de lui arracher le rituel, sinon, tout est fini ! Enfin presque, car il vous reste une manière de sauver la situation si vraiment vous y tenez : les terroristes font sauter le banquet, Amarescu meurt et le rituel roule sous un meuble au milieu des décombres... Vous vous retrouverez alors simplement avec un objet extrêmement dangereux dans la nature...

4.7.3 Il y-a-t-il un terroriste dans la salle ?

Le cas de figure théorique est que les Pjs seront venus à bout d'Amarescu et qu'il y aura une tentative d'attentat contre le banquet Wilson. Si « Nouvel Octobre » est intact ou si les Pjs on laissé filer la belle Edith Privaux, ce sera à la bombe ! Sinon au pistolet... chacun fait avec ses moyens. Le jeu consistera alors à essayer de repérer le(s) terroriste(s) dans la foule. Évidemment avec autant de monde, impossible de l'abattre de loin !

4.7.4 Le rituel des trois mères

Alors que les Pjs viennent de déjouer un attentat ou sont encore sous le choc de l'explosion en train de voir Lloyd Georges ou Clémenceau agoniser dans leurs bras, une étrange rumeur montera de l'autre côté des quais, de derrière le jardin des tuileries. En se dirigeant vers les quais, on peut voir une colonne d'air noir, semblable à un typhon s'élever au dessus de l'Eglise Saint-Roch. Les portes de l'autre monde viennent de s'ouvrir !

Se précipiter à Saint Roch n'y changera rien. En s'approchant on croisera de plus en plus de fantômes de soldats, de toutes nationalités, certains atrocement mutilés, qui errent dans les rues. Ce spectacle vaut bien 1d2/1d8 SAN. Chaque fantôme aspire à reposer en terre natale et chacun prendra donc la direction de son pays sans se préoccuper des Parisiens pour l'instant. Mais le chemin jusqu'à St Roch est aussi semé de parisiens en état de choc, prostrés ou en proie à de véritables crises d'hystérie qui pourraient bien s'en prendre aux Pjs.

Arrivés à l'église les Pjs se rendront compte qu'un flot ininterrompu de fantômes en uniforme sort de l'église. Vouloir pénétrer dans ce flot, c'est plonger volontairement dans l'horreur (1d4/1d6+2 SAN). Le vent à une force de 16 qu'il faut vaincre pour parvenir jusqu'aux portes. Risquer un œil à l'intérieur est complètement dément, puisque c'est dans les enfers même que l'investigateur plongera son regard... (1d8/2d8 SAN me semblent être un minimum...). S'il a encore un minimum de raison il pourra décrire aux autres les membres des trois mères totalement hystériques au milieu de millions de cadavres et de créatures surnaturelles. Les pauvres ont évidemment totalement perdu la raison, mais la porte des enfers n'en est pas moins ouverte !

5. Paris entre deux mondes

5.1 Avec ou sans Révolution et anarchistes

Si les membres de « Nouvel Octobre » sont encore opérationnels et s'ils ont réussi un attentat,

le reste du scénario se passera dans un climat insurrectionnel : l'attentat était le signal qu'attendaient des groupuscules révolutionnaires pour passer à l'action. Paris sera alors le lieu d'une course poursuite au milieu des fantômes entre les forces de l'ordre et les militants révolutionnaires. Ici et là peuvent se dresser des barricades et même des quartiers entiers de Paris peuvent basculer dans la Révolution : une nouvelle Commune en pleine horreur.

Les insurgés ne sont ni assez nombreux ni assez bien armés pour prendre le pouvoir, mais les combats et les incidents devraient durer jusqu'à la fin du scénario. Ce qui ne va pas simplifier la tâche des Pjs.

Par ailleurs s'il reste des anarchistes vivants et libres, il n'y aucune raison pour qu'ils ne continuent pas à pourchasser les Pjs. Heureusement, les fantômes pourraient bien faire un peu de ménage si la situation devenait trop difficile.

5.2 D'un monde à l'autre

Mais le principal problème, c'est que la porte ouverte est particulièrement instable. Tantôt Paris est dans ce monde-ci, tantôt la ville se retrouve dans l'autre monde. Le ciel devient alors d'un gris profond et l'air se trouble, les vivants se sentent opprimés, angoissés et ont du mal à respirer. Chaque passage est une expérience traumatisante qui vaut bien 1d4/1d8 la première fois puis 1/1d4 SAN pour les autres fois.

Le problème c'est que autant les fantômes sont inoffensifs quand ils sont dans le monde de vivants, autant ils deviennent agressifs lorsque Paris bascule dans le monde des morts. Ils attaquent alors tous ceux qui se trouvent à leur portée. Autant dire qu'il vaut mieux éviter les grandes rues occupées par ces charmantes créatures et circuler dans les petites rues où on peut néanmoins en croiser un ou deux de temps à autre, animés des plus mauvaises intentions.

La bonne nouvelle par contre c'est que tout le temps où Paris se retrouve dans le monde des morts, d'éventuels investigateurs décédés peuvent venir prêter mains fortes aux investigateurs toujours en vie.

Si les choses tournent trop mal pour les investigateurs, vous pouvez décider que Paris fait des allers-retours entre le monde des morts et celui des vivants. Ils seront ainsi moins gênés par les fantômes. Par exemple le passage peut se faire à peu près toute les 24 à 48h (si vous aimez jeter les dés toutes les (1d6 + 6) X4 heures).

Paris basculera dans l'autre monde vingt-quatre heures après le rituel des « trois mères », et pour l'instant, les Pjs n'y peuvent probablement rien.

5.3. Les fantômes attaquent

Une fois Paris passé dans l'autre monde, les fantômes vont s'en prendre aux vivants qu'ils croisent et ceci sans aucune considération de nationalité ou d'origine. Tous les fantômes ont un POU de 10. Ils ne poursuivront pas les vivants et se contenteront d'agresser ceux qui se trouveraient sur leur route, sans que cela soit systématique. Considérez que chaque fois que les Pjs croisent un fantôme il y a 50 % de chance qu'il les attaque.

Une attaque se résout comme une confrontation entre les deux POU. Le perdant perd 1d3 points de POU de manière définitive. Pour supprimer un fantôme, il faut réduire son POU à zéro.

5.4. Recherches en bibliothèque ou fouille de l'appartement de Christiane Van Boeck

Les journées passées à étudier la question des trois mères doivent être portées au crédit des

investigateurs. De plus s'ils font en sorte que des bibliothécaires leur soient exclusivement réservés (et ils devraient avoir des arguments auprès des autorités de police ou du préfet pour cela), chaque jet de bibliothèque réussit comptera double. Par ce moyen ils devraient finir par trouver les premières références (aide de jeu 30) qui devraient les mener vers la référence bibliographique tant recherchée. Celle-ci n'est hélas pas disponible à la bibliothèque nationale. Le livre qui se trouve dans la bibliothèque de Christiane Van Boeck amène au même aide de jeu (cf. 4.5.8)

Fort heureusement l'aide de jeu fait référence au Baron Javour qui mena les fouilles en Grèce qui permirent de mettre au jour les textes du rituel des Trois Mères. Deux solutions s'offrent donc aux Pjs : se rendre chez le baron Javour en espérant y trouver le livre ou aller faire un tour au Louvre.

Si les Pjs n'ont pas découvert le culte des « Trois Mères » dans la section précédente, ils risquent fort de se retrouver coincés. Ils peuvent alors trouver dans les journaux un article sur les événements de la chapelle St Roch déplorant la disparition de Christiane Van Boeck, que l'on présentera alors comme une personnalité mondaine parisienne, que des témoins ont vu entrer dans l'église peu avant que l'incompréhensible phénomène ne se déclenche. Nul ne l'a vu ressortir et elle n'a pas reparu à son domicile. Faîte alors en sorte que les Pjs trouvent chez Christiane Van Boeck l'adresse de Germain Joberklov et Anastasia Ponedekis.

Si les Pjs hésitent quelque peu à s'intéresser aux nouveaux événements, ils seront convoqués par leur supérieur qui leur passera un savon, les tiendra pour personnellement responsables de tout ce bazar (après tout ce sont eux qui avaient en charge la préparation de la conférence), et leur donnera l'ordre de faire revenir les choses à la normale pour que la conférence puisse se dérouler dans le calme.

5.4 Les collections grecques du Louvre

Il va falloir trouver un traducteur de grec et se rendre au Louvre (de préférence dans cet ordre). Or le quartier est littéralement infesté de fantômes. Reste la possibilité de remonter la Seine en bateau ou de passer par les égouts.

N'oubliez pas qu'entre les révolutionnaires, les anarchistes et les fantômes la simple traversée de Paris est un exploit.

Une fois dans le Louvre, trouver la collection Javour risque de ne pas être une mince affaire. Heureusement les investigateurs pourront trouver un étrange fantôme, qui erre dans le palais désert, en contemplant librement les collections. Il s'agit d'un ancien conservateur du Louvre qui n'a pas résisté au plaisir de venir hanter le musée. Il n'est absolument pas agressif et ne demande pas mieux que d'organiser une visite guidée. Son seul défaut est qu'il ne peut pas s'empêcher de commenter ses œuvres préférées et il y a peu de chance qu'il emmène directement les Pjs là où ils veulent. Il se fera un malin plaisir de leur faire faire un détour par les œuvres qu'il juge incontournables (« La collection Javour, oui, oui, mais on ne peut pas venir au Louvre sans avoir vu la Vénus de Milo... »). C'est instructif, mais long, très long (le fantôme a l'éternité pour lui), avant d'arriver enfin à la collection Javour. Si vous avez un plan du Louvre ou que vous connaissez un peu le musée, lâchez-vous !

Notez que même après que la porte des enfers sera refermée, ce fantôme continuera à hanter le Louvre. Une connaissance qui peut s'avérer utile dans de futurs scénarios.

Enfin, il se pourrait bien que pendant le travail du traducteur de grec le Louvre soit pris

d'assaut par des révolutionnaires plus ou moins fous venus y trouver refuge ou des fantômes, voir les deux à la fois...

Mais après toutes ces épreuves, les efforts des investigateurs seront couronnés de succès ! Comprendre la traduction équivaldra à étudier un ouvrage ésotérique, voir paragraphe 5.7

5.5 Interlude : la promenade des morts

Pendant ce temps, les morts vont évidemment continuer leur défilé. Il en sort nuit et jour un flot continue de Saint-Roch et le quartier devient bientôt totalement infréquentable si l'on veut garder son intégrité mentale.

Les morts se dirigent naturellement vers leur lieu de naissance, mais ils ne peuvent aller plus loin que le lieu où ils sont enterrés. Même si les journaux n'arrivent plus à Paris, les Pjs devraient entendre parler de ces fantômes qui se massent aux alentours des champs de bataille.

5.6 Chez le baron Javour

On trouvera sans peine l'adresse de la famille Javour. Elle loge dans un petit manoir situé à Champigny-sur-Seine, petite bourgade à une centaine de kilomètre en aval de Paris.

Le voyage vers la province risque d'être singulièrement compliqué : inutile de songer se rendre à une gare quelconque, elles sont remplies de macchabées décidés à prendre le train pour rentrer chez eux... Il faudra donc quitter Paris par les petites routes. Le moyen le plus sûr de voyager est peut-être encore de « louer » une péniche... Peut-être les voyageurs croiseront-ils un train rempli de fantômes qui vont revoir leur Normandie...

Le petit village de Champigny-sur-Seine vit dans une atmosphère de terreur : plusieurs fantômes ont déjà tenté de passer par là, et au besoin, les Pjs peuvent en croiser. On leur indiquera le manoir sans difficulté.

En arrivant au manoir, les investigateurs risquent d'être fort mal reçu par le garde chasse qui tirera à vu, sans les atteindre. Il est sur les nerfs et pour cause : le fantôme du dernier des fils des Javour est revenu et il tyrannise le manoir. Madame veuve et son dernier fils de dix ans vivent dans la peur des caprices du fantôme. Celui-ci hante le premier étage où se trouve la bibliothèque. Vouloir le combattre est une très mauvaise idée : il a un POU de 18... Il taquinera volontiers les Pjs, mais sans chercher à les détruire. Il est assez du genre à faire des plaisanteries du type « Je dirai « quelque chose » quand on me dira : s'il vous plaît »... vous connaissez la suite. Un de ses jeux favoris est de faire bouger les objets pour faire trébucher les gens. Il ne cherche jamais à blesser mais à mettre ses victimes dans des positions ridicules. Pour le mettre dans sa poche il faut découvrir son vice : le jeu (60%), et notamment le Poker. Il est prêt à jouer sa bibliothèque, ses meubles, sa propriété, ce qui n'a évidemment aucune valeur légale. Si les Pjs lui demandent de jouer le livre qu'ils cherchent il déclarera qu'il n'y en n'a plus un seul exemplaire dans la maison. Par contre si on le questionne, il avouera qu'il reste encore des notes manuscrites ayant servi à écrire ce livre. S'il a le sentiment que c'est ce que veulent absolument les joueurs, il cherchera à jouer d'autres choses avant, le plus possible, pour pousser les investigateurs à bout. Ce n'est que quand il sentira qu'ils n'en peuvent plus qu'il acceptera de jouer ces manuscrits.

5.7 La traduction ou les notes du baron Javour

Qu'ils soient au Louvre face à la traduction des inscriptions sur les poteries ou chez le baron Javour devant ses notes, comprendre ce qui est à présent sous leurs yeux équivaudra à étudier un ouvrage occulte : complexité : 30 % ; Occultisme : 3 ; durée : jours ; SAN : 0.

Arrivés au terme de leur étude, les Pjs seront en possession :

- D'un rituel pour faire revenir Paris dans le monde des vivants. Il s'agit de formules ésotériques qu'ils doivent réciter « là où la porte des enfers s'est ouverte ». Ils comprendront également qu'il leur faudra être le plus nombreux possible pour espérer que cette incantation réussisse.
- D'une indication curieuse qui leur dit que « la seule manière de refermer les portes des enfers est de satisfaire les morts ».

5.8 Revenir de l'autre monde

La première préoccupation des Pjs sera sans doute de faire revenir Paris dans un monde plus vivable. Pour cela il leur faudra réciter le rituel en opposant leur POU cumulés à celui du rituel des trois mères... soit 200. Il faut évidemment réaliser ce rituel devant l'église Saint-Roch. N'oubliez pas qu'au bout d'une dizaine de jours la plupart des fantômes auront quitté les enfers et que le quartier redeviendra plus fréquentable. Il vaut tout de même mieux avoir l'un ou l'autre « garde du corps » qui puisse s'occuper des fantômes agressifs qui ont élu domicile à Paris, et il en reste un certain nombre.

Il est certain qu'ils n'y arriveront pas seuls. La solution est donc de trouver des alliés qui puissent les aider. Le scénario regorge suffisamment de PNJ pour qu'ils puissent en trouver l'un ou l'autre qui les aiderait, au premier rang desquels Isabelle Desmonts, Guillermo Traderi, Edmond Duchesne, voir même des membres de « Nouvel Octobre » avec une idée derrière la tête...

Mais ce ne sera probablement pas encore suffisant. Laissez-les chercher des alliés, et dès que le bruit de leurs démarches se répandra, ils recevront la visite de Mère Jeanne des Anges du couvent du petit Picpus... C'est une femme d'action, assez forte et très énergique, voir directive. Elle a décidé que ses sœurs devaient agir pour contrer ces diableries et elle propose son aide aux investigateurs, à condition qu'ils lui démontrent que ce qu'ils projettent est bien chrétien. Une fois convaincue, Mère Jeanne des anges, en énergique femme d'action qu'elle est, aura tendance à tout prendre en main et les joueurs risquent de se retrouver au rang de spectateurs... Notez que s'ils le prennent bien, ils auront du coup les mains libres pour s'occuper de fermer la porte des enfers.

Considérez que les sœurs du couvent du Petit Picpus qui pourront venir ont à elles toutes un pouvoir cumulé de 150... (Soit une dizaine de sœurs) Donc pas assez pour agir seules. Mère Jeanne des Anges sera intraitable, les autres sœurs sont trop faibles pour sortir au milieu de ces fantômes. Quant aux autres congrégations, pas moyen de les faire sortir de leur retraite. Le but est de monter une scène où les investigateurs se retrouveront en train de réciter le rituel de retour au milieu des bonnes sœurs... Si vraiment ils ne veulent pas et qu'ils font tout pour trouver une autre solution tant pis, dommage pour cette scène cocasse.

Qui sait, un investigateur pourrait bien tomber sous le charme d'une de ces très belles sœurs... Imaginez une sœur, agressée par un fantôme, s'évanouissant dans les bras d'un investigateur... Un développement parallèle tout à fait amusant est possible ! Les efforts amoureux de l'investigateur finiront sans doute par être couronnés de succès, mais Mère Jeanne des Anges sera là pour veiller au grain... de quoi inventer une intrigue parallèle assez cocasse. A moins que ce ne soit une sœur, désespérée par son état, qui n'en profite pour séduire un investigateur et s'émanciper. Si cela réussit, elle se lancera sûrement dans une carrière de Music-hall

tourmentée... Une histoire pleine de rebondissement en vue ! Garder cette possibilité en tête pour créer une intrigue secondaire dans le chapitre suivant.

L'arrivée des sœurs devant la chapelle Saint-Roch se fera en procession, au milieu des chants à la Vierge, Mère Jeanne des Anges devant, tenant victorieusement tête aux fantômes qui voudraient leur barrer la route. Soigner cette scène, ce n'est pas demain que les investigateurs en verront de semblable dans l'Appel...

Si le rituel réussi, Paris revient immédiatement dans le monde des vivants et les fantômes redeviennent inoffensifs. Mais l'opération sera à renouveler toutes les vingt quatre heures tant que la porte des enfers ne sera pas refermée. Si Paris retourne aux enfers, il ne sera pas possible de faire de nouvelle tentative avant 24 heures.

Si l'opération échoue, les Pjs ont l'impression d'être « happés » par les enfers, ce qui leur vaut 1/1d4 SAN.

5.8 Fermer la porte des enfers

Comme le dit la traduction des inscriptions en grec : la seule manière de refermer la porte des enfers est de satisfaire les morts. Car finalement, ceux-ci ne veulent que reposer en paix dans leur pays natal et une porte ouverte, ça fait des courants d'air ! Une fois les corps retournés chez eux, ils souhaiteront plutôt que la porte se referme. Il ne s'agit pas bien entendu de retrouver le dernier corps de la guerre, mais de permettre le retour de suffisamment de malheureux auprès des leurs pour les satisfaire et faire suffisamment tomber la « pression » pour que la porte puisse être refermée.

Le problème est de savoir ce que veulent les morts ! Et bien il suffit de le leur demander. Au besoin un prêtre (ou Mère Jeanne des Anges...), un médium pourra servir d'interprète auprès d'investigateurs peu aptes à comprendre les revendications des revenants.

Les investigateurs vont donc devoir convaincre les autorités que la solution réside dans le rapatriement des corps dans leur pays respectif, ce qui n'est pas une mince affaire, vu le nombre de pays concernés. Le but n'est pas de détailler l'organisation du rapatriement, mais que les joueurs se heurtent à une série de bureaucrates, diplomates et ambassadeurs sceptiques et bornés et doivent jouer de leur crédit et de leur relation pour prouver que leur histoire est cohérente et qu'ils détiennent la solution.

Mais n'oubliez pas que ce qui tombe bien, c'est que depuis le 20 janvier tous les pays qui ont pris part à la guerre sont représentés à Paris (soit 27 délégations), à l'exception de l'Allemagne. L'aide de jeu 32 vous donne la liste des principales délégations avec une adresse fictive (l'hôtel est bien réel mais ne servait pas à cette délégation).

Quelques repères pour gérer la situation :

- Chaque délégation occupe un hôtel parisien. (un hôtel = une délégation)
- Les adresses des délégations sont disponibles au ministère de l'intérieur
- Pas question de jouer les 27 délégations en détail. Selon l'humeur et les goûts de vos joueurs choisissez-en quelques unes qui seront particulièrement pénibles à convaincre
- Pas question que cela puisse fonctionner sans que les morts allemands ne soient rapatriés : il faut soit correspondre par télégramme, soit convaincre le gouvernement français d'appeler plus tôt que prévu la délégation allemande, ce qui risque de ne pas être simple : le gouvernement français a peur que cela passe pour un aveu de faiblesse.
- Pas question que cela puisse fonctionner sans que les nations lointaines soient parti prenante.
- Il est indispensable que chaque joueur convainque son propre gouvernement. Si vous

en avez le goût c'est le moment d'organiser une confrontation avec les quatre grands (Clémenceau (France) ; Lloyd George (GB) ; Orlando (Italie) ; Wilson (USA)), sinon, ils seront reçu par des fondés de pouvoir.

- Impossible de donner la liste de l'ensemble des PNJs impliqués, utilisez pour les bureaucrates des PNJs faibles (compétence principale : connaissance), les diplomates des PNJs moyens (compétences principales Influence puis sensorielle) et les ambassadeurs des PNJs forts (compétence principale Influence puis connaissance) (voir écran du gardien)
- N'oubliez pas qu'il faut insister auprès des autorités françaises pour le rapatriement des corps des habitants des colonies, essentiellement Sénégal et Algérie.

N'oubliez pas que chaque jour ils doivent prendre garde à ce que Paris ne bascule pas à nouveau dans le monde des morts. Mère Jeanne des Anges ne pourra faire face seule à la situation les premiers temps...

Une fois que les opérations de rapatriement auront commencées, diminuer la puissance du rituel des trois mères de 10, puis à nouveau de 5 à 20 à la fin de chaque semaine que durera l'opération en fonction de l'ardeur et des moyens que les Pjs auront réussi à mettre en œuvre.

Le jour où le pouvoir du rituel tombe à zéro, au moment où il doit être combattu, l'église Saint-Roch s'embrase d'un coup, signant ainsi la fermeture de la porte des enfers.

Inutile de jouer toutes ces semaines en détail, seules les premières sont importantes, après quoi une ellipse temporelle vous permettra de passer « quelques semaines plus tard ».

Pendant ce temps, il se peut qu'un investigateur ait fort à faire au couvent du Petit Picpus...

5.9 Conclusion

Il y a fort à parier que certains des investigateurs envisageront une mise à la retraite, on aura peut être droit à un mariage. Leur POU et leur SAN pourraient être sérieusement ébréchés. En tout cas ils regagneront la moitié de la SAN perdue. Les points de POU perdus lors d'affrontement avec les fantômes ne peuvent être regagnés.

N'oubliez pas non plus de faire le compte des négociations, car après-tout les Pjs restent fidèles à leur mission ! Chaque PJ qui réussirait à faire voter deux mesures (parmi ses objectifs) à la majorité des joueurs peut s'ajouter 1d6 % dans la compétence « Influence » de son choix, pourvu que ce soit cohérent avec la manière dont il a joué son personnage, et ce en plus de l'évolution ordinaire des investigateurs.

Si les choses n'ont pas trop mal tournées, en guise de reconnaissance, le gouvernement octroiera à chacun une rente tout à fait honorable. Qui sait si elle leur permettra de couler des jours heureux ou si l'attrait du mystère sera une autre fois plus forte qu'eux. Après tout nous ne sommes qu'en 1919 et ils auront eu l'occasion de se faire des « amis qui prendront contacts avec eux » !

Par ailleurs si le rituel est au fond des égouts, il peut revenir en scène dix, vingt ou quatre-vingt ans plus tard. C'est curieux comme ce genre d'objet a tendance à être retrouvé par des personnes mal intentionnées...

6. Les Personnages :

Note importante :

Les investigateurs prennent très à cœur leur nouvelle mission. Quelque soient les circonstances, leur instinct diplomatique prendra le dessus. Dans les pires conditions, si l'un des autres investigateurs commence une négociation, l'autre ne se dérobera pas et entrera dans le jeu. Pour inciter les joueurs à jouer le jeu, ne leur infliger pas de malus s'ils négocient en faisant autre chose. Vous pouvez même considérer qu'exaltés par le sujet ils surmontent plus facilement un traumatisme, déploient une énergie physique ou une acuité inattendue... en terme de jeu plutôt que de les pénaliser, donner leur un bonus de +5% à ce qu'ils sont en train de faire. Vous verrez, ils y penseront...

Si un investigateur se retrouve « hors-jeu », son gouvernement nommera rapidement un remplaçant.

A trois joueurs, supprimer le négociateur italien, à plus de quatre, mettre plusieurs négociateurs par pays.

6.1 Le négociateur français

Il reçoit automatiquement la compétence « Anglais » à 30 % de manière gratuite.

Avec 1,4 million de mort, la France est proportionnellement le pays le plus touché, de plus le nord du pays est totalement ravagé par la guerre.

Objectifs :

- Obtenir l'occupation de l'Allemagne par la France le long de frontières Française et Belge pour prévenir toute nouvelle invasion (et si on vous laisse faire l'annexion de ces territoires.
- Obtenir le démantèlement des colonies allemandes, le plus possible au profit de la France
- Réduire le plus possible le territoire de l'Allemagne par la création de nouveaux pays en Europe centrale
- Obtenir pour 100 milliards de mark-or de réparation
- Ne pas laisser les autres trop profiter du traité pour augmenter leur puissance.

Son moment préféré pour négocier : alors que son vis à vis vient de subir un choc psychologique ou d'être confronté à un phénomène irrationnel

6.2 Le négociateur britannique.

La Grande-Bretagne déplore 1,2 millions de morts.

Objectifs :

- Obtenir la livraison de la flotte militaire et marchande de l'Allemagne.
- Obtenir le démantèlement des colonies allemandes, le plus possible au profit de l'Angleterre.
- Créer de nouveaux états en Europe centrale
- Obtenir de réparation de la part de l'Allemagne
- Ne pas laisser la France trop affaiblir l'Allemagne

Son moment préféré pour négocier : pendant une planque, un cambriolage, une filature

6.3 Le négociateur italien

Il reçoit automatiquement la compétence « Anglais » à 30 % de manière gratuite.

L'Italie a perdu 600 000 hommes dans le conflit.

Objectifs :

- Obtenir le démantèlement des colonies allemandes, le plus possible au profit de l'Italie
- Obtenir l'annexion au profit de l'Italie d'un bout de territoire de l'autre côté de la mer Adriatique (Autriche-Hongrie, Monténégro, Albanie) pour y avoir un port.
- Créer de nouveaux états en Europe centrale afin d'affaiblir l'Autriche-Hongrie qui est un voisin trop puissant pour l'Italie.
- Ne pas laisser la France devenir trop puissante

Son moment préféré pour négocier : dès qu'il se retrouve seul avec un autre.

6.4 Le négociateur américain

Le principal souci du président Wilson est d'éviter que ce traité ne soit un acte de vengeance.

Objectif :

- Obtenir la création de la société des nations (ancêtre de l'ONU) qui devrait permettre de garantir une paix mondiale
- Eviter que la France n'occupe l'Allemagne
- Eviter que l'Allemagne ne sorte trop affaiblie
- Eviter que le montant des réparations demandées à l'Allemagne ne soit excessif, c'est à dire ne dépasse pas en tout.....)
- Eviter le plus possible que les autres alliés n'annexent des territoires à leur profit : vous défendez le droit des peuples à disposer d'eux-mêmes.

Son moment préféré pour négocier : en pleine scène d'action, combat poursuite,...