

Le Retour de l'Éventreur

Un scénario pour *Cthulhu by Gaslight*

Le Retour de l'Éventreur

Un scénario pour *Cthulhu by Gaslight*

(Et un *sourcebook* pour des aventures dans l'East End londonien de l'ère victorienne)

Par William A. Barton

Traduction Sébastien Mirault (PrBatblind)

Respectueusement dédié à Robert Bloch, non seulement pour ses contributions au Mythe, mais également pour ses ajouts, presque aussi nombreux, à la légende de l'Éventreur



Le Retour de l'Éventreur © 1986, 2007 par William A. Barton. *L'Appel de Cthulhu* est une propriété de Chaosium, Inc. ©. *L'Appel de Cthulhu* est une marque déposée par Chaosium Inc. Tous droits réservés. Toutes les illustrations de la présente traduction sont issues du domaine public. Cette traduction n'est en rien officielle. Elle ne devrait circuler que dans un cercle amical. Toute ressemblance entre des personnes, vivantes ou mortes, réelles ou imaginaires, et des personnages de ce scénario serait une coïncidence. (Le personnage de Cyrus Barker a été créé en 1985 et, excepté l'inspiration qui lui fut commune, n'a rien à voir avec son homonyme de la série des excellents romans policiers victoriens de l'holmésien Will Thomas.)

Playtesters : (Detroit) Pam Wisniewskii, Michaël L. Galligan, Bill Yates, Laurel Goulding, John Schippers, Mark Moellering, David Schmitt, Steve Sterling ; (Indianapolis) Vicki Barton, Bruce Coleman, Ross Rannells, Larry Wheeler, et Nathan Hammer – mille mercis !

Table des Matières

Introduction.....	5
Les Meurtres Actuels.....	15
Ennemis & Alliés.....	25
Lieux d'Intérêt.....	53
Indices & Rumeurs.....	73
Rencontres.....	97
Stopper l'Éventreur.....	125
Fin & Conséquences.....	129
Annexes.....	134
Cartes : East End/Whitechapel.....	138

Sur l'auteur : William A. Barton est l'auteur des deux premières éditions, récompensées, de *Cthulhu by Gaslight* (et le coauteur de la troisième édition à venir). Ses autres scénarios pour l'AdC incluent « La Malédiction de Chaugnar Faugn », originellement publiée dans *La Malédiction des Chtoniens*, et « La Terreur Tombée du Ciel », dans *Cthulhu Now*, ainsi que la monographie de la *Miskatonic University*, *Menace from the Moon*. Ses contributions aux dernières éditions de *L'Appel de Cthulhu* incluent les compétences pour les années 1890, des listes de prix, ainsi que des armes et des descriptions du Mythe et de sortilèges pour La Couleur Tombée du Ciel, Chaugnar Faugn, et les Choses-Rats, en plus de divers éléments mineurs. Outre *L'Appel de Cthulhu*, il a contribué à *Superworld RPG* pour Chaosium ; il est le coauteur, chez Steve Jackson Games, des trois premières éditions de *GURPS Space* et de *GURPS Space Atlas I* (et le contributeur de plusieurs autres suppléments pour GURPS) ; et le concepteur et l'éditeur de son propre jeu de rôle, *So Ya Wanna Be A Rock 'N' Roll Star ! A Rock 'N' Role-Playing Game™*. (Ce jeu de rôle est disponible directement chez Bill pour \$18 à P.O. Box 26290, Indianapolis, IN 46226-0290 ; sur le web, visitez <http://bill-barton-games.iwarp.com>; le jeu inclut également plusieurs parodies et références au Mythe.)

Bill travaille actuellement comme directeur de la publication pour Wiley Publishing, à Indianapolis, Indiana, une division de John Wiley & Sons – éditeurs originaux des contes d'Edgar Allan Poe. Il vit à Indy avec sa femme et ses quatre chats. Ses hobbies et centres d'intérêt (à côté de CoC et des JdR) incluent Sherlock Holmes (allez jeter un coup d'œil à son site de fan sur <http://surrey-shore.freesevers.com>), l'Angleterre victorienne, le Mythe en général, les phénomènes fortéens (particulièrement la Planète X et l'archéologie alternative), Godzilla (qu'il a fait s'affronter à Cthulhu au cours d'une manifestation pour l'AdC de la Gen Con 2006), la science-fiction (particulièrement les romances scientifiques victorienne, à la H.G.Wells), la prophétie biblique, le rock classique (écoute et pratique), les chansons parodiques, et d'autres pour lesquels il a rarement du temps à consacrer.

Le Retour de l'Éventreur

Par William A. Barton

Où une nouvelle série de meurtres offre à un groupe d'Investigateurs londoniens l'opportunité de percer le secret de Jack l'Éventreur – et d'affronter des horreurs bien plus grandes et antiques, à présent liguées avec Saucy Jack lui-même

Le Retour de l'Éventreur se déroule à Londres. Il commence à la fin de l'été ou au début de l'automne 1893. (Le Gardien peut ajuster les dates exactes selon ce qui convient le mieux à sa campagne.) Il implique une nouvelle série de meurtres commis par Jack l'Éventreur. L'Éventreur est de retour à Londres pour perpétuer son œuvre sanglante après une absence de cinq ans. Le scénario révèle également que l'Éventreur a été la victime d'un rituel cthulien ayant transformé l'homme qu'il fut jadis en quelque chose de plus – mais tout à la fois de moins – qu'humain. Les Investigateurs essayant de stopper le monstre devront en outre affronter d'autres horreurs occultes travaillant de conserve avec l'Éventreur, certaines plus ou moins indépendamment de lui ; et l'une au moins de ces entités est bien plus redoutable – et mortelle – que l'Éventreur lui-même !

Le scénario présente une série d'indices, de rencontres, et de lieux lesquels, pleinement examinés, mèneront les Investigateurs jusqu'à l'identité – et aux épouvantables secrets – de Jack l'Éventreur. Les Investigateurs croiseront sur leur chemin un certain nombre de dangers de second ordre qu'ils pourront affronter durant le déroulement du scénario ou, dans certains cas, qu'ils pourront laisser de côté pour s'en débarrasser plus tard – pour peu qu'ils restent suffisamment sains, de corps et d'esprit, jusque-là. Un nombre significatif de fausses pistes est également présent, conçu pour induire en erreur et désorienter les Investigateurs. Certaines pourraient mener à de nouvelles aventures ; d'autres fourvoieront simplement momentanément les Investigateurs hors de la piste de leur proie.

Cette aventure est de nature moins linéaire que de nombreux autres scénarios de l'AdC. Elle a un début explicite conçu pour mener les Investigateurs à partir en chasse sur les traces de l'Éventreur. Une fin moins circonscrite, quoique probable, est également pourvue, même si la résolution effective de l'aventure dépendra grandement des compétences et des tendances des Investigateurs. Entre l'une et l'autre, les joueurs croiseront une série de rencontres, d'indices, de situations, dont l'ordre exact variera en fonction de la façon dont ils décident de mener l'enquête de leurs personnages. Le Gardien pourra initier, soit aléatoirement, soit à sa convenance, plusieurs rencontres

imposées, dès que les Investigateurs se trouveront à la bonne place, au bon moment. En outre, une foule d'autres situations est proposée, conçue en partie pour ajouter au cachet du contexte de l'East End londonien de la fin de l'ère victorienne dans lequel les Investigateurs devront conduire leur enquête. Ces situations pourront également alimenter de nouveaux indices (ou offrir des périls inédits) aux Investigateurs s'étant écartés des rencontres principales de l'aventure. Pendant ce temps, l'Éventreur perpétuera son œuvre sanglante, défiant apparemment quiconque de l'arrêter.

Le Retour de l'Éventreur est conçu pour un groupe de quatre à huit Investigateurs des années 1890 – cinq Investigateurs expérimentés constituant le nombre idéal. Même s'il est recommandé que les joueurs soient familiers de *L'Appel de Cthulhu*, il est possible de mener avec succès à terme ce scénario avec de « nouveaux » Investigateurs. Cependant, moins les Investigateurs seront expérimentés, plus ils devront être nombreux – et plus le Gardien devra les aider à l'aide de PNJ. Idéalement, au moins un Investigateur devrait posséder quelque expérience du Mythe, et peut-être même connaître un sort ou deux – avec de préférence le Signe des Anciens parmi ceux-ci. (Alternativement, le Gardien peut créer un PNJ que les joueurs pourront utiliser comme une source de connaissance en Mythe.) Pour espérer une fin victorieuse, il est indispensable que le groupe comporte un mixte d'enquêteurs privés et/ou de journalistes, ainsi qu'au moins une figure d'érudit.

L'aventure sera à son meilleur si elle est menée au cours de multiples séances s'étendant sur plusieurs semaines ou mois de temps de jeu. Ainsi, les nombreux événements du scénario peuvent également être mêlés à d'autres aventures de *Gaslight*, plus courtes, conçues par le Gardien – ou extraites d'autres monographies à venir pour l'AdC sises dans les années 1890. Pendant ce temps, si les Investigateurs se retrouvaient déjoués, ils pourraient attendre la prochaine frappe de l'Éventreur, ou de nouveaux indices, pour se refaire. D'un autre côté, l'aventure pourrait être condensée à une période de quelques jours à une semaine de temps de jeu si le Gardien le préfère – et si les Investigateurs sont particulièrement motivés à suivre les indices et les pistes sur une durée plus ramassée. Même ainsi, il est conseillé au Gardien de diviser le scénario en deux ou trois

longues sessions de jeu – ou de plus nombreuses séances brèves – afin de terminer avec succès l’aventure de telle façon que les Investigateurs aient toute opportunité de contrecarrer *Le Retour de l’Éventreur*.

Option : Si le Gardien ne dispose que d’un nombre restreint de joueurs, et qu’aucun ne possède encore de personnage des années 1890, il pourrait leur permettre d’interpréter certains des PNJ alliés décrits dans le scénario plutôt que de créer de nouveaux Investigateurs pour cette aventure. Barker et Mallory constitueront les meilleurs choix si le Gardien prend cette voie. Une autre possibilité pourrait être le vieux loup de mer Sinbad Ahab (si un joueur désirait une expérience de *roleplay* particulièrement ambitieuse). Le Gardien devrait cependant produire certains efforts pour intégrer Ahab tôt dans l’aventure sans qu’il en révèle trop quant à ce qu’il connaît de l’intrigue. D’autres possibilités pourraient inclure George Lusk ou un autre membre du groupe d’autodéfense de Whitechapel, un agent de police du MPF (et qui serait en congé pour le moment) – voire même l’inspecteur Abberline, tant que le Gardien ne le laisse pas se faire enliser trop profondément par la bureaucratie de Scotland Yard. Utiliser de tels PNJ changerait la dynamique de n’importe quelle interaction les concernant décrite dans le scénario, aussi le Gardien devra-t-il se préparer en conséquence, ou être prêt à improviser.

Introduction au Gardien

Tôt au cours de l’année 1888, un jeune aristocrate, Sir John Danielson, Baronnet, parvint à Sumatra afin d’y examiner certaines des possessions familiales de la *Netherlands-Sumatra Company*, alors en activité sur l’île. Malheureusement, les activités de la compagnie avaient provoqué la colère d’une tribu autochtone, membres de la redoutée race Tcho-Tcho répandue à travers toute l’Asie du sud-est. Danielson et son groupe firent l’objet d’un guet-apens par les membres de la tribu, et tous, à l’exception du jeune baronnet, périrent. Un destin bien pire attendait Sir John : employant un antique rituel occulte, les Tcho-Tchos transformèrent l’infortuné aristocrate en un Vampire Psychique – une créature qui, pour continuer d’exister, doit se nourrir de l’énergie vitale et de la peur d’autres êtres. Les Tcho-Tchos lièrent ensuite à Danielson un effrayant serviteur, un Vagabond Dimensionnel, afin qu’il l’aidât dans sa quête d’âmes pour se repaître. Ils relâchèrent ensuite le baronnet pour qu’il retournât vers l’Occident et semât la désolation sur les nations civilisées – en premier lieu desquelles, la Grande Bretagne – qui avaient envoyé leurs hommes sur leur île troubler leur mode de vie vieux de nombreux éons.

Devenu fou, Danielson retourna en Angleterre avec son effroyable compagnon pour accomplir la volonté des Tcho-Tchos. Il n’eut guère le choix. Pour vivre, il dut tuer – et de la plus horrible manière possible, à même de distiller la plus grande frayeur – de telle façon qu’il pût drainer l’énergie vitale produite par la terreur de ses victimes alors qu’elles se voyaient

réduites en pièces par l’horreur démentielle du « compagnon » Vagabond de Sir John. Ainsi Sir John, perpétuant le jour les affectations d’un dilettante britannique de la haute société, entreprit à la fin du mois d’octobre 1888 un règne de terreur nocturne – règne qui allait teinter de sang les ruelles et venelles de l’East End londonien et créer l’effrayante légende connue désormais comme celle de Jack l’Éventreur !

Mais, aussi fou et aussi désespéré de se sustenter à l’énergie vitale d’autrui qu’il eût été, Danielson conservait certaines bribes de sa précédente et honnête personnalité. Alors que l’être malfaisant qu’il était devenu commettait les atrocités qui bouleversèrent Londres, sa « vraie » personnalité, enterrée profondément à l’intérieur de lui-même, parvint à semer des indices : de légères traces qui, suivies par un Investigateur habile, pourraient finalement mener jusqu’à Danielson et l’obliger à mettre un terme à ses meurtres – pour le plus grand tourment du baronnet. Malheureusement, la chose malfaisante qui résidait en lui déforma ces indices, dissimulant leur véritable sens ; et personne ne les comprit.

Pendant ce temps, Danielson se fit quelques alliés. Une nuit, alors qu’il avait attiré une jeune prostituée de Whitechapel dans une ruelle, et appelé le Vagabond pour qu’il l’écharpât et en fît sa proie du soir, il fut étonné de voir la fille ne manifester aucune peur à l’apparition de la créature. Réalisant bien plutôt l’expression de dureté de son regard, la mesure froide qu’elle prit de lui et de son monstrueux compagnon, il se retint, réalisant confusément que l’Éventreur ne prendrait pas cette proie-ci. Il apprit que la fille se nommait Colleen McCabre, et qu’elle était bien davantage qu’une simple prostituée. McCabre était, à la différence de Danielson avant sa transformation, une personne authentiquement maléfique. Elle avait été élevée par sa mère dans la haine des Anglais et dans la croyance en l’existence de forces surnaturelles qui pouvaient être invoquées pour détruire ses ennemis. Il suffisait de prendre le temps et de fournir les efforts pour apprendre comment. McCabre était venue à Londres depuis les bas-fonds de Dublin seulement quelques mois auparavant afin d’exaucer les derniers vœux de sa mère mourante : détruire les Anglais depuis leur cœur – au sein de leur propre capitale – à l’aide des forces des ténèbres. À l’aune du peu de temps qu’elle y avait consacré jusque-là, McCabre avait fort bien réussi.

Malheureusement, la jeune femme s’était rendue dans la grande Babylone de la Tamise dénuée du moindre talent pour gagner sa vie. Dépourvue tout autant des raffinements des mœurs chrétiennes, elle décida immédiatement que la prostitution constituait sa seule porte d’accès si elle désirait survivre assez longtemps pour accomplir son but. Son apparence et son jeune et ferme corps furent plus que suffisants pour sa tâche. Son esprit prompt à l’intrigue la servit lui aussi dans la profession qu’elle s’était choisie, et elle l’alimenta du savoir occulte dont elle avait besoin. Sa première percée, seulement quelques semaines après son arrivée, fut de découvrir par hasard une copie des *Révélations de*

Glaaki, que possédait un singulier petit homme dirigeant une obscure librairie de l'East End. Après l'avoir attiré dans l'appartement pour le loyer duquel elle avait mis suffisamment d'argent de côté, McCabe tua l'homme, prit ses clefs, et farfouilla dans son magasin jusqu'à ce qu'elle trouvât le livre – ainsi que l'argent, évidemment. Avec ce qu'elle put apprendre à travers les *Révélations*, McCabe contacta bientôt une colonie de Goules dont les terriers sous la capitale étaient reliés au réseau d'égout londonien. Les Goules, qui avaient été responsables de nombre des mystérieuses « Disparitions » à travers tout l'East End londonien pendant des années, acceptèrent d'aider McCabe à poursuivre ses objectifs, en échange de certaines prestations que la scélérate ne répugnait pas à exécuter pour elles.

Mais ce soir-là, elle voulait passer un pacte avec Danielson : en échange de sa vie et de son aide dans l'apprentissage et la maîtrise de nouvelles forces obscures qui l'aideraient à détruire la Grande Bretagne, elle l'alimenterait en filles à déchirer et dépecer selon son bon vouloir pour qu'il se nourrit de leur terreur et de leur force vitale. Ses amies les Goules seraient ravies de le débarrasser des carcasses après que Danielson et le Vagabond en eussent terminé, ce qui le soulagerait d'une menace pendant qu'il continuerait à tuer et tuer encore. Danielson accepta son offre. Jusqu'alors, il avait utilisé le Vagabond Dimensionnel pour emporter les corps de ses victimes – en tout cas celles qu'il n'était pas contraint d'abandonner sur place alors que d'autres personnes approchaient. Mais contrôler le Vagabond épuisait une partie trop importante de la concentration qui lui était nécessaire pour se nourrir de la force vitale de ses victimes. Avec l'aide des Goules, cela deviendrait beaucoup plus facile. On découvrirait moins de victimes, et il pourrait consacrer davantage de temps à absorber l'énergie vitale dont il avait besoin pour vivre. Ainsi fut fait. Jack l'Éventreur frappa encore et encore pendant ces terribles mois de la fin de l'été et de l'automne 1888. Mais McCabe et ses Goules furent efficaces – seulement cinq des nombreuses victimes de l'Éventreur furent découvertes. Les autres prostituées que McCabe mena ou attira dans les griffes de Danielson disparurent simplement – de nouvelles victimes des Disparitions. La vie – et la mort – suivirent leur cours dans l'East End de Londres.

Néanmoins, ces cinq victimes furent suffisantes. Encouragée par un public épouvanté et une presse accablante, la *Metropolitan Police Force* organisa la plus vaste chasse à l'homme de ses presque soixante ans d'histoire. Ceci, ajouté aux indices que la meilleure part de lui-même était parvenue à laisser ou à envoyer à la police, força finalement Danielson à prendre la fuite. Le meurtre et la mutilation effroyables de Mary Jane Kelly le 9 novembre furent – à tout le moins en Angleterre – les derniers commis par l'Éventreur. Quelques jours plus tard, Sir John Danielson, Baronnet, partit pour un long voyage sur le Continent – un voyage qui dura cinq ans et mena la créature pervertie que le jeune aristocrate était devenu non seulement sur le Continent, mais à travers

l'Afrique, le Moyen Orient, l'Inde, pour, finalement, le voir retourner à Sumatra pour rendre compte à ses maîtres, les Tcho-Tchos.

Durant son séjour, Danielson réalisa qu'il était beaucoup plus facile pour ce qui lui restait de conscience de se nourrir de sujets d'autres pays plutôt que de ses propres compatriotes – eussent-elles été des femmes. Il avait laissé son Vagabond à Londres, dissimulé sous la forme de la statue de cire d'un « Démon des Mers du Sud » dont il avait fait don au *Musée de Cire de Madame Tussaud*. Il pouvait toujours l'appeler depuis n'importe quel endroit qu'il se trouvât ; et, alors qu'il se sustentait de l'énergie vitale des infortunées qu'il choisissait comme ses victimes à Paris, Berlin, Amsterdam, Rome, et ses autres arrêts, les derniers vestiges de l'ancien Danielson – celui qui voulait être attrapé et libéré dans la mort de son terrible tourment – se fanèrent peu à peu, entièrement remplacés par la chose maléfique que les Tcho-Tchos avaient fait de lui. Il était toujours, par le nom, l'apparence, et l'héritage, Sir John Danielson, mais son âme était désormais totalement celle de Jack l'Éventreur.

Pendant ce temps, au cours de ses voyages, Danielson étudia des textes mystérieux et accrut ses connaissances magiques pour se préparer pour ce qu'il ambitionnait être son ultime retour en Angleterre. Dans l'East End londonien, McCabe progressa elle aussi. Alors qu'elle étudiait les *Révélations de Glaaki*, elle devint encore plus corrompue par le mal qu'auparavant – et bien plus puissante. Elle réunit d'autres prostituées indépendantes de l'East End, les manipulant par la peur et par la force de sa propre volonté, et les obligeant à travailler pour elle, les filles lui ramenant la plupart de leurs propres misérables gains afin qu'elle pût accroître sa puissance. En retour, elle leur offrait sa protection... à l'égard des éléments criminels, des périls ordinaires des rues, et de ses camarades les Goules. Quand la communauté criminelle de Londres connut une vacance de leadership en 1891 à la suite de la mort supposée du Professeur James Moriarty, le « Napoléon du Crime », McCabe se glissa furtivement dans l'espace laissé au sein de la prostitution. Celles qui s'opposèrent à elle, ou négligèrent de la rejoindre, commencèrent, lentement, une à une, à disparaître. À l'automne 1893, McCabe s'était accaparé à peu près tout le marché des catins de l'East End ; et ce qui lui restait à conquérir, se promettait-elle, ne résisterait plus longtemps, sauf à la rejoindre. Car alors, en plus de ses propres ressources, l'Éventreur était de retour.

Danielson, après être retourné à Sumatra et avoir communiqué avec les Tcho-Tchos, avait été renvoyé à Londres pour finir ce qu'il avait commencé cinq ans auparavant. Cette fois-ci, les Tcho-Tchos lui avaient adjoint un nouveau « compagnon » pour l'assister, au cas où il aurait eu des problèmes avec le Vagabond – une couverture, en quelque sorte. Il s'agissait d'un Rat Géant de Sumatra. Danielson dut armer un voilier privé pour le transporter en secret, mais il y parvint. Il était à présent de retour pour harceler la capitale de l'Empire Britannique une fois de plus, tuant et se nourrissant pour

entretenir sa propre existence, à présent totalement maléfique. Il contacta McCabre une nouvelle fois, cette fois pour lui dire qu'il n'avait pas réellement besoin de son aide. Mais il réalisa alors que McCabre était devenu trop puissante pour qu'il pût se débarrasser d'elle aussi facilement. Car, au cours de ces cinq années, elle s'était offerte à devenir un réceptacle pour le Grand Ancien Y'golonac, et était sur le point de devenir sa nouvelle prêtresse. Elle désirait perpétuer leur ancien accord de « travail », et Danielson, malgré le savoir qu'il avait acquis dans le même intervalle, n'était pas assez puissant pour le lui refuser. Elle accorda au Grand Ancien de posséder son corps pour démontrer ses nouveaux pouvoirs à Danielson. Il en savait suffisamment pour réaliser qu'il avait peu de choix s'il désirait poursuivre sa propre existence – et il accepta ainsi de renouveler leur partenariat.

Ainsi l'Éventreur frappa-t-il à nouveau. Avec le Vagabond et l'aide des Goules de McCabre, Danielson reprit ses activités sanglantes. (Il gardait, jusqu'à ce qu'il en eût besoin, le Rat en réserve au domaine du baronnet à Barnet, au nord de Londres.) Mais les Goules, suivant en cela les instructions de McCabre, n'emportèrent pas cette fois-ci toutes les victimes de l'Éventreur. McCabre comptait sur la terreur provoquée par ce nouvel accès de folie meurtrière de l'Éventreur pour ramener dans son giron les dernières indépendantes lui ayant jusque-là résisté, et en faire « ses » filles. Ainsi, elle pourrait les protéger de l'Éventreur ; et, quant à celles qui préféreraient toujours lui résister, elles pouvaient très facilement devenir les prochaines victimes de l'Éventreur – ce qu'elles deviendraient. Pourvue d'une telle menace – une motivation bien plus impérieuse que ne l'avaient été les simples Disparitions – Colleen McCabre, à présent parfaitement démente, contrôlerait bientôt toute la prostitution de l'East End. À partir de là, avec le pouvoir d'Y'golonac, rien ne pourrait la stopper de s'élever parmi les rangs criminels de Londres, jusqu'à finalement corrompre et détruire l'Empire Britannique depuis son cœur – particulièrement quand tous les regards étaient rivés sur les atrocités perpétrées par Jack l'Éventreur.

Ainsi McCabre complotait-elle et consolide-t-elle son pouvoir, pendant que l'Éventreur traque puis dépèce ses victimes avec l'aide conjointe de son Vagabond Dimensionnel et des Goules dans les égouts, ces dernières emportant selon leur bon vouloir des paumés ou des ivrognes anonymes s'aventurant ou s'endormant trop près des sorties d'égouts. Londres plonge de nouveau dans l'horreur alors que les journaux annoncent « Le Retour de l'Éventreur ! » Mais, alors que les meurtres s'accumulent, un groupe d'hommes d'affaires de Whitechapel, considérant avec mépris l'incapacité apparente de la police à mettre un terme aux agissements du démon taillant en pièce les prostituées, se tourne vers un groupe d'Investigateurs dans l'espoir qu'ils puissent stopper l'Éventreur avant qu'il ne tue encore.

Notes additionnelles au Gardien

Comme la partie commence, les Investigateurs sont approchés par un groupe d'hommes représentant le *Whitechapel Merchants Consortium*, et qui se proposent d'engager leurs services afin qu'ils trouvent et arrêtent Jack l'Éventreur. (Cela assume qu'un enquêteur privé, un détective conseil, ou un enquêteur officiel de la police louant ses services à des clients privés quand il n'est pas en service se trouve parmi les Investigateurs. Si le groupe n'inclut aucun personnage de ce type, voyez la section « Modes alternatifs d'implication des Investigateurs » pour des idées sur la façon de faire entrer d'autres types de personnages dans le scénario.) Une fois que les Investigateurs acceptent de se charger du dossier, comme on peut présumer qu'ils le feront, le Gardien devra les mener à travers une série de rencontres et leur présenter les indices qui les conduiront en dernière instance jusqu'à l'identité de l'Éventreur – s'ils s'avèrent astucieux et prêtent suffisamment attention aux détails au fur et à mesure qu'ils les découvriront.

Beaucoup des rencontres et certains des indices sont présentés sous forme de tables de telle façon que le Gardien puisse les distiller aléatoirement s'il le désire – ce qui pourrait s'avérer nécessaire dans des situations dans lesquelles les Investigateurs ne suivraient pas les pistes comme il s'y serait attendu. Le Gardien peut encore prendre les situations telles qu'elles sont présentées et les agencer en une série de rencontres planifiées afin de mener les Investigateurs de plus en plus près de la solution de leur quête. Beaucoup dépendra des actions des Investigateurs eux-mêmes, et le Gardien doit être prêt à tout moment à improviser sur la base de leurs décisions et de leurs agissements.

Un matériel abondant est présenté au Gardien, et tout ne sera peut-être pas utilisé en cours de partie. Tout ce qui ne s'insérera pas facilement dans l'aventure, du fait des actions des joueurs ou parce que cela ne se présente tout simplement pas durant le déroulement du scénario, pourra être conservé pour de futures aventures londoniennes sises dans les quartiers les plus pauvres de l'East End. Ou, si les Investigateurs s'égarent significativement, le Gardien peut utiliser cette matière pour les laisser continuer dans telle ou telle direction aussi longtemps que ses joueurs et lui-même le désireront. Danielson continuera à tuer jusqu'à ce qu'il soit stoppé ou décide à nouveau de quitter le pays ; et, à moins qu'il ait été positivement identifié comme l'Éventreur, il reviendra. Le Gardien peut conserver pour de futures aventures toutes les parties ayant échappé aux Investigateurs – telles que McCabre et/ou ses Goules, les « compagnons » de Danielson, etc. – tout comme il pourra les proposer à de nouveaux Investigateurs pour le cas où ceux ayant essayé de stopper l'Éventreur auraient... fatalement échoué.

Alors que le scénario commence, l'Éventreur a déjà frappé une fois, une semaine plus tôt, et a récidivé

la nuit précédente. Le Gardien peut dire aux joueurs que leurs personnages étaient accaparés par une autre enquête au moment de la première agression de l'Éventreur, et qu'ils ne purent ainsi pas s'y intéresser jusque-là ; ou il peut choisir de mener un court scénario de son propre cru et y laisser entendre le premier d'une nouvelle série de meurtres commis par l'Éventreur – alors que les investigateurs sont présentement trop occupés pour y pouvoir quoi que ce soit. S'il s'agit de la première aventure des joueurs pour *Cthulhu by Gaslight*, cependant, le Gardien devrait fermement établir avant de commencer la partie divers points, tels que : la résidence ou le lieu de travail des Investigateurs à Londres ; pour quels papiers les journalistes travaillent-ils ; à quelles universités – londonienne ou non – les professeurs sont associés, etc. Il devrait également établir avec les Investigateurs quels sont leurs contacts exacts – dans la rue, avec la police, et ainsi de suite – pour ceux possédant des rangs en Criminalistique ou Connaissance de la Rue ; et il devrait déterminer si les Investigateurs sont affiliés à un club, une société, une bibliothèque, etc., et, si oui, auxquels. Cela fait, le Gardien pourra présenter aux Investigateurs les faits initiaux fournis dans la section suivante, « Informations des Investigateurs ».

Note sur les éléments spécifiques à ce scénario : Les compétences en Criminalistique et Connaissance de la Rue, citées *supra*, ainsi que quelques autres mentionnées dans ce scénario, ne font pas partie du standard habituel à l'AdC. Pour des détails relatifs à leur utilisation, reportez-vous à l'Annexe A, à la fin de l'ouvrage. Les Gardiens ne désirant pas ajouter de nouvelles compétences à leur campagne peuvent choisir de les convertir au profit des compétences de l'AdC les plus proches, tel que décrit dans l'annexe, ou les ignorer entièrement.

Les PNJ de ce scénario possèdent également une caractéristique, apparaissant entre parenthèses après les autres, et abrégée en SOC. Il s'agit du statut social du personnage – plus ce score est élevé, plus l'est le standing du personnage dans la société britannique. N'importe quel personnage avec une valeur de SOC de 7 ou moins est considéré comme ressortissant à la classe populaire ; ceux dont le score est compris entre 8 et 15 font partie de la classe moyenne ; et une SOC de 16 ou plus représente la haute société. Pour plus d'information, reportez-vous à *The Gaslight Companion* – ou ignorez simplement cette valeur et utilisez le score de Crédit comme un guide général du statut social dans la société victorienne.

Note sur la monnaie du Royaume : un certain nombre de termes relatifs aux pièces ayant cours dans la Grande Bretagne victorienne est utilisé dans *Le Retour de l'Éventreur*. Le sens de ces termes apparaît dans l'Annexe B, et la monnaie britannique de cette période est décrite dans *Cthulhu by Gaslight* comme dans la monographie *The Gaslight Equipment Catalogue*, auxquels le Gardien pourra se référer. Pour les besoins de ce scénario, les unités monétaires importantes seront la livre sterling (£), qui correspond approximativement à

\$5 U.S. de l'époque ; le shilling (s.), qui correspond grossièrement au quarter U.S. de vingt-cinq cents ; et le penny (d.), qui vaut environ 2¢ U.S. Douze pennies font un shilling, et vingt shilling font une livre. Les autres unités monétaires mentionnées sont le *sixpence* et la guinée. La première vaut de façon évidente six pence, alors que la seconde est une somme – et non une pièce – égale à £1, 1s. Cela devrait constituer une information suffisante au Gardien ne possédant aucun des deux volumes de *Gaslight* pour convertir les prix depuis la liste des « Coûts, équipements et services en 1890 » du livre de règles de l'AdC dans ses équivalents britanniques.

Information des Investigateurs

Juste une semaine plus tôt, les gros titres des journaux ont annoncé un « Meurtre Brutal à Whitechapel ! » et « L'Éventreur Frappe Encore – *Bloody Jack is Back !* » Les Investigateurs, quoique évidemment intéressés, bien sûr, par les nouvelles, étaient accaparés par une autre affaire et ne purent que prendre connaissance de l'histoire en passant. Selon les journaux, une femme a été retrouvée brutalement assassinée et mutilée dans une ruelle donnant sur *Union Street* entre Whitechapel et *Commercial Road* dans l'East End. Le *modus operandi* du meurtre – gorge tranchée, abdomen lacéré, et intestins retirés puis disposés autour du corps – est presque identique à celui attribué à Jack l'Éventreur en 1888. Les articles rapportent que d'autres meurtres de prostituées ont été commis dans la zone de Whitechapel depuis 1888, mais qu'aucun de ces crimes ne correspondait aux méthodes de l'Éventreur de façon aussi proche que celui-ci. Les journaux concluent par conséquent que Jack l'Éventreur est une nouvelle fois à l'œuvre dans l'East End.

Les articles suivants identifieront la victime de ce premier meurtre comme une Miss Laura Visemount, une prostituée de Whitechapel connue dans les rues sous les sobriquets de « Laurie Langue-de-pute », « Lori la Vipère », et « Laura l'Embrouille ». Elle est décrite comme une femme d'âge moyen aux mœurs relâchées et aux revenus limités, ayant vécu sporadiquement dans un asile de nuit de *Bucks Row*. Des connaissances déclarent l'avoir vue pour la dernière fois au *Couch and Four*, un pub de *Commercial Road*, à environ 11h30 le soir avant que son corps ne soit découvert. Un témoin la décrit comme ayant été « d'humeur massacrate, médissant sur tout le monde, comme d'hab' ». Elle était manifestement dans un état d'ébriété avancé, et quitta les lieux en marmottant quelque chose au sujet d'un rendez-vous. Personne n'a rapporté l'avoir vue avant que son corps mutilé ne soit retrouvé à 3h30 le matin suivant par l'agent de police John Watkins de la *Metropolitan Police*, alors qu'il effectuait sa patrouille.

L'agent Watkins a déclaré qu'il était dans la zone depuis une demi-heure et qu'il n'avait rien remarqué d'incongru. Un porte-parole de Scotland Yard a nié que ce meurtre, aussi horrible qu'il ait pu être, puisse marquer la moindre nouvelle vague de crimes

similaires à ceux du meurtrier de Whitechapel en 1888, bien qu'il y ait eu des « similarités ». (Un journal, connu pour sa désapprobation de la façon dont Scotland Yard avait géré le précédent dossier de l'Éventreur, arguera que l'un de ses reporters sur place a également vu l'un des meurtres de 1888, et qu'il y avait plus que de simples « similarités ».) Il est relevé, cependant, que l'Inspecteur Frederick Abberline, qui avait été responsable de l'enquête sur les meurtres de l'Éventreur en 1888 et avait quitté la force l'année précédente, a été rappelé pour reprendre du service et prendre en charge ce nouveau meurtre. Les papiers font grand cas de ce point.

Note au Gardien : le Gardien peut se contenter de présenter aux Investigateurs les précédentes informations comme base de l'aventure, ou exiger d'eux qu'ils réussissent un jet d'Idée pour qu'ils puissent se rappeler les avoir lues, dès à présent ou après qu'ils aient été engagés pour trouver l'Éventreur, à sa convenance. Il peut même, s'il le préfère, exiger d'eux qu'ils utilisent leur compétence en Bibliothèque pour dénicher les comptes-rendus des journaux pour obtenir des détails sur le meurtre après qu'ils aient effectivement commencé leur investigation, ne sachant dès lors au départ que le seul fait qu'un meurtre a été commis.)

Dans un délai d'une semaine après le premier meurtre, les journaux seront retournés à leur routine, avec seulement quelques mentions occasionnelles de l'enquête en cours menée par la police sur le meurtre de Visemount. Cependant, les journaux du matin glanés par les Investigateurs le 1^{er} septembre 1893 titreront : « L'Éventreur Frappe Encore – Un Second Meurtre à Whitechapel ». Ils rapporteront qu'un second cadavre, celui d'une femme pour l'instant non-identifiée, a été découvert dans la région de Whitechapel, cette fois-ci dans une ruelle près de *Middlesex Street*, derrière la station ferroviaire souterraine d'Aldgate.

Le corps, découvert par un journaliste en chemin pour son travail à 4h30 ce matin, a été lacéré et mutilé d'une façon similaire à celui de la prostituée de Whitechapel retrouvée une semaine plus tôt – « et à celui des meurtres originels de l'Éventreur ! » Les journaux semblent ne nourrir aucun doute que les deux meurtres soient reliés l'un à l'autre, ainsi qu'avec la vague de crimes de l'Éventreur de 1888. Ils rapportent que l'Inspecteur Abberline de Scotland Yard est sur les lieux, conduisant l'enquête, et qu'ils tiendront le public informé dès que la police fera une déclaration sur le meurtre ou que de nouveaux éléments seront révélés. Alors que les Investigateurs réfléchissent à ces données, le scénario commence.

Note au Gardien : les informations suivantes seront présentées aux Investigateurs seulement si l'un d'eux est enquêteur privé, détective conseil, ou s'il est un inspecteur de police hors service connu pour louer ses services à des particuliers. (Même si, avec l'Éventreur de nouveau en chasse, un membre de la police sera de nouveau en service, sauf à ce qu'il se soit livré à quelque entorse au règlement, et ne soit par conséquent sous le

coup d'une suspension temporaire.) Suivent des suggestions sur la façon d'impliquer un groupe d'Investigateurs dont aucun ne jouirait de telles activités, ou qui ne se connaîtraient pas pour l'instant et devraient être introduits indépendamment de l'Investigateur engagé pour stopper l'Éventreur.

Alors que les Investigateurs lisent les articles sur les dernières preuves du retour de l'Éventreur, l'enquêteur privé parmi eux entendra quelqu'un frapper à la porte de son bureau (ou de son appartement, s'il travaille hors de chez lui). Alors qu'il ouvrira la porte, il verra trois visiteurs, des hommes donnant l'impression d'appartenir à la petite bourgeoisie – et, à voir leurs vêtements, probablement des marchands (ce qui sera apparent avec un jet d'Observation ou de Déduction). Ils semblent légèrement mal à l'aise, mais fermement déterminés dans leur comportement, comme s'ils se livraient à une mission dans laquelle ils préféreraient n'avoir aucune part, mais dont ils sauraient qu'elle doit être réalisée, et pour laquelle ils se sont par conséquent armés de courage afin de la mener à bien. (Cela apparaîtra sur des jets de Psychologie ou Déduction.) Si l'Investigateur ne parvient pas à glaner les informations précédentes, ou ne satisfait pas aux introductions indispensables, l'un des hommes, manifestement le leader, lui demandera s'il est bien « Mr X, le détective privé ». Si l'Investigateur répond par l'affirmative, ils demanderont à entrer, dans la mesure où ils désirent engager ses services. (**Note :** le Gardien peut permettre aux autres Investigateurs de rendre visite à leur ami détective au moment où les visiteurs arrivent, ou assumer qu'il leur raconte la scène qui va suivre.)

Si l'Investigateur le leur permet, les visiteurs en viendront droit au but. Leur porte-parole se présentera comme Jake Prescott, et ses taciturnes compagnons comme Jack Clay et Abraham Silverman. Ce sont des hommes d'affaires de l'East End, et ils représentent le *Whitechapel Merchants Consortium* récemment créé. Ils n'entendent rien moins que d'engager le ou les Investigateurs afin qu'ils trouvent et arrêtent Jack l'Éventreur.

Si l'Investigateur prie Prescott de poursuivre, comme il le devrait, le marchand s'expliquera plus avant. Le *Consortium* est un groupe accueillant de modestes hommes d'affaires de Whitechapel et Spitalfields dans l'East End. Ils ont mis en commun leurs ressources pour essayer de trouver quelqu'un à même d'empêcher l'Éventreur d'amorcer une nouvelle vague de meurtres dans l'East End « comme y' l'a d'jà fait en 88 ». Cette année-là, quand l'Éventreur frappa pour la première fois, les marchands de la zone connurent la pire crise de leur existence. Plusieurs durent céder leur affaire à leur banque, dans la mesure où personne ne voulait se trouver dans les rues de l'East End s'il n'avait rien à y faire, et les marchands ne purent vendre suffisamment pour survivre ; et à présent, avec ces nouveaux meurtres, cela recommence. L'Éventreur doit être stoppé avant qu'ils ne perdent tous leur moyen de subsistance !

« C'est pas qu'on trouve pas ça horrib' – les meurtres et tout – pass' que c'est sûr qu'c'est un crime terrib' », interviendra Silverman, parlant pour la première fois. « Mais les affaires sont les affaires, vous savez, et on doit gagner sa croûte pour donner à manger à not' famille ». Silverman ponctuera son propos d'un hochement de la tête comme s'il venait de proférer des mots d'une grande sagesse, et Clay se hâtera d'approuver.

Prescott reprendra brusquement, « Pour sûr qu'c'est horrib', et qu'ça doit s'arrêter – pour tout le monde, pour nous comme pour les pauv' malheureuses dans les rues ! » Il se tournera de nouveau vers l'Investigateur et lui dira que le *Consortium* s'est regroupé seulement quelques jours plus tôt, après que le premier meurtre leur eût appris que l'Éventreur était de retour, et qu'ils ont décidé de mettre leur argent en commun pour engager quelqu'un qui pût stopper le monstre cette fois-ci – « pas comme ces fichus keufs avec leurs règles et leurs régulations et leur politique à s'occuper et tout ». Les marchands croient qu'un enquêteur privé pourrait aller droit au but et se rendre à des endroits et faire des choses qui seraient hors d'atteinte de la police officielle, et il a donc été décidé que ce serait la personne qu'ils approcheraient. « On était partis pour embaucher le type qu'y parle dans le *Strand* – Soames, ou un nom comm' ça – mais le gonze était pas chez lui. On a entendu jusqu'à p'us soif vot' nom dans l'affaire ... [Note au Gardien : insérez une affaire antérieure de l'Investigateur ; s'il s'agit de la première affaire de la campagne, Prescott a entendu parler de lui via une relation.] On s'est dit qu'on allait tenter l'coup. Alors, ça vous dit ? »

Si l'Investigateur accepte de prendre l'affaire à partir de ce point, Prescott commencera immédiatement à discuter du paiement et de ce qu'ils attendent en retour de leur argent. Si l'Investigateur désire leur poser davantage de questions sur le *Consortium* – notamment combien de marchands sont impliqués, qui ils sont, ou toute information de cet ordre – Prescott se fera vague et semblera impatient de conclure l'affaire. S'il est pressé de répondre, il fera face à l'Investigateur, lui disant que « c'est pas ses oignons », et lui demandant « s'y veut l'affaire oui ou non ? » Si c'est le cas, le *Consortium* se proposera de lui payer la somme de £500 pour trouver et stopper Jack l'Éventreur ! « Et c'est sans compter la récompense, en p'us ! »

Si l'Investigateur réussit un jet d'Idée, il se souviendra avoir lu que l'un des articles de presse faisait mention d'une récompense – ou, s'il interroge Prescott à ce sujet, l'homme lui dira que le député de Whitechapel au parlement, Sir Samuel Montagu (en éternel démagogue), a offert une récompense de £500 pour toute information qui mènerait à la capture et à l'arrestation de l'Éventreur. Clay fera la grimace à l'évocation de Lord Montagu, ajoutant « fichu aristocrate – toujours à reluquer c'qui pourra l'mettre bien dans les journaux. L'a rien à fiche de nous aut' qu'on doit gagner not' croûte à la sueur de not' front ».

Prescott ajoutera que, si l'Investigateur accepte de prendre l'affaire, il peut lui avancer la somme de £50 dès maintenant pour couvrir ses dépenses. Si l'Investigateur le presse, il offrira de doubler la somme « dans environ une semaine » – à condition qu'il puisse lui montrer un progrès tangible dans l'enquête qui lui prouve, ainsi qu'à ses partenaires du *Consortium*, que l'Investigateur est bien la bonne personne pour attraper l'Éventreur. Quoi qu'il en soit, il dira à l'Investigateur qu'il attend de lui des rapports réguliers sur ses progrès. Il pourra présenter ses rapports à la boutique d'antiquités de Prescott, dans *Charlotte Street*, près de Plumber. Il sera là à n'importe quel moment du jour et de la nuit – il vit dans un appartement au-dessus du magasin ; et, ajoutera-t-il, il s'attend à ce que l'investigateur fasse des patrouilles dans les rues la nuit, pour attraper ce fichu Éventreur sur le fait – « Enfin, avant qu'y tue, bien sûr, si vous pouvez le prendre la main dans l'sac... » – ou au moins pour contenir le monstre de façon à ce que les crimes cessent.

Si l'Investigateur proteste que la police effectue déjà des patrouilles dans la zone et qu'il n'a pas besoin de faire de même, Prescott restera inflexible – il tient à le voir quadriller les rues de Whitechapel la nuit, « et pis c'est tout ». Silverman hochera la tête puis ajoutera, « La nuit – c'est là qu'y frappe ! » Il donnera l'impression de penser à quelque chose et ajoutera, « Oh, Jake, est-ce qu'on f'rait pas mieux d'leur parler du groupe d'autodéfense ? »

Prescott paraîtra gêné à cette évocation, comme s'il n'avait pas voulu amener le sujet sur le tapis, mais parlera à l'Investigateur de George Lusk et de son Comité de Vigilance – ils patrouilleront les rues de Whitechapel et Spitalfields chaque nuit, eux aussi, et ils ont promis de trouver l'Éventreur et de le pendre à un lampadaire – après lui avoir fait tâter de son propre couteau. Il préviendra l'Investigateur de se méfier du groupe d'autodéfense, dans la mesure où ses membres seront armés – certains pourraient même porter des armes de poing s'ils pensent échapper à l'attention de la police. Il semble clair que Prescott porte peu de considération à Lusk et à ses hommes. (Un jet de Psychologie ne confirmera que ce qui est évident en surface, mais ne parviendra pas à déterminer si c'est parce qu'il désapprouve leurs méthodes ou parce qu'il doute de leurs chances de succès pour arrêter l'Éventreur.) Reportez-vous à la section sur Lusk et son Comité de Vigilance dans la partie consacrée aux « Ennemis & Alliés » pour d'autres détails que Prescott pourrait révéler aux Investigateurs au sujet de ces alliés fort douteux.

Prescott et ses compagnons sembleront à présent prêts à plier bagage. (Le Gardien devrait être préparé, cependant, à répondre à n'importe quelle question que l'Investigateur pourrait leur poser. Il utilisera la partie des éléments proposés dans le scénario que Prescott serait en droit de connaître.) Clay, néanmoins, se fera entendre de nouveau : « Jake, est-ce qu'tu devrais pas leur parler d'l'aut' gars ? »

Silverman interviendra : « Bah – y’ veut juste se faire mousser ! Tout c’qui veut c’est qu’on parle bien d’lui, pis c’est tout ».

Prescott expliquera que, quand ils ont offert l’affaire à Mr. Barker et qu’ils lui ont exposé les conditions, il a refusé catégoriquement leur proposition. Il leur a dit, cependant, qu’il *attraperait* l’Éventreur – mais pas pour leur compte. Il le ferait à sa propre façon, pour ses propres raisons, de telle manière que tout Londres en viendrait à savoir qu’il n’y habite plus désormais qu’un seul vrai détective de quelque éclat – et que cet homme n’est autre que Cyrus Barker ! Prescott craint que Barker n’arpente Whitechapel à la recherche de l’Éventreur pour son compte et qu’il puisse entraver la route de l’Investigateur. Il rappelle à celui-ci qu’il le paie *lui* pour attraper l’Éventreur, et que si ce Barker le prenait de vitesse, il ne pourra que lui laisser l’avance déjà versée pour ses services – *pour peu qu’il ait* entièrement satisfait aux conditions du contrat. Il semble que ce Barker ne soit pas assez discipliné pour effectuer des patrouilles ou faire des rapports réguliers. Puisque l’Investigateur l’est quant à lui – ajoutera-t-il avec emphase – il n’aura aucune difficulté dans la compétition qui l’opposera à Barker. À tout le moins est-ce là ce que Prescott *espère*.

(Si n’importe quel Investigateur, détective privé ou membre de la police, ou journaliste, réussit un jet de Connaissance, ou si n’importe quel personnage réussit un jet de Criminalistique, il aura déjà entendu parler de Barker – ils se seront peut-être déjà croisés dans de précédentes enquêtes, à la discrétion du Gardien ; et il saura que Barker est bon à ce qu’il fait et que, sauf à ce qu’ils se mettent rapidement en chasse, Barker pourrait très bien trouver l’Éventreur avant eux – ce qui constituera une motivation supplémentaire pour les Investigateurs.)

Prescott, Clay, et Silverman se prépareront alors à s’en aller. Mais avant, cependant, Prescott donnera à l’Investigateur les £50 promises comme avance sur dépense. Il lui dira ensuite qu’il attend de ses nouvelles très prochainement. Sur ce, les hommes du *Whitechapel Merchants Consortium* prendront congé de l’Investigateur ; et, hormis l’admonestation répétée de Prescott à patrouiller régulièrement les rues de l’East End de nuit et à lui prodiguer des comptes-rendus fréquents, les trois hommes ne fourniront à l’Investigateur aucun conseil ni assistance. (Prescott, à tout le moins, sera disponible pour répondre aux questions ultérieures que pourraient lui poser les Investigateurs s’ils lui rendent visite à sa boutique d’antiquités – et si le Gardien estime raisonnable que le marchand puisse leur fournir les informations qu’ils recherchent à leur point de l’enquête.)

Implications Alternatives des Investigateurs

Si aucun Investigateur parmi les personnages-joueurs n’est détective privé, ou toute autre profession

apparentée, mais si l’un d’eux est journaliste, le Gardien peut les impliquer dans l’affaire de l’Éventreur de la façon suivante (et si le groupe possède à la fois un détective privé et un journaliste, ils obtiendront les deux séries d’informations) :

Le matin ayant suivi le second meurtre de l’Éventreur, le rédacteur en chef de l’Investigateur journaliste le priera de le retrouver dans son bureau et lui assignera la couverture de l’affaire. Il dira à l’Investigateur qu’il vient juste d’entendre que l’*Echo* a attribué à ce nouveau freelance américain, Edmund Mallory, l’histoire de l’Éventreur, et qu’il espère bien faire ses scoops au détriment de tous les autres quotidiens londoniens. Il admettra que Mallory est un type correct pour un yankee, mais il mise sur l’Investigateur pour le coiffer au poteau.

À partir d’aujourd’hui, il veut que l’Investigateur soit présent sur Whitechapel, et il veut qu’il trouve l’Éventreur ! Il veut des comptes-rendus quotidiens pour le journal – sur les progrès de la police dans l’affaire, sur l’environnement de Whitechapel, sur la façon dont ces nouveaux meurtres affectent la population là-bas, ce genre de chose ; et il veut être immédiatement informé de tout nouveau meurtre survenant dans la zone. Mais, surtout, il veut que l’Investigateur attrape l’Éventreur – ou apprenne son identité – de telle façon que le journal puisse avoir l’exclusivité sur le plus gros scoop de la décennie ! Il laisse entendre que cela pourrait s’accompagner d’un gros bonus pour l’Investigateur – voire même d’une promotion ; et il ajoute que la récompense offerte par Lord Montagu n’est pas mal non plus. Il dit ainsi à l’investigateur de s’atteler à la tâche – et de s’y mettre tout de suite. Il veut des papiers et il veut du bon !

Cela devrait constituer une motivation suffisante pour impliquer n’importe quel Investigateur journaliste, même s’il ne bénéficiera pas du soutien du *Whitechapel Merchants Consortium* – sauf à ce qu’il ait un ami qui soit détective privé qui soit approché par le groupe. Il devrait également être conscient de la menace implicite dans l’exhortation du rédacteur en chef : s’il échoue à produire les articles et comptes-rendus que son supérieur exige, il a une bonne chance d’être viré. Un Investigateur qui s’impliquerait à tel point dans l’enquête qu’il en oublierait de rendre ses articles à son journal finira probablement sans emploi – sauf à ce qu’il puisse fournir une histoire exclusive à son rédacteur en chef sur la capture – ou la mort – de l’Éventreur qui soit suffisamment crédible pour être publiée.

Si le groupe d’Investigateurs n’inclut ni détective privé, ni journaliste (situation qui devrait être rare), il pourrait être plus difficile au Gardien de les impliquer dans le scénario. Voici cependant quelques amorces possibles :

Un universitaire pourrait, à la lecture des nouveaux meurtres, avoir l’idée d’étudier la première vague de meurtres. Il pourrait remarquer dans ces rapports les connections occultes figurant parmi les indices et, sa curiosité aiguillonnée, décider de les examiner plus avant. Ou, s’il possède les compétences

appropriées, il pourrait même être sollicité comme consultant par la police – ou par un détective privé ou un journaliste PNJ comme Barker ou Mallory.

L'aide d'un médecin pourrait être demandée dans le cadre de l'autopsie de l'une des victimes de l'Éventreur, l'impliquant ainsi dans l'enquête. Un malfrat, une aventurière, ou d'autres personnages aux dispositions criminelles pourraient décider que les meurtres de l'Éventreur nuisent à leurs activités criminelles, du fait des nombreuses patrouilles policières supplémentaires quadrillant la zone, et entreprendre de stopper le monstre. Un inventeur pourrait désirer essayer son « piège à criminel » nouvellement inventé sur l'Éventreur ; ou un explorateur pourrait vouloir rapporter le plus beau gibier bipède qui se puisse imaginer – l'Éventreur lui-même. D'autres possibilités pour différents types d'Investigateurs que ceux-ci pourraient aussi bien se suggérer d'elles-mêmes au Gardien.

Début de la Partie

Quelle que soit la façon dont le Gardien parvient à impliquer les Investigateurs dans l'aventure, une fois impliqués, leur prochaine étape consiste à décider par où entamer leur enquête. Plusieurs voies s'offrent à eux :

1) Ils peuvent décider de se précipiter sur le site du meurtre de la nuit précédente dans l'espoir de trouver quelque indice que la police aurait ignoré, ou de glaner des informations auprès de l'Inspecteur Abberline ou de ses hommes. S'ils décident de tenter leur chance, reportez-vous à la section du scénario décrivant le dernier meurtre.

2) Ils peuvent décider de solliciter leurs contacts dans la rue ou les forces de police, s'ils en ont, pour déterminer quelles informations ils peuvent grappiller sur les meurtres. S'ils procèdent ainsi, le Gardien peut déterminer leur succès via des jets de Connaissance de la Rue, Administration, Corruption, ou diverses compétences de persuasion, et leur fournir les informations appropriées apparaissant aux sections « Les Meurtres en Cours » et/ou « Indices et Rumeurs ».

3) Ils peuvent même décider de suivre les progrès de leurs amicaux rivaux, Barker et Mallory, s'ils les connaissent ou ont été informés de leur existence. Dans la mesure où ces deux hommes sont à la poursuite de l'Éventreur, cependant, sauf à ce que les Investigateurs ne leur tombent dessus sur la scène de l'un des meurtres, ou quelque part ailleurs à Whitechapel, une telle piste s'avèrera stérile. Aucun ne se trouvera à son appartement si les Investigateurs s'y rendent, sauf à réussir un très bon jet de Chance (à un cinquième ou moins).

4) Pour en apprendre davantage sur le *modus operandi* de l'Éventreur, les Investigateurs pourraient désirer examiner les meurtres lui ayant été originellement attribués. Des informations destinées aux Investigateurs désirant procéder ainsi sur les meurtres de 1888 se trouvent dans la section « Indices et Rumeurs ».

5) Enfin, les Investigateurs ayant été engagés par Prescott et ses hommes pourraient tout bonnement

décider de se livrer à quelques vérifications sur leurs employeurs. Après tout, £500 semble une somme un peu trop coquette pour un groupe de marchands dont les affaires battent de l'aile en ce moment, comme ils l'ont eux-mêmes suggéré, pour passer inaperçue. (Il est vrai qu'ils n'ont jamais vu que £50 pour l'instant, mais il n'empêche...) Les manières empruntées de Prescott peuvent, elles aussi, avoir fait naître des questions chez les Investigateurs. Peut-être leurs employeurs leur cachent-ils quelque chose. Si les Investigateurs font appel à leurs contacts, particulièrement dans la rue, ils peuvent obtenir les informations contenues au paragraphe consacré au *Whitechapel Merchants Consortium* dans la section « Ennemis & Alliés ».

Quoi qu'il advienne, à partir du moment où les Investigateurs ont choisi de suivre une piste et s'y tiennent, le Gardien devra utiliser la section appropriée du scénario pour déterminer leurs succès et ce qui les attend dans leur tentative alors qu'ils essaient de contrecarrer *Le Retour de l'Éventreur*.

(Envoyez la musique grinçante et les rires sinistres !)

LES MEURTRES ACTUELS

Cette section décrit ce que les Investigateurs peuvent apprendre de la série actuelle des meurtres de l'Éventreur. Elle inclut les informations qu'ils peuvent relever sur la première victime, découverte une semaine avant que l'aventure ne commence ; sur le meurtre de la nuit précédente ; et sur les meurtres suivants. Elle discute également l'attitude que diverses forces en présence montrent à l'égard des meurtres – des informations que les Investigateurs pourraient relever alors qu'ils interrogent les différents individus – et donne au Gardien une « Chronologie des Meurtres » pour l'aider à déterminer exactement quand l'Éventreur frappera à nouveau.

Le Premier Meurtre

Dans la mesure où le premier meurtre de l'Éventreur découvert remonte à une semaine avant le commencement du scénario, les Investigateurs trouveront initialement peu d'informations au-delà de ce qui a été rapporté dans les journaux. La piste est froide à présent. S'ils fouillent l'affaire, cela dit, quelques éléments utiles peuvent émerger. Il est possible de s'enquérir du lieu du premier meurtre (voir la carte de Whitechapel p. 138) de deux façons : le rechercher dans les comptes-rendus des journaux puis se rendre sur place et procéder à une Observation, un jet de T.O.C., ou de Suivre une Piste pour trouver l'emplacement exact ; ou soutirer l'information auprès d'un contact à Scotland Yard. Une fois là, il y a peu de choses à trouver, puisque la police a passé la zone au peigne fin, tout comme l'ont fait Barker, Mallory, et un nombre indéterminés d'amateurs de sensations fortes ayant piétiné abondamment le voisinage.

Si un Investigateur fouillant la zone réussit un jet égal à un cinquième de son jet de T.O.C., cependant, il trouvera des marques à peine visibles d'égratignures laissées sur le pavé par le Vagabond Dimensionnel. (Voir Indice n°2 sous le paragraphe « Les Meurtres Suivants ».) Les marques, cependant, seront si ténues que rien de positif à leur sujet ne pourra en être tiré, même sur un jet de Biologie. Hormis cela, la seule preuve consistera dans les traces presque effacées de craie laissées par la police pour marquer l'emplacement du corps, ainsi qu'en une tache de sang séché à la couleur de rouille. (Découverte conditionnée à des jets de T.O.C. ou d'Observation, particulièrement de nuit.)

Vérifier ses contacts avec Scotland Yard donnera les informations suivantes sur la victime (informations que prodigueront d'autres sources policières, quoique dans des délais plus importants) : Laura Visemount était une prostituée, âgée de 34 ans, sans emploi, sans famille connue. Elle avait été arrêtée

par la police à deux reprises pour ivresse sur la voie publique, et une autre fois pour agression sur une autre fille. (La *City Police* l'a également arrêtée une fois pour ivresse sur la voie publique.) Il semble qu'elle n'ait guère été appréciée dans la rue. Elle avait peu d'amis – aucun ne s'est présenté en tout cas – et pas de liens ou de clients réguliers. La police n'a aucune piste quant à l'identité de son assassin et sera réticente à évoquer la possibilité qu'il puisse s'agir de Jack l'Éventreur. (Un contact proche dans la police ou au Yard admettra cependant qu'il s'agit de la théorie officieuse jusqu'à présent – corroborée par le choix d'avoir appelé Abberline à reprendre du service – mais l'Investigateur devra réussir un jet de Persuasion ou de Baratin pour soutirer cet aveu.)

Vérifier ses contacts dans la rue révélera peu de choses supplémentaires, mais confirmera que « Laurie Langue-de-pute », « La Grosse Laurie », « Lori la Vipère », ou « Laura l'Embrouille », telle que divers contacts la connaissaient, était fort peu appréciée par la plupart de ceux qui la connaissaient. Elle était tout le temps en train de se disputer avec les autres filles, qu'elle accusait de lui piquer ses michetons. (La vérité était qu'elle n'était guère jolie, et victime d'un fort embonpoint : elle n'était donc pas très prisée par ces gentlemen à la recherche de bon temps.) En outre, elle colportait sans arrêt des bobards sur les autres gens de la rue, pour le seul plaisir de leur attirer des ennuis (d'où le sobriquet de « Laura l'Embrouille »). Les seules filles qui aient pu la supporter était une pute appelée « Macaroni Millie » et une Lil Machin-Chose. C'étaient des francs-tireuses, comme Laura – sans connexion avec un bordel et sans mac. Le barman du *Coach and Four*, où elle dépensait une bonne part de son maigre avoir en gin, aura peu de chose à en dire en bien, lui non plus – elle essayait toujours de l'arnaquer d'un verre quand elle était fauchée, ce qui arrivait souvent. Il n'est pas étonné que quelqu'un l'ait finalement liquidée, même s'il ne souhaiterait son sort à personne – particulièrement si c'est l'Éventreur qui l'a zigouillée.

Le Gardien peut vouloir fournir aux Investigateurs qui arpenteraient les rues les informations précédentes morceau par morceau, dès maintenant ou plus tard dans l'affaire, ou toutes leur donner tout d'un coup s'ils réussissent des jets de Connaissance de la Rue particulièrement bons, ou s'ils graissent généreusement la patte de leurs contacts pour qu'ils fouinent pour leur compte. Ils ne devraient cependant pas tout obtenir d'un coup, mais étendu sur l'espace de plusieurs jours. Interroger autour d'eux au sujet de Lil peut les mener finalement jusqu'à elle (voir la section « Rencontres »). « Macaroni Millie », cependant, sera impossible à

trouver, pour des raisons qui deviendront rapidement évidentes.

Si les Investigateurs essaient d'obtenir n'importe quelle information sur l'état exact du corps de Miss Visemount auprès du coroner, ils souffriront des mêmes problèmes et glaneront le même type d'informations que dans la section « Chez le Coroner », page 20, excepté que les données ne seront pas aussi récentes. Le corps lui-même ne sera plus visible.

Le Second Meurtre

Si les Investigateurs se ruent sur la scène du meurtre survenant le matin où le scénario commence, ils trouveront la police encore sur les lieux – ce qui inclura l'Inspecteur en Chef Abberline du *Scotland Yard Criminal Investigation Department* (le CID). La zone sera bouclée par des agents de police, et une foule importante sera réunie au-delà des cordons. Abberline et ses agents seront à la recherche d'indices, et l'Inspecteur verra d'un fort mauvais œil d'être interrompu par les Investigateurs. (Voir Abberline dans la section « Ennemis & Alliés » pour des détails sur ses réactions et ses sentiments à l'égard des Investigateurs.) Il faudra que les Investigateurs réussissent de bons jets de Baratin ou de Persuasion pour qu'ils soient autorisés à franchir le cordon de police. Les Investigateurs connaissant Barker, cependant, reconnaîtront l'homme présent dans le périmètre, en train de chercher de conserve avec la police, et les journalistes du groupe remettront Mallory sur les côtés, interviewant un bobby.

Depuis le niveau du cordon de sécurité, les Investigateurs pourront voir la silhouette tracée à la craie d'un corps sur les pavés, ainsi que ce qui ressemble à une flaque de sang. Le corps a déjà été retiré. (Si les Investigateurs arrivent assez vite sur les lieux, ils peuvent apercevoir le fourgon de la police l'emporter.) S'ils parviennent à passer le cordon, puis à convaincre Abberline de les laisser et de jeter un coup d'œil, ils auront une chance de trouver les Indices n°1, 2 et 4 décrits dans « Les Meurtres Suivants », mais devront lancer leurs jets de T.O.C. à la moitié de leur score. Les médecins réussissant un jet d'Idée remarqueront qu'il semble y avoir trop peu de sang par terre par rapport à la violence du meurtre telle qu'elle a été rapportée. (Abberline pourrait leur permettre de fureter simplement parce qu'il doute qu'ils puissent trouver quoi que ce soit que ses hommes ou Barker aient manqué.)

Interroger les agents de police (*Police Constables* Flockhart et McNary), ou le témoin ayant trouvé le corps (Doogie O'Flannel, un docker du coin) confirmera qu'il y avait, de façon surprenante, peu de sang par terre autour du corps. Cela permettra également d'établir que les mutilations étaient particulièrement horribles, et correspondaient à celles des meurtres précédents de l'Éventreur. Les Investigateurs approchant Barker trouveront un homme taciturne, comme à son habitude, et apparemment peu disposé à ce point de l'enquête à leur donner quelque information de valeur que ce soit. Cependant, ceux stipulant qu'ils observent

Barker attentivement ou qui réalisent un jet d'Observation ou de T.O.C. – ou ceux dont les recherches révéleraient l'Indice n°4 – remarqueront qu'à un moment il se penche, ramasse quelque chose, le regarde attentivement, puis jette un coup d'œil autour de lui pour s'assurer qu'Abberline et ses hommes ne le surveillent pas, et le met enfin dans sa poche. Si les Investigateurs le prient de s'expliquer, Barker choisira soit de nier qu'il ait trouvé quoi que ce soit, soit de produire avec ostentation l'allumette qu'il a trouvée avant de la remettre dans sa poche. (L'attitude de Barker à cet égard dépendra de la capacité de persuasion des Investigateurs, ou de leur réussite au jet pour repérer immédiatement l'indice.) Si Barker leur montre l'allumette, un jet de T.O.C. ou d'Observation leur permettra de distinguer les mots inscrits sur elle afin de se voir autoriser un jet de Connaissance pour d'obtenir l'indice.

Si les Investigateurs appellent Abberline et lui disent que Barker dissimule des indices, l'Inspecteur ne les croira pas à moins qu'ils ne réussissent un jet de Persuasion ou de Baratin. Cependant, Barker montrera autre chose que l'allumette à Abberline si l'Inspecteur écoute les Investigateurs. Pour embrouiller un peu plus les esprits, les Investigateurs qui observeraient Abberline le verront allumer à un moment donné sa pipe et jeter distraitemment l'allumette par terre. (Il se reprendra et la ramassera immédiatement après, mais, à moins que les Investigateurs ne stipulent qu'ils continuent à observer l'Inspecteur ou ne réussissent un jet d'Observation, ils ne le verront pas et pourront penser que l'indice de l'allumette est caduque – et ils pourraient même être enclins à se réjouir de l'assomption « erronée » de Barker selon laquelle il s'agit effectivement d'un indice.)

Si les Investigateurs s'attardent suffisamment sur les lieux, que cela soit parmi la foule pressée autour de la scène ou en recherches à l'intérieur du cordon, ils verront un autre inspecteur arriver dans une voiture de police et s'entretenir avec Abberline. Ce détective (l'Inspecteur Giles Lestrade) est porteur des nouvelles selon lesquelles la victime a été identifiée grâce à un poinçon sur son jupon, issu de l'asile de Bermondsey. La victime est une prostituée nommée Millicent Marsh, connue également comme Millicent Marconi, ou encore, dans les rues, comme « Macaroni Millie ». Les Investigateurs se trouvant à l'intérieur du cordon pourront aisément entendre cette information ; ceux restés dans la foule doivent réussir un jet à la moitié de leur score d'Écouter pour la saisir (et n'obtiendront que des bribes de conversation), ou ils devront la soutirer à l'un des inspecteurs quittant la scène à l'aide d'un jet de Baratin.

Les Investigateurs qui suivent le corps jusque chez le coroner, soit immédiatement, soit après avoir examiné le lieu du crime, peuvent obtenir les informations données dans la section « Chez le Coroner ».

Si les Investigateurs manquent de se rendre immédiatement sur le site du second meurtre, ils

arriveront après le départ de la police, et les seuls indices disponibles seront les mêmes que ceux trouvés sur l'emplacement du premier meurtre. L'identité de la prostituée assassinée apparaîtra dans les journaux du soir, de même que d'autres informations données plus loin sur Miss Marsh que les contacts dans la police des joueurs pourront leur donner. Si les Investigateurs ont raté cette opportunité, le Gardien pourrait désirer sauver les détails de la précédente rencontre avec Barker, ainsi que leur confrontation initiale avec l'Inspecteur du CID Abberline, afin de les jouer lors du prochain meurtre pour lequel ils arriveraient sur les lieux avant que la police ne les ait quittés.

Si les Investigateurs suivent la piste de la seconde victime de l'Éventreur, une fois son identité connue, ils pourront apprendre les éléments suivants auprès de leurs contacts dans la rue :

Millicent Marsh s'appelait elle-même Millicent Marconi et s'imaginait être une princesse italienne déchue. Tous ceux que ses prétentions amusaient ou irritaient l'appelaient « Macaroni Millie ». On la considérait plus ou moins comme une ratée – certains l'appelaient « Millie the Mark » (*n.d.t.* « le Pigeon ») – passée des bras d'un homme à ceux d'un autre puis réduite à faire le tapin quand son dernier bienfaiteur s'était lassé d'elle et l'avait jetée. Elle n'était pas une mauvaise bougresse – mais passait pour porter la poisse. Peut-être, à cause de cela, elle et Laurie Langue-de-pute devinrent-elles amies.

Malgré les désagréments occasionnés, Millie resta en franc-tireuse, comme Laurie, plutôt que de se vendre à un bordel ou à un souteneur. Elle avait passé un certain temps à l'asile de Bermondsey quelques mois plus tôt, quand les choses allaient vraiment mal, mais était retournée à la rue peu après. Elle traînait aussi parfois avec une fille appelée Lil Quelque-chose. On ne lui connaissait pas d'ennemi. Aucun de ses ex ne peut être trouvé. La rumeur prétend qu'elle aurait été approchée par un groupe de putes travaillant ensemble, mais qu'elle les avait renvoyé balader, principalement à cause de l'animosité de Laurie à leur égard. (On trouvera davantage d'informations sur ce point aux sections « Indices & Rumeurs » et « Rencontres ».)

Encore une fois, les informations précédentes devraient exiger de la part des Investigateurs qu'ils sollicitent plusieurs de leurs contacts dans les rues, ou qu'ils offrent une récompense généreuse à l'un d'eux pour qu'il récolte pour leur compte des rumeurs sur une période de plusieurs jours, voire davantage. Des jets de Connaissance de la Rue seront nécessaires pour trouver des sources autres que les contacts habituels qui puissent fournir les informations.

Scotland Yard ou d'autres contacts dans la police peuvent fournir les informations suivantes plus tard au cours de la journée, ou dans les quelques jours qui suivront (et les comptes-rendus des journaux donneront les mêmes, quoique formulées de façon plus sensationnelles) :

Millicent Marsh, connue également sous le nom de « Millicent Marconi », « Macaroni Millie », et

« Millie the Mark », était âgée de 28 ans au moment de sa mort. Elle n'avait pas de parents sur Londres, mais l'une de ses grands-mères vivant toujours sur Brighton a été informée du décès de Miss Marsh. Elle n'avait aucun casier judiciaire. Elle avait passé deux mois à l'asile de Bermondsey en février et mars de cette année. Elle était actuellement sans emploi, mais on suppose qu'elle vivait de la prostitution dans le secteur de Whitechapel. On ne lui connaissait aucune adresse permanente, et son dernier lieu de résidence connu était un asile de nuit sur *Dorset Street*. Elle a été vue vivante pour la dernière fois à environ minuit à la *Mitre Tavern*, sur *Mitre Square*. Aucune piste ne s'est présentée pour le moment, bien que le meurtre semble avoir été perpétré par la même personne, ou les mêmes personnes, ayant auparavant tué Laura Visemount la semaine précédente. Les blessures et mutilations semblent avoir été causées par le même instrument fin et tranchant que dans l'affaire Visemount. (Un jet de Persuasion ou Baratin permettra d'obtenir auprès d'un contact de la police que le Yard semble définitivement entériner l'hypothèse de l'Éventreur.)

On pourra trouver d'autres informations sur les meurtres de Visemount et Marsh aux sections « Indices & Rumeurs » et « Rencontres », mais les Investigateurs ne pourront y avoir accès qu'après avoir rempli les conditions énumérées dans lesdites sections.

Les Meurtres Suivants

Au cours de leur enquête, et particulièrement s'ils patrouillent les rues de Whitechapel de nuit, les Investigateurs auront l'opportunité d'arriver sur la scène d'autres meurtres de l'Éventreur alors que la piste et les indices sont encore chauds. S'ils réagissent suffisamment vite à des cris entendus dans la nuit, des sifflets de police, ou d'autres signes, ils pourraient même arriver sur la scène avant les représentants de la police – et notamment Abberline. Si c'est le cas, et qu'ils peuvent s'imposer à l'agent de patrouille ayant découvert le corps ou qu'ils arrivent les premiers, ils devraient avoir l'opportunité de chercher des indices plus pertinents. (Une fois qu'Abberline sera arrivé, en revanche, de telles opportunités seront drastiquement réduites, sinon tout bonnement impossibles.)

Les Investigateurs qui seraient les premiers à trouver une victime devront prendre soin de ne pas être arrêtés comme suspects à l'arrivée de la police – particulièrement s'ils ont déjà eu maille à partir avec elle auparavant. Ils devront également s'assurer qu'ils ne dissimulent pas de façon trop évidente, voire escamotent, des indices, ou Abberline pourra les faire arrêter pour obstruction d'enquête. L'arrivée prématurée de Barker ou Mallory sur les lieux dépendra de l'estimation du Gardien quant à l'état d'avancement de leur propre enquête. Mallory se présentera sûrement sur les lieux dès que l'annonce du meurtre aura été faite ; Barker ne le fera qu'en fonction de la piste suivie sur le moment.

Indices

Les indices suivants seront disponibles sur le lieu de n'importe lequel des crimes de la vague meurtrière de l'Éventreur, pour peu que les Investigateurs arrivent avant, ou juste après, la police, et qu'ils fouillent la zone. Un jet de T.O.C., comme noté précédemment, devra être réussi pour chaque indice. D'autres types de jet pourraient révéler certains indices, à la discrétion du Gardien.

Le corps sanglant et mutilé de la dernière victime de l'Éventreur sera laissé très en évidence, ses vêtements relevés ou mis en pièce, la gorge tranchée, l'abdomen ouvert et les intestins éparpillés autour du corps, souvent en travers de l'épaule gauche de la victime. Sur certaines victimes, divers autres organes auront été sectionnés et reposeront autour du corps – ou manqueront. Le corps baignera dans le sang, et il en apparaîtra sur les murs de la ruelle ou des bâtiments alentour, comme s'ils en avaient été badigeonnés. (Un médecin réussissant un jet de Connaissance, ou n'importe quel personnage réussissant un jet de Premiers Soins ou de Médecine aura néanmoins l'impression qu'il n'y a pas autant de sang qu'il devrait y en avoir étant données les circonstances.)

1) Grille d'égout. Les Investigateurs examinant un large périmètre autour de l'emplacement du cadavre et réussissant un jet d'Observation remarqueront qu'une grille d'égout proche est entrouverte. Si elle est examinée, un jet de T.O.C. révélera d'étranges égratignures sur la grille, exactement à l'endroit où quelqu'un y laisserait des empreintes s'il s'en saisisait pour la retirer de la bouche – *par en-dessous*. (Un jet d'Idée ou de Déduction pourrait être nécessaire pour obtenir cette information.) Un jet de Biologie (ou Zoologie) suggérera la possibilité que les éraflures soient des marques de griffes d'une nature indéterminable par le jet de dé. Un jet de Mythe de Cthulhu suggérera la possibilité que les égratignures aient été laissées par une entité mineure de quelque espèce – si le jet est inférieur ou égal à un cinquième du score normal, l'Investigateur peut identifier les marques comme celles laissées par les griffes d'une Goule.

Note au Gardien : La grille mal fermée et les marques ont évidemment été laissées par l'une des Goules de McCabre. Qu'elles n'aient pas emporté le cadavre indique cependant qu'elles ont soit été dérangées avant de pouvoir le faire, soit que McCabre leur ait ordonné de laisser celui-ci afin qu'il soit trouvé, augmentant ainsi dans les rues la terreur provoquée par les meurtres de l'Éventreur. S'ils trouvaient ces indices, les Investigateurs pourraient en déduire que l'Éventreur passe par les égouts, ce qui les induirait en erreur. Ils penseraient peut-être que les Goules constituent la seule cause des meurtres s'ils les trouvaient et les poursuivaient ; ou cela pourrait les mener finalement jusqu'à McCabre – et d'elle jusqu'à Danielson – s'ils parviennent à établir le lien existant entre elle, les Goules, et l'Éventreur.

(Si les Investigateurs poursuivent l'angle des égouts et des Goules, reportez-vous à la sous-section

intitulée « Les Goules des Égouts » dans « Ennemis & Alliés ».)

2) Les Éraflures. Les Investigateurs fouillant la zone immédiatement autour du corps trouveront, sur un jet réussi de T.O.C., une série d'étranges éraflures sur les pavés près de l'endroit où la victime a été trouvée. Bizarrement, on ne trouve ces marques que sur une surface isolée autour du corps, et à proche distance de celui-ci. Un second jet de T.O.C. confirmera que ces marques sont différentes de celles trouvées au niveau de la bouche d'égout (si ces dernières ont été trouvées). Un jet réussi de Suivre une Piste confirmera en outre qu'aucune marque similaire ne mène jusqu'à la victime, ni ne s'en éloigne. Un jet de Biologie (ou Zoologie) effectué lors de l'examen de ces éraflures suggérera qu'il s'agit de griffures laissées par quelque animal bipède. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu réalisé pendant l'examen de ces marques suggérera qu'elles sont le fait d'un monstre de taille intermédiaire – et un jet au cinquième de la compétence indiquera qu'il s'agit d'un Vagabond Dimensionnel.

Si les Investigateurs insinuent auprès de la police qu'un animal bipède pourvu de griffes est impliqué, cependant, on se moquera probablement d'eux (principalement à cause de la nature des blessures), sauf à ce que les Investigateurs ne soient *très* convaincants (jet au cinquième sous Persuasion), auquel cas la police pourrait rassembler tous les propriétaires d'ours savants du secteur de Whitechapel. S'il est fait remarquer qu'aucune piste de mène ni ne s'éloigne de la zone, la police examinera probablement les toits pour voir si l'animal tueur « a sauté ou s'est laissé tomber ». (Elle ne trouvera évidemment rien.) Le plus probable est qu'elle rejette d'emblée cette information (sauf à ce que le scénario soit très avancé et qu'elle soit désespérément en quête de solution). Barker ou Mallory écouteront de telles théories, tiendront conseil, et les approfondiront par leurs propres moyens.

Note au Gardien : Les égratignures ont évidemment été laissées par le Vagabond Dimensionnel de Danielson alors qu'il écharpait la victime de l'Éventreur. Elles n'entrent ni ne sortent de la zone parce que le Vagabond ne l'a pas fait par des moyens physiques, mais c'est évanoui d'une dimension à une autre, voyageant à travers ses propres sombres royaumes, de son emplacement au musée de cire jusqu'à Whitechapel et retour.

Si le Vagabond Dimensionnel en venait à être éliminé alors que l'Éventreur demeure dans la nature, le type des marques de griffes changerait, puisque Danielson passerait à son « compagnon » de réserve, le Rat Géant de Sumatra. À partir de ce moment-là, quand de telles marques de griffes seront découvertes, un jet de Biologie ou de Zoologie les identifiera comme provenant d'un animal quadrupède, apparemment de la famille des rongeurs – et qu'un naturaliste identifierait normalement comme un rat, au détail près que ces empreintes s'avèrent plus de douze fois plus grandes que toutes les traces de griffes de rat que l'Investigateur ait jamais vues. En outre, des jets de Suivre une Piste

permettront de suivre les marques jusqu'au limites de la zone et au-delà – aussi longtemps que les scores suffisants seront réalisés ; tout jet raté fera perdre la piste à l'Investigateur.

3) Les Particules de Cire. Un Investigateur cherchant attentivement par terre autour de l'emplacement du corps, si ce dernier a été enlevé, trouvera, sur un jet égal à la moitié ou moins de son score de T.O.C., quelques mouchetures d'une substance ressemblant à de la cire ou de la paraffine. Si le corps est encore présent et que l'Investigateur l'examine en spécifiant qu'il s'intéresse aux mains, il trouvera de petites boules de la substance cireuse sous les ongles de la victime sur un jet de T.O.C. Un simple jet de Connaissance lui indiquera qu'il s'agit probablement de cire. Un jet réussi de Chimie réalisé en laboratoire (le type improvisé chez soi ou dans son bureau suffira) confirmera à l'Investigateur qu'il s'agit en effet de cire, d'un type utilisé dans la fabrication des mannequins. Il sera cependant incapable de déterminer s'il est question du type utilisé en magasins de confection, ou de celui des mannequins d'exposition des musées de cire. Un jet d'Idée suggérera de porter un échantillon de la substance à un expert. Une recherche dans l'annuaire des postes (ou la demande auprès d'un chimiste du coin) mènera les Investigateurs jusqu'à *Wickerman Waxes*, dans Southwark (aussi connu comme le Borough).

Note au Gardien : la cire provient des griffes en paraffine placées par-dessus les serres acérées du Vagabond. Au moment de retirer ces gaines, des granules de cire se sont émiettés et sont tombés par terre ; la victime terrifiée, s'agrippant désespérément à son assaillant surnaturel, en a également raclé quelques particules sous ses ongles. (Ce dernier événement ne surviendra qu'une fois – après que les Investigateurs aient trouvé de la cire sous les ongles de l'une des victimes, ils n'en trouveront plus par la suite. Les mouchetures sur le pavé seront en revanche présentes à chaque meurtre commis avec l'aide du Vagabond.) La cire est un indice destiné à mener les Investigateurs – probablement via *Wickerman*, mais peut-être par leur seule ingéniosité – jusqu'au *Musée de Cire de Madame Tussaud*, sur *Marylebone Road*, près de *Baker Street*, où le Vagabond Dimensionnel passe l'essentiel de son temps. À partir du Vagabond, ils devraient pouvoir remonter jusqu'à Danielson. (Une fois dans le musée de cire, toutefois, ils pourraient tomber tout aussi bien sur l'une des fausses pistes du scénario.)

Si les Investigateurs rataient systématiquement l'indice de la cire, le Gardien devrait également permettre au coroner effectuant l'autopsie de le découvrir en la présence des Investigateurs ; si aucun ne se trouve là, mais qu'ils obtiennent copie de l'autopsie, cela y sera mentionné. (Bien sûr, l'élément sera également transmis à la police, qui l'écartera sans doute ; ainsi qu'à Barker, s'il en venait à s'enquérir lui-même du rapport du coroner – ce qui est fort vraisemblable.)

(Reportez-vous à la section sur la piste de la cire avec *Wickerman* dans la partie « Indices & Rumeurs » du scénario pour des détails sur cette ligne de l'enquête.)

4) L'Allumette. Tout Investigateur examinant à proximité du lieu du meurtre et réussissant un jet de T.O.C. remarquera une allumette usagée de la marque *Lucifer*, par terre, dans la ruelle, non loin du corps. Si les Investigateurs arrivent sur la scène très peu de temps après le meurtre, l'allumette sera encore un peu chaude au toucher, et elle sentira encore légèrement le souffre. (Bien sûr, si les Investigateurs arrivent après la police et/ou que la foule se soit regroupée, plusieurs hommes seront en train de fumer – ce qui inclura *Abberline*, s'il se trouve présent – et il sera difficile de discerner si l'allumette était déjà là avant leur arrivée.) Des mots sont poinçonnés sur l'allumette : « *Simpson's Cigar Divan* ». Tout londonien reconnaîtra là une appellation pour le *Simpson's Tavern & Divan*, dans le Strand, un grand restaurant pourvoyant ses clients en excellents cigares – et en allumettes. (Un non-londonien devra réussir un jet de Connaissance à la moitié pour savoir ce qu'est *Simpson's*.) La découverte de l'allumette pourrait suggérer aux Investigateurs que l'Éventreur s'est au moins rendu une fois, récemment, chez *Simpson's*, et les mener ainsi à y chercher d'autres indices. Même la police, si l'indice leur est montré, reconnaîtra la valeur de l'indice et le suivra, même s'il ne mènera nulle part pour eux.

Note au Gardien : L'allumette a en effet été laissée par Danielson, alors qu'il fumait calmement sa pipe pendant que le Vagabond dépeçait la malheureuse prostituée qui constituait sa proie de la nuit. Même si la prudence est de rigueur, la part maléfique de Danielson est devenue tellement arrogante qu'il ne se sent guère menacé par le fait d'abandonner un indice aussi dérisoire derrière lui. Le fait qu'il soit l'un des nombreux clients réguliers de *Simpson's* ne semble pas constituer une piste bien large – et, à lui seul, cet indice ne permettra pas de remonter du baronnet jusqu'à l'Éventreur.

(Pour les résultats de l'enquête des Investigateurs en relation avec *Simpson's*, reportez-vous à la section appropriée dans « Indices et Rumeurs ».)

5) Spécial – Le Morceau d'Étoffe. Un Investigateur fouillant la zone autour de la victime de l'Éventreur et réalisant un jet au cinquième de son T.O.C. découvrira un petit morceau d'étoffe noire accroché à un grossier poteau de clôture, un grillage, ou tout autre objet similaire près du corps mais hors de portée de vue immédiate. Si l'Investigateur qui trouve cet élément le montre à la police, il sera confisqué immédiatement – avec raison – à titre d'indice, et tout ce que les Investigateurs en obtiendront consistera en ce qu'ils pourront trouver dans les rapports de police s'ils disposent d'un contact à Scotland Yard (ou si l'un d'eux s'avère être lui-même un détective de la police).

Si l'Investigateur garde le fragment de vêtement et l'examine plus tard, il constatera qu'il s'agit de soie, teinte en noir, mais portant de légères traces d'un tissu rouge sur ses bords. Un examen à la loupe accompagné d'un jet d'Observation ou de T.O.C. permettra de

déterminer grâce à la fibre du tissu qu'il est issu d'un vêtement de très haut standing, très cher – et probablement d'une cape de soirée. Avec l'aide d'un microscope et de jets de Chimie, Géologie, ou Biologie (ou Botanique) appropriés, on découvrira des grains de sables piégés dans la fabrique, ainsi que ce qui ressemble à du pollen. Suivre ces pistes pourrait permettre aux Investigateurs de trouver le magasin londonien huppé où le vêtement dont la partie a été arrachée fut acheté – et de déduire dans quels endroits son porteur s'est rendu. (Cela indiquera également que l'Éventreur n'a pas fait sa lessive depuis un bon moment.)

Note au Gardien : le morceau de tissu provient de la cape de soirée de Danielson, qu'il a portée pendant ses meurtres. Il l'avait avec lui sur le Continent, dans le Levant, et à présent de nouveau à Londres, et elle garde des traces de ces différents endroits qui, s'ils sont identifiés et que le lien est fait avec les voyages de Danielson, offriront une autre piste vers l'identité du jeune aristocrate pervers devenu l'Éventreur. (Pour des détails sur ce que les Investigateurs trouvent en suivant cette piste, reportez-vous à la section appropriée sous « Indices & Rumeurs ».) Danielson ne sait pas encore qu'un morceau de sa cape a été déchiré. Il est peu probable qu'il attribue la moindre importance à cette perte. S'il découvrait la déchirure (à la discrétion du gardien), il pourrait la remplacer, offrant ainsi aux Investigateurs qui fouilleraient sa propriété de Barnet l'opportunité de la trouver (si le Gardien pense qu'ils ont besoin de cette preuve supplémentaire).

Important : Cet indice ne sera découvert qu'une seule fois. Après que les Investigateurs aient trouvé le morceau déchiré de la cape de Danielson, ils n'en trouveront pas d'autre. Si personne ne parvient à trouver le bout de tissu lors des meurtres suivants, le Gardien pourrait accroître les chances de succès de leurs jets de T.O.C. avec chaque meurtre, jusqu'aux chances normales.

Comment distiller les Indices aux Investigateurs

Le Gardien peut présenter les indices ci-dessus aux Investigateurs dans n'importe quel ordre qu'il souhaiterait au fur et à mesure qu'ils cherchent la zone et réussissent les jets requis alors qu'ils fouillent les endroits appropriés. S'il désire les distribuer sur une base plus aléatoire, le Gardien peut jeter 1d5 (1d10/2), et donner l'indice approprié si l'Investigateur en train de chercher a réussi son jet. (Une fois le bout de vêtement trouvé, un jet de 5 indiquera qu'aucun indice n'a été découvert.)

Chez le Coroner

Les Investigateurs pourraient désirer rendre visite au coroner immédiatement après que le corps d'une victime y ait été mené – ou plus tard – pour voir quelles

informations peuvent y être glanées. En temps normal, les corps seront emmenés chez le coroner de Whitechapel (le Dr. Amos Harkness), bien que tout corps trouvé dans la City (à l'extrémité gauche, en bas de la carte de Whitechapel) soit mené au coroner de la City (le Dr. Rupert Giles). Les Investigateurs peuvent apprendre quel coroner détient le corps en demandant à la police (grâce à un contact ou un jet de Baratin auprès d'un agent sur la scène d'un crime); en suivant le fourgon emportant le corps; en attendant le compte-rendu des journaux; ou simplement en passant en revue les différents bureaux du coroner. Obtenir ces informations ou gagner accès aux corps ne sera cependant pas si facile.

Sauf à ce qu'un Investigateur ne soit lui-même médecin, ou que le groupe ne jouisse de l'autorisation de la police (ce qui est peu probable, sauf à ce que l'un des PJ en fasse partie, et ne soit prêt à y risquer sa place en prétendant que tout le groupe soit accrédité), quiconque essaiera d'accéder au corps d'une victime, ou tentera de voir les rapports officiels, devra réussir un jet de Baratin pour pouvoir entrer dans le bureau du coroner. Une fois à l'intérieur, si le corps vient juste d'être amené, le coroner sera sur le point de l'examiner. Si l'Investigateur possède les compétences médicales appropriées – ou s'il a persuadé le coroner que c'est le cas – il pourrait même être invité à assister à l'autopsie. S'il a convaincu le coroner que sa présence est accréditée par la police, il lui sera au moins permis de regarder. (La pièce sera cependant trop petite pour accueillir plus de deux ou trois Investigateurs, et toute personne autre que des médecins ou des officiels semblant être responsables sera prié d'attendre à l'extérieur.)

Le coroner, au fur et à mesure de son avancée, peut confirmer que les meurtres sont tous liés, probablement commis par la même personne, et qu'ils sont identiques aux meurtres de l'Éventreur de 1888 – la même gorge tranchée, les mêmes mutilations, l'abdomen ouvert, et les intestins sortis et arrangés au-dessus du corps. Il se souvient des autopsies d'il y a cinq ans. Pas une jolie chose à voir. Alors qu'il travaille, si les Investigateurs n'ont pas encore trouvé la cire sous les ongles de l'une des victimes, le coroner la verra et fera une remarque sur son étrangeté. Il en extraira un peu, et demandera à un Investigateur de tenir un récipient pendant qu'il y dépose les résidus de cire pour les examiner plus tard. Si un Investigateur attend que le coroner retourne au cadavre et s'il réussit un jet de Discrétion (à la moitié de son score s'il n'attend pas que le coroner soit de nouveau occupé par l'autopsie), il pourra s'approprier un échantillon de la cire pour analyse ultérieure. (Voir Indice n°3 *supra*.)

Si les Investigateurs n'approchent pas le coroner alors qu'un corps est présent pour autopsie, les informations précédentes apparaîtront dans le rapport du coroner s'ils parviennent à mettre la main dessus. (Ils peuvent également le demander plus tard au coroner s'ils réussissent des jets de Baratin ou Persuasion.) Le rapport suggérera également que les meurtres ont été commis à l'aide d'un long instrument tranchant et fin – un couteau

très aiguisé ou un scalpel étant les plus probables, même si aucun instrument ne correspond exactement aux plaies. Toute suggestion de la part des Investigateurs que les blessures pourraient avoir résulté de griffures (sauf à ce que le Rat de Sumatra ait été utilisé) les ridiculiserait auprès du coroner. Le rapport mentionnera également la cire, et donnera aux Investigateurs toutes les informations qu'ils auraient pu trouver par leurs propres moyens avant de consulter Wickerman. Dans au moins un meurtre, il révélera également qu'un rein a été retiré – « exactement comme dans le meurtre d'Eddowes il y a cinq ans ! »

Note au gardien : Danielson a autorisé à son animal de compagnie une petite gâterie, en partie pour ajouter au traumatisme de sa victime.)

Réactions à la vue des victimes de l'Éventreur

Les Investigateurs qui arrivent à temps sur la scène d'un meurtre pour voir le corps, ou qui l'examinent plus tard chez le coroner, doivent réussir un jet de SAN la première fois qu'ils verront le cadavre. Ceux qui le ratent perdront 1d6 SAN pour avoir vu pour la première fois une victime de l'Éventreur, et 1d4 pour chaque victime suivante, dans la mesure où la vision est particulièrement révoltante, quel que soit le nombre de fois où l'on puisse y être exposé. Les Investigateurs réussissant leur jet de SAN perdront néanmoins 1 point de SAN la première fois qu'ils verront un corps mutilé, mais aucun par la suite.

En outre, tout Investigateur n'étant pas médecin (et tout médecin ratant son jet de SAN) doit réussir un jet sous CON×5% à la vue d'une victime de l'Éventreur pour la première fois, faute de quoi il deviendra très malade. Le jet doit être effectué pour chaque nouvelle victime, mais une seule fois par victime. *Exception :* tout Investigateur regardant, ou, particulièrement, assistant le coroner effectuant l'autopsie d'une victime qu'il a déjà vue doit relancer son jet sous CON×5% ou tomber malade ; sauf à ce qu'il soit médecin, cela arrivera quel que soit le nombre de fois qu'il aura vu le corps auparavant. Tout Investigateur tombant malade dans le bureau du coroner sera prié de quitter les lieux, ou sera expulsé s'il n'obtempère pas immédiatement et vomit sur place.

Réaction aux Meurtres

Au fur et à mesure que les Investigateurs examinent et suivent les meurtres de l'Éventreur, ils relèveront l'attitude de différentes forces en présence à l'égard des meurtres, que ce soit au cours d'entretiens, de contacts dans les rues, par oui-dire, ou par l'usage de compétences telles que Psychologie, Écouter, Connaissance de la Rue, et ainsi de suite. De façon générale, personne ne se réjouit des meurtres.

Les marchands, bistrotiars, et hommes d'affaires de et aux environs de Whitechapel sont très

mécontents au sujet des meurtres, principalement parce qu'ils sont mauvais pour le commerce. Avec l'Éventreur dans la nature, les gens ne sortent plus faire du shopping, ou boire un coup, ou se rendre aux music-halls bon marché du coin. Les marchands aimeraient qu'on attrape l'Éventreur, mais, hormis les membres du *Whitechapel Merchants Consortium* (et ceux-ci seront difficiles à trouver), aucun des marchands de la zone ne fera quoi que ce soit de concret pour aider les Investigateurs.

Les habitants et gens ordinaires de Whitechapel sont très en colère au sujet des meurtres – la plupart craignent pour leur vie, terrifiés à l'idée que l'Éventreur en vienne à passer des prostituées jusqu'à eux, ou qu'ils tombent sur l'Éventreur en train de tailler en pièce l'une des victimes, et que le type fasse d'une pierre deux coups et les trucidé eux aussi. Il est peu probable, cependant, que quiconque dans la zone n'étant pas déjà membre du Comité de Vigilance fasse quoi que ce soit de concret pour aider les Investigateurs – excepté peut-être courir chercher la police si elle tombait sur une scène de rixe ou une attaque. Les membres du groupe d'autodéfense, comme il est dit dans la partie « Ennemis & Alliés », ne feront preuve d'aucune bienveillance à l'égard des Investigateurs, et peuvent tout aussi bien leur mettre des bâtons dans les roues que les aider, dans la mesure où ils veulent l'Éventreur pour eux.

Les prostituées de Whitechapel, Spitalfields, et les zones voisines de l'East End, sont très en colère et effrayées, puisque c'est parmi elles que l'Éventreur choisit ses victimes. Il n'empêche, la grande majorité fait toujours le trottoir, exerçant le plus vieux métier du monde – la plupart ne pouvant se permettre de faire autrement. C'est soit crever de faim, soit prendre sa chance avec l'Éventreur. Les prostituées aideront les Investigateurs sous la forme d'informations, si elles le peuvent, même si certaines peuvent prétendre en posséder juste pour les inciter à profiter de leurs services – ou les soulager de quelques objets de valeur. Dès que les Investigateurs auront appris que les filles de McCabe sont réunies en organisation, ils apprendront également que, assez bizarrement, ces prostituées, quoique rendues nerveuses du fait de la présence de l'Éventreur dans les rues, sont moins effrayées que les indépendantes, parce que « McCabe nous protégera ».

La police, de l'agent de patrouille au Préfet de Police du MPF Bradford, n'apprécie certainement pas les meurtres, dans la mesure où elle doit augmenter les patrouilles de nuit dans le brouillard à la recherche de l'Éventreur, tout en même temps qu'elle doit faire face au tollé du public exigeant qu'elle fasse quelque chose. Elle est en outre vilipendée par la presse pour son incapacité à attraper l'Éventreur, aujourd'hui comme il y a cinq ans. Quoi qu'il en soit, la police sera loin de considérer d'un bon œil « ces balourds d'amateurs qui se mettent dans les jambes des enquêteurs officiels » (tel qu'Abberline pourrait le formuler s'ils se montrent particulièrement pénibles à son égard). Bien sûr, les agents de patrouille pourraient ne rien avoir à redire si les Investigateurs attrapaient l'Éventreur, et ils leur donneront toute l'aide qu'ils accorderaient à n'importe

quel citoyen – et les arrêteront sur le champ s'ils les attrapent en train de faire quelque chose de louche ou de difficile à expliquer (tel que se livrer à un combat à l'arme à feu en pleine rue, faire sauter des égouts ou des bâtiments, etc.). Abberline ou un autre inspecteur passera sans doute outre à leurs incartades s'ils parviennent à lui rapporter l'Éventreur, pour peu que Scotland Yard – et cet inspecteur en particulier – en retire l'entier crédit.

La pègre de l'East End n'est pas transportée de joie non plus par la présence de l'Éventreur. Pour elle, c'est le train-train habituel, mais le boulot est plus difficile à faire avec les patrouilles de police supplémentaires et tous les regards tournés vers l'East End. Ça devient difficile pour quelqu'un de gagner malhonnêtement sa vie. Si les Investigateurs ont des contacts dans le milieu, il pourrait très bien être possible que certains désirent aider les personnages eux-mêmes, ou qu'ils les mènent aux argousins de toute sorte qui pourraient s'en charger.

Les citoyens ordinaires de Londres, hors de l'East End, pensent que les meurtres sont horribles, bien sûr (mais également quelque peu fascinants), et désirent que l'Éventreur soit attrapé. Mais dans la mesure où les meurtres ne les affectent pas personnellement, peu envisageront même de faire quoi que ce soit, excepté peut-être de fournir des informations précises, si le prix les vaut. Les francs-maçons constituent un groupe d'individus faisant exception.

Les francs-maçons désirent ardemment que l'Éventreur soit stoppé, principalement à cause de certains indices laissés durant sa première vague de meurtres. Ces éléments semblaient indiquer qu'il était franc-maçon – ou qu'il voulait que la Loge fût impliquée. Les francs-maçons réussirent à faire disparaître une grande quantité de preuves lors de la première vague de 1888, principalement par le truchement du Préfet de Police de la Police Métropolitaine alors en place, Sir Charles Warren, qui était lui-même un franc-maçon haut-gradé. Désormais, cependant, avec la nouvelle série de meurtres – même si la plupart des connections maçonniques n'apparaissent pas cette fois-ci – la société secrète est effrayée que les pistes maçonniques des précédents meurtres puissent être réexaminées trop attentivement, ce qui placerait leur fraternité sous les projecteurs. Une telle publicité serait mortelle pour une organisation secrète telle qu'il en existe aux plus hauts échelons de la franc-maçonnerie.

À cette fin, les francs-maçons chercheront à faire en sorte que l'Éventreur soit stoppé – sans bruit et avec un minimum de publicité. Ils ne feront néanmoins jamais confiance aux Investigateurs, même s'il y a des membres de rangs inférieurs parmi eux. Mais, s'ils rencontrent les Investigateurs et savent qu'ils sont sur la piste de l'Éventreur, différents francs-maçons pourraient les aider en sous-main. Si les Investigateurs suivent trop assidument les connections maçonniques des premiers meurtres, cependant, et font explicitement état de leur conviction de l'existence d'un lien entre les Loges maçonniques et l'Éventreur, la Fraternité n'hésitera pas

à les contrecarrer, voire à les éliminer – impitoyablement, efficacement, et en silence – comme elle le ferait de l'Éventreur si elle parvenait à le repérer. (À tout le moins le pourrait-elle s'il s'agissait d'un mortel ordinaire, comme les francs-maçons le pensent.) Ils n'ont aucune idée jusqu'à présent qu'il puisse s'agir de Danielson, lui-même franc-maçon, qui se trouve derrière les meurtres. (Pour davantage d'informations sur les connections maçonniques, reportez-vous à la partie appropriée dans « Indices & Rumeurs ».)

Chronologie des Meurtres

Conformément à ce qui a été expliqué dans les informations au Gardien de l'Introduction, ainsi que dans celles sur Danielson dans « Ennemis & Alliés », le baronnet, transformé en Vampire Psychique, doit puiser l'énergie vitale de ses victimes épouvantées pour pouvoir continuer à vivre. Même si son POU est à son maximum immédiatement après chaque meurtre, Danielson commence à perdre du POU presque aussitôt. Normalement, il peut patienter plusieurs jours, voire plusieurs semaines (particulièrement s'il se contente de sommeiller) avant que son POU soit tellement descendu qu'il ait besoin de recharger sa propre énergie avec celle de la prochaine victime de ses tortures.

Il est néanmoins possible que l'Éventreur décide simplement de frapper quelques nuits plus tard – ou même la nuit suivant immédiatement un premier meurtre – que ses réserves en POU soient presque pleines ou pas. Après tout, Danielson est complètement fou à présent, et il est totalement sous l'influence maléfique de la sombre créature qu'il est devenu. Par conséquent, le Gardien pourrait décréter que l'Éventreur peut potentiellement frapper n'importe quelle nuit après le début de l'aventure s'il estime que cela fera mieux avancer le scénario. Si cela signifie un meurtre tous les soirs, ou des intervalles de plusieurs semaines – ou plus longs – qu'il en soit ainsi, si c'est ce qui convient le mieux à la campagne spécifique du Gardien.

Si le gardien préfère conférer une structure plus souple au scénario, cependant, il peut déterminer la chronologie des meurtres de l'Éventreur à l'aide de la formulation aléatoire suivante :

Chaque nuit suivant un meurtre de l'Éventreur, il y a 5% de chance cumulative que Danielson ressente l'urgence de tuer à nouveau de telle façon qu'il puisse drainer l'énergie vitale de quelque traînée effrayée de l'East End, et renouveler ainsi sa propre entité psychique. Ainsi, la chance qu'un meurtre survienne la nuit en suivant immédiatement un autre n'est que de 5%. Quatre nuits plus tard, la chance que l'Éventreur se mette en quête d'une victime augmentera jusqu'à 25%. À la douzième nuit suivant un meurtre, il y a 60% de chance que Danielson traquera sa proie ce soir-là. S'il n'a pas déniché de proie à la dix-neuvième nuit suivant son précédent meurtre, l'Éventreur contactera assurément McCabre au cours de la vingtième nuit et lui demandera qu'elle lui fournisse une victime ce soir-là. Il fera de même si son POU descend jusqu'à 10 ou en-

deçà. (L'un ou l'autre peut survenir en premier, tout dépendant de savoir si Danielson reste dans son état inactif, où il consomme peu de POU.)

La chance que toute victime de l'Éventreur soit effectivement trouvée le matin suivant n'est cependant que de 25%, puisque les Goules soustrairont la plupart des corps en les emportant avec elles dans les égouts. Si plusieurs semaines ont passé, et qu'aucun corps n'a été retrouvé, néanmoins, McCabre ordonnera aux Goules de laisser le prochain cadavre pour qu'il soit découvert, de façon à ce que la terreur inspirée par l'Éventreur reste vive dans les rues. Bien sûr, même les victimes qui ne seraient pas retrouvées pourraient manquer, puisque les francs-tireuses – et particulièrement celles ayant irrité McCabre ou s'étant refusées à la joindre – rallieront en nombre de plus en plus important les rangs des Disparues.

Victimes Supplémentaires

Au fur et à mesure que les crimes pervers de l'Éventreur sont découverts, le Gardien devrait étoffer leur identité de détails de façon appropriée. Par exemple, on retrouvera le corps de Paula Josephs, connue dans les rues comme « Prissy Paula », ou celui de Joan Stevens, appelée aussi Stephanie Jones, ou Stevie Johns, une ancienne de l'asile de Rotherwithe. Toutes les victimes seront des prostituées de Whitechapel, toutes seront soit des francs-tireuses, soit même des filles qui auraient laissé tomber McCabre. (Cela deviendra évident alors que les Investigateurs commencent à entendre parler de plus en plus de McCabre et de son opération dans les rues, et qu'ils postulent des connections entre elle et l'Éventreur.)

Si l'un des Investigateurs possède un contact au sein des belles-de-nuit de l'East End (en fonction de ses relations obtenues grâce à Criminalistique et Connaissance de la Rue), le Gardien pourrait désirer transformer la chasse à l'homme en quelque chose d'un petit peu plus personnel, en faisant de ce contact l'une des victimes de l'Éventreur. Un tel procédé sera particulièrement efficace si le Gardien a auparavant joué une scène avec l'Investigateur au cours de laquelle la pauvre fille exprimait sa peur pour sa propre vie, et extorquait la promesse de la part du PJ de la protéger de l'Éventreur. Ensuite, évidemment, pendant que l'Investigateur sera parti ailleurs à la recherche d'indices ou traquera le monstre, la fille sera acculée puis assassinée d'horrible façon. Un tel procédé garantira presque assurément d'inciter même l'Investigateur le plus indolent à entreprendre des recherches actives et fiévreuses sur un ennemi dont il fera désormais une affaire personnelle.

Il est également possible que les Investigateurs aient l'idée de déguiser certains d'entre eux – femmes ou non – comme des prostituées de Whitechapel pour essayer de faire sortir l'Éventreur du bois. Il est laissé à la clémence du Gardien de savoir si ces Investigateurs seront ou non à même de trouver l'Éventreur de cette façon – voire même de finir parmi ses victimes.

Quoi qu'il advienne, les meurtres de l'Éventreur continueront jusqu'à ce que Danielson soit pris, tué, ou poussé à quitter Londres – ou qu'il n'y ait plus qui que ce soit de vivant dans la vaste métropole de laquelle il se nourrit...

ENNEMIS & ALLIÉS

Au fur et à mesure que les Investigateurs poursuivront la piste de l'Éventreur, ils rencontreront et auront l'opportunité d'interagir avec plusieurs personnes et groupes d'importance, certains des ennemis assurés – surnaturels ou pas – et d'autres qui pourraient se révéler des alliés potentiels si les Investigateurs gèrent correctement leurs relations avec eux. (Ou si le Gardien sent que les Investigateurs ont désespérément besoin d'aide.) Il est laissé au Gardien de savoir à quelle proportion il désire utiliser ces PNJ – même si les actions des Investigateurs détermineront également dans une large mesure la quantité d'interactions existant avec tel ou tel PNJ.

Le Gardien devrait lire attentivement les descriptions de ces personnages – et leurs caractéristiques en termes de jeu, s'il y en a – de façon à pouvoir les interpréter au mieux dans leurs relations avec les Investigateurs. Des personnages supplémentaires avec lesquels les Investigateurs pourraient entretenir des échanges plus limités sont donnés aux sections appropriées sous l'intitulé « Lieux d'Intérêt », « Indices & Rumeurs », et « Rencontres ». (Voir également les exemples de PNJ au terme de ce chapitre et à l'Annexe C.)

Ennemis

Les principaux adversaires des Investigateurs sont évidemment l'Éventreur et ses monstrueux « camarades de jeu ». Il est également probable qu'ils soient amenés à confronter la maquerelle de Whitechapel, Collen McCabre, et ses associés souterrains.

Sir John Danielson, Baronnet, alias Jack l'Éventreur

Avant sa transformation en Vampire Psychique par l'abominable peuple Tcho-Tcho du sud-est asiatique, Sir John Danielson était un jeune aristocrate Anglais typique. Il hérita du titre paternel à l'âge de 20 ans, après que le précédent baronnet eût été tué à la tête d'une compagnie d'infanterie à la Bataille de Maiwand, au cours de la Guerre d'Afghanistan de 1880. Sir Clive Danielson avait hérité du titre héréditaire à la mort accidentelle de son frère aîné, lequel ne s'était jamais marié. Clive était le plus jeune fils de Sir Neville Danielson, à qui avait à l'origine été conféré le titre de baronnet pour sa bravoure et ses actions d'éclat au cours de la Guerre de Crimée. Clive suivit les traces de son père en joignant l'Armée Britannique à sa majorité. Il abandonna le service à la mort de son frère dans un accident de landau, quelques mois seulement après la

mort de Sir Neville, duquel il hérita le titre et la propriété familiale sise à la sortie du village de Barnet, immédiatement au nord de Londres. Quand les forces britanniques s'engagèrent contre les Ghazi meurtriers d'Afghanistan, cependant, Sir Clive accepta un nouveau commandement. À sa mort, il légua à Sir John le titre de « Baronnet de Barnet » (comme les autochtones appelaient affectueusement son père).

La mort de sa mère de consommation l'année suivante laissa Sir John sans repères, autres que ceux de son grand-oncle, invalide depuis une blessure reçue en Crimée, et ayant vécu depuis au manoir de Barnet. Sir John partagea son temps entre la scène mondaine londonienne et ses visites et sa « gestion » du patrimoine familial dans une mine de charbon écossaise à Sauchie, à proximité du Firth of Forth. Il devint une sorte de bon à rien – rien de répréhensible ni d'illégal ; il semblait juste ne pas s'intéresser à faire quelque chose de sa peau. À l'exception de son intérêt pour la mine – où les ouvriers l'appelaient affectueusement « Sauchie John » – il n'avait ni ambition ni but dans la vie, sinon de prendre du bon temps. Ainsi, quand l'opportunité se présenta, au début 1888, de visiter le site d'une autre propriété des Danielson – une part dans la *Netherlands-Sumatra Company*, dont le siège se tenait alors sur l'île de Sumatra, dans les Indes Orientales – Sir John y vit une excellente occasion de soulager l'ennui de sa vie quotidienne de mondain londonien. Ce fut l'erreur fatale du baronnet.

À Sumatra, Sir John fut capturé par une tribu de Tcho-Tchos vivant sur l'île. Ces natifs maléfiques n'appréciaient guère l'intrusion des Européens dans leur existence – et particulièrement celle de la *Netherlands-Sumatra Company*. Le reste de son groupe fut brutalement décimé par les Tcho-Tchos, mais ils sauvèrent Sir John, pour lui réserver un destin bien plus funeste encore. Pendant des jours, les Tcho-Tchos torturèrent le jeune aristocrate. Son tourment culmina au moment où les Tcho-Tchos réalisèrent un très ancien rituel sur le baronnet, rituel qui se conclut par la transformation définitive du malheureux Britannique en une créature à peine humaine – un Vampire Psychique.

De façon assez ironique, le rituel et les forces magiques impliquées guérèrent toutes ses blessures et les sévices que les Tcho-Tchos lui avaient infligés. En fait, Danielson se retrouvait dans une bien meilleure condition physique qu'il ne l'avait été depuis longtemps – il était plus fort, plus résistant à la douleur et aux blessures, plus robuste. L'inconvénient était que, même si sa propre énergie vitale avait été rehaussée à des niveaux plus importants que jamais auparavant, il ne s'agissait pas d'un état permanent. Chaque jour, le Vampire Psychique perdait un peu de son énergie vitale,

perte qui continuerait jusqu'à sa mort, sa force vitale totalement évaporée, ou jusqu'à ce qu'il l'ait rechargée – en la drainant depuis quelqu'un d'autre. Malheureusement, la quantité d'énergie vitale qu'il pouvait drainer d'une autre personne était limitée – sauf à ce que la victime n'eût été en proie à une peur extrême, d'un type ressenti à l'approche d'une mort imminente. Pour continuer à vivre, par conséquent, le malheureux baronnet devait chasser ses congénères ; et pour cela, il devait les mener jusqu'à un état de frayer à travers des actes épouvantables qui résultaient en leur mort assurée – et néanmoins ils devaient être gardés vivants assez longtemps pour qu'il puisse se nourrir de leur force vitale.

Sir John n'aurait bien sûr normalement jamais pensé à agir de manière aussi abominable, même si s'en abstenir impliquait qu'il mourût. Malheureusement, son épreuve avait rendu le pauvre homme complètement fou – il était prêt à faire n'importe quoi pour maintenir son existence désormais dénaturée ; et les Tcho-Tchos étaient tout disposés à lui rendre service. Leur plan consistait à renvoyer Danielson en Occident afin qu'il se nourrit de ses habitants, infligeant au monde occidental une perverse réponse à leur invasion des territoires Tcho-Tchos. Dans un premier temps, ils apprirent à Danielson les pratiques magiques grâce auxquelles il pouvait drainer la force d'une victime, mais également préserver et maintenir l'existence de cette personne – malgré l'étendue des dommages physiques qui auraient normalement dû être fatals – à tout le moins jusqu'à ce que l'énergie vitale de la victime eût été drainée. La mort de la victime en résultait, mais seulement après que Danielson eût absorbé complètement son énergie vitale perdue.

Par ailleurs, les Tcho-Tchos utilisèrent une très ancienne technique connue d'eux seuls pour invoquer un Vagabond Dimensionnel et le lier de façon permanente au vouloir de Danielson. Grâce au contrôle du Vagabond, Danielson put utiliser la créature pour terroriser puis, *in fine*, tuer ses victimes. Pendant ce temps, il utilisait les méthodes que les Tcho-Tchos lui avaient apprises pour conserver en vie les pauvres âmes jusqu'à ce qu'il eût drainé la plus infime parcelle de leur énergie vitale. À la demande de Sir John, les Tcho-Tchos affûtèrent et refaçonnèrent même les griffes du Vagabond pour leur conférer le tranchant d'une fine lame de rasoir. Sir John, dans le cadre de son éducation, avait suivi des cours d'anatomie à St. Bart, à Londres ; et son esprit à présent corrompu avait imaginé une façon d'utiliser ce savoir afin de susciter la plus grande terreur chez ceux qui allaient devenir ses proies.

Désormais aussi bien préparé que possible à sa nouvelle « vie », Danielson retourna dans la région relativement civilisée des bureaux de la *Netherlands-Sumatra Company*. Il raconta qu'il avait été séparé de son groupe, et avait erré dans la jungle jusqu'à ce qu'il trouvât le chemin du retour. Feignant l'horreur d'apprendre que personne n'avait réchappé sinon lui, il insista pour que des dispositions fussent prises afin qu'il pût retourner immédiatement en Angleterre.

Malheureusement, il dut se nourrir d'un employé de la compagnie avant qu'un navire ne fût disponible pour son retour en Angleterre. Au fur et à mesure que son énergie vitale se consumait, Danielson se sentait presque se flétrir physiquement – il découvrit qu'il avait de fait perdu plusieurs pouces de hauteur ! Il feignit d'être tombé malade à la suite de son épreuve, mais il savait qu'il devrait se nourrir avant de quitter l'île. Invoquant au cours d'une nuit le Vagabond, il testa l'intelligence de la créature en lui ordonnant d'éventrer un gardien de nuit qu'il avait préalablement repéré, seul sur l'enceinte. Le Vagabond suivit ses ordres à la lettre, et Danielson put se repaître. Les restes de l'homme furent abandonnés, puis retrouvés plus tard comme ceux de la victime de « l'attaque d'un animal ».

Sir John Danielson, Vampire Psychique, embarqua ensuite pour son retour en Angleterre, où il arriva début août 1888. Le voyage à bord du paquebot hollandais *Friesland* fut long mais dépourvu d'événement : Danielson sommeilla la plupart du temps ; les Tcho-Tchos lui avaient appris que cela conserverait son énergie vitale, lui permettant ainsi de ne pas la perdre trop vite. Il n'eut à se nourrir qu'à quatre reprises au cours de son voyage. Il conduisit chaque meurtre assez discrètement, et le Vagabond Dimensionnel transporta les corps dans ses royaumes de ténèbres après que Danielson se fût repu – à l'exception d'un seul cas, au cours duquel la victime terrifiée mourut d'une crise cardiaque avant même que le Vagabond pût la toucher.

Mais Danielson rentra enfin en Angleterre. Il retourna à son manoir de Barnet, qui allait lui servir de base d'opération, et commença à fomenter son plan contre ses compatriotes. Bien qu'à présent diaboliquement aliéné, quelques fragments de ce que Danielson avait été jadis demeuraient, et ils refaisaient surface de temps en temps pour reprendre dans une certaine mesure le contrôle de son esprit à présent corrompu. En réalité, le jeune baronnet avait développé un dédoublement de personnalité – son ancien moi ne tenant plus qu'à un fil, s'efforçant de prendre le contrôle, alors que l'entité maléfique qu'il était devenu le menait à tuer pour vivre.

Même si la part maléfique de Danielson était dominante, le Sir John originel avait suffisamment d'influence pour réprimer les meurtres de son alter ego à leur commencement : il se résolut à ne pas traquer ceux de sa propre classe, ni même ceux dont la condition sociale était immédiatement inférieure à la sienne. Non, il s'en prendrait à la populace, aux vies sans valeur de l'infortuné bas peuple de l'East-End. Sûrement, pensait-il dans sa logique viciée, cela ne serait-il qu'un moindre mal. La plupart mourraient de toute façon, misérables, sans quiconque pour les pleurer, laissés à l'abandon ; et sa part maléfique acquiesça, y voyant l'avantage qu'il y avait pour lui : dans l'East-End, il y avait peu de chance qu'il rencontrât quiconque eût reconnu Sir John Danielson. Ses risques d'être découverts seraient ainsi minimes, et il pourrait continuer à tuer pour se nourrir, encore et encore, en parfaite impunité.

Quant aux proies qu'il pourrait chasser le plus facilement, il décida que ce seraient les plus vulnérables, celles chez qui il pourrait distiller la peur la plus grande – et en retirer ainsi la plus grande énergie vitale –, et celles qui seraient également les moins regrettées : les femmes qui faisaient le trottoir, vendant leur corps pitoyable pour quelques pence et un toit pour la nuit. Après tout, des milliers d'entre elles exerçaient le plus vieux métier du monde à Londres. Qui dès lors regretterait une seule d'entre elles, si elles se contentaient de tout bonnement disparaître au cours d'une nuit ?

Danielson planifia correctement son projet, se familiarisant avec les rues et les ruelles de l'East End sur une période de plusieurs semaines – jusqu'à ce que, enfin, son besoin de force vitale le poussât à traquer sa première victime. Aux petites heures du 31 août 1888, Sir John Danielson ramassa une prostituée nommée Polly Nichols, et la légende londonienne que l'on nommerait bientôt Jack l'Éventreur naquit.

Le premier pas était fait. La vieille part de Danielson, cependant, regagna suffisamment de contrôle au dernier moment pour prévenir les mutilations les plus sévères qui deviendraient la marque des dernières victimes de l'Éventreur. Mais le Vampire Psychique enregistra ses premières victoires : il draina la force vitale de la prostituée terrifiée, qui resta en vie pendant que le Vagabond Dimensionnel, horrible à faire perdre la raison, lui tranchait la gorge, les flancs, et l'abdomen. La frayeur extrême de la femme, très supérieure à celle qu'avaient ressenti ses précédentes victimes, ajoutèrent une nouvelle dimension au meurtre – c'était comme ajouter une épice ou quelque condiment à un plat de viande et de pommes de terre que constituait la simple force vitale qu'il avait drainée auparavant. Danielson se glorifia de ses « goûts », et il sut que, dorénavant, toutes ses prochaines victimes seraient des femmes – et des prostituées, en particulier. Le seul problème était celui-ci : avant que Danielson pût commander au Vagabond de disposer du cadavre, il entendit quelqu'un venir. Rendu nerveux à la perspective d'avoir presque été découvert pour la première fois, Danielson paniqua et ordonna au Vagabond de quitter les lieux, pendant que lui-même fuyait en hâte. Le corps fut découvert peu de temps après.

Il n'était pas si rare, cependant, que des putains fussent retrouvées assassinées à Whitechapel. Cette nouvelle mort ne suscita donc pas la panique que firent naître les meurtres suivants. Après tout, seulement trois semaines plus tôt, le corps de Martha Tabram fut retrouvé après qu'elle eût été tuée de plusieurs coups de couteau. (Ironiquement, au fur et à mesure que l'on découvrait d'autres victimes de l'Éventreur, plusieurs inclurent illégitimement Tabram parmi elles, ainsi qu'une autre prostituée, Emma Smith, qui fut tuée en avril, avant même que Danielson fût retourné en Angleterre.) Huit jours plus tard, le 8 septembre 1888, la victime suivante de Danielson fut découverte, et c'est alors seulement que la panique commença à se propager dans l'East End.

Cette fois-ci, suivant les instructions de Danielson, le Vagabond Dimensionnel fit de son mieux. Annie Chapman, une malheureuse prostituée qui avait levé son dernier micheton friqué cette nuit-là, fut égorgée puis éventrée de façon encore plus horrible que Nichols. Alors que Danielson la maintenait artificiellement en vie, le Vagabond lui trancha la gorge, lui ouvrit l'abdomen, et dévida ses intestins sous ses yeux terrifiés, les enroulant au-dessus de ses épaules. Si le sortilège de l'Éventreur l'avait permis, ses cris d'agonie auraient certainement résonné à travers tout l'East End. Le Vagabond, quant à lui, effectua son effroyable tâche dans le plus parfait silence pendant que l'Éventreur observait, fumant sa pipe de terre cuite préférée et absorbant l'énergie vitale de Chapman. Après avoir drainé sa vie et l'avoir libérée de sa terreur, Danielson fit une chose étrange. Il disposa soigneusement autour des pieds de la victime deux anneaux de cuivre, deux sous neufs, et plusieurs autres pièces de cuivre prises sur la victime. Quand il eut terminé, il réalisa que le Vagabond n'était plus là, puisqu'il avait laissé son contrôle lui échapper pendant qu'il plaçait soigneusement les objets. Craignant d'être capturé, le baronnet fuit, abandonnant sa seconde victime à être découverte, elle aussi. La peur du meurtrier de Whitechapel commença alors à croître dans l'East End.

Danielson fut plus prudent lors de ses deux « repas » suivants. Chaque fois, il ordonna au Vagabond de se débarrasser des corps de telle façon que plus rien ne filtrât de ses agissements auprès du public. Ce n'était pas exactement ce que ses maîtres Tcho-Tchos avaient prévu, mais il était son propre maître à présent. Ou du moins le pensait-il. Il commença à réaliser qu'il commettait d'autres actions similaires au placement des pièces et des anneaux de cuivre autour du corps de Chapman ; une grappe de raisin ici ; un morceau de tablier de cuir là ; une phrase énigmatique hâtivement griffonnée sur un mur de Whitechapel ; des lettres railleuses écrites et envoyées à la police, la presse, et même au chef du Comité de Vigilance. Peu à peu, la part maléfique de Danielson réalisa que sa part antérieure était toujours active, aussi enfouie qu'elle pouvait l'être au sein de son propre subconscient ; et que cet « autre » Danielson laissait des indices de son identité – même s'ils étaient défigurés, énigmatiques. Car, si le Danielson intérieur désirait être attrapé, afin qu'un terme fût mis à son supplice ainsi qu'à celui de ses victimes, il n'était plus suffisamment rationnel pour laisser des indices assez clairs pour qu'ils menassent la police jusqu'à l'identifier comme le meurtrier de Whitechapel ; et sa part maléfique ne l'aurait pas permis – en tout cas pas tant qu'il pourrait l'empêcher.

Incapable cependant de complètement supprimer en lui les penchants de sa meilleure part, le Danielson maléfique décida de compliquer les choses en laissant de faux indices. Il rédigea lui-même plusieurs des « lettres de l'Éventreur » désormais célèbres. Mais même ainsi, sa « meilleure » part parvint à glisser dans ces adresses quelques indices déformés. De façon plus significative,

Danielson, lui-même franc-maçon, avait demandé par mégarde au Vagabond qu'il commît ses mutilations conformément aux rites maçonniques, qu'il avait appris quand il étudiait pour son admission au sein de l'échelon de l'Arche Royal – à l'instigation de son moi « intérieur », bien entendu. Après cette découverte, il réalisa que le Vagabond n'était pas assez intelligent pour cesser de tuer de cette manière, dès lors qu'il avait appris cette technique spécifique. Il se rassura cependant car il savait que le rite n'était pas suffisamment connu du grand public pour que la chose fût d'importance ; et, même si un franc-maçon des plus hauts échelons le reconnaissait, ils étaient liés par serment à garder ces informations pour eux. Ainsi, malgré les avertissements et indices laissés par son « autre » moi, l'Éventreur, comme il se nomma pour la première fois dans une lettre à la *Central News Agency* de fin septembre, se sentait en sécurité.

Mais, le 29 septembre, le « double meurtre » survint - deux victimes de l'Éventreur furent découvertes : Elizabeth Stride, trouvée la gorge tranchée, et Catharine Eddowes, son corps découvert dans *Mitre Square*, plus brutalement mutilée encore que Chapman ne l'avait été. Danielson fut interrompu alors que le Vagabond commençait sa besogne sur Stride. Pas encore prêt à tuer qui que ce soit d'autre, l'Éventreur abandonna le corps. Mais il fut interrompu avant qu'il pût drainer la moindre énergie vitale de Stride. Dès qu'il la relâcha du sortilège qui la maintenait en vie, elle succomba aux blessures infligées par le Vagabond sans aucun profit pour le baronnet. À la recherche d'une autre victime pour assouvir son besoin de force vitale, il trouva une Eddowes ivre près de *Mitre Square*, tout à côté d'Aldgate. Il la persuada de le suivre dans la partie sombre du square où il appela le Vagabond et fit d'elle sa « nourriture » pour la nuit. Mais il fut de nouveau dérangé avant qu'il pût ordonner au Vagabond de disposer du corps, cette fois par un groupe de clients bruyants quittant la proche *Mitre Tavern*. Avec le Double Meurtre, la crainte de l'Éventreur atteignit de nouvelles hauteurs.

La victime suivante choisie par l'Éventreur se révéla être autre chose que ce à quoi il s'attendait. Plutôt que sa nourriture, elle devint son alliée. En échange de sa vie et de l'aide de Danielson dans l'étude des traditions occultes, Colleen McCabre jura de l'aider à réaliser son projet sanglant. Elle dissimulerait les meurtres avec l'aide de ses alliées Goules des égouts, et lui amènerait des victimes où et quand il le désirerait. Danielson ne connaissait cependant pas suffisamment les traditions occultes pour l'aider dans ce registre – la propre copie de McCabre des *Révélations de Glaaki* lui donnerait même un accès aux horreurs très anciennes supérieur à celui du baronnet. Mais cela fut de peu d'importance sur le moment. L'autre prostituée que McCabre lui apporta cette nuit-là le satisfît pleinement. Fidèle à sa parole, McCabre invoqua ses amies Goules pour qu'elles disposassent du cadavre – ce qu'elles firent avec plaisir. Tout le mois d'octobre, grâce aux Goules de McCabre, aucune victime de l'Éventreur ne fut

découverte. De même que, grâce aux autres prostituées qu'elle attira vers lui, Danielson se nourrit copieusement.

Même si l'alliance avec McCabre s'avéra fructueuse, Danielson se révéla peu utile à McCabre – sinon seulement pour lui avoir initialement sauvé la vie. Elle lui permit de voir sa copie des *Révélations*, et Danielson y apprit même un sortilège. Il ne pouvait cependant pas aider McCabre, seulement partiellement alphabétisée, et qui n'était parvenue jusque-là qu'à maîtriser le seul sortilège avec lequel elle appelait ses Goules. Avec le sort *Glamour* qu'il avait appris, Danielson parvint à faire ressembler le Vagabond Dimensionnel à une statue de cire. Il fit ensuite orgueilleusement « don » du Vagabond au *Musée de Cire de Madame Tussaud*, prétendant l'avoir ramené avec lui depuis Sumatra à bord du *Friesland*. Il était à présent fatigué de lui, dit-il aux propriétaires du musée. En le laissant ainsi dans cet état, il découvrit que l'invoquer quand il le désirait lui demandait moins d'énergie magique ; plutôt que d'avoir à l'appeler depuis les dimensions lointaines où il résidait, il l'avait installé bien plus près de chez lui. Ainsi, malgré les tentatives répétées de sa seconde personnalité défaillante pour l'impliquer comme l'Éventreur, les choses semblaient suivre leur cours pour Danielson.

Puis vint le meurtre de Mary Jane Kelly le 9 novembre. McCabre piégea celle-ci, comme les autres après Eddowes. Danielson se reput de Kelly alors que son Vagabond opérait sur la femme encore vivante les pires mutilations qu'il eût jamais réalisées. Il eut même tout son temps pour ce travail, puisque Kelly avait insisté pour le ramener à son appartement dans *Miller's Court*. Rassasié d'énergie vitale, Danielson renvoya le Vagabond au musée de cire puis se retira, confiant que les Goules de McCabre feraient disparaître les preuves. Mais il n'en fut pas ainsi ; les Goules ne purent entrer dans l'appartement de Kelly. Le corps sanglant de Mary Kelly fut donc retrouvé le lendemain, et annonça à Londres que l'Éventreur œuvrait encore. Après le tollé des premiers jours, Danielson rendit visite à McCabre, lui demandant pourquoi les Goules n'avaient pas emporté le corps de Kelly. McCabre lui expliqua qu'elles avaient été incapables d'accéder à l'appartement de Kelly. Cela n'arriverait plus, promit-elle.

Mais Danielson était inquiet. Son *alter ego* demeurerait, et il pouvait parvenir à laisser un indice qui révélerait certainement que Danielson était l'Éventreur. Avec tous ces patrouilles de police, cela devenait de plus en plus difficile pour lui de se déplacer aux alentours de l'East End, même avec l'aide de McCabre. Il avait déjà été vu en compagnie de quelques unes de ses victimes – seulement des regards fugitifs, mais assez pour qu'il fût finalement attrapé. Danielson prit alors une décision difficile. Il quitterait Londres – voyagerait au loin et étudierait les arts occultes, peut-être même rendrait-il une nouvelle visite aux Tcho-Tchos. Puis, quand il serait devenu plus fort et qu'il aurait appris de nouvelles façons d'affronter ses adversaires (ce qui incluait son moi antérieur), il reviendrait. (Il pouvait

évidemment se contenter d'utiliser le Vagabond pour attaquer ses ennemis. Mais cela signifiait le risque d'être démasqué si quiconque associait la créature au « démon » de cire du musée. Le Vagabond pouvait permettre de remonter jusqu'à lui – si quiconque était assez ingénieux pour remonter les indices. À son retour, Londres connaîtrait, une nouvelle fois, la colère de Jack l'Éventreur.

Danielson fit ses adieux à McCabre – pas avant toutefois qu'elle lui eût arraché la promesse de lui rapporter quelque objet magique à son retour. (Il lui avait après tout manqué à cet égard.) Il mit ses quelques affaires en ordre, confiant la gestion du manoir de Barnet à son grand-oncle. Puis, Sir John Danielson partit pour le Continent. Il ne reviendrait pas avant cinq ans ; et, durant cette période, il se nourrirait au sein des grandes cités d'Europe et au-delà. Il resta seulement assez longtemps dans chaque endroit pour apprendre ce dont il avait besoin, partant quand ses meurtres étaient découverts. Il pouvait la plupart du temps appeler le Vagabond depuis son poste à Londres sans trop de problème, même si la distance croissante semblait rendre la chose plus difficile.

Au cours de ses voyages, Danielson apprit un certain nombre de sorts et de techniques magiques pour l'assister dans sa quête de forces vitales. Il apprit à stocker cette énergie magique pour des usages ultérieurs dans une canne qui faisait office de batterie pour ses réserves de puissance. (Malheureusement, il ne pouvait pas stocker de façon similaire sa propre énergie vitale afin d'y puiser quand la faim le tourmentait – sa situation exigeait toujours qu'il dût la prendre chez autrui.) Il apprit à voyager par *Portail*, ce qui lui rendit plus facile de se déplacer et de trouver et quitter ses victimes sans être attrapé. Ainsi, avec le temps, il réussit à faire disparaître son moi précédent, lequel devenait un peu plus faible après chaque meurtre. Enfin, Sir John Danielson était mort, si ce n'étaient son enveloppe corporelle et son nom, et ne restait plus que Jack l'Éventreur.

Après des séjours en Afrique et en Inde, Danielson retourna enfin à Sumatra pour rencontrer à nouveau les Tcho-Tchos. Ils furent satisfaits d'apprendre ses forfaits, même s'ils estimaient que ces efforts n'étaient pas encore assez. Ils ordonnèrent à Danielson de retourner en Angleterre et de poursuivre leur vengeance contre les Européens haïs, décision qu'il avait déjà prise en son for. Il avait cependant récemment eu des problèmes à contrôler le Vagabond – résultat, le crut-il, de la distance importante qui les séparait désormais, et des ordres qu'il avait donnés à la bête pour qu'elle restât au musée quand il l'y avait laissée. Son intelligence limitée était à peine capable de distinguer les exceptions nécessaires à cet ordre. Il était probable que le problème disparaîtrait quand il retournerait à Londres. Mais, juste au cas où, les Tcho-Tchos lui adjoignirent un nouveau compagnon, au cas où le Vagabond ce serait avéré inapproprié pour continuer le travail de Danielson. Cette fois, il s'agissait d'une bête « naturelle » – un Rat Géant de Sumatra. Ils apprirent à

Danielson comment le contrôler, puis lui firent leurs adieux. Danielson acheta alors un voilier pour emporter plus facilement son nouvel « assistant » jusqu'en Angleterre. Il engagea également un marin anglais au chômage qu'il avait rencontré sur le port afin qu'il menât l'embarcation jusqu'à destination. C'est ainsi que, en août 1893, Jack l'Éventreur retourna en Angleterre et recommença à tuer.

Jusqu'à présent, les choses se sont déroulées telles que Danielson l'entendait depuis son retour à Londres, malgré la nécessité dans laquelle il s'est trouvé de travailler de nouveau avec McCabre. (Il ne ressentait plus le besoin de cet arrangement mais fut incapable de s'y soustraire ; McCabre était devenue encore plus puissante que lui durant son absence.) Les Goules de McCabre avaient failli à l'égard de deux de ses victimes jusqu'à présent, mais Danielson se sentait suffisamment puissant à présent pour échapper à toute capture. Sa capacité à lancer des *Portails*, sa canne magique, et les autres sortilèges qu'il avait appris pour se protéger et détruire ses adversaires y veilleraient ; et, sans sa précédente personnalité pour interférer ou laisser des indices, comme elle l'avait fait en 1888, Danielson ne se faisait pas de souci. Même McCabre sembla satisfaite du charme magique qu'il lui avait rapporté des Mers du Sud ; et le Vagabond Dimensionnel s'avéra à nouveau contrôlable à présent qu'il était de retour à Londres. (Il continua cependant de tuer à la manière qu'il avait apprise plus tôt, selon le rite maçonnique, et ne dérogeait pas.) Le Rat pouvait rester dans le sous-sol de la propriété du baronnet pour le moment. Si le Vagabond devait de nouveau poser des difficultés et que ses « services » fussent requis, le Rat serait là. (En attendant, la bête serait nourrie de morceaux de choix prélevés sur ses victimes – et d'un mendiant d'appoint ayant vagabondé à portée du baronnet.)

Pendant ce temps, Jack l'Éventreur était de nouveau lâché dans l'East End de Londres, et les rues de Whitechapel devinrent une nouvelle fois rouge du sang des victimes.)

Sir John Danielson, Baronnet, alias Jack l'Éventreur, 33 ans, Aristocrate, Vampire Psychique

FOR 19 CON 17 TAI 15 INT 16 POU 23 DEX 13
APP 12 EDU 16 SAN 0 PV 16 (SOC 18)

Compétences : Administration 20%, Comédie 45%, Conduire Attelage 35%, Connaissance de la Rue (Whitechapel, East End) 40%, Crédit 60%, Discrétion 65%, Dissimulation 46%, Écouter 55%, Jeu 40%, Langue Étrangère : Allemand 65%, Langue Étrangère : Espagnol 30%, Langue Étrangère : Français 75%, Langue Étrangère : Grec 60%, Langue Étrangère : Latin 55%, Langue Étrangère : Néerlandais 45%, Médecine 35%, Monter à Cheval 55%, Mythe de Cthulhu 40%, Observation 25%, Occultisme 60%, Persuasion 45%, Psychologie 35%, Se Cacher 65%, Séduction 45%.

Armes : Poing 55%, 1d3+1d6 ; Canne-épée* (lame) 50%, 1d6+2, (bâton) 25%, 1d8.

* Enchantée, se comporte comme une réserve de Points de Magie ; store actuellement 67 PM.

Armure : Aucune, mais toute arme normale, non-enchantée, ne fait que la moitié des dégâts ; régénère 1/5^{ème} de son POU en Points de Vie par round (voir la description du sortilège Vampire Psychique.)

Sorts : Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel (Spécial), Création de Portail, Flétrissement, Enchanter une Canne, Contrôler un Rat Géant, Immunisation/Rempart de Chair, Glamour, Maintenir en Vie, Drain Psychique.

Sir John Danielson est âgé de 33 ans (en 1893). Il mesure normalement 5'10'' [1,75m]. À plein POU (augmenté), cependant, il atteint 5'11' [1,78m], et quand son POU a baissé à moins de 10, sa taille se rabougrit jusqu'à 5'6'' [1,65m] – d'où les descriptions qui donnaient des statures variables chez les témoins des premiers meurtres de l'Éventreur. Danielson a le teint plutôt pâle et olivâtre, avec des nuances exotiques héritées de sa mère. Son visage est normalement allongé et étroit, et devient presque cadavérique quand son POU est bas, bien qu'il apparaisse plus plein à son POU maximum. Ses mains sont pâles et délicates, se terminant en de longs doigts fuselés. Ses cheveux sont bruns, et sa moustache, quand il la porte, est fine et de couleur claire. Ses yeux sombres semblent briller dans l'obscurité quand il est mû par le désir de se nourrir de la force vitale d'autrui.

Danielson s'est piqué de théâtre lors de ses études à Oxford – juste assez pour gagner quelque expérience dans les techniques de maquillage. Au cours de sa première série de meurtres, en 1888, il employait à l'occasion différents déguisements lors de ses vagabondages à Whitechapel. Ainsi, ceux qui l'avaient suffisamment remarqué pour l'associer aux meurtres donnèrent-ils des descriptions contradictoires de son apparence. À présent, toutefois, Danielson a orgueilleusement choisi d'abandonner de tels changements d'apparence et de costume et de s'habiller et se montrer tel que lui-même. Les Investigateurs qui essaieraient de relier les anciens comptes-rendus de descriptions de l'Éventreur à Danielson doivent réaliser des jets d'Observation et de Déduction pour y parvenir après qu'il eussent effectivement vu le baronnet.

Danielson porte désormais tout le temps des vêtements sombres et une longue cape noire doublée de rouge lors de ses sorties nocturnes à Whitechapel. Ses couvre-chefs varient du haut-de-forme en soie, du chapeau à larges bords en feutrine (un *wideawake*), au *deerstalker*, jusqu'à la débonnaire casquette à visière. Il porte toujours dans sa poche un mouchoir rouge, habitude prise lorsqu'il était encore étudiant à St. Bart ; et il emporte toujours avec lui sa pipe en terre favorite, qu'il fume pendant que le Vagabond accomplit sa tâche. Au cours de certaines de ses excursions en 1888, Danielson porta un fleuret raccourci drapé comme un paquet – une sécurité au cas il aurait été capturé après avoir renvoyé le Vagabond. Il a remplacé cet objet par une canne-épée trouvée sur le Continent, laquelle canne lui sert également de réserve de Points de Magie pour

l'aider au lancement de ses sorts, ainsi qu'au contrôle du Vagabond – selon ce qui lui est nécessaire.

Grâce au sort l'ayant transformé en Vampire Psychique, Danielson est extrêmement fort et possède une constitution de fer. Toute arme normale ne lui inflige que la moitié de leurs dégâts, seules les armes enchantées lui infligeant plein dégâts. Ceci, et sa connaissance du sort Immunisation/Rempart de la Chair, le rend difficile à tuer pour qui l'affronte. Il est désormais dépourvu de la moindre pitié, et n'hésitera pas à utiliser le Vagabond ou ses propres sorts, particulièrement Flétrissement, contre quiconque s'opposera à lui. Sa seule réelle faiblesse consiste en sa perte de POU en tant que Vampire Psychique, et la difficulté qui en résulte à regagner ses Points de Magie, quoique la réserve que constitue sa canne-épée enchantée lui soit en ceci d'un grand secours.

En tant que Vampire Psychique, Danielson perd un point de POU par jour jusqu'à ce qu'il draine le POU d'une victime sous le coup d'une frayeur extrême. Il peut réduire la perte en POU jusqu'à un point par quinzaine s'il sommeille tout du long, mais, finalement, il doit se nourrir de nouveau. Son ancienne personnalité à présent complètement disparue, Danielson fera dorénavant tout ce qui est nécessaire pour entretenir son existence dénaturée.

(Pour plus de détails sur la condition de Danielson en tant que Vampire Psychique, reportez-vous à la description du sort Créer un Vampire Psychique, sous l'entrée consacrée aux Tcho-Tchos.)

Nouveaux Sorts de Danielson

Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel (Spécial) : il s'agit d'une variation des sorts normaux Invoquer/Contrôler. Seuls les Tcho-Tchos le connaissent, ainsi que certains sorciers très puissants. Le lancement du sort coûte 30 Points de Magie, plus un sacrifice humain et la dépense de 4 points permanents de POU. Une journée entière de psalmodies et de préparations est également nécessaire. Le sort lie de façon permanente la créature invoquée à toute personne que le lanceur lui désigne. Celle-ci ne doit par conséquent dépenser que 2 PM, et la créature vient à lui dès que possible. Pour le Vagabond Dimensionnel de Danielson, c'est presque instantané (1 round s'il se trouve dans sa propre dimension, 2 s'il est dans la nôtre). Une fois invoqué, la créature restera assez longtemps pour obéir à tout ordre du mandataire, au coût de seulement 1 PM par ordre.

Il n'y a pas besoin de jet supplémentaire pour invoquer ou maîtriser la créature, liée de façon permanente – elle viendra et obéira automatiquement. Si elle est laissée sans nouvel ordre, en revanche, elle reviendra à son lieu d'origine dans la minute qui suivra sa dernière tâche. Danielson a découvert qu'il n'a besoin que d'un PM pour l'invoquer si le Vagabond est laissé en un lieu sis dans notre monde. Il a également découvert que, toutefois, au fur et à mesure qu'augmente

la distance qui le sépare dans notre monde du Vagabond, des PM supplémentaires sont nécessaires pour l'invoquer – le coût en PM doublant tout les 2 000 miles.

Maintenir en Vie : ce sort permet au lanceur de conserver sa cible vivante et consciente de ce qui lui arrive, quelles que soient les blessures qu'on lui inflige, même si elles devaient s'avérer mortelles – c'est-à-dire, quand les Points de Vie atteignent 0 – tant qu'il reste du POU à la victime et que le sortilège fait effet. La victime ressent toujours la douleur occasionnée par ses blessures, mais elle est rendue muette par le sort pour prévenir les effets du choc. Une victime peut être entièrement démembrée, son cœur arraché, tout son sang retiré de son corps, ou être réduite à l'état de masse carbonisée – elle continuera à être horriblement consciente de son funeste destin. Les refuges de l'inconscience, du choc, voire même de la folie, lui seront refusés, jusqu'à ce que le sort s'achève ou que tout le POU de la victime lui soit retiré. La victime ne peut pas parler ou produire le moindre son pendant qu'elle est sous l'effet du sort, mais demeure pleinement silencieuse.

Si la victime est toujours en vie quand le sort s'achève, elle perdra immédiatement 1d10 SAN. Une victime toujours en vie à la fin du sort – avec des PV au-dessus de 0 – doit réussir un jet sous $CON \times 5\%$ ou entrer immédiatement en état de choc, perdant 1 point de vie par heure jusqu'à en être retiré par un jet de Premiers Soins ou de Médecine, ou jusqu'à sa mort. Ceux qui survivent, mais deviennent fous des suites des blessures traumatisantes ou des mutilations infligées, sombreront immédiatement dans la catatonie ou la stupéfaction, pour la durée maximale possible si la folie n'est que temporaire (soit une chance de 15%).

Le sort coûte 10 PM et demande de gagner une lutte en résistance de PM contre PM contre la cible. (Les PM stockés dans une réserve de PM peuvent être utilisés à cet effet pour être ajoutés aux propres siens, mais tous ceux qui seront utilisés seront perdus.) Un coût additionnel de 1 PM doit être dépensé par minute pendant laquelle le sort reste effectif. Lancer le sort coûte également 1d3 SAN (plus toute la SAN perdue à la vue des mutilations infligées à la victime – même si la plupart des utilisateurs du sort à cette fin n'ont plus de SAN à perdre). Le lancement de Maintenir en Vie ne prend qu'un round, et le sort prend effet le round suivant.

Le sort pourrait potentiellement être utilisé dans une intention bienveillante pour conserver en vie un personnage mortellement blessé jusqu'à ce qu'une aide médicale puisse hisser ses Points de Vie au-dessus de 0, pourvu qu'il soit lancé le même round, ou celui suivant immédiatement la « mort » du personnage. Si des soins médicaux (jets de Premiers Soins, Médecine, etc.) ne parviennent pas à rehausser ses Points de Vie jusqu'à au moins 1, toutefois, le personnage maintenu en vie mourra dès la fin du sort. Le sort Maintenir en Vie ne peut pas être utilisé pour ressusciter un personnage décédé depuis plus d'un round.

Drain Psychique : ce sort ne fonctionne normalement que sur un personnage en proie à une frayeur extrême, telle qu'elle peut être ressentie quand sa propre vie est en danger – une expérience où la mort apparaît certaine. Il permet au lanceur de drainer 1d3 points permanents de POU à sa victime chaque round où il est en effet. Il ne requiert aucun jet opposé de POU contre POU ou de PM contre PM – seule une peur abjecte de la victime. (Tout PNJ faisant face à des horreurs telles qu'un Rat Géant, un Vagabond Dimensionnel, des Goules, ou toute autre créature du Mythe – ou étant laissée impuissante devant une mort inévitable – est considérée suffisamment effrayée pour les besoins de ce sort.) Les Investigateurs peuvent éviter cet état de peur en réalisant un jet d'Idée et, lorsque c'est approprié, un jet de SAN. Le jet d'Idée doit être réalisé à chaque round, mais celui de SAN ne doit l'être qu'une seule fois, sauf à ce que d'autres choses ruineuses pour la SAN n'apparaissent.

Tout jet raté indique que les nerfs de l'Investigateur ont lâché, et qu'il est la proie des effets du sort jusqu'à ce qu'il puisse obtenir à nouveau un jet réussi d'Idée ou que le lanceur mette un terme au sort – ou qu'il soit tué ou rendu inconscient. Chaque point de dégât infligé au personnage essayant de résister à ce sort réduit son jet d'Idée pour le round en cours de 5% cumulatifs jusqu'à la fin du sort. Tout personnage faisant face à l'objet d'une phobie est automatiquement considéré comme effrayé. (Un Gardien miséricordieux peut permettre à un Investigateur sous le coup d'une phobie un jet sous $INT \times 1\%$ pour échapper à cet état de peur.) Les personnages doivent être conscients pour expérimenter la peur nécessaire pour que ce sort fonctionne sur eux.

Le lancement de ce sort coûte normalement 20 PM et 1 point de SAN, mais un Vampire Psychique n'a besoin que de 1 PM, dans la mesure où le Drain Psychique est nécessaire à sa subsistance même. Le sort reste actif jusqu'à ce que son lanceur y mette un terme. Le lanceur peut ajouter à son POU original (ou au-dessus) les points drainés à sa victime, mais seulement jusqu'à son total original – les points drainés au-delà sont perdus. Ainsi, si le score original de POU du lanceur était de 20, et qu'il a perdu 6 points pour une raison quelconque, il pourrait drainer 6 points d'une victime pour ramener son total à 20 ; s'il drainait 8 points de POU à sa victime, les deux points supplémentaires seraient perdus. (*Option :* le Gardien peut autoriser que les points de POU supplémentaires soient convertis en points de magie si le lanceur porte un objet enchanté se comportant comme une réserve de PM.) Quand tout le POU de la victime est drainé, elle meurt.

Glamour : ce sort donne à quelque chose l'apparence d'une autre qu'il n'est pas. Son lancement coûte une quantité variable de MP qui dépend du degré de différence dans l'apparence que le lanceur veut imposer à sa cible, et s'il veut ajouter d'autres dimensions, telles que son, touché, odeur, et même goût. Quelles que soient ses nouvelles apparence, texture, etc.,

l'objet du sort conserve sa substance originelle. Ainsi, un flacon de poison transformée selon l'apparence, l'odeur, et le goût en une bouteille de bon cognac empoisonnera toujours plutôt qu'elle ne soûlera. Si le sort est conçu pour changer radicalement l'apparence de l'objet sur lequel il est lancé, il coûte 1 PM par point original d'APP de la cible pour le changer. Chaque changement depuis son APP originale (s'il y a lieu) coûte un point de magie supplémentaire, de même que tout changement dans sa TAI. Ainsi, s'il est lancé sur un personnage de TAI 9 et APP 12, pour lui faire ressembler à un énorme et affreux ogre de TAI 16, APP 5, le sort coûtera 26 PM. (C'est-à-dire : 12 PM pour l'APP de 12 ; 7 pour baisser l'APP à 5 ; et 7 pour accroître la TAI à 16.) Si le changement est mineur et n'affecte pas de façon importante l'APP de la cible, le coût n'est que de 1 PM par point de TAI de l'objet affecté.

Chaque aspect additionnel de l'objet modifié par le sort Glamour – odeur, goût, texture – coûte la moitié de la TAI de l'objet en PM. Ainsi l'illusion transformant le poison en cognac coûterait-elle 3 PM pour modifier son apparence, et 5 supplémentaire (fractions arrondies au supérieur) pour conférer au poison le goût, le bouquet, et la texture du cognac. Faire ressembler une créature vivante à une statue de cire ne coûterait que sa TAI en PM, sauf à vouloir qu'elle ait également la texture et l'odeur de la cire. Si la cible du sort est un être vivant qui ne désire pas que son apparence soit modifiée, le lanceur doit gagner un jet opposé de PM contre PM contre la cible sur la Table de Résistance pour que le sort fonctionne. Le sort dure 1 heure, plus une heure additionnelle pour chaque PM supplémentaire dépensé à cet effet. Sacrifier un point permanent de POU permettra de rendre l'effet d'un sort de Glamour lancé sur un objet permanent, à moins qu'un autre sort de Glamour ne soit lancé sur lui pour inverser les effets du premier. Certaines poudres et potions fonctionnant sur des objets invisibles, telles que la Poudre d'Ibn-Ghazi, dissiperont également temporairement un sort de Glamour et révéleront les véritables nature et substance de l'objet sous l'influence du sort. Dans la mesure où le sortilège est lancé sur un objet ou une personne spécifique, des photographies de cet objet le montreront tel qu'il est, de même que les reflets d'un miroir, et toute représentation assimilée.

Lancer le sort prend deux rounds de psalmodie et coûte 1 point de SAN ainsi que le montant requis en PM. En dépensant 1 PM, le lanceur d'un sort permanent de Glamour peut le supprimer temporairement afin de révéler la véritable nature de l'objet caché par le sort s'il le désire.

(*Note au Gardien* : s'il est acculé et ne peut se défendre, Danielson peut utiliser ce sort pour prendre l'apparence d'un autre personnage – peut-être celle de l'une de ses victimes PNJ, ou même celle de l'un des Investigateurs – et faire en sorte que la personne dont il a volé l'apparence lui ressemble. Le Gardien peut même – pour peu qu'il ait l'esprit aussi pervers – utiliser cette astuce à la façon d'une méthode pour « faire revenir »

Jack l'Éventreur après que les Investigateurs l'aient cru mort.

Contrôler un Rat Géant : il s'agit d'une variante du sort Charme Animal qui agit également comme un sort de Contrôle sur cette créature spécifique. En utilisant ce sortilège, Danielson peut contrôler le Rat pour des durées variées (jusqu'à 24 heures par utilisation) et assurer qu'il reste lié à son service quand il en a besoin. Danielson a utilisé le sort pour surveiller le Rat durant le long voyage maritime, pour l'envoyer par Portail jusqu'au sous-sol de son manoir à Barnet, et afin de le garder tranquille lors des visites de ses rares invités. Il ne dépense normalement pas de PM simplement pour le garder dans sa cage au manoir, confiant dans le fait que le bon acier britannique puisse détenir la bête. Dès lors, si le Rat parvenait à s'échapper, sauf à ce qu'il soit actuellement sous l'influence de Danielson – c'est-à-dire, que des PM aient été utilisés dans les dernières 24 heures pour lui donner un ordre – il retournera à son état sauvage et le restera jusqu'à ce qu'il soit capturé, ensorcelé de nouveau, ou tué.

Option : si le Gardien voulait compliquer un peu plus la situation des Investigateurs appliqués à traquer l'Éventreur, il pourra assumer que Danielson, lors de son séjour sur le Continent, fut possédé par un Daimonion (un démon mineur), tel que décrit dans *A Cthulhian Miscellany* ou dans la section sur les séances et le spiritisme dans *The Gaslight Companion*. (Si le Gardien ne possède aucun de ces livres, bien sûr, ignorez simplement cette option.)

Colleen McCabre, Prêtresse d'Ygolonac

Colleen McCabre est née dans la misère dans les bas-fonds de Dublin d'une mère irlandaise (et prostituée occasionnelle) et d'un marin britannique. Son père abusa de sa mère, abandonnant la malheureuse femme quand il se fut lassé d'elle, et il reprit la mer. On ne le revit jamais. La mère de Colleen développa une haine démente des Anglais au terme de cette expérience – haine supérieure encore à celle, habituelle, des citoyens Irlandais d'alors. Elle transmet à Colleen dès sa naissance une haine des Anglais égale à la sienne. Le fait de grandir dans les épreuves auxquelles sa mère et elle devaient faire face renforça encore la volonté de la jeune femme. Elle devint dure et impitoyable, déterminé à prendre à la vie ce qu'elle en attendait – et à envoyer au diable quiconque se tiendrait sur son passage.

Même si elle n'était pas particulièrement brillante, Colleen combla ce manque d'éducation académique par sa perspicacité naturelle et sa rouerie malveillante, peut-être héritées de son père. Même sans être d'une beauté délirante, particulièrement après sa difficile enfance dans les rues, Colleen avait héritée suffisamment des charmes de sa mère pour la suivre dans la « vocation » familiale. Elle était toujours plus jolie que la plupart des prostituées vulgaires en

compétitions avec elle, et, avec son caractère impitoyable, elle parvint non seulement à garder les devants, mais économisa suffisamment pour lui permettre de finalement quitter l'Irlande pour la capitale de l'Empire Britannique abhorré – Londres.

Car la jeune Colleen avait un but. Ses parents avaient appris à sa mère à croire en l'existence de forces occultes qui pourraient un jour être utilisées contre leurs ennemis. Ils suivaient les croyances des anciens Celtes ayant habité les Îles Britanniques des siècles auparavant, quoique dans des versions édulcorées, dépourvues des réels pouvoir druidiques qui existaient encore dans divers recoins des îles. Mais cette influence, transmise via sa mère, mena Colleen à croire elle aussi en l'existence de ces forces. Plus encore, cela instilla en elle le désir d'apprendre comment les utiliser contre ses ennemis – les Anglais.

Au décès de sa mère, la jeune McCabre jura sur son lit de mort de découvrir ces forces et de les utiliser pour détruire les Anglais de l'intérieur. Le meilleur endroit pour commencer n'était autre que leur propre capitale – car si on ne pouvait pas trouver ces forces obscures dans le foyer de corruption grouillant dans les quartiers les plus pauvres de Londres, on ne le pourrait nulle part. Colleen McCabre arriva à Londres au début de l'été 1888, âgée de 24 ans. Elle se dirigea spontanément vers l'East End, prenant un appartement à Whitechapel, dans *Flower & Dean Street*, juste à l'ouest de *Brick Lane*. Par ce seul fait, elle avait l'avantage sur la plupart des femmes du coin. Naturellement, elle reprit son ancien commerce, vendant son corps aux Anglais haïs pour gagner sa vie pendant qu'elle recherchait des traces des forces obscures qu'elle recherchait.

La chance accompagnait McCabre. Une nuit, elle leva le propriétaire d'une petite bouquinerie de Spitalfields. Alors qu'elle l'emmenait dans son appartement, l'homme, plus soûl qu'à son heure, commença à divaguer sur le « livre de pouvoir » qu'il venait de trouver et qu'il gardait à sa boutique, et comment le livre le rendrait riche une fois qu'il l'aurait entièrement assimilé. Intrigué par ce que la plupart des prostituées auraient considéré comme des tentatives avinées pour l'impressionner, McCabre lui soutira davantage d'informations. Réalisant que le livre était la voie d'accès aux forces occultes qu'elle recherchait, elle étrangla l'homme avec son porte-jarretelle, vola la clé de sa boutique, et partit chercher l'ouvrage. En sus des économies de l'homme, McCabre trouva le livre dont il avait parlé – une copie intacte des *Révélations de Glaaki*. Elle retourna à son appartement en emportant le livre et plusieurs autres qui semblaient de nature occulte.

Ayant remarqué qu'une grille d'égout était entrouverte près de chez elle, McCabre y traîna le corps depuis sa chambre et le jeta dans les égouts, d'où il serait rejeté vers la Tamise. Elle rentra ensuite pour étudier son butin. La lecture n'ayant jamais été son fort, le livre lui fut difficile. Sa volonté de fer et sa détermination la firent persévérer, malgré le sentiment croissant que le savoir démentiel qu'elle accumulait la transformait, la rendant encore plus maléfique

qu'auparavant – si une telle chose était possible. Finalement, après une étude très appliquée, elle parvint à apprendre un sort – une méthode pour contacter des êtres qui vivaient sous terre, les Goules. Suivant une intuition basée sur ses lectures au sujet des créatures souterraines, elle lança le sort de contact près de cette même bouche d'égout au fond de laquelle elle avait jeté le précédent possesseur du livre. Son intuition s'avéra pertinente alors qu'elle vit les humanoïdes cynocéphales qui venaient en réponse à son appel. Colleen McCabre connut alors son premier réel contact avec les forces obscures grâce auxquelles elle voulait détruire l'Angleterre.

McCabre apprit bientôt que les Goules étaient davantage humaines qu'elles ne semblaient l'être, puisqu'elles n'étaient pas étrangères à certains besoins biologiques. Elle apprit également qu'elles étaient responsables de la série de Disparitions s'étant déroulées au fil des ans. Elle fut rapidement capable d'en venir à un accord avec les Goules. Elle était suffisamment dépravée pour considérer offrir ses prestations aux créatures en échange de leurs propres services, lesquels consistaient à faire disparaître les personnes de son choix. Pour elle, les Goules n'étaient pas pires que la racaille anglaise à laquelle elle s'était donnée pour de l'argent; et les Goules ne voyaient pas d'objection à emporter les victimes selon les directives de McCabre plutôt qu'aléatoirement – elles avaient leurs victimes d'une façon ou d'une autre, et les services de McCabre en plus si elles satisfaisaient à ses ordres; et McCabre put utiliser sa force de volonté pour commencer à soumettre les autres filles de l'East End à ses désirs – armée de ses Goules qui éliminaient volontiers ceux qui s'opposaient à McCabre et à ses souhaits. McCabre commença peu à peu à attirer sous ses conseils et sa protection certaines des autres prostituées indépendantes en échange du partage de leurs gains.

La rencontre nocturne fortuite de McCabre avec Danielson, au cours de laquelle il révéla être Jack l'Éventreur, lui donna des idées plus ambitieuses encore. Il y avait là sûrement un homme qui commandait les forces obscures, comme la présence du Vagabond Dimensionnel l'indiquait. C'était comme l'une de ces entités horribles mais fascinantes au sujet desquelles elle avait lu dans les *Révélations* – entité aux côtés de laquelle même ses Goules semblaient dérisoires. Elle marchanda donc effrontément sa vie avec l'homme – et réussit. Il s'engagea à lui apprendre les forces occultes, telles qu'elles apparaissaient dans le vénérable volume dont elle comprenait si peu de choses, en échange de quoi elle attirerait d'autres prostituées jusqu'à lui, et demanderait à ses Goules de nettoyer derrière son passage. Danielson acquiesça. Elle lui apporta sa première victime cette nuit-là – une fille qui avait fermement refusé de céder devant elle. Feignant l'admiration pour l'opiniâtreté de la fille, McCabre s'offrit, comme signe de bonne volonté, et sans engagement pour elle, à la michetonner avec un richard excentrique en quête d'un bon moment. Elle l'attira en fait vers Danielson et son Vagabond – et regarda

fascinée la pauvre âme se faire massacrer. Elle appela ensuite ses Goules, qui disposèrent promptement du corps en le descendant dans la plus proche bouche d'égout. Le pacte fut scellé.

Le seul problème fut que Danielson ne s'avéra pas être une aide très utile dans l'apprentissage des forces occultes. Hormis sa capacité à maintenir en vie et à drainer la force vitale, qu'il ne pouvait lui transmettre, il n'avait rien à lui offrir. Il obtint même davantage de pouvoir grâce à elle, puisqu'il apprit un sort de son livre. McCabre décida qu'elle devait tirer plus de cette relation. Elle avait déjà couvert deux autres meurtres de l'Éventreur. Les choses se calmaient de nouveau dans les rues, exceptées pour les mêmes vieilles disparitions qu'auparavant – lesquelles étaient éclipsées par l'affaire de l'Éventreur. Bien sûr, tout n'était pas perdu en ceci que les filles qui disparaissaient avaient refusé les offres de McCabre à la joindre. Mais, néanmoins, décida McCabre, il était temps d'une autre leçon, plus ambitieuse.

Mary Jane Kelly avait été depuis longtemps une épine dans le flanc de McCabre, moquant l'irlandaise et la faisant passer pour une honte pour le vieux pays. McCabre décida que Kelly serait la prochaine victime de l'Éventreur – et que tout le monde le saurait. Elle arrangea un rendez-vous entre Kelly et Danielson, prétendant une nouvelle fois enterrer la hache de guerre. Quand le Vagabond de Danielson en eut fini avec la femme, elle trahit le baronnet en négligeant d'envoyer ses Goules. Elle se figurait que la terreur de la mort de Kelly entre les mains de l'Éventreur ferait affluer vers elle les filles en foules. Elle pouvait toujours donner à Danielson une excuse – après tout, il s'était occupé de Kelly dans un appartement et non dans les rues, et il avait été impossible aux Goules d'opérer.

Malheureusement, le plan de McCabre se retourna contre elle. Le tumulte suscité par la mort de Kelly convainquit Danielson qu'il était temps de quitter l'Angleterre pour quelques temps afin qu'il pût accroître son pouvoir personnel. Il avait réalisé grâce au livre de McCabre qu'il y avait d'autres sources d'un tel pouvoir disponibles. Il les chercherait désormais par ses propres moyens. Mais McCabre parvint à lui soutirer la promesse qu'il trouvât et lui rapportât quelque pouvoir ou charme magique pour la payer en retour des services qu'elle lui avait rendus. Puis il partit, et McCabre ne disposa plus de l'Éventreur pour effrayer les prostituées de Whitechapel pour qu'elles rejoignent son giron. Elle dut donc travailler plus lentement qu'elle ne l'aurait voulu, construisant peu à peu ses victoires et disposant lentement de ses ennemis supposés, avec l'aide des Goules, pendant qu'elle apprenait avec difficulté le savoir contenu dans le livre du Mythe en sa possession.

McCabre devait cependant être prudente à ne pas paraître croître trop en pouvoir parmi les prostituées indépendantes. Elle ne voulait pas attirer l'attention des membres de la communauté criminelle qui auraient pu la considérer comme une compétition gênante – au moins, jusqu'à ce qu'elle devienne suffisamment puissante en termes de magie pour être à même de s'occuper d'eux

tous. Quand le crime organisé fut ébranlé, en 1891, par la mort apparente d'un certain « Napoléon du Crime », dont l'existence n'était qu'une rumeur pour McCabre, elle prit avantage de la confusion pour faire avancer sa propre organisation « indépendante ». Ainsi, en 1893, ne restaient que les bordels, les filles de McCabre, et les francs-tireuses – et ces dernières se faisaient de moins en moins nombreuses, soit s'affiliant aux maisons de passe pour y être protégées, soit se soumettant enfin et rejoignant McCabre, soit disparaissant, silencieusement et de façon permanente.

Pendant ce temps, McCabre accroissait ses connaissances et ses capacités magiques, ses derniers vestiges de santé mentale s'effaçant, alors qu'elle permettait au Grand Ancien de prendre possession d'elle. Même si elle n'avait guère progressé davantage après la découverte initiale qui lui avait permis de contacter les Goules, elle parvint enfin à apprendre comment contacter le Grand Ancien Y'golonac. Sentant sa malveillance infuse, Y'golonac choisit de prendre possession de McCabre pour l'utiliser comme sa prêtresse et finalement convertir autrui à son culte maléfique. Quand le Grand Ancien posséda son corps pour la première fois et entreprit de le transformer en sa propre forme boursouflée, McCabre ressentit la peur et craignit pour sa vie pour la première fois. Mais, quand la métamorphose fut achevée, elle ressentit un grand pouvoir – plus qu'elle n'aurait jamais espéré en éprouver. Là se trouvait le moyen de réaliser son but – détruire les Britanniques – et, à partir de ce moment, elle devint un pion consentant du grand Ancien. Elle ne suspecta jamais qu'Y'golonac nourrissait ses propres plans à son égard, bien au-delà de ceux qu'elle chérissait tant.

Ce ne fut que peu de temps après qu'elle eût goûté à la puissance d'Y'golonac pour la première, puis la seconde fois, que McCabre reçut la visite d'un visiteur inattendu : Sir John Danielson, fraîchement débarqué en Angleterre de retour des Indes Orientales. Danielson, assez étrangement, revenait pour tenir sa promesse à son égard, et lui présentant l'amulette de pouvoir qu'il avait reconnue et achetée à un bizarre capitaine aux yeux de poisson rencontré à Ponape. Bien sûr, il était également revenu pour lui dire qu'il n'avait plus besoin de ses services dans sa carrière renaissante en tant que Jack l'Éventreur. Il était bien trop puissant désormais, déclara-t-il, pour les personnes de son acabit. McCabre se contenta de rire, et contacta Y'golonac, prenant sa forme ignoble. Le Grand Ancien n'avait que peu à faire de quelque chose d'aussi dérisoire qu'un Vampire Psychique. Mais McCabre vit comment l'Éventreur pouvait l'aider à consolider sa position dans les rues de façon telle qu'elle puisse devenir encore plus puissante, sur le plan temporel comme magique. Danielson n'eut pas d'autre choix que d'accéder à ses demandes qu'ils reprissent leur relation comme auparavant. Il reconnut qu'il n'était pas en mesure de contrarier quelqu'un à même de devenir l'incarnation d'un Grand Ancien – et particulièrement le siège même de la créature.

Ainsi McCabre fournit-elle de nouvelles victimes à l'Éventreur – d'abord l'encombrante, la mal-embouchée Lori la Vipère, puis sa prétentieuse copine Macaroni Millie. Malheureusement, comme elle l'expliqua à Danielson, ses Goules furent interrompues à chaque fois alors qu'elles tentaient de transporter les corps – il devrait réellement s'assurer que les meurtres fussent plus près des bouches d'égout de telle façon que les Goules pussent mieux l'obliger. En réalité, elle voulait que ces corps fussent découverts – pour laisser connaître dans les rues que l'Éventreur était de retour et pour que la peur s'accrût parmi celles qui n'avaient pas encore rallié son giron, et particulièrement pour qu'il soit entendu que seules celles qui n'étaient pas sous la protection de McCabre, ou qui s'opposaient ouvertement à elle, succombaient à l'Éventreur.

Ainsi en est-il actuellement dans les rues, alors que la peur de l'Éventreur, comme une nouvelle vague de disparitions, charrient davantage de franc-tireuses dans le camp de McCabre. Au fur et à mesure des meurtres de l'Éventreur, McCabre devient plus puissante ; et quand elle le sera suffisamment, toute la Grande-Bretagne paiera – le croit-elle.

Colleen McCabre, 29 ans, Prostituée, Mère-maquerelle, et Prêtresse d'Y'golonac

FOR 12 CON 15 TAI 11 INT 9 POU 18 DEX 14
APP 12 EDU 6 SAN 0 PV 13 (SOC 6)

Compétences : Baratin 65%, Bibliothèque 5%, Chanter 30%, Comptabilité 20%, Comédie 35%, Connaissance de la Rue (East End) 75%, Corruption 40%, Discrétion 45%, Droit 15%, Écouter 55%, Esquiver 45%, Marchandage 65%, Monter à Cheval 40%, Mythe de Cthulhu 35%, Occultisme 20 %, Pickpocket 60%, Psychologie 30%, Se Cacher 50%, Séduction 70%, T.O.C. 30%.

Armes : Ongles 75%, 1d4+10% de chance d'infection par point de dégât, entraînant le défigurement (-1 point en APP) si non-traité dans les 24 heures. McCabre frappe toujours au visage, et si un jet d'empalement est obtenu, elle touche les yeux, aveuglant un personnage si le dé indique plus de trois points de dégât.

Sorts : Contacter une Goule, Contacter Y'golonac, Déflagration Mentale, Charme du Vampire de Feu (Spécial – voir infra).

Colleen McCabre a 29 ans en 1893. Elle est grande pour une femme – 5'10'', soit 1,70m –, mince de constitution, avec un corps ferme mais néanmoins sensuel. Piquante plutôt que belle, ses yeux comme ses cheveux sont de couleur noire, comme son cœur, en contraste avec sa peau claire. Elle teint cependant normalement ses cheveux dans un rouge-auburn profond, même si ses racines noires se voient facilement pour quiconque réalise un jet d'Observation à proche distance. Ceux qui se souviennent d'elle lors de son arrivée à Londres jureraient que ses yeux étaient alors verts – ce qui était le cas, avant qu'ils ne deviennent le reflet de son âme. Elle est d'un caractère foncièrement mauvais, et d'un tempérament colérique qu'elle ne

parvient à contenir que par la seule force de sa volonté de fer. Elle n'oublie jamais un tort qui lui est fait, entretenant une rancune aussi longtemps que nécessaire pour se venger de quiconque l'a, selon elle, lésée ; et, avec ses connections occultes et Mythiques, ce n'est habituellement pas très long désormais.

Habile et rusée plutôt qu'intelligente, McCabre se croit supérieure à la canaille habituelle peuplant les rues, ce qui explique qu'elle devrait, à ses yeux, les contrôler tous. Elle pense qu'elle peut utiliser les gens des rues de Whitechapel – et finalement les criminels tout aussi bien – à ses propres fins, les forçant à accomplir ses désirs à travers une combinaison de roubardise et de pouvoir occulte. Son plus grand défaut consiste en ceci qu'elle ne peut concevoir que quiconque soit plus malin ou plus capable qu'elle-même, ou qu'autrui ne puisse reconnaître sa propre supériorité quand elle leur a été pleinement démontrée. Elle se voit en chef alors qu'elle n'est à la vérité qu'un tyran – mais d'un type dangereux possédant d'effrayantes relations. Quand quiconque s'oppose à elle, elle peut devenir cruelle et rancunière, se rengorgeant de sa vengeance sur autrui. Elle est, sur le plan des mœurs, des émotions, et à tout autre égard, complètement dépravée, et n'a aucun scrupule à se vendre à quiconque – ou à quoi que ce soit, humain ou autre – tant que cela peut l'aider à atteindre ses fins.

Son consentement à Y'golonac dans sa propre vie s'avérera sa chute, dans la mesure où le Grand Ancien expulsera finalement ce qui restera de McCabre et prendra possession de son corps pour lui seul. Non seulement les plans grandioses de McCabre pour détruire l'Empire Britannique en construisant son propre, obscur empire, n'aboutiront à rien, mais elle perdra à terme sa propre essence, se fondant complètement avec le Grand Ancien. Dans ses derniers instants, elle pourrait enfin en venir à réaliser son sort, voire même supplier l'aide de quiconque se trouverait près d'elle. Mais il sera trop tard. Elle sera entièrement dévorée par le mal qu'elle a étreint. Mais, avant ce moment-là, elle demeurera une force sur laquelle compter dans l'East End londonien – une force plus terrible encore que l'Éventreur lui-même !

Si McCabre était attaquée physiquement ou magiquement de quelque façon, il y a 10% de chance par point de dégât infligé qu'Y'golonac prenne possession de son corps, le transformant dans le propre sien pour s'occuper de son assaillant. Si elle est rendue inconsciente ou « tuée », Y'golonac prendra assurément possession d'elle. Ainsi, même si elle est tuée en tant que McCabre, Y'golonac la ramènera à la vie quand il aura terminé d'utiliser son corps pour circonvenir ses attaquants, dans la mesure où il n'en a pas fini avec elle, et qu'il entend l'utiliser comme hôte pour étendre son propre culte dans l'East End. Ce n'est que si elle est « tuée » alors qu'Y'golonac a pris possession de son corps, ou si Y'golonac décide finalement de prendre possession d'elle de façon permanente, que McCabre sera totalement détruite.

Charme du Vampire de Feu : ce charme est un objet magique originaire de Ponape, dans les Mers du Sud. Il est fait d'une pierre volcanique noire polie jusqu'à lui donner une belle patine, et attachée à une simple chaîne en or. Un tel charme ne peut être créé que par quelqu'un connaissant à la fois les sorts Invoquer et Contrôler un Vampire de Feu, et qui investit 15 points permanents de POU dans sa création. Le charme doit être créé dans une zone d'une chaleur extrême, telle que la caldeira d'un volcan actif, ou au milieu d'un feu de forêt battant son plein. En outre, Formalhaut doit être dans le ciel au moment de la création du charme, car la création du charme lie de façon permanente l'essence d'un Vampire de Feu au colifichet. (Le charme peut ensuite être utilisé même si Formalhaut n'est pas dans le ciel.) Le porteur du charme peut invoquer et contrôler des Vampires de Feu comme s'il connaissait les sorts appropriés. Aucun duel de PM contre PM n'est requis du porteur de l'amulette pour qu'il puisse contrôler les Vampires de Feu invoqués – tant que l'amulette est en sa possession. Le charme protège également totalement le porteur de l'attaque et des effets de n'importe quel Vampire de Feu, de même que de tout dégât provoqué par le feu tant qu'il le porte. (Il est possible qu'il protège également des dégâts occasionnés par une chaleur extrême, tels que ceux causés par un Rayon de Chaleur Martien – si son porteur en venait à tomber dans une « Guerre des Mondes ».)

En outre, le charme permet au porteur de confectionner des « pièges » qui se déclencheront sous des circonstances données, embrasant tout objet ainsi piégé d'une flamme incandescente. Un usage possible serait de faire se déclencher le piège si l'objet était retiré d'une certaine zone par quiconque autre que le propriétaire de l'amulette. Pour tout PM dépensé dans le piège, l'objet ainsi traité brûlera avec une flamme capable d'occasionner 1d10 points de dégâts par round à quiconque le toucherait, et 1d4 à quiconque se trouverait dans un rayon d'un mètre de la flamme. Celle-ci continuera à brûler jusqu'à ce que l'objet piégé soit entièrement consumé. Le piège peut tout aussi bien être installé pour une utilisation retardée. Tout PM utilisé à cette fin permettra de retarder d'une heure le déclenchement après que ses conditions aient été activées. Quand le piège est activé, le charme « interpelle » psychiquement son actuel propriétaire afin qu'il puisse le localiser et reprendre possession de lui.

McCabe porte son charme seulement quand elle pense qu'elle aura besoin de lui, de peur que quelqu'un ne le lui vole – quelque pickpocket anonyme qui ne réaliserait pas qui elle est. Elle le garde habituellement dans une boîte à bijoux sur la coiffeuse de son appartement. La boîte à bijoux est piégée avec 2d10 points de dégâts par flamme prévus pour se déclencher deux heures après que quiconque hormis elle l'ait retiré de sa chambre.

Le Vagabond Dimensionnel de Danielson

Le Vagabond Dimensionnel ayant été lié à Danielson par la magie des Tcho-Tchos est typique de son espèce, un peu plus grand et fort que la moyenne cependant, mais aussi moins intelligent que la plupart. Sa principale différence par rapport à ses congénères consiste en ceci qu'il demeure constamment soumis à Sir John, aussi longtemps que ce dernier, ou lui-même, resteront en vie. Il doit venir dès que Danielson le convoque, où qu'il se trouve, et accomplir ce qu'il désire, quoi que cela soit. Son laps d'attention est cependant limité, et il ne restera pas longtemps si on ne lui dit pas quoi faire – sauf à ce qu'il lui soit spécifiquement ordonné de rester en un lieu donné pour telle période, voire indéfiniment. (Et, même alors, sa notion du temps n'est pas nécessairement la même que la nôtre.) Il manque également de souplesse dans son exécution des ordres.

Après que Danielson, à l'instigation de sa précédente personnalité, lui eût appris comment tuer selon le rite maçonnique, le Vagabond refusa d'apprendre la moindre autre méthode pour tuer. Tant qu'on lui ordonnera de tuer, il le fera d'une manière similaire à celle des meurtres originaux de l'Éventreur. L'ordre que lui avait donné Danielson, et selon lequel il devait rester inerte au *Musée de Cire de Madame Tussaud* jusqu'à ce qu'on l'appelle, puis devait y retourner immédiatement une fois son travail terminé – cet ordre causa quelque difficulté à Danielson lors de son voyage à l'étranger. La créature était réticente à échanger l'ordre franc consistant à rester tranquille pour un autre, moins clair, donné d'une grande distance, et qui lui demandait de venir. Néanmoins, ce problème disparut au retour de Danielson en Angleterre.

Les griffes de ce Vagabond ne sont pas identiques à celles des Vagabonds normaux. Suivant les spécifications de Danielson, les Tcho-Tchos les refaçonèrent et les aiguïsèrent de façon à ce qu'elles ressemblassent à de minces couteaux, affûtés comme des rasoirs – et propres à occasionner des blessures ressemblant à celles causées par un scalpel ou toute arme similaire. Pour éviter que quiconque ne remarquât ces étranges Annexes, Danielson demanda à un confectionneur de mannequin londonien de lui mouler des griffes en cire pour couvrir celles, véritables, du Vagabond, pendant qu'il restait au musée de cire. (C'est son valet qui a mené la transaction.) Le sort de Glamour que Danielson a lancé sur lui fait que toute la créature ressemble et a la texture d'un mannequin de cire.

Pendant qu'il joue son rôle de mannequin de cire, le Vagabond sommeille complètement, ce qu'il continuera à faire sous toutes les conditions normales. S'il est attaqué, ou dérangé d'une façon autre qu'une tâche de maintenance, il se lèvera de son piédestal et attaquera à son tour ses assaillants. Voir le Vagabond dans son état végétatif de statue de cire coûte uniquement 1d4 SAN si le jet est raté, aucun s'il est réussi. Si l'observateur voit

le mannequin censément en cire prendre vie tout à coup, cependant, un nouveau jet de SAN est requis ; s'il est raté, la perte sera de 1d10 SAN, soit la perte normale pour voir un Vagabond normal, même si une première perte de SAN a été enregistrée pour l'avoir vu uniquement sous sa forme de statue de cire.

Le Vagabond se tient sur la plateforme ménagée dans une alcôve de l'une des ailes de la *Chambre des Horreurs* de *Madame Tussaud*. Il fait l'objet d'une plaque sur laquelle est inscrit : « DÉMON DES MERS DU SUD » en larges capitales et, en-dessous, en caractères beaucoup plus petits, « Donné par Sir John Danielson, Novembre 1888 ». Il est placé de façon telle qu'on ne le voit pas tout d'abord quand on entre dans la *Chambre des Horreurs*, mais qu'on tombe sur lui tout à coup, en tournant le coin de l'aile ; il a été exposé de façon à choquer le plus possible. Les Investigateurs familiers des Vagabonds Dimensionnels (ou qui réussissent un jet de Mythe de Cthulhu), doivent faire un jet d'Idée la première fois qu'ils le verront sous cette forme avant de réaliser qu'il ne s'agit que d'une exhibition de cire. Une fois qu'ils l'auront vu comme un mannequin de cire, le sort de Glamour sous lequel il se trouve le fera apparaître tel quel à tous les sens – bien que n'importe quel Investigateur réussissant un jet de POU×1% aura la sensation inquiétante qu'il s'agit de davantage que cela.

Si un Investigateur examine prudemment la figure de cire du Démon des Mers du Sud – et en particulier ses griffes – un jet de T.O.C. réussi à proximité lui permet de détecter de petites éraflures dans la cire des griffes – comme si elles avaient été grattées par des ongles humains ! (Essayer d'examiner les griffes depuis l'aile, derrière la corde séparant l'aile du renforcement, requiert un jet de T.O.C. à la moitié pour détecter les marques depuis cette distance.) Si un Investigateur tire sur n'importe laquelle des griffes et obtient un jet à FOR×5% ou moins, la griffe sur laquelle il tire cèdera, révélant la vraie, semblable à un couteau, se trouvant en-dessous.

Il y a 50% que la faible intelligence du Vagabond lui fasse interpréter cette action comme une simple « maintenance », et qu'il reste en sommeil ; sinon, il prendra vie et attaquera l'Investigateur. (Si d'autres Investigateurs sont présents, il attaquera celui qui a retiré la griffe postiche, laissant aux autres le temps de fuir. S'ils restent, et que le premier Investigateur est tué ou tombe inconscient, le Vagabond attaquera l'Investigateur le plus proche. Il continuera jusqu'à ce que tous les Investigateurs soient morts, inconscients, ou aient fui, puis il reprendra sa pose de statue de cire.)

Si quoi que ce soit arrivait à Sir John en la présence du Vagabond – et particulièrement s'il était tué – la créature, libérée de son contrôle, deviendra folle furieuse et attaquera tout humain aux alentours, jusqu'à ce que tous – ou lui-même – meurent. S'il survit, et qu'un seul assaillant demeure, il se saisira de ce personnage et l'emportera avec lui dans une autre dimension, sans aucun espoir de retour. Si Danielson est tué alors que le Vagabond est au repos au muséum, il

restera dans cet état jusqu'à ce qu'il soit attaqué ou que l'on interagisse d'une façon quelconque avec lui, puis deviendra fou furieux et s'en prendra violemment à ses assaillants, comme décrit ci-dessus. Après quoi, s'il est toujours en vie, il quittera ce plan pour ne jamais revenir. (S'il est attaqué alors que Danielson est toujours en vie, et que l'un quelconque de ses assaillants survit, il y a 50% de chance que le Vagabond se retire, et seulement 25% qu'il revienne la prochaine fois que Danielson essaiera de l'invoquer.)

(**Note au Gardien :** le fait que Danielson ait choisi de recouvrir de cire les véritables griffes du Vagabond, plutôt que de simplement les dissimuler grâce au sort de Glamour, était une autre tentative de sa personnalité originelle pour faire quelque chose qui mènerait finalement – l'espérait-il – à sa propre capture. Sa part maléfique l'interpréta comme sa propre idée, à même de lui faire économiser l'énergie magique qu'il aurait sinon dépensée pour déguiser les griffes du Vagabond – et les révéler ainsi telles qu'elles étaient durant ses meurtres afin d'accroître la conscience de sa victime de ce qui s'apprêtait à se passer, augmentant alors en conséquence la terreur de l'âme condamnée.)

Vagabond Dimensionnel

FOR 22 CON 20 TAI 23 INT 4 POU 13 DEX 10
PV 22 Dpt 7

Armes : Griffes/couteaux 60%, 1d8+2d6 (deux fois/round)*

*Le Vagabond de Danielson déploie généralement ses attaques selon les ordres de l'Éventreur afin de prolonger l'agonie de ses victimes, afin que le baronnet puisse se repaître de leur plus grande frayeur.

Armure : 3 points de cuir épais.

Sorts : Aucun.

SAN : Voir le Vagabond comme une statue de cire : 0/1d4 SAN. Le voir comme une créature animée, et particulièrement voir la « statue de cire » prendre vie : 0/1d10.

Le Rat Géant de Sumatra

Cette créature dégénérée a été engendrée spécifiquement par les Tcho-Tchos, en compagnie d'autres spécimens de son genre, à partir de rongeurs ordinaires croisés avec le matériel génétique d'espèces de Ghasts corrompues obtenues par le biais d'échanges avec les Nagas. Les Tcho-Tchos utilisent le charognard comme un féroce animal de garde autour de leur village de Sumatra, et l'entraînent à attaquer leurs ennemis et les proies naturelles des Tcho-Tchos. Le Rat Géant est élevé et dressé à attaquer ses ennemis de façon vicieuse, à les harasser, puis à les écorcher vifs jusqu'à ce que mort s'en suive (si les victimes ne sont pas déjà mortes). Les yeux féroces, mauvais, de la créature, ses dents aiguisées comme des rasoirs, et ses affreuses griffes, lui confèrent une épouvantable apparence. Danielson a appris des Tcho-Tchos le sort nécessaire pour le lier et le contrôler, puis l'a transporté jusqu'en Angleterre dans une cage placée sous le pont de son voilier, la *Matilda Briggs*. (Il

a acheté le bâtiment expressément à cette fin.) Après avoir rejoint Londres, Danielson utilisa un Portail pour transporter le Rat jusqu'à sa propriété de Barnet, où il le détient dans une cage du sous-sol, le conservant en réserve au cas où il devrait connaître des problèmes avec son Vagabond.

Si, à un moment quelconque de l'aventure, le Vagabond était détruit ou hors jeu (comme s'il se trouvait au musée), mais que Danielson était toujours vivant et avait pris le large, le baronnet emploierait le Rat pour ses meurtres ultérieurs. Il transporterait par Portail la créature, grande comme un ours, depuis la cage de son sous-sol jusque dans la zone de Whitechapel dans laquelle il escompterait rencontrer sa proie. À partir du moment où le rat prendra le relai dans l'éviscération des victimes de Danielson, la nature des meurtres changera. À la place des mutilations relativement « nettes » du Vagabond, les victimes du rat seront démembrées et *mâchées* de manière bestiale – à tel point que certains journaux, comme la police, croiront ces meurtres sans lien avec les précédentes exactions de l'Éventreur, mais plutôt l'œuvre de quelque animal féroce en liberté dans l'East End. Les Investigateurs crédules – et particulièrement ceux qui n'ont toujours pas découvert l'implication de Danielson dans les meurtres – pourraient être eux aussi trompés s'ils n'ont pas rencontré le rat auparavant.

Si le Rat était utilisé, un jet réussi de T.O.C. remarquera ses marques de griffes sur le pavé ou le sol près d'un cadavre (tel qu'indiqué dans la section « Indices » de « Les Meurtres Actuels »). Si les Investigateurs réalisent également un jet de Chance en plus de celui de T.O.C., le Gardien peut leur permettre de découvrir une empreinte boueuse laissée par le Rat. Un jet de Suivre une Piste suffira pour remonter la piste boueuse de la créature jusqu'à l'endroit où Danielson a lancé son Portail, ou jusqu'à l'endroit où le Rat a fait son nid à ce moment donné, s'il s'avérait qu'il était seul dans la nature – les égouts, la *Matilda Briggs*, etc. (Les Investigateurs connaissant le sort de Création de Portail seront capables de reconnaître les signes d'un Portail sur un jet d'Observation ou de T.O.C.)

Si le Rat n'est pas utilisé pour les meurtres de l'Éventreur par Danielson, il restera dans la cage du sous-sol de la propriété de Barnet. Si Danielson est tué ou forcé de fuir l'Angleterre, le Rat parviendra à se ronger un passage de sortie hors de sa cage et du sous-sol, tuant probablement le grand-oncle de Danielson et son valet au passage. Il se fraiera ensuite un chemin jusqu'à Londres à la recherche de sa précédente « demeure » dans la *Matilda Briggs*. Il trouvera finalement refuge dans l'East End ou la région des docks, soit dans le voilier, s'il est toujours là, soit dans les égouts dans le cas contraire. Il continuera à tuer jusqu'à ce que l'on remonte jusqu'à lui et l'extermine. Divers indices (des comptes-rendus de journaux du massacre à Barnet, etc.) permettront aux Investigateurs de remonter les origines du Rat jusqu'à Danielson s'ils

connaissent celui-ci ou le soupçonnent d'être l'Éventreur.

Si le Rat entre en scène, le Gardien pourrait vouloir lancer quelques fausses pistes pour faire chercher les Investigateurs : les journaux pourraient rapporter la disparition d'un animal sauvage aux *Jardins Zoologiques* de *Regent's Park*, par exemple. (Il a en vérité été « égaré » dans un embrouillamini administratif puis retrouvé, mais pas avant que les journaux s'emparent de sa « disparition ».) Bien sûr, s'ils connaissent McCabre et ses Goules, les Investigateurs pourraient penser que les nouveaux meurtres sont l'œuvre des Goules – et découvrir une très mauvaise surprise lors de leur première rencontre avec le Rat Géant de Sumatra – une histoire pour laquelle le monde serait enfin prêt.

Rat Géant de Sumatra (Rattus Sumatrii)

FOR 24 CON 18 TAI 27 POU 10 DEX 13 PV 23
Dpt 10

Bonus aux dégâts : +2d6.

Armes : Morsure* 50%, 1d8+2d6+harassement ; Griffes** 25%, 1d6+2d6 ; Écrasement*** 2d6+2d6.

*Si le Rat mord avec succès, il harassera sa proie d'une façon similaire à celle des Goules, comme ses maîtres le lui ont appris. **Le Rat peut attaquer avec une griffe et une morsure par round, mais, s'il mord avec succès, il peut également attaquer avec une griffe à n'importe quel round et continuer à harasser sa proie. Il clouera également au sol sa proie sous sa masse imposante lorsqu'il la harassera. ***Si le Rat se couche sur un humain, sa victime doit réussir un jet opposant sa CON à la TAI du Rat. S'il échoue, il essuiera le dégât indiqué ; sinon, il sera simplement piégé.

Compétences : Discrétion 50%, Nager 65%, Se Cacher 55%, Suivre une Piste (par l'odorat) 35%.

Armure : 3 points de fourrure, cartilage, et graisse.

SAN : Voir le Rat Géant pour la première fois : 0/1d3 SAN. Voir le Rat attaquer féroce sa proie : 0/1d2. (Cette perte de SAN peut survenir chaque fois que quelqu'un assiste aux vicieuses attaques du Rat.)

Note : Le Rat de Danielson est un peu plus grand que ses congénères – de la taille d'un grand grizzly, mais il est beaucoup plus ramassé et trapu. Il est étonnamment rapide également pour sa taille.

Les Tcho-Tchos

Même si l'abominable peuple Tcho-Tcho de l'Asie du Sud-est s'avère la cause originelle dissimulée derrière l'Éventreur, il est hautement improbable qu'il soit directement sollicité lors de la partie. Aucune caractéristique chiffrée n'est donc donnée pour lui, sinon celles du sort Créer un Vampire Psychique.

(**Note :** les Tcho-Tchos n'ont pris aucune part active à ce scénario, sinon celle d'avoir créé l'Éventreur, ni n'en prendront – à moins, bien sûr, que les

Investigateurs ne décident de voyager jusqu'à Sumatra pour chercher vengeance après avoir appris d'un Danielson mourant leur rôle dans les événements. Dans ce dernier cas, les Investigateurs pourraient décider de chercher un moyen de détruire cette plaie Tcho-Tcho une fois pour toute. L'issue d'un projet aussi téméraire, qui pourrait faire l'objet d'une suite au présent scénario, serait alors totalement laissée au Gardien. Il est probable qu'un tel scénario s'avérera fatal aux Investigateurs, dans la mesure où les Tcho-Tchos sont à même de commander des forces terrifiantes. En plus de disposer de ces effrayants serviteurs que sont les Rats Géants et les Vagabonds Dimensionnels, les Tcho-Tchos sont de puissants sorciers. Ils peuvent invoquer l'aide de maîtres tels que Shurogan, avatar de Nyarlathotep, ou le Grand Ancien Chaugnar Faugn, le Dieu Éléphant, que servent leurs frères du Plateau de Tsang, loin au nord. Le résultat le plus probable d'une telle incursion des Investigateurs est qu'au moins l'un d'eux retournera à Londres, lui-même transformé à son tour en Vampire Psychique. Il reprendra alors là où Danielson avait laissé les choses. Sa carrière sanglante précipitera peut-être même une toute nouvelle chasse à l'homme de la part de tout Investigateur ayant été assez sage pour être resté, ou qui aurait d'une quelconque façon survécu à la colère des Tcho-Tchos.

Créer un Vampire Psychique : ce sort transforme un être humain normal en un Vampire Psychique – une créature qui, quoiqu'elle reste nominativement humaine (au moins en apparence), doit drainer le POU d'autrui pour vivre. Créer un Vampire Psychique avec ce sort coûte 50 PM, 8 points permanents de POU, et 1d6 SAN. Il requiert un rituel spécial durant 12 heures en tout, temps durant lequel la victime doit être complètement immobilisée (en étant attachée, etc.) et droguée ou semi-consciente. Il est habituel, au moins parmi les Tcho-Tchos, que la victime soit lentement torturée pendant une semaine ou plus avant l'exécution du rituel, afin d'aider à briser sa résistance et sa santé mentale. Au terme du rituel, le lanceur doit vaincre le POU de sa victime avec le sien sur la Table de Résistance pour réussir le sort. S'il échoue, la victime meurt, et tous les PM et le POU dépensé dans le rituel est perdu.

Si le rituel est interrompu avant son terme, il y a une chance égale à son degré d'achèvement, déterminé par le Gardien, qu'il puisse être repris après son arrêt. (Si le rituel est à moitié complété, par exemple, la chance qu'il puisse être repris est de 50%.) Si la cérémonie est achevée à plus de la moitié quand elle est interrompue, le lanceur peut tenter un jet sous $\text{POU} \times 3\%$, dépenser les PM et le POU nécessaires, et réaliser un jet de POU contre POU pour essayer de finir tôt le processus. S'il réussit, la victime est transformée ; sinon, elle meurt. Si un rituel ayant été interrompu n'est pas repris dans les 12 heures, il doit être recommencé depuis le début. Si le rituel n'est pas repris dans ce délai de 12 heures, cependant, un mois doit s'écouler avant qu'une autre tentative ne puisse être effectuée afin de convertir la même victime en un Vampire Psychique. Toute

tentative entreprise avant ce délai résultera dans la mort de la victime. Au terme du rituel, la victime devient un Vampire Psychique et perd 1d100 SAN – en plus de toute la SAN perdue au cours de la torture préalable.

Un Vampire Psychique perd 1 point de POU chaque jour au cours duquel il est actif. Cette perte de POU continue jusqu'à ce qu'elle soit remplacée par l'usage du sort de Drain Psychique, ou jusqu'à ce que le POU du Vampire atteigne 0. Dans ce dernier cas, le Vampire Psychique meurt à la fin du jour au cours duquel il atteindrait ce seuil, sauf à ce que la créature parvienne à drainer au moins 1 point de POU à une victime entretemps. La perte de POU peut être reculée si le Vampire demeure dans un état sommeillant, cataleptique, ne s'engage dans aucune activité, à peine capable de respirer. (Trouver un Vampire Psychique dans cet état exige de réussir un jet de T.O.C. pour détecter sa respiration, et un jet d'Écouter, l'oreille collée à sa poitrine, pour détecter un battement cardiaque.) Le Vampire perdra néanmoins toujours son POU au rythme de 1 point par quinzaine dans cet état, et toute activité que ce soit dans cette période – même aussi dérisoire que lever un bras ou parler – annule les effets du sommeil et occasionne une perte de POU pour toute la journée (en plus de celui perdu pendant le sommeil).

Être transformé en Vampire Psychique comporte quelques effets bénéfiques douteux : toute blessure, maladie, ou affection souffertes par la victime sont immédiatement et totalement guéries lors de sa transformation ; la victime gagne 1d6 points en FOR et en CON, et 1d6+1 points permanents en POU (points nécessaires à cause de sa perte quotidienne en POU) ; il devient spécialement résistant aux dégâts, toute arme non-magique ne lui occasionnant que la moitié de leurs dégâts normaux ; et il gagne la capacité à lancer le sort de Drain Psychique, même s'il doit souvent en apprendre l'utilisation par un tiers. (Si ça n'est pas le cas, il y a une chance égale à la somme de ses INT, EDU, et la moitié de son score en Déduction, en pourcentage, qu'il le découvrira par ses propres moyens.)

Un Vampire Psychique régénère également ses points de vie au rythme d'un cinquième de son POU actuel par round (minimum 1 point/round) jusqu'à ce que ses points atteignent 0 ; dès lors, son POU est perdu au rythme d'un point/minute jusqu'à sa mort ou l'utilisation du sort de Drain Psychique pour regagner son POU (et, par conséquent, des points de vie). Même si un Vampire Psychique semble mort, cependant, et à moins que son corps n'ait été complètement détruit (par le feu, l'acide, et ainsi de suite) ou que des parties significatives aient été retirées (la tête *et* tous les membres), il commencera à régénérer presque immédiatement. Il drainera automatiquement 1 point de POU à tout moment ultérieur au cours duquel il se trouvera à 10 mètres de quelqu'un expérimentant une frayeur extrême. Alors qu'il restera en état cataleptique, il commencera à régénérer ses points de vie au rythme de 1/heure. Quand il aura regagné tous ses points de vie, le Vampire

Psychique pourra de nouveau se lever. Il aura alors 24 heures pour drainer suffisamment de POU pour continuer son existence contrenature.

De façon étrange, la perte de POU du Vampire Psychique ne semble pas affecter son total de points de magie ; même quand son niveau de POU chute, il conserve les mêmes points de magie, égaux à son score maximal de POU, jusqu'à ce qu'il les utilise. Ses PM ne régénèrent cependant que jusqu'au niveau de son POU *actuel*, quel qu'il soit à tel moment donné. Un autre effet secondaire bizarre du besoin du Vampire Psychique de drainer la force vitale d'autrui (représentée par le POU), grâce au sort de Drain Psychique, est que le drain vide souvent la victime non seulement de son POU, mais également d'une portion significative de son sang. (Cela survient parce que la force vitale d'une personne est présente dans son sang.) Le Vampire Psychique ne boit pas effectivement le sang de ses victimes ; il le convertit plutôt en énergie vitale qu'il absorbe. Cela pourrait expliquer la vérité se trouvant derrière les légendes tenaces de vampires suceurs de sang dans le monde entier. (Cela pourrait également expliquer l'absence de sang autour des cadavres des victimes de l'Éventreur, de même que les découvertes du coroner selon lesquelles une grande quantité de sang semble avoir manqué aux corps des victimes – et plus que ce que les seules blessures pouvaient expliquer.)

Quand un Vampire Psychique dépense pour un sort des points de POU qui devraient normalement être permanents, cela n'affecte que son POU actuel – il peut revenir à son maximum grâce au sort de Drain Psychique, comme s'il s'agissait d'une fraction de sa perte quotidienne.

Les Goules des Égouts

Les Goules habitant le système d'épuration londonien sont des Goules Mythiques typiques, et le Gardien peut les générer comme telles dès que nécessaire (ou utiliser les exemples donnés dans l'Annexe C, à la fin de ce scénario). Elles ont vécu dans des terriers sous la City de Londres pendant des siècles, et n'ont investi les égouts que depuis ces dernières décennies. Les Romains de l'ancienne Londinium connaissaient leur existence, et, si les Investigateurs cherchent des informations sur quelque chose se trouvant dans les égouts, ils pourraient trouver de vieux manuscrits du *British Museum* et d'ailleurs indiquant la présence des Goules. (Voir la section « Indices & Rumeurs » pour des comptes-rendus de journaux et autres.) Les Goules trouvèrent que les égouts et leurs grilles d'ouverture convenaient pour kidnapper des gens de la rue insouciant de l'East End, afin d'ajouter à leur apport habituel de cadavres pourrissants. Les premières personnes qu'ils enlevèrent étaient déjà mortes – ou près de l'être – de toute façon, la plupart du temps de malnutrition ou de froid. Passé un temps, les créatures développèrent un certain goût pour les victimes vivantes – et particulièrement les femmes – afin de satisfaire d'autres besoins que leur seule faim.

Quand les Goules entendirent pour la première fois le sort de Contact les appeler vers Colleen McCabe, ils s'y rendirent par curiosité, se demandant si cela les mènerait jusqu'à un autre repas. Quand elles rencontrèrent McCabe, elles réalisèrent qu'elles pouvaient communiquer avec elle, pour partie grâce au sort (et pour autre grâce à l'institutrice qu'ils avaient capturée des années auparavant, et qui était parvenu à leur enseigner quelques notions d'anglais avant qu'elles ne s'en repussent). Elles furent poussées par la pugnacité de McCabe à sceller un pacte avec elle. Elle satisferait certains de leurs besoins elle-même, et elles emporteraient tout humain, vivant ou mort, qu'elle leur désignerait. Cela sembla un accord satisfaisant aux Goules, particulièrement quand McCabe venait accompagnée d'une « amie » avec laquelle partager les réjouissances (même si l'amie en question semblait rarement aussi bien le prendre que McCabe).

À présent les Goules travaillent volontiers pour McCabe, laquelle les pourvoit en nourriture et autres besoins. Elles l'aident même à protéger ses filles quand elles remarquent qu'elles ont été violentées ou maltraitées par des clients ou des voyous, même si les filles ne voient jamais leurs « protectrices ». (McCabe fait subir à toutes ses nouvelles recrues une cérémonie qui les « marque », de telle façon que les Goules sachent qui elles sont et les laissent en paix – ou tuent quiconque leur fait du mal, si elles voient la chose arriver, ou si McCabe leur dit de le faire. Voir la description de cette cérémonie sous « Rencontres de Prostituées » dans la section « Rencontres ».)

Les Goules sont, bien évidemment, responsables des mystérieuses « Disparitions » de l'East End qui continuent depuis des années – qu'elles aient été remarquées ou pas. Elles sont plus qu'heureuses d'emporter les victimes pour McCabe – ce qui inclut celles de l'Éventreur – et elles continueront probablement à le faire même après le départ de McCabe et de l'Éventreur, sauf à ce que les Investigateurs parviennent à les stopper ou les détruire elles aussi. Cela sera difficile, dans la mesure où elles sont des centaines. (Des Investigateurs qui parviendraient à condamner toutes les entrées de leurs terriers dans les égouts mettront un terme, au moins pour un certain temps, à leurs incursions dans les conduits d'évacuation.)

Alliés Potentiels

Le Gardien peut également fournir une aide aux Investigateurs sous la forme de certaines personnalités qui pourraient s'avérer des alliés de grande valeur – tant que les Investigateurs parviennent à demeurer dans leurs bons papiers.

Inspecteur Frederick George Abberline, CID, Scotland Yard

L'Inspecteur Abberline est le détective de Scotland Yard responsable de l'enquête sur cette nouvelle vague de

meurtres de l'Éventreur, de même qu'il avait été historiquement impliqué dans l'affaire originale de l'Éventreur en 1888. Abberline a en fait pris sa retraite du *MPF* il y a plus d'un an. Il a continué, en revanche, à travailler comme détective conseil privé, et le *Home Office* lui a donc demandé de reprendre du service pour enquêter sur cette nouvelle série de meurtres de « l'Éventreur » à cause de sa familiarité avec les meurtres de 1888. L'ancien inspecteur a, bien sûr, obéi à l'appel de la Reine et de son pays, et il est retourné au *Criminal Investigation Department*.

Abberline est un bon détective, un homme honnête et juste qui est, comme auparavant, responsable de la prise en chasse de forces qu'il n'est tout simplement pas armé pour comprendre. Pas plus qu'il ne croirait en elles si quelqu'un tentait de lui expliquer ce à quoi il fait face. C'est pourquoi, malgré la plus grande chasse à l'homme de l'histoire du Yard, l'Éventreur ne fut jamais capturé la première fois – et ne le sera pas cette fois non plus, à moins que les Investigateurs ne prennent part à cette affaire. Pour donner crédit à Abberline, cependant, c'est sa poursuite résolue de l'Éventreur ainsi que les patrouilles incessantes des bobbies du *MPF*, et particulièrement ceux de la Division H de Whitechapel, qui conduisirent finalement Danielson à quitter l'Angleterre après le meurtre de Kelly en 1888. Danielson dispose à présent de forces sous son contrôle, cependant, qui désarçonneront continuellement l'Inspecteur, dévoué à sa tâche, mais surclassé.

À l'instar de tous les autres inspecteurs de Scotland Yard, Abberline est plus tenace et obstiné dans sa poursuite des criminels qu'il n'est brillant. Il a également tendance à appliquer le règlement à la lettre dans ses enquêtes. Certaines méthodes peu orthodoxes que ses supérieurs voulurent tenter dans les précédents meurtres de l'Éventreur firent plus de peine à Abberline qu'elles ne lui apportèrent d'aide. (Parmi ces méthodes inhabituelles rejetées par Abberline, il y eut d'abord la confiance induite que le Préfet de Police Sir Charles Warren plaça dans les capacités de pistage dans le brouillard d'une paire de limiers, puis l'utilisation d'un médium – Robert James Lees – pour dénicher l'Éventreur. Cette dernière méthode ne parvint qu'à une altercation embarrassée auprès d'un respecté médecin du West End.)

L'Inspecteur entend conduire l'enquête de la nouvelle flambée de meurtres avec dignité et efficacité. Il a admis avec réticence, à lui-même à tout le moins, que les meurtres sont en vérité l'œuvre du même malade mental qu'auparavant – ou alors celle d'un imitateur très zélé. (Après tout, les lettres excentriques et les « indices » énigmatiques et sans issue sont tous absents de cette nouvelle série.) Et Abberline n'a aucune intention de laisser le démon lui filer entre les doigts cette fois-ci. Il ne tolérera par conséquent aucune ingérence des Investigateurs ou de quiconque dans ce qu'il considère comme « son » affaire. (Abberline a toujours cru que Severin Klosowski, se faisant désormais appeler George Chapman, était l'Éventreur,

ainsi Chapman restera-t-il son principal suspect jusqu'à ce qu'il puisse être disculpé.)

Ayant été réintégré au sein du *CID* pour cette affaire du fait de sa familiarité avec les précédents meurtres de l'Éventreur, Abberline prétend justifier la confiance que la Couronne porte en lui. Il veut attraper l'Éventreur – de toutes ses forces. Il n'écouterait pas pour autant les Investigateurs s'ils proféraient des déclarations délirantes sur la véritable nature de l'Éventreur : il continuera à suivre le règlement à la lettre. (Bien sûr, si les meurtres se prolongent sur plusieurs mois sans piste valable, et qu'il en vient à désespérer, il *pourrait* commencer à donner quelque crédit à ce que diront les Investigateurs – tant que cela n'est pas trop fantastique et qu'il peuvent lui suggérer quelques façons rationnelles de procéder. Étant entendu, évidemment, qu'ils ne se sont pas aliéné auparavant l'Inspecteur du fait de leurs précédentes actions ou déclarations.) Abberline connaît et respecte Cyrus Barker et tiendra compte de l'opinion du détective privé, le laissant chercher des indices sur la scène des meurtres, lui révélant des informations privilégiées, et ainsi de suite. (Le Gardien peut considérer qu'Abberline est l'un des contacts de Barker octroyé par la compétence Criminalistique de celui-ci.)

D'un autre côté, les Investigateurs auront besoin de réussir les jets appropriés de Baratin ou de Persuasion, Droit, voire même Administration (s'ils traitent avec Abberline au Yard) pour obtenir de lui quoi que ce soit; et, s'ils le prenaient à rebrousse-poil – le traitaient de façon odieuse, rataient trop de jets en essayant de lui soutirer trop d'informations, et ainsi de suite – il leur barrerait de façon permanente toute participation à l'enquête, et il les arrêterait à vue pour le moindre trouble, ou la plus petite infraction. (S'il ne trouvait rien d'autre, il les coffrerait pour ingérence dans une enquête de police officielle.)

Si le Gardien le souhaite, il peut faire lancer aux Investigateurs un jet sous $\text{POU} \times 3\%$ lors de leur première rencontre avec Abberline pour déterminer sa réaction initiale (en assumant que c'est leur première rencontre avec Abberline ou qu'ils aient déjà eu affaire avec lui par le passé). S'ils réussissent leur jet, Abberline sera au moins tolérant à leur égard, dans les limites décrites ci-dessus. S'ils le ratent, Abberline réagira extrêmement négativement à l'égard des Investigateurs – il sera grossier, désagréable, et acerbé dans tous ses rapports avec eux. Les journalistes et tout ancien criminel notoire doivent réussir un jet sous $\text{POU} \times 2\%$, dans la mesure où Abberline est particulièrement intolérant à leur égard.

Si la réaction d'Abberline à l'égard des Investigateurs est négative, le Gardien devrait imposer des modificateurs négatifs à tous les jets qu'ils feront en relation avec le détective de la police – sauf à ce que quelqu'un qu'Abberline respecte, tel que Barker, ne se porte garant d'eux. (C'est cependant peu probable, à moins qu'ils aient formé une alliance avec le détective privé.) Le Gardien peut considérer que le journaliste Edmund Mallory a également donné une impression positive à Abberline, et qu'il pourrait décider

d'intercéder lui aussi en la faveur des Investigateurs, s'il le jugeait approprié.

L'Inspecteur Abberline est la meilleure source des Investigateurs pour les informations officielles sur les meurtres de l'Éventreur, les théories de la police, et sur le progrès de l'enquête durant tout le scénario – s'ils peuvent y accéder grâce à lui. Abberline ne leur accordera jamais accès, sous quelque condition que ce soit, aux dossiers confidentiels de Scotland Yard sur l'affaire – que ce soient sur les meurtres précédents ou sur la nouvelle série de crimes. Filer Abberline mènera les Investigateurs jusqu'à l'un quelconque des anciens suspects dans l'affaire de l'Éventreur que le Gardien voudrait introduire à titre de fausse piste dans le scénario ; Abberline vérifiera d'abord tous les précédents suspects encore en vie et à Londres, leur demandant leur alibi et l'endroit où ils se trouvaient durant les nouveaux meurtres, qu'il les croit impliqués ou pas. Les investigateurs doivent réussir des jets de Suivre une Piste pour garder la trace de l'Inspecteur et des jets réguliers de Discrétion et Se Cacher pour éviter qu'il ne les voie. (C'est, après tout, un détective accompli.) Les Investigateurs qui chercheraient n'importe quel accès facile aux archives et aux dossiers légaux de la police devront cependant chercher ailleurs que du côté d'Abberline.

Frederick George Abberline, 50 ans, Inspecteur du CID, Scotland Yard

FOR 12 CON 12 TAI 13 INT 15 POU 13 DEX 13
APP 12 EDU 14 SAN 65 PV 13 (SOC 14)

Compétences : Administration 65%, Anthropologie 35%, Baratin 45%, Bateau (Moteur) 45%, Bibliothèque 25%, Connaissance de la Rue 75%, Corruption 25%, Criminalistique 75%, Discrétion 40%, Dissimulation 40%, Droit 70%, Écouter 55%, Esquiver 35%, Filature 55%, Géologie 20%, Histoire 45%, Histoire Naturelle 50%, Lancer 30%, Langue Étrangère : Allemand 50%, Langue Étrangère : Français 65%, Langue Étrangère : Grec 30%, Langue Étrangère : Latin 30%, Marchandage 40%, Navigation 40%, Observation 70%, Occultisme 15%, Perçage de Coffre 15%, Persuasion 45%, Pharmacologie 20%, Psychologie 65%, Sauter 45%, Se Cacher 40%, Serrurerie 25%, Suivre une Piste 35%, T.O.C. 65%.

Armes : Revolver Webley .45 55%, 1d10+2; Coup de Poing 60%, 1d3+1d4; Coup de Pied 35%, 1d6+1d4; Lutte 60% ; Matraque 65%, 1d6+1d4.

Armure : Aucune.

Sorts : Aucun.

Abberline est un homme de taille moyenne, assez corpulent. Il devient chauve et porte une épaisse moustache que prolongent ses imposants favoris. Il est normalement vêtu d'un costume élégant et d'un chapeau melon. Il porte son revolver de service ainsi qu'une matraque dans les poches de son manteau. Il se conduit avec sérieux, et, malgré son âge, est toujours un meneur d'hommes compétent quand le besoin se fait ressentir. (Les portraits populaires d'Abberline en opiomane,

médium, ou en alcoolique sont bien loin de la vérité et devraient être rejetés par le Gardien – sauf, évidemment, à ce qu'il ressente de tels ajouts comme propres à améliorer sa campagne.) Abberline parle généralement d'une voix douce, mais, si cela s'avérait nécessaire, il pourra parfaitement faire deviner la main de fer sous le gant de velours.

Autres Inspecteurs du CID : Sauf à ce que les Investigateurs aient des contacts dans la police, ou appartiennent à la force eux-mêmes, il est peu vraisemblable qu'ils rencontrent d'autres Inspecteurs du CID qu'Abberline sur cette affaire – et ils n'ont aucune chance de pouvoir parler à l'un quelconque de ses supérieurs, tels que le Chef Inspecteur Melville Macnaghten, le Préfet du MPF Sir Edward Bradford, ou d'autres autorités de Scotland Yard. Les Investigateurs qui penseraient à remonter n'importe quelle piste jusqu'au précédent Préfet, Sir Charles Warren, qui dirigea – et, certains le pensent, étouffa – la précédente affaire de l'Éventreur, peuvent apprendre qu'il a donné sa démission le jour du dernier meurtre et qu'il est retourné à ses obligations militaires. Il est à présent en garnison à Singapour, et leur est par conséquent complètement inaccessible. (Il ne répondra pas aux télégrammes.)

D'autres Inspecteurs du CID, tels que Giles Lestrade, Tobias Gregson, Alec MacDonald, ou Stanley Hopkins, pourraient être plus enclins à aider et à croire les Investigateurs (à moins qu'ils ne commencent à parler de monstres et de sorcellerie) – spécialement s'ils sont des contacts des Investigateurs. De tels échanges seront cependant laissés au Gardien. (Les caractéristiques de certains de ces inspecteurs pour *L'Appel* peuvent être trouvées dans « Les Horreurs du Yorkshire », dans la *M.U. monograph Terror by Gaslight, Vol. I*, ou dans la 2^{de} édition de *Cthulhu by Gaslight*.)

Cyrus Barker, Détective Privé

Barker est un détective privé londonien dont le bureau se situe au-dessus du pub *Elephant & Castle*, dans *Elephant & Castle*, sur les bords du Surrey (c'est-à-dire, au sud de Londres, sous la Tamise). Il est compétent, même brillant parfois, à tel point qu'un célèbre détective conseil londonien l'appela une fois « mon rival haï du *Surrey Shore* » tout autant que son ami. Malheureusement, Barker a longtemps vécu dans l'ombre de son rival, sa véritable valeur en tant que détective n'ayant jamais été chantée ni célébrée par le grand public londonien – même s'il a gagné l'admiration de plusieurs membres des forces de la police officielle pour son travail, ce qui inclut l'Inspecteur Abberline. Ainsi Barker a-t-il longtemps cherché une affaire de suffisamment d'importance pour qu'elle laissât durablement son nom sous les lumières comme celui du plus grand détective londonien vivant.

Quand il fut approché par le *Whitechapel Merchants Consortium* pour enquêter sur l'affaire de

l'Éventreur, Barker réalisa immédiatement que cela pouvait devenir son grand coup. Cependant, il ne voulait pas attraper l'Éventreur pour le compte de ces hommes. Au cours de ses fréquentations inévitables avec la pègre, il avait entendu des rumeurs, des bribes d'information sur ces individus qui le rendaient plus que réticent à associer son nom et sa réputation aux leurs. (Voir les informations sur le *Consortium* ci-dessous.) L'argent qu'ils lui offrirent ne changea rien en cela. Il capturerait l'Éventreur, très bien, mais pour son seul compte, et pour ses propres raisons. Il y avait toujours la récompense de Lord Montagu pour le récompenser financièrement de ses efforts ; et, plus important encore, quand il ramènerait l'Éventreur, le nom de Cyrus Barker serait sur les lèvres de tout le monde à Londres. Sa pratique prospérerait alors – et sa réputation serait assise pour le restant de ses jours.

Barker est donc par conséquent déterminé à abattre l'Éventreur lui-même. Il n'a rien contre le fait d'accepter l'aide d'autrui dans son entreprise, tant qu'il en reçoit le crédit. C'est vrai à tel point qu'il a rencontré et contracté une forme d'alliance avec un jeune journaliste américain, Edmund Mallory. Ils échangeront des informations et travailleront de conserve dès que possible. Mallory aura l'exclusivité du scoop sur la capture ou la mort de l'Éventreur, et Barker sera décrit comme le héros dans les histoires de Mallory. Il s'agit d'un accord fort opportun pour les deux hommes – et qui s'avèrera le premier d'une longue série.

L'attitude de Barker à l'égard des Investigateurs sera plus ambiguë. Le Gardien peut assumer que Barker et les Investigateurs – et en priorité ceux étant eux-mêmes détectives privés – se connaissent déjà, à tout le moins professionnellement. Mais souvenez-vous que Barker est engagé dans cette affaire pour ses propres raisons – dont l'une consiste en un honnête désir de voir stoppée la vague de crimes de l'Éventreur. Son attitude à l'égard des autres Investigateurs, au moins dans les premières parties de ce scénario, s'étendra de la compétition amicale jusqu'à une rivalité explicite, et dépendra largement de l'attitude des Investigateurs et de leurs actions à son égard. Barker ne sera pas volontiers disposé à partager quelque information que ce soit avec eux, sauf à y être contraint par des circonstances, plus avant dans le scénario, qui montreraient une alliance sous un jour profitable.

Le Gardien peut ainsi utiliser Barker de différentes façons. Tôt dans la partie, il peut servir à contrarier les Investigateurs, les encourageant à s'impliquer davantage et à agir plus rapidement dans leur effort commun pour empêcher Barker de résoudre l'affaire avant qu'il n'y parvienne. Il peut aussi leur être une épine dans le pied, subtilisant des indices avant que les Investigateurs ne puissent les atteindre, s'accaparant sournoisement et ingénieusement les découvertes des Investigateurs après en avoir entendu parler, puis les déclarant siennes – un rival détesté, mais intelligent – et ils devront être vigilants s'ils espèrent le battre. Quand les Investigateurs ratent un jet important de Bibliothèque ou autre, le Gardien peut déclarer que le texte est

inaccessible parce que Barker est passé ici avant eux et se l'est accaparé. (Ou plutôt, le bibliothécaire ou l'employé décrira l'élégant gentleman portant chapeau melon et lunettes noires qui était là peu de temps auparavant – et l'information qu'ils recherchaient, chose curieuse, était encore là à ce moment.)

De cette façon, le Gardien peut subtilement tirer les Investigateurs vers les pistes les plus valables du seul fait que Barker les y précède. Mais il peut également utiliser la présence de Barker pour fourvoyer les Investigateurs, les menant dans des culs-de-sac s'il le souhaite, ou s'il désire prolonger leurs recherches durant la campagne. Après tout, Barker est bon, mais il n'est pas infallible.

Le Gardien peut également utiliser Barker comme un rival plus amical, qui, peut-être, du haut de sa propre supériorité, prend les pathétiques efforts des Investigateurs en pitié et leur distribue ça et là quelques indices – de façon explicite ou à la sauvette. (Il pourrait aussi leur distiller en douce des informations bidon, leur laissant penser qu'ils ont découvert quelque chose que lui n'a pas vu, si les Investigateurs s'avéraient odieux dans leur comportement à son égard.) S'il choisit de l'utiliser de cette façon, néanmoins, le Gardien devra prendre soin de ne pas utiliser Barker comme un *deus ex machina* propre à sortir les Investigateurs de tous les borborygmes dans lesquels ils se sont fourrés – et particulièrement si ces mésaventures sont le résultat d'un jeu médiocre de leur part. D'un autre côté, Barker examinera activement les meurtres de l'Éventreur, et on peut s'attendre à le rencontrer de temps en temps à Whitechapel, effectuant incognito une patrouille. Il pourrait donc s'avérer justifiable qu'il apparaisse juste à temps pour sauver quelque Investigateur piégé dans une mauvaise posture, sans que Barker y soit pour rien. (Tant que l'Investigateur ne tire pas au jugé sur Barker lui-même – il tiendra une rancune tenace de cette action.)

On rencontrera souvent Barker sur la scène de meurtres de l'Éventreur récemment découverts, à la recherche d'indices. Il trouvera l'une des allumettes de l'Éventreur, ce qui pourrait donner aux Investigateurs une piste s'ils le remarquent. On peut également le croiser alors qu'il se promène dans Whitechapel, déguisé en belle-de-nuit, espérant attirer l'Éventreur. Il comprendra également tôt la connexion existant entre l'Éventreur et les égouts londoniens. Barker poursuivra cet angle à un moment donné de l'affaire, allant jusqu'à s'introduire dans les égouts en compagnie de Mallory comme soutien (ainsi que d'un égoutier faisant office de guide). À moins que les Investigateurs n'examinent les égouts eux-mêmes, cependant, Barker n'y trouvera rien ; s'ils le font, ils pourraient très bien y rencontrer Barker et Mallory, peut-être assiégés par les Goules et ayant besoin d'aide – ou l'inverse, eux-mêmes dans le danger, et sauvés par Barker.

À un moment donné, Barker pourrait n'avoir d'autre option que de proposer une alliance aux Investigateurs. Le détective taciturne pourrait par exemple se retrouver directement confronté à l'Éventreur et à son Vagabond – ou à son Rat –, ou à une

horde de Goules. Ou les Investigateurs pourraient posséder des indices déterminants que Barker ne saurait obtenir que par eux. Ils pourraient très bien le sauver à un moment ou un autre du scénario. Si cela arrivait – et tout dépendra de la confiance que les Investigateurs lui portent, ou, à tout le moins, du respect qu'ils montrent pour ses compétences – Barker essaiera de les Persuader de lui laisser l'entièreté du crédit de la capture de l'Éventreur ou de sa destruction. S'il est incapable de les en convaincre, Barker complotera avec Mallory après la disparition de l'Éventreur afin de faire disparaître les Investigateurs de l'histoire – ou à tout le moins de les y reléguer à des rôles mineurs, Barker passant pour le seul héros. Mallory sera évidemment ravi de l'obliger, et particulièrement si un journaliste rival se trouve parmi les Investigateurs.

Quoi qu'il advienne, le Gardien devrait s'assurer que Barker survive à ce scénario de telle façon qu'il demeure aux alentours pour aider les Investigateurs – ou leur pourrir la vie – dans de futures aventures. Il découragera particulièrement, via des jets d'Idée, la police, ou l'ingérence de la milice, toute tentative des Investigateurs d'éliminer leur rival de façon permanente en le tuant – comme certains joueurs sanguins pourraient être enclins à le faire s'ils estiment ses interventions particulièrement pénibles. Sur la durée, Barker peut s'avérer plus une aide qu'une gêne pour les Investigateurs, pour peu que le Gardien l'interprète et utilise le détective à la pleine mesure de ses capacités.

Cyrus Barker, 35 ans, Détective Privé

FOR 16 CON 17 TAI 15 INT 17 POU 18 DEX 14
APP 11 EDU 17 SAN 80 PV 16 (SOC12)

Compétences : Administration 55%, Anthropologie 45%, Archéologie 35%, Arme de Poing 65%, Art (Sitar) 65%, Arts Martiaux (Baritsu) 65%, Astronomie 15%, Baratin 55%, Bibliothèque 75%, Biologie (Botanique) 40%, Biologie (Zoologie) 45%, Chimie 45%, Comédie 55%, Connaissance de la Bible 80%, Connaissance de la Franc-maçonnerie 55%, Connaissance de la Rue 75 %, Contrefaçon 60%, Corruption 55%, Criminalistique 85%, Déduction 75%, Déguisement 85%, Discrétion 70%, Dissimulation 60%, Droit 60%, Écouter 65%, Esquiver 45%, Explosifs 15%, Filature 65%, Fusil de Chasse 65%, Géologie 55%, Histoire 45%, Histoire Naturelle 55%, Hypnose 40%, Jeu 35%, Lancer 40%, Langue Étrangère : Allemand 55%, Langue Étrangère : Français 60%, Langue Étrangère : Grec 40%, Langue Étrangère : Latin 50%, Marchandage 30%, Mythe de Cthulhu 30%, Navigation 70%, Observation 80%, Occultisme 75%, Perçage de Coffre 55%, Persuasion 45%, Pharmacologie 40%, Pickpocket 30%, Psychologie 55%, Sauter 50%, Se Cacher 70%, Serrurerie 65%, Suivre une Piste 85%, T.O.C. 65%.

Armes : Revolver LeMat 65% (voir ci-dessous) ; Derringer .8 65%, 1d10 ; Coup de Poing 70%, 1d3+1d4 ; Coup de Pied 45%, 1d6+1d4 ; Lutte 50% ; Matraque 65%, 1d8+1d4 ; Canne-épée (lame/bâton) 60%, 1d6+1d4/1d8+1d4 (seule la lame empale).

Armure : Barker porte souvent un fin plastron en fer quand il croit qu'il pourrait se retrouver en danger. Cela lui confère 6 points de protection (la moitié contre les armes à feu à

empalement), mais réduit sa DEX de 1 point.

Sorts : Aucun

Le détective Cyrus Barker est grand (6'1'' – 182,5cm), a les cheveux et le teint sombre, et porte une lourde moustache. Il a 35 ans en 1893. Son port est militaire, rendant compte de son service dans l'armée de Sa Majesté en Inde et au Soudan quelques années auparavant. Barker porte habituellement des lunettes teintées ; ses yeux sont particulièrement sensibles à la lumière, résultat du léger dommage occasionné alors qu'il se trouvait trop près d'un obus quand celui-ci explosa au cours de son service militaire en Inde. Une observation attentive remarquera de minuscules cicatrices sur son visage, autre résultat de cette même blessure ; son imposante moustache et sa tendance à porter une barbe de quelques jours couvrent ces marques pour l'essentiel. Barker porte normalement des vêtements de couleur sombre et un chapeau melon.

Sa cravate est tenue par une épingle à emblème maçonnique (remarquable sur un jet d'Observation pour la voir, et un autre d'Occultisme ou de Connaissance à la moitié pour l'identifier). Barker la porte essentiellement pour les portes que cela lui ouvre dans sa pratique de détective, ainsi que pour les lèvres que cela délie parfois. Il fut à une époque un franc-maçon actif, mais, en apprenant certains des rituels, croyances, et pratiques des initiés des hauts échelons, Barker quitta la fraternité. Il garde cependant le silence sur ces activités, et les francs-maçons, en échange, le laissent tranquille. Si on parvient à le Persuader, néanmoins, il pourra indiquer la signification maçonnique de certains des indices laissés par l'Éventreur en 1888 – si les Investigateurs avaient besoin d'aide sur ce point. (Bien sûr, les Investigateurs ayant découvert cette connexion pourraient croire à tort que Barker se trouve du « mauvais » côté après avoir observé son épingle de cravate.)

Barker est un détective fort compétent, ses talents s'exprimant à travers un très large spectre, dans quantité de domaines importants pour sa profession – spécialement ceux les plus applicables pour son travail habituel. Il est solide, fort, et tenace dans la poursuite de ses buts – et quelque peu frustré par le manque de reconnaissance dont il pâtit auprès des forces de l'ordre londoniennes (excepté parmi ceux avec lesquels il a déjà travaillé par le passé.) Taciturne par nature, Barker s'exprime en peu de mots dans ses relations avec autrui – mais ces mots pèsent habituellement. Son accent trahit légèrement son enfance passée à Liverpool, ainsi que des traces de canadien datant de son adolescence. Il connaît bien le jargon de la pègre victorienne, et est instruit dans de nombreux autres domaines.

Barker porte un revolver LeMat – une vieille arme à feu populaire à l'origine dans l'Amérique Confédérée dans les années 1860. (Son modèle a été construit en Angleterre et modifié pour pouvoir tirer des cartouches modernes et sans fumée plutôt que ses cartouches originales à poudre noire et à capsule.) C'est un cadeau du Général Charles Gordon, dit « Le

Chinois», durant le service de Barker au Soudan en 1885. Le LeMat tire neuf balles de .44, et possède un canon supplémentaire tirant de la chevrotine de calibre 16. Cet effet de surprise, ainsi que les minutions supplémentaires, lui ont fait immédiatement apprécier l'arme. Il porte également une matraque, et une canne-épée dès qu'il sent qu'il pourrait en avoir besoin. Si nécessaire, pour faire moins remarquer son arsenal, Barker possède un Derringer qu'il peut fixer sur un étui de manche articulé, ainsi qu'un autre qu'il peut porter dans un petit étui à l'intérieur de son chapeau melon. (Le pourcentage d'attaque pour les deux Derringer est le même que pour le LeMat.) Barker est également bon boxeur et lutteur, et il a maîtrisé une variété d'arts martiaux orientaux qu'il appelle désormais (sans fausse modestie) Baritsu.

REVOLVER LEMAT

Caractéristiques : Arme de Poing .44 Revolver, tir/round 1, dégâts 1d10+2, pourcentage de base 20%, portée de base 12 m, points de vie 10.

Caractéristiques : Fusil de Chasse LeMat Calibre 16, tir/round 1, dégâts 2d6+2/1d6+1/1d4, pourcentage de base 30%, portée de base 4,5/7/9m, points de vie 10.

Le revolver LeMat est à l'origine un revolver .44 à neuf coups auquel a été ajouté un canon de fusil de chasse contenant une cartouche de chevrotine calibre 16 sous le canon du revolver, ce qui lui confère une capacité de 10 coups avant de devoir être rechargé. L'utilisateur passe au second canon en déplaçant le percuteur, ce qui prend un round. Du fait de ce déplacement du percuteur, l'arme n'est pas aussi fiable que d'autres revolvers, et il surviendra un dysfonctionnement sur tout jet de 96-00. (Voir également *The Gaslight Equipment Catalogue* pour des informations sur le LeMat original.)

Edmund Mallory, Journaliste Freelance

Edmund Mallory est un Américain récemment débarqué à Londres. Il s'est rendu au cœur de l'Empire Britannique peu après avoir été diplômé de l'Université d'Indiana, espérant devenir un auteur célèbre. (Il a lu et été inspiré par certaines histoires découvertes dans des copies d'importation du magazine *Strand*, histoires narrant les aventures d'un détective londonien.) Il trouva bientôt qu'il avait besoin de quelque chose de plus rémunérateur, et mit donc ses compétences à l'œuvre comme pigiste, travaillant pour divers papiers londoniens, rendant compte de l'actualité d'un point de vue américain.

C'est dans le cadre de l'une de ces histoires que Mallory rencontra Cyrus Barker. À l'aune de la popularité que cela avait donné à son grand rival, Barker reconnut immédiatement l'intérêt d'avoir un chroniqueur de ses propres affaires. Il prit le jeune homme sous son aile. Mallory, quant à lui, était fasciné par les

méthodes de Barker et ses connaissances de détective, et il accueillit avec chaleur cette opportunité de connaître de l'intérieur l'histoire des criminels, et les autres affaires menées par l'investigateur. Le bénéfice en était mutuel, puisque les tuyaux que Barker lui donnait souvent incitèrent *Echo* à lui confier la couverture de l'histoire de l'Éventreur. Mallory croit que c'est Barker qui résoudra le mystère de l'identité de l'Éventreur et portera l'homme devant la justice, et il est plus qu'heureux d'aider le détective – particulièrement en échange de l'exclusivité qu'il lui a promise. (Et Mallory espère rédiger tout un feuilleton sur Barker.)

Mallory se montrera appliqué dans la poursuite de son histoire, ajoutant de la couleur locale ou quelque humour, dès qu'il le pourra, à ses comptes-rendus réguliers. Il sera constamment fourré à Whitechapel, vérifiant des pistes, pour ou avec Barker, ou pour son propre compte, et se précipitera vers la scène de tout meurtre ultérieur dès qu'ils sera découvert. Si les Investigateurs commettent quelque erreur stupide ou s'y prennent particulièrement mal avec l'un des aspects de leur enquête, particulièrement en la présence de Mallory, il en rendra compte à coup sûr de façon à ce qu'ils puissent le lire le lendemain dans l'*Echo*.

Mallory ne manifestera aucune animosité à l'égard des Investigateurs, sinon en ce qui concerne son amitié avec Barker – au sujet duquel il ne tolérera aucune médisance – et quant à son ambition d'obtenir une exclusivité sur l'histoire de l'Éventreur. Il considèrera tout journaliste du groupe en des termes de rivalité amicale, se bagarrant pour l'exclusivité du scoop, et se montrera honnête et franc avec les Investigateurs de façon générale – sauf à ce qu'ils montrent quelque aigreur à son égard ou à celui de Barker. Le Gardien peut même permettre que Mallory en vienne à comparer ses notes avec celles des Investigateurs, tant qu'il semble raisonnable qu'ils puissent l'aider avec leurs informations autant – sinon plus – qu'il pourrait le faire – et que cela ne permet pas à un autre reporter de lui voler l'exclusivité.

Si Barker s'associe aux Investigateurs, Mallory lui emboîtera le pas et collaborera pleinement avec eux – jusqu'au moment où il faudra raconter l'histoire. Il fera alors tout ce qui sera en son pouvoir pour coiffer au poteau n'importe quel Investigateur journaliste. (Le Gardien devrait mesurer son succès à la mesure des actions des Investigateurs et des efforts des journalistes parmi eux pour s'approprier l'histoire.) Il minimisera également l'importance de tout élément surnaturel présent dans l'histoire, même s'il en a été témoin. (Il sait que ses rédacteurs-en-chef ne le croiraient pas.) Et il montrera Barker comme le vrai héros de l'affaire, cantonnant les Investigateurs, au mieux, à un rôle mineur.

Mallory a également confiance en Abberline, au sujet duquel il a déjà dit du bien dans l'une de ses précédentes histoires, malgré l'attitude habituelle de l'inspecteur à l'égard de la presse.

Edmund Mallory, 26 ans, Journaliste, Pigiste au London

Compétences : Baratin 65%, Bibliothèque 55%, Biologie (Botanique) %, Comédie 55%, Connaissance de la Rue 40%, Corruption 25%, Criminalistique 30%, Déguisement 40%, Discrétion 45%, Droit 25%, Écouter 40%, Esquiver 50%, Filature 20%, Grimper 60%, Histoire 45%, Jeu 20%, Journalisme 65%, Lancer 45%, Langue Étrangère : Allemand 45%, Langue Étrangère : Français 20%, Langue Étrangère : Grec 20%, Langue Étrangère : Latin 25%, Langue Maternelle : Anglais 90%, Nager 55%, Observation 65%, Occultisme 20%, Persuasion 55%, Photographie 65%, Premiers Soins 35%, Psychologie 60%, Sauter 55%, Se Cacher 45%, Séduction 40%, Suivre une Piste 30%, T.O.C. 35%.

Armes : Coup de Poing 55%, 1d3+1d4 ; Coup de Pied 35%, 1d6+1d4 ; Lutte 60% ; Appareil photo (utilisé comme gourdin) 45%, 1d3 ; Derringer .38 40%, 1d10 ; Fusil de Chasse, Chevrotine calibre 20 45%, 2d6/1d6/1d3.

Âgé de 26 ans en 1893, Mallory est un jeune homme impétueux en quête d'aventures dans un monde qui demeure assez excitant pour lui. Il a les cheveux clairs (châtain-blond) et le teint pâle, est rasé de frais, et est d'apparence athlétique. Il se comporte avec confiance et s'avère généralement gai et ouvert – dans bien des aspects, l'exact opposé de Barker. Il est néanmoins ambitieux, et, une fois son but fixé, il le mènera à bien fidèlement. Il se rappelle également une faute et n'abandonnera jamais un ami – sauf à ce qu'il ait été délaissé en premier, ou qu'il ait cru l'avoir été. Il suivra Barker n'importe où, même – avec réticence – dans les égouts de Londres ou pour arpenter les rues de Whitechapel déguisé en prostituée.

Mallory porte toujours sur lui son bloc-notes et son crayon pour jeter sur le papier la moindre information pour ses histoires et ses comptes-rendus à destination des journaux. Il a également une nouvelle boîte photographique, et tentera à tout prix de l'utiliser sur les lieux de tout nouvel événement, même s'il doit se montrer odieux pour y parvenir. Il possède en outre une barre et de la poudre à flash pour prendre des photos dans l'obscurité s'il se trouve à l'intérieur, même s'il ne les utilise qu'en cas de nécessité. (S'il explore les égouts, il les aura sous la main.) Regarder directement en direction du flash, particulièrement dans l'obscurité, occasionnera une cécité temporaire sur une durée de 1d3 rounds (+3 de nuit ou dans une obscurité totale, comme dans les égouts). La poudre pourrait, théoriquement, être convertie en un explosif de fortune, mais elle s'avèrera, au mieux, capable d'infliger seulement environ 1d6 dégâts. Mallory possède également dans son appartement de Soho des produits chimiques et du matériel pour développer lui-même ses photos. Il n'a donc pas besoin d'une autre chambre noire. Il n'a pas encore persuadé le moindre journal de lui prendre ses photos, dans la mesure où les éditer est encore coûteux, compliqué, et peu répandu. Mais il espère que, s'il

obtient d'assez bon clichés, ses photos évinceront finalement les illustrations dans la plupart des journaux londoniens. Il perçoit l'affaire de l'Éventreur comme une grosse opportunité, et il ne la sacrifiera pour rien au monde.

Robert James Lees

Robert James Lees fut un médium, pendant un temps voyant personnel de la Reine Victoria. Il prétendit avoir eu des visions qui montraient Jack l'Éventreur assassinant ses victimes – avant que les meurtres ne surviennent. Il affirma également qu'il avait positivement vu le coupable dans l'omnibus une après-midi et l'avait suivi, le perdant dans la foule. Lees mena la police, une nuit, jusqu'à une maison du West End dont il sentait qu'elle était liée de près avec l'Éventreur – la maison de Sir William Gull, Médecin Ordinaire de la Reine Victoria. La plupart des membres de la police écartèrent comme irrecevables ses affirmations, de même qu'Abberline après avoir suivi le médium jusqu'à la maison de Gull. Lees n'était pas complètement dans l'erreur cependant en associant l'Éventreur avec le médecin. Parmi les patients de Sir William Gull se trouvait Sir John Danielson, Baronnet ; et Lees repéra effectivement, et reconnut psychiquement, Danielson comme étant Jack l'Éventreur, ce jour de l'omnibus en 1888.

Les Investigateurs pourraient être aiguillés vers Lees par une remarque à la volée d'Abberline, en gagnant accès à certains des dossiers de police de 1888, ou même via une référence dans les notes du journaliste Allen Oswalds, de l'*Echo*. (Les investigations d'Oswalds dans l'affaire de l'Éventreur de 1888 le firent plonger dans tant d'horreurs qu'elles le rendirent fou.) Si tout le reste échoue, et que le Gardien désire introduire Lees dans le scénario, il peut faire en sorte que Lees recherche les Investigateurs, qu'il a « vus psychiquement » comme étant les seuls espoirs de Londres pour stopper Jack l'Éventreur cette fois-ci – et dont il croit qu'ils se trouvent en très grave danger... risquant peut-être même jusqu'à leur âme !

Si les Investigateurs recherchent activement Lees, ils le trouveront chez lui à *College Row*. Lees se sera retiré des feux de la rampe à cette époque, aigri par le refus de la police à l'écouter plus avant en 1888 après qu'il les eût menés jusqu'à Gull. Il faudra un jet de Persuasion pour que les Investigateurs parviennent à ne serait-ce que le faire parler, et ils devront faire montre de leurs croyances dans les pouvoirs de l'esprit et l'occulte en réalisant un jet d'Occultisme – ou en lui dévoilant des bribes de connaissances magiques glanées auparavant. Il leur parlera du sentiment qui était le sien en 1888 au sujet du lien avec Gull, et il pourra leur donner une description de l'homme qu'il vit dans le bus – une description qui correspondra à celle de Danielson quand ils en auront appris suffisamment sur le jeune homme pour associer l'un à l'autre.

S'ils suivent la piste Gull, néanmoins, ils apprendront que le médecin est mort en 1890 – ce qui

l'éliminera *de facto* en tant que suspect des crimes actuels. S'ils persévèrent et obtiennent la liste des patients de Gull, ils y trouveront le nom de Danielson. S'ils creusent plus avant, ils apprendront que Gull était aussi un franc-maçon de haut rang (c'est ainsi que Danielson en vint à devenir l'un des patients du grand homme – via leur Loge commune). Ce dernier fait pourrait servir à éclairer les Investigateurs comme à les induire en erreur, avec les autres indices maçonniques, en les éloignant de Danielson et en leur suggérant que les Francs-maçons sont les assassins.

Bien sûr, à moins que les Investigateurs ne cherchent spécifiquement le nom de Danielson parmi les archives de Gull, il n'émergera pas jusqu'à ce qu'ils soient tombés dessus au moins une autre fois – et plus vraisemblablement plusieurs fois. (Un jet d'Idée leur permettra de se rappeler le nom par la suite.) Le Gardien devrait rendre l'obtention de ces archives difficile aux Investigateurs – après tout, Gull était un personnage respecté, et sa veuve n'ouvrira pas ses dossiers à n'importe qui. Les chances de succès des Investigateurs à suivre les pistes de Lees datant des premiers meurtres sont laissées à la discrétion du Gardien et à leur inventivité.

Si les Investigateurs décidaient de convaincre Lees de se livrer à une lecture psychique des meurtres actuels, l'homme acceptera avec réticence. Le Gardien pourrait néanmoins vouloir retarder cette action, en faisant en sorte que Lees leur demande de revenir un autre jour, quand il s'en sentira prêt – il les contactera. Quoi qu'il en soit, si Lees se livre à cette séance spirite, le Gardien peut l'utiliser pour distiller aux Investigateurs un indice important qu'ils pourraient sinon avoir manqué (ou, s'ils progressent trop vite, qui les aiguille vers une fausse piste.) Il pourrait également permettre à Lees de leur parler d'une nuit à venir et au cours de laquelle il sent que l'Éventreur va frapper. Il peut même leur donner un emplacement approximatif, même s'il devrait s'agir d'une référence suffisamment énigmatique pour que les Investigateurs aient à deviner ce qu'elle signifie s'ils veulent se trouver près de la scène au moment propice. (Pas de jet d'Idée ici – les joueurs devront le découvrir par eux-mêmes.)

Lees avertira également les Investigateurs qu'un grand danger est à l'œuvre et redouble celui de l'Éventreur – que leur âme, et non seulement leur vie, pourrait être menacée – mais il ne sera pas capable d'en dire davantage. (« Les esprits ne sont pas clairs ». « La vision est trouble », etc.) Suite à ces indices, que ce soient les Investigateurs qui l'aient déniché, ou lui qui soit venu leur livrer ses mises en garde, Lees sera épuisé et ne voudra plus entendre parler de l'affaire. Il a « vu » trop des forces obscures à l'œuvre pour pouvoir continuer. Il ne recevra pas davantage les personnages et leur enverra même la police s'ils persévèrent dans leurs tentatives de l'impliquer plus avant.

Note au Gardien : Aucune caractéristique n'est donnée pour Lees, dans la mesure où il est peu probable qu'il joigne le groupe ; s'il en allait autrement dans votre campagne, vous êtes libre d'étoffer le médium, lui

conférant les sorts appropriés pour simuler ses capacités psychiques. (Voir sinon *The Gaslight Companion* pour des caractéristiques de l'AdC appropriées pour Lees.)

Capitaine Sinbad Ahab

Le Capitaine Ahab (son vrai nom, le proclame-t-il solennellement !) est un vieux marin anglais ayant passé les dernières années dans les Mers du Sud, passant d'un navire à un autre, jusqu'à ce qu'il soit engagé par Danielson à Sumatra pour piloter le voilier qu'il venait d'acheter, la *Matilda Briggs*. N'ayant pas revu l'Angleterre depuis des lustres, Ahab sauta sur l'occasion. (Par ailleurs, aucune autre offre ne s'était présentée, et Sumatra devenait quelque peu malsaine pour le capitaine après un certain nombre de bagarres et l'accumulation de dettes de jeu.) Ahab tient du vieux chenapan, de l'arnaqueur à la petite semaine, et de l'affabulateur. Mais, sous son comportement rugueux, il est pour l'essentiel un honnête homme, aimant sincèrement sa reine et son pays – presque autant qu'il aime la boisson forte, les filles faciles, et une bonne partie de cartes de temps en temps.

Quoique loyal à l'égard de son employeur, Ahab sera affecté d'apprendre qu'il a peut-être aidé Jack l'Éventreur d'une certaine manière. Il peut s'arranger d'un peu de contrebande à l'occasion, ainsi que de légères entorses à la loi, mais il ne tolérera pas le meurtre et les mutilations. S'il apprend que son employeur pourrait en effet s'avérer être Jack l'Éventreur, ou même qu'il est impliqué d'une quelconque manière dans l'affaire, il aidera les Investigateurs de toutes les façons en son pouvoir – s'il peut rester sobre et éloigné des tavernes et des bordels de Whitechapel suffisamment longtemps. Bien sûr, si les Investigateurs se moquent d'Ahab ou le ridiculisent, ou essaient de l'embobiner en se montrant malhonnête avec lui, il sera moins enclin à les aider. « L'vieux Sinbad est pas né d'la dernière pluie les gars », leur dira-t-il – et en enverra probablement un ou deux à la baille avant d'en avoir fini.

Les Investigateurs pourraient rencontrer Ahab une première fois par hasard, peut-être en croisant l'homme gisant ivre mort dans une allée de Whitechapel, s'étant fait dévaliser par des gamins des rues ou des chiffonniers, ou la victime d'une agression. Si c'est le cas et qu'ils l'aident, il leur sera très reconnaissant – particulièrement s'ils lui paient un verre à l'un des pubs locaux de façon à ce qu'il « puisse s'remet' la tête au bon endroit ». Si les Investigateurs l'aident, dans ce qui ressemble, après tout, à une rencontre aléatoire avec un ivrogne, ils réaliseront qu'Ahab fourmille d'histoires de marin. La plupart seront sans usage, mais il a passé un certain temps à Ponape et entendu des histoires d'« hommes poissons » (ou de « poiscailles », comme il les appelle.) Il a présentement entendu parler des Profonds, même s'il ne connaît pas le terme.

Il peut également leur montrer un porte-bonheur acheté dans les Mers du Sud et passant pour éloigner les démons et les croque-mitaines. S'ils le lui permettent, il

leur montrera l'amulette – en fait une Gemme Étoilée de Mnar, un minéral verdâtre ressemblant à de la pierre à savon et de la forme d'une étoile à cinq branches, attachée à une chaîne en or. La Gemme Étoilée se comporte comme un Signe des Anciens en protégeant son porteur des suppôts du Mythe. Quiconque réussissant un jet de Mythe de Cthulhu en la voyant (ou en recherchant plus tard sa description dans un livre du Mythe) la reconnaîtra pour ce qu'elle est – et reconnaîtra également les descriptions qu'Ahab a faites des Profonds.

Au fur et à mesure qu'il s'enivrera, Ahab confiera également qu'il a vu « Le Peuple du Port » – des humanoïdes nageant aux environs de la Tamise et au-delà, « un peu comme de vilains tritons » – et il invitera les Investigateurs à l'accompagner jusqu'au voilier « pour casser du trit' ». (Il s'agit en réalité de Profonds réalisant des incursions dans la Tamise dans le cadre de différentes missions pour les cultes locaux à Cthulhu, mais ils n'ont rien à voir avec l'Éventreur.) Alors qu'Ahab racontera ses histoires, le Gardien devrait endosser le rôle de ce vieux loup de mer devenant de plus en plus soûl et déblatérant des contes de plus en plus extravagants, histoires au sein desquelles se trouveront quelques parcelles de vérité.

Si les Investigateurs sont attentifs à Ahab, il pourra leur dire tout ce qu'ils veulent apprendre sur son employeur – le nom de Danielson, le fait qu'il vive à Barnet, qu'il n'aille plus voir le bateau qu'occasionnellement à présent qu'il est de retour à Londres, mais qu'il paie Ahab pour garder le voilier là où il est amarré, à un petit embarcadère sur le bord de la Tamise, juste à l'ouest des docks londoniens. Sauf à ce que les Investigateurs le rendent ivre mort en lui soutirant des informations, en sympathisant avec lui sur une période d'au moins plusieurs jours et en réalisant un jet de Persuasion (ou de Baratin après qu'il ait bu), Ahab ne révélera pas ce qu'il pense des activités de contrebande de son employeur – à moins, évidemment, qu'ils ne lui aient donné d'amples raisons de croire que Danielson pourrait être associé à l'Éventreur.

Si les Investigateurs gagnent sa confiance, Ahab leur avouera que Danielson a passé en fraude un animal – il ne sait pas ce que c'est, ne l'ayant jamais vu. « Mais, bon Dieu, qu'est-ce qu'y pouvait fouetter, le bougre ! » Danielson l'a gardé enfermé dans la cale pendant toute la durée du voyage, et n'a laissé personne s'en approcher, le nourrissant lui-même tous les deux ou trois jours de viande crue, puis de sacs contenant il ne sait quoi quand ils n'eurent plus de viande. (Vérifier les sacs encore sur le bateau révélera qu'ils ont contenu du grain.) Il ajoutera une chose qu'il juge amusante – quelques nuits après qu'ils aient accosté, Danielson vint avec un fourgon pour transporter la bête. Il avait demandé à Ahab de disposer pour la soirée, et le capitaine l'obligea on ne peut plus complaisamment. Mais Ahab avait oublié son porte-bonheur et retourna le chercher – il ne pouvait pas jouer aux cartes sans lui. Quand il retourna au bateau, néanmoins, Danielson et le fourgon étaient déjà repartis, et la cale était ouverte et

vide ; et il aurait juré que Danielson n'avait pas eu le temps de sortir la bête de la cale puis de la mener dans le fourgon – particulièrement dans la mesure où la cage était toujours en bas ; et Ahab *jurera* qu'il n'avait pas bu cette nuit. (Bien sûr, c'est faux.)

(**Note au Gardien :** Danielson est venu avec un fourgon pour créer une diversion à l'égard du marin et de quiconque aurait pu s'intéresser à ses allées venues. Une fois seul dans la cale, il créa un Portail et transporta le Rat Géant jusqu'à une cage installée dans la cave du manoir de Barnet.)

Ce qui précède contient toutes les informations qu'Ahab pourrait fournir aux Investigateurs, à moins que le Gardien ne pense à d'autres façons créatives d'utiliser le vieux briscard comme source d'informations et d'aide pour les Investigateurs. (Si ces derniers réussissent à voler le Charme de Vampire de Feu de McCabre, par exemple, Ahab pourrait être capable de se rappeler d'avoir vu quelque chose de semblable au cours de ses voyages – *il s'est rendu à Ponape*, après tout – et pourrait croire se souvenir qu'il s'agit d'une chose maléfique et portant malheur ; et il conseillera probablement aux Investigateurs de s'en débarrasser – et vite.)

Si les Investigateurs rencontrent Ahab avant qu'ils aient appris l'implication de Danielson, cependant, il pourrait les aider plus tard en leur décrivant les allées et venues du baronnet, ses visites au voilier, etc. Si les Investigateurs ont compris qu'il existait une connexion entre Danielson et l'Éventreur avant de rencontrer Ahab, le Gardien devrait les laisser venir jusqu'à lui, après qu'ils aient appris que Danielson possédait la *Matilda Briggs*, plutôt que de manigancer une rencontre beaucoup trop artificielle à ce point. (Sauf à ce qu'ils l'aient juste repéré faisant quelque tapage dans l'un des pubs de Whitechapel et n'aient ressenti le désir de se joindre à lui pour quelque raison – peut-être l'entreprendre dans un jeu de carte pour se délasser de l'ennui des patrouilles ; et la seule façon qu'aura Ahab de se séparer de sa Gemme Étoilée porte-bonheur sera de la perdre aux cartes – sauf à ce qu'elle soit prise à son corps mort ou inconscient.)

Capitaine Sinbad Ahab, 53 ans, Marin

FOR 17 CON 16 TAI 14 INT 10 POU 13 DEX 15
APP 9 EDU 6 SAN 65 PV 15 (SOC 6)

Compétences : Astronomie (Navigation) 65%, Baratin 65%, Bateau 70%, Biologie Marine 40%, Connaissance de la Mer 80%, Connaissance de la Rue 20 %, Corruption 55%, Droit Maritime 45%, Écouter 65%, Esquiver 50%, Grimper 70%, Jeu 60%, Langue Étrangère : Espagnol 60%, Langue Étrangère : Français 30%, Langue Étrangère : Portugais 50%, Langue Étrangère : Néerlandais 20%, Manœuvres Nautiques 80%, Mécanique 50%, Mythe de Cthulhu 2%, Nager 80%, Navigation 75%, Navigation (Voile) 75%, Observation 40%, Occultisme 25%, Premiers Soins 40%, Psychologie 40%, Sauter 60%, T.O.C. 35%.

Armes : Coup de Poing 65%, 1d3+1d4 ; Coup de Pied 50%, 1d6+1d4 ; Coup de Tête 40%, 1d4+1d4 ; Lutte 55% ; Gourdin

55%, 1d6+1d4 ; Couteau de Combat 45%, 1d4+2+1d4 ; Arme de Poing (Revolver .38) 40%, 1d10 ; Fusil de Chasse à canon double, chevrotine calibre 10 55%, 4d6+2/2d6+2/1d6.

Sorts : Aucun, mais possède une Gemme Étoilée de Mnar

Ahab porte généralement son couteau de combat et son revolver avec lui s'il s'attend à ce qu'il y ait du grabuge (ce qui, pour Ahab, arrive souvent) ; sinon, il a une matraque dans sa poche. Il garde son fusil de chasse sur la *Matilda Briggs*. Il peut porter d'autres objets sur lui – un compas, un jeu de cartes, et presque assurément une flasque de rhum – à la discrétion du Gardien. (Son score en Gourdin s'applique à sa matraque.)

George Lusk et le Comité de Vigilance de Whitechapel

George Lusk, entrepreneur en bâtiment et domicilié dans l'East End (sur *Alderney Road, Mile End*), a été élu à la tête du Comité de Vigilance de Mile End en 1888, au moment des meurtres de l'Éventreur. Il a accepté cette responsabilité comme incombant à son devoir patriotique pour que les meurtres cessent – ou à tout le moins pour prévenir une partie de la panique et des menaces de lyncher chaque suspect mentionné dans les rues de Whitechapel. L'Éventreur, en retour, l'a « honoré » en lui envoyant le rein qu'il avait demandé au Vagabond de retirer du corps de Catharine Eddowes, l'accompagnant de la lettre de triste renommée « *From Hell Mr Lusk* ». Mis en colère par cet envoi, et par l'incapacité de la police ou de quiconque à capturer l'Éventreur la première fois, Lusk a à présent rejoint le Comité de Vigilance de Whitechapel nouvellement créé, acceptant avec réticence d'en prendre une nouvelle fois la tête. (Lusk avait décliné la direction du premier comité au profit d'un autre membre après que les premiers meurtres de l'Éventreur eussent cessé, et il fut dissout peu après, quand il devint évident que l'Éventreur ne constituait plus une menace pour l'East End.) À présent, le but de Lusk et (particulièrement) de ses compagnons du nouveau comité est de trouver l'Éventreur et de le pendre au plus haut lampadaire qu'ils pourront trouver.

Si le premier comité réunissait seize de ses confrères hommes d'affaires, les membres du groupe d'autodéfense sont à présent pour l'essentiel des travailleurs manuels et d'autres gens ordinaires de la classe ouvrière. Ils ne croient pas la police capable d'attraper l'Éventreur, et patrouilleront les rues la nuit, dans l'espoir de surprendre le démon sur le fait – et, de préférence, avant, si possible. Ils jugeront d'un mauvais œil des étrangers au quartier venus à Whitechapel pour « bailler aux corneilles ». En fait, ils considéreront avec suspicion tout étranger entrant dans le quartier la nuit, et particulièrement ceux qui semblent des pièces rapportées. Si les Investigateurs s'engageaient dans quelque activité suspecte – s'habiller en prostituées (particulièrement pour les Investigateurs mâles), fouiner dans les ruelles, et ainsi de suite – ou s'ils se trouvaient

sur la scène d'un meurtre de l'Éventreur sans alibi, les membres du comité pourraient les prendre pour autant de suspects et essayer de les lyncher. (Cela impliquerait une intervention *in extremis* de la police, d'Abberline, ou même de Barker, se forçant un passage au culot – à moins, bien sûr, que les Investigateurs essaient simplement de se forcer une issue à l'arme à feu, ce qui aurait pour conséquence de *réellement* s'aliéner le comité !) Les membres du comité seront armés de gourdins, matraques, et – pour certains d'entre eux – jusqu'à des couteaux ou des armes de poing dissimulées. Cette fois, ils ne rigolent pas. Tous sont tout autant capables de se livrer à une bagarre à mains nues.

Les Investigateurs n'ont évidemment rien à gagner à se mettre dans les mauvais papiers du Comité de Vigilance. Il sera néanmoins difficile de faire autrement. S'ils rendent visite à Lusk très tôt, le mieux qu'ils obtiendront sera une demande appuyée à laisser le champ libre au groupe d'autodéfense – et la certitude, à tout le moins, qu'ils ne sont plus anonymes aux yeux du comité. Obtenir la coopération de Lusk et de ses hommes requiert des jets à 10% des scores normaux de Persuasion, Baratin, ou Connaissance de la Rue des Investigateurs. Les Investigateurs obtiendront davantage d'aide des malfrats et des prostituées de Whitechapel que du vindicatif comité.

Le Gardien pourrait cependant utiliser le comité pour pousser les Investigateurs à patrouiller la zone de Whitechapel, sachant que les membres du groupe d'autodéfense s'y trouvent aussi. (Ils peuvent tout aussi bien être rebutés pour la même raison – craignant que le comité ne les attaque – auquel cas le Gardien pourrait avoir besoin de faire monter les enchères pour les lancer sur l'affaire.) Le Gardien peut également utiliser le comité comme chair à canon, si les Investigateurs en venaient à tomber sur un Éventreur en quête d'une victime ; les membres du groupe d'autodéfense réagiront sans aucun doute au moindre cri poussé par les Investigateurs – et Danielson enverra d'abord son Vagabond sur les membres patibulaires du comité semblant en vouloir à sa peau, même si les Investigateurs se trouvent eux aussi présents ; et si le comité en vient à nourrir le moindre soupçon sur le lien qui existe entre Danielson et les meurtres, qu'ils l'aient appris des Investigateurs ou que son nom ait été divulgué par le Consortium des Marchands, ils rassembleront leur courage à l'un des pubs du coin et iront mettre le feu au manoir du baronnet Danielson. Une telle issue pourrait, s'ils apprennent le plan du comité, pousser les Investigateurs à une confrontation plus précoce qu'ils ne l'avaient prévu avec l'Éventreur.

George Lusk, 49 ans, Chef du Comité de Vigilance de Whitechapel

FOR 13 CON 12 TAI 11 INT 12 POU 12 DEX 13
APP 11 EDU 8 SAN 60 PV 15 (SOC 9)

Compétences : Administration 55%, Baratin 35%, Bibliothèque 30%, Comptabilité 60%, Conduire Attelage 35%, Connaissance de la Rue 45%, Corruption 35%, Crédit 45%,

Discrétion 25%, Droit 25%, Écouter 45%, Marchandage 45%, Mécanique 30%, Navigation (Whitechapel) 65%, Persuasion 65%, Psychologie 55%, Serrurerie 20%, T.O.C. 40%.

Armes : Coup de Poing 55%, 1d3 ; Coup de Pied 50%, 1d6 ; Lutte 50% ; Gourdin 60%, 1d8 ; Couteau 40%, 1d4 ; Arme de Poing (Revolver .38) 35%, 1d10.

Armure : Aucune

Sorts : Aucun

Chef du premier *Comité de Vigilance* lors de sa formation en 1888, Lusk en vint à regretter sa décision, particulièrement après avoir été distingué par l'Éventreur lorsque ce dernier lui envoya le rein accompagné de la lettre « *From Hell* ». Simple homme d'affaire, Lusk déplora la publicité reçue par l'affaire de l'Éventreur et déclina son poste de chef du comité dès qu'il apparut que les crimes de l'Éventreur avaient cessé. Il a une nouvelle fois été recruté par les ouvriers et autres membres des classes laborieuses qui ont formé un nouveau Comité de Vigilance de Whitechapel. (Aucun des compagnons de Lusk de 1888 ne se retrouvent ici – et Lusk préférerait ne pas en être lui non plus. Mais il ne s'imaginait pas refuser avec un Éventreur en liberté une nouvelle fois.)

Lusk est un homme aux positions fermes mais à la voix douce, déterminé à faire tout ce qui est en son pouvoir pour arrêter l'Éventreur – et à rester autant que possible hors des projecteurs cette fois-ci. Il sera par conséquent loin d'être ravi de voir les Investigateurs à Whitechapel, et particulièrement s'ils apportent avec eux une attention accrue à ce qui est déjà devenu un nouveau cirque médiatique. Lusk ne ressemblait en rien au portrait qui est dressé de lui dans les films, celui d'un anarchiste au regard fou ou d'une brute – sauf à ce que le Gardien choisisse de le jouer ainsi.

Membre type du Comité de Vigilance de Whitechapel

FOR 17 CON 14 TAI 15 INT 8 POU 11 DEX 11
APP 10 EDU 6 SAN 55 PV 16 (SOC 6)

Compétences : Coup de Poing 60%, Coup de Pied 50%, Lutte 45%, Gourdin 55%, Couteau 30%, Arme de Poing 35%, Mécanique 30%, Conduire Engin Lourd 40%, Connaissance de la Rue 55%.

Les compagnons du comité de Lusk sont des types ordinaires, rudes et durs à cuire – ouvriers, employés du bâtiment, dockers, et professions apparentées. Aucun ne nourrira la moindre sympathie à l'égard des Investigateurs à moins que l'un d'eux ne soit lui-même membre de la classe ouvrière – ou qu'il puisse se faire passer pour tel de façon convaincante. Étant donné le climat de l'époque, il est possible que certains des membres du comité puissent être des anarchistes, voire même des agents provocateurs, cherchant à profiter du chaos dans l'East End créé par le retour de l'Éventreur. (Ces deniers pourraient être des agents du Kaiser, de la

police secrète russe de l'Okhrana, ou même des membres des services secrets français, puisque la France n'était pas un allié de l'Angleterre à l'époque. Si le Gardien choisit de placer de tels hommes au sein du Comité de Vigilance, il trouvera un exemple de PNJ anarchiste à la page 52, ou pourra se référer au guide de création de personnages agents secrets dans *A Cthulian Miscellany*.)

Le Whitechapel Merchants Consortium

Le *Whitechapel Merchants Consortium* est plus qu'il ne semble être à première vue. Même s'il consiste effectivement en quelques honnêtes marchands de Whitechapel préoccupés par leur commerce et leurs concitoyens du coin, s'y trouvent également les propriétaires de plusieurs bordels, de même que ceux d'affaires et d'activités parfaitement illégales. (Prescott, le chef et porte-parole, par exemple, tient une affaire de recel hors de son magasin d'antiquités. Il a travaillé pour le Professeur Moriarty avant la mort présumée du génie du crime aux Chutes de Reichenbach en 1891, et travaille maintenant pour le bras droit de Moriarty, le Colonel Sebastian Moran. Clay est en fait un anarchiste, ou socialiste – même s'il n'est pas sûr lequel des deux – et il possède une petite presse d'imprimerie dans sa cave ; il cache également, dans une chambre dérobée de sa cave, un laboratoire secret de produits chimiques destiné à construire des bombes. Silverman est quant à lui un agent secret de la police tsariste, l'Okhrana, à l'œuvre pour fomenter un mécontentement massif de la population de l'East End à l'égard du gouvernement.

Les membres du *Consortium* veulent effectivement stopper l'Éventreur, et ils ne feront rien pour entraver les efforts des Investigateurs en ce sens. Cependant, ils seront tout aussi satisfaits si c'est quelqu'un d'autre qui arrête l'Éventreur – Barker ou même le Comité de Vigilance – car ils n'auront plus à payer les Investigateurs sur leur argent illégalement gagné. À cette fin, Prescott fera délibérément passer le mot aux membres du comité quand les Investigateurs leur reporteront un suspect possible, dans l'espoir que les membres du comité tuent eux-mêmes l'Éventreur. (Et, si ces derniers tuent un suspect innocent, au moins ne seront-ils plus dans le passage – puisqu'ils attirent eux-mêmes une bonne part de l'attention.)

Si les Investigateurs nourrissent la moindre suspicion à l'égard du *Consortium*, ils peuvent apprendre la vraie nature de certains de ses membres en sollicitant leurs contacts dans les rues. Barker peut également les renseigner, si le désir lui en venait. (Il pourrait le faire seulement pour se moquer des clients auxquels en sont réduits les Investigateurs.) Mais, plus vraisemblablement, il n'en fera rien, sauf à ce qu'il décide de travailler avec eux. Tout Investigateur ayant un passé judiciaire, ou actuellement criminel, pourrait avoir eu vent de l'affaire de recel de Prescott en réussissant un jet de Connaissance ou de Connaissance

de la Rue. S'il y avait un anarchiste parmi eux – personnage joueur par ailleurs peu probable dans ce scénario – il aura sans doute connaissance des activités annexes de Clay. Seul un membre de la *Special Branch* de Scotland Yard ou un autre agent de l'Okhrana aura une petite idée de la véritable identité de Silverman – ce dernier sera donc probablement en sécurité.

La vraie nature du *Consortium* ne devrait en réalité guère affecter les Investigateurs dans leur poursuite de l'Éventreur, sinon pour leur causer quelque embarras quand ils apprendront d'où provient vraisemblablement l'argent avec lequel ils ont été payés. Si les Investigateurs en viennent néanmoins à apprendre les activités illégales du groupe et menacent de les livrer à la police, quelle qu'en soit la raison – pour extorquer davantage d'argent au *Consortium* ou pour entrer dans les bons papiers de la police – Prescott engagera vraisemblablement un tueur pour supprimer ces irritants Investigateurs. Clay pourrait même aller jusqu'à poser une bombe au domicile ou dans les bureaux des Investigateurs. Dans la mesure où les Investigateurs n'ont pas beaucoup besoin de cette nouvelle complication en plus de l'Éventreur et de ses alliés, il sera probablement plus sage de garder pour eux tout ce qu'ils apprendront du *Whitechapel Merchants Consortium*. Après tout, si les membres du consortium étaient arrêtés, voire éliminés, il n'y aurait plus personne pour payer les Investigateurs au terme de l'affaire. (Même si les joueurs n'y pensent pas, leurs personnages devraient se voir autoriser un jet d'Idée.)

D'un autre côté, les Investigateurs pourraient être capables de convaincre les membres du *Consortium* d'utiliser leurs ressources peu ordinaires pour les aider dans leur enquête – s'ils réussissent de très bons jets de Persuasion. Clay pourrait fournir des explosifs aux Investigateurs qui en auraient l'usage, mais il faudra un jet de Persuasion, à la moitié ou moins, pour le convaincre de se séparer du moindre de ses précieux ingrédients ; il est possible de cambrioler son laboratoire secret, mais cela ne sera pas facile – et il pourrait en résulter une fin explosive pour la carrière des Investigateurs. (L'homme n'est pas exactement prudent avec ce qu'il laisse traîner par terre.)

Plus vraisemblablement, les Investigateurs se satisferont de prendre l'argent du *Consortium* et de faire leurs rapports réguliers à Prescott. S'ils prenaient l'argent et manquaient à exécuter leurs comptes-rendus auprès de Prescott dans un délai raisonnable, ils trouveront les porte-paroles du *Consortium* à leur recherche – et les « marchands » ne seront pas contents sauf à ce que les Investigateurs puissent leur montrer quelque réel progrès dans leur poursuite de l'Éventreur.

La Piste Holmésienne

À un moment donné de leur enquête, particulièrement s'ils ne savent plus comment avancer, les joueurs pourraient soulever l'idée d'envoyer leurs personnages consulter Sherlock Holmes. Après tout, il était le célèbre détective de l'époque. Évidemment, il devrait leur venir

à l'esprit que, si Holmes n'était pas déjà sur l'affaire, c'est qu'il n'était pas du tout disponible.

S'ils n'y pensent pas, et se rendent jusqu'au 221B *Baker Street* (un court chemin depuis *Madame Tussaud*), ils découvriront que personne n'occupe les appartements de Holmes. En fait, une Mrs Hudson en larme les informera que le pauvre Mr Holmes est mort plus de deux ans auparavant, en tombant d'une falaise en Suisse. S'ils vérifient auprès de leurs contacts avec Scotland Yard, on leur confirmera les propos de la logeuse.

Si les Investigateurs entraient par effraction au 221B, ils découvriraient des appartements laissés en l'état, mais ostensiblement inoccupés depuis quelques années. Une enquête plus fouillée leur apprendra que la location des appartements est toujours versée par un Mr Mycroft Holmes, lequel travaille au *Foreign Office*. Mais toutes leurs tentatives pour le contacter resteront vaines, qu'ils le cherchent là ou à son *Club Diogène*. (Il est actuellement impliqué dans une crise gouvernementale d'une importance extrême – crise qui résultera dans la chute de la présente administration Gladstone.)

Si les Investigateurs essayaient de trouver le Dr Watson, ils trouveront ses coordonnées dans l'*Annuaire des Postes* ou l'*Annuaire Médical*. Il vit et pratique à Kensington. Ils n'auront aucun problème à le trouver, mais apprendront son récent veuvage. Cette épreuve, ajoutée à la mort de Holmes deux ans auparavant, ont laissé le bon docteur dans un état mental peu propice à ce qu'il s'impliquât dans n'importe quelle enquête criminelle à cette période de sa vie – même celle concernant l'Éventreur – si les Investigateurs lui demandaient son aide. Il leur offrira des soins médicaux, s'ils en ont besoin, et cela sera là toute la mesure de son implication.

Si les Investigateurs essaient de retrouver les Irréguliers de *Baker Street* au sein des gamins des rues de la ville, il est plus probable qu'ils tombent sur de jeunes arnaqueurs prêts à dire ou à faire n'importe quoi pour une ou deux pièces de six pence, plutôt que de trouver l'un quelconque des membres des Irréguliers de Holmes.

Ainsi s'achèvera toute piste holmésienne dont les Investigateurs pourraient s'enquérir dans cette aventure spécifique – sauf dans l'évènement improbable où elle se prolongeait jusqu'en avril 1894, moment où Holmes réapparaîtra à Londres au cours de sa « résurrection ». D'ici là, cependant, s'ils n'ont pas appréhendé l'Éventreur, Danielson sera parti depuis longtemps.

Modèles de PNJ Secondaires

Dans l'éventualité où le Gardien aurait besoin des caractéristiques de PNJ mineurs avec lesquels les Investigateurs pourraient interagir, les modèles suivants peuvent être utilisés à titre d'exemples génériques. (Le Gardien peut les étoffer à sa convenance.) Voir également l'Annexe C pour d'autres PNJ mineurs.

Inspecteur du CID de Scotland Yard

FOR 11 CON 12 TAI 11 INT 12 POU 13 DEX 13
APP 10 EDU 12 SAN 65 PV 12 (SOC 13)

Compétences : Droit 65%, Criminalistique 55%, T.O.C. 45%, Suivre une Piste 35%, Administration 45%, Marchandage 25%, Arme de Poing 45%, Connaissance de la Rue 30%.

Agent de la Police Métropolitaine (Bobby, Peeler, etc.)

FOR 13 CON 14 TAI 12 INT 9 POU 11 DEX 13
APP 10 EDU 8 SAN 55 PV 13 (SOC 10)

Compétences : Droit 40%, Criminalistique 30%, T.O.C. 30%, Suivre une Piste 25%, Matraque 65%, Connaissance de la Rue 40%.

Prostituée de l'East End

FOR 10 CON 13 TAI 10 INT 7 POU 9 DEX 11
APP 9 EDU 4 SAN 45 PV 12 (SOC 4)

Compétences : Marchandage 25%, Pickpocket 30%, Connaissance de la Rue 45%, Séduction 65%.

Pickpocket de l'East End

FOR 11 CON 11 TAI 9 INT 10 POU 11 DEX 16
APP 10 EDU 6 SAN 55 PV 10 (SOC 3)

Compétences : Pickpocket 85%, Esquive 65%, Baratin 55%, Discrétion 65%, Connaissance de la Rue 70%.

Perceur de Coffre-fort

FOR 13 CON 12 TAI 11 INT 11 POU 11 DEX 16
APP 10 EDU 6 SAN 55 PV 12 (SOC 5)

Compétences : Perçage de Coffre 75%, Serrurerie 75%, Mécanique 45%, Escalade 80%, Marchandage 45%, Sauter 50%, Matraque 55%, Connaissance de la Rue 55%, Discrétion 75%, Se Cacher 60%, Explosifs 40%, Pince-monseigneur 60%.

Exécuteur

FOR 16 CON 14 TAI 16 INT 9 POU 12 DEX 12
APP 9 EDU 4 SAN 60 PV 15 (SOC 4)

Compétences : Coup de Poing 65%, Coup de Pied 55%, Lutte 45%, Matraque 55%, Gourdin 55%*, Couteau 55%*, Arme de Poing 45%*, Connaissance de la Rue 45%. * Choisir une arme ; traiter Gourdin comme un tisonnier.

Égoutier

FOR 13 CON 16 TAI 10 INT 11 POU 14 DEX 13
APP 10 EDU 6 SAN 50 PV 13 (SOC 2)

Compétences : Botanique (Égouts) 40%, Camouflage 45%, Grimper 55%, Crédit 5%, Géographie (Égouts) 80%, Se Cacher 65%, Sauter 35%, Écouter 55%, Navigation (Égouts) 60%, Observation 40%, Discrétion 60%, T.O.C. 55%, Nager 55%, Suivre une Piste 35%, Soigner Empoisonnement (Égouts) 45%, Zoologie (Égouts) 55%, Connaissance de la Rue (Égouts) 55%, Crochet à Sonder (considérer comme lance) 45%.

Gamin des Rues

FOR 7 CON 9 TAI 6 INT 11 POU 11 DEX 14
APP 11 EDU 4 SAN 55 PV 8 (SOC 3)

Compétences : Connaissance de la Rue 65%, Discrétion 75%, Se Cacher 85%, Pickpocket 55%, Esquiver 85%, Marchandage 35%, Lancer 65%, Coup de Pied 55%, Grimper 45%, Baratin 45%.

Marchand des Quatre-Saisons

FOR 11 CON 10 TAI 11 INT 9 POU 11 DEX 10
APP 9 EDU 6 SAN 55 PV 11 (SOC 5)

Le Retour de l'Éventreur - 52

Compétences : Marchandage 55%, Connaissance de la Rue 55%, Comptabilité 25%, Pickpocket 35%, Baratin 50%.

Docker, Lascar, ou Marin

FOR 16 CON 14 TAI 14 INT 8 POU 12 DEX 12
APP 10 EDU 5 SAN 60 PV 14 (SOC 5)

Compétences : Bateau 55%, Navigation (Voile) 45%, Jeu 40%, Connaissance de la Rue (zone des docks) 45%, Conduire Engin Lourd (poulies, grues, etc.) 40%, Nager 55%, Autre Langue (variable) 35%, Discrétion 30%, Gourdin 50%, Couteau 45%, Hache 35%, Gaffe 45% (1d6+1+1d4).

Anarchiste/Nihiliste

FOR 12 CON 15 TAI 11 INT 13 POU 12 DEX 13
APP 11 EDU 15 SAN 60 PV 13 (SOC 9)

Compétences : Explosifs 65%, Politique 85%, Couteau 45%, Éloquence 80%, Arme de Poing 40%, Persuasion 55%, Connaissance de la Rue 60%, Discrétion 70%, Se Cacher 75%, Mécanique 55%, Fusil à Air Comprimé 50%.

Le Gardien peut générer à sa convenance tout autre personnage secondaire avec lequel les Investigateurs pourraient interagir, ou il pourrait utiliser le plus proche exemple parmi les PNJ précédents – par exemple, considérer un mendiant comme un pickpocket, un garde privé ou un vigile comme un agent de police, et ainsi de suite. Dans la plupart des cas, tant que le Gardien joue correctement les individus rencontrés par les Investigateurs, leurs caractéristiques exactes ne devraient pas s'avérer nécessaires.

Note sur les Accents : les Investigateurs interagiront avec de nombreux personnages – et particulièrement ceux de l'East End – qui parleront avec différents types d'accents : Cockney, cultivé, et ainsi de suite. Le Gardien n'a pas besoin d'essayer de parler avec un accent pour tous les PNJ qu'il incarne. Tant qu'il parvient à rendre le pittoresque des différentes manières anglaises de parler, l'exactitude est accessoire. S'il peut effectivement parler avec les différents accents, cela ne devrait être considéré que comme une dimension supplémentaire à cette aventure.

« - Grand Dieu, Holmes ! Cela pourrait-il être Jack l'Éventreur ?!

- Je suis navré, Watson – ce n'est pas lui.

- Mais, Holmes – comment pouvez-vous l'affirmer ?

- Ah, Watson – vous voyez mais vous n'observez pas ! C'est pourtant élémentaire. Nous sommes en 1893, je ne suis donc pas même à Londres actuellement. Je suis toujours au Tibet, rendant visite au Dalaï-lama – ou peut-être en France étudiant les dérivés du goudron de houille.

- Holmes, vous êtes prodigieux !

- Pas du tout, Watson. Quand vous éliminez l'impossible, quel que soit ce qui reste, même le plus improbable, doit être la vérité ! »

LIEUX D'INTÉRÊT

Suivent un certains nombre d'emplacements, généraux ou spécifiques, qui pourraient s'avérer utiles aux Investigateurs dans leur recherche de l'Éventreur. Ils leur fourniront pistes, indices, mais aussi, éventuellement, danger.

Whitechapel & l'East End

Pour beaucoup de londoniens, l'East End était une terre étrangère – et, de fait, il y avait peu de choses en commun entre les quartiers de Whitechapel, Spitalfields, Aldgate, Limehouse, et les autres parties de l'est londonien avec les quartiers empreints de dignité de Westminster, St. Marylebone, St. John's Woods, Kensington, Paddington, ou même la City. La population de l'East End paraissait à beaucoup de citoyens de la petite et moyenne bourgeoisie, et à la haute société de la grande métropole comme aussi lointaine et distante de leur propre existence que les Zoulous d'Afrique ou les bushmen pygmées d'Australie. Les journalistes contemporains et plus tardifs nommaient cette population « La Londres des Parias ». Et, en vérité, la population démunie et sans emploi de l'East End et des taudis – et même des rues – qu'ils nommaient leur foyer avaient tout d'exclus de la société.

À la fin du XIX^{ème} siècle, quelque 80 000 personnes vivaient à Whitechapel, et environ 900 000 dans tout l'East End. Parmi ceux-ci, quelque 11 000 étaient des travailleurs occasionnels, des vauriens, ou des semi-criminels. À une échelle à peine plus élevée se trouvaient les personnes très pauvres – aisément 100 000 individus – et au-dessus d'eux les pauvres – 75 000 citoyens. Les pauvres pouvaient compter sur un revenu maigre mais régulier, qui s'échelonnait de 18 à 21 shillings la semaine. Les très pauvres gagnaient moins, et les habitants les plus démunis de l'East End étaient pour l'essentiel des exclus sans-abris qui dormaient dans les seuils de porte, les poubelles, les cages d'escaliers, ou, s'ils avaient la chance de disposer de quelques pence, dans un dortoir public – un « créchoir ». Les très pauvres étaient essentiellement des femmes et des enfants, qui travaillaient – quand ils le pouvaient – à récupérer les sols, nettoyer, et réalisaient des travaux de broderie. Les pauvres incluait des hommes au travail saisonnier – ouvriers du bâtiment, dockers, et ainsi de suite – et les vendeurs des rues (ou marchands des quatre-saisons), modestes boutiquiers, artisans les plus pauvres, et leurs semblables. La majorité des familles qui pouvaient s'offrir une chambre, habituellement à 8 pence la nuit, vivaient dans une pièce unique, laquelle pouvait abriter de cinq jusqu'à neuf personnes. Ces pièces étaient souvent sales et infestées par la vermine.

Le crime était endémique dans l'East End – pour certains c'était un mode de vie, la seule façon de survivre. Pour d'autres, les filles perdues des rues, la prostitution était la seule faible garantie d'avoir un lieu où dormir pour le soir, de l'argent pour payer de quoi calmer la faim, ou le gin qui les aidait à oublier leur misérable état. En 1888, la *Police Métropolitaine* avait estimé qu'il se trouvait 1 200 prostituées de très basse condition sociale dans le seul Whitechapel, et un total de 62 bordels, ou maisons de débauche, en se basant sur les rapports des agents de patrouille. Il y avait même un nombre plus important encore de maisons utilisées sporadiquement dans le même dessein ; et ces estimations étaient sans doute en-deçà de la vérité.

Pour ceux sans foyer, les dortoirs publics, ou « créchoirs », étaient tout ce qui les séparait d'une nuit passée dans le caniveau, à dormir sur le froid et dur pavé. Même les lits bondés, souvent infestés de vermine, des créchoirs, semblaient préférables à cela. Dans les faits, quelque 8 500 personnes étaient estimées « crêcher » dans les 233 créchoirs de Whitechapel dans la dernière décennie du XIX^{ème} siècle. Nombre de ces dortoirs étaient gardés par des receleurs, et leur servaient de façade ; et les dortoirs étaient eux-mêmes les derniers recours de voleurs et de vagabonds de la dernière espèce, partageant les lits simples ou doubles, hommes comme femmes, entassés l'un sur l'autre dans des rangées qui pouvaient aller de 60 à 80 lits sur chaque côté de la salle commune. Ceux qui ne pouvaient payer le prix dérisoire des 4 à 8 pence pour un lit pouvaient, pour une pièce de deux pence, passer la nuit appuyés contre des cordes tendues d'un mur à l'autre – reconnaissantes d'avoir au moins un toit au-dessus de leur tête.

L'East-End lui-même n'était guère reluisant – les taudis et la misère noire, les rats courant à leur gré dans les ruelles et les maisons elles-mêmes. Les déchets et débris de ces rebuts humains s'empilaient dans les ruelles et les cours des parties les plus pauvres, et faisaient du quartier un lieu qui méritait d'être ainsi nommé celui des « Parias ». La vie n'y avait que peu de prix – et il y avait plus d'un individu désireux de payer ce prix si cela pouvait les faire avancer juste un peu, leur permettre de vivre jusqu'au lendemain. C'était la sorte d'endroit où Jack l'Éventreur n'était un monstre que par le degré d'horreur ; et pourtant, ce degré fut plus qu'assez.

Les Investigateurs qui patrouilleront l'East End ne détoneront normalement pas trop la nuit, même si leur vêtement trahit la haute bourgeoisie, ou l'aristocratie londonienne – il était commun de s'encanailler dans l'East End depuis des années. Avec Jack l'Éventreur de nouveau en liberté, cependant, il se

peut qu'on les regarde avec suspicion s'ils ne sont pas vêtus comme les ouvriers, dockers, ou autres habitants typiques ; et ils pourraient éprouver des difficultés à ce que les autochtones veuillent bien leur parler – sauf les divers types de prostituées désireuses de vendre leur corps à ces gars de la haute en maraude, et dont elles penseront qu'ils pourront dépenser quelques pence supplémentaires – voire même des shillings – en échange d'une bonne histoire.

Les Investigateurs qui ne seraient pas familier du quartier devront également être prudents quant aux endroits par lesquels ils passent, particulièrement les coins les plus sombres des rues, des ruelles, et des venelles, s'ils ne portent pas de lanterne. Les Investigateurs courant dans une ruelle de Whitechapel la nuit auront besoin de lancer un jet sous DEX×4% ou moins pour éviter de trébucher sur les débris jonchant les allées, même s'ils utilisent une lanterne, et sous DEX×2% s'ils courent dans le noir sans éclairage. S'ils marchent, ils n'auront qu'à réussir un jet de Chance avec une lanterne, sous DEX×4% sinon. De jour, il suffit d'un jet de Chance pour éviter de marcher accidentellement sur quelque chose qui n'aurait pas été vu. Tomber dans une ruelle de Whitechapel exigera un jet de Chance pour éviter 1d4 dégâts – dus au fait d'atterrir sur des bouteilles brisées, des tessons de caisse et de planches, et autres vestiges similaires – sans compter le dur pavé lui-même.

Les nuits de brouillard, à moins que les Investigateurs n'habitent ou ne soient des visiteurs très réguliers de l'East End, il y a une possibilité pour qu'ils se perdent dans le labyrinthe d'allées, d'étroites rues tortueuses, et de cours et de venelles tordues et souvent cachées de Whitechapel. Sous de telles circonstances, si les Investigateurs courent à travers rues, chassant leur proie, fuyant leur poursuivant, ou ne payant tout simplement pas attention au nom des rues, aux points de repères, etc., le Gardien devrait exiger d'eux plusieurs jets de Chance pour qu'ils ne perdent pas leur chemin dans le brouillard ou l'obscurité. S'ils se perdent, et désirent retrouver leur chemin vers des lieux qui leurs sont familiers, ils devront réussir un jet de Connaissance de la Rue – un jet par groupe et par heure jusqu'à ce que l'aube se lève ou que le brouillard se dissipe – pour retrouver leur route. S'ils utilisent une carte des lieux, ils devront lancer un jet de Navigation. S'ils font une rencontre pendant ce temps, et que la personne est capable de leur indiquer leur chemin, un jet d'Idée de la part de la personne secourable et de celle des Investigateurs seront suffisants pour qu'ils puissent regagner un lieu connu. (Si l'un ou l'autre jet est raté, les Investigateurs comprennent mal les indications qui leur ont été données, ou la personne rencontrée leur donne de façon erronée.)

Carte de Whitechapel et de l'East End

La carte de la page 138 montre les principales artères et d'autres sites de probable importance pour les Investigateurs dans le secteur de Whitechapel. Le Gardien peut en rajouter au fur et à mesure que les meurtres de l'Éventreur continuent.

- 1) Emplacement du meurtre d'Emma Elizabeth Smith, prostituée, le 3 avril 1888. Le meurtre ne fut pas commis par l'Éventreur, mais, comme nombre de journaux de l'époque le comptèrent comme tel, il est inclus comme une fausse piste possible, ou un indice destiné à fourvoyer les Investigateurs.
- 2) Emplacement du meurtre de Martha Tabram, née Turner, prostituée, le 7 août 1888. Une nouvelle fois, le meurtre ne fut pas commis par l'Éventreur, mais, ceux de Nichols et Chapman s'étant déroulés très peu de temps après, de nombreux journaux l'inclurent. Les Investigateurs ne pourront l'éliminer avec certitude qu'en gagnant accès aux dossiers de police, ou en le déduisant des descriptions de la nature des blessures de Tabram. (sur un jet d'Idée ou de Déduction.)
- 3) Emplacement du meurtre de Mary Anne « Polly » Nichols, prostituée, le 31 août 1888.
- 4) Emplacement du meurtre d'Annie Chapman, prostituée, le 7 septembre 1888.
- 5) Emplacement du meurtre d'Elizabeth Stride, prostituée, le 29 septembre 1888.
- 6) Emplacement du meurtre de Catharine Eddowes, prostituée, le 29 septembre 1888. La *Mitre Tavern* se trouvait à l'entrée de *Mitre Square*, là où le corps d'Eddowes fut trouvé.
- 7) Emplacement du meurtre de Mary Jane Kelly, prostituée, dans son appartement de *Miller's Court*, le 9 novembre 1888.
- 8) Emplacement du meurtre de Laura Visemount, prostituée, le 25 août 1893.
- 9) Emplacement du meurtre de Millicent Marsh, prostituée, le 1^{er} septembre 1893.
- 10) Emplacement du bâtiment sur *Flower & Dean* où vit Colleen McCabre (voir ci-dessous.)
- 11) Emplacement du magasin d'antiquités (et de l'opération de recel) de Jake Prescott. Prescott vit dans un appartement au-dessus de la boutique.
- 12) Emplacement du *London Hospital*, où les corps des victimes de l'Éventreur trouvés à proximité pourraient être amenés pour examen et autopsie. De l'autre côté de la rue se trouve la gare souterraine de Whitechapel.

Cartes de Central et East London

Ces cartes des donnent une vue d'ensemble des sections centrale et orientale de Londres. Plusieurs lieux hors de l'East End importants pour ce scénario apparaissent sur ces cartes. (Voir aussi *Cthulhu by Gaslight* pour une carte de Londres plus grande.) [Ces cartes, médiocres et charbonneuses dans la monographie à en être illisibles, n'ont pas été reprises ici. *NdT*]

L'emplacement du Coroner et des quartiers généraux de la City (au n°26 *Old Jewry Street*) n'apparaissent pas, dans la mesure où la surface dévolue à la City sur la carte n'est pas assez importante pour permettre d'afficher de tels détails. Si vos Investigateurs désiraient visiter l'un ou l'autre, désignez-leur simplement les lieux sur la zone de la City. Cela devrait suffire pour l'essentiel des enjeux rôlistiques.

Vous êtes libres de fournir des photocopies des cartes à tout joueur qui annoncerait que son Investigateur se procurerait une carte ou, s'il réside à Londres, s'il réussit simplement un jet à la moitié de sa Connaissance.

L'Appartement de McCabre

Colleen McCabre vit dans un studio dans un bâtiment résidentiel au sud de *Flower & Dean Street*, juste à l'ouest de *Brick Lane*. Le rez-de-chaussée du bâtiment consiste en plusieurs appartements plus petits, occupés par des familles, et n'ont pas d'intérêt pour ce scénario. (Les Investigateurs qui désireraient en louer un pour garder un œil sur McCabre peuvent probablement Persuader le propriétaire, lequel vit dans l'appartement du fond, d'évincer l'une des pauvres familles. Ils n'ont qu'à lui offrir un shilling la nuit pour l'appartement, avec au moins un mois d'avance – si, bien sûr, ils peuvent s'arranger avec leur conscience après cela. Le logeur, incidemment, n'aura rien de mal à dire sur McCabre – elle paie toujours son loyer à temps, en plus d'un petit extra pour assurer son intimité. Sauf à ce que les Investigateurs ne soient prêts à le payer grassement – en livres sterling – il se refusera à ce qu'ils dérangent McCabre en aucune façon – et particulièrement qu'ils l'espionnent. Bien sûr, tant qu'il ne le sait ni ne le découvre...

Le premier étage n'est constitué que d'un seul appartement, loué depuis aussi longtemps que quiconque puisse s'en rappeler par une vieille dame appelée « La Vieille Emma ». Les escaliers colimaçonnent jusqu'à un large palier encombré menant à l'appartement d'Emma, puis monte directement jusqu'à un bref hall au second étage, où se trouve l'appartement de McCabre. Tout Investigateur se tenant sur le palier d'Emma situé devant sa porte et qui réussit un jet de Se Cacher sera capable d'observer toutes les allées et venues depuis la porte de McCabre sans être vu. Il sera en revanche complètement visible depuis la porte d'Emma.

Le plafond du hall dans lequel se trouve la porte de McCabre contient une trappe menant au grenier de l'immeuble, mais elle est clouée, et il faudra une échelle ou un escabeau pour l'atteindre. Elle résistera aux tentatives qui seront faites pour l'ouvrir avec une force de 35. (Une lourde boîte est également à moitié posée sur la trappe.) Un jet réussi de Mécanique et l'aide des outils appropriés – marteau, pince-monseigneur, etc. – parviendra à l'ouvrir, mais le bruit sera clairement perceptible dans l'appartement de McCabre (aucun jet d'Écouter nécessaire), celui d'Emma (sur un jet

d'Écouter à +20%), et au rez-de-chaussée (sur un jet d'Écouter normal). Forcer la trappe avec sa simple FOR est plus discret – le grincement des clous de sera audible que depuis l'appartement de McCabre sur un jet d'Écouter à +20%, et dans celui d'Emma sur un jet d'Écouter (mais Emma est *très* bonne quand il s'agit d'Écouter). Une fois la trappe ouverte, on peut accéder au grenier sur un jet de Grimper.

Le grenier est très sombre, quelques grilles laissant percer une faible lumière, et il est jonché de débris, et occupé de rats et autres vermines. Néanmoins, quiconque s'y trouve peut entendre tout ce qui se dit dans l'appartement de McCabre en-dessous sur un jet d'Écouter, et peut obtenir une vue partielle à travers les quelques fentes sous un jet à un cinquième de son score en T.O.C. Il y a 25% de chance que McCabre ou quiconque dans l'appartement en-dessous entendra le mouvement des Investigateurs dans le grenier sauf à ce qu'ils restent parfaitement immobiles, ou réussissent un jet de Discrétion quand ils marchent. Pour chaque tranche de dix minutes immobile dans le grenier, il y a néanmoins 5% cumulatifs de chance qu'un Investigateur soit mordu par un rat. Quiconque serait ainsi mordu subira un point de dégât, et devra faire un jet sous CON×5% pour étouffer un cri au moment où il sera mordu. Il devra également réussir un jet de Chance, ou le rat lui aura inoculé la rage ou une autre maladie. (À la discrétion du Gardien quant aux effets ; des jets de Médecine pourront guérir la maladie si le bon médicament est accessible.)

Les Investigateurs qui le désirent peuvent, en y consacrant une demi-heure, entrer par effraction dans l'appartement de McCabre depuis le grenier s'ils sont équipés des outils appropriés. Cela laissera cependant des traces évidentes – un trou flagrant dans le plafond – et forcer la porte sera bien plus facile de toute façon. Les Investigateurs peuvent aussi accéder au toit depuis le grenier s'ils le désirent, via une échelle en bois branlante menant à une porte donnant sur le toit. (Le Gardien pourrait exiger un jet de Chance du premier Investigateur qui essaierait de grimper jusqu'au toit sans que l'échelle ne cède.) On peut également accéder au toit en empilant des caisses et d'autre bric-à-brac du grenier, mais ce sera évidemment très bruyant. Enfin, on peut également Sauter depuis le sommet de la maison voisine pour accéder au toit.

Hormis la porte du palier (et potentiellement le sol du grenier), les seules entrées donnant sur l'appartement de McCabre sont une fenêtre en façade – visible par n'importe quel passant en contrebas, et très difficile d'accès – et une autre donnant sur la ruelle derrière l'immeuble. Cette dernière est tout aussi inaccessible, mais au moins quiconque essaierait de la forcer ne serait pas exposé aux regards des voisins et passants – comme le bobby de patrouille. Il faudra les services d'un cambrioleur expérimenté pour entrer dans l'appartement de McCabre par l'une des deux fenêtres. Les Investigateurs qui s'y risqueraient, en descendant depuis le toit, devront réussir trois jets de Grimper et un jet de Chance pour éviter une chute de douze mètres

dans la ruelle en-dessous. Il faudra les mêmes jets pour Grimper depuis la façade arrière, mais ces jets se feront à la moitié du score de base – les saisies sont quasiment inexistantes. (Si une corde est abaissée depuis le toit pour que quelqu'un puisse y Grimper, les jets se feront aux chances de base.) Tout jet raté entraînera une chute. Si quelqu'un se trouve sous un Investigateur au moment de se chute, cette personne devra réussir un jet d'Esquiver et de Chance, faute de quoi elle sera touchée par le second et devra elle aussi subir une chute. Si un Investigateur parvenait à atteindre l'une ou l'autre fenêtre, il lui faudra réussir un jet de Serrurerie ou de Mécanique, ou forcer la FOR de 20 de la serrure – sauf à ce qu'il la brise tout simplement, ce qui ne constitue pas la plus silencieuse des alternatives.

(Si l'un des Investigateurs est cambrioleur de métier, ou que le groupe en embauche un pour pénétrer par effraction dans la maison, un seul jet de Grimper lui sera nécessaire pour entrer par le toit – bien que l'accès via la ruelle exige les mêmes jets que pour n'importe quel Investigateur ne disposant pas de corde qui essaierait d'y accéder depuis le toit. Un cambrioleur bénéficie d'un +20% aux jets de Serrurerie ou de Mécanique pour ouvrir la fenêtre de McCabre.)

La porte d'entrée de McCabre est solide et dotée d'une bonne serrure. La porte a une FOR de 28 si quiconque essaie de la forcer, et autant de points de vie si les Investigateurs essaient de l'abattre à la hache ou de la briser. Sa serrure a une FOR de 30, et elle impose un -10% à toutes les tentatives de la crocheter ; on peut procéder à un essai par tranche de 5 minutes, avec -10% cumulatifs aux jets de Serrurerie ou de Mécanique pour chaque tentative avortée. McCabre fait normalement en sorte de laisser de menus objets sur la porte qui seront déplacés si quiconque essaie de l'ouvrir en son absence. Il faut réussir un jet à la moitié de son score de T.O.C. pour détecter ces signes révélateurs pour quiconque les rechercherait spécifiquement (ou un cinquième d'un jet d'Observation s'il ne cherche pas).

Une fois à l'intérieur de son appartement, l'Investigateur verra la pièce principale de l'appartement de McCabre. Le mobilier semble beaucoup plus cossu que ce à quoi l'on pourrait s'attendre dans ce quartier : la pièce paraît presque propre, quoiqu'un peu terne. Elle est dominée par un grand lit à baldaquin appuyé contre le mur opposé à la porte. Du côté de l'allée, sous la fenêtre, se trouve un canapé. Dans ce même coin, il y a un petit poêle destiné à la cuisine, avec une cheminée reliée au toit via le plafond et le grenier. (La cheminée est trop étroite pour permettre d'accéder à l'appartement depuis le grenier.) De l'autre côté du lit se trouve une coiffeuse et une chaise. Une porte, prêt de la coiffeuse, révélera un petit cabinet de toilettes. Sur le mur de gauche se trouve une grande bibliothèque remplies de livres – vision inattendue dans l'appartement d'une prostituée. Sur le mur de droite se trouve une autre porte. Elle est fermée à l'aide d'une serrure similaire à celle de la porte d'entrée. La porte donnant sur les W.C. n'est pas fermée. Dans le coin opposé au poêle de la chambre se trouve une cheminée grimpant jusqu'au toit. Un

Investigateur de TAI 9 ou moins pourrait s'y faufiler depuis le toit grâce à deux jets de Grimper et un jet de Chance (pour éviter de rester coincé.)

Si les Investigateurs fouillent l'appartement, ou lui accordent davantage d'attention, ils trouveront les objets d'intérêt suivants. Quiconque regarde sous le lit et réussit un jet de T.O.C. ou d'Observation détectera *quelque chose* dessous. Le gardien devrait décrire un entremêlement de cordes, semblables à du cuir. Si les Investigateurs ne se précipitent pas vers une conclusion erronée, et ne fuient pas de terreur devant cette « chose » située sous le lit, mais tendent le bras pour l'en extraire, ils découvriront qu'il s'agit d'un fouet et d'un écheveau de baudriers et de sangles de cuir. L'extrémité du fouet est incrustée d'une matière ayant l'apparence de la rouille dont un jet d'Idée suggèrera, et dont un autre de Chimie ou de Biologie (ou Zoologie) confirmera, qu'il s'agit de sang séché.

Sur le dessus de la coiffeuse se trouvent un pichet d'eau et une cuvette, plusieurs bouteilles de parfum, du maquillage, et trois petites statuettes. La première est celle d'un petit homme aux cheveux et à la barbe rouges, vêtu d'un costume vert. Un jet de Connaissance à la moitié ou d'Occultisme l'identifiera comme une représentation populaire d'un lepreux. McCabre la conserve pour se souvenir de sa mère et du vœu qu'elle lui fit de détruire les Anglais. La seconde figurine représente une affreuse créature ressemblant à un crapaud. Un jet de Mythe de Cthulhu l'identifiera comme étant soit l'image stylisée d'un Profond, soit celle de Tsathoggua. En fait, elle ne représente ni l'un ni l'autre. McCabre l'a choisie pour sa seule laideur, et parce qu'elle l'aimait. (La figurine reflète son tréfonds.)

Le troisième objet paraît avoir été sculpté dans le verre ou le cristal, et représente une main humaine, au centre de la paume de laquelle se trouve une bouche béante, hérissée de dents. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu identifiera de façon catégorique la représentation d'un Grand Ancien, Y'golonac, et un jet de SAN devra être fait à sa vue pour éviter la perte de 1 point de SAN. McCabre l'a trouvé dans le petit magasin du bouquiniste où elle a volé sa copie des *Révélation de Glaaki*. La main la fascina étrangement, et elle l'emporta avec l'argent et les livres. Ce n'est que depuis qu'elle a été possédée par Y'golonac qu'elle a compris sa vraie signification, et elle possède à présent une importance particulière pour elle. Elle vivra très mal que quiconque la lui vole, ou la détruise.

Il y a également une boule de cristal d'aspect ordinaire sur la coiffeuse, derrière les trois statuettes, mais elle n'a aucune vertu occulte. McCabre aime souvent la regarder et imaginer Londres en flammes, et l'Angleterre piétinée sous le talon des Grands Anciens. De temps en temps, néanmoins, alors qu'elle regarde intensément dans la boule de cristal, Y'golonac prend possession de son corps pour assouvir ses propres desseins malfaisants. (Elle accueille avec reconnaissance de tels moments de pur pouvoir.)

La coiffeuse est ornée d'un miroir. Il n'a pas d'intérêt particulier. Le meuble possède trois tiroirs qui

semblent remplis de lingerie féminine. Si un Investigateur réussit un jet de T.O.C. alors qu'il regarde celui du milieu, ou qu'il déclare qu'il le fouille complètement, il trouvera au fond, sous la lingerie, une grande boîte à bijoux. La boîte à bijoux est fermée à l'aide d'une serrure simple. – FOR 5 pour la briser, une minute pour crocheter, avec un +20% au jet de Serrurerie. Il y a plusieurs couches de bijoux à l'intérieur qu'un jet de Comptabilité, Crédit, ou Géologie – ou l'œil entraîné d'un cambrioleur – peut évaluer à une valeur de plusieurs centaines de livres sterling. En outre, il y aura £325 en billets de la Banque d'Angleterre, ainsi que 20 souverains en or.

Les Investigateurs qui réussissent un jet de T.O.C. verront qu'il y a assez d'espace entre le fond du dernier plateau et celui de la boîte pour cacher un autre compartiment. Un second jet de T.O.C. réalisé lors de l'examen attentif de l'intérieur de la boîte révélera un petit loquet dans le coin du plateau du fond. L'actionner fera jaillir un petit levier sur le côté du meuble ; cela projettera également une aiguille empoisonnée dans le doigt de la personne ayant manipulé la petite espagnolette sauf à ce qu'elle réussisse un jet sous DEX×1% ou moins, ou qu'elle ait utilisé un objet pour l'actionner. L'aiguille injectera un poison de POU 17 à l'Investigateur, score qui devra être opposé à sa CON sur la Table de Résistance.

Si l'Investigateur réussit son jet, il deviendra extrêmement malade dans les 5 minutes, ce qui obligera probablement à le sortir de la pièce, mais il sera rétabli le matin suivant, et ne pâtera plus d'aucun effet néfaste – sauf de légers vertiges qui se prolongeront 1d2 jours. (Réduisez sa DEX d'un point jusqu'à sa complète guérison.) Si l'Investigateur rate son jet, non seulement deviendra-t-il malade, mais il subira 1d6 points de dégâts immédiatement, et 1d6 supplémentaire chaque heure suivante jusqu'à ce qu'il meure ou qu'il soit traité avec succès par un jet de médecine ou de Pharmacie. Après avoir été traité avec succès, l'Investigateur guérira normalement, mais il ressentira les mêmes effets que s'il avait réussi son jet – vertiges et perte d'un point de DEX – mais pour une durée de 1d6 jour(s).

Si le levier qui jaillit en même temps que l'aiguille est pressé, le plateau du fond de la boîte s'ouvrira pour révéler un autre compartiment en-dessous. À l'intérieur, se trouvent d'autres bijoux, encore plus précieux ; plusieurs feuilles de papier griffonnées d'étranges et énigmatiques hiéroglyphes ; et le Charme du Vampire de Feu de McCabre. Les feuilles, quoique semblant recéler quelque signification magique, ne portent que des incantations sans valeur, écrites en langage codé. McCabre les a dérobées à un membre de l'*Ordre Hermétique de l'Aube Dorée* qu'elle avait levé un soir, un an plus tôt. Elle les a gardées en espérant qu'elle trouverait quelqu'un qui pourrait les traduire, et qu'elles lui permettraient d'accroître ses connaissances occultes. (Ce ne fut pas le cas.)

Si les Investigateurs décident de prendre la boîte à bijoux de McCabre ou l'un quelconque des objets qu'elle contient, une vilaine surprise les attend. McCabre

l'a piégée à l'aide de son Charme du Vampire de Feu. Dans les deux heures après qu'elle ait été sortie de son appartement par quiconque autre que McCabre, la boîte brûlera tout à coup d'une flamme incandescente qui occasionnera 2d10 points de dégâts par round à quiconque la touchera, elle ou son contenu, et 2d4 à quiconque se trouvera à un mètre. Elle continuera à brûler jusqu'à être intégralement consumée – ce qui prendra environ 12 rounds. Il y a 5% par point de dégât occasionné par les brûlures qu'un objet combustible en contact avec la boîte s'enflamme lui aussi. Tout ce que contient la boîte sera détruit – les bijoux réduits à de la ferraille, la boîte, l'argent et les feuilles de papier, s'ils étaient encore à l'intérieur, en cendres – *sauf* le Charme du Vampire de Feu, qui restera intact. (McCabre ne l'avait pas prévu.) Si quiconque porte le Charme au moment où la boîte s'enflamme, il sera totalement protégé du brasier. Aucune quantité d'eau ou d'agent ignifuge n'éteindra les flammes.

La bibliothèque de McCabre contient un certain nombre de livres – bien plus que l'on ne s'attendrait à en trouver chez une prostituée, même aussi « accomplie » que McCabre. En fait, elle n'a jamais lu la plupart d'entre eux, mais les collectionne pour impressionner ses « invités » (humains), rares à présent, avec son savoir. Parmi eux se trouvent les livres de compte de son business avec les autres prostituées sous sa protection. Ils sont griffonnés d'une main illettrée, presque enfantine, et les lire demandera un jet d'Anglais à -25%. Il faudra un jet de Comptabilité pour déchiffrer ses... chiffres, lesquels indiqueront qu'elle s'en sort plutôt bien – et pourraient mener les Investigateurs à se demander ce qu'elle fait de tout cet argent, à part collectionner les livres et les bijoux. (Elle a également fait passer en douce de l'argent à un groupe de terroristes du Sinn Féin rencontrés par hasard, plus comme une diversion à ses propres plans qu'autre chose – un groupe de dynamiteurs, achetant souvent leurs produits pour leurs actes vils et lâches à Mr Clay du *Whitechapel Merchants Consortium* !)

Il y a également, parmi les livres de McCabre, un certain nombre de travaux occultes divers – pour la plupart des faux – identifiables sur un jet d'Occultisme. Les lire tous intégralement ajouterait +2% au score d'Occultisme du lecteur, et prendrait environ une semaine. Les véritables livres occultes (ci-dessous) prennent eux, chacun, une semaine d'étude afin de les comprendre.

Les autres livres sur les étagères comptent parmi eux :

Une copie, en anglais, du *Malleus Maleficarum* (*Marteau des Sorcières*), abondamment annoté dans la marge, et qui donne au lecteur un +5% à son score d'Occultisme, et un +1% à celui de Mythe de Cthulhu. SAN : 1/1d2.

Une copie de *Vampyres dans le Folklore Transylvanien*, du Dr Abraham von Helsing, qui ajoute +10% au score d'Occultisme, et +2% à celui de Mythe de Cthulhu. SAN : 0/1d2. (Il fournit d'amples informations sur les vampires.)

Une copie du roman populaire *Varney le Vampire*, qui ajoute +1% au score d'Occultisme (connaissance des vampires uniquement.)

Un livre écrit en anglais qui semble, d'après sa syntaxe (sur un jet de Linguistique) être une médiocre traduction d'un original allemand ; il s'appelle *La Contenance du Mal*, et l'auteur n'est nommé que « Philo ». Les mots « Baron Adolf Knigge » sont néanmoins écrits à la main sous ce nom. Un jet d'Occultisme (ou un cinquième du jet de Connaissance) identifie Knigge comme un influent membre de l'*Ordre Ancien des Illuminés Germaniques* – les *Illuminati de Bavière* – avant qu'il ne rompe avec le fondateur de la société secrète, Adam Weishaupt. Il s'agit d'un véritable livre du Mythe, ajoutant +6% au Mythe de Cthulhu, et +10% au score d'Occultisme ; 2d10 en moyenne pour lire et comprendre ; SAN 1d2/2d6 ; il explique certains rituels occultes des *Illuminés de Bavière*, et contient les sorts Contacter une Goule et Déflagration Mentale ; les autres sorts de cette édition sont si médiocrement traduits qu'ils en sont inutiles.

À côté du livre précédent se trouve rangé la précieuse copie de McCabre des *Révélations de Glaaki*. Quiconque voit les *Révélations* et réussit un jet de Mythe de Cthulhu se rappelle avoir entendu parler de ce livre comme d'un puissant tome de magie. Quiconque réussit un jet de Biologie (ou Zoologie) en examinant le cuir de sa reliure réalise qu'il s'agit de peau humaine (et perd 0/1d2 points de SAN en réalisant cela). Alors que l'état des autres livres rend probable qu'ils n'aient pas été lus, les *Révélations* semblent, elles, avoir été abondamment parcourues, contenant de nombreux marque-pages à certains passages effrayants que McCabre aime particulièrement. Cette copie est conforme à celle décrite dans le volume de règles de l'*AdC*, mais il contient également les sorts Contacter Y'golonac et Glamour (le premier écrit avec du sang sur la page de garde).

Tous les livres Occultes (sauf les faux) sont tamponnés sur la page de garde au nom de « M. Hudson, Libraire, Spitalfields », ainsi qu'une adresse. S'ils vérifiaient ce point plus tard, les Investigateurs découvrirait que la boutique a fermé depuis longtemps, est à présent abandonnée, et que les livres qui y ont été laissés ont depuis longtemps pourri. (Si le gardien le souhaite, néanmoins, un jet de Chance particulièrement réussi permettra de trouver quelque tome d'Occultisme, voire même de Mythe, utile aux Investigateurs.) S'ils interrogent des passants ou des habitants des deux côtés de la rue, on leur répondra que le propriétaire du magasin, « L'vieux Morse – un vieux débris, toujours à radoter sur le pouvoir ou quoi qu'il aurait un jour », a été retrouvé flottant dans la Tamise, étranglé, environ quatre ans plus tôt.

Si les Investigateurs brisent la porte fermée à clé du cabinet de McCabre, ils trouveront une garde-robe de beaux vêtements à la mode, des chapeaux élégants alignés sur les étagères. D'autres objets associés à son commerce s'y trouvent également. Si les Investigateurs écartent les vêtements, ils trouveront un miroir en pied appuyé contre le mur du fond. Derrière le miroir, sur le

mur lui-même, se trouve un Portail, créé par Danielson. Il mène jusqu'à une ruelle abandonnée accessible seulement depuis une allée près de *Dorset Street*. Danielson l'utilise quelquefois pour se transporter jusqu'à chez McCabre, après l'avoir contactée au sujet d'une victime, de telle façon qu'il ne soit pas vu allant et venant à et de son appartement aussi régulièrement – ou pour se transporter chez une victime puis en sortir, lui fournissant ainsi un alibi pour la soirée au cas où cela s'avérerait réellement nécessaire. Dernièrement, les Goules de McCabre l'ont utilisé pour venir dans son appartement afin de ne pas risquer d'être vues par d'autres habitants de l'immeuble. Il y a une plaque d'égout assez près de la ruelle jusqu'où le Portail mène, afin de minimiser le risque qu'elles soient vues entrer et sortir. Sauf à ce qu'un Investigateur ne connaisse les sorts Création de Portail, Trouver un Portail, ou Voir un Portail, ou ne passe effectivement à travers lui, les personnages ne pourront cependant pas voir qu'il est là.

Les Investigateurs pourront localiser l'appartement de McCabre de plusieurs façons : 1) en réussissant un jet de Connaissance de la Rue en questionnant leurs contacts sur McCabre, et où on peut la trouver ; 2) en convaincant l'une des filles de McCabre de leur dire où il se trouve, soit grâce à un jet de Persuasion ou de Baratin, un énorme pot-de-vin (et un jet de Corruption), la menace, ou la promesse de la protéger de la colère de McCabre si elle les aidait (ce qui ne marchera que sur des filles doutant de leur choix de s'être mises sous sa coupe) ; 3) en suivant McCabre jusqu'à chez elle (ou quelqu'un d'autre s'y rendant) ; 4) par McCabre elle-même les y conduisant (normalement seulement un seul Investigateur – voir la section appropriée de la partie « Rencontres » pour les détails). S'ils entrent dans son appartement alors qu'elle n'y est pas, il y a 10% de chance par demi-heure, cumulatifs, qu'elle revienne alors qu'ils s'y trouvent encore – ce qui n'augure rien de bon pour les Investigateurs.

Si les Investigateurs faisaient la rencontre d'Emma, ils trouveraient la vieille femme encline à parler, particulièrement sur le sujet de « cette scandaleuse Marie-Madeleine du dessus ». (Ils peuvent rencontrer Emma si la vieille femme les repère durant leurs tentatives d'espionner McCabre depuis son palier du premier étage, ou d'entrer par effraction dans son appartement ; ou, s'ils sont assez audacieux, ils pourraient simplement frapper à sa porte et l'interroger au sujet de McCabre.) Emma déclarera que McCabre « est mauvaise », même si elle ne saura pas désigner exactement pourquoi. McCabre n'est pas une bonne chrétienne en tout cas – ça, elle le sait. Emma est certaine que McCabre est une « catin sans vergogne ». Mais à l'exception d'un client bien habillé qui venait ici il y a plusieurs années de cela, et vient juste de reprendre ses visites – elle s'en souvient à cause de son « mouchoir rouge » – les seuls autres hommes qu'elle ait vus monter jusqu'à la chambre de McCabre « étaient tout drôles, comme s'y avaient été difformes, ou quoi ».

Si on la presse pour décrire ces visiteurs d'apparence bizarre, Emma se rappellera seulement

qu'ils semblaient trotter dans les escaliers, ou traîner des pieds plutôt, et qu'ils étaient étrangement voûtés – elles ne les a jamais bien vus parce qu'ils portaient la plupart du temps une cape. Mais elle a senti quelques-uns d'entre eux, « et qu'est-ce qu'y pouvaient puer mes aïeux ! Comme un cimetière ou un chien à moitié pourri ! » Et les sons qu'ils pouvaient produire – ils semblaient à peine humains ! Emma fixera les Investigateurs et ajoutera que, souvent, après que les gars difformes – des bossus, pense-t-elle – soient montés chez McCabre, une autre fille les rejoignait. « Et ils étaient tous là, et c'est là que les bruits commençaient vraiment ! Des pervers, si vous m'en croyez », déclarera-t-elle, d'un air entendu, et prenant une expression scandalisée. « Tous autant qu'ils sont ! » Puis, elle semblera satisfaite de ses ragots du jour, ne réalisant guère l'épouvantable teneur de vérité de ses propos.

Si les Investigateurs l'interrogent plus avant, Emma peut leur donner une description de l'aristo qu'elle a vu monter à l'appartement de McCabre, celui avec le « mouchoir rouge ». Elle concordera avec la description de Danielson s'ils l'ont déjà vu, et elle pourra sinon leur servir de base pour le reconnaître sur un jet d'Idée s'ils le voient ou le rencontrent plus tard. S'ils font une planque devant l'appartement de McCabre, les Investigateurs pourraient en effet voir Danielson s'y rendre s'ils le surveillent une nuit où le Gardien a décidé que l'Éventreur frapperait. Ils ne le verront pas partir jusqu'après que le dernier meurtre de l'Éventreur ne se produise, ce qui surviendra pendant qu'ils surveillent l'appartement. À moins qu'ils aient découvert le Portail, ou y parviennent plus tard, ils pourraient même en conclure que Danielson *n'est pas* l'Éventreur. Les personnages qui écouteront depuis le grenier surplombant l'appartement de McCabre seront cependant, eux, capables de déterminer que Danielson n'est plus là, même si personne dehors ne l'a vu partir – ni revenir, comme ceux qui planqueront dans le grenier pourront l'affirmer.

Tout Investigateur surveillant l'appartement de McCabre devra néanmoins réussir des jets de Se Cacher pour éviter d'être repéré par elle ou par Danielson s'il lui rendait visite. S'il en manque un (ou un jet de Discrétion s'il se déplace), il sera repéré, et McCabre enverra une Goule après lui. Une fois qu'il aura été repéré, qu'une Goule l'attaque ou pas, toute tentative d'un Investigateur pour contacter Emma s'avèrera vaine. Elle ne répondra plus à la porte, et on ne la verra plus jamais. McCabre a vu Emma l'espionner par le passé, et elle l'associera aux Investigateurs – conjecturant soit qu'elle leur a dit quelque chose, soit qu'elle pourrait le faire dans le futur. McCabre chargera ses Goules d'éliminer la pauvre Emma – une autre parmi les nombreuses Disparues de l'East End.

La Mitre Tavern

La *Mitre Tavern* est située à l'entrée de *Mitre Square*, où la prostituée Catharine Eddowes a été retrouvée

assassinée par l'Éventreur en 1888. Dans la mesure où c'est également près de l'endroit où Millicent Marsh a été retrouvée assassinée, les Investigateurs pourraient s'arrêter ici à un moment donné de leur enquête, pour une chope de bière, comparer leurs notes, voire peut-être interroger les clients ou les employés. Ou peut-être les Investigateurs creusant la piste maçonnique des meurtres originaux relèveront-ils la signification de l'équerre à onglet [*traduction de mitre square, n.d.t.*] dans le rite maçonnique – un jet d'Occultisme les mettra sur la voie. Quoi qu'il en soit, ils découvriront que la taverne est le repère favori d'un certain nombre de prostituées du coin, qui y lèvent quelques-uns de leurs meilleurs clients. Cela inclut certaines franc-tireuses et une partie des filles de McCabre. En outre, si les Investigateurs parviennent à arranger une forme de rendez-vous avec McCabre, soit via l'une de ses filles, soit par l'un de leurs contacts dans les rues, elle les y rencontrera. (Il est également possible, mais moins probable, de l'y rencontrer par hasard.)

Les Investigateurs suivant la piste maçonnique apprendront que plusieurs Loges se réunissent à la *Mitre Tavern* ou non loin, parmi lesquelles la Loge de Hiram et celle de Joppa, deux des plus importantes de Londres (bien que Danielson ne soit membre d'aucune). Il est possible, si le gardien le désire, que les Investigateurs puissent entrer en contact avec les membres de l'une de ces Loges à la *Mitre Tavern* – pour le meilleur ou pour le pire.

Le tenancier de la *Mitre Tavern* est un type franc, qui verra d'un mauvais œil les Investigateurs qui causeront du grabuge ou qui furèteront au sujet de ses clients réguliers, particulièrement les Francs-maçons ou McCabre et ses filles. Les deux groupes paient une coquette somme pour pouvoir jouir de son établissement en toute intimité. Si les Investigateurs lui offrent assez d'argent, néanmoins, et réussissent un très bon jet de Corruption, ils pourraient lui soutirer quelques informations – à la discrétion du Gardien quant à savoir lesquelles. Le tenancier garde un fusil à double canon scié de calibre 10 à portée de main, sous le bar, en cas de problème (compétence de 45%), et il n'hésitera pas à l'utiliser si les Investigateurs font ou participent à un esclandre – même s'il donnera d'amples avertissements et l'opportunité de quitter la taverne avant de passer à l'acte. Dans le cas d'une bagarre ou d'une dispute, il prendra le parti de ses clients réguliers au détriment de celui des Investigateurs, quels que soient ceux qui ont commencé.

Il obligera également les Investigateurs à payer pour tous les dégâts occasionnés, et, s'ils ont sorti des armes, il leur ordonnera de quitter les lieux et de n'y jamais revenir. Il remettra leurs armes à l'agent de patrouille lorsqu'il passera par la taverne lors de sa prochaine ronde. Une fois dans les mauvais papiers du tenancier, seule un *très* généreux pot-de-vin, et des jets de Persuasion ou de Baratin, permettront aux Investigateurs de regagner jamais accès à la taverne, sauf à ce qu'ils se déguisent. Si un conflit se déclarait entre les Investigateurs et le tenancier, utilisez les caractéristiques de l'Exécuteur, mais donnez-lui un score

en Fusil de Chasse de 50%, et un autre en Bouteille Brisée (utilisée comme petit gourdin ou comme couteau) de 65% à la place des compétences en armes des PNJ de ce type.

Les Gardiens peuvent utiliser la Table des Rencontres de la taverne de la section « Rencontres » pour déterminer les rencontres aléatoires entre les Investigateurs et les clients de la *Mitre Tavern*. Si les Investigateurs ignoraient toutes les pistes et tous les indices menant à la taverne, le Gardien pourrait transférer toutes les activités notées dans cette section, excepté le lieu de rendez-vous des Francs-maçons, à une autre taverne ou un autre pub, dans le quartier de Whitechapel, tels que le *Coach and Four*, sur *Commercial Road*, ou quelque autre établissement de sa propre création. Si les Investigateurs se voient interdire l'accès à la *Mitre Tavern* à cause de quelque incartade, et qu'ils ne peuvent ou ne désirent pas se racheter (ou employer des déguisements), il pourrait être nécessaire d'en arriver là pour continuer l'intrigue.

La *Matilda Briggs*

Les Investigateurs qui rencontreront le Capitaine Sinbad Ahab ou qui apprendront sinon l'existence du voilier de Danielson récemment acquis pourront avoir une chance de visiter le bateau, que ce soit à l'invitation d'Ahab ou clandestinement. Ils trouveront la *Matilda Briggs* arrimée à l'un des petits embarcadères sis le long de la Tamise, juste à l'ouest des Docks londoniens, et à l'est des Docks de St Katherine.

Le voilier fait 18 mètres, est complètement gréé, mais dispose également d'un petit moteur si le vent n'est pas favorable. Il dispose d'une soute, petite mais néanmoins suffisante, d'une petite salle des machines, d'une cabine de maître (où Danielson a passé l'essentiel du voyage de retour à sommeiller, ce qu'Ahab pourrait raconter aux Investigateurs s'ils le lui demandent), d'une cabine du capitaine, et de plusieurs couchettes pour le reste de son modeste équipage. Ce dernier, à l'exception d'Ahab, bénéficie d'un « quartier libre illimité » à Londres – sauf celui qui était de garde une nuit et disparut, s'étant probablement imprudemment endormi et étant tombé par-dessus bord, comme Ahab le suppose. (En fait, l'homme fut victime de Danielson, dont le POU était descendu trop bas, et qui ne pouvait patienter jusqu'au prochain port, où il trouva habituellement la plupart de ses victimes lors du voyage.) Aucun membre ne sera disponible pour que les Investigateurs puissent l'interroger, excepté Ahab – sauf à ce que le Gardien souhaite en ajouter dans le scénario.

Fouiller la salle des machines ou les quartiers d'équipage ne révélera rien, pas plus que la cabine d'Ahab, qu'il montrera librement aux Investigateurs et qui ne sera pas fermée. À l'exception de quelques souvenirs maritimes, un drapeau britannique sur une cloison, et la couchette et la malle-cabine d'Ahab, il n'y aura rien d'intéressant dans la pièce exceptés les signes d'occupation attendus dans toute cabine de marin (ce qui inclura plusieurs bouteilles vides de rhum bon marché.)

Si les Investigateurs désirent examiner le contenu de la malle-cabine d'Ahab, ils trouveront qu'elle est fermée à l'aide d'une serrure aisément crochetable (jet normal de Serrurerie), ou qu'ils pourront forcer en battant sa FOR de 25 à l'aide d'un instrument ou d'une pince-monseigneur. S'ils veulent défoncer le coffre, il leur faudra lui infliger 20 points de dégâts avec une hache, une masse, ou tout autre objet similaire. À l'intérieur, ils trouveront divers souvenirs de la carrière de marin d'Ahab, quelques vêtements, une bouteille de très bon vin (cuvée 1871) et, s'il ne le porte pas à ce moment-là (à la discrétion du Gardien), sa Gemme Étoilée de Mnar.

La cabine de Danielson sera fermée à clé, et, sauf à ce qu'ils aient prouvé à Ahab que son employeur est impliqué dans les meurtres de l'Éventreur, le capitaine ne leur en permettra accès sous aucune circonstance. La porte de la cabine de Danielson peut être ouverte sur un jet de Serrurerie ou de Mécanique à -10%. La serrure a une FOR de 30, et la porte encaissera 25 points de dégâts avant de céder. Une fois à l'intérieur, cependant, il y a peu de choses d'intérêt. Un jet d'Idée ou d'Observation suggèrera aux Investigateurs que la cabine ne semble pas avoir été très occupée. Un jet de T.O.C. de quiconque fouillera la cabine permettra de trouver l'un des mouchoirs rouges de Danielson sous la couchette, où il est tombé à son insu.

(**Notes au Gardien :** si les Investigateurs ont eu quelque difficulté à trouver des indices, et que le scénario est avancé, le Gardien peut également permettre aux Investigateurs de trouver, sur un jet de T.O.C., la cape que Danielson portait la nuit où elle fut déchirée – que cela soit avant ou après qu'ils trouvent l'indice afférent sur la scène de l'un des meurtres [voir Indice n°5 dans « Les Meurtres Suivants »]. S'il le souhaite, ils peuvent aussi trouver une carte indiquant la route prise par la *Matilda Briggs*, avec des cercles autour d'une zone de Sumatra et de divers arrêts portuaires le long du trajet, ainsi qu'un point en pleine mer. En regard du point indiquant Sumatra sera griffonné, de l'écriture manuscrite de Danielson, « Les Maîtres ». Enfin, sera indiqué sur la carte la note énigmatique « Ne pas oublier de le nourrir ».)

(S'ils comparent ces échantillons de l'écriture de Danielson avec certaines lettres de l'Éventreur de 1888, dans le cas où ils pourraient obtenir les originaux ou des copies, certaines correspondront. Ce ne sera pas le cas pour d'autres, en fonction du fait que le Danielson original ou son *alter ego* maléfique étaient derrière la lettre. S'ils montrent la carte à Ahab et indiquent le cercle tracé en pleine mer, il pourra leur dire que la marque désigne approximativement l'endroit où l'homme d'équipage fut perdu. [Mais ils ont plutôt intérêt à fournir une bonne explication sur la façon dont ils se sont procuré la carte, s'ils l'ont obtenue par effraction.] Envoyer des télégrammes à certaines des villes entourées sur la carte, ou éplucher les journaux étrangers de l'époque où la *Briggs* se trouvait dans les pays correspondants [Ahab pourra fournir les dates], permettra finalement de trouver des comptes-rendus de

meurtres brutaux et irrésolus commis dans ces cités alors que le voilier y était amarré.)

Si les Investigateurs fouillent la soute du voilier, ils y trouveront une grande cage, semblable à celles utilisées pour détenir de grands animaux sauvages. Le fond est tapissé de paille, et, s'ils réussissent un jet de T.O.C. ou de Suivre une Piste au cours de leur fouille, ils trouveront des égratignures sur le sol de la cage, et même des traces de crottes de rat n'ayant pas été complètement nettoyées. Un jet de Biologie (ou Zoologie) identifiera ces dernières comme provenant d'un rongeur, le plus probablement d'un rat – excepté pour la taille et la quantité. Une lourde odeur animale planera encore dans toute la soute, même si Ahab dira qu'elle était bien pire avant qu'il n'ait pris soin de l'aérer. Dans la paille répandue hors de la cage, ils trouveront également quelques grands sacs vides au fond desquels restent encore quelques traces de grain. Ils trouveront encore des traces de sang séché sur le sol de la cage, reste de la viande (humaine) avec laquelle Danielson nourrit le rat quand elle était disponible. Un jet de Biologie (ou Zoologie) leur dira que l'animal le plus probable qui ait pu se nourrir tout à la fois de grain et la viande devrait être un rat – mais, une fois encore, il faudrait alors qu'il eût été énorme, particulièrement à l'aune des sacs vides encore présents dans la soute.

Les Investigateurs qui connaissent le sort Trouver un Portail et qui réalisent un jet de T.O.C. à un certain point de la coque juste à côté de la cage trouveront trace d'un Portail qui fut naguère tracé ici. Danielson l'a utilisé pour transporter le Rat jusqu'à sa propriété de Barnet, en utilisant le fourgon comme un leurre à l'intention d'Ahab et de quiconque regarderait. La cage sera fermée. Ahab possède la clé, et, s'il se trouve avec eux quand ils examinent la cage, et que tous sont à l'intérieur, il fermera la porte et les y enfermera. S'ils sont en bons termes, il rira et dira qu'il s'agit juste d'une plaisanterie, puis les laissera sortir – seulement sa façon « bon enfant » de les faire marcher. S'ils se sont montrés odieux, proférant des accusations graves dénuées de justification et de preuves à l'encontre de son employeur – et qu'il ignore toujours la nature profondément maléfique de Danielson – il le fera pour de bon et les laissera là, allant même peut-être jusqu'à contacter Danielson pour savoir que faire d'eux – ce qui pourrait leur valoir la visite de l'Éventreur. Ahab fera de même si les Investigateurs essaient de se faire passer pour des agents des douanes, ou pour la police, et qu'il ne les a jamais rencontrés auparavant – après tout, il croit que son employeur est impliqué dans de bénignes affaires de contrebande, et il voudra protéger Danielson par loyauté. Si les Investigateurs se retrouvent effectivement piégés dans la cage, il leur incombera de s'échapper par leurs propres moyens – ou à la discrétion du Gardien.

Si les Investigateurs essaient de planquer devant la *Matilda Briggs* dans l'espoir de rencontrer ou d'attraper Danielson en visite, la chance que cela se produise n'est que de 5% par nuit, sauf à ce que le Gardien décide que Danielson passe justement ce soir-là

pour quelque raison – ou que Danielson est effectivement impliqué dans d'autres activités, auquel cas la chance sera nulle. Si le Rat de Sumatra s'échappait jamais de la propriété de Danielson et retournait à Londres, il est probable qu'il chercherait son précédent refuge dans la soute de la *Matilda Briggs* et l'utiliserait comme nid, recherchant des victimes le long de la zone des docks londoniens. S'il en était ainsi, il tuerait Ahab et dévorerait le malheureux marin, ses restes demeurant dans la soute où quiconque retournerait au bateau les retrouverait. (S'il la détient encore, les Investigateurs trouveraient sa Gemme Étoilée parmi ses restes – malheureusement, elle est sans effet sur les créatures « naturelles », telle que le Rat.)

L'Asile de Bermondsey

Les Investigateurs pourraient décider de visiter l'Asile de Bermondsey dans le sud-est de Londres, suivant ainsi les indices liés au meurtre de Millicent Marsh, ou les rumeurs relevées sur l'une des filles de McCabre ayant été détenue ici après avoir perdu la boule. La piste Marsh ne mènera grosso modo à rien, dans la mesure où ni les employés, ni les codétenus ne savent quoi que ce soit qui pourrait aider les Investigateurs. Le mieux qu'ils puissent leur dire est qu'elle « était une pimbêche, elle pensait qu'elle était meilleure qu nous aut' – elle voulait pas non p'us travailler ; elle pensait qu'elle était trop bien pour ça ! Fichue traînée – au moins elle était calme, pas comme les aut' ».

S'ils relèvent ce dernier mots, les Investigateurs seront menés jusqu'à l'une des filles de McCabre, que tout le monde à l'asile appelle « la gueularde », qui est devenue folle après une rencontre intime avec l'une des Goules de McCabre. McCabre l'a fait incarcérer ici dans l'un de ses rares moments de compassion, plutôt que de laisser ses Goules l'achever. (La fille lui rappelait elle-même il n'y a pas si longtemps.) Dans la mesure où elle savait que les asiles ne gardent pas de dossiers ni la moindre trace écrite sur les fous détenus entre leurs murs, cela lui semblait la meilleure solution ; et Bermondsey était assez reculé de son secteur habituel pour qu'elle n'ait pas à s'en soucier – une erreur de la part de McCabre, mais elle ne pouvait pas savoir que Macaroni Millie séjournerait également ici elle aussi, et qu'un lien pourrait peut-être pousser les Investigateurs s'intéressant à la mort de la prostituée jusqu'à l'asile.

Quelques shillings à l'une des infirmières en chef permettront aux Investigateurs de jouir d'un plein accès auprès de la fille. (S'ils veulent offrir moins, ils devront utiliser la Corruption ou le Marchandage.) Elle est enfermée seule sous clé, loin des autres « invités » de l'asile – à cause de sa tendance à passer la moitié de la nuit à crier comme si l'on essayait de la tuer. L'infirmière en chef dira aux Investigateurs que la fille répond parfois au nom de « Katie » – quand elle répond. Quand ils entreront dans la pièce, elle sera recroquevillée dans un coin, bredouillant « la chose, la chose, éloignez-la, elle veut encore de moi, elle ne peut pas m'avoir, je mourrai avant, la chose, la chose... » Ses

mots seront presque incohérents, exigeant un jet d'Écouter et d'Idée pour que l'on puisse les comprendre. Un jet de Psychologie révélera qu'elle est sous l'emprise d'une extrême frayeur psychotique, et qu'elle est probablement incapable de comprendre quoi que ce soit. Sur un jet de Psychanalyse, les Investigateurs pourraient obtenir d'elle qu'elle grommelle suffisamment clairement ce qui lui est arrivé pour la comprendre – tant qu'ils ne la touchent pas dans l'affaire. S'ils la touchaient, elle crierait et se recroquevillerait en tremblant, sa tête enfouie sous ses bras, et hurlerait « allez-vous en, allez-vous en, ne le refaites pas, non, non, allez-vous en... ! » encore et encore, jusqu'à ce qu'ils partent.

Si les Investigateurs parviennent avec succès à la Psychanalyser (ou à trouver et à payer quelqu'un qui le puisse – un aliéniste à l'un des hôpitaux du coin, par exemple), elle marmonnera qu'« elle » lui avait promis que ce serait bon, quelque chose de nouveau, d'excitant, que Katie n'avait jamais vu auparavant. « Elle » emmena Katie jusqu'à sa chambre, la fit asseoir sur son lit...le grand lit...le *splendide* lit couvert...et alors « elle » se rendit dans sa penderie – et « Ça » sortit – la chose, le monstre, la bête – et elle vint vers elle, la toucha, et ça...et... À partir de ce point, Katie écarquillera les yeux et elle commencera à crier horriblement, et rien de ce que les Investigateurs pourront faire ne la fera cesser. L'infirmière en chef les fera sortir en vitesse de la pièce, fâchée qu'ils l'aient « poussée à r'commencer encore ». Katie ne mentionnera à aucun moment le nom de McCabre, désignant la maquerelle seulement comme « elle ». Elle ne semblera pas non plus reconnaître son nom si les Investigateurs le prononcent devant elle. S'ils demandent à l'infirmière en chef qui a amené Kate jusqu'à l'asile, elle ne se rappellera pas, sauf à ce qu'ils lui donnent quelques shillings supplémentaires pour lui rafraîchir la mémoire. Elle se rappellera qu'il s'agissait d'une femme, une grande rousse, qui s'appelait McGyver, ou McDorber, ou quelque chose comme ça. Si les Investigateurs demandent « McCabre ? », son visage se déridera et elle répondra qu'en effet, c'était bien cela. Puis elle leur montrera la sortie.

Si, à un moment donné de leur entretien avec la pauvre Katie, les Investigateurs ont l'opportunité de l'examiner physiquement – et l'un des membres du groupe ferait mieux d'être médecin, ou d'être prêt à donner à l'infirmière en chef plusieurs shillings supplémentaires pour regarder de l'autre côté – ils trouveront un certain nombre de cicatrices sur son corps. Un jet de Biologie (ou Zoologie) ou de Premiers Soins suggérera qu'il s'agit des marques de griffes d'une créature ayant semble-t-il lacéré la pauvre fille. L'infirmière en chef pourra leur dire que les marques étaient fraîches quand Katie fut amenée à l'asile. On ne lui a pas dit comment la fille les avait reçues, et elle jugea imprudent de demander.

Comme les Investigateurs pourront sans doute le déduire, Katie fut victime des Goules de McCabre. Voyant beaucoup d'elle-même chez la fille, McCabre

pensa faire de la prostituée endurcie son lieutenant. Mais, avant, elle devait s'assurer que la fille accepterait un contact intime avec les Goules. L'une d'elles attendait donc dans la penderie de son appartement pour être présentée à Katie. Malheureusement, celle-ci n'était pas aussi dépravée que McCabre l'aurait espéré, et la pauvre fille ne *put* le supporter, et devint complètement folle suite à cette expérience.

Les Investigateurs devraient retirer de leur visite à l'asile au moins le soupçon que quelque maléfice se trame dans l'East End et, s'ils ne sont pas encore tombés sur son nom, cela pourrait les mettre sur la piste de McCabre et de ses Goules. Cela pourrait à terme les mener jusqu'à Danielson – ou les faire dévier vers une chasse à la Goule, en fonction de la quantité de preuves qu'ils parviennent à découvrir et de leur propre sagacité.

Les Égouts de Londres

À un moment donné, à la poursuite de la piste des Goules, les Investigateurs pourraient décider une équipée dans le réseau d'égouts londonien. Certains indices trouvés sur les lieux des meurtres, ainsi que certains vieux comptes-rendus de journaux et certaines cartes qu'ils pourraient trouver, pourraient finalement leur désigner une telle entreprise comme la chose raisonnable à faire. Les Investigateurs qui prépareraient une telle exploration devraient s'assurer qu'ils sont convenablement équipés, ce qui inclurait lanternes, perches pour sonder les puits et les trous des conduits d'évacuation, ainsi que des bottes ou des vêtements de protection pour patauger dans les courants d'eau sale jusqu'aux chevilles ou au-delà. Ils devraient également être armés, puisqu'ils y a toutes les probabilités qu'ils rencontrent un groupe de Goules, lesquelles utilisent les égouts comme des corridors entre la ville au-dessus et leurs terriers souterrains.

Les Investigateurs pourraient désirer recruter un égoutier, ou chasseur d'égout, expérimenté, dans l'East End – l'un des hommes qui accédaient régulièrement au réseau d'évacuation à la recherche de biens perdus, voire même de rats avec lesquels se nourrir, sinon pour la seule chasse, ou tout autre motif extravagant. Ils devront faire un jet de Connaissance de la Rue pour en dégoter un. Un égoutier pourra leur dire quelle sorte d'équipement il leur faut pour explorer son territoire. S'ils réussissent un jet de Persuasion ou de Corruption et lui offrent une somme raisonnable (au moins 5 shillings), il pourrait même accepter de descendre dans les égouts et de leur servir de guide. (S'ils ne bénéficient pas des services d'un égoutier comme guide, il vaudrait mieux pour eux qu'ils aient un plan des égouts, ou ils risqueraient de s'y perdre – perspective peut reluisante.) Quel que soit l'égoutier qu'ils embauchent, il sera outillé de son équipement habituel – une lanterne en étain fixée à sa poitrine avec des lanières de cuir, un tablier de cuir destiné à protéger ses vêtements, des bottes, et une longue perche terminée par un crochet destinée à sonder le chemin.

Si les Investigateurs ont engagé un égoutier comme guide, il les mènera jusqu'aux quais de la Tamise à travers la boue nauséabonde, enfonçant jusqu'aux tibias, bordant le long de la rivière, et jusqu'à l'une des grandes grilles en fer des bouches d'évacuation s'y déversant. Il demandera à l'un des Investigateurs de l'aider à lever la barrière pivotante (TAI 25 contre FOR) de façon à ce que le groupe puisse entrer dans les égouts par l'entrée circulaire. Une fois tout le monde à l'intérieur, il laissera la grille se refermer avec bruit. Si les Investigateurs n'ont pas recruté d'égoutier, et s'embarquent seuls dans les égouts, ils pourraient également s'introduire dans le réseau via l'une des grilles descellées par les Goules pour leurs allées et venues. Soulever une grille descellée demandera un jet d'opposition contre une TAI de 18. S'ils essaient d'entrer par une plaque que les Goules n'ont pas descellée, ils devront s'en charger à l'aide d'un pied-de-biche ou d'une pince-monseigneur, en appliquant la FOR suffisante pour battre une FOR de 25.

Les Investigateurs projetant d'entrer dans le réseau d'égouts et réussissant un jet en Droit (ou interrogeant un égoutier ou un bobby, ou quiconque le saurait dans le cadre de son travail) apprendra qu'entrer dans les égouts de Londres, quelle qu'en soit la raison autre que la maintenance, est contraire à la loi ; s'ils sont pris, ils pourront recevoir une lourde amende, voire être emprisonnés. Ils peuvent demander un permis au *Bureau de l'Équipement Métropolitain* au *Service des Archives*, mais, sauf à ce qu'ils aient des appuis importants, ou passent un jet de Chance pour trouver un employé désireux de prendre le risque de leur délivrer un permis – en échange d'un pot-de-vin conséquent – ils est peu probable qu'ils obtiennent gain de cause. Ils pourraient obtenir l'accès en se déguisant en personnel de maintenance – sauf à ce qu'ils descendent la nuit, ce que de vrais ouvriers ne feraient jamais, ou qu'ils tombent sur une véritable équipe le jour même où ils vont dans les égouts.

Lorsqu'ils entreront pour la première fois dans les égouts, quelle que soit la façon dont ils y ont accédé, chaque Investigateur doit réussir un jet sous CON×5% ou subir des nausées du fait des odeurs pestilentielles, stagnantes, du réseau. Cela passera au fur et à mesure qu'ils s'habitueront à l'odeur – sauf à ce qu'ils tombent sur une poche de gaz toxique. Les murs courbes des conduits seront incrustés de limons, de couches d'ordures et, à l'occasion, de moisissure. Tout sera plongé dans les ténèbres là en-dessous, excepté aux endroits où les fentes parallèles des plaques d'égouts au-dessus laisseront percer le jour, ou la lumière des becs-de-gaz, au-dessus. L'eau stagnante et sale, mue par un fort courant autour des chevilles des Investigateurs, charriera à l'occasion divers objets flottants qui heurteront le bas de leurs jambes alors qu'ils avanceront. Ils pourront voir les petits yeux rouges des rats brillants sous les lumières de leurs lanternes depuis les crevasses des murs où les créatures nichent, et ils pourront entendre les pas précipités de leurs petits pieds griffus courant dans l'obscurité, sous leurs faisceaux.

Généralement, les rats ne les ennueront pas, sauf à ce qu'ils les acculent (voir les descriptions de « Rencontres dans les Égouts » dans la section « Rencontres »).

L'air sera lourd et moite, et les sons se réverbéreront à travers les tuyaux de façon inquiétante. Les Investigateurs souffrant de Phobies, telles que la Claustrophobie ou la Doraphobie (la peur des fourrures, telle celle des rats), ou souffrant de maux tels que l'asthme, passeront un sale moment dans les égouts. À l'occasion, ils devront passer des stalactites formées par des décennies de ruissellement de déchets ou sauter par-dessus des crevasses, visibles ou cachées par le flot nauséabond ; et ils feront évidemment face à la possibilité de tomber sur des Goules, voire même d'autres humains – égoutiers, employés de maintenance, peut-être même Barker ou Mallory alors que ceux-ci conduisent leur propre exploration. Ces cas sont développés dans la partie appropriée de la section « Rencontres », et le Gardien est invité à s'y reporter pour gérer ces événements.

Si les Investigateurs sont chanceux, intelligents, ou simplement tenaces, ils tomberont finalement devant la principale entrée menant aux terriers des Goules situés en-dessous – ce qui pourrait ne pas s'avérer si chanceux après tout s'ils ne sont pas préparés comme il faut. Si le scénario est très avancé, et que le Rat Géant s'est échappé du manoir de Danielson, ils pourraient même le rencontrer dans les sombres recoins des canalisations incrustées d'ordures.

Le Musée de Cire de Madame Tussaud

Les Investigateurs iront probablement visiter *Madame Tussaud* tôt ou tard au cours de leur enquête, soit après avoir suivi l'indice des traces de cire trouvées sur la scène de l'un des meurtres (indices n°3 dans « Les Meurtres Suivants »), soit après la rencontre aléatoire avec les agresseurs Alfie et Bruiser (voir la section « Rencontres »), soit même après avoir trouvé dans un journal le compte-rendu du gardien soul et de la statue « disparue ». Quelle que soit la façon dont ils se retrouveront au musée de cire, ils y trouveront la même chose, en fonction du fait qu'ils le visitent comme simples usagers le jour, ou qu'ils essaient de s'y introduire illégalement de nuit.

Madame Tussaud est situé juste après le coin nord-est de *Baker Street* sur *Marylebone Road*, elle donne immédiatement sur la gare souterraine de *Baker Street*, et se trouve au sud de *Regent's Park*. L'accès aux parties ordinaires du musée coûte 1s. Celui à la *Chambre des Horreurs* qui se trouve à l'intérieur, et que les Investigateurs voudront sans aucun doute voir, coûte 6d supplémentaires. Un gardien surveille en permanence la porte de la *Chambre* pour s'assurer que les visiteurs paient bien cette somme supplémentaire pour pouvoir admirer les grands assassins et monstres du passé qui y sont exposés. Les gardiens sont disposés à divers endroits stratégiques à travers tout l'édifice pendant la

journée, et les halls du musée seront remplis de clients et de touristes visitant Londres – hommes, femmes et enfants de tous âges. Les figures de cire de gens importants et célèbres remplissent les divers halls, et le gardien peut les détailler autant qu’il le désire.

On trouve à l’intérieur de la *Chambre des Horreurs* un certain nombre de silhouettes de cire plus vraies que nature, équarisseurs, kidnappeurs tels que Burke et Hare, et autres figures d’infamie. La lumière à l’intérieur de la *Chambre* est feutrée, des projecteurs éclairant les visages des silhouettes de cire, lesquelles se détachent sur des fonds de rideaux noirs. En entrant dans la *Chambre*, les Investigateurs découvriront une silhouette de cire étiquetée comme celle de « Jack l’Éventreur ». Le mannequin est vêtu de noir, avec un chapeau en soie noire, une cape doublée de rouge maintenue par le personnage devant son visage de façon à masquer ses traits. Dans son autre main, il tient un long couteau effilé tel un rasoir, maculé de sang. À ses pieds se tient la représentation en cire de l’une des victimes de l’Éventreur. C’est tout ce que les Investigateurs pourront discerner depuis l’allée.

Si les Investigateurs veulent inspecter de plus près la statue de Jack l’Éventreur, ils doivent monter sur son estrade, de l’autre côté des cordons de soie séparant les statues du public. Cela permettra aux Investigateurs de voir le dos de la cape de la statue, s’ils envisageaient de vérifier si un morceau en a été arraché, ou de voir le visage de la statue. Bien évidemment, le visage de la statue de cire ne ressemble en rien à Danielson. (Si le Gardien le désire, il peut faire en sorte que la statue ressemble à quelqu’un d’autre – peut-être quelqu’un de connu dont les traits ont été donnés à la statue à titre de plaisanterie.) Dans tous les cas, si les Investigateurs nourrissaient l’idée que la statue de cire de l’Éventreur « prenait vie » et accomplissait les meurtres (comme se fut le cas pour l’un des groupes de *playtesters*), ils ne trouveront rien pour entretenir cette théorie en examinant la statue de cire. Elle est exactement ce qu’elle paraît être : un mannequin de cire sans vie, et rien de plus.

On peut pardonner évidemment aux Investigateurs de croire que la statue de l’Éventreur soit impliquée. Plusieurs indices peuvent les mener à la conclusion erronée que l’Éventreur se cache sous l’apparence d’une figure de cire chez *Madame Tussaud* : trouver les fragments de cire trouvés sur le site de l’un des meurtres sans remonter jusqu’à Wickerman ; lire les comptes-rendus des journaux sur la statue disparue puis retrouvée au moment où la police est arrivée sur les lieux sans interroger le garde en question ; ou seulement une imagination florissante. L’Éventreur n’est pas la statue qui le représente – ce n’est qu’une amusante fausse piste.

Les Investigateurs pourraient essayer d’examiner la statue de l’Éventreur de plus près en passant les barrières du musée pendant les heures de visite. Ce faisant, ils attireront cependant l’attention d’un gardien avant de pouvoir déterminer quoi que ce soit de conclusif sur la statue – sauf à ce qu’ils aient arrangé une

diversion ; et même alors, il y a seulement 50% de chances que l’Investigateur puisse jeter un regard suffisant à la cape ou au visage de la statue avant d’être cueilli par l’un des gardiens, lequel se précipitera vers la scène pour savoir qui fait du grabuge. (Même si le chambard se situe dans une autre partie du musée, le gardien placé à porte de la *Chambre* a les mêmes chances de repérer le fauteur de trouble.) Si l’Investigateur résiste aux efforts du gardien de l’écarter de la statue et de le ramener dans l’allée principale, il y a 50% de chance (ou plus, en fonction de la résistance déployée par l’Investigateur, voire des attaques portées sur le gardien) que la statue de l’Éventreur reçoive un coup perdu durant la lutte et soit renversée. Si elle tombe, l’un de ses bras se brisera, et la statue sera fichue. Si tout ce que fait l’Investigateur consiste à regarder de près la statue et à se retirer sans faire de résistance quand le gardien s’efforcera de le ramener dans l’allée principale, il sera seulement expulsé du musée. Il y a 25% de chance que ce même Investigateur soit reconnu par les gardiens lors de ses visites suivantes et immédiatement escorté vers la sortie (60% s’il revient dans un délai d’environ un jour.)

Si l’Investigateur fait basculer la statue de l’Éventreur et que celle-ci se brise, il sera conduit au bureau du musée, où le directeur lui laissera le choix entre rembourser la statue – £50+1d100 – ou aller en prison. S’il a agressé le gardien ou agi de quelque autre manière criminelle, non seulement il devra payer pour la statue, mais le directeur convoquera la police et fera arrêter l’Investigateur – à moins bien sûr qu’il ait réussi à s’enfuir avant qu’on l’attrape. Si un Investigateur devait payer pour la statue brisée de Jack l’Éventreur, il pourrait l’emporter avec lui s’il le désirait – elle ne lui sera d’aucun usage ; et il sera définitivement interdit d’accès aux visites (ou à quelque heure qu’il soit pris ici) sauf à revenir déguisé.

Si les Investigateurs ne sont pas induits en erreur par la statue de l’Éventreur, et continuent à travers la *Chambre des Horreurs*, ils tomberont sur celle d’un Démon des Mers du Sud, selon ce qu’indique sa plaque, après avoir tourné le premier couloir – et ils devront lancer les jets de SAN appropriés du fait de son horrible apparence. (Voir la description du Vagabond Dimensionnel dans « Ennemis & Alliés » pour plus de détails.) Tout personnage réalisant un jet de Mythe de Cthulhu en voyant le Démon des Mers du Sud, ou ayant déjà vu un Vagabond Dimensionnel auparavant, le reconnaîtra pour ce qu’il semble être – une représentation de cire d’une créature du Mythe. Si les Investigateurs essaient de l’examiner de près, tous leurs sens leur indiqueront qu’il s’agit d’une statue de cire. (Il en sera de même qu’ils le fassent durant les heures de visite, à l’instar de ce qu’ils pourraient faire avec la statue de l’Éventreur, excepté que le Démon des Mers du Sud ne se brisera pas – et pourrait interpréter le fait d’être bousculé comme une agression.)

La plaque stipule qu’il s’agit d’un « Démon des Mers du Sud » et note qu’il a été donné au musée par un certain « Sir John Danielson » en octobre 1888. Si les

Investigateurs sont assez sensés pour éviter de causer du grabuge en essayant de l'examiner de trop près, ils peuvent se renseigner au bureau du musée pour en apprendre davantage sur la statue. Un jet de Baratin et une bonne histoire – telle qu'être reporter et désirer produire un papier sur certaines des statues de la *Chambre des Horreurs*, un amateur de macabre désirant en apprendre davantage sur les origines de cette « charmante créature », ou quelque chose dans le genre – sera nécessaire pour obtenir ces informations. Mais si les Investigateurs réussissent, le directeur du musée peut leur donner les informations suivantes :

1) Sir John Danielson est un baronnet vivant dans le petit village de Barnet, au nord-ouest de Londres – à tout le moins les archives indiquent-elles que c'est de là que le fourgon ayant effectué la livraison au musée provenait.

2) La statue fut léguée fin octobre 1888, le 31 exactement, et fut exposée pour la première fois l'après-midi même, juste à temps pour Halloween.

3) Le directeur se souvient que Danielson leur avait dit qu'il avait récupéré la statue auprès d'« un artiste excentrique travaillant la cire », à « Sumatra, ou Fidji, ou en Inde, ou quelque part par là » – il ne s'en rappelle plus très bien – et l'avait ramenée avec lui à son retour à Londres. Il se souvient que Sir John lui avait dit qu'il s'en était lassé, et avait décidé de la donner au musée à cause de cela.

4) Il n'a pas revu Danielson depuis et ne sait rien de plus sur l'homme – excepté que le baronnet sait certainement reconnaître une statue de cire effrayante quand il en voit une.

5) L'un des chercheurs du musée a essayé de trouver au *British Museum* et dans plusieurs autres collections des données sur la créature mythologique qui serait représentée par la statue, afin de pouvoir présenter aux touristes des références lors de visites commentées et autres évènements exceptionnels. Il n'a trouvé aucune trace d'un tel Démon des Mers du Sud dans toute la littérature qu'il a pu compulsé sur le folklore du Pacifique Sud – en tout cas rien sinon de vagues références à quelques entités démoniaques. Mais, dans la mesure où elle était particulièrement effrayante, ils ne s'en sont pas formalisés pour autant. Elle avait parfaitement sa place dans la *Chambre des Horreurs*.

C'est là tout ce que les Investigateurs pourront apprendre au bureau du musée. En fonction de l'histoire qu'ils fournissent et des jets qu'ils obtiennent, le Gardien peut leur délivrer toutes les informations précédentes ou exiger d'eux des jets séparés pour chacune, soit tout de suite, soit plus tard. Le directeur ou l'employé du bureau peut également regarder dans les archives quand la statue de l'Éventreur fut exhibée pour la première fois – la date se situera longtemps après la fin de la première série de meurtres de l'Éventreur – et leur donner le nom et l'adresse du sculpteur local, un autre cul-de-sac.

Si les Investigateurs décident de s'introduire par effraction dans le musée de nuit, ils devront le faire par l'une des portes de derrière ; même la nuit, *Marylebone Road* est beaucoup trop fréquentée, la gare souterraine

étant si proche, pour pouvoir tenter à aucun moment de forcer la porte principale. La porte de derrière sera elle aussi difficile à forcer, puisqu'il s'agit d'une épaisse et lourde porte pourvue d'une très bonne serrure. Il sera impossible de faire céder la porte sans attirer l'attention, et il faudra au moins dix minutes d'efforts à chaque tentative de crocheter la serrure, tous les jets de Serrurerie, Perçage de Coffre, ou Mécanique se faisant à -25% ou à la moitié du score de base, au pire des deux. (Un cambrioleur expérimenté pourrait peut-être accomplir la besogne en moitié moins de temps, mais subirait les mêmes modificateurs.) Toute tentative ratée ajoutera un -10% cumulatif aux essais ultérieurs de crocheter la serrure.

Pour chaque tranche de 10 minutes passées à tenter de crocheter la serrure, les Investigateurs doivent lancer un jet de Chance, faute de quoi la police locale passera faire sa ronde. Chaque Investigateur devra alors essayer de Se Cacher ; il sera sinon découvert par l'agent. Si les Investigateurs parviennent à entrer dans le musée, ils devront faire des jets de Discrétion pour éviter d'attirer l'attention du veilleur de nuit. Il y a 1d3+1 veilleurs de nuit de service chaque nuit, et, si les Investigateurs rataient leurs jet de Discrétion, les veilleurs prendraient leur lanterne pour venir s'enquérir de l'origine du son. Les Investigateurs qui tenteraient de Se Cacher devront le faire à la moitié de leur score, dans la mesure où les veilleurs connaissent fort bien le musée, et qu'il y a peu de cachettes valables ; essayer de se faire passer pour une statue de cire est le plus sûr moyen de se faire prendre par les gardiens, quoi qu'aient pu montrer les films modernes et les séries télévisées. Si les Investigateurs utilisent des lumières autres que lanterne teintée ou à œil-de-bœuf dans leur exploration nocturne du musée, tous les jets de Discrétion se feront à -10%.

Le Gardien devrait demander aux Investigateurs de lancer leurs jets de Discrétion en entrant dans chaque nouvelle galerie. Ils devraient également réussir un jet de Chance pour s'assurer qu'aucun veilleur ne fait sa ronde dans cette galerie spécifique quand ils entrent ; un jet d'Écouter avant d'entrer dans une galerie ou un hall donnés du musée leur indiquera si un gardien s'y trouve. Ils ne s'attendent pas à ce qu'il y ait une effraction, et ne sont donc pas particulièrement silencieux.

Si un gardien découvre les Investigateurs, il appellera tous les autres présents dans le musée cette nuit et ordonnera aux Investigateurs de se rendre. S'ils le font, ou s'ils tentent quelque chose de stupide, comme entamer une fusillade avec les gardiens, ceux-ci appelleront la police. Tout échange de coups de feu attirera les agents les plus proches dès son entame. Si elle est appelée, la police arrivera dans les 1d6 minutes. Les Investigateurs qui se rendent ou sont capturés par les gardiens du musée seront détenus dans le bureau du musée jusqu'à l'arrivée de la police. Ils seront enfermés seuls dans le bureau dépourvu de fenêtre, ce qui leur donnera l'opportunité de s'enfuir par des moyens magiques, s'ils en disposent.

Si les Investigateurs essaient seulement de s'échapper en fuyant dès leur découverte par un veilleur

de nuit, le Gardien devra juger de leurs chances en fonction de leur avancée dans le musée et de leurs actions. Le gardien devrait au moins disposer d'un tir sur des Investigateurs en fuite, même s'il s'agira d'une cible mouvante dans le noir (mais ils courront dans l'obscurité à travers un bâtiment peu familier – ils devront réussir un jet de Chance à la moitié, faute de quoi ils butteront dans quelque chose). Il y a également toujours la chance (25%) qu'un agent local passe par là alors qu'ils fuient le musée. Des jets de *Se Cacher* ne suffiront pas à échapper à l'agent ou aux gardiens à leurs trousses, sauf à ce que les Investigateurs parviennent suffisamment loin du musée avant d'essayer de se dissimuler – au moins un pâté de maison, ou une distance similaire dans *Regent's Park*. Si les Investigateurs ont été surpris au cours de leur tentative d'entrer par effraction dans le musée de cire, mais évitent d'être capturés, les patrouilles de police du quartier seront renforcées pendant environ une semaine. La sécurité sera également renforcée au musée, 1d3+2 gardiens supplémentaires postés pour quelque temps. Les Investigateurs capturés lors de l'effraction devront sérieusement s'expliquer, et finiront probablement en prison.

Si les Investigateurs parviennent à échapper à la police et aux gardiens, et entrent dans *Madame Tussaud* la nuit, ils pourront examiner la statue de l'Éventreur, s'ils le souhaitent, et celle du Démon des Mers du Sud, et trouver ce qui est décrit ci-dessus (pour la statue de l'Éventreur) et dans la partie consacrée au Vagabond Dimensionnel dans « Ennemis & Alliés ». Si les Investigateurs s'introduisent dans le musée au cours d'une nuit où le Gardien a déterminé que l'Éventreur frapperait, il y a 75% de chance qu'ils découvrent que le Vagabond a disparu, en fonction de l'heure de l'effraction – et 25% qu'ils le voient disparaître ou réapparaître, révélant ainsi sa vraie nature (à la discrétion du Gardien.) Si les Investigateurs étaient surpris par un gardien alors que le Vagabond a disparu, ils pourraient être soupçonnés de l'avoir volé – ce qui entraînerait une confusion sans fin lors de sa réapparition sur son estrade de la *Chambre des Horreurs*.

Si le Gardien le souhaite, et que le Vagabond est juste de retour après un meurtre de l'Éventreur, les Investigateurs pourraient même trouver des traces de sang frais sur lui s'ils réussissent un jet de T.O.C. alors qu'ils l'examinent. Les Investigateurs désirant cambrioler le bureau du musée peuvent apprendre les informations précédentes sur le don du Démon des Mers du Sud par Danielson (points 1&2), ainsi que sur la statue de l'Éventreur. Il faut une minute et un jet réussi de Serrurerie (plus un jet de Chance pour qu'aucun gardien ne passe à ce moment-là) pour gagner accès au bureau – sauf à ce que les Investigateurs aient rendu visite à l'ancien gardien de musée O'Douglas et disposent de ses clés, lesquelles leur auront également permis l'accès à la porte de derrière. (Voir la section sur O'Douglas dans « Indices & Rumeurs ».)

Dans l'éventualité où les Investigateurs engageraient un cambrioleur professionnel pour

s'introduire dans le musée plutôt que d'y aller eux-mêmes, le Gardien devrait estimer leurs chances de succès et la quantité d'informations pertinentes qu'ils pourront ramener avec eux. Un professionnel devrait bénéficier d'au moins 75% de chances de succès, mais il pourrait ramener des informations sans grand intérêt pour les Investigateurs – et encore, seulement s'ils lui ont donné des instructions très précises. Un cambrioleur, engagé par les Investigateurs, et qui se ferait prendre par les gardiens ou la police, balancera vraisemblablement ses employeurs, sauf à ce qu'ils l'aient *très* bien payé – assez pour aller en prison plusieurs années. (Un tel montant devrait s'élever à des centaines de livres.)

Si le Gardien avait besoin des caractéristiques des gardiens de *Madame Tussaud*, il peut utiliser celles de l'Agent de Police type données à la fin de la partie « Ennemis & Alliés », ou dans l'Annexe C, mais leur conférer un score de 45% pour le revolver .45 dont ils seront armés.

Barnet

Dès que les Investigateurs en auront suffisamment appris sur Danielson pour l'ajouter à la liste de leurs suspects, ils pourraient souhaiter visiter sa propriété à l'extérieur de Barnet, ouvertement ou en arguant de quelque faux prétexte, pour obtenir des informations sur le baronnet.

Barnet est un petit village situé à 11 miles, au nord-nord-ouest de Londres, et immédiatement au nord de Camden et Hampstead, le long de la *Great North Road*. Il est situé sur une large et basse colline, et constitue le point le plus élevé entre Londres et York. Barnet est accessible par le train depuis les gares de *Ludgate Hill*, *King's Cross*, et *Broad Street*, et quiconque prend le train pour se rendre à York passe par lui. On peut également s'y rendre en prenant l'*Edgware Road* depuis le nord-ouest de Londres, juste à l'ouest de *Regent' Park*, route qui passe au sud-ouest du village, quoique d'autres routes plus petites doivent être prises pour accéder au village lui-même. L'église paroissiale de St Jean-Baptiste, au sommet de la colline, domine le village, et la *Dollis Brook* court le long de sa périphérie au sud-ouest. Barnet est parfois également appelé High Barnet, du fait de sa position sur la colline, ou Chipping Barnet, à cause de sa célèbre foire aux bestiaux, et particulièrement par ses habitants. Les cartes ferroviaires contemporaines et le *Bradshaw's Railway Guide* le désigne par ce dernier nom.

Les habitants de Barnet sont amicaux et coopératifs, tant que les Investigateurs ne les rabaissent pas ni ne les insultent (en les traitant de « bouseux » et autres noms). Ils peuvent dire aux Investigateurs comment se rendre à la propriété de Danielson à l'ouest du village, même si la plupart d'entre eux sont déconcertés au nom de Danielson, se rappelant ensuite et faisant le lien en disant, « Ah, ouai, vous voulez dire l'Baronnet d'Barnet ». Ils peuvent donner des indications précises pour se rendre à la propriété. Louer une voiture à chevaux ne leur coûtera qu'un souverain pour toute la journée, un tel véhicule étant disponible à

la gare ferroviaire – ou ils peuvent se contenter d’un cab jusqu’à la propriété. S’ils interrogent les villageois sur Danielson, la plupart confesseront ne l’avoir jamais rencontré, ou ne l’avoir jamais vu dans les parages depuis des années. Ils se rappelleront pour l’essentiel avoir vu son valet, Hirschman, qui se charge de toutes les courses, mais certains peuvent mentionner avoir vu le grand-oncle de Danielson, le « pauvre homme » (ou le « mécréant » – 50% de chances que l’une ou l’autre description soit donnée.)

Si les Investigateurs demandent pourquoi il est nommé ainsi, on leur répondra soit que le malheureux homme fut blessé il y a des années de cela, au cours de la Guerre de Crimée, et qu’il est invalide, soit qu’on ne le voit jamais à l’église, même si la paroisse serait ravie de l’aménager spécialement pour qu’il puisse s’y rendre. La chose lui fut proposée, mais l’homme a fermement refusé d’y mettre les pieds. Il ne semble pas davantage sortir pendant la journée, et ne semble mettre le nez dehors que lors de promenades nocturnes en voiture, conduit par Hirschman. Ce dernier, ajouteront-ils, est courtois avec eux, même s’il ne s’est jamais montré particulièrement amical.

La Propriété Danielson, Barnet

Les Investigateurs visitant la propriété de Danielson près Barnet verront, alors qu’ils approchent en suivant la route courant devant elle, ce qui semble être une propriété de campagne de taille moyenne. Il y a un grand jardin sur le devant, et des parcelles de tailles apparemment égales derrière et sur les côtés. Une grande clôture de pierre et de fer court le long de la propriété, excepté pour la grille d’entrée, entièrement métallique, et donnant l’impression d’être rarement fermée. Les barreaux de la clôture sont assez espacés pour que l’on puisse y voir à travers, mais pas suffisamment cependant pour s’y faufiler, sauf à ce que les Investigateurs soient particulièrement efflanqués ou petits (TAI 7 ou moins). La clôture peut être escaladée sur un jet de Grimper et un autre de Sauter pour passer de l’autre côté, bien qu’il y ait 25% de chance de rester accroché à l’une des pointes en fer prolongeant les barreaux. (DEX×4% pour se libérer.)

Le manoir, au centre de la propriété, fait face à l’est, des écuries de belle taille étant quant à elles exposées au sud, et une troisième structure, sur laquelle les Investigateurs n’ont qu’un mauvais point de vue, se distinguant au fond ; s’ils arrivent tôt le matin, ou à la tombée de la nuit, ils pourront cependant apercevoir le soleil donnant sur ou perçant à travers ce dernier bâtiment. Si les Investigateurs coupent à travers champs, d’un côté ou de l’autre du manoir, ou en passant derrière la propriété, ils pourront identifier ce troisième bâtiment comme étant une serre, même s’ils ne pourront pas dire ce qu’elle abrite, sauf à ce rapprocher – de la vigne. S’ils conduisent leur voiture de location à travers champs jusqu’à la serre, ils devront lancer 1d3 jets de Conduire

Attelage, plus un jet de Chance, pour éviter de renverser ou de briser une roue. (Cela assumera qu’ils aillent lentement – essayer d’aller vite sur ce terrain résultera presque certainement dans un bris du véhicule – 95% ce chance.) Un conducteur de cab refusera de s’écarter de la route.

Si les Investigateurs conduisent dans la propriété et jusqu’au chemin destiné aux voitures attendant à la route, ils s’arrêteront devant la porte, au-delà de l’entrée des écuries ; le chemin fait ensuite une boucle et revient à la route, une fontaine ornant le milieu de cette boucle. Alors qu’ils passent les écuries, ils pourront voir à l’intérieur. Plusieurs chevaux se tiennent dans leurs box et, au milieu des écuries, on peut voir une grande calèche couverte. Sur un jet d’Observation, les Investigateurs remarqueront un objet étrange, consistant en une estrade équipée d’un treuil, attaché à la calèche, devant sa porte gauche. S’ils regardent à l’intérieur de la calèche, ils verront que le siège arrière a été retiré, et que des lanières ont été fixées, comme pour maintenir quelque chose en place.

Quiconque examine l’étrange objet et réussit un jet en Mécanique, Conduire Engin Lourd, ou Invention (ou la moyenne de l’une de ces compétences avec Déduction), ou étant lui-même un inventeur, comprendra que le dispositif sert à lever des objets lourds jusque dans la calèche. Hirschman l’utilise pour soulever le vieux Danielson dans son fauteuil roulant jusque dans la calèche, où la chaise est fixée à l’aide des lanières, à l’endroit où devrait normalement se situer le siège arrière.

Le manoir ressemble quant à lui à quelque domaine de campagne typique, pas exagérément grand, mais suffisamment pour afficher l’aisance de la famille. Aucun plan du manoir de Danielson n’est donné ici dans la mesure où, dans la plupart des cas, ils ne seront pas nécessaires. (Si c’était cependant le cas, le Gardien pourrait utiliser ceux de Mycroft Manor dans « Les Horreurs du Yorkshire », dans *Cthulhu by Gaslight* ou *Terror by Gaslight, Vol. I*, comme guide, changer les détails qui s’imposent et transférant la serre au fond du jardin, et les écuries sur le côté. Assumez que les FOR et difficultés à entrer par effraction pour toutes les portes et fenêtres sont les mêmes. Le Gardien peut également utiliser les plans de toute autre structure similaire ou les créer à sa convenance, en se basant sur les descriptions suivantes.)

Le rez-de-chaussée du manoir comporte un hall d’entrée, un salon, une salle à manger, une cuisine, des toilettes, un fumoir/bibliothèque, des chambres pour Hirschman et le vieux Danielson, ainsi que d’autres pièces pour le rangement, et ainsi de suite. Plus haut, au premier étage, se trouve la chambre de Danielson, ainsi que les chambres d’amis. La porte donnant sur la cave est fermée solidement, à l’instar des portes donnant sur l’extérieur, et de celle de la chambre de Danielson. Dans la cave se trouve, évidemment, la cage contenant le Rat Géant. La plupart du contenu de la cave à vin a depuis longtemps été stocké dans un débarras du rez-de-chaussée, il n’y a donc plus de raison d’aller et venir

dans la cave à tout moment. Le grand-oncle de Danielson est bien sûr incapable de toute façon d'emprunter les escaliers. La maison est solidement construite, aucun son n'est donc perceptible en provenance de la cave, sauf à ce que la maison soit complètement silencieuse, tout le monde se taisant, et que les Investigateurs réussissent un jet à 10% de leur score en Écouter. Même alors, on n'entendra qu'un léger bruit de grattement ou de couinement en provenance de la cave. « Probablement seulement des rats », voilà ce que répondront Hirschman ou le vieux Danielson si on les interroge à ce sujet.

Si les Investigateurs frappent à la porte d'entrée du manoir, Hirschman viendra à la porte et s'enquerra de l'objet de leur présence. Dans la mesure où les Investigateurs lui sont étrangers, sauf à ce qu'ils lui racontent une histoire plausible – comme s'ils se sont perdus, ont brisé leur calèche, ou quelque chose de cet ordre – il les renverra immédiatement. Même s'il les fait entrer, il fera tout son possible pour se débarrasser d'eux, prodiguant une aide minimale, et ne répondant à aucune question au sujet de Danielson, son grand-oncle, ou quoi que ce soit d'autre. (Aucun jet de Persuasion ou de Baratin ne pourra le pousser à parler.) Alors que Hirschman s'apprête à leur fermer la porte au nez, une voix âgée se fera néanmoins entendre depuis le manoir, qui demandera au valet quel est le problème. Quand Hirschman expliquera la situation – ou si les Investigateurs s'invitent à entrer, donnant leur version des faits – le vieillard enjoindra le valet à les faire entrer, ce que Hirschman fera, quoique à contrecœur.

L'évolution des choses à partir de ce point dépend largement du type d'impressions que les Investigateurs font sur le vieux Danielson. S'ils commencent à poser des questions indiscretes, cherchant à fouiller les lieux sans raison valable, ou s'ils profèrent des accusations accablantes à l'encontre de Sir John, le vieillard s'en offusquera et demandera à Hirschman de les mettre dehors immédiatement. (Si cela s'avérait nécessaire, Hirschman possède un fusil de chasse à canon double calibre 12 qu'il pourra utiliser pour convaincre les Investigateurs de quitter les lieux.) Si, d'un autre côté, les Investigateurs prennent le temps de discuter avec le vieillard, lui offrant une histoire plausible de leur présence ici, et le traitant poliment et avec respect, ils gagneront la sympathie du vieux Danielson. Il sera particulièrement réceptif si l'un des investigateurs est un ancien militaire – et particulièrement de l'armée britannique – et lui laissera entendre. Le grand-oncle de Danielson est pour l'essentiel un vieillard solitaire, quelque peu rendu amer par son état de santé, et par la récente absence prolongée de « Johnny » et son manque d'attention à son égard depuis son retour. Hirschman est habituellement taciturne et distant, quoique parfaitement efficace dans ses fonctions d'unique valet du manoir, aussi le vieux Danielson sautera-t-il sur la chance d'un peu de compagnie.

Il commencera par leur dire que les choses ne sont plus ce qu'elles étaient, comme quand il était jeune,

du temps d'avant qu'il combatte en Crimée pour Sa Majesté. Il leur parlera de son service et de la façon dont il en vint à perdre l'usage de ses deux jambes, perte qui le laisse désormais confiné à son fauteuil roulant. Il sera heureux de leur parler du jeune « Johnny » et de l'enfance du garçon, de ses allées et venues – à tout le moins de ce dont il s'en souvient. Il n'est plus guère exact quant aux dates et aux détails désormais, mais il se rappelle assez pour que le Gardien puisse fournir aux Investigateurs autant (ou aussi peu) d'informations sur Danielson qu'il le désire par le biais du vieillard – ce qui dépendra de ce dont ils ont besoin, et de la manière dont ils le traitent.

Il peut leur parler des possessions familiales dans les mines de charbon de Sauchie, en Écosse, et comment Johnny aimait à les visiter dès qu'il le pouvait, à tel point que les hommes de là-bas l'avaient surnommé « Sauchie Johnny ». Mais, se lamentera-t-il, le jeune homme sembla perdre tout intérêt à ces choses dès son retour de Sumatra. Le vieillard ne peut donner aucun détail du voyage en lui-même, mais seulement des dates approximatives, et du fait qu'il avait pour but de visiter les bureaux de la *Netherland-Sumatra Company*, un autre patrimoine familial. Il se plaindra du fait que Johnny était à peine de retour depuis trois mois qu'il partit vagabonder en Europe – et ne revint pas avant cinq ans ! Il geindra encore que Johnny ne lui prête plus guère attention désormais – eux qui étaient jadis si proches, Johnny l'appelant toujours « le Vieux Patron ».

Tout changea après le retour de Johnny de Sumatra. Il s'était perdu dans la jungle – ou quelque chose comme ça. Ça l'avait réellement effrayé – et il n'avait jamais été le même depuis. Il n'est presque jamais à la maison, et, quand il y est, il est la plupart du temps dans sa chambre, des jours entiers, ou à trifouiller dans la cave – y faisant ce que Dieu seul peut savoir. Il accorde que c'est un peu étrange si les Investigateurs le lui font remarquer, mais qui peut savoir ce que les jeunes gens fabriquent désormais ? Malgré toute son inattention à son égard, sa dissimulation, son introversion – « Peuh ! Il est devenu aussi épouvantable que Hirschman », confessa-t-il si le valet n'est pas à portée d'oreille – le jeune Johnny n'en est pas moins toute la famille qu'il reste au vieillard, et il ne tolérera aucune accusation portée contre lui.

Le vieux Danielson pourra se rappeler d'autres bribes d'informations qui pourraient être utiles aux Investigateurs s'ils savent comment s'y prendre pour l'interroger – ou si le Gardien désire simplement distiller quelques indices qu'il voudrait les voir suivre ou qu'ils auraient auparavant manqués. Le vieillard les invitera à rester pour le dîner ou le souper, en fonction de l'heure et, s'il est tard, offrira même de les loger pour la nuit. Il donnera à Hirschman l'ordre de leur faire la visite du manoir – ce qui inclura les écuries et la serre s'ils le demandent – mais ils ne pourront pas voir la chambre de Johnny ni la cave, dans la mesure où le jeune homme est jaloux de sa vie privée, et le valet ne ferait rien pour le contrarier.

Hirschman s'assurera en outre qu'ils ne dérangent aucun des bâtiments. (Si les Investigateurs essaient de distraire le valet par un jet de Baratin ou d'autres moyens, pendant que d'autres s'essaient à la Discrétion pour se faufiler jusqu'aux pièces interdites, le Gardien devra déterminer leur succès en fonction de leurs arguments, de leurs actions, et de leurs jets.) Hirschman se montrera très réticent à faire la visite aux Investigateurs, il essaiera de trouver une excuse pour ne pas avoir à s'exécuter, mais au bout du compte il obéira au vieillard. Un jet de Psychologie confirmera que Hirschman ne tient pas à les voir dans les parages, et il pourrait suggérer aux Investigateurs qu'il cache quelque chose.

Alors que les Investigateurs inspectent la maison, ils remarquent, sur un jet d'Observation, que quelque chose semble faire défaut dans toutes les pièces du rez-de-chaussée. Un jet d'Idée (ou de Déduction) leur dira de quoi il s'agit – il n'y a aucun miroir. Il n'y a pas davantage de Bible, ni d'autres symboles religieux – et notamment de croix. On ne peut voir aucun de ces objets dans les pièces accessibles au grand-oncle de Danielson. Il y a en revanche des miroirs dans les chambres d'amis et les toilettes du premier (mais aucun symbole religieux).

Les Investigateurs qui pourraient commencer à en tirer certaines conclusions, et qui cherchent des preuves similaires, remarqueront les éléments suivants : s'ils visitent le manoir de jour, la plupart des volets sont fermés, les fenêtres étant en outre recouvertes de lourds rideaux, particulièrement dans la chambre du vieux Danielson, toute lumière venant de l'extérieur étant très ténue. S'ils regardent de près le visage du vieillard lorsqu'il parle ou qu'il rit et réussissent un jet de T.O.C., ils remarqueront que, non seulement toutes ses dents – à tout le moins celles qu'ils peuvent voir – sont intactes, mais aussi qu'elles semblent avancer de façon proéminente des gencives – particulièrement ses canines. S'ils restent à dîner, le steak que sert Hirschman – et que le vieux Danielson semble fort goûter – est bleu. Hirschman leur sert également une salade que le vieil homme repoussera au moment où le valet la lui apportera, lui ordonnant de la remporter. Hirschman deviendra subitement rouge et s'excusera, marmonnant des excuses pour avoir oublié que le vieillard détestait les assaisonnements à l'ail – « cela fait tellement longtemps ». (La présence des Investigateurs a décontenancé le valet.)

Bien sûr, les Investigateurs tireront de tout ceci la conclusion évidente que le vieux Danielson est un vampire – du type ordinaire, générique, qui pompe le sang. Ils pourraient même suspecter que c'est lui Jack l'Éventreur, et non le jeune Danielson, et que le vieillard s'est joué d'eux avec ses histoires sur « Johnny » et sa mémoire prétendument défaillante. Ils se tromperont évidemment. En fait, le pauvre homme souffre d'une maladie génétique rare, la porphyrie, que l'on ne saura pas diagnostiquer avant le XX^{ème} siècle. Les symptômes de cette maladie apparaissent souvent très similaires à ceux que l'on associe au vampirisme. Ainsi, le vieux

Danielson est devenu très sensible aux lumières vives, d'où les rideaux, les volets, et sa propension à ne sortir en calèche que de nuit. Il a une forte appétence pour le sang, mais, bien entendu, la satisfait en mangeant sa viande très saignante ; et, comme d'autres victimes de cette maladie, il pâtit d'une aversion presque viscérale pour l'ail. Un autre symptôme se caractérise par le retroussement de la gencive à la racine des dents, celles-ci paraissant dès lors plus proéminentes dans la mâchoire – comme le seraient les « crocs » d'un vampire.

L'absence de symboles religieux, dont les croix, et son refus de mettre les pieds dans une église, s'expliquent simplement par l'athéisme du vieillard. Il a perdu toute foi en Dieu et en tout autre pouvoir transcendant durant la Guerre de Crimée, quand il fut rendu invalide et que plusieurs de ses compagnons furent tués. Il est devenu si amer à l'égard de la religion qu'il réagira probablement avec colère (les Investigateurs pourraient penser que c'est par peur) à la vue d'une croix ou d'une Bible. L'absence de miroirs, à tout le moins dans les parties auxquelles il a accès, s'explique enfin, quant à elle, par le fait que le vieux Danielson ne supporte plus de voir ce qu'il est devenu – un vieil infirme moribond. Si les Investigateurs essayaient de découvrir si son image est reflétée dans un miroir, ils constateront que c'est bien le cas (tout comme le jeune Danielson, bien sûr). Le vieillard expliquera volontiers l'absence de miroir ou de symbole religieux pour peu qu'ils lui demandent – mais ça ne veut pas dire que les Investigateurs le croiront. Le vieillard n'est pourtant bien que ce qu'il paraît être.

Hirschman est quant à lui une autre histoire. Le valet est un complice consentant de Sir John. Le jeune baronnet ne s'est jamais confié, ni n'a jamais expliqué sa condition de Vampire Psychique à Hirschman, mais le valet nourrit plus que des suspicions quant au fait que son maître puisse être Jack l'Éventreur, et il s'en fiche tout bonnement. Hirschman est l'un de ces rares individus totalement dépourvu de morale ou de toute émotion humaine, excepté une – la loyauté. Ayant déjà bien entamé la seconde moitié de sa vie, il n'a pas seulement servi le père et l'oncle de Sir John, mais aussi le jeune maître depuis son enfance. Il est totalement loyal à Sir John et le protégera ou le couvrira de toutes les façons possibles – même si cela implique de laisser commettre, voire d'aider à la réalisation d'un meurtre.

Hirschman commença à suspecter que Sir John était l'Éventreur durant la première vague de crimes, quand certains des périples londoniens du jeune homme coïncidèrent avec les meurtres de l'Éventreur. Il trouva même un matin du sang sur le manteau de Sir John – l'une des fois où le baronnet fut assez négligeant pour se rapprocher suffisamment pour s'en retrouver éclaboussé. Ce jour-là, les journaux évoquèrent les meurtres de Stride et d'Eddowes. Hirschman savait que Sir John avait agi bizarrement – différemment – depuis son retour de Sumatra, et les choses s'imbriquèrent dans son esprit. Son jeune maître était Jack l'Éventreur. Hirschman garda néanmoins l'information pour lui, aidant même à

dissimuler la nature du jeune homme au vieux Danielson.

Quand Sir John partit pour le Continent et que les meurtres de l'Éventreur cessèrent, Hirschman ne fut pas surpris. Il garda trace des déplacements du baronnet par le truchement des chroniques mondaines des journaux quand il le put – enregistrant également les comptes-rendus des meurtres brutaux qu'il découvrirait parfois dans les villes où se trouvait son maître ; et quand ce dernier revint, et que les meurtres reprirent, Hirschman était déterminé à aider son jeune maître à conserver son secret. Il ne sait pas pourquoi Danielson passe des journées entières enfermé dans sa chambre, n'en sortant jamais, et il ne l'a jamais demandé. Il dit au vieillard qu'il apporte de la nourriture au baronnet dans sa chambre, alors que, à la vérité, il la jette. Hirschman est conscient de la présence du Rat Géant dans la cave. Danielson le lui a confié, lui disant qu'il s'agissait d'un « souvenir » de Sumatra qu'il entend, à terme, confier à la *Royal Zoological Society*. Il a besoin de Hirschman pour le nourrir quand il s'absente du manoir ou qu'il sommeille. Hirschman est ravi de lui complaire. Il gardera sa présence secrète, à l'instar de tout ce qu'il peut savoir de son maître, et ira jusqu'à tuer s'il le faut.

Si les Investigateurs passent la nuit dans le manoir et décident de l'explorer, ou s'ils reviennent plus tard et entrent par effraction, ils pourront relever quelques indices supplémentaires, pour peu qu'ils réussissent les jets de Serrurerie, Discrétion, et autres appropriés. S'ils parviennent à s'introduire dans la chambre de Hirschman alors qu'il ne s'y trouve pas, ils pourront facilement trouver sa collection de coupures de presse de journaux étrangers, même s'il faudra réaliser les jets appropriés de Langues Etrangères pour certains d'entre eux, et une lecture exhaustive de toutes les coupures – environ une heure – pour réaliser qu'elles associent la présence de Danielson dans certaines villes avec des meurtres brutaux, semblables à ceux de l'Éventreur. S'ils accèdent à la chambre de Danielson, ils trouveront des vêtements correspondant à ceux de l'Éventreur, de l'aristo qu'Emma a vu se rendre dans l'appartement de McCabre, et ainsi de suite. Cela inclura les mouchoirs rouges, sa pipe de terre cuite, et plusieurs allumettes promotionnelles de chez *Simpson's*.

Si le Gardien le désire, ils trouveront également la cape déchirée qui correspond au bout de tissu retrouvé sur l'un des lieux des meurtres (s'ils ont trouvé le morceau d'étoffe), même si elle est bien cachée (-20% aux jets de T.O.C.) Ils pourront également trouver le billet de vente pour la *Matilda Briggs*, ainsi que le règlement pour les frais d'amarrage à son ponton sur la Tamise, lequel document pourra les mener jusque là-bas. S'ils regardent derrière le miroir en pied contre le mur, et qu'un Investigateur connaît les sorts Créer un Portail ou Trouver un Portail, ils trouveront les marques d'un Portail. Il s'agit cependant seulement d'un seul côté de Portail ; Danielson crée la sortie quand il décide précisément où il désire se rendre. (Si un Investigateur était assez téméraire pour passer à travers le Portail, le Gardien décidera de son sort.) Si c'est peu de temps

après que l'Éventreur ait commis un meurtre – qu'il ait été ou pas découvert – ils pourront également trouver un bout de papier ayant échappé à la corbeille ; une note, rédigée par Danielson, indique : « Chez McCabre – 10h00 ce soir ». Cela pourra offrir aux Investigateurs un exemplaire de l'écriture de Danielson afin qu'ils puissent la comparer à celle des lettres de l'Éventreur s'ils ne disposaient pas encore d'un tel échantillon ; cela établira également le lien entre lui et McCabre. (Le Gardien exigera un jet de T.O.C. pour chaque indice trouvé.)

Si les Investigateurs réussissent à s'introduire dans la cave, ils seront saisis par une forte odeur animale dès qu'ils ouvriront les portes ; sur un jet d'Écouter, ils pourront entendre le son des raclements des griffes de rats dans leurs cages alors qu'ils sentent leur odeur. S'ils décident néanmoins de descendre, ils trouveront le Rat dans sa cage et devront faire les jets de SAN appropriés. Le Rat deviendra frénétique à leur vue, percutant les barreaux de sa cage pour en sortir et se ruer sur les Investigateurs. Si le scénario est très avancé et que le Rat a eu le temps de ronger les barreaux de bois de sa cage, il y a 50% de chance que les barreaux cèdent et que le Rat puisse librement se ruer sur les Investigateurs. Si ce sont eux qui l'attaquent, les barreaux céderont presque à coup sûr sous la pression du Rat pour atteindre ses attaquants (85% chance). Il y a également un cercueil dans la cave. Pour ses propres raisons perverses, Danielson aime parfois descendre dans la cave et sommeiller dans le cercueil pour préserver son POU. (Sa présence peut néanmoins sembler une autre indication erronée que le vieux Danielson puisse être un vampire.)

Lors de la visite initiale au manoir de Danielson, le Gardien devrait assumer que Danielson lui-même est absent. S'ils y passent la nuit, ou s'ils reviennent plus tard, la chance que Danielson soit chez lui ou qu'il revienne quand ils seront là ne devrait pas dépasser 20% – et s'il est présent, il y aura 50% de chance qu'il sommeille, soit dans sa chambre, soit dans la cave ; Hirschman refusera de le réveiller, quel que soit ce que quiconque, y compris le vieillard, pourra lui dire.

Si des Investigateurs en venaient à fureter et à trouver Danielson dans son état de sommeil cataleptique – et particulièrement s'il est dans le cercueil de la cave – cela pourrait s'avérer un choc de le voir dans cet état (0/1d2 SAN), et ils pourraient en venir à des conclusions erronées. S'ils essaient de faire quoi que ce soit de stupide – comme lui planter un épieu en plein cœur – le baronnet ne se contentera pas d'assister à la scène sans rien faire, mais sacrifiera son gain de POU quotidien et attaquera les Investigateurs de toutes ses forces. S'ils se présentaient et parvenaient à discuter avec Danielson alors qu'il est réveillé et dans les parages du manoir, le baronnet les saluerait cordialement et s'excuserait dès que possible, jusqu'à paraître grossier si nécessaire. S'ils l'accusent d'être Jack l'Éventreur ou quoi que ce soit de similaire, il se contentera d'en rire, les priera de quitter les lieux (fera en sorte que Hirschman les chasse dehors s'ils s'y refusaient), et prévoirait de les éliminer.

Si les Investigateurs ratent le moindre jet de Discrétion lors de leur fouille du manoir – particulièrement dans la chambre de Hirschman s’il s’y trouve toujours – le valet les attaquera à l’aide d’une hache qu’il garde à portée de main, n’utilisant son fusil de chasse calibre 12 que si nécessaire. Il « expliquera » par la suite, si les Investigateurs et lui-même ont survécu, qu’il pensait qu’ils étaient des cambrioleurs. Hirschman a un score en Hache de 55% (1d6+1+1d4) et un score en Fusil de Chasse de 45%. Il a une DEX de 13 et 14 points de vie. Le Gardien pourra générer d’autres caractéristiques pour Hirschman à sa convenance.

Les Investigateurs pourraient obtenir d’autres indices de leur visite au manoir, ce qui inclura les références à « Sauchie Johnny » (analogue au nom que l’Éventreur s’était donné à lui-même de « *Saucy Jacky* » dans la carte postale envoyé à la *Central News Agency* lors du double meurtre de 1888), et « Le Vieux Chef – *Old Boss* » (comme dans certaines lettres de l’Éventreur – voir « Indices & Rumeurs »). S’ils inspectent la serre, ils peuvent découvrir que Danielson y fait pousser de la vigne – qu’ils pourront associer aux raisins trouvés près du corps d’Elizabeth Stride en 1888. Ce sont des liens au mieux ténus – des indices que les vestiges torturés du Sir John original parvint à laisser filtrer en 1888 – mais, s’ils étaient relevés, ils pourraient aider les Investigateurs à identifier Danielson comme étant Jack l’Éventreur. (Si les joueurs les manquent, le Gardien pourra permettre des jets d’Idée pour leur faire prendre conscience des liens s’ils n’ont pas déjà enquêté sur les meurtres originaux de l’Éventreur ; sinon, il pourra autoriser de tels jets plus tard, après qu’ils aient découvert ces informations.

Sauchie

Sauchie (prononcé « Sok-i ») est un petit village de la paroisse d’Alloa, dans le Clackmannan, en Écosse, près du *Firth of Forth*. C’est une ville minière, et son seul lien au scénario réside dans le fait que Danielson possède une partie de la mine de charbon qui s’y trouve. Il est en revanche possible, lorsqu’ils apprendront l’existence de la ville et son lien avec Danielson, que des Investigateurs essayant de trouver des preuves de la culpabilité de Danielson comme étant Jack l’Éventreur puissent désirer la visiter. Si c’était le cas, il s’agit d’un voyage d’au moins trois jours aller-retour depuis Londres – davantage s’ils passent le moindre temps dans le village. (Toutes les gares londoniennes pourront les mener à Stauchie, même si *King’s Cross* est le point de départ le plus logique.)

Tout ce qu’ils y apprendront est que Sir John leur rendait souvent visite par le passé, mais qu’on ne l’a pas vu depuis plus de cinq ans à présent, même si l’on se rappelle de lui comme de « Sauchie Johnny ». L’un des anciens s’enquerra de la santé du « Vieux Chef », désignant ainsi le vieux Danielson. Si les Investigateurs disposaient déjà de ces informations, le voyage n’aura été que du temps perdu (et le Gardien pourrait vouloir que le meurtre de l’Éventreur survienne alors qu’ils sont

trop loin pour y fourrer le nez). Outre par le vieillard, les Investigateurs pourraient établir le lien avec Sauchie d’après l’entrée « Danielson » du *Dictionnaire Biographique National*, ou d’après ses relevés bancaires, si quelqu’un trouvait le moyen d’y avoir accès.

INDICES & RUMEURS

La présente section contient certains indices que les Investigateurs pourraient trouver au cours de leurs recherches dans les journaux, les dossiers de police, les archives, et partout où ils seraient susceptibles de suivre des pistes à même de leur permettre d'identifier Jack l'Éventreur. Elle inclut des informations que les Investigateurs peuvent obtenir en suivant des pistes trouvées antérieurement dans le scénario, sur les lieux des meurtres, ou après avoir rencontré ou interviewé divers participants ou suspects. Elle comporte également des éléments sur les meurtres originaux de l'Éventreur en 1888, lesquels peuvent contenir divers éléments laissés par l'« autre » moi de Danielson, et qui aideront à pointer en direction de Danielson, voire à l'accuser comme étant l'Éventreur, si les Investigateurs s'enquêtent de ces indices.

La plupart des indices sont fournis accompagnés des informations que les Investigateurs devront préalablement obtenir avant d'y avoir accès, ainsi que des compétences ou jets nécessaires pour les trouver. Par exemple, les indices montrant Danielson s'étant rendu dans certaines cités européennes et ailleurs à l'époque de divers meurtres semblables à ceux de l'Éventreur peuvent être obtenus seulement si les Investigateurs ont préalablement rencontré au moins une fois le nom de Danielson en lien avec l'affaire ; ils sauront ainsi qu'ils pourraient chercher des informations à son sujet. Se contenter de rechercher des meurtres analogues à ceux de l'Éventreur s'étant déroulés les années précédentes en Europe leur fournira de telles informations, mais aucune corrélation avec les déplacements de Danielson.

Certains Investigateurs pourraient seulement vouloir rechercher aléatoirement à travers des tonnes de données – articles de presse, gros titres, courrier mondain ou du cœur, et ainsi de suite – sans autre véritable but que de « trouver quelque chose » pointant vers un individu distinct suffisamment lié avec les meurtres pour être suspecté d'être Jack l'Éventreur. Une telle tactique aura néanmoins peu de succès. Si un personnage consacre un moins entier de jeu à ne rien faire d'autre qu'à fouiller de vieux comptes-rendus de journaux – et s'il dispose des compétences nécessaires pour lire la presse étrangère – le Gardien pourrait lui allouer 1% de chance de tomber sur Danielson comme suspect possible au terme de ses recherches. (Un Gardien généreux pourrait ajouter un +1% cumulatif pour chaque autre mois passé à cette activité presque entièrement vaine.) Il ne devrait jamais dire au joueur qui procéderait ainsi la durée nécessaire à faire un jet pour apprendre quelque chose, ni quel est le pourcentage de chance – pas plus qu'un véritable enquêteur ne le saurait lui-même. Chercher des pistes avec un objectif

précis à l'esprit s'avèrera beaucoup plus utile aux Investigateurs – mais également beaucoup plus amusant à jouer.

Les rumeurs incluses dans cette section sont celles que les Investigateurs pourraient glaner en vérifiant leurs contacts des rues à la recherche de ragots sur les meurtres de l'Éventreur, ou en espionnant les conversations de pub de l'East End, telles qu'ils pourront en entendre à la *Mitre Tavern* ou partout ailleurs dans Whitechapel. Il incombera au Gardien de les intégrer au scénario en fonction des actions des joueurs. Il pourra leur donner dans l'ordre où ces rumeurs sont énumérées dès qu'ils en chercheront, ou choisir celles qu'il voudra, leur fournissant les plus appropriées en fonction des situations. Plusieurs peuvent être utilisées plus d'une fois, même si le Gardien devra changer légèrement et embellir celles qu'il souhaiterait recycler. Ces rumeurs devraient devenir accessibles seulement sur un jet réussi de Connaissance de la Rue, Persuasion, ou Baratin, lors d'interactions avec des contacts ou de rencontres dans la rue, ou sur un jet d'Écouter lors de tentatives d'espionner des conversations de pub ou d'ailleurs. Obtenir de la source davantage d'informations que ces rumeurs nécessitera un jet de Corruption (avec le pot-de-vin approprié), Persuasion, Baratin, et peut-être d'autres compétences. Le Gardien pourra déterminer la part d'informations supplémentaires que la source de la rumeur sera prête à révéler aux Investigateurs – et son degré de pertinence.

Rumeurs

1) « Contrarie pas la McCabe ! Ses ennemis ont une étrange façon d disparaître ! Elle est l' diab', j'vous l' dis ! – le diab' incarné ! »

2) « Lusk et sa p'tain d' milice – y' savent qui c' est l' Éventreur ! Y z' attendent just' que les condés abandonnent l' affaire pour pouvoir pendre l' enfoiré au premier lampadaire ! Moi j'vous l' dis, j'les ai entendus en parler, là-bas à la *Mitre Tavern* ».

3) « Y paraîtrait qu' le Prof est d' retour à Londres, et qu' y l' apprécierait comme qui dirait pas qu' l' Éventreur vienne empiéter sur ses plates-bandes. Y va prend' soin du foutu Éventreur, z' avez pas à vous inquiéter d' ça ».

4) « L' Éventreur – sûr ! J' lai vu d' mes deux mirettes, comme j'vous vois là ! Sûr qu' ch' peux vous l' décrire ! Et dans l' détail ! Mais avant, si votre générosité voulait bien prend' en pitié un pauvre hère comme moi et m' prêter queq' pence – ô ! Pas pour moi ! Pour ma pauvre maman qui s' meurt ! – j' verrais ça comme un vrai gest' chrétien et d' charité, et j'vous

mentionnerai comme qui dirait dans mes prières du soir ».

5) « L'Éventreur – c't'un monst', pour sûr ! j'veux dire, c'est vraiment un monst', avec des griffes et des dents, comme un grand loup ou un gros chien, mais ki march'rait sur ses pattes d' derrière. L'est sorti d'un trou d'égout du côté d'*Dover Street* – m'a tellement foutu la frousse que j'ai presque fait sous moi – en tout cas j'aurais fait si j'avais pas été bourré, ça c'est sûr ! Hé hé ! Pour sûr, ch'peux vous emmener là où qu'c'est qu'j'lai vu. Ou, au moins, après qu'j'ai pris une p'tite goulée d'gin pour me r'monter. Ah, fichtre, on dirait qu'j'ai pus l'sous en poche... Peut-être qu'ces messieurs s'raient assez braves pour m'dépanner ?.. ».

6) « Ouais, les keufs l'ont bien dans l'os. Pour commencer, z'ont p'us leurs tourneur de tables machin pour leur dire qui k'c'est l'Éventreur, comme la dernière fois, là. Ouais, z'avaient un gonze comme ça, Lees ki s'appelait ou kek chose comme ça. Y disait qu'il avait des visions – qu'il avait vu l'Éventreur. L'avait amené Abberline jusqu'à la maison d'un aristo dans l'West End, passe qu'il lui avait dit qu'l'Éventreur était là-bas – ou ki l'y avait été. Ça lui avait bien coupé la chique au vieil Abberline sur ce coup-là ».

7) « Les putes indépendantes, e'z'ont aucune chance, avec l'Éventreur en vadrouille et McCabre qui les force à la r'joind' ».

8) « Est-ce que z'avez déjà vu la statue d' l'Éventreur à *Madame Tussaud* ? Il a l'air tellement vrai, z'avez presq' l'impression qu'y va descend' d'son piédestal et vous trancher comme un salsiflard ! Si ça s'trouve, c'est exactement c'qui s'passe à Whitechapel ! »

9) « Y paraît qu'c'est risqué d'cogner ou d'entuber les filles de McCabre – ceux qu'ont fait ça ont eu des "accidents". Soit ça, soit on les voit p'us ou on en entend p'us parler. C'est un peu drôle qu'y z'aient tous décidé de fiche le camp comme ça en même temps, pas vrai ? Moi ? Vous rigolez ? J'irai pas la fiche en rogne pour tout l'or du monde ! »

10) « Ouais, c'est ben vrai. C't'enfoiré d'Éventreur est un foutu aristo – un putain d'gars d'la haute qui vient s'encanailler dans l'East End, et ki prend' son pied en tailladant les putes. J'lai vu une nuit – j'vous l'dis, un visage comme la mort qui descendrait d'vot' ch'minée, toute pâlotte et creuse, avec les billes qui brillaient comme des charbons. L'avait un mouchoir rouge dans sa poche – probab' qu'y l'utilise pour essuyer l'sang après qu'il a fini sa boucherie – et pis y portait une cape, un beau haut d'forme en soie, un costume qu'a dû lui coûter ch'sais pas combien d'guinées – 'doit êt' riche comme Crésus çui-là. Sûr qu'je l'reconnaîtrais si j'le voyais encore. Faire quoi ? J'ai l'air si con qu'ça ? ! Y m'surinerait comme les aut' putes s'y m'voyait. Pour l'balancer, faudrait qu'y ait quelques biftons à gagner qui vaudraient l'coup qu'j'y risque ma vie. Z'avez dit cinq par soir ? »

11) « C'est plus sûr de r'joind' McCabre que d'rester indépendante. Au moins McCabre protège ses filles ». « Ah Bon ? Alors, comment qu't'explique

c'qu'est arrivé à la pauv' Katie Malone ? Elle avait r'joint McCabre, et une semaine après e' était devenu timbrée d'la tête – un légume tout juste bon à gueuler. C'était pourtant une coriace – presque autant qu'la McCabre. Ta McCabre l'a mise au r'but, à l'asile de Rotherhithe ou d'Bermondsey, ou que'q'part au sud de la rivière. Ch'pense que j'vais prendre l'risque de rester toute seule, si ça t'fait rien ».

12) « Moi ch'te l'dis, Bruiser, c'est fini pour l'vieil Alfie. J'en peux p'us. L'prochain aristo qu'on arnaque, et c'est fini pour moi. Moi ch'te l'dis, après c'que j'ai vu la nuit qu't'étais avec ta grosse, j'me suis dit mon vieil Alfie, il est ben temps d'prendre ta r'traite et d'laisser la place à mes gosses qu'sont ben assez grands pour s'occuper d'eux-mêmes. Moi ch'te l'dis, Bruiser, c'est vrai c'que j'ai vu – j'avais pas bu une goutte de la soirée, sur la tête de ma défunte maman, j'te jure ! Enfin, juste une pinte de brune – mais juste une, juré ! Pas assez en tout cas pour que j' imagine ça, ch'te l'dis ; et j'l'avais d'jà vu avant – et m'regard' pas comme ça. J'étais pas imbibé au gin comme des fois, et ch'te dis qu'j'l'avais d'jà vu avant. Même qu'c'était au musée d'cire – chez *Madame Tussaud*. C'était c'fichu Démon des Mers du Sud machin, là, horrib' qu'il était, et qui bougeait comme toi et moi, et il a attaqué la p'tite – ch'te dis qu'j'l'ai vu, p'tain, Bruiser, m'regarde pas comme ça ! Ch'suis pas fou, ch'te dis ! C'est juste que ch'crois que j'dois comme qui dirait aller d'l'avant, à la campagne, si des choses comme cette-là commence à vagabonder dans les rues ».

(*Note au Gardien* : cette rumeur est donnée pour le cas où les Investigateurs ne rencontreraient pas les agresseurs Alfie et Bruiser sur le fait dans les rues ou qu'ils prendraient le dessus avant qu'Alfie puisse marmonner son épouvantable histoire – voir la partie « Rencontres » pour plus de détails.)

13) « McCabre n'est pas dans c'cas. Quand l'Professeur vivait encore, elle f'sait ça en loucedé – e' voulait pas s'faire remarquer. Depuis qu'y s'est fait pincer, e' croit qu'elle est assez forte pour prend' la r'lève. E' dit à certaines des indépendantes qu'e' veut qu'elles travaillent pour elle, pa'c' qu'elle a des relations ou que'q'chose. E' dit qu'e' prendra soin d'elles. Moi ch'préfère pas savoir, merci. Mais beaucoup des filles vont travailler pour elle. Sauf si quelqu'un d'plus fort arrive sur la place, elles finiront par toutes travailler pour elle. E' s'fait quasiment p'us enfiler l'minou maintenant, sauf quand l'envie la prend d'se faire un aristo ».

14) « L'Éventreur ? Sûr, ch'sais qui c'est. Ou ce que c'est, plutôt. C'est un boucher, l'un de ces Juifs qui font l'abattage rituel des bêtes pour qu'e' saignent comme y faut, d'après leur Talmud ou quoi. Seulement, çui-là, il abat des femmes à la place. Ch'sais pas pourquoi, non, comment j'le saurais ? Mais l'inscription qu'y z'ont trouvée sur un mur en 1888, au sujet des Juifs qui s'raient responsables ? C'est c'que l'type qui l'a écrit essayait d'dire aux aut'. P't-êt' qu'c'est tout c'qui pouvait nous dire pour nous avertir – ou bien l'boucher l'a eu, lui aussi. Trancher des gorges, traiter les gens comme si c'était des bestiaux – r'gardez dans les

abattoirs, et vous trouverez Jack l'Éventreur, l'tablier d'cuir et tout, moi j'vous l'dis ! »

15) « Paraîtrait qu'même la Reine a peur d'y passer cette fois – elle a doublé la garde au palais, en fait. Elle sait que q'chose, moi j'vous l'dis ! Allez fureter du côté du Parlement, et vous trouverez l'secret d' l'Éventreur. C'est là qu'tout est caché – pas dans les rues ».

16) « Y a que q'chose de pas net qui s'passe dans tout l'East End. Y a aut' chose que l'Éventreur. Des gens ont disparu depuis que q' temps. Ça a commencé dans les années 80, et ça continue d'puis. Seulement ça a empiré depuis que q' mois. Y a *que q' chose* qui kidnappe les gens, la nuit, pendant qu'y dorment. Comment est-ce que ch'saurait c'que c'est – le foutu diable, le putain d'croquemitaine, et p'têt' même l'enfoiré d'Père Noël, pour c'que j'en sais. Ch'sais juste qu'ch'suis ben content d'avoir un toit au-d'ssus d'ma tête, et une bonne serrure à ma porte – et pis une bonne matraque sous mon oreiller si tout ça suffisait pas pour l'arrêter, qui qu'ça puisse être ».

17) « Y disent que c'est un docteur, mais moi j'ai une autre idée. Un pote à moi a entendu les condés discuter en 1888. Y z'ont un témoin qui l'aurait vu errer dans l'East End qui portait un costume d'officier d'marine ! Officier d'marine ! Qui c'est-y qu'tu connais qui porte une tenue d'officier – un docteur en plus ? Ch'sais qu'y disent qu'il est mort, mais y l'ont dit pour l'Éventreur aussi – et sûr qu'il est pas mort, pas vrai ? Les foutus keufs l'ont couvert la dernière fois, et y vont encore faire pareil. Y a plus d'justice. Pas pour ceux d'ent' nous qu'ont pas d'relations, si vous voyez c'que j'veux dire ».

18) « L'Éventreur ? Y a pas d'Éventreur. En tout cas, y'en a pas qu'un. C'est un culte sanguinaire – l'une de ces choses orientales, venue d'Inde ou d'Chine. Des thugs, ou que q'chose comme ça, mais avec des couteaux au lieu de garrots en soie. Y'en a au moins une douzaine ou plus, qui travaillent ensemble – et chacun tue une fois comme pour un rite d'initiation. Ça arrive dans l'East End tout l'temps. Leurs cycles sacrés ou quoi ont dû commencer en 88, et maintenant, ça doit être la fin de celui-ci, ou le début d'un autre. Retenez bien c'que j'vais vous dire. Ces meurtres se termineront aussi mystérieusement qu'y z'avaient commencé, et la police les attrapera jamais, pa'c' qui recherchent un seul homme, et pas plusieurs. Dans quelques années, avec la régularité d'une horloge, y recommenceront. La pire erreur que l'Empire ait jamais faite a été de laisser ces mécréants étrangers apporter leurs pratiques répugnantes dans notre civilisation. Non, si vous voulez l'Éventreur, allez du côté de Limehouse et cherchez-le parmi les Chinois. C'est là qu'vous l'trouverez – ou qu'vous les trouverez, plutôt. Mais leur laissez pas la moind' chance, ou y z'auront tôt fait d'vous planter un surin entre les côtes au nom de leur fichu dieu ».

19) « La police sait qui c'est, mais y peuvent rien faire. Pourquoi ? Pa'c' qu'il a du sang royal dans les veines. Il a dû chopper la vérole en batifolant avec une pute alors qu'y faisait le tour du monde, et maintenant y leur rend la monnaie de leur pièce d'la seule façon qu'y

peut; et les condés s'contentent de détourner la tête et prétendent qu'ils recherchent un marin ou un soldat barjot, pendant qu'l'aut' continue à découper des putes, *pa'c' que c'est leurs ordres !* »

20) « Y a rien à gagner à r'garder d'trop près dans les affaires de McCabre. Un type de l'*Echo* a fait ça en 88, il a même michetonné quelques fois avec McCabre, du temps qu'elle travaillait encore honnêtement, comme les aut' putes, et qu'elle avait pas commencé à toutes leur sucer la moelle, sou à sou, aux filles qu'elles a sous ses ord' maintenant. Eh ben, ils l'ont r'trouvé – le reporter, là – dans une allée, un matin, hurlant à la mort. Z'ont dû l'enfermer. Non, vraiment, rien à gagner ».

21) « Vous trouverez jamais l'Éventreur si vous l'cherchez *lui*. Maintenant, si vous la cherchez, *elle*, vous pourriez faire mouche ! Vous m'entendez – ce putain d'Éventreur est une femme ! E' s'pavane dans Whitechapel comme les aut' putes, lève des aristos et tout – pis elle coince les aut' filles quant elles la respectent pas, pis elle les découpe. Elle a un bon sens des affaires, même si elle est un peu malade dans sa tête dans sa façon d'éliminer la concurrence. Z'avez intérêt à vous méfier avant de michetonner une fille pour la nuit – ça pourrait être l'Éventreur qui vous la planterait bien profond, plutôt que l'inverse, si vous voyez c'que j'veux dire ».

22) « Si vous prévoyez d'attraper Jack l'Éventreur, z'avez intérêt à vous y mettre sérieusement. Non seulement y'a la police, mais tous les détectives de la ville le recherchent cette fois-ci – Hewitt, Beatty, Blake, Barker, z'y sont tous. Non seulement ça, mais y'a aussi une paire de chasseurs de gros gibier qui sont aussi sur sa trace, avec leurs fusils à éléphant et tout. Lord Roxton, l'explorateur sud-américain, et le Colonel Moran, le tueur de tigre indien, on parié sur celui qui parviendrait à r'monter sa piste et à l'avoir en premier. À vot' place ch'serais prudent, avec tout c'monde qui s'mélange dans Whitechapel, que vous finissiez pas vous aussi comme trophée au mur d'un chasseur au gros ».

23) « Foutre ! Z'avez vu les putes qu'on voit traîner dans Whitechapel en c'moment ?! Y'en a *qui d'vraient m'payer* pour qu'j'monte avec elles, c'est dire pour les aristos. La plus moche que j'aie vue faisait le trottoir le long de *Mitre Square* jusqu'à *Dorset Street* et au-d'là. J'l'ai vue avant-hier, pis hier encor'. Moche comme un épouvantail qui s's'rait maquillé. L'avait la voix d'un docker que ch'connais – j'lai entendue quand un ivrogne a voulu la michetonner. Elle l'a renvoyé chier, comme si e' pouvait s'faire tous les aristos qu'e' voulait. Moi – ch' préfér'rais encore finir au lit avec l'Éventreur lui-même qu'avec ce thon ! Ah, mais si vous m'payez une aut' chopine, ch'pourrais p'têt' vous arranger l'coup avec elle, qu'est-ce vous en dites ? Ar, ar, ar ! »

(*Note au gardien : l'homme a vu Barker déguisé en prostituée.*)

24) « C'est les égoutiers, y projettent de lancer une révolution, comme les Fabiens en parlent. Le *Bloody Sunday* ressemblera à une sortie pour école de jeunes filles à côté ! Y z'ont déjà commencé à sortir des égouts

et à kidnapper des honnêtes gens bien pieux dans leur sommeil; et qu'est-ce vous croyez qu'il y a qui fait ces épouvantables blessures sur les victimes de l'Éventreur ? C'est les perches à crochet qu'ils égoutiers y z'utilisent pour sonder l'sol quand y sont partis pour l'une de leurs excursions dans les tuyaux ! Gare à vous – la mort vient d'en bas. Y nous emporteront tous si on nettoie pas tout ça, hommes, femmes, enfants – moi j'vous l'dis ! »

25) « L'Éventreur est un esprit, en fait. C'est comme ces espèces de fantômes machins qu'ils spirites y parlent, et y prend possession d'ton corps, et tu sais même p'us c'que tu fais. C'est pour ça qu'y sera jamais pris. Pa'c' que c'est pas une personne – c'est une putain d'armée à lui tout seul, et c'est jamais le même deux fois d'suite. En fait, y s'pourrait très bien qu'vous soyez assis dans la même pièce qu'a été l'Éventreur avant. Ça pourrait êt' moi, ça pourrait êt' vous, ça pourrait même êt' vot' mère – mais j'veux pas êt' impoli, bien sûr ».

(Notes au Gardien : Les Rumeurs 1, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 20, et 23 sont toutes basées sur des faits et peuvent peut-être donner aux Investigateurs un indice digne d'intérêt – ou au moins une piste vers l'un d'eux. Les Rumeurs 2 et 3 pourraient peut-être devenir vraies à un moment donné du scénario, en fonction des désirs du Gardien, et la Rumeur 22 peut être aussi vraie que le Gardien le souhaite elle aussi. La Rumeur 21, même si elle est fausse, pourrait mener les Investigateurs à soigneusement examiner McCabre et sa responsabilité dans l'affaire, et la Rumeur 8 pourrait les diriger vers *Madame Tussaud*, où ils pourraient trouver le Démon des Mers du Sud, s'ils ne se fourvoient pas du côté de la statue de l'Éventreur. Toutes les autres Rumeurs sont totalement fausses ; le gardien peut les utiliser pour les embrouiller et diriger les Investigateurs dans de mauvaises directions si cela s'avérait nécessaire. Il peut également ajouter certaines rumeurs de son cru si toutes celles-ci étaient utilisées trop rapidement.)

Les Meurtres Originaux de l'Éventreur

À un moment donné de leur enquête, les personnages pourraient souhaiter examiner les comptes-rendus des meurtres originaux de l'Éventreur en 1888, afin d'y trouver des indices qui puissent les éclairer sur les meurtres actuels, ou même les faire s'approcher de l'identité de Jack l'Éventreur. Si, pour quelque raison, les Investigateurs ne pensaient pas à entreprendre des recherches dans cette direction après un délai raisonnable, le Gardien devrait leur allouer un jet d'Idée pour qu'ils y pensent, ou le leur suggérer par la bouche d'un PNJ. (Ils pourraient également apprendre que Barker poursuit activement cet angle.) Quel que soit le cas, ils trouveront dans les meurtres originaux divers indices laissés par la précédente personnalité de Danielson, lesquels indices, ajoutés aux autres preuves qu'ils auront pu réunir, commenceront à pointer significativement en direction du baronnet comme étant au moins un suspect valable pour l'Éventreur.

(Note au Gardien : ne sont donnés ici que les éléments les plus indispensables des meurtres originaux ; les Gardiens qui pensent que leurs Investigateurs pourraient chercher davantage d'informations voudront consulter les livres ou les sites Internet mentionnés dans la partie « Remerciements » à la fin du présent ouvrage. *The Gaslight Companion* offre également des informations plus fournies sur l'affaire de l'Éventreur.)

Les Victimes

Suivent de brèves descriptions des meurtres et victimes originales de l'Éventreur, telles que les Investigateurs peuvent les découvrir dans les comptes-rendus des journaux de 1888. Le Gardien peut se contenter de donner ces informations aux Investigateurs après qu'ils aient diligemment passé le temps nécessaire en bibliothèque, archives de presse, salles de lecture, ou dans la *Newspaper Room* du *British Museum* (au moins deux heures par victime recherchée) ; il peut également demander des jets de Bibliothèque pour obtenir toutes les informations sur les victimes, un par victime ou plusieurs par victime, comme il le voudra. Le Gardien devrait considérer les informations suivantes comme une compilation de plusieurs comptes-rendus de journaux, et il peut citer divers titres londoniens comme étant les sources, puisque toute la presse traitait l'affaire de l'Éventreur.

Polly Nichols : le corps de Mary Ann « Polly » Nichols, la première victime de l'Éventreur, fut trouvé par un ouvrier du coin alors qu'il se rendait à son travail, peu après 4h00 du matin, le 31 août 1888. Le corps gisait dans une entrée entre une rangée de maisons et un pensionnat de *Buck's Row*. La gorge avait été tranchée, la trachée et l'œsophage complètement sectionnés, et sa moelle épinière presque entièrement traversée. Le Dr Rees Ralph Llewellyn, d'un proche cabinet médical, déclara la mort récente ; ses bras étaient encore chauds au-dessus du coude. Le corps fut transporté à la morgue de l'asile local ; lors du retrait de ses vêtements, il fut découvert que l'abdomen de la victime avait été perforé en travers de l'estomac et les intestins exposés, en plus des deux incisions pratiquées à la gorge.

La femme fut par la suite identifiée comme Polly Nichols (également connue comme Mary Ann Nichols), une prostituée de 42 ans, qui avait récemment vécu dans des créchoirs de *Thrawl Street* et de *Flower & Dean Street*. Elle avait été vue en vie pour la dernière fois dans la cuisine du dortoir de *Thrawl Street* à 1h40 du matin le matin même, et à nouveau par un autre locataire à 2h30 à l'angle d'*Osborn Street* et de *Whitechapel Road*, à environ un demi-mile de l'endroit où son corps fut retrouvé. Nichols n'avait pas d'ennemis connus, et la police n'eut aucune piste. Les autorités ne surent dire s'il s'agissait d'un meurtre erratique, ou si c'était le premier d'une série à venir.

Annie Chapman : un second corps fut découvert peu après 6h00 au matin du 8 septembre, derrière une pension du 29, *Hanbury Street*, à moins d'un demi-mile de *Buck's Row*. L'un des pensionnaires trouva le corps gisant dans le passage le long de la maison. Ses mains,

son visage et ses bas étaient maculés de sang, sa gorge était profondément tranchée, et elle était horriblement mutilée et éviscérée. L'Inspecteur Joseph Chandler ne trouva aucun signe de lutte sur la proche scène, mais il découvrit en revanche des traces de sang sur une palissade sise derrière le corps, ainsi que des taches sur le mur à l'arrière de la maison.

Le chirurgien George Bagster Phillips déclara la mort de la victime et ordonna que le corps fût transporté à la morgue. Il trouva des objets personnels dispersés autour du corps, ainsi qu'un tablier de cuir, gorgé d'eau, non loin – ce qui amena la police à s'enquérir d'un certain John Pizer, également connu dans le coin sous le sobriquet de « Tablier de Cuir ». Le corps fut identifié comme celui d'Annie Chapman, connue dans les rues comme « *Dark Annie* ». C'était une prostituée âgée de 45 ans qui avait vécu les trois derniers mois dans un créchoir de *Dorset Street*. Elle avait été vue en vie pour la dernière fois à 5h30 ce matin par la femme d'un gardien de square, marchandant avec un homme devant la pension où son corps fut découvert par la suite. Tout ce dont la femme put se rappeler sur l'homme en compagnie de Chapman est qu'il était brun, paraissait étranger, âgé d'environ 40 ans, et qu'il portait un *deerstalker* brun ; ses vêtements étaient défraîchis, mais il montrait une certaine distinction.

Lors de l'enquête du coroner, le Dr Philipps établit que, selon lui, le meurtre avait été commis par quelqu'un jouissant de connaissances anatomiques, à l'aide d'un long couteau effilé pourvu d'une lame d'au moins six à huit pouces de long. Le tablier de cuir retrouvé sur les lieux n'avait d'après lui pas la moindre pertinence. Deux jours après le meurtre, la police appréhenda John Pizer comme le principal suspect dans les deux meurtres, dont on pensait désormais qu'ils étaient le fait d'une même personne. Pizer avait cependant un alibi pour chacun des deux meurtres ; le tablier de cuir appartenait à l'un des locataires, dont la mère l'avait lavé et laissé dehors pour qu'il séchât. La dernière révélation de l'enquête fut donnée quand on apprit que l'utérus de la victime lui avait été retiré.

Elizabeth Stride et Catharine Eddowes – le Double Événement : tôt le matin du 30 septembre, presque deux semaines après le meurtre de Chapman et cinq jours après la première lettre de « Jack l'Éventreur », le tueur revendiqua deux nouvelles victimes. La première fut trouvée dans une étroite cour près de *Berner Street*, peu après 1h00 du matin par un marchand des quatre-saisons qui entra. Il appela à l'aide auprès d'un proche *International Working Men's Educational Club*, et plusieurs de ces hommes allèrent chercher un policier. La police fouilla la zone, et le Dr Phillips prononça la mort de la victime à son arrivée. Sa gorge avait été tranchée, les vaisseaux du côté gauche ainsi que la trachée sectionnés. Aucune mutilation n'avait été infligée. La victime fut par la suite identifiée comme Elizabeth Stride, une prostituée connue dans les rues comme « *Long Liz* ». Elle était veuve, mais vivait une relation sporadique depuis trois ans avec un homme

appelé Michael Kidney, qu'elle avait quitté le mardi précédent.

Un ouvrier vit Stride à minuit moins le quart en compagnie d'un homme d'âge moyen, clair de peau, portant une petite moustache brune, haut d'environ 5'6'' [1m65], assez fort, portant un manteau noir et des pantalons de couleur sombre, ainsi qu'un chapeau rond à visière. L'homme lui donna l'impression de quelqu'un d'instruit, comme un homme d'affaire ou un employé, et parlait d'une voix douce. L'agent William Smith crut se rappeler avoir vu Stride en compagnie d'un homme à minuit et demi, le décrivant comme quelqu'un au teint mat, portant une moustache sombre, mesurant 5'7'' [1m67,5cm], âgé d'environ 28 ans, d'apparence respectable, portant des vêtements sombres et un *deerstalker* sombre en feutre. Il portait un paquet, d'environ 18'' sur 6-8'' [47,5cm sur 15-20cm] dans sa main. Un artisan crut voir Stride en compagnie d'un homme à 00h45, mais tout ce qu'il remarqua était que l'homme portait un long manteau de couleur sombre.

Alors que la police cherchait le tueur de Stride, un second corps fut découvert par un agent de la *City Police* au cours de sa patrouille de *Mitre Square* à 1h45 du matin. L'agent était passé une première fois un quart d'heure auparavant, et aucun cadavre ne s'y trouvait. La gorge de la femme avait été tranchée, et elle avait subi de sévères mutilations. Son visage était tailladé en travers du nez et de la joue droite, et un morceau de son oreille droite avait été tranché. Son abdomen était ouvert depuis sa poitrine, son foie et ses reins avaient été perforés, et une partie d'un rein avait été retirée. Ses intestins avaient été retirés et enroulés autour de son cou, et ses paupières sectionnées. Le médecin qui l'examina jugea que le meurtrier jouissait d'une bonne connaissance en anatomie pour avoir procédé de façon aussi experte, particulièrement dans le retrait des organes.

On identifia la femme comme Catharine Eddowes, une prostituée qui avait été détenue à la prison de la City pour ivresse jusqu'à 00h30. Elle vivait avec un homme appelé Kelly sur *Fashion Street*, dans Spitalfields. Il la vit pour la dernière fois le samedi après-midi. Plusieurs témoins crurent la voir en compagnie d'un homme au coin de *Church Passage*, lequel menait à *Mitre Square*, à 1h30 du matin. L'homme était âgé d'environ 30 ans, mesurait 5'7'' [1m67,5cm], avait le teint clair, portait une moustache blonde, était de constitution moyenne. Il portait un ample manteau poivre-et-sel, un foulard rouge, et un chapeau de toile à visière grise. Un témoin dit qu'« il ressemblait à un marin ».

Dans la morgue, on remarqua qu'un morceau du tablier maculé de sang d'Eddowes avait été découpé. Le morceau fut trouvé par un agent de la MPF dans *Goulston Street*, à un tiers de mile de *Mitre Square*. Non loin, sous les escaliers d'un passage menant à plusieurs appartements, l'agent trouva sur le mur, écrit à la craie, un message qui semblait impliquer la population juive de Whitechapel dans les meurtres, bien que « *Jews* – Juifs » ait été mal orthographié, « *Juwes* ». Le message

fut effacé sur l'ordre du préfet de la *MPF* Sir Charles Warren pour « éviter de possibles émeutes raciales dans la zone ».

Mary Jane Kelly : le meurtre de Mary Jane Kelly, cinq semaines après le double événement, et le dernier de l'Éventreur en 1888, fut le plus brutal de tous. La *Central News Agency* avait reçu la première lettre de Jack l'Éventreur juste avant le double meurtre, ainsi qu'une carte postale par la suite, apparemment écrite par la même personne, et postée juste après. Le 16 octobre, George Lusk, du *Comité de Vigilance de Whitechapel*, reçut la lettre « *From Hell Mr Lusk* », accompagnée d'un paquet contenant un rein sectionné – dont on crut qu'il appartenait à Catharine Eddowes. Une autre lettre fut envoyée au Dr Openshaw du *London Hospital*, qui avait examiné le rein et prononcé qu'il appartenait bien à la victime. Mais aucune prostituée mutilée n'avait été trouvée depuis Eddowes.

Puis, à 10h45 du matin le 9 novembre, le gardien d'une pension sise au 26, *Dorset Street* envoya son assistant à la chambre 13, laquelle ouvrait sur l'étroite *Miller's Court*, afin qu'il exigeât de l'occupante, Mary Jane Kelly, 24 ans, qu'elle payât son loyer. En regardant à travers la fenêtre cassée, l'homme vit son corps mutilé gisant sur le lit dans une mare de sang. Il en prévint son employeur, lequel appela la police. Quand arriva l'Inspecteur Abberline, il ordonna que la cour fût bouclée et fit prévenir le préfet Warren. Mais, à l'insu d'Abberline, Warren avait démissionné la veille.

Il était déjà 13h30 quand la chambre fut fouillée. La gorge de Kelly avait été tranchée si profondément que la tête était presque sectionnée du tronc. Son abdomen avait été partiellement ouvert, et sa poitrine sectionnée ; le bras gauche ne tenait que par la peau. Le nez avait été tranché, le front écorché, les cuisses lacérées jusqu'à l'os. L'abdomen avait été ouvert d'un mouvement de haut en bas, et le foie et les intestins arrachés. Des morceaux du corps étaient posés sur la table ou entre les jambes, mais certaines manquaient. Des photos du corps furent prises, et il fut transporté à la morgue.

Kelly, qu'on appelait également Mary Jeannette, vivait ici avec un certain John Barnett depuis quelque temps, mais il l'avait quittée après qu'ils se fussent querellés le 30 octobre. Barnett fut écarté comme témoin. L'heure du décès fut estimée entre 3h30 et 4h00 du matin, et deux témoins prétendirent avoir entendu un cri, voire le mot « meurtre », vers cette heure là. Le seul autre indice fut constitué des cendres de quelque jupon féminin retrouvées dans le poêle. On présuma que le vêtement avait été celui de Kelly. (Bizarrement, un autre témoin prétendit avoir vu Kelly entre 8h00 et 8h30 du matin, le matin où le corps fut trouvé.)

Le coroner écourta son enquête, attitude qui fut vivement critiquée dans la presse, dans la mesure où l'on crut que toutes les preuves n'avaient pas été passées en revue. (L'un des papiers mentionna le nom de George Hutchinson, dont on croyait qu'il avait vu Kelly, tôt le matin de son assassinat, discutant avec un homme qu'il décrivit pour la police – mais aucune description ne fut

donnée dans le compte-rendu du journal.) Avec le meurtre et les mutilations de Kelly, la débauche de l'Éventreur avait atteint son apogée ; il fut estimé qu'il avait dû passer environ deux heures sur Kelly. Ce fut également la dernière apparition de l'Éventreur pour cette série de meurtres, même si beaucoup considérèrent qu'il continua son œuvre au moins jusqu'en 1889.

Autres victimes supposées de l'Éventreur : même si les autorités considérèrent ces cinq meurtres comme les seuls commis par l'Éventreur, la plupart des journaux lui imputèrent deux autres, commis plus tôt, ainsi que plusieurs qui suivirent. Les Investigateurs n'ont aucun moyen de savoir qu'il ne s'agit pas de meurtres de l'Éventreur, sauf à ce qu'ils obtiennent les dossiers officiels de la police, ou réussissent des jets de Déduction quant à la nature différente des blessures des autres victimes. Le Gardien devrait également leur donner les informations appropriées sur ces points. Cela pourrait embrouiller les Investigateurs à partir du moment où ils auront identifié Danielson en tant que suspect et appris qu'il n'était pas en Angleterre durant le « premier » meurtre de l'Éventreur, à peine arrivé pour le « second », et qu'il avait quitté le pays longtemps avant que les meurtres ayant suivi celui de Kelly ne surviennent.

Emma Elizabeth Smith, une prostituée vivant sur *George Street*, Spitalfields, retourna à sa pension à 4h15 du matin, le 3 avril 1888, titubant et saignant ; elle prétendit avoir été attaquée et volée sur *Osborn Street* par quatre hommes. Elle fut transportée au *London Hospital*, où elle fut examinée. En plus de son visage ensanglanté, et de son oreille tranchée, elle avait subi des lésions internes lorsqu'un objet contondant fut introduit en elle de force. Elle mourut le lendemain d'une péritonite. Ce n'est que quand Nichols fut assassinée que la police et les journaux pensèrent à associer la mort de Smith avec d'autres.

Martha Tabram (ou Turner) fut découverte à 3h00 du matin, le mardi 7 août, sur le palier du premier étage des *George Yard Buildings*. La mort avait été causée par 39 blessures perforantes portées au corps. Selon l'expert, les blessures de Tabram avaient été provoquées par une arme effilée, triangulaire, comme une baïonnette, ou un canif ; elle-même et une autre prostituée étaient en compagnie de deux soldats plus tôt ce matin-là. Les soldats furent appréhendés, mais l'autre femme ne put les identifier, et ils furent relâchés. La nature des blessures de Tabram était assez différente de celle des derniers meurtres de l'Éventreur, mais, quand les véritables meurtres de l'Éventreur commencèrent, les journaux et, au départ, la police, le considérèrent comme le premier (ou le second) de la série.

Certains crurent qu'une prostituée nommée **Rose Mylett**, assassinée le 26 décembre 1888, avait été victime de l'Éventreur, et les dossiers de la police la mentionnent. Peu furent néanmoins dans ce cas, dont la police. Le corps d'**Alice McKenzie**, prostituée, fut découvert dans *Castle Alley* le 17 juillet 1889, plus de sept mois après le meurtre de Kelly. Elle avait été poignardée à la gorge à deux reprises, et ses blessures

abdominales ressemblaient superficiellement aux premières mutilations de l'Éventreur.

Le tronc d'une femme non-identifiée fut découvert dans *Pinchin Street* le 10 septembre 1889 ; là encore, certains crurent qu'il s'agissait du travail de l'Éventreur. Il n'y avait pourtant aucune ressemblance entre ce meurtre-ci et les précédents. (La victime devint simplement connue comme le **Torse de Pinchin Street.**) **Frances Cole**, une prostituée de Whitechapel, fut découverte dans *Swallow Gardens* le 13 février 1891, assassinée de plusieurs coups de couteau à la gorge. Un pompier, Thomas Saddler, fut arrêté pour le meurtre, mais fut relâché, faute de preuve.

Plusieurs journaux de 1891 incluent des articles sur une prostituée appelée **Carrie Brown**, connue dans les rues sous le nom de « *Old Shakespeare* » pour son penchant à citer le Barde. Elle fut tuée le 24 avril cette année-là, et son corps fut mutilé d'une façon très comparable à celui des victimes connues de l'Éventreur. Elle mourut cependant à New York ! Un témoin décrit un homme qu'il avait vu avec elle, et qui ressemblait beaucoup aux descriptions données de l'Éventreur. Il pouvait très bien s'agir d'un *copycat*, si les Investigateurs poursuivaient cette piste. Ou, si le Gardien le souhaite, elle pourrait effectivement s'avérer une victime de l'Éventreur, Danielson s'étant alors rendu aux États-Unis au cours de ses voyages.

(**Note au Gardien :** pour faire se fourvoyer les Investigateurs à l'aide de ces meurtres supplémentaires, le Gardien pourrait désirer étoffer les descriptions données ici. Des Investigateurs perspicaces ayant identifié Danielson comme étant l'Éventreur ne devraient néanmoins pas être longtemps déstabilisés, même par des meurtres semblant impliquer que l'Éventreur serait resté à Londres alors que Danielson voyageait à travers le Continent et jusqu'en Orient.)

Indices

Les descriptions des meurtres originaux de l'Éventreur peuvent donner aux Investigateurs quelques indices qu'ils pourraient suivre, même s'ils ne poussent pas la chose plus avant. Les diverses descriptions données par les témoins des hommes qu'ils virent avec les victimes contiennent toutes des éléments décrivant Danielson, dès que l'on prend en compte les erreurs de témoignage – ainsi que la stature changeante de Danielson en fonction de ses pertes de POU, tout comme ses penchants à porter des déguisements incomplets et différents vêtements pour les meurtres originaux. Les dates des meurtres avérés de l'Éventreur coïncideront avec l'époque où Danielson était en Angleterre, au retour de son excursion à Sumatra et avant sa quête pour des savoirs magiques accrus en Europe et au-delà.

Les Fichiers de Police

Les fichiers de police officiels de l'affaire de l'Éventreur, close en 1892, peuvent également recéler certains indices pour les Investigateurs, pour peu qu'ils en obtiennent l'accès. Cela *ne* sera *pas* facile. Les

dossiers de la *Metropolitan Police* sont conservés au Bureau des Archives à *New Scotland Yard*, et l'accès y est limité, même pour un inspecteur de police. Si l'un des Investigateur était un inspecteur de police officiel, il pourrait avoir accès aux dossiers en Persuadant Abberline de le laisser les voir. Tout Investigateur n'étant pas membre de la police devra non seulement réussir un jet à la moitié de sa Persuasion auprès d'Abberline pour que celui-ci leur laisse voir les dossiers, mais il devra également réussir des jets de Droit et de Chance.

Les mêmes jets, mais à leur score normal, devront être lancés pour Persuader un contact dans la police (obtenu par la compétence en Criminalistique) de leur laisser accès aux dossiers de l'Éventreur – et le Gardien devrait également exiger un jet de Corruption (ou de Marchandage) ainsi qu'une somme rondelette versée au contact en question, dans la mesure où tout officier qui permettrait un accès à ces fichiers classés à quelqu'un n'étant pas membre de la police y risquerait sa place. Les Investigateurs qui se verraient refuser l'accès pourraient, en désespoir de cause, considérer l'idée de s'introduire par effraction dans Scotland Yard pour voler les dossiers. Sauf à ce qu'ils se présentent avec un plan très brillant, le Gardien devra néanmoins leur signifier le risque majeur encouru par une telle entreprise, et leur suggérer que même un cambrioleur professionnel ne s'essaierait jamais à s'introduire dans Scotland Yard – sauf, évidemment, à être le meilleur dans son domaine (quelqu'un auprès de qui même le grand A.J. Raffles ferait pâle figure.)

Si les Investigateurs parviennent à obtenir les dossiers officiels sur l'affaire de l'Éventreur, ils découvriront que les « dossiers » consistent en fait en trois enveloppes en papier kraft pleines à craquer, estampillées d'un numéro de code et des mots « Fermé jusqu'en 1992 » dans une boîte en carton crasseuse. L'une des enveloppes contient des *Lettres*, incluses celles de citoyens ordinaires énonçant leurs idées quant à l'identité de l'Éventreur ou la façon de l'attraper (ainsi qu'une autre d'une citoyenne pas si ordinaire, la Reine Victoria), ainsi que des centaines de lettres d'illuminés, beaucoup rédigées à l'encre rouge, et signées « Jack l'Éventreur ». L'enveloppe contient également des copies de lettres considérées comme ayant authentiquement été écrites par l'Éventreur.

Une seconde enveloppe, scellée avec soin d'une bande rose, est le dossier des *Victimes*, et contient des fichiers sur toutes les victimes des meurtres mentionnées dans la partie précédente, incluses celles qui *ne* font *pas* partie des meurtres actuels de l'Éventreur. Les Investigateurs ne pourront guère y trouver de nouvelles informations à même de leur être utiles ; les fichiers sur Stride et Eddowes sont peu fournis comparés à ceux de Nichols et Chapman, et celui sur Kelly est presque vide. (Les fichiers de la *City Police* contiennent davantage sur ces meurtres, ce qui inclut une photo du corps de Kelly. Le gardien pourrait néanmoins, par commodité, se contenter de donner aux Investigateurs les informations sur ces victimes comme si elles se trouvaient dans les

fichiers de *Scotland Yard*, à moins qu'ils n'aient également accès aux archives de la *City Police*.)

Comptes-rendus de Témoins

On peut obtenir les descriptions suivantes, données par les témoins oculaires, de suspects ayant été vus près des lieux des meurtres, ou en compagnie des victimes, depuis ces dossiers. (Voir également les descriptions des témoins données dans la partie « Victimes » *supra*.)

Le témoignage de **George Hutchinson**, réalisé le 12 novembre 1888 : Hutchinson rencontra Mary Kelly dans *Thrawl Street* près de *Flower & Dean* à 2h00 du matin le jour où elle fut assassinée. Elle demanda à Hutchinson de lui prêter de l'argent, et, quand il refusa, elle s'en alla. Hutchinson vit un homme venant dans la direction opposée à celle de Kelly, et qui lui tapota sur l'épaule ; ils discutèrent et rirent, puis s'en allèrent ensemble. L'homme avait un petit paquet ceint par une sangle dans une main, et à un moment donné il sortit un mouchoir rouge pour le lui donner. Ils se rendirent à *Miller's Court* tous les deux, et Hutchinson attendit à la sortie de la cour environ trois quarts d'heure pour voir s'ils sortiraient. Ils n'en firent rien, et Hutchinson quitta par conséquent les lieux. Il décrit l'homme comme âgé d'environ 34 ou 35 ans, 5'6'' [1m65], clair de peau, les cheveux bruns, yeux et cils couleur sombre, une petite moustache retroussée, et l'air très revêché. Il portait une veste et un pantalon sombres, un chapeau de feutre sombre avec une dépression au milieu, une cravate sombre, et une épaisse chaîne en or sur un col en lin. Il semblait d'apparence très respectable, et marchait d'un pas vif. Hutchinson pensait qu'il pourrait l'identifier s'il le voyait de nouveau.

(**Note au Gardien :** de nombreux aspects de cette description correspondent à Danielson. Si les Investigateurs cherchent avec assiduité, ils pourraient trouver Hutchinson et l'utiliser pour désigner Danielson comme étant l'Éventreur, même si, cinq ans plus tard, l'homme ne sera pas certain – et voudra que les Investigateurs le paient généreusement pour ses efforts et le danger potentiel encouru. Le Gardien pourrait également permettre aux Investigateurs fouillant le manoir de Danielson à Barnet de retrouver la chaîne en or mentionnée dans le compte-rendu pour impliquer plus avant le baronnet comme étant l'Éventreur.)

Déclaration de **Israel Schwartz** sur le meurtre de Stride : Schwartz déclara avoir assisté au meurtre d'Elizabeth Stride. Il dit que Stride avait été abattue par un homme pendant qu'un autre regardait la scène en fumant sa pipe en terre. Il décrit ce dernier comme âgé de 35 ans, environ 5'11' [177,5cm], le teint frais, les cheveux châtain clair, la moustache brune, portant un pardessus sombre et un chapeau de feutre, et portant une pipe de terre cuite. L'autre homme était plus petit et plus trapu ; Schwartz crut que celui qui regardait l'avait aperçu, et il quitta donc immédiatement les lieux.

(**Note au Gardien :** Schwartz vit Danielson en train de regarder le Vagabond commencer son œuvre sur Stride ; l'autre homme qu'a vu Schwartz était en réalité

le Vagabond, qu'il prit pour un homme dans l'obscurité – son imagination comblant les lacunes. Ce témoignage oculaire peut permettre à des Investigateurs perspicaces de déduire que l'Éventreur n'agissait pas seul, même si cela pourrait les mener à rechercher un second homme plutôt que le réel complice, le Vagabond. Cela pointe également en direction de la pipe en terre de Danielson, que les Investigateurs pourraient trouver dans sa chambre à Barnet, ou s'ils l'observent en train de fumer alors qu'ils planquent devant des endroits que le baronnet est susceptible de fréquenter.

Déclaration de l'**Agent de Police Stephen White** sur le meurtre de *Mitre Square* : l'agent White devait surveiller une allée près de *Whitechapel Road*, et vit un homme en sortir, marchant vivement, mais silencieusement, car il portait des semelles en gomme (une rareté). Alors que l'homme passait, l'agent White le vit nettement à la faveur d'une lampe murale. Il mesurait 5'10 [1m75] et était habillé pauvrement, comme s'il avait connu de meilleurs jours. Son visage était long et étroit, ses narines délicates. Il avait des cheveux d'un noir de jais, le teint olivâtre, d'apparence étrangère. Son trait le plus frappant était ses yeux brillants ; ils évoquaient deux vers luisants dans les ténèbres. Il était jeune, pas plus de 33 ans, quoique légèrement voûté au niveau des épaules. Ses mains étaient d'une blancheur laiteuse, terminées par de longs doigts fuselés. Alors qu'il passait devant lui, l'agent eut le sentiment inquiétant que l'homme était lié à quelque chose de sinistre. Il avança en hésitant encore de quelques pas, et l'agent White l'interpela. L'homme se renfrogna, l'air particulièrement bourru, lui dit « Bonne nuit », et continua son chemin. Sa voix était étrangement douce et musicale, avec une pointe de mélancolie – la voix d'un homme cultivé, pas celle qu'on se serait attendu à entendre dans l'East End. Peu après qu'il eût disparu à sa vue, le corps mutilé de Catharine Eddowes fut découvert, mais il était trop tard pour que White pût rattraper l'homme.

(**Note au Gardien :** une nouvelle fois, certaines portions de la description correspondent à Danielson – mais d'autres pas ; pas plus qu'elles ne colleront avec la description de l'homme vu en compagnie de Stride cette même nuit, ou avec d'autres descriptions de l'Éventreur. Danielson a de nouveau employé certains des déguisements qu'il utilisait de temps en temps, changeant la couleur de ses cheveux avec de la poussière de charbon entre les meurtres – même si les Investigateurs ne pourront jamais le deviner. Les chaussures de caoutchouc font partie des objets que l'on peut trouver dans la chambre de Danielson à Barnet, ou qu'on pourra le voir porter si les Investigateurs le repèrent dans Whitechapel à un moment ou un autre.)

Joseph Lawende déclara avoir vu un homme en compagnie de Catharine Eddowes non loin de *Mitre Square*. Lawende et deux amis passaient par *Mitre Square*, et ils virent une femme qui fut plus tard identifiée d'après leur description comme ayant été Catharine Eddowes. Elle était accompagnée d'un homme, mais seul Lawende vit ce dernier assez bien

pour en donner une description : environ 30 ans, 5'7'' [167,5cm], le teint et la moustache clairs, de stature moyenne, et portant une ample veste poivre-et-sel et une casquette de toile grise. Il portait également un foulard rouge noué autour du cou. Il donna à Lawende l'impression qu'il s'agissait d'un marin

(**Note au Gardien :** cette description ne correspond évidemment pas avec celle du *PC White*. Ainsi, si *White* a vu l'Éventreur, il est peu probable que *Lawende* ait vu *Danielson*, même déguisé. Le commentaire sur l'homme qui aurait ressemblé à un marin, cependant, pourrait mener certains joueurs à penser que *Sinbad Ahab* est peut-être l'Éventreur ! Il s'agit évidemment d'une fausse piste, mais, si le Gardien veut jouer cette carte jusqu'au bout, il pourrait faire en sorte qu'Ahab se montre à un moment ou à un autre avec une casquette grise et un foulard rouge. D'un autre côté, dans la mesure où cette description concorde davantage avec celles des autres personnes ayant vu l'Éventreur, peut-être s'agissait-il effectivement de *Sir John* déguisé, et l'homme que le *PC White* vit n'aurait alors été qu'un innocent badaud – ou peut-être les deux descriptions étaient-elles celles de *Danielson*, avant et après qu'il se fût nourri, en tenant compte de son changement de taille !...)

Suspects

La troisième enveloppe dans les dossiers du Yard est celle consacrée aux *Suspects*. Les Investigateurs pourront y trouver les notes incomplètes du *Chief Constable* [Chef de Police] *Melville Macnaghten*, contenant ses propres spéculations et évaluations sur l'affaire. Les notes de *Macnaghten* peuvent permettre d'éliminer toutes les victimes hormis les cinq réellement tuées par l'Éventreur, et répertorient trois suspects possibles (mais faux) dans l'affaire. (Ces notes seront mises au propre en 1894 dans ce qui sera connu par la suite comme le *Mémoire* de *Macnaghten*.)

De ces trois suspects, *Montague John Druitt* (avocat, et non médecin comme le prétendent les notes de *Macnaghten*) ne pourra pas être rencontré, puisqu'il fut retrouvé mort sept semaines après la mort de *Kelly*, s'étant suicidé en se noyant dans la Tamise. *Severin Klosowski* (l'homme dont *Abberline* affirmera qu'il est coupable est désigné comme *Kosminski* dans les notes), alias *George Chapman*, était assistant coiffeur chez un barbier de *Whitechapel*. Il émigra en Amérique en 1890, mais revint en 1892, et pourra être interrogé si les Investigateurs le cherchent. (*Abberline* le fera quant à lui certainement, l'inspecteur ayant toujours cru que *Klosowski* était l'Éventreur.) Près de la fin 1893, il vécut avec une femme appelée – simple coïncidence – *Annie Chapman* ! La période pendant laquelle il quitta l'Angleterre (il déclarera être revenu plus tôt en 1893) pourrait faire penser aux Investigateurs qu'ils tiennent un lien avec les meurtres de l'Éventreur, même s'ils lui attribuent plusieurs qu'il n'a pas commis. S'ils poursuivent cette piste, ils découvriront que *Klosowski* est certes une fripouille, qu'il est immoral, et

probablement assassin (il sera pendu dix ans plus tard pour meurtre), mais n'est pas l'Éventreur.

(**Note au Gardien :** même si beaucoup pensent, dont *Abberline*, que *Klosowski* est celui que *Macnaghten* a identifié comme *Kosminski*, il y eut en réalité un *Aaron Kosminski* dont le Préfet de Police Adjoint, *Sir Robert Anderson*, crut qu'il était l'Éventreur, et qui fut prétendument identifié comme tel par un témoin. Si le Gardien veut mener les Investigateurs vers ce cul-de-sac, ils pourront apprendre via n'importe quel contact dans la police que, en 1891, *Kosminski* a été interné à l'asile de fous de *Colney Hatch*, au nord de Londres, et qu'il s'y trouve toujours depuis. Si les Investigateurs désirent interroger l'homme en se rendant là-bas, ils le trouveront pour l'essentiel incohérent mais, sinon, d'une folie inoffensive.)

Suivre la piste d'un homme appelé dans les notes *Ostrog* pourrait mener les Investigateurs à apprendre l'existence d'un certain *Dr Alexander Pedachenko*, dont on crut qu'il était le même homme, et dont certains pensèrent qu'il s'agissait d'un double de *Klosowski*, exerçant la même profession. La rumeur prétendait qu'il était en réalité un agent au service de la Section Étrangère de l'*Okhrana* (la police secrète russe), infiltrant et semant le discrédit parmi les groupes anarchistes russes londoniens. Aussi étonnantes que ces possibilités aient pu paraître, *Pedachenko* sera impossible à trouver – et pourrait très bien ne jamais avoir existé – constituant ainsi un autre cul-de-sac dans la recherche de l'Éventreur. (À la discrétion du Gardien, *Silverman* pourrait connaître *Pedachenko* – s'il existe. Mais il n'est pas l'Éventreur.)

Si les Investigateurs échouent à faire le lien avec *Pedachenko* et recherchent *Ostrog*, il découvriront qu'un Russe nommé *Michael Ostrog*, voleur sans envergure ayant passé les années précédentes à aller et sortir de prison, a été interné au *Surrey County Lunatic Asylum*, en 1891. S'ils poursuivent cette piste, le Gardien pourrait les laisser trouver *Ostrog* à l'asile – et leur laisser constater qu'il était incapable d'être l'Éventreur – ou décider que l'homme s'est volatilisé et qu'il est à présent impossible de le retrouver. Dans l'un ou l'autre cas, *Ostrog* est un autre cul-de-sac.

Le dossier mentionne également – en l'écartant – le bottier *John Pizer*, alias *Tablier de Cuir*. Il nomme et écarte également un homme appelé *Joseph Isenschmid*, « *The Mad Pork Butcher* – Le Charcutier Fou ». *Isenschmid* était charcutier et certains l'auraient entendu dire qu'il était « *Tablier de Cuir* ». Il fut incarcéré à l'asile de *Bow Infirmary*, après avoir été arrêté pour avoir été soupçonné suite aux meurtres de *Nichols* et *Chapman*. Il fut jugé fou, mais les meurtres de *Stride* et *Eddowes*, commis pendant qu'il était en détention, prouvèrent qu'il n'était pas l'Éventreur. Sont également mentionnés *William Henry Piggott* et *Charles Ludwig*, qui furent arrêtés pour des propos haineux sur les femmes, alors qu'ils avaient tous deux un alibi, et furent incarcérés pendant plusieurs des meurtres de l'Éventreur. Ils ne furent ainsi pas longtemps considérés comme suspects. D'autres noms apparaissent parmi les

dossiers des suspects, mais aucun n'est sérieux. Parmi eux, un « médecin » américain appelé *Frances Tumblety* (qui ressemble davantage à un escroc qu'à un tueur d'après sa description) ; les essais qui seront tentés pour retrouver Tumblety révéleront qu'il est malheureusement actuellement aux États-Unis, et qu'il ne ressemble en rien aux descriptions de l'Éventreur. Le nom de Sir John Danielson n'apparaît nulle part dans le dossier.

(Deux coupures de presse portées au dossier nomment deux autres suspects possibles : l'un, russe, Nicolay Vassiliev, était soupçonné d'avoir tué un certain nombre de femmes en France en 1872. Aucune preuve n'existe cependant pour suggérer que l'homme ait été autre chose que l'invention d'un reporter, et la Sûreté française doute qu'il se soit jamais rien passé. Une autre coupure reprend la lettre d'un lecteur prétendant que l'Éventreur pratiquait la magie noire, ses meurtres dessinant un symbole occulte sur la carte de Londres. Une note manuscrite identifie l'auteur comme étant *Robert Donston Stephenson* (alias Dr Roslyn D'Onston), et ajoute « un fêlé ». Malgré son sujet, cette « piste » constitue un autre cul-de-sac – même si des recherches appliquées révéleront le fait intéressant que Stephenson résidait au *London Hospital*, dans Whitechapel, durant les meurtres originaux de l'Éventreur !)

Les Lettres

Les lettres de l'Éventreur dans l'enveloppe qui leur est consacrée sont abondantes, mais seulement quelques-unes d'entre elle fournissent quelques indices sur la véritable identité de l'Éventreur ; la lettre « *Dear Boss – Cher Patron* » et la carte postale « *Saucy Jacky* » qui arrivèrent immédiatement avant et après le double évènement ; et la lettre « *From Hell Mr Lusk* ». Des copies des deux premières peuvent également être trouvées au bureau de la *Central News Agency*. Lusk possède une copie de la lettre qui lui a été envoyée. Leur texte a également été reproduit dans les journaux, mais des copies à proprement parler, reproduisant l'écriture manuscrite de l'expéditeur, ne sont disponibles qu'aux endroits suscités. On trouve également dans les dossiers de police une copie de l'inscription trouvée sur un mur après la mort d'Eddowes – l'agent qui s'en chargea essaya de reproduire l'écriture manuscrite originale aussi précisément que possible.

Les indices que l'on peut obtenir de ces lettres incluent la formule « *Old Boss* », avec laquelle Danielson saluait affectueusement son grand-oncle ; le nom « *Saucy Jacky* » dans la carte postale – une corruption de Sauchie Johnny, le nom que les mineurs de la propriété familiale écossaise donnèrent à Danielson quand il prit l'habitude de visiter la mine ; et l'écriture manuscrite de plusieurs lettres. Même si toutes varient, une analyse serrée des divers échantillons, comparés à n'importe quel exemple de la propre écriture de Danielson, montre plusieurs points de convergence entre chacune sur un jet de T.O.C., Idée, Observation, et/ou Déduction (au choix du Gardien).

L'écriture de la lettre « *From Hell* » correspond très précisément à celle, actuelle, de Danielson ; et l'écriture reproduite du mur de *Goulston Street* est assez comparable à celle qu'il avait avant Sumatra, au cas où des échantillons seraient obtenus (le plus vraisemblablement de son grand-oncle à Barnet). Le message de l'écriture du mur contient un autre indice, noté page 83, dans la partie « La Piste Maçonnique ». Le Danielson « original » parvint à glisser des indices détournés de son identité dans la plupart des lettres (excepté la lettre « *From Hell* », laquelle fut le fait du Danielson purement « maléfique »), même si son autre moi n'aurait pas permis quoi que ce soit de plus explicite, et s'il embrouilla tout avec ses propres ajouts. (Pour le texte exact des lettres et de la carte postale, voir page 97. Vous pouvez également vous reporter aux livres répertoriés à la fin de la partie « Jack l'Éventreur » de *The Gaslight Companion*.)

La Piste Maçonnique

Une fois que les Investigateurs auront réuni des données sur les meurtres originaux – comptes-rendus de journaux, dossiers de police, ou autres sources – ils pourraient vouloir jeter un coup d'œil de plus près à certains éléments d'intérêt, et particulièrement ceux ayant une signification occulte. S'ils recherchent de tels éléments, le Gardien pourrait leur permettre de trouver les informations suivantes, soit grâce à un jet de Bibliothèque (s'ils cherchent quoi que ce soit d'inhabituel au moment où ils enquêtent sur les meurtres originaux) ou à un jet d'Idée (s'ils ont déjà conduit des recherches initiales et essaient à présent d'estimer la valeur de leurs résultats.) Un jet devrait obtenir un élément d'information. Un jet d'Occultisme à la moitié de son score normal peut désigner le lien maçonnique (à plein score si le personnage *est* effectivement franc-maçon, ou s'il a déjà eu affaire à eux). Un jet réussi, qu'il soit fait à la moitié ou au plein score, montre simplement qu'il y a un lien occulte de quelque nature avec les aspects inhabituels du meurtre, mais requiert d'autres recherches pour en découvrir la nature exacte. (À la discrétion du Gardien sur la quantité et la nature des jets nécessaires.)

Sur une marge d'échec réduite par rapport au plein score (dans une frange de 20%), le Gardien devrait dire à l'Investigateur qu'il détecte quelque connexion occulte et lui donner une idée vague, quoique trompeuse – peut-être la rumeur galopant dans tout l'East End selon laquelle un boucher kasher juif tue conformément aux prescriptions talmudiques, ou même une piste erronée menant à certain très ancien culte sanguinaire, tel que les Thugs ou les Assassins. Il pourrait même suggérer quelque sinistre connexion Mythique – peut-être même associant fortuitement le style des meurtres aux abominables Tcho-Tchos (même si un jet d'Anthropologie démentira ce lien).

Indices Maçonniques

1) **Gorges des victimes tranchées de gauche à droite.** (Un jet d'Idée confirme que toutes les victimes réelles de l'Éventreur, originales et récentes, furent égorgées de cette manière.) *Signification* : dans l'échelon le plus inférieur de la Franc-maçonnerie, l'Apprenti Initié, la peine pour révéler des secrets maçonniques serait d'avoir la gorge tranchée de gauche à droite.

2) **Intestins retirés et placés** au-dessus de l'épaule. (Un jet d'Idée confirme que toutes les victimes originelles, exceptées Stride et peut-être Nichols, et toutes les victimes récentes, eurent leurs intestins retirés de l'abdomen et placés par-dessus leur épaule.) *Signification* : dans le rite et l'allégorie maçonnique, cet élément est fondé sur le meurtre mythique par trois apprentis francs-maçons – Jubela, Jubelo, et Jubelum – du Grand Maître Hiram Abiff, qui avait été chargé de la construction du Temple de Salomon. Les meurtriers furent à leur tour mis à mort, « leur poitrine éventrée et leur cœur et leurs viscères arrachés et jetés par-dessus l'épaule gauche ». (Les dispositions différentes des organes sur certains meurtres résultent de la difficulté du Vagabond à exécuter même les ordres les plus simples, mais elles s'y apparentent suffisamment pour être relevées sur un jet d'Occultisme approprié.)

3) **Portions triangulaires de la peau écorchée des deux joues de Catharine Eddowes** (remémorées sur un jet d'Idée). *Signification* : le symbole sacré de l'Arche Royale de la Franc-maçonnerie est constitué de deux triangles représentant le sommet de l'autel de la Sainte Arche Royale.

4) **Similarités entre les mutilations infligées à Mary Kelly** (et les victimes récentes) et une gravure de William Hogarth appelée *La Récompense de la Cruauté*. (Cet indice ne peut être obtenu que par un Artiste, un Professeur, un Aristocrate, ou un Dilettante – quelqu'un dont on s'attend à ce qu'il soit familier d'un art tel que celui de Hogarth. Il sera frappé par la similarité entre ce qu'il lira du meurtre de Kelly et son souvenir d'une peinture ; un jet d'Idée lui permettra de retrouver la peinture au *British Museum*.) *Signification* : la peinture de Hogarth représente un meurtre maçonnique rituel présentant un certain nombre de similarité avec le meurtre de Mary Kelly – victime allongée sur le dos, mutilations faciales, estomac éventré, cœur et viscères retirés, pieds et jambes écorchés, et autres atrocités. Hogarth, dans son tableau, révéla beaucoup de la nature brutale des plus secrets rites de la Franc-maçonnerie de l'Arche Royale.

5) **Objets disposés autour des pieds d'Annie Chapman** – deux anneaux de cuivre, deux sous neufs, et plusieurs pennies en cuivre. (Jet d'Idée pour se souvenir qu'ils ont été mentionnés spécifiquement dans un article sur le meurtre de Chapman par le reporter Allen Oswalds, de l'*Echo* – voir la partie suivante.) *Signification* : selon la culture maçonnique, le Grand Maître Hiram Abiff travaillait le cuivre ; celui-ci jouit donc d'une importance spéciale dans la symbolique franc-maçonne, et il est considéré comme un métal sacré dans ses rites. Abiff moula les colonnes du Temple de

Salomon, lesquelles, vues en coupe, ressemblent à *deux anneaux de cuivre*. En outre, les Francs-maçons se voient retirer toutes les pièces métalliques et les anneaux qu'ils pourraient porter sur eux avant d'être initiés, quel que soit leur degré – exactement de la façon dont les pièces et les anneaux de Chapman furent retirés de son corps.

6) **La rumeur sur Tablier de Cuir.** (Jet d'Idée pour s'en souvenir.) *Signification* : l'un des vêtements importants portés par les Francs-maçons dans leurs rites est un tablier en peau d'agneau qu'ils appellent leur « tablier de cuir ».

7) **Le corps d'Eddowes trouvé dans Mitre Square.** (Jet d'Idée.) *Signification* : l'équerre à ongles [*traduction de mitre square, n.d.t.*] est un instrument important dans la Franc-maçonnerie, et elle joue un rôle important dans le rite et l'allégorie maçonnique.

8) **L'inscription sur le mur dans le meurtre d'Eddowes** : « *The Juwes are the men That Will not be Blamed for nothing* – Les Juifs sont les hommes qui ne Seront Pas accusés pour rien ». Si les Investigateurs trouvent une copie de l'inscription laissée sur le mur de *Goulston Street* dans les dossiers de la MPF (ou la copie originale, dans le Bureau des Archives) – ou même un compte-rendu de journal mentionnant « la faute d'orthographe à "Juifs" » – ils peuvent relever cet indice. *Signification* : les trois apprentis ayant assassiné le Grand Maître Abiff étaient connus dans la culture maçonnique comme les « Juwes ».

9) **Francs-maçons impliqués** : les Investigateurs fouillant plus avant la connexion maçonnique des meurtres originels de l'Éventreur pourraient également découvrir que plusieurs acteurs principaux de l'affaire, ou dont les noms apparurent lui être liés, étaient des membres de haut rang des Francs-maçons du Rite d'York – ce qui incluait le Préfet de Police Sir Charles Warren ; le Dr Bagster Phillips, le médecin légiste de la police [*Police Divisional Surgeon*] ; le Médecin Ordinaire de la Reine, Sir William Gull (via la connexion avec Lees) ; d'autres encore. Ils pourront également apprendre que, non seulement plusieurs loges maçonniques se réunissent sur et aux alentours de *Mitre Square*, mais aussi sur *Hanbury Street* – où le corps de Chapman fut trouvé. Des Investigateurs affûtés pourraient en conclure que les francs-maçons étouffèrent les meurtres, puisque aucun des indices précédents ne fut porté au jour lors de l'enquête ; certains furent négligés, ou écartés, comme si leur occurrence n'avait pas eu la moindre signification – et aucune référence publique ou officielle ne fut jamais faite quant à la connexion maçonnique de l'affaire, même si des protagonistes importants comme Warren auraient dû les reconnaître.

Malheureusement, cette conclusion n'est pas entièrement correcte. Les francs-maçons furent impliqués dans l'étouffement de l'affaire, comme leur vœux l'exigeait d'eux, car ils craignaient soit qu'un franc-maçon fût impliqué, qu'ils ne connaissent pas, soit que le public eût seulement cru que c'était le cas, ce qui aurait causé des problèmes à leur ordre secret. L'indice direct est ici que Sir John Danielson était franc-

maçon, comme on peut l'apprendre en interrogeant ceux qui le connaissent bien (tels que son grand-oncle), ou en vérifiant son nom dans le *Dictionnaire Biographique National*. (Les francs-maçons n'ont aucun secret quant au fait de révéler qui sont leurs membres – mais seulement quant à leurs rites internes.) Les enquêtes sur Danielson – ou tout autre connexion maçonnique à l'Éventreur – seront éconduites par tout franc-maçon que les Investigateurs penseront à interroger, sauf à ce qu'ils réussissent à convaincre la fraternité qu'ils sont eux-aussi francs-maçons (et, en outre, de hauts rangs.)

Il faudra pour cela réussir un jet de Baratin à la moitié de son score et *trois* jets d'Occultisme pour faire montre d'une connaissance correcte des rites maçonniques secrets ; et encore, le mieux que puissent espérer obtenir les Investigateurs est une confession que les francs-maçons croient que l'un des leurs est impliqué dans les meurtres de l'Éventreur, et qu'ils espèrent le trouver et l'éliminer eux-mêmes. Si les Investigateurs nomment Danielson comme suspect, ses compagnons francs-maçons pourront finalement confirmer leurs intentions (même s'ils ne le diront pas aux Investigateurs), et ils chercheront le baronnet dans l'intention de l'envoyer rejoindre ses victimes. Une bien mauvaise surprise les attendra néanmoins.

Si les Investigateurs se rendent insupportables aux francs-maçons, ou obtiennent des informations en déclarant frauduleusement être eux-mêmes francs-maçons, la fraternité cherchera rapidement à les éliminer, en plus de l'Éventreur. Il est peu probable que les francs-maçons joindront les Investigateurs dans leur poursuite de l'Éventreur, sauf à ce que ces derniers réussissent d'excellents jets de Baratin ou Persuasion lorsqu'ils proposeront une telle entreprise à un franc-maçon de haut rang. Même alors, après que le problème de l'Éventreur ait été résolu, les francs-maçons s'efforceront d'éliminer eux-mêmes les Investigateurs, qui seront autant de témoins gênants – une situation que le Gardien pourrait désirer utiliser comme tremplin pour une nouvelle aventure.

L'Indice du « Raisin »

Les Investigateurs à la recherche d'objets inhabituels en relation avec les meurtres de l'Éventreur peuvent en trouver un autre, étrange, dans certains articles de presse : il est mentionné (à tort) que le corps d'Elizabeth Stride a été découvert tenant des raisins dans une main, des taches de fruit ayant été visibles sur son mouchoir. Un compte-rendu du journaliste de l'*Echo*, Allen Oswalds (disponible sur un jet de Bibliothèque), les mentionne distinctement, ainsi qu'une queue de raisin trouvée quand la zone fut passée au peigne fin par la suite par des détectives privés engagés de concert par le Comité de Vigilance et la presse. Si les Investigateurs visitent le manoir de Danielson à Barnet, ils pourront justement voir dans la serre quantité de vignes. En outre, s'ils observent Danielson en train de manger – chez *Simpson's* ou ailleurs – ils pourraient remarquer qu'il finit toujours ses repas d'une grappe de raisin, et en

emporte avec lui. Danielson en mangeait tranquillement quand il trouva Stride. Il les termina alors que le Vagabond achevait Stride, puis se débarrassa de la queue (délibérément, grâce à son « autre » moi) quand il fut interrompu.

Ce sont là tous les indices de quelque sens disponibles aux Investigateurs s'ils étudient les meurtres de l'Éventreur de 1888. Beaucoup pourraient paraître dépourvus d'intérêt jusqu'à ce que les joueurs parviennent à réduire leur liste de suspects pour y inclure Danielson. Mais, une fois cela fait, ces indices abandonnés par le baronnet en 1888 devraient leur permettre d'établir celui-ci comme leur principal suspect dans l'affaire de l'Éventreur.

Quelques Pistes Importantes des Journaux

Lors de leur recherche d'indices sur les meurtres originels de l'Éventreur, les Investigateurs tomberont à plusieurs reprises sur le nom d'Allen Oswalds, un reporter de l'*Echo* qui, dans le cadre d'une série d'articles sur les meurtres, a semblé s'être livré à de profondes recherches pour découvrir qui était l'assassin. En plus de ses articles sur le lien entre les raisins et le meurtre de Stride, et les anneaux et les pièces autour du corps de Chapman, plusieurs autres de ses comptes-rendus (trouvables grâce à des jets de Bibliothèque), incluent de perspicaces aperçus sur la prostitution à Whitechapel et plusieurs allusions selon lesquelles « quelque chose de plus profond puisse être impliqué ».

Dans l'un des articles, Oswalds mentionne de façon énigmatique une « connexion *littéralement* souterraine ». Dans le dernier reportage que les Investigateurs pourront trouver, en date d'une semaine avant le meurtre de Kelly, Oswalds promet d'imprimer des révélations sur l'affaire de l'Éventreur qui feront trembler la ville « jusqu'à ses fondations – et en deçà ». Aucun autre article ne sera pourtant publié ; l'espace sera consacré à l'article d'un autre reporter, décrivant le meurtre de Kelly. Cet article d'Oswalds n'apparaîtra pas davantage dans la livraison de la semaine suivante, pas plus que son nom dans aucun autre article que les Investigateurs pourraient trouver – dans l'*Echo* ou ailleurs.

Des Investigateurs curieux pourraient décider de visiter les bureaux de l'*Echo* pour en apprendre davantage au sujet d'Oswalds et de ce qu'il a appris mais n'a jamais révélé. La façon dont les Investigateurs seront reçus dépendra des réactions qu'ils obtiendront du rédacteur en chef du journal, Morgan Edgewood. Si un Investigateur est lui-même journaliste (et à moins qu'il essaie ouvertement d'obtenir un scoop d'un journal rival), ou si l'un d'eux réussit un jet de Baratin, le rédacteur en chef répondra librement à toutes les questions qu'ils auraient à lui poser sur Oswalds, dont il se souvient affectueusement, et comme d'un bon reporter – quoique quelquefois enclin à un peu trop

d'imagination. Il leur permettra également d'accéder aux dossiers privés du journal, ce qui inclura les notes d'Oswalds, notamment celles sur lesquelles il travaillait pour son dernier reportage – celui qui ne fut jamais publié.

Edgewood expliquera aux Investigateurs qu'Oswalds avait travaillé très dur sur l'affaire de l'Éventreur – trop dur, semble-t-il. Apparemment le stress lui fit péter les plombs – « le pauvre garçon devint complètement timbré, éruptant toute sorte de foutaises, jusqu'à ce qu'il perde complètement raison. Il fallut le faire interner au pavillon des fous de *Guy's Hospital*. On ne pouvait même pas tirer une histoire décente de ses notes – elles n'avaient tout simplement aucun sens. La dernière chose qu'il ait dite avant d'en être réduit à un marmonnement inintelligible fut que l'Éventreur n'était pas même humain – que c'était un monstre sorti de l'enfer. Au moins cela expliquait-il toutes les références qu'Oswalds faisait aux “ choses sous terre ” ». C'est tout ce dont Edgewood se souvient, mais il restera disponible pour répondre aux questions des Investigateurs qui pourraient être soulevées par la suite, et les aidera si besoin dans leur examen des notes d'Oswalds.

Si les Investigateurs obtiennent une réaction négative d'Edgewood (ou de tout autre rédacteur de l'*Echo*) – en ratant un jet de Baratin ou en se présentant ostensiblement comme d'un journal rival – il ne les aidera en aucune façon, pas plus qu'il ne leur donnera accès aux notes d'Oswalds. Si cela se produisait, les Investigateurs devront se les procurer par un autre moyen, peut-être en s'introduisant par effraction dans les bureaux de l'*Echo* (ce qui sera beaucoup plus facile que dans ceux de Scotland Yard) ou en revenant déguisés pour une nouvelle tentative.

Les Investigateurs peuvent essayer de convaincre Mallory pour qu'il obtienne les notes pour eux (sur un très bon jet de Persuasion – Baratin ne suffira pas). Bien sûr, le journaliste pourrait tout aussi bien garder les informations pour lui afin d'avancer dans son enquête (et celle de Barker) alors qu'il s'apprêtait à les donner aux Investigateurs (à la discrétion du Gardien). D'un autre côté, Mallory pourrait aussi récolter les rumeurs courant dans le bureau de l'*Echo* au sujet de ce qu'il est advenu d'Oswalds pour les diffuser ensuite auprès des Investigateurs s'ils parviennent à le rallier à leur cause. Journaliste indépendant, et, de toute façon, fraîchement débarqué à Londres, Mallory ne connaissait pas Oswalds, lequel avait depuis longtemps disparu avant que le jeune homme ne commence à écrire pour le journal. Mallory est également tombé sur certains des premiers reportages d'Oswalds sur l'Éventreur, mais il les a écartés, n'y voyant aucun intérêt. Mais, si les Investigateurs l'interrogent à leur sujet, sa curiosité en sera évidemment piquée.

Si les Investigateurs parviennent à obtenir l'accès aux notes d'Oswalds, ils devront passer quelque temps à les parcourir – 1d3 heures – pour y glaner les informations pertinentes. Pour chaque jet d'Anglais réussi, un Investigateur plongé dans les notes d'Oswalds peut trouver l'un des éléments d'information suivants :

1) « Plus de victimes de l'Éventreur qu'on ne le croit ? Quelque chose qui transporterait les corps ? »

2) « Les égouts ? Vérifier les cartes à l'Office des Travaux Publics – corrélations avec les avis de personnes disparues. »

3) « C'est prêt pour ce soir – je rencontre enfin la mystérieuse McCabre ! »

4) « Définitivement un lien ! Elle sait quelque chose – peut-être même qui est l'Éventreur ! »

5) « Me sens presque coupable de faire ça sur l'argent de l'*Echo* – elle est foutrement bonne. La prochaine fois, j'attendrai qu'elle soit endormie, et jeterai un coup d'œil à ce livre. De plus en plus curieux ! »

À partir de ce point, les notes d'Oswalds commencent à devenir moins cohérentes, radotant, répétant un même mot, faisant des fautes à un autre, la syntaxe se relâchant complètement – pas du tout comme les notes précédentes, alors que l'écriture est apparemment la même. Sur des jets à la moitié de leur score d'Anglais, les Investigateurs pourront donner un sens aux fragments semi-cohérents suivants :

1) « Pas humaine – je l'ai vue – pas avec cette apparence – si laide !!! »

2) « Elle était là – je l'ai vue – la créature d'en-dessous – elle m'a presque eu – elle l'a envoyée, c'est elle, elle, elle, elleeeee... »

3) « L'Éventreur – pas d'Éventreur – des tonnes d'Éventreurs – une chose – une autre – pire que les choses en-dessous – Dieu, aidez-moi, aidez-moi, aidezzz-moi... »

4) « Après moi, mais je ne les laisserai pas m'avoir, touchera pas le sol, pourront pas m'avoir comme ça, mais ça a disparu, ça l'a tuée et a disparu – maculée de sang puis disparue – et lui qui regardait, regardait, qui profitait – qui devenait plus grand – elle m'a montré, comme elle avait promis, maintenant je suis sienne, dit-elle, siiienne et leursss, aux choses – non, les laisserai pas, peuvent pas m'avoir, lirai plus, plus, plus... »

Les notes suivantes, datant d'environ une semaine avant le meurtre de Kelly, deviennent si incohérentes qu'elles ne sont plus même intelligibles. Si les Investigateurs les lisent attentivement néanmoins, et réussissent un jet d'Anglais, ils réalisent qu'un mot étrange apparaît de façon récurrente – « Glaaki ». Les notes s'achèvent sur lui. (Un jet d'Occultisme suggèrera seulement que le terme possède des connexions sombres, inquiétantes ; un jet réussi de Mythe de Cthulhu révélera autant d'informations que le Gardien le souhaitera à ce moment du scénario – voir les informations suivantes.)

Si les Investigateurs interrogent plus avant le rédacteur en chef au sujet d'Oswalds et de ses notes après avoir lu celles-ci, Edgewood pourra leur dire que le journaliste semblait dériver par à-coups vers des périodes d'incohérence lors de ses dernières semaines passées au journal. « Il semblait normal et incapable de se souvenir de ses accès de délire – à tel point que la plupart du staff pensait que c'était une sorte de canular de sa part, juste pour faire relâcher la pression ».

Il se souviendra que c'est au cours de sa dernière période de lucidité que le dernier reportage d'Oswalds fut publié. « Il emporta toutes ses notes chez lui et promit une suite tonitruante. Il ne se montra pas au boulot les jours suivants, et, finalement, quelques-uns de ses amis allèrent s'enquérir de lui. Ils le trouvèrent enfermé dans son appartement, criant et bredouillant, assis sur le dessus de sa commode – il se comportait comme s'il avait eu peur de descendre, ou même de toucher le sol. Ils appelèrent un docteur de leurs connaissances, lequel jeta un regard à ce pauvre Oswalds et le déclara fou – aussi fou que le chapelier de Lewis Carroll. Oswalds serrait ses notes – celles-là même que vous avez lues. La plupart lui furent retirées – nous pensions alors que l'on pourrait en tirer quelque histoire, si quoi que ce soit ait existé ailleurs que dans sa tête. Rien – comme vous pouvez le voir. Il en emporta quelques-unes avec lui à l'asile – il se refusa à s'en séparer. Pauvre garçon – deux jours plus tard, l'Eventreur frappa dans *Miller's Court*. Je dus alors mettre quelqu'un d'autre sur l'affaire. Pauvre Oswalds – un type bien. Ce fut l'horreur de constater ce qui lui était arrivé ».

(*Note au Gardien* : Mallory pourrait obtenir les mêmes informations pour les Investigateurs si nécessaire.)

Si les Investigateurs pensent à visiter *Guy's Hospital*, juste de l'autre côté de *London Bridge*, au sud de la Tamise, ils apprendront qu'Oswalds est mort deux jours plus tôt, dans « une crise de démence ». Personne ne sait rien des notes qu'il pourrait avoir apportées avec lui. « Elles furent probablement brûlées – sauf à ce que le fou les ai mangées », chacun s'accordera-t-il à dire. Un infirmier, nommé Auggie, offrira de leur montrer l'ancienne pièce du journaliste quand il les entendra s'enquérir d'Oswalds – s'ils lui glissent une couronne, évidemment. Il leur dira que c'est lui qui a retrouvé Oswalds mort – c'était d'ailleurs étrange, ajoutera-t-il. « Y s'tenait d'avant la f'nêt', ses mains serrées l'une l'autre comme en prière, et la plus épouvantab' expression d'terreur que j'aie jamais vue d'ma vie. On l'a tous entendu crier, mais c'est moi qu'est arrivé l'premier ». Auggie les laissera entrer, et leur permettra de jeter un coup d'œil dans la chambre à présent vide – mais ils ne trouveront rien sauf à regarder hors de la fenêtre. (S'ils n'y pensent pas eux-mêmes, autorisez-leur un jet d'Idée.) Là, clairement visibles au-delà des bâtiments proches et de la rivière, se trouvent les entrées de plusieurs égouts.

Les Investigateurs s'interrogeant sur le nom « Glaaki » et réussissant un jet de Mythe de Cthulhu établiront la connexion Mythique et se rappelleront d'un livre du Mythe portant un nom comme ça. S'ils vérifient à la Salle de Lecture du *British Museum*, dans la collection de Livres Interdits – pour peu que les Investigateurs aient accès à la Salle de Lecture et puissent Persuader le bibliothécaire en chef de leur permettre d'étudier les volumes interdits – ils découvriront une copie corrompue, incomplète, des *Révolutions de Glaaki*. (Augmentations de compétences

réduites de moitié, mais même perte de SAN lors de la lecture ; aucun sort.) Mr Smythe, le bibliothécaire, pourrait commenter que le *Museum* posséda jadis une version plus complète, mais que celle-ci semble avoir disparu de la Salle de Lecture « il y a environ cinq ou six ans ».

Ils suspectèrent l'un des assistants de l'avoir volée et tenté de la vendre. Personne ne put cependant prouver quoi que ce soit, l'homme ayant disparu en même temps que le livre. Il vivait à Spitalfields – cet endroit oublié de Dieu – mais n'y retourna jamais. Le nom de l'assistant était Overly, Oberly, Owberry – quelque chose comme ça. (Aucune trace de lui ne pourra être trouvée nulle part, même si une recherche resserrée sur Spitalfields et un jet au cinquième du score en Connaissance de la Rue pourra exhumers le souvenir que l'homme vendit le livre à une petite boutique du coin – celle de Hudson.)

(*Note au Gardien* : bien sûr, Oswalds s'est heurté à McCabre dans sa quête d'un scoop sur l'Eventreur. Ses « tendres » attentions, ainsi que la révélation des Goules et d'Y'golonac et, finalement, le fait de voir le Vagabond de l'Eventreur à l'œuvre, rendirent le pauvre homme complètement fou. Dans un dernier accès de lucidité, il détruisit ses notes pour empêcher qu'il ne soit de suivre ses pas dans l'enfer qu'il avait découvert.)

La Disparition de la Statue

Les Investigateurs inspectant la presse à la recherche d'événements inhabituels en général (ou ayant entendu quelque rumeur au sujet de *Madame Tussaud*, et projetant une visite au musée de cire), tomberont sur le bref article suivant, quelque temps après le début de leur enquête, sur un jet de Bibliothèque ou de Chance.

FAUSSE ALARME À MADAME TUSSAUD

La police fut mobilisée – puis *immobilisée* – la nuit dernière quand le Musée de Cire de Madame Tussaud rapporta le vol de l'une des fameuses statues composant sa collection. Alors qu'elle répondait à l'appel du gardien qui avait signalé la disparition de la statue, la police découvrit le mannequin de cire précisément à l'endroit où il était censé se trouver – endroit qu'il n'avait probablement jamais quitté, sauf à ce que des voleurs ait retiré la statue, pesant son bon quintal, l'ait emportée alors que le gardien appelait la police, puis l'ait rapportée avant que les agents de l'ordre n'aient le temps d'arriver – et tout cela, sans laisser la moindre trace de leurs allées et venues, et sans que les portes du musée n'aient jamais cessé d'être fermées de l'intérieur. Le gardien, ayant déjà montré un comportement éthylique dans le cadre de son travail par le passé, a été démis de ses fonctions.

Les Investigateurs désirant suivre cette piste n'obtiendront aucune aide du journal. L'histoire n'était

qu'un bouche-trou, et aucun autre détail ne sera disponible. Si les Investigateurs se rendent chez *Madame Tussaud* – et pour autant qu'ils n'y aient pas déjà causé quelque grabuge – n'importe quel gardien pourra leur donner le nom de la personne ayant été renvoyée – Fen O'Douglas, un type bien, affirmeront-ils, même s'il avait un penchant un peu trop prononcé pour le whisky. Sur un jet de Baratin, ils obtiendront l'adresse de Fen O'Douglas sur *Montague Street*, juste à côté du *British Museum*. Ils pourront également l'obtenir en cherchant O'Douglas dans *l'Annuaire des Postes*.

Si les Investigateurs rendent visite à O'Douglas, ils seront accueillis par sa femme, qui se refusera à les laisser entrer. Un jet d'Observation leur révélera qu'elle a pleuré, et un autre, de Psychologie, qu'elle est très en colère. Elle les renverra, sauf à ce qu'ils se présentent avec une bonne histoire – la meilleure étant qu'ils croient son mari innocent, et qu'ils désirent l'aider à retrouver son travail – et qu'au moins l'un d'eux réussisse un jet de Baratin. S'ils parviennent à amadouer Mrs O'Douglas, elle les mènera jusqu'à la cuisine, où ils trouveront Fen O'Douglas assis sur une chaise près du poêle, biberonnant une bouteille d'*Irish Whisky*.

Les Investigateurs peuvent dire sans jet que l'homme s'en tient une belle. Il semblera néanmoins assez lucide pour leur parler, même s'il sera au début réticent à discuter de l'incident ayant conduit à son renvoi « après sept ans de zervize, v'là z'qu'y font du pauvre vieux O'Douglas – sept ans, et avant ça, vingt dans la Forze. J'étais un bon flic, et un meilleur gardien encore, 'savez ». Cependant, sur un jet de Persuasion ou de Baratin (+10% s'ils déclarent qu'ils croient en son innocence et en sa loyauté, et prétendent vouloir l'aider à retrouver son emploi), O'Douglas leur dira ce qui s'est passé tel qu'il s'en souvient – et semblera dessouler à cette évocation.

Il semble qu'O'Douglas assurait seul la ronde de nuit ce soir-là – Mel, l'autre veilleur de nuit, était malade, atteint d'une terrible toux, et « l'vieux Fen était là, pas moi qu'aurait tiré au flanc ou quoi », et il accepta de faire seul la ronde ce soir-là. Il était environ 1h45 du matin et O'Douglas était juste à l'extérieur de la Chambre des Horreurs, quand il crut entendre un bruit à l'intérieur, « comme une brise rapide qu'aurait soufflé à travers un grenier, ou comme le cri d'un banshee sur une lande brumeuse ». O'Douglas décida de chercher ce qui se passait, il sortit donc son revolver et avança à pas feutrés dans la galerie avec sa lanterne sourde; et là, à sa plus grande surprise, l'une des statues de cire avait disparu ! « C'tait comme si un groupe de lepreux l'avait 'scamotée pendant qu'j'avais l'dos tourné ». O'Douglas était passé par la Chambre des Horreurs pas même 10 minutes avant.

Bien sûr, il sortit son vieux sifflet de police, monta les escaliers jusqu'à la porte principale, et souffla assez fort pour faire se rameuter au pas de course tous les agents du coin. « Et p'dant qu'j'attendais qu'y z'arrivent, j'me suis pris une p'tite goulée, juste pour me r'monter, ben sûr. Ch'savais qu'c'était cont' le règlement, mais ch'pensais pas qu'une p'tite gorgée

d'temps en temps était nuisib', alors j'gardais une bouteille cachée pour mes rondes de nuit – juste pour m'réchauffer mes vieux os d'temps en temps ».

Quand les officiers arrivèrent quelques minutes plus tard, O'Douglas les mena dans la Chambre des Horreurs pour leur montrer où la statue volée se trouvait. « Mais quand on est entré là d'dans, fichra, ben elle était d'retour – comme si qu'elle étions jamais partie ! » Les agents ne semblèrent guère ravis d'avoir été appelés pour une fausse alarme – quelles qu'aient pu être les protestations d'O'Douglas que la statue était effectivement partie. « Z'ont dû l'rappporter à mon chef, et ben sûr z'ont dû exagérer c'que j'avions bu, comme si j'avions été fin soûl pendant l'service et qu'j'aurais vu des choses qu'étaient pas là – ou voyant pas des choses qui z'y étaient, comme mon chef a dit. Résultat, m'a renvoyé sur le champ chez moi. L'a dit qu'y pouvait pas employer des ivrognes à son service – moi, un ivrogne ? ! Vous y croyez, vous ? M'a renvoyé tout de suite, j'ai même pas eu l'temps d'rendre mes clés ! »

À partir de ce point, le récit d'O'Douglas dérivera, et il contempera sa bouteille à présent vide, la portant à ses lèvres pour en écumer les dernières gouttes. Il regardera avec inquiétude les Investigateurs, et leur demandera, « Vous m'croyez, vous, 'ce pas ? » S'ils répondent positivement, il leur sourira, hoquettera bruyamment, et acceptera de répondre à n'importe quelle question qu'ils pourraient lui poser. Sinon, il deviendra enragé et leur ordonnera de sortir, agitant la bouteille avec frénésie sous leur nez. S'il est interrogé, O'Douglas admettra qu'un certain temps s'est écoulé avant qu'il n'appelle la police après qu'il eût trouvé que la statue avait disparu – environ l'équivalent d'une demi-bouteille. Il leur dira spontanément également quelle statue a disparu – s'ils pensent à le demander ». C'était ce fichu Démon des Mers du Sud – quelle horreur ce truc ! Brr, m'a toujours donné la chair de poule, dès qu'elle a été donnée au musée, oh, ça fait bien cinq ans d'ça. Un beau monseigneur l'a donnée au musée – l'a joué avec, pis l'a dû en avoir marre alors y l'a donnée. L'nom est sur la plaque, mais j'peux jamais m'en souvenir – j'l'avions vu trop souvent ».

Si les Investigateurs relèvent pendant le récit d'O'Douglas qu'il n'a toujours pas rendu ses clés au musée, ils peuvent essayer de le Persuader de les leur donner pour qu'ils puissent « vérifier deux ou trois choses pour son compte ». Il réfléchira un bon moment avant de céder. Il acceptera seulement s'ils réussissent un jet de Baratin ou de Persuasion (en fonction du temps qu'ils ont passé avec lui), en lui disant qu'ils auront besoin des clés pour l'aider à prouver son innocence pour qu'il puisse retrouver son emploi. Si le jet réussit, O'Douglas les laissera emporter ses clés, non sans leur avoir soutiré la promesse qu'ils les ramèneront le lendemain matin afin qu'il puisse les rendre. Si les Investigateurs se faisaient prendre dans le musée, ou laissaient des traces de leur passage, O'Douglas rapporterait qu'ils lui ont pris les clés (en se jouant de lui, prétendrait-il). Il affirmera qu'il n'avait pas réalisé que les Investigateurs s'apprêtaient à s'introduire par

effraction dans le musée ; il pensait qu'ils rendraient les clés en son nom.

(Si les Investigateurs laissent derrière eux des preuves de leur intrusion, un jet d'Idée suggèrera que, s'ils laissent également les clés dans leur sillage, il est probable que la responsabilité de l'effraction soit imputée à O'Douglas. Le Gardien devrait demander des jets de Chance à tous ceux ayant participé à l'effraction pour qu'il soit accusé à leur place. Des jets de Statut Social et de Crédits peuvent plaider pour eux si les Investigateurs s'avéraient interrogés sur l'effraction – particulièrement dans la mesure où leurs scores seront vraisemblablement bien plus élevés que ceux d'un ex-gardien de musée alcoolique.)

La rencontre avec O'Douglas pourra aider à pointer en direction de la statue du Démon des Mers du Sud comme celle que les Investigateurs voudront examiner plus attentivement, particulièrement s'ils ont trouvé la cire sur l'une des scènes de crimes des récents meurtres de l'Éventreur. Elle peut également leur fournir un moyen facile de pouvoir « visiter » le musée de nuit. Le Gardien pourrait également désirer qu'un meurtre de l'Éventreur soit découvert le matin suivant le rapport de la disparition de la statue par O'Douglas. (Un meurtre se sera évidemment de toute façon produit, que le corps soit retrouvé ou pas.) Si le Gardien ne veut pas que les choses paraissent si évidentes, il pourrait simplement laisser filtrer, à travers les rues et jusqu'à un Investigateur, le mot selon lequel une autre prostituée franc-tireuse semble avoir disparu, et qu'on l'a vue pour la dernière fois à 00h30, peu de temps avant qu'O'Douglas ne constate la disparition de la statue du Démon. Elle a évidemment été victime de l'Éventreur, son corps ayant été tiré dans les égouts par les Goules.

Après les Lieux des Crimes

En suivant les divers indices disponibles sur les lieux des crimes actuels, les Investigateurs peuvent obtenir les pistes supplémentaires suivantes :

Les Grilles d'Égouts (Indice n°1) : les Investigateurs suivant la piste des grilles d'égouts descellées et éraflées, et qui chercheraient dans les journaux des reportages sur des incidents associés aux égouts, trouveront les vieux articles ci-dessous sur un jet de Bibliothèque pour chacun d'eux. Ils peuvent être trouvés dans la salle des périodiques du *British Museum*, ou dans toute bibliothèque ou archives de journaux conservant ses éditions datant de juste avant la moitié du siècle. (Le Gardien pourra choisir lesquels procèdent ainsi.)

Articles liés aux Égouts

1) Un vieux article daté du 31 octobre 1845 raconte l'histoire d'un égoutier (l'un des nombreux habitants de l'East End vivant des objets de récupération trouvés dans le système d'évacuation londonien) ayant été arrêté par la police pour le meurtre de l'un de ses compagnons. Il a été découvert par un agent alors qu'il sortait d'une bouche d'égout sur la Tamise, couvert de sang. Il

prétendit que son compagnon et lui avaient été « attaqués par des monstres poilus pourvus de crocs et de griffes » et que ces « monstres » avaient emporté son partenaire. Un groupe de recherche trouva du sang et des signes de lutte à l'endroit où l'égoutier prétendit avoir été attaqué. L'homme est actuellement détenu à la prison de Newgate, où il est suspecté du meurtre de son compagnon jusqu'à la tenue de son procès. Une suite datée de deux mois plus tard rapporte que l'égoutier fut condamné au gibet, et un troisième, un entrefilet daté d'un mois plus tard, annonce que l'homme a été pendu. Les Investigateurs réussissant un jet d'Histoire ou de Droit se rappelleront que l'événement coïncide avec l'époque où il fut établi qu'entrer dans le système d'évacuation constituerait un crime pour toute autre personne que le personnel de maintenance.

2) Un article daté du 12 août 1880 raconte qu'un groupe de personnel de maintenance prétendit s'être fait attaquer par d'étranges créatures humanoïdes indéterminées, alors qu'ils travaillaient sur une ligne d'égout de l'East End. Plusieurs hommes exhibèrent des coupures et des blessures de diverses sortes, quoi que toutes eussent pu être provoquées par leurs propres outils. Un anthropologue hétérodoxe, le Professeur Quintin Elias DeFyer, de l'Université de Londres, prétend qu'il croit qu'il s'agit là d'une preuve de toute une culture issue des ancêtres d'égoutiers, s'étant égarés lors des décennies précédentes dans les souterrains, et y vivant à présent ; les autorités considèrent en revanche unanimement pour leur part que les ouvriers furent victime d'une poche de gaz toxiques ayant entraîné chez eux l'hallucination de l'attaque. Il s'agit selon eux de l'agression d'une horde de rats que le groupe de maintenance aurait dérangés par leur activité ; la majorité des blessures furent de toute évidence auto-infligées alors que les ouvriers essayaient de « se défendre contre leurs assaillants imaginaires », même si certaines plaies ressemblant à des marques de morsure provenant vraisemblablement de « gros rats » issus de la horde. L'article relève que la ligne des égouts dans laquelle les réparations étaient en cours a été entièrement fermée du fait de sa vétusté et de la présence de gaz toxiques. (Aucun emplacement exact, ni aucun nom, n'est donné dans l'article.)

Les Investigateurs désirant se procurer une carte du système d'évacuation londonien peuvent en obtenir une auprès du Bureau Métropolitain des Travaux Publics, lequel dépend du *Home Office*, pour 8s. Ils apprendront que des cartes plus anciennes existent, qui montrent des lignes à présent condamnées et des sections en voie de réparation. Cependant, ces dernières cartes ne sont généralement pas accessibles au public. Un jet de Corruption et/ou de Baratin réussi auprès d'un employé en service le persuadera de permettre aux Investigateurs de consulter les anciennes cartes. La carte de l'année 1880/1881 manque néanmoins. L'employé ne fournira aucune réponse à même d'expliquer cette disparition, sauf à ce qu'un jet de Psychologie réussi ne parvienne à percevoir qu'il ment. Si c'est le cas, il admettra qu'un

autre homme les a précédés, et qu'il a payé l'employé pour lui permettre d'emporter la carte. La description qu'il en fera permettra d'identifier clairement Barker (sauf à ce qu'ils n'aient pas encore rencontré le détective, auquel cas il leur sera demandé un jet d'Idée au moment où ils le verront pour la première fois.)

L'employé se montrera très serviable si les Investigateurs acceptent de ne pas le dénoncer à ses supérieurs. Il suggèrera d'utiliser une carte antérieure à 1880 et de comparer les lignes ouvertes à l'époque à celles fermées dans les plus récentes (mais les Investigateurs devront réussir un jet de Navigation pour y parvenir). Il mentionnera quelques très vieilles cartes se trouvant dans la section romaine du *British Museum*, et montrant les anciens tunnels romains qui passent pour toujours exister sous la ville, beaucoup ayant été incorporés aux égouts. Il suggèrera que cela pourra peut-être les aider s'ils cherchent des archives des conduites d'égouts les plus anciennes. Il leur écrira même une lettre de recommandation, s'ils en ont besoin. (Malheureusement, elle ne leur permettra pas d'emprunter d'anciennes cartes et manuscrits du *Museum*.)

Si les Investigateurs suivent la piste du *Museum* après avoir rencontré l'employé des Travaux Publiques, ou s'ils s'y rendent de leur propre initiative à la recherche de vieilles cartes, ils pourront trouver, sur un jet de Chance (ou pourront être dirigés vers elle, s'ils posent la question), une vieille carte, rangée sous verre, et montrant les anciens tunnels romains sous Londinium. Ils n'auront pas le droit de retirer la carte de la vitrine. (S'ils essayaient de la voler, elle tomberait en miettes au moindre contact.) Il faudra une heure pour en faire une copie ainsi qu'un jet de Navigation. Les Investigateurs réussissant un jet de T.O.C. remarqueront une toute petite inscription, apparemment en latin, portée sur la carte. Un jet de latin à -10% (malus annulé à l'aide d'une loupe) permettra de déchiffrer le texte suivant : « Ceux qui Demeurent En-dessous – Ceux qui se Repaissent des Morts ». Un second jet de Navigation permettra aux Investigateurs de reporter sur une carte le point portant l'inscription. À l'aide d'une ancienne carte, en plus de celles du Bureau des Travaux Publiques et de plusieurs jets de Navigation une fois dans les égouts, les Investigateurs pourront localiser l'une des entrées des terriers des Goules courant sous la ville. S'ils s'allient avec Barker, sa carte montrera le conduit exact que les ouvriers étaient en train de réparer quand ils furent attaqués par des Goules, et qui fut condamné par la suite.

Les Éraflures (Indice n°2) : les investigateurs ne trouveront rien de plus quant à cette piste qui ne soit déjà indiqué dans la partie appropriée ou au-dessus. Toute recherche ultérieure sera sans suite. Ils peuvent essayer de dessiner les marques et présenter leurs reproductions à un expert zoologue pour qu'il les analyse. Quintin Elias DeFyer, le professeur de l'Université de Londres qui avait déjà proposé ses théories sur les égoutiers dégénérés aux journaux, est par ailleurs un zoologue remarqué. Il ne pourra rien déduire

de telles marques – quand bien même il accepterait de rencontrer les Investigateurs pour les examiner. Le professeur ne les accompagnera en aucun cas sur une scène de crime pour voir les éraflures originelles – pour peu qu'elles soient encore visibles. (D'un autre côté, si le Gardien le désire, DeFyer pourrait sauter sur l'occasion de prouver la véracité de ses théories, et ainsi s'allier aux Investigateurs, se joignant à eux dans leur exploration des égouts. Si cela survenait, le Gardien pourra générer les caractéristiques de DeFyer à sa convenance, bien que le professeur soit une figure-clé du scénario « The Lurkers Below », dans *Terror by Gaslight, Vol. II*, où il est décrit en détail.)

Les Particules de Cire (Indice n°3) : les Investigateurs essayant d'en apprendre davantage sur la cire trouvée sur la scène d'un meurtre (ou sous les ongles de l'une des précédentes victimes de l'Éventreur) pourront se voir diriger vers *Wickerman's Wax Works*, dans le Borough, au sud de la Tamise. Ils découvriront qu'il s'agit d'un établissement étonnamment modeste, comptant un bureau où ils trouveront un homme blanchi, fripé, qui s'avérera être Wickerman lui-même. Le vieux sculpteur de cire leur offrira un accueil bourru, comme s'il avait mieux à faire qu'à s'occuper d'eux. Il sera voûté au-dessus d'un microscope, examinant ce qui ressemble à de la cire fondue, une table pleine de tubes à essai, de gobelets, ainsi qu'un brûleur à gaz derrière lui. Il admettra néanmoins leur présence une fois qu'il apparaîtra certain qu'ils ne s'en iront pas avant lui.

Malgré son accueil plutôt froid, Wickerman s'animera dès que les Investigateurs lui montreront l'échantillon de cire qu'ils lui apportent. Il l'examinera scrupuleusement sous sa lentille et leur déclarera qu'il lui semble provenir de son propre établissement. Il ne peut les en assurer avant de lui faire passer des tests. Oh, non, il ne peut pas le faire maintenant – quelle que soit la somme que les Investigateurs lui offrent. Il a une expérience en cours – il essaie de développer un nouveau type de cire, plus solide, plus résistant à la chaleur. Elle révolutionnera son art, déclare-t-il. Cela pourra lui prendre des jours – peut-être des semaines – pour mener à terme ses expériences. S'ils réussissent un jet de Baratin ou de Persuasion et lui offrent une somme conséquente – au moins £10 – il promettra de s'y mettre immédiatement après qu'il ait « fini quelques affaires qu'il doit terminer avant ». Il s'engagera à ce que leur analyse soit prête s'ils reviennent dans trois ou quatre heures (ou demain dès la première heure s'il est déjà tard lorsqu'ils lui rendent visite). Il semblera alors ramener son attention à son expérience et oublier l'existence des Investigateurs – sauf à ce qu'ils essaient de traîner sur place, auquel cas il les chassera de son bureau.

Quand les Investigateurs se présenteront à l'heure convenue, Wickerman semblera tout d'abord avoir tout oublié d'eux jusqu'à ce qu'ils lui remémorent l'échantillon de cire. Une lueur de reconnaissance passera alors sur son visage et il leur dira qu'en effet, c'est prêt – il l'a terminé une heure plus tôt, juste après l'échantillon que l'autre gentleman lui a apporté.

« C'était d'ailleurs les deux même, n'est-ce pas ? Vous et votre ami vous êtes un peu mélangé les pinceaux, pas vrai ? Chacun a oublié que l'autre venait ? » Si les Investigateurs demandent à Wickerman de leur décrire l'homme lui ayant apporté un autre échantillon, il coïncidera évidemment en tout point à Barker. Mais Wickerman ne s'est pas souvenu qu'ils lui avaient apporté un échantillon avant que Barker ne soit parti, il n'a donc pas dit au détective qu'il avait un autre échantillon à examiner.

Tout tous les cas, il leur dira qu'il s'agit bien de cire provenant de son établissement, et plus particulièrement d'une sorte utilisée pour la confection de mannequins de cire destinés aux expositions. En fait, il pourra désigner précisément le lieu d'exhibition concerné – *Madame Tussaud*. Il en est sûr, parce qu'il y a une phosphorescence spécifique mêlée à la cire qu'il utilise pour mouler les statues destinées à la *Chambre des Horreurs*. « Bien sûr, je n'ai pas utilisé ce type particulier depuis au moins deux ou trois ans maintenant ». Si on lui demande s'il en est sûr, il deviendra grincheux et affirmera qu'il est bien placé pour connaître ses commanditaires – et qu'il ne peut s'agir que de *Tussaud*. En fait, autant qu'il puisse s'en souvenir, il n'a jamais utilisé ce type de cire que pour un seul particulier, et seulement parce que la pièce était de toute façon destinée à *Tussaud*. Si les Investigateurs insistent sur ce dernier point et lui demandent le nom de ce client privé, Wickerman froncera les sourcils pendant quelques instants et confessa finalement qu'il ne se souvient pas – cela remonte à plusieurs années, et sa mémoire, quoique « plus affûtée que la votre ne le sera jamais », n'est plus tout-à-fait ce qu'elle était jadis. La facture est dans ses dossiers se souvient-il néanmoins, ce qui est bien suffisant. Il retournera à ses expériences, leur souhaitant le bonjour.

Si les Investigateurs essaient de convaincre Wickerman de chercher la facture dans ses dossiers, il refusera, ayant du travail à faire, mais leur permettra de parcourir eux-mêmes les dossiers s'ils le convainquent avec un nouveau jet de Persuasion ou de Baratin. (Un journaliste promettant de pondre un article mettant en avant son expertise en matière de cire ajoutera +10% au jet.) Alors qu'ils parcourront les dossiers, les Investigateurs découvriront que Wickerman utilise son propre système de classification, ce qui leur rend la tâche ardue. Pour chaque heure passée à chercher dans les dossiers, chaque Investigateur pourra lancer un jet de Comptabilité (ou un jet à la moitié de sa Chance) pour localiser la facture. Si aucun Investigateur n'a trouvé la facture à l'heure où Wickerman s'appête à fermer boutique (soit à environ 20h00), il secouera la tête, se dirigera lui-même vers le dossier, et trouvera la facture – en quelque étrange endroit auquel personne n'avait pensé à chercher – dans les cinq minutes.

La facture inclut un certain nombre de croquis ressemblant vaguement à une banane en cire coupée en deux. Elle est signée en pattes de mouche, qui, sur un jet d'Anglais, ressemblent à « Hinshaw ». La vue de la signature ravivera la mémoire de Wickerman quant à la

vente. Il se rappellera que l'homme ayant commandé ces pièces réclama d'être prévenu par télégramme dès qu'elles seraient prêtes, et que ledit télégramme soit envoyé à la poste de Barnet, juste au nord de Londres. Selon lui, il s'agissait de pièces de rechange pour une statue dont il envisageait de faire don à *Madame Tussaud*. La facture est datée du 27 octobre 1888. Wickerman peut décrire l'homme, même si les détails sont flous. Il se souviendra que l'homme n'était plus dans la prime jeunesse, et qu'il semblait très précis. Wickerman eut l'impression, se rappelle-t-il, qu'il s'agissait d'un domestique, travaillant pour quelqu'un d'autre. (La description ne correspondra ostensiblement pas à celle de Danielson s'ils ont commencé à le suspecter à ce moment du scénario.)

Si les Investigateurs rencontrent Hirschman, le valet de Danielson, ont entendu la description de Wickerman, et réussissent un jet d'Idée, ils pourront associer l'un à l'autre. Ceux qui interrogeront autour d'eux à Barnet au sujet d'un homme appelé « Hinshaw – ou quelque chose comme ça », et qui pourrait être majordome ou apparenté, et qui donneront la même description que leur a donné Wickerman, se verront désigner la direction de Hirschman et du manoir de Danielson sur un jet de Chance (un jet pour chaque habitant du village à qui ils poseront la question). Si les Investigateurs demandent à Wickerman ce que les dessins représentent, ou ce qu'il a exactement moulé pour ce « Hinshaw », il leur répondra, comme si la chose était transparente, « Mais, une paire de griffes, quoi d'autre ? D'énormes griffes en cire ! C'est bizarre, mais je ne me rappelle pas que *Tussaud* conservait des statues d'animaux dans la Chambre des Horreurs – en tout cas, je n'en ai jamais confectionné. Bah ! » Wickerman n'a pas visité le musée depuis des années, et n'a aucune idée de ce qui peut y être exposé à présent, à l'exception des statues qu'il a modelées pour lui. (Le Gardien pourra improviser si les Investigateurs le pressent de questions à la recherche de détails ; il n'est cependant pas l'auteur de la statue de l'Éventreur.)

Une fois qu'ils auront soutiré ces informations supplémentaires à Wickerman, le vieil homme sera impatient de reprendre son travail (ou de fermer boutique) et donnera le bonsoir aux Investigateurs – sans que ses intentions laissent la moindre place au doute.

L'allumette (Indice n°4) : les Investigateurs ayant trouvé l'une des allumettes brûlées sur l'une des scènes de crime (ou ayant vu celle trouvée par Barker) et qui l'identifient comme provenant de chez *Simpson's Tavern & Cigar Divan*, sur le Strand, apprendront peu de choses originales lors de leur visite au restaurant. Ils découvriront qu'il est très facile d'obtenir de telles allumettes chez *Simpson's* ; des carafes à décanter, remplies de telles allumettes, sont posées sur chaque table dans la partie fumoir, le *Cigar Divan*, du bâtiment. Les Investigateurs qui en auront la présence d'esprit (jet d'Idée au score normal) pourront interroger l'un des serveurs sur ses clients réguliers. Pour une bonne somme – 1d10+2 souverains – le serveur promettra de leur

remettre une liste des clients réguliers de chez *Simpson's*, tenue de telle façon que les nouveaux employés puissent se familiariser avec les clients de longue date du restaurant. (Pour de telles recherches, les Investigateurs devront commander un repas et réussir un jet de Chance pour obtenir l'attention d'un serveur qui se montre désireux de leur fournir une telle liste, ce qui va évidemment à l'encontre de la politique du restaurant.) Il leur demandera de revenir le lendemain soir, et de demander à ce qu'il les serve personnellement. Il leur remettra alors la liste en même temps que leur addition. Ils devront laisser leur pot-de-vin comme pourboire. Sauf à ce que l'Investigateur pourvu du score de Chance le plus élevé rate son jet (ce qui indiquera que le serveur a été surpris en train de voler la liste), le garçon se comportera comme il l'avait promis.

Malheureusement, la liste de tous les clients réguliers de *Simpson's* sera de peu d'utilité jusqu'à ce qu'ils aient avancé dans le scénario. Sir John Danielson y apparaîtra. (Un astérisque en regard de son nom indique un ancien habitué ayant récemment repris ses anciennes habitudes au restaurant, de façon à ce qu'il soit particulièrement bien traité, comme marque de bon retour parmi eux ; le serveur pourra leur prodiguer cette information.) La liste référence néanmoins un certain nombre d'autres personnes, plusieurs précédés d'une étoile, et la plupart inconnus des Investigateurs. Le nom de Danielson ne se détachera donc que si les Investigateurs le cherchent. Le plus vraisemblable est que cela s'avèrera un cul-de-sac jusqu'à ce que le scénario soit plus avancé, quand le nom du baronnet sera apparu dans d'autres connexions avec l'affaire. Si les Investigateurs possèdent toujours la liste à ce point, ils pourront facilement y trouver le nom de Danielson. S'ils ne l'ont plus, il leur faudra réussir un jet d'Idée à la moitié de leur score pour se rappeler l'avoir vu sur la liste de *Simpson's*.

Les Investigateurs qui préféreraient simplement surveiller *Simpson's* pour essayer d'identifier les clients réguliers de cette façon ont toute liberté de procéder ainsi. (Ils finiront, eux aussi, sur la Liste des Habitues.) Il faudra cependant 1d4+1 semaines d'activité pour repérer un nombre significatif de clients réguliers. Les chances que Danielson soit parmi eux sont de : 10% qu'il soit apparu plus de 3 fois ; 20% qu'il soit venu 3 fois ; 35%, 2 fois ; et 10% qu'il n'apparaisse à aucun moment. Sinon, il n'apparaîtra qu'une seule fois. Il faudra au moins deux apparitions et que les Investigateurs réussissent un jet d'Observation (ou d'Idée), pour toute visite après la première, pour étiqueter Danielson comme un client régulier.

N'importe quel serveur pourra dire le nom de Danielson si on l'interroge. Les Investigateurs ayant entendu, ou découvert à travers leurs recherches, des descriptions de l'Éventreur pourront relever certaines familiarités entre Danielson et ces descriptions après qu'ils aient vu le baronnet en personne s'ils réussissent une combinaison de jets d'Observation et de Déduction, ou un jet à la moitié de leur Idée. Essayer de faire correspondre une description ultérieurement avec

quiconque vu auparavant chez *Simpson's* exigera la réussite d'un jet au quart du score d'Idée, et leur permettra seulement de se rappeler qu'ils ont vu *quelqu'un* correspondant à la description. S'ils réussissent un jet de Chance, les Investigateurs s'étant présentés tous les jours chez *Simpson's* pendant plusieurs semaines, mais n'ayant interrogé personne sur les clients réguliers, se verront signifier à un moment donné que leur nom a été inscrit sur la Liste des Habitues. Cela devrait leur faire comprendre l'existence d'une telle liste s'ils l'ignorent encore et n'ont interrogé personne sur les clients réguliers.

Le Morceau d'Étoffe (Indice n°5) : la pièce de vêtement déchiré trouvée sur l'une des scènes de crime, et qui semble provenir d'une luxueuse cape, pourrait mener les Investigateurs jusqu'à un tailleur chic de Londres pour essayer de déterminer sa provenance. Si c'est le cas, le tailleur leur indiquera que la trame est assez caractéristique et que, même s'il ne peut pas l'identifier, ils ne devraient avoir aucune difficulté à en localiser l'atelier l'ayant confectionnée. Si les Investigateurs déclarent alors qu'ils ont l'intention de passer en revue tous les tailleurs à la mode, et tous les magasins de vêtements pour homme de Londres, le Gardien pourra gérer cette scène comme suit :

Pour chaque tranche de quatre heures passées en recherches à montrer le morceau d'étoffe à divers tisserands, créateurs de mode, tailleurs auxquels ils rendront visite, l'Investigateur montrant le tissu peut tenter un jet de Chance pour en découvrir la provenance. Il s'avèrera qu'il s'agit du travail d'un tailleur pour homme très en vogue du West End, un français répondant au nom de M. Henri de la Croix. Si les Investigateurs sont vêtus de façon à trahir leur appartenance à la haute société, ou à la haute bourgeoisie, M. de la Croix les accueillera fort gracieusement, se montrant empressé de bénéficier de leur clientèle. S'ils sont d'apparence plus modeste, il sera bref avec eux – comme il le sera de toute façon s'il s'avère qu'ils ne sont pas là pour lui commander un complet chic. Dans tous les cas, s'ils l'interrogent sur le tissu, il l'identifiera comme étant en effet sa propre fabrication, et précisément un morceau de l'une de ses capes de soirée pour homme – plutôt populaires chez les personnes aisées. Il prétendra avec fierté qu'il y a plus d'hommes se rendant à l'opéra qui portent sa cape que celle de n'importe quel autre créateur dans tout Londres.

Sauf à ce que les Investigateurs ne commandent un complet de chez de la Croix – 20 guinées, payables à l'avance – ils devront réussir un jet au cinquième de leur Baratin pour le convaincre de leur dévoiler la liste de sa clientèle exclusive – et spécifiquement de ceux parmi ses clients lui ayant acheté l'une de ces capes au cours des cinq dernières années. Commander un complet leur permettra de faire un jet à leur score de compétence normal. S'ils obtiennent la liste, elle s'avèrera considérablement plus courte que celle de *Simpson's*, seuls quarante noms y apparaissant. Ils y retrouveront le nom de Sir John Danielson, son achat ayant été effectué

en janvier 1888. Il y a douze autres noms de cette liste que l'on retrouve également sur celle de *Simpson's* si les Investigateurs comparent les deux. (Le Gardien est libre de donner des noms spécifiques aux Investigateurs désirant essayer de tous les dénicher.) Danielson est cependant le seul disposant d'une adresse à Barnet ; si les Investigateurs disposent de l'indice trouvé chez Wickerman, ils peuvent réduire la liste de leurs suspects possibles jusqu'à lui seul.

Pour ce qui est des grains de pollen et du sable trouvé dans la doublure de l'étoffe, sauf à ce que les Investigateurs disposent de scores en Géologie et/ou Botanique (ou Biologie) d'au moins 75%, ils ne peuvent pas les identifier plus précisément. Les porter à des professeurs de Géologie ou de Botanique (ou Biologie) à l'une des universités locales pourra leur révéler les informations suivantes, pour peu qu'ils puissent Persuader l'un des érudits d'analyser les échantillons pour eux. (Un jet de Persuasion par professeur sollicité, et au moins un jour pour chaque échantillon devant être analysé.) Le sable est d'un type trouvé au Moyen Orient, vraisemblablement en Égypte ou en Arabie. Le pollen provient d'une plante originaire de l'Asie du Sud-est – probablement Sumatra ou le Siam. Les Investigateurs retraçant les voyages de Danielson apprendront que le baronnet s'est sans aucun doute rendu à Sumatra, et a probablement fait une halte au Moyen Orient au cours de son dernier voyage.

Vérifications sur Danielson

Finalement, par l'une de leurs autres pistes, le nom de Sir John Danielson devrait suffisamment attirer l'attention des Investigateurs pour justifier qu'ils enquêtassent plus avant dans le passé et les habitudes du baronnet. Même s'ils commencent à suspecter Danielson d'être lié à – voire d'être lui-même – l'Éventreur, les Investigateurs auront besoin de davantage de preuves qu'ils n'en auront de prime abord pour porter une telle accusation – si ce n'est pour leur propre garantie, du moins pour celle du droit. Les Investigateurs consultant le *Dictionnaire Biographique National* trouveront, à l'entrée « Danielson », les informations suivantes :

Ses nom, titre, domicile, âge, lieu de naissance, nom du père ; qu'il est allé à l'*Université d'Oxford*, plus un an d'école médicale à *St. Bartholomew's* à Londres ; qu'il est franc-maçon et membre du *Garrick Club*, dans *Covent Garden*. Son entrée mentionne également ses deux propriétés, celle de la *Netherlands-Sumatra Company*, et la mine de Sauchie.

Les Investigateurs peuvent retirer plusieurs pistes de cette seule notice. Ils pourraient décider de visiter Barnet et peut-être la propriété du baronnet elle-même, à la recherche d'informations. Ils pourraient essayer de se renseigner sur Danielson dans les différentes loges maçonniques londoniennes – et seront éconduits sauf à ce qu'ils puissent se faire passer eux-mêmes pour francs-maçons. Il y a peu à apprendre à fouiller dans le parcours universitaire de Danielson à Oxford ; c'était un étudiant indolent, passant l'essentiel

de son temps en fêtes étudiantes, et le seul intérêt qu'il ait jamais montré semble l'avoir été pour la troupe théâtrale de l'université ; il était doué pour investir un rôle, et particulièrement ceux qui exigeaient un maquillage élaboré. Les vérifications au *Garrick Club* révéleront (sur un jet de Corruption et avec au moins trois souverains glissés à l'un des gardiens, ou sur un jet de Baratin sur l'un des membres) les informations suivantes :

Danielson a joint le club immédiatement après son départ d'Oxford – il s'agit en effet d'un club réunissant des comédiens, et le jeune baronnet est toujours fasciné par le théâtre. Il ne s'est pas montré depuis cinq ans, néanmoins, depuis début 1888, juste avant son départ pour Sumatra, ou une destination étrangère comme celle-ci.

On ne pourra rien apprendre via télégramme pour ce qui est de la piste menant à Sauchie ; se rendre là-bas et parler aux mineurs et au contremaître pourra permettre de relever l'indice « *Sauchie Johnny* », ainsi que le vieux Danielson appelé « *Old Boss* », comme expliqué dans la partie les concernant – pour autant que les Investigateurs désirent se rendre jusqu'en Écosse.

Il faudra au moins que l'un des Investigateurs soit médecin, et particulièrement diplômé de *Bart's*, ou la réussite d'un jet d'Administration et de Baratin, pour avoir accès aux archives de *Bart's* sur Danielson. Ces dernières montrent que, parmi les cours suivis par Danielson, il y eut des leçons d'initiation à l'anatomie, puis d'anatomie avancée – assez pour qu'il ait pu acquérir les connaissances suffisantes pour effectuer les mutilations infligées sur les victimes de l'Éventreur. Si les Investigateurs pensent à interroger le vieux professeur d'anatomie de Sir John, le Dr Thaddeus Bell, lequel enseigne toujours, il se rappellera encore vivement Danielson. « Un esprit vif, ce garçon – mais un étudiant médiocre. Incapable de la moindre attention, même s'il parvenait à passer tous ses examens. Il aurait pu faire un excellent médecin s'il s'en était donné la peine. Mais il s'intéressait trop aux personnes du sexe pour cela. Il était toujours en hâte après les cours de retrouver sa dernière conquête – il avait même pris l'habitude de porter sur lui un mouchoir rouge afin qu'il n'eût plus à se soucier des taches de sang récoltées au cours d'une dissection, et pût directement suivre ses plans pour la soirée sans avoir à se changer. Ah, quel gâchis... »

Les Investigateurs pourraient vouloir vérifier les affaires de Danielson afférentes à la *Netherlands-Sumatra Company*, par simple curiosité, ou parce qu'ils ont appris son voyage de 1888 à Sumatra (et particulièrement le changement ayant affecté son caractère et ses habitudes par la suite). Ils pourront ainsi envoyer un télégramme international (4d./mot) aux bureaux de la compagnie à Sumatra. La réponse prendra au moins six heures à leur parvenir depuis Sumatra. Elle sera en outre envoyée contre remboursement – les Investigateurs devront payer £25 pour le télégramme leur répondant ! S'ils demandent une réponse par courrier plutôt que par télégramme (ou s'ils refusent de

payer le coût du remboursement), il faudra au moins six semaines pour obtenir une réponse. Dans tous les cas, l'essentiel du télégramme ou de la lettre envoyés par les bureaux de la *Netherlands-Sumatra* sera rédigé comme suit. (**Note au Gardien :** ajoutez les « Stops » appropriés en lieu et place des points s'il s'agit d'un télégramme lorsque vous le lirez aux joueurs.)

Messieurs :

« Sir John Danielson, actionnaire de la *Company*, a visité nos bureaux de Sumatra en avril 1888. Lors d'une expédition dans la nature, le groupe de Sir John se perdit et ne revint pas selon ce qui était prévu. On pensa d'abord que le groupe avait été attaqué par des animaux sauvages. Un groupe de recherche retrouva des traces de sang ainsi que le pistolet déchargé de l'un des hommes de la *Company* ayant accompagné le baronnet, mais aucun signe d'eux. Plusieurs semaines plus tard, cependant, Sir John se présenta, seul, aux bureaux de la *Company*, passablement dépenaillé, mais apparemment sans plus de séquelle. Il prétendit avoir été séparé du groupe et avoir erré dans la jungle, vivant sur ce qu'il put récolter de nourriture. Il se montra surpris et horrifié d'apprendre que le reste du groupe n'était jamais rentré. Cela le poussa à quitter Sumatra par le premier bateau, qui malheureusement ne fut pas disponible avant plusieurs semaines. Crois qu'il s'agissait du paquebot néerlandais *Friesland*. Pas trop tôt pour le baronnet, semble-t-il, puisqu'un autre ouvrier fut retrouvé taillé en pièce par un animal sauvage la veille même du départ du *Friesland*, lequel emporta enfin notre jeune aristocrate aux nerfs passablement émoussés. De façon amusante, alors qu'il devenait de plus en plus nerveux, pâlisait, voyait ses joues se creuser, la mort de l'ouvrier sembla presque le calmer. Il sembla plus en forme, en meilleure santé qu'avant son épreuve. Presque comme s'il s'était senti désormais en sécurité maintenant que la jungle avait réclamé un autre que lui comme sa dernière victime. Plus jamais vu le baronnet après son départ, mais mon contremaître au chargement m'a dit être tombé sur lui ici-même à Sumatra il y a juste quelques mois sur les docks. Il chargeait un fret sur un voilier qu'il venait apparemment juste d'acquérir. Il ne sembla cependant pas reconnaître mon employé, même lorsque celui-ci l'interpela. Étrange qu'il n'ait pas de nouveau fait halte aux bureaux. Quoique, après ce qui s'est passé en 1888, ce soit compréhensible. Aurais pourtant parié qu'il ne remettrait jamais plus les pieds à Sumatra. Aurais encore perdu un pari ».

Hans Vaderheiden
Vice-président,
Netherlands-Sumatra Company
Pedang, Sumatra

Si les Investigateurs refusent, pour quelque raison, de payer pour le télégramme-réponse, ils n'auront jamais accès aux informations précédentes sauf à ce qu'ils paient un second télégramme requérant que la

réponse leur soit envoyée par courrier – ce qui prendra les six semaines indiquées *supra*.

Les Investigateurs pourraient désirer retracer le voyage retour de Danielson jusqu'en Angleterre, à bord du *Friesland*, en 1888, soit après avoir reçu le télégramme de Sumatra, soit après avoir trouvé un article de presse rapportant l'arrivée du baronnet, soit après la déclaration du manager de *Madame Tussaud* selon lequel Danielson aurait ramené le Démon des Mers du Sud avec lui depuis l'Orient. Dans ce cas, ils pourront apprendre via le *Lloyd's Registry* que le *Friesland* est la propriété de la *Dutch Steamship Company*, qui possède des bureaux dans la City, juste au sud de la Bourse. Si les Investigateurs y recherchent des informations sur les voyages du *Friesland* en 1888, ils devront réussir un jet d'Administration ou de Baratin, et proposer un solide bobard, pour accéder aux archives du bateau. Chercher à travers ces archives pour l'année 1888 exigera un jet de Comptabilité ou de Bibliothèque par demi-heure pour localiser les données désirées.

Ils trouveront une copie du manifeste du bateau, une liste des passagers, et le journal de bord du voyage de Sumatra jusqu'en Angleterre au milieu de l'année 88. Le manifeste du bateau n'indique aucune mention d'une grande caisse chargée à bord par Danielson à quelque moment que ce soit durant le voyage – ce qui aurait pourtant dû s'avérer nécessaire s'il avait transporté quelque chose de la taille de la statue du Démon des Mers du Sud par voie maritime. La lecture du journal de bord du bateau permettra de relever un certain nombre d'événements étranges. Trois hommes d'équipage disparurent pendant le voyage. L'explication officielle du capitaine est que deux d'entre eux sont présumés avoir abandonné le navire lors de deux arrêts portuaires différents, et que le troisième, disparu lors d'un quart au cours d'une tempête, a été balayé par-dessus bord. En outre, un passager est mort mystérieusement pendant le trajet. Il fut retrouvé mort dans sa cabine un matin, une expression de terreur figée sur le visage. Le médecin de bord déclara officiellement que l'homme était mort d'une crise cardiaque. Vérifier la liste des passagers révélera que la cabine de l'homme décédé était juste à côté de celle occupée par Danielson.

Chercher d'anciennes éditions de divers journaux pour trouver trace des voyages de Danielson révélera un certain nombre de références au baronnet dans les colonnes mondaines, une par jet réussi de Bibliothèque.

Un article d'intérêt est celui du 5 août 1888, annonçant le retour à Londres à bord du paquebot néerlandais *Friesland* du jeune baronnet de Barnet, Sir John Danielson. Le journaliste exprime ses espoirs que le jeune aristocrate enflammera à nouveau les pages mondaines à présent qu'il est de retour des mornes rivages de Sumatra.

Un second compte-rendu, daté du 15 novembre 1888, annonce tristement le départ pour le Continent de Sir John Danielson, après un bref séjour de trois mois à Londres ayant suivi son voyage à Sumatra plus tôt au cours de l'année. Le journaliste exprime son espoir que

les lumières vives et la gaieté parisienne raviveront les anciens feux du jeune aristocrate, lequel manque cruellement depuis son retour d'Asie.

Un paragraphe de la rubrique mondaine en date du 12 juillet 1890 s'interroge quant à ce qu'il est advenu de l'ancien jeune prodige des pages sociétés, le baronnet Sir John Danielson, parti pour le Continent deux ans plus tôt. Le journaliste rapporte qu'une collègue parisienne aurait vu Sir John l'année précédente nulle part ailleurs qu'aux Archives Nationales, étudiant quelque vieux livre moisi, quand le jeune aristocrate ne fut en revanche d'aucune des sauteries en vogue auxquelles elle ait assistée. L'auteur exprime sa déception à ce manque de nouvelles de celui qui était récemment encore l'un des meilleurs partis londoniens.

Une chronique récente de la rubrique mondaine, datée du 15 août 1893, annonce le retour en Angleterre, après une période excessivement longue de cinq ans, du précédent feu-follet mondain, Sir John Danielson, à bord de son voilier récemment acheté, la *Matilda Briggs*. Le chroniqueur espère que, à présent que Sir John est devenu un voyageur d'expérience après son tour du monde, il prendra une nouvelle fois la place qui lui convient parmi les fanaux mondains de Londres.

D'autres bribes empruntées aux colonnes mondaines mentionnent Danielson au cours des années antérieures à 1888 – mettant toutes en avant le souffle d'air frais apporté par le jeune aristocrate sur la scène mondaine. À l'exception de celles référencées ici, cependant, de telles mentions font ostensiblement défaut après son retour en Angleterre en août 1888.

Si les Investigateurs essaient de retracer le voyage de Danielson à travers le Continent et au-delà de la fin 1888 jusqu'à 1893, ils devront d'abord avoir accès à diverses anciennes éditions de grands journaux étrangers – ou disposer de solides contacts hors d'Angleterre. (Le Gardien peut autoriser des jets de Chance associés à diverses Langues correspondant aux pays appropriés pour déterminer si un Investigateur jouit de telles relations.) Les journaux étrangers pourront être trouvés à la *Salle des Imprimés* du *British Museum* ou dans diverses bibliothèques et salles de lectures londoniennes. Les Investigateurs le désirant pourront prendre le train pour Douvres et le ferry à travers la Manche pour procéder à leurs propres recherches sur le Continent, mais cela prendra du temps – même si cela pourrait s'avérer nécessaire s'ils ne possèdent aucuns contacts hors d'Angleterre, ou ne peuvent pas trouver ce qu'ils cherchent dans les journaux disponibles à Londres.

Si les Investigateurs réussissent à trouver trace des voyages de Danielson, le Gardien pourra les récompenser par des articles spécifiques sur l'arrivée et/ou le départ du baronnet de certaines cités à travers l'Europe, le Moyen et l'Extrême Orient – avec, parmi elles, Paris, Munich, Berlin, Ingolstadt, Vienne, Rome, Constantinople, Le Caire, Delhi, Hong-Kong, et Singapour. Dans chacune des cités où ils trouveront notice du passage de Danielson, il y a 25% de chance qu'un jet réussi de Bibliothèque associé à la Langue

appropriée permette de découvrir également le compte-rendu d'un meurtre comparable à ceux de l'Éventreur alors que le baronnet se trouvait dans cette ville. Même si une telle preuve n'est que circonstancielle, elle devrait certainement suggérer, associée à d'autres éléments, que Sir John Danielson est bien, en effet, l'Éventreur.

Vérifications sur McCabre

Hormis la mention de son nom et l'implication par les notes d'Allen Oswalds qu'elle puisse en quelque façon avoir partie liée dans l'affaire de l'Éventreur, aucune information ne pourra être trouvée sur McCabre dans les sources imprimées habituelles accessibles aux Investigateurs. Ce n'est qu'en cherchant activement une telle information dans les rues, parmi leurs contacts et les prostituées de Whitechapel, que les Investigateurs en viendront graduellement à apprendre le rôle que la jeune femme malfaisante joue dans l'affaire en cours. Les informations sur McCabre délivrées par les contacts des rues seront disponibles aux Investigateurs réussissant des jets de Connaissance de la Rue lorsqu'ils les interrogeront spécifiquement sur McCabre, ou sur les prostituées de Whitechapel en général.

Les Investigateurs procédant de la sorte pourront finalement apprendre que McCabre a entrepris depuis plusieurs années de rassembler les prostituées indépendantes sous sa coupe, et que le nombre de francs-tireuses ne cesse de décroître – et particulièrement à présent que l'Éventreur sévit à nouveau. Ils pourront également apprendre que toutes les victimes de l'Éventreur – tout comme les femmes ayant simplement disparu – étaient restées indépendantes, et non sous l'autorité de McCabre. D'autres informations susceptibles d'être découvertes sont présentées dans la liste des rumeurs plus tôt dans cette partie, ainsi que dans la partie suivante, Rencontres.

En revanche, les Investigateurs interrogeant spécifiquement sur McCabre, sauf à questionner parmi leurs propres contacts (issus de leur compétence en Criminalistique), ont également une chance que la maquerelle maléfique entende parler de leur intérêt à son égard. Il y a 10% de chances cumulatives par prostituée de Whitechapel et d'autres résidants de l'East End que leurs questions – ainsi, à tout le moins, que leur description – soient remontées jusqu'à McCabre. Si cela arrivait, elle pourrait en venir à les chercher pour savoir pourquoi ils s'intéressent tant à elle – ou elle pourrait simplement décider d'envoyer l'un de ses macabres compagnons de jeu à leurs trousses pour se dispenser d'avoir à le faire !

LES LETTRES DE L'ÉVENTREUR, 1888

La Lettre « *Dear Boss* »

Reçue le 27 septembre 1888, à la *Central News Agency, Ludgate Circle* :

Cher Patron,

Je ne cesse d'entendre que la police m'a attrapé mais ils ne m'ont pas encore réglé mon compte. J'ai bien ri quand ils se sont cru malins et ont prétendu être sur la bonne piste. Cette blague sur Tablier de Cuir m'a fait piquer une crise. J'ai les putes dans le collimateur et je continuerai à les éventrer tant que vous ne m'aurez pas bouclé. Le dernier boulot était du grand art. Je n'ai pas laissé à la dame le temps de couiner. Comment pourront-ils m'attraper maintenant. J'aime mon travail et je veux recommencer. Vous entendrez bientôt parler de moi avec mes petits jeux amusants. J'ai conservé un peu du truc rouge de mon dernier boulot dans une bouteille de bière au gingembre mais c'est devenu épais comme de la glue et je ne peux pas l'utiliser. L'encre rouge suffira bien j'espère ha, ha. Pour le prochain boulot je couperai les oreilles de la dame et je les enverrai aux officiers de police juste pour rigoler. Gardez cette lettre jusqu'à mon prochain travail, et puis jetez-la. Mon couteau est si tranchant que je veux me mettre tout de suite au travail si j'ai une occasion. Bonne chance.

Sincèrement vôtre

Jack l'Éventreur

Ne vous en faites pas si je vous donne mon nom d'artiste.

PS Je n'ai pas été assez bon pour poster ça avant de m'être débarrassé de cette maudite encre rouge que j'ai partout sur les mains. Encore pas de chance. Ils disent que je suis médecin maintenant. ha ha

La Carte Postale « *Saucy Jacky* »

Reçue le 1^{er} octobre 1888 à la *Central News Agency*

Je ne rigolais pas cher vieux Patron quand je vous ai donné un tuyau, vous entendrez parler du travail de *Saucy Jacky* double évènement cette fois l'une a un peu couiné pas pu finir comme il faut. Ha pas le temps de prendre les oreilles pour la police. Merci de garder la dernière lettre jusqu'à ce que je retourne au travail.

Jack l'Éventreur

La Lettre « *From Hell* »

Envoyée à George Lusk dans une boîte en carton de trois pouces de côté avec la moitié d'un rein humain préservé dans du vin

From Hell

Mr Lusk

M'sieur

Je vous ai envoyé la moitié d'un R(e)in que j'ai pris sur une femme et praiservé pour vous l'aut(r)e moitié je l'ai fait frire et je l'ai mangé(e) c'était très b(i)en. Je pourrai(s) vous envoyer le couteau sanglant qui a servi à le retirer si vous attendez encore un peti(t) peu.

Signé Attrapez-moi quand

vous pourrez

Mis(h)ter Lusk

RENCONTRES

En plus de leurs recherches, du suivi des indices, et de leurs visites rendues à certains lieux d'intérêt, les Investigateurs pourraient désirer fureter aux alentours de Whitechapel, où l'Éventreur a commis ses meurtres. Ils pourront le faire lorsqu'ils rechercheront des contacts pour obtenir plus d'informations ; interroger de possibles témoins, suspects, ou indicateurs ; ou simplement complaire aux souhaits du *Whitechapel Merchants Consortium* qui les a embauchés, et patrouiller Whitechapel – dans l'espoir soit de capturer l'Éventreur sur le fait, ou au moins de le dissuader par leur présence sur place.

Alors qu'ils opèrent dans l'*East End*, les Investigateurs rencontreront un certain nombre d'autres personnes dans les rues, dans les pubs ou – s'ils sont audacieux – dans les égouts sous les rues du quartier. Ces personnes pourraient les aider – leur donnant des informations sur l'Éventreur, McCabre, ou d'autres ; les aidant à établir des contacts avec d'autres à même de les assister ; ou leur offrant simplement une diversion à la monotonie des patrouilles. Mais ils pourraient également entraver les Investigateurs – par la malice, par le meurtre, ou incidemment. Ils pourraient simplement animer ce qui se serait sinon révélé une morne soirée pour les Investigateurs.

Le Gardien est libre de conférer à ces rencontres la quantité de détails qu'il désire. Il peut utiliser la table des rencontres fournie ici pour déterminer aléatoirement ces rencontres, ou il peut choisir telle ou telle, les plaçant sur le passage des joueurs à sa convenance. Le Gardien devrait toujours être prêt à improviser et à élaborer à partir de ces rencontres lorsque cela s'avèrera fécond pour la progression du scénario – ou d'écourter tel passage où il appert que les joueurs prendront peu de plaisir. Finalement, dans la mesure où une large variété de rencontres est offerte, le Gardien ne devrait pas se sentir tenu de toutes les faire tenir dans le scénario pour la simple satisfaction de les avoir intégralement utilisées. La plupart pourrait tout aussi facilement être utilisée – à tout le moins à titre d'indication – pour des aventures ultérieures dans l'*East End* londonien.

Les tables de rencontres sont séparées en trois groupes principaux : *Rencontres Nocturnes dans les Rues* ; *Rencontres de Tavernes & Pubs* ; et *Rencontres dans les Égouts* (laquelle table inclut un bref *Générateur Aléatoire de Plan d'Égout*). Elles sont suivies par quelques notes sur les *Rencontres Diurnes* dans l'*East End*, puis par des explications étendues sur les rencontres des tables. Le gardien pourra également trouver des éléments à intégrer à ces rencontres dans les parties « Indices & Rumeurs », « Lieux d'Intérêt », « Ennemis & Alliés », et « Arrêter l'Éventreur ». Un certain nombre des Rumeurs de la partie précédente

peuvent, par exemple, être glissées dans les conversations avec divers personnages rencontrés dans la présente partie.

(Note : vous trouverez des informations plus détaillées sur les égouts dans « *The Lurkers Below* », dans *Terror by Gaslight, Vol II.*)

Tables de Rencontres

Rencontres Nocturnes dans les Rues (Lancez 1d20)

- 1-6 Prostituée (Lancez 1d8)
 - 1-3 Fille(s) de McCabre
 - 4,5 Prostituée indépendante
 - 6 Équipe Prostituée/Agresseur
 - 7 Barker Déguisé
 - 8 Colleen McCabre
- 7-14 Rencontre Ordinaire de l'Est End (Lancez 1d6)
 - 1 Ivrogne
 - 2 Gamin(s) des Rues (Lancez 1d8)
 - 3 Agresseurs
 - 4 Indic (Contact d'un Investigateur)
 - 5 Pickpocket
 - 6 Officier de Police (Lancez 1d6)
 - 1-5 Agent de Police (bobby en patrouille)
 - 6 Inspecteur du CID (50% de chance qu'il s'agisse d'Abberline)
- 15 Crime en Train de se Dérouler (Lancez 1d4)
 - 1 Agression
 - 2 Vol
 - 3 Cambriolage
 - 4 Meurtre
- 16,17 Rencontre Extraordinaire (Lancez 1d8)
 - 1 Ours Savant en Liberté
 - 2 Goules avec Victime Récente
 - 3 Miliciens de Whitechapel en Patrouille
 - 4 Barker et/ou Mallory
 - 5 Colleen McCabre
 - 6 Cadavre Récent
 - 7 Rat Géant (si en liberté ; sinon, Goules)
 - 8 Jack l'Éventreur et Victime (plus Vagabond)
- 18 Rencontres Diverses (Lancez 1d6 – voir notes)
- 19,20 Pas de Rencontre (ou à la discrétion du Gardien)

Rencontres de Tavernes & Pubs (Lancez 1d8)

- 1 Ivrogne (Lancez 1d6)
 - 1,2 Agressif
 - 3,4 Pickpocket Feignant l'Ébriété
 - 5,6 Seulement Fatigant
- 2 Prostituée (Lancez 1d4)
 - 1,2 Fille(s) de McCabre
 - 3,4 Prostituée Indépendante
- 3 Proxénète/Client
- 4 Fauteur de Trouble Suspicieux
- 5 Indic
- 6 Autres Chasseurs de l'Éventreur (Lancez 1d4)

- 1 Police
- 2 Milice
- 3 Barker et/ou Mallory
- 4 Divers
- 7 Tricheur Professionnel
- 8 Capitaine Sinbad Ahab (ou Pas de Rencontre)

Rencontres dans les Égouts (Lancez 1d8)

- 1 Gaz Toxiques
- 2 Obstacle (Lancez 1d3)
 - 1 Stalactites
 - 2 Effondrement
 - 3 Crevasse
- 3 Hordes de Rats
- 4 Restes Humains
- 5 Rencontres Humaines (Lancez 1d6)
 - 1,2 Agents de Maintenance (de jour seulement ; lancez à nouveau si c'est la nuit ; si même résultat, outils laissés par les ouvriers)
 - 3,4 Égoutiers
 - 5 Fugitif
 - 6 Barker et/ou Mallory
- 6 Goules (1d10)
- 7 Plaque d'Égout Descellée/Ouverte
- 8 Entrée des Terriers des Goules

Générateur Aléatoire de Plan d'Égout (Lancez 1d20 tous les 3d20+2 mètres)

- 1 Section Rectiligne
- 2 Grille d'Égout
- 3 Section en T
- 4 Section Rectiligne
- 5 Rencontre
- 6 Grille d'Égout
- 7 Intersection Double
- 8 Section Rectiligne
- 9 Intersection à Gauche
- 10 Rencontre
- 11 Intersection à Droite
- 12 Section Rectiligne
- 13 Tournant à Gauche
- 14 Section Rectiligne
- 15 Rencontre
- 16 Grille d'Égout
- 17 Section Rectiligne
- 18 Tournant à Droite
- 19 Rencontre
- 20 Grille d'Égout

Rencontres Diurnes

La plupart des rencontres que les Investigateurs pourront faire avec les habitants de l'East End de jour seront pour la plupart triviales. Les Investigateurs rôdant dans les rues de l'East End le jour croiseront une foule de marchands des quatre saisons, amuseurs, et bien d'autres vivant de menus commerces et marchandant leurs biens ou leurs talents dans les rues. Tôt le matin, s'ils sont levés dès l'aube ou sont restés debout toute la nuit, les Investigateurs croiseront sans doute un certain nombre d'ouvriers s'acheminant vers leur travail et, en toute fin d'après-midi ou tôt le soir, ces mêmes hommes rentrant chez eux. Sauf à ce que les Investigateurs stoppent ou

essaient d'interférer avec ces hommes en quelque façon, ils les ignoreront.

Les marchands des quatre-saisons pourraient s'avérer ennuyeux dans leurs tentatives de vendre aux Investigateurs n'importe quoi, du poisson « frais » et des anguilles chaudes aux brioches du Carême, à la viande de chat, jusqu'aux châtaignes grillées sur le feu. Si le Gardien le désire, il peut utiliser la sous-table des Rencontres Ordinaires de l'East End issue de la table des Rencontres Nocturnes pour alimenter des rencontres diurnes spéciales, dans la mesure où ces mêmes types de personnes seront aussi actifs le jour que la nuit. Beaucoup parmi les oiseaux de nuits de l'East End passeront une partie du jour à dormir ou, dans certains cas (comme pour les cambrioleurs et autres criminels), prépareront leurs forfaits du soir.

Les Investigateurs passant une bonne partie de la nuit à patrouiller devront consacrer du temps à se reposer et dormir pendant la journée, sous peine de perdre des points de CON. (Environ 1 par heure au-delà de 24 passées sans dormir ; quand la CON atteint 0, l'Investigateur s'effondre, épuisé, et dort jusqu'à ce qu'il ait regagné au moins la moitié de sa CON au même rythme.) Il y a peu de prostituée active pendant la journée – particulièrement les filles de McCabre, qui ne s'activent que tard le soir – exceptées peut-être celles des bordels, qui ne pourront guère donner d'informations utiles. Les Investigateurs feront probablement mieux à consacrer leurs journées à chercher des informations en bibliothèque, à rencontrer leurs contacts dans la police et ailleurs, et à visiter les lieux d'intérêt accessibles uniquement de jour.

Rencontres Nocturnes

La meilleure façon d'occuper la nuit consistera à patrouiller le quartier de Whitechapel à la recherche d'indices et à interroger ceux qui, parmi ses habitants, seront les plus probablement de sortie à la nuit tombée. Il faudra au moins une heure de recherche et un jet de Connaissance de la Rue pour parvenir à localiser toute personne susceptible de changer d'endroit tous les soirs (à la différence d'un barman dans l'un des pubs ou d'un tenancier de bordel) ; le Gardien pourra appliquer tout modificateur au jet qu'il jugera pertinent, en se basant sur la difficulté présumée qu'il y aurait à effectivement dénicher une telle personne.

Conditions Climatiques : pour mieux mettre en valeur l'atmosphère générale des visites nocturnes des Investigateurs à Whitechapel, le Gardien devrait considérer qu'il y a 85% de chances, chaque soir, qu'un brouillard, de léger jusqu'à dense, s'installe sur le quartier. La chance qu'il puisse s'agir de l'une des vraies purées de pois propres à Londres (avec une visibilité réduite à quelques pieds) est de 25%. S'il n'y a pas de brouillard, il y a 50% de chance qu'il pleuve – de la bruine à la violente averse (10% de chance pour cette dernière) ; si les Investigateurs se sont éternisés jusqu'en hiver, la chance que la précipitation, si elle survient, soit de la neige au lieu de la pluie, est également de 50%.

Sinon, le temps sera soit clair, soit couvert (50% de chance pour l'un ou l'autre).

Appeler à l'Aide : si les Investigateurs se mettaient dans un tel pétrin qu'ils aient besoin d'aide (ce qui pourrait survenir s'ils étaient attaqués par des Goules, ou tombaient sur l'Éventreur ou son Vagabond), la chance que leurs appels à l'aide attirent effectivement quelqu'un n'est que de 50%. (D'autres pourraient les entendre mais désirer rester hors de tout ça.) Une telle aide viendra le plus vraisemblablement de la police, ou peut-être de la milice (25% de chance pour cette dernière). Si des coups de feu sont tirés, la chance que quelqu'un vienne à l'aide grimpera à 75%. Si les Investigateurs disposent d'un sifflet de police et l'utilisent, 1d6 agents de police répondront à leur appel dans les 1d3 minutes. S'il s'agissait d'une fausse alarme, en revanche, les bobbies en seraient fort fâchés, et ils pourraient emmener les Investigateurs à la cellule la plus proche – et particulièrement s'ils semblent être engagés dans quelque activité illégale ou semi-légale (ou ne sont tout simplement pas connus des agents et qu'ils ont l'air suspects).

Rencontres Nocturnes dans les Rues

(Table Commentée)

(1-6) *Rencontre de Prostituées.* Cela inclut diverses prises de bec le long des rues de Whitechapel avec les dames de la nuit, que ce soient celles sous la tutelle de McCabe, ou les quelques francs-tireuses qu'elle n'est pas encore parvenue à rallier à elle par la terreur. Certaines sont simplement à la recherche de clients ; d'autres pourraient avoir un objectif plus sinistre, pour leur compte ou celui de leur maîtresse, voire même au profit des criminels du quartier. Les Investigateurs pourront obtenir beaucoup d'informations sur la mystérieuse Miss McCabe de certaines de ces filles : ainsi notamment que les victimes de l'Éventreur semblent toutes êtres issues des rangs des indépendantes. Ils pourraient simplement encore décider de prendre un peu de bon temps avec l'une de ces dames. (Les Investigateurs succombant à une telle tentation devront réussir un jet de Chance pour éviter d'attraper « la vérole » – ou quelque chose de bien pire encore. À la discrétion du Gardien.) Pour déterminer la nature exacte de la rencontre des Investigateurs avec les prostituées, le Gardien lancera un d6 ou choisira parmi les options suivantes.

Prostituées

1-3) *Filles de McCabe.* Les rencontres avec les filles de McCabe pourraient permettre aux Investigateurs de gagner de précieuses informations sur cette portion de l'affaire de l'Éventreur concernant la maléfique maquerelle – s'ils gèrent les rencontrent de façon appropriée. Le plus vraisemblable est que les Investigateurs seront approchés par les prostituées de McCabe au cours de leur patrouille, ou de leurs

déambulations à travers les rues de Whitechapel – même s'ils échouent à leur soutirer directement des informations. Les filles de McCabe essaieront d'user des leur appas (c'est-à-dire, de leur compétence Séduction) sur les Investigateurs pour les pousser à passer la soirée en leur compagnie (ou un peu moins, si les Investigateurs prétendent être à court d'argent). Si les filles utilisent avec succès leur Séduction, les Investigateurs le désirant pourront tenter de résister aux charmes experts de ces succubes par un jet sous INT×5%. Si l'un quelconque des Investigateurs succombait aux filles, il perdrait un souverain et quelques heures de la soirée – ou 2s. et plusieurs minutes – sauf à ce qu'il soit stoppé par ses compagnons. (Les filles de McCabe ne sont pas bon marché.)

Si les Investigateurs refusent les services de l'une quelconque des filles de McCabe, il y a 60% de chance que l'une des filles essaiera de convaincre les Investigateurs de lui donner quand même de l'argent. Elle pleurera, et soutiendra que si elle ne fait pas assez d'argent cette nuit, « elle » ne sera pas contente, et, s'il vous plaît, donnez-moi deux ou trois shillings, peut-être même un ou deux *tanners* [pièce de six pence] – pour qu'elle puisse « lui » plaire. Si les Investigateurs refusent, la fille leur crachera probablement au visage, ou les insultera, puis s'éloignera nonchalamment vers une proie plus conciliante. S'ils lui donnent de l'argent, elle leur offrira une passe s'ils la veulent et, sinon, les remerciera et reprendra ses déambulations, lançant par-dessus son épaule quelque commentaire interrogatif quant à leur virilité.

Si les Investigateurs demandent à la fille qui est la femme dont elle parle, elle leur répondra « Mais, McCabe, bien sûr ». Une interrogation plus poussée pourrait révéler certains faits quant au statut de McCabe au sein des prostituées de Whitechapel – mais seulement s'ils donnent de l'argent à la fille et réussissent un jet de Baratin ou Persuasion. Sinon, ils n'obtiendront sur McCabe que son nom. S'ils demandaient ce qui risquerait d'arriver à la fille si elle ne rapportait pas assez d'argent à McCabe pour la nuit, elle admettra n'en rien savoir, dans la mesure où ça ne lui est encore jamais arrivé. Elle ajoutera qu'elle a entendu des rumeurs selon lesquelles McCabe fouetterait les filles qui ne gagnent pas assez, ce qu'elle trouve juste, puisque « elle nous protège ». Si les Investigateurs demandent de qui, elle répondra simplement, « D'tous ceux qui nous f'raient du mal ».

La fille ne sait rien de la façon dont McCabe les « protège », et elle s'en fiche tant que la maquerelle s'en occupe ; et, jusqu'à présent, elle s'en est bien occupée – à tout le moins assez pour satisfaire les filles. Si un Investigateur réussit un jet de Psychologie lorsqu'ils l'interrogent sur les punitions encourues pour ne pas avoir ramené assez d'argent, il remarquera que la fille semble cacher quelque chose. Un jet supplémentaire de Baratin ou de Persuasion, additionné d'une couronne pour l'information, révélera qu'elle a entendu des rumeurs parmi les autres filles étant sous la protection de McCabe depuis un moment. Selon elles, les filles qui

s'attirent la colère de McCabre disparaîtraient – une fille appelée **Kate**, un sacré brin d'fille, par exemple. C'est tout ce que sait la fille, elle ne veut pas en apprendre davantage à ce sujet. Elle entend certainement rester dans les bons papiers de McCabre.

Si un Investigateur achète effectivement la compagnie de l'une des filles de McCabre, il découvrira qu'elle est très enthousiasmée par son travail – jusqu'à ce qu'il touche un certain point de son dos. La fille exprimera alors une peur extrême. Un jet de Psychologie dira à l'Investigateur que ce contact a comme rappelé à la fille une expérience particulièrement effrayante ou traumatique. La fille s'excusera vivement de sa réaction et souhaitera se remettre à l'œuvre. Si l'Investigateur peut la Persuader de le laisser examiner la zone ayant causé sa réaction, il trouvera quatre longues cicatrices parallèles en travers de son dos, juste sous son corsage. (Si la lumière est chiche, il faudra un jet de T.O.C. ou d'Observation pour voir les marques.)

S'il interroge la fille au sujet des cicatrices, elle deviendra nerveuse et refusera d'en parler – et lui demandera qu'ils se remettent à la chose avant qu'elle n'en ait plus envie. Si l'Investigateur ne la presse pas davantage sur la question, elle continuera à lui donner du plaisir, mais de façon moins enthousiaste qu'avant. S'il insiste à l'interroger sur ses cicatrices et sa réaction de frayeur quand il les a touchées, il devra réussir soit un jet de Psychologie *plus* un jet de Persuasion ou juste un jet de Baratin – et lui promettre de la payer au moins un souverain supplémentaire – pour obtenir une réponse d'elle. Elle répugnera toujours à parler, mais des manières persuasives et l'argent supplémentaire la pousseront finalement à le faire. (Psychologie et Persuasion lui permettront de trouver la bonne réponse émotionnelle pour la mener à avoir confiance en lui. Baratin lui soutirera des aveux, mais elle réalisera par la suite avoir été manipulée, et confessa tout à McCabre, en même temps qu'elle lui donnera une bonne description de l'Investigateur.)

Si les jets sont ratés, la fille refusera absolument d'en parler, devenant de plus en plus effrayée et nerveuse au fur et à mesure qu'on l'interrogera, jusqu'à ce qu'elle fuie tout bonnement. Si les choses en arrivaient là, la fille parlerait à McCabre de l'Investigateur. Il appartient au Gardien de décider ce qu'il adviendra d'elle après qu'elle ait confessé la moindre indiscretion à McCabre, et particulièrement au sujet de « l'initiation secrète », mais il n'est pas déraisonnable de supposer que cette pauvre fille deviendra la prochaine victime de l'Éventreur. (Si cela arrivait, tout Investigateur ayant partagé son intimité devra faire un jet de SAN en apprenant sa mort affreuse ; perte de SAN de 0/1d4.)

Si l'Investigateur a gagné la confiance de la fille, en revanche – et ce, même temporairement – elle lui avouera que les cicatrices sont le résultat d'une « cérémonie initiatique » que McCabre lui a fait subir immédiatement après qu'elle ait décidé de joindre la maquerelle. Cela s'est produit environ six mois plus tôt. McCabre invita la fille à l'accompagner dans sa chambre

sur *Flower & Dean Street*, ferma la porte, et lui dit de se dévêtir. La fille dit alors que la pièce avait une drôle d'odeur – « que'que chose d'horrib' – comme un cimetière ou que'que chose de mort ». Après qu'elle eût fini de se déshabiller, McCabre lui mit un sac en tissu sur la tête, l'attacha sans serrer, mais néanmoins solidement autour de son cou.

La fille était effrayée, mais, d'après ce que les autres filles lui avaient dit, elle savait qu'elle avait mieux à faire que de résister aux instructions de McCabre, quelles qu'elles aient pu être. Elle pouvait encore respirer, mais n'y voyait rien. McCabre gloussa et lui parla d'une voix apaisante, lui disant qu'elle serait très bientôt l'une de « ses » filles et qu'elle serait protégée de quoi que ce soit, de quiconque essaierait de lui faire du mal – même de l'Éventreur ! McCabre plaça alors la fille de telle façon que son dos fût tourné vers la porte de la penderie murale. (Elle se rappelait qu'elle se trouvait à cet endroit quand elles entrèrent.) La fille entendit alors le grincement des gonds quand la portière de la penderie s'ouvrit lentement – mais elle savait que ce n'était pas McCabre qui l'ouvrait, parce que la maquerelle se tenait toujours à côté d'elle, tenant les mains de la fille et lui parlant doucement. L'odeur étrange qu'elle avait relevée plus tôt se fit plus forte alors que la porte s'ouvrait; et alors...

La fille s'interrompt soudain dans un râle, comme s'il lui était difficile de continuer même à se remémorer cette expérience. Un jet de Psychologie montrera que la fille ne feint aucunement son malaise. Si l'Investigateur l'encourage gentiment, elle continuera néanmoins son histoire : la chose suivante dont elle se rappelle, c'est que *quelqu'un* la touchait par derrière, la pelotant avec brusquerie – elle pensa que c'était la personne qui s'était cachée dans la penderie. C'était horrible – de grandes mains moites et froides, et de longs ongles tranchants qui ressemblaient plus à des griffes qu'aux doigts d'un homme; et il produisait des sons qui étaient davantage ceux d'un animal, eux aussi – « Des bruits horrib' et baveux ! » Elle voulait pleurer, crier, mais McCabre continuait à essayer de la calmer, lui disant que tout allait bien. Finalement, elle ne put pourtant s'empêcher de crier, « Pa'ce que c'connard m'a griffé ! Et ça m'a fait drôlement mal ! » Mais McCabre se contenta de continuer à lui parler, la calmant, lui disant que « les filles de McCabre doivent être prêtes à tout ».

Finalement, l'étreinte se relâcha, et la fille entendit les sons s'éloigner et la porte de la penderie se fermer. McCabre retira le sac de sa tête et l'étreignit, lui disant qu'elle était maintenant l'une de ses filles et qu'elle serait désormais en sécurité dans les rues, que *rien* ne lui ferait jamais du mal...sauf si elle la mettait en colère, naturellement. La fille ajoute qu'elle promit en pleurant à McCabre qu'elle ne ferait *jamais* une chose pareille. Elle serra fort l'Investigateur et lui demanda presque désespérément de ne jamais raconter à McCabre ce qu'elle vient de lui dire sur la cérémonie. McCabre lui fit jurer de ne jamais révéler ce qui c'était passé – pas même aux autres filles. (Elle ne comprend pas pourquoi,

cela dit, dans la mesure où elle croit que toutes les autres filles ont subi la même chose.) Elle essaiera d'arracher à l'Investigateur la promesse de ne jamais répéter ce qu'elle vient de lui dire, et elle se cramponnera à lui jusqu'à ce qu'il fasse une telle promesse. Elle ajoutera, enfin, que McCabre lui fit un pansement sur les coupures laissées par les ongles du démon de la penderie – quelle qu'ait été cette chose – puis qu'elles quittèrent la chambre sans qu'elles ne le revoient. Quand on lui retira les bandages, la fille avait les cicatrices ; et à chaque fois qu'un aristo la touche à cet endroit, ça lui rappelle...

La fille s'interrompt une nouvelle fois et demande, presque désespérément, s'ils peuvent juste oublier tout ça et reprendre leur affaire. Puis elle voudra finir son temps avec l'Investigateur et aller quelque part boire du gin jusqu'à ce qu'elle oublie l'incident qu'il lui a fait se remémorer de façon aussi réaliste. Si l'Investigateur demande pourquoi elle est restée avec McCabre après ce qui s'est passé, elle répondra simplement que, malgré cette affreuse initiation, elle se sent à présent plus en sécurité dans les rues, McCabre veillant à présent sur elle. C'est pour ça qu'elle a décidé de rejoindre McCabre dès l'origine – pour sa protection ; et maintenant que l'Éventreur est de nouveau en liberté, les filles de McCabre ont plus que jamais besoin de la protection de McCabre. « Et ça marche, en plus », ajoutera-t-elle. « Ce foutu Éventreur n'a eu aucune des filles de McCabre pour l'instant, et c'est pas près d'arriver d' façon ». Elle prendra alors une expression triste, et avouera qu'elle aimerait seulement que son amie Millie les ait rejointes, elle aussi – elle serait probablement encore vivante si ça avait été le cas.

Notes au Gardien : McCabre fait passer à toutes ses filles la « cérémonie initiatique » décrite par la fille afin de les « marquer » pour ses alliées les Goules afin que les créatures sachent qu'elles doivent laisser les filles tranquilles quand elles viennent s'approvisionner en victime dans Whitechapel. En imposant leur marque aux filles, les Goules peuvent déterminer par l'odeur qu'elles doivent laisser en paix ces humains. Elles savent aussi qu'elles doivent assurer leur macabre vengeance sur quiconque maltraite ces femmes marquées dans la portée de leurs sens aiguisés. McCabre remet simplement aux Goules toute fille ratant l'initiation – ne pouvant pas supporter le contact, ou la marque des Goules, et qui s'évanouit, devient hystérique, ou, pire, déchire le sac pour voir quelle créature la touche –, à charge pour elles d'en faire ce que bon leur semble. C'est pourquoi aucune fille n'est réellement considérée comme l'une des siennes jusqu'à ce qu'elle ait passé la cérémonie. De cette façon, aucune de ses filles ne disparaît – mais seulement celles qui décident de ne pas rejoindre ses rangs.

(Cette rencontre spécifique ne devrait se produire qu'une fois ; avant ou après cela, les Investigateurs s'offrant les services d'autres filles de McCabre pourront repérer les cicatrices mais n'obtiendront pas l'histoire qui se cache derrière – et on rapportera immédiatement à McCabre que l'on fouille

dans ses affaires, et qu'on interroge ses filles. Le Gardien peut explorer les ramifications au fait qu'une fille de McCabre ait été amie avec l'une des victimes de l'Éventreur, si les Investigateurs essayaient d'exploiter cette découverte.)

Un Investigateur audacieux pourrait, en rencontrant l'une des filles de McCabre, demander à être mis en contact avec McCabre elle-même – en suggérant peut-être qu'il veut essayer « le top » plus que l'une des sous-fifres. Que la fille se sente insultée ou amusée par une telle demande, elle lui répondra dans un premier temps que McCabre est trop occupée pour les types de son espèce – et qu'elle a de toute façon meilleur goût. McCabre entre en contact personnel seulement avec les personnes qui lui plaisent, ou avec lesquelles elle doit traiter. La fille acceptera de présenter l'Investigateur à McCabre seulement s'il réussit un jet de Persuasion ou de Baratin et lui offre au moins un souverain pour ses efforts – et au moins quatre autres souverains si elle parvient à le mettre effectivement en contact. (Si l'Investigateur utilise le Baratin plutôt que la Persuasion, il y a 50% de chance qu'elle se ravise par la suite, et ne dise jamais rien de son intérêt pour elle à McCabre.) Elle ajoutera cependant qu'elle ne peut rien promettre. Peut-être McCabre le verra-t-elle, peut-être pas. S'il accepte de prendre le risque, elle lui demandera de la retrouver à la même heure la nuit suivante à un endroit choisi d'un commun accord – elle suggèrera la *Mitre Tavern*, sauf à ce qu'il ait la moindre objection. Si l'heure actuelle est inhabituelle, elle suggèrera plutôt qu'ils se retrouvent à 23h00 ce même soir. (Elle n'acceptera sous aucune condition de rencontrer qui que ce soit ailleurs que dans le quartier de Whitechapel – soit il vient à sa rencontre, soit il aura à trouver McCabre par ses propres moyens.)

Si l'Investigateur honore son rendez-vous, la fille se présentera le lendemain soir comme convenu. Sur un jet de Chance réussi, elle l'informera que McCabre a accepté de le voir. Si l'Investigateur rate son jet, il y a 65% de chance que la fille lui dira malgré tout que McCabre le verra, uniquement pour qu'il lui remette le reste de l'argent ; s'il la croit, elle empochera l'argent, lui dira où rencontrer McCabre, et quittera les lieux – et il est peu probable qu'il la revoie jamais, elle ou son argent. Si le jet de Chance est un échec critique et qu'il refuse de payer jusqu'à ce qu'il ait vu McCabre, elle jouera l'indignation, soupirera, et lui dira de la suivre ; elle le conduira ensuite dans une allée obscure, où un agresseur l'attendra pour lui faire son compte – ou pire, une Goule. S'il lui donne l'argent et va au rendez-vous, le même traquenard l'attendra. (Si d'autres Investigateurs le suivent en renfort, le Gardien pourra décider qu'il y a plus d'un agresseur ou d'une Goule à les attendre.)

Si McCabre a accepté de le rencontrer, la fille dira à l'Investigateur où et quand – même heure et même endroit le lendemain. (Ou elle le rencontrera à 23h00 à la *Mitre Tavern* si le rendez-vous présent se déroule ailleurs – McCabre n'acceptera de le rencontrer nulle part ailleurs ; s'il veut la rencontrer, ce sera là-bas ou pas du tout.) Elle lui dira également comment rencontrer

McCabre – mais uniquement *après* qu’il lui ait donné le reste de l’argent promis. (S’il refuse de payer, elle lui dira tant pis – il a raté sa chance avec McCabre – et quittera les lieux. Si lui-même ou un autre Investigateur la suivent, elle le ou les mènera vers un groupe de Goules en embuscade.) Si l’Investigateur paie, la fille lui décrira McCabre et ajoutera que la maquereille portera un chapeau rouge. Il devra quant à lui porter un mouchoir rouge en pochette (l’idée que se fait McCabre d’une plaisanterie, eu égard au penchant de l’Éventreur pour le port d’un tel accessoire.)

Comme promis, McCabre rencontrera effectivement l’Investigateur à l’heure convenue à la *Mitre Tavern*. Si les Investigateurs ont interrogé les filles et d’autres personnes à son sujet, et se sont montrés ostensiblement suspicieux à son égard, McCabre leur préparera un piège. (Elle rencontrera définitivement l’Investigateur dans ce cas, jet de Chance ou pas.) Elle prévoit de l’attirer soit vers un endroit où ses Goules pourront le prendre en embuscade et lui faire son affaire, ou, si cela s’avérait nécessaire, dans un endroit où elle pourra faire le boulot elle-même en tant qu’Y’golonac. Si elle n’a pas encore entendu parler des Investigateurs, elle viendra mue par la simple curiosité au sujet de ce bravache prétendant s’offrir les services de McCabre plutôt que ceux de ses subordonnées. Dans ce cas, sauf à ce qu’il l’interroge directement quant à son implication dans l’affaire de l’Éventreur ou se montre grossier à son égard, elle le conduira à son appartement, comme décrit dans la partie concernant la rencontre avec McCabre qui suit. Dans tous les cas, elle refusera de parler de quoi que ce soit d’autre que de passer du bon temps, quelles que soient ses intentions à l’égard de l’Investigateur. (En fonction de son APP, de sa FOR, et ainsi de suite, elle pourrait l’utiliser pour son plaisir avant de s’en débarrasser – le plus vraisemblablement au profit des Goules – ou en le tuant simplement pour son impertinence, particulièrement s’il semble en savoir trop sur elle et l’Éventreur.)

D’autres rencontres avec les filles de McCabre, dans les rues ou ailleurs, permettront de récolter les mêmes informations élémentaires que décrites ici, bien qu’à un degré moindre ; et de nombreuses rencontres ne différeront pas en nature de celles que les Investigateurs pourront faire avec d’autres prostituées – essentiellement pour le business – sauf à ce que les Investigateurs ne fassent immédiatement porter la conversation sur McCabre.

4,5) Prostituées Indépendantes. Les rencontres avec les francs-tireuses seront généralement similaires à celles que les Investigateurs pourront faire avec les prostituées de McCabre, excepté que l’attitude des indépendantes à l’égard de la maquereille est quelque peu différente. Elles parleront de McCabre soit pour l’insulter, soit avec crainte et réticence. La plupart se refuseront à évoquer même son nom, sauf à ce que les Investigateurs ne le prononcent eux-mêmes. Si on les interroge, les francs-tireuses confesseront avoir peur de l’Éventreur, dans la mesure où elles ne bénéficient d’aucune protection (sauf à ce que telle ou telle ait un

habitué sur lequel compter). Mais elles doivent bien vivre, ce qui veut dire pour elle faire le trottoir – Éventreur ou pas. Les francs-tireuses sont moins chères que les filles de McCabre – on peut s’offrir une passe avec ces malheureuses pour pas plus d’un *tanner*. Certaines pourraient également hésiter, et envisager finalement de rejoindre les rangs de McCabre à présent que l’Éventreur fait de nouveau parti des risques encourus par la profession. La plupart devront être amenées à parler par la Persuasion ou le Baratin s’il doit être question de quoi que ce soit d’autre que du business – et elles promettent du bon temps aux Investigateurs pour la somme adéquate. Elles accepteront d’être payées pour simplement parler, plutôt que d’assurer leurs prestations habituelles, si c’est ce que désirent les Investigateurs, mais elles sont peu nombreuses à connaître quoi que ce soit d’utile.

Une fille nommée Lil et son amie Sal, qui font normalement le trottoir ensemble, constituent de rares exceptions. Il y a 40% de chance que toute rencontre de prostituée indépendante dans l’*East End* se fasse avec la paire (et 60% à la *Mitre Tavern*, où elles aiment traîner). Lil était amie à la fois avec Laura Visemount et Millicent Marsh. Elle peut affirmer aux Investigateurs que les deux filles étaient indépendantes, comme le sont Sal et elle-même. Elle peut également leur dire que Lumpy Laurie venait juste de refuser une offre de McCabre à la rejoindre, peu de temps avant que l’Éventreur ne tue la malheureuse. Elle peut ajouter encore que le rejet par Laurie de l’offre de McCabre s’était très mal passé – des noms d’oiseaux furent échangés, même des menaces, de part et d’autre. Celles de Laurie étaient explicites – elle ferait bouffer ses dents à McCabre et lui redessinerai la gueule si elle l’emmerdait encore une seule fois elle ou son amie Millie. Les menaces de McCabre furent quant à elles plus vagues : seulement que Millie pourrait n’avoir jamais la chance de mettre les siennes à exécution – ou quoi que ce soit d’autre. Lil se souvient que Millie hésitait de fait à rejoindre McCabre, mais que Laurie l’avait dissuadée, à force d’intimidation, de le faire. McCabre n’était pas trop contente non plus à ce sujet, pour ce que Lil en a entendu.

Lil avait discuté avec Millie seulement quelques jours avant que l’Éventreur n’ait sa peau, et elle avait peur après la mort de Laurie. Elle était effrayée à la perspective que l’Éventreur puisse l’avoir, elle aussi, si elle ne bénéficiait pas de la protection de McCabre. Millie dit à Lil qu’elle s’apprêtait à accepter l’offre de McCabre si elle valait toujours. C’est la dernière fois que Lil vit ou entendit parler de la fille – jusqu’à ce qu’elle apprenne sa mort dans les journaux. (Lil est bouleversée à l’évocation de ses amies récemment défuntes, et s’arrête un moment, ravalant ses larmes naissantes. Sal, moins tendre, essaiera de rattraper le coup et tournera les Investigateurs en ridicule pour lui avoir fait se remémorer des choses aussi terribles. Lil se ressaisira cependant, et continuera à parler – tant que les Investigateurs continueront à payer pour leur temps, ce

en quoi Sal insistera, ou à tout le moins s'ils leur paient des verres alors qu'ils se trouvent au pub.)

Sal mentionnera que d'autres indépendantes qu'elle connaît ont disparu depuis quelques jours. Elle ne sait pas ce qu'il leur est arrivé, mais elle est sûre qu'elles ne sont pas simplement en train de se cacher ni n'ont quitté la ville. Au moins l'une des filles qu'elle connaît devait la rejoindre avec Lil pour un rendez-vous avec plusieurs marins ; la fille ne s'est pas pointée, et quand Sal est allée la trouver à sa pension, on lui a dit qu'elle n'était pas rentrée depuis la nuit précédente. Personne ne l'a vue depuis.

Lil peut donner aux Investigateurs tout le reste des informations sur Visemount et Marsh issues de la partie sur « Les Meurtres Actuels » s'ils ne les ont pas déjà obtenues et qu'ils continuent à l'interroger sur ces amies décédées. Sal, cependant, se lassera quant à elle de toujours parler, et insistera pour qu'elles se mettent en quête de nouveaux aristos si aucune action ne se dessine. (Une généreuse somme supplémentaire les poussera toutes deux à rester et à continuer à parler, mais, hormis ce qui a déjà été décrit, les filles n'auront rien d'autres à dire d'utile.) Elles partiront à la recherche de nouveaux clients, mais pas avant que Lil ait exprimé le vœu que Laurie et Millie aient rejoint McCabre, car il se pourrait qu'elles soient encore en vie si ça avait été le cas. Elle réfléchira à voix haute sur la possibilité pour Sal et elle de rejoindre elles aussi McCabre avant qu'il ne soit trop tard. Sal écartera vigoureusement cette idée en la tournant en dérision, fanfaronnant qu'elle préfère servir de viande au couteau de l'Éventreur que de chien de compagnie pour quelqu'un comme McCabre.

Si le groupe se trouve dans un pub – et particulièrement la *Mitre Tavern* – il y a 80% de chance que l'une des filles de McCabre travaillant sur place entende Sal. Si c'est le cas, un crêpage de chignon pourrait s'ensuivre – les Investigateurs se retrouvant peut-être en plein milieu. (Si c'est le cas, et qu'ils tentent de maîtriser n'importe laquelle des filles de McCabre, ils seront marqués afin d'être éliminés par les Goules.) Si la conversation se déroule à la *Mitre Tavern* et que les Investigateurs se sont déjà beaucoup montrés dans le coin, mettant leur nez dans les affaires de McCabre, ses filles rapporteront à la maquerelle que Sal et Lil ont colporté des ragots à son sujet. Dans un délai d'une semaine, la pauvre Lil finira comme l'une des victimes de l'Éventreur – et Sal, de façon ironique, rejoindra McCabre ! Après ça, Sal ne parlera plus aux Investigateurs, et rapportera toutes leurs questions à McCabre.

Les autres rencontres avec des prostituées indépendantes suivront grossièrement le même chemin que noté ici – les variations dépendant des questions posées par les Investigateurs, ainsi que de leurs actions. Il pourrait même être possible que les Investigateurs Persuadent l'une de ces femmes de devenir l'un de leurs contacts, ou de leurs indics – quelqu'un qui puisse traîner dans le coin et tenir à l'œil McCabre et ses filles pour leur compte, sans être aussi déplacées que le sont les Investigateurs dans le quartier. (Cela sera

particulièrement possible s'ils rencontrent une fille rageant que la seule alternative qui lui reste comme franc-tireuse est entre la mort aux mains de l'Éventreur ou de quelque autre assaillant inconnu, et la remise de l'essentiel de ses gains à McCabre.) Il faudra néanmoins réussir un très bon jet de Persuasion ou de Baratin pour convaincre n'importe quelle prostituée d'endosser un tel boulot, tout comme il faudra grassement la rétribuer – au moins cinq souverains la semaine. (Et, si le seul jet qui réussit est Baratin, la fille récoltera le premier paiement et disparaîtra avec, ou ira voir McCabre dans l'espoir de lui soutirer plus d'argent que des Investigateurs – 65% de chance pour ce dernier cas.) Bien sûr, si les Investigateurs ne prennent aucune précaution lors de leurs rencontres avec la fille pour échanger ses informations (jets réussis de Discrétion ou similaires), il se pourrait qu'elle soit repérée par l'une des filles de McCabre et qu'il soit décidé qu'elle soit éliminée, tout comme ses employeurs.

6) Équipe Prostituée/Agresseur. Une prostituée pourrait proposer une passe à un Investigateur isolé dans les rues de Whitechapel, la nuit, lui promettant tout ce qu'il pourra demander – du très bon temps, des informations sur McCabre, voire même la véritable identité de l'Éventreur. Elle n'a cependant d'autre but que de l'attirer dans une ruelle où les attend son partenaire, un agresseur. Quand l'Investigateur entrera dans la ruelle, l'agresseur se glissera derrière lui et tentera de l'assommer avec sa matraque. (L'agresseur pourrait également essayer de se glisser discrètement derrière l'Investigateur dans la rue pendant que la fille retient son attention – particulièrement si l'Investigateur refuse sagement d'entrer dans la ruelle.)

Si l'Investigateur réussit un jet d'Écouter, il entendra le malfrat se glisser derrière lui et aura l'opportunité de se retourner et de faire face à son assaillant. (L'agresseur bénéficiera toujours du premier coup dans la mêlée qui s'ensuivra, dans la mesure où il s'y est préparé, quelles que soient les DEX respectives de chaque adversaire.) S'il fait face à l'agresseur, mais échoue néanmoins à réussir un jet de T.O.C., il ne verra pas, dans un coin de son champ de vision, la fille tirer une autre matraque de son sac à main. S'il la repère, il aura l'opportunité d'esquiver son coup tout en continuant à affronter son compagnon. Sinon, elle le frappera par derrière.

Si un combat s'ensuit, utilisez les exemples de caractéristiques pour l'agresseur et la prostituée donnés page 44, mais considérez que la fille dispose de 50% en Matraque. Si l'Investigateur se retrouve assommé, il se réveillera dépouillé de tous ses objets de valeur, armes incluses – et peut-être même de ses vêtements, s'il est assez bien habillé pour cela. (Reportez-vous à la rencontre avec l'Agresseur dans « Rencontres Ordinaires de l'East End », page 108.) Sinon, il pourra essayer de lutter contre eux, ou de fuir (même si cette dernière option ne sera guère facile).

Si l'Investigateur réussit à saisir un sifflet de police qu'il aurait sur lui et à siffler à l'aide tout en combattant ses deux adversaires (ce qui impliquera qu'il ne pourra

qu'Esquiver pendant ce round), ils bénéficieront tous deux d'une attaque supplémentaire sur l'Investigateur. S'ils l'assomment, ils s'empareront de son portefeuille et de ses objets de valeur les plus patents et prendront la fuite. S'ils échouent, ils fuiront immédiatement, particulièrement si le coup de sifflet en a déclenché d'autres en réponse, ou si quiconque se présentait pour lui venir en aide. Si l'Investigateur réussit à sortir un pistolet ou une autre arme létale durant la lutte, ses assaillants essaieront de lui faire lâcher prise (jet de Lutte ou à la moitié de leur score en arme.) S'ils ratent leur coup, ils fuiront dans deux directions différentes ; sauf à ce que l'Investigateur ne parvienne à abattre l'un d'eux, les deux s'enfuiront.

Si l'Investigateur n'est pas seul et que la prostituée ne peut l'attirer loin des autres, elle et son compagnon l'abandonneront au profit d'une proie plus facile. Si d'autres Investigateurs se cachent quand la victime de l'escroquerie est attaquée, ils pourront évidemment se joindre au combat, faisant alors vraisemblablement pencher les chances en leur faveur, au détriment du duo criminel. Si les Investigateurs parvenaient à capturer l'un, voire les deux, il reviendra au Gardien de décider de quel utilité ils pourraient s'avérer. (Il y a 20% de chance que la femme soit l'une des filles de McCabre, trempant dans ce genre d'arnaque pour arrondir son maigre revenu après ce qu'elle doit donner à McCabre. Elle sera sinon une franc-tireuse, comptant sur son partenaire pour assurer sa protection.)

7) Barker Déguisé. En même temps qu'il suit ses propres pistes, Barker passe autant de soirées qu'il le peut à Whitechapel, espérant tomber sur l'Éventreur. Il est déguisé en prostituée à cet effet – pas parmi les plus jolie, assurément, mais pas pire que beaucoup de ces infortunées après la vie qu'elles menaient dans les rues. Même le rasage de sa belle moustache ne fut pas un sacrifice trop lourd à payer s'il améliore son déguisement et mène ainsi à la capture de l'Éventreur ! (Il peut, après tout, utiliser sa compétence en Déguisement pour se coller une moustache postiche pour traiter ses affaires courantes jusqu'à ce qu'elle repousse.)

Les Investigateurs tombant sur Barker déguisé en prostituée (par hasard ou après avoir recherché la prostituée « affreuse, avec la voix caverneuse » de la Rumeur n°23 dans « Indices & Rumeurs ») pourront tomber sur ce qui ressemble à une grande prostituée sans attraits se tenant sous le faisceau d'un lampadaire perdu dans le brouillard. S'ils se contentent de l'observer pendant un moment, ils verront un ouvrier ivre l'approcher. Celui-ci lui fera une proposition bruyante, puis « elle » le repoussera de la main, reprenant sa position sous le lampadaire. L'ouvrier semblera se refuser à cet échec, et commencera à faire du raffut, menaçant de la traîner lui-même jusqu'à sa couche. Avant que les Investigateurs ne puissent intervenir, s'ils en avaient le désir, ils verront la « femme » asséner à l'ouvrier quelques coups de poing bien placés. « Elle »

le prendra alors sur son épaule et le portera dans la ruelle la plus proche, en ressortant sans lui dans la minute.

Les Investigateurs réussissant un jet d'Écouter alors qu'« elle » se trouve dans la ruelle entendront le son du corps que l'on laisse tomber, ainsi qu'un cliquetis de bruits métalliques. Quiconque se glissant à l'entrée de la ruelle pour y jeter un coup d'œil alors qu'« elle » s'y trouve (jet de Discrétion pour éviter de faire du bruit) verra la « femme » jeter l'homme inconscient dans une poubelle. « Elle » sortira ensuite de la ruelle d'un pas nonchalant, s'essuyant les mains, et reprendra sa place sous le lampadaire. S'ils continuent à la regarder et ne lui font pas face, « elle » s'en ira finalement dans le brouillard et jusqu'à la prochaine intersection. Si les Investigateurs « la » suivent et tournent au coin (ou y jettent un œil pour essayer de « la » voir), un poing parfumé et ganté jaillira tout à coup, frappant le premier Investigateur à marcher ou à jeter un coup d'œil, puis le saisissant et le tirant par le col. La « fille » fera alors face aux Investigateurs et leur demandera, d'une voix bien plus grave que celle que l'on aurait attendue d'une femme, pourquoi ils la suivent.

À partir de là, les Investigateurs auront l'opportunité de réaliser des jets d'Observation ou de Déguisement pour reconnaître qu'il ne s'agit pas d'une femme (s'ils ne l'ont pas déjà deviné), et un jet de T.O.C. pour reconnaître Barker, s'ils connaissent le détective. S'ils échouent à percer son déguisement, il continuera à jouer le rôle d'une prostituée de Whitechapel (mais ne poussera pas la composition jusqu'à laisser les Investigateurs acheter ses services pour la soirée.) Il les mènera en bateau et essaiera de leur soutirer tout ce qu'il pourra sur l'Éventreur ou McCabre, ou d'autres pistes qu'ils pourraient avoir découvertes, et leur donnera peut-être même de fausses informations, à la discrétion du Gardien. Il sera également incapable de résister à la tentation de mentionner qu'« elle » a entendu que « le grand détective Barker » est à la recherche de l'Éventreur, et exprimera sa confiance qu'un détective privé aussi talentueux devrait très bientôt attraper l'Éventreur et rendre les rues plus sûres pour « elle » et les autres filles.

Si l'un des autres Investigateurs présents est également détective privé, « elle » mentionnera également qu'« elle » a entendu qu'« untel », le détective, est également sur l'affaire, mais, d'après ce qu'elle a entendu dire de lui, qu'il est tellement inepte qu'il n'a pas la moindre chance d'attraper l'Éventreur. (Elle pourrait également l'appeler « le détective ».) S'il lui est répondu qu'« elle » s'adresse justement à « untel » (s'il se trouve avec le groupe à ce moment-là), « elle » s'excusera (« Pardon, beau gosse »), mais se contentera d'ajouter que c'est simplement ce qu'« elle » a entendu. S'il est clair que les Investigateurs le trouvent peu attirant dans son déguisement de traînée, Barker pourra même leur proposer une réduction pour ses services, tapotant l'un d'eux sur l'épaule pour se rattraper des choses désagréables qu'« elle » aura pu dire sur le détective privé du groupe. (Mais « elle »

prétextera quelque excuse dans l'évènement peu probable où son offre serait acceptée.)

Barker continuera donc à jouer son personnage s'il n'est pas percé à jour, quel que soit le moment auquel les Investigateurs l'approcheront – particulièrement si c'est avant l'incident avec l'ouvrier. S'ils le reconnaissent sous son déguisement, il admettra simplement qu'il est bien Barker, et leur demandera de s'en aller avant de faire fuir l'Éventreur. Il prévoit de leurrer l'assassin avec son déguisement et il n'a pas besoin d'eux dans ses pattes pour tout gâcher. Si les Investigateurs deviennent grossiers en quelque façon, ils réaliseront bien vite qu'il a toujours son LeMat sur lui, dissimulé dans son sac à main. S'il pleut, que le temps est au brouillard, ou très couvert, il aura également sa canne-épée, dissimulée sous la forme d'un parapluie.

Si les Investigateurs devinent ou découvrent que la repoussante prostituée est un homme déguisé, mais ne réalisent pas qu'il s'agit de Barker, ils pourraient présumer de façon erronée que cette « femme » est en fait quelque travesti – peut-être même l'Éventreur lui-même ! Si cela arrivait, et qu'ils attaquaient Barker sous ces présomptions (ou même s'ils profitaient de cette rencontre pour éliminer Barker, considéré comme un rival, s'il les a auparavant exagérément contrariés), le détective sortira son LeMat et ripostera. (Il utilisera sa canne-épée s'ils l'attaquent au corps-à-corps.) Il portera son plastron en fer sous le rembourrage de son déguisement, lequel rembourrage absorbera lui-même 1 point de dégât supplémentaire par attaque à l'arme blanche.

S'ils attaquent Barker et que celui-ci réalise qui ils sont, il criera son vrai nom et essaiera de les faire cesser leur assaut. S'ils continuent, il rapportera leur agression à Abberline et poursuivra tous ceux qu'il a identifiés au cours de l'attaque après s'être échappé. (Avec son armure, et le fait que, dès le premier coup de feu, les bobbies seront sur les lieux dans les 1d3 minutes, les chances pour que les Investigateurs parviennent à tuer Barker devraient être minces eu égard à l'arsenal qu'ils pourront avoir en leur possession dans les rues de Whitechapel ; si sa mort semble proche, le détective peut toujours s'enfuir dans le brouillard et l'obscurité.)

Si les Investigateurs obtiennent un jet indiquant qu'ils rencontrent Barker déguisé en prostituée, il y a 15% de chance que la disgracieuse péripatéticienne soit en fait Mallory que Barker aura persuadé d'assurer un roulement avec lui, et qui arpentera les rues en travesti. Barker se cachera non loin, gardant un œil sur son leurre au cas où l'Éventreur frapperait. Si les Investigateurs approchent Mallory, et qu'ils se connaissent les uns l'autre, le journaliste essaiera simplement de se débarrasser d'eux dès que possible ; il est trop embarrassé pour risquer qu'ils ne découvrent qu'il s'agit en fait de lui, déguisé en robe et en jupons.

S'ils comprennent que c'est lui, et qu'un journaliste rival menace d'écrire un papier sur le sujet, Mallory jurera de se venger s'il passe à l'acte. Si l'Investigateur journaliste met sa menace à exécution,

quelles qu'aient été leurs relations auparavant, Mallory perdra toute sympathie qu'il ait pu nourrir jusque-là pour les Investigateurs pour le reste du scénario – sauf à ce que Barker ne s'allie avec eux, auquel cas Mallory suivra le mouvement à contrecœur. (Mais il essaiera toujours de rendre la monnaie de sa pièce à son rival d'une façon ou d'une autre.) Si les Investigateurs ont déjà rencontré Barker déguisé – et découvert de qui il s'agissait – un second jet pour cette rencontre indiquera systématiquement qu'il s'agit de Mallory.

Si le Gardien possède un sens de l'humour pervers, il pourrait désirer arranger un meurtre de l'Éventreur après que les Investigateurs aient rencontré Barker en travesti – meurtre dans lequel la victime s'avèrerait un homme habillé en femme, mais tellement massacrée qu'il serait impossible de discerner son identité. Les Investigateurs assumeraient évidemment qu'il s'agit de Barker, dont le déguisement, trop réussi, aurait contribué à faire de lui, non une prostituée, mais la dernière victime de l'Éventreur. La victime s'avèrera en fait être un agent de police patrouillant sous un déguisement de pute conformément aux ordres d'Abberline. Les Investigateurs devraient néanmoins ignorer cet élément aussi longtemps que possible – jusqu'à leur prochaine rencontre avec Barker, si possible.

8) McCabre. Les Investigateurs pourraient, à un moment donné, rencontrer Colleen McCabre au cours de leurs patrouilles dans les rues de Whitechapel. (Cela pourrait se produire soit par hasard, comme ici, soit parce que l'une de ses filles aurait arrangé une telle rencontre. Ce dernier cas se déroulera notamment si les Investigateurs ont fouiné dans l'East End, posant des questions à son sujet, de telle façon que l'intérêt porté à son égard ait suscité l'attention de McCabre, et qu'elle ait décidé de leur jeter un coup d'œil par elle-même. Lors de leur première rencontre avec McCabre, un Investigateur réussissant un jet de Psychologie pourra déterminer que c'est une femme dure, impitoyable, qui s'empare sans doute de ce qu'elle désire dès qu'elle le peut – et prête à détruire ce qu'elle ne peut posséder. (Sur un jet d'Observation ou de T.O.C., il remarquera les racines noires de ses cheveux teints en auburn, et le regard dur, déterminé, de ses yeux presque entièrement noirs.) Si un Investigateur possède une compétence en Psychanalyse et réussit un jet, il pourra conjecturer que McCabre n'est pas seulement dangereuse, mais qu'elle est par ailleurs parfaitement folle – et capable de faire tout ce qu'elle croira nécessaire pour neutraliser ce qui la menacerait elle ou son opération. (Cela inclut les Investigateurs.)

Les Investigateurs pourront également constater (sur des jets réussis d'Observation, T.O.C., ou Psychologie, selon ce que le Gardien jugera opportun) que McCabre est bien plus jolie que la plupart des prostituées de Whitechapel, et qu'elle a une personnalité très autoritaire, presque fascinante. Elle ne semble pas avoir eu la vie aussi dure que la majorité des filles qu'ils ont rencontrées dans les rues – en tout cas dernièrement.

(Si les Investigateurs rencontrent McCabre au milieu d'autres prostituées, que ce soit dans la rue ou un pub, un jet d'Écouter suivi d'un autre d'Idée leur fera prendre conscience que toutes les francs-tireuses – et même quelques-unes parmi ses filles – se taisent tout à coup alors que McCabre apparaît, comme si toutes craignaient la maquerelle. Ce silence provoqué par la peur est remarquable même si les Investigateurs ne savent pas encore qu'il s'agit de McCabre.)

La première fois qu'elle s'adressera à un Investigateur britannique de naissance, ce dernier détectera sur un jet à la moitié de sa Connaissance un soupçon d'irlandais derrière les intonations plus âpres du cockney que la jeune femme a commencé à pratiquer depuis son arrivée à Londres, il y a cinq ans de cela. (Tout autre Investigateur doté d'une compétence en Linguistique supérieure à 60% pourra lui aussi le repérer, comme quiconque pourvu d'un score moins élevé sur un jet réussi.) Tout Investigateur réussissant un jet sous POU×1% pourra détecter une aura de pur maléfice entourant McCabre. (Un jet réussi de Mythe de Cthulhu suggèrera que c'est lié au Mythe.)

La façon dont McCabre réagira dépendra de la raison pour laquelle elle rencontre tel ou tel Investigateur. Si elle le rencontre suite à un résultat aléatoire de l'une des tables, ou si elle répond par simple curiosité à la requête d'un Investigateur pour la rencontrer, elle le traitera comme elle le ferait de tout aristo – tant qu'elle n'a pas conscience des indiscretions de l'Investigateur dans ses affaires (notamment relativement à l'Éventreur). Il se peut même que McCabre se prenne d'une tocade passagère pour l'Investigateur (ou d'une personne du groupe, si elle rencontre plusieurs personnes.)

Pour déterminer si cela arrive, le Gardien devrait comparer l'INT de McCabre sur la Table de Résistance avec l'APP de l'Investigateur qu'elle rencontrera en premier (ou l'APP de celui du groupe ayant la plus élevée.) Si McCabre rate son jet, elle s'engouera pour l'Investigateur et offrira de lui offrir du bon temps à son appartement – seul, s'il est en groupe. Si l'Investigateur demande « Combien ? » il lui en coûtera pour le plaisir de sa compagnie, elle feindra dans un premier temps d'être blessée par l'implication de sa question, et offrira de le satisfaire gratuitement. S'il semble hésitant de monter avec elle, comme s'il suspectait que quelque chose couve, McCabre nommerait un tarif symbolique, dans la mesure où elle aspire réellement à faire profiter l'Investigateur de ses charmes.

Si McCabre réussit son jet de Résistance et ne s'amourache pas de lui, mais que l'Investigateur lui offre au moins cinq souverains pour sa compagnie, le Gardien pourra lancer un second jet de Résistance, ajoutant cette fois 5 points au score d'APP de l'Investigateur. S'il offre moins que cinq souverains, McCabre se contentera de lui rire au visage et s'en ira, l'enjoignant à la chercher quand il aura grandi un peu. (Si l'Investigateur offre davantage d'argent, atteignant les cinq souverains avant que McCabre ne soit hors de vue, le Gardien pourra lancer un dernier jet pour voir si McCabre s'est

suffisamment entiché de l'Investigateur pour le ramener chez elle.)

Si McCabre rencontre les Investigateurs parce qu'elle a entendu qu'ils posaient des questions à son sujet, aucun jet ne sera nécessaire – elle aura des plans pour eux. Elle acceptera toutes les offres qu'ils lui feront pour sa compagnie – tant qu'elles ne sont pas insultantes (moins du double de ce que ses filles demandent). Elle se refusera alors à parler de quoi que ce soit sinon de donner à l'Investigateur « du bon temps ». Si plusieurs Investigateurs sont présents lors de la rencontre, elle en choisira un – soit celui qui fera l'offre la plus haute, soit celui avec l'APP la plus haute, ou le POU le plus bas. Elle dira à tout autre Investigateur présent qu'il devra attendre jusqu'à la prochaine fois – à moins, bien sûr, qu'ils ne la laissent les brancher avec certaines de ses filles... et elle leur promet les meilleurs parmi celles travaillant pour elle. (McCabre agira ainsi pour les garder occupés pendant qu'elle-même règlera le problème du premier Investigateur.)

Si McCabre n'a pas encore entendu parler des Investigateurs et qu'elle ne s'entiche d'aucun, ou qu'aucun ne lui offre suffisamment d'argent, elle s'en ira avec une expression de dégoût, comme précédemment indiqué. Si un Investigateur persévérant échoue dans sa dernière tentative d'obtenir les services de McCabre et continue à la suivre – ou lui pose des questions sur l'Éventreur ou les prostituées disparues – elle se retournera et le frappera, lui tailladant le visage de ses ongles et sifflant comment un serpent. (L'attaque touchera automatiquement à moins que l'Investigateur n'ait stipulé qu'il surveillait ce genre de mouvement, auquel cas McCabre lancera les dés pour son attaque par Coup de Poing et, si elle réussit, l'Investigateur pourra lancer les siens pour Esquiver.)

Si l'Investigateur frappe en retour McCabre et la touche, il y a 10% de chance par point de dégât infligé qu'Y'golonac prenne possession de la jeune femme et attaque l'Investigateur. (S'ils se trouvent dans un pub bondé quand cet incident survient plutôt que dans la rue, la chance sera réduite à 10% ; la même chance existe si l'Investigateur se contente de la pousser, ou la moleste de quelque autre façon sans lui infliger de dégât.) Si l'Investigateur la rend inconsciente ou la tue, Y'golonac prendra immédiatement possession d'elle. Y'golonac attaquera alors tous les Investigateurs – ou quiconque interviendra – jusqu'à ce qu'ils soient morts ou aient fui. (Il appartiendra au Gardien de déterminer si McCabre restera morte ou si elle sera ressuscitée par Y'golonac avant qu'il ne la libère.)

Si McCabre accepte de donner du bon temps à un Investigateur pour la soirée – soit parce qu'il lui plaît (réellement, ou parce qu'il lui a fait une trop belle offre pour qu'il la refuse) ou qu'elle le mène dans un piège – elle le regardera des pieds à la tête d'un œil expert, souriant et ressemblant fort ainsi à quelque animal de proie. Avec un gloussement gras, elle l'invitera à l'accompagner chez elle. Elle marchera avec lui jusqu'à son appartement de *Flower & Dean Street*, bavardant, lui demandant son nom, son métier, et usant de façon

générale de sa compétence en Séduction pour le rendre aussi obéissant que possible. Elle lui dira de l'appeler « Collie » et lui caressera le bras de façon suggestive, riant bruyamment à ses réponses. (S'il fait une blague associant son surnom au chien homonyme, elle rira, comme si la chose était ingénieuse, et l'ignorera – si elle mène l'Investigateur dans un piège. Sinon, elle s'en offusquera, et l'Investigateur devra réussir un jet de Persuasion ou de Baratin – ou un jet de Séduction, lui aussi – pour éviter qu'elle ne lui ratisse le visage de ses ongles, le plantant là.)

Si un Investigateur réussit un jet de Psychologie, il pourra discerner que McCabre semble s'amuser tout du long, comme si elle s'attendait à quelque chose d'encore plus excitant à venir. (Si le jet est inférieur à la moitié de son score, il pourra également deviner qu'elle le considère manifestement comme sa « proie » pour la soirée – vraisemblablement, peut-il l'espérer, au sens sexuel. Mais il aura également l'impression qu'elle lui cache quelque chose.)

Si un Investigateur décide d'aller jusqu'au bout avec McCabre, elle le mènera jusqu'à sa chambre, dont la description est donnée dans la partie « Lieux d'Intérêt ». (S'il essaie de se défilier arrivé là, elle essaiera de le Séduire.) Tout autre Investigateur essayant de les suivre tous deux devra réussir au moins deux jets de Discretion (ou un jet de Filature) pour éviter d'être repéré par McCabre. (Si elle les repère, elle leur préparera un fort désagréable accueil.) Pendant que McCabre mène l'Investigateur en haut des escaliers, jusqu'à sa chambre, un jet de T.O.C. détectera la vieille Emma en train de les espionner depuis la porte de son appartement du premier (sauf à ce qu'elle ait déjà été éliminée). Dès qu'ils seront dans la chambre de McCabre, celle-ci se mettra à l'œuvre.

Tout Investigateur ayant accepté la compagnie de McCabre découvrira qu'elle est plutôt dominatrice, exigeante, et vigoureuse. Même si l'intention de l'Investigateur était seulement d'utiliser McCabre, il découvrira que c'est l'inverse qui se produit, et il sera éprouvé jusqu'aux limites de l'épuisement (mais en obtiendra définitivement largement pour son argent). En fait, si l'Investigateur rate un jet sous CON×5%, il s'évanouira d'épuisement au terme de cette épreuve. (Les personnages les plus âgés, ou ceux n'ayant pas récupéré de leurs blessures devront réussir un jet sous CON×3% pour éviter de s'évanouir sous l'effet des attentions de McCabre.)

Tout Investigateur qui s'évanouirait restera inconscient pendant 20-CON minutes (+1 minute par point de dégât non récupéré, ou par année au-delà de 40). Quand il reviendra à lui, il réalisera que McCabre est partie, ce qui lui laissera une chance de fouiner. S'il reste éveillé, McCabre semblera, elle, s'être endormie, ce qui lui laissera la même opportunité. (N'importe quel médecin ou Investigateur jouissant d'un score de Médecine d'au moins 50% réussissant un jet au cinquième de son Idée comprendra qu'elle feint le sommeil. Elle ne l'admettra pas, même s'il lui dit qu'il sait qu'elle ne dort pas. S'il la secoue fortement, elle se

« réveillera » mais feindra de nouveau de s'endormir peu après, lui déclarant qu'il l'a épuisée.)

Dans tous les cas, McCabre laissera délibérément l'opportunité à l'Investigateur de jeter un coup d'œil dans l'espoir qu'il remarque les *Révélation*s de Glaaki mises en valeur dans sa bibliothèque, et, à tout le moins, qu'il le prendra et le feuillettera par curiosité. (Elle y fera une mention désinvolte quand ils entreront dans l'appartement pour attirer son attention.) De cette façon, il sera particulièrement vulnérable à une attaque d'Y'golonac quand elle sera prête à détruire l'Investigateur. (Elle procédera ainsi même si elle n'a pas mené l'Investigateur dans son appartement en vue de le piéger ; désormais, elle ne souffre guère que ceux qu'elle a autorisés à la posséder continuent à vivre pour s'en vanter.) Si l'Investigateur semble fouiner à des endroits où McCabre pourrait ne pas apprécier qu'il mette son nez – ses livres de compte, sa boîte à bijoux, et ainsi de suite – elle fera comme si elle s'appêtait à se réveiller. (Si elle semble avoir quitté les lieux pendant que l'Investigateur était inconscient, elle sera en réalité cachée dans la penderie en train de l'espionner et, s'il semble qu'il espionne aux endroits auxquels il ne devrait pas s'intéresser, elle sortira et lui fera face.)

Un Investigateur ayant été « laissé tout seul » par McCabre, et dont les compagnons surveillent le bâtiment, réalisera après qu'il en soit sorti que ce n'est pas le cas de McCabre. (Elle aura fermé la penderie de l'intérieur de façon à ce qu'il ne puisse pas la trouver, sauf à ce qu'elle le souhaite.) Si l'Investigateur ne lit pas un passage des *Révélation*s, ou vole tout bonnement le livre (ou quoi que ce soit dont McCabre ne voudra pas qu'il le possède), elle enverra l'une de ses Goules à ses trousses pour le tuer – 1d6+2 supplémentaires si elle a repéré d'autres Investigateurs qui les suivaient. S'il a parcouru le tome maléfique, McCabre laissera l'Investigateur partir sans heurt, sachant qu'Y'golonac pourra retrouver et tuer le personnage quand il le voudra.

Si d'autres Investigateurs ayant suivi McCabre et leur collègue entraînent par effraction dans la chambre pendant que McCabre est occupée avec sa « proie », elle les laissera simplement faire comme bon leur semble – l'attacher, fouiller la chambre, et ainsi de suite – même si elle commentera avec effronterie et provocation tout ce qu'ils feront. Elle se montrera calme et sûre d'elle-même, sauf à ce que les Investigateurs ne la menacent physiquement ou ne deviennent trop cupides, s'appropriant des objets qu'elle ne veut pas perdre (comme les *Révélation*s). Elle leur permettra néanmoins de fouiller la boîte à bijoux, dans l'espoir que l'un d'eux se fera piquer par l'aiguille empoisonnée, afin de pouvoir en jubiler. À partir de là (ou s'ils l'attaquent ou essaient de prendre les *Révélation*s), elle commencera à se transformer en Y'golonac, rompant tous les liens avec lesquels ils auraient pu l'attacher. Si les Investigateurs quittent les lieux dès qu'elle commence sa transformation, elle les laissera partir, prévoyant de les éliminer plus tard sous la forme d'Y'golonac. (Elle pourra néanmoins toujours envoyer une bande de Goules

à leurs trousses, si le gardien se sent particulièrement désobligeant.)

Si les Investigateurs font quelque chose de particulièrement irréfléchi, comme essayer de mettre le feu au bâtiment alors que McCabre s'y trouve – ainsi que tous les autres habitants – elle s'échappera simplement via le Portail laissé par Danielson dans sa penderie. Avant d'en arriver là, cependant, le Gardien devrait permettre aux Investigateurs un jet d'Idée pour qu'ils réalisent qu'ils tueront probablement des innocents dans l'affaire. S'ils continuaient néanmoins, le Gardien serait en droit de les pénaliser par la perte de 1d10 points de SAN pour rendre compte du remord d'avoir versé un sang innocent qui les torturera (particulièrement s'ils apprennent que McCabre s'est enfui de toute façon). Le Gardien pourrait également exiger un jet de Chance de chaque Investigateur pour éviter qu'on ne les voie, après quoi leurs descriptions seraient données à la police. Un jet de 96-00 signifierait qu'ils ont été pris sur le fait par l'agent local en patrouille, qui utilisera son sifflet pour appeler des renforts. (Les Investigateurs surpris en train de mettre le feu à une maison, même dans Whitechapel, seront jugés extrêmement sévèrement par les autorités.)

Une Goule suivra un Investigateur resté seul avec McCabre sans lire les *Révélation*s, 1d6+3 créatures attendant généralement les ordres de la jeune femme chaque nuit. (Ces Goules auront repéré tout Investigateur dissimulé ayant suivi le couple et devraient être en nombre suffisant pour leur faire leur compte si nécessaire. Sinon, les créatures peuvent appeler d'autres congénères, cachées dans les égouts proches.) La Goule filera l'Investigateur solitaire jusqu'à ce qu'il se retrouve dans quelque endroit isolé – coupant à travers une ruelle ou une petite cour – puis se glissera derrière lui.

L'Investigateur bénéficie d'un jet d'Écouter pour entendre la Goule se faufilant derrière lui. S'il l'entend, il pourra essayer de fuir, ou se retourner pour l'attaquer – s'il ne perd pas trop de SAN quand il la voit. S'il échoue à son jet d'Écouter, la Goule l'attrapera par derrière (succès automatique) et essaiera de le traîner jusqu'à la bouche d'égout la plus proche, laquelle sera toute proche, juste au bout de la rue. L'Investigateur pourra essayer de se libérer en mesurant sa FOR contre celle de la Goule sur la Table de Résistance, ou en Luttant avec elle (à la moitié de son score, dans la mesure où la créature l'a saisi par derrière – sauf à ce qu'il ait des rangs en Arts Martiaux). Il pourra également lancer un jet de Chance pour que quelqu'un ait vu la scène – et de préférence quelqu'un qui puisse l'aider et pas s'enfuir en hurlant, tels qu'un agent de police, les autres Investigateurs, les membres du groupe d'autodéfense, et ainsi de suite.

La Goule n'attaquera cependant pas l'Investigateur, quels que soient ses tentatives de résister, à moins que la créature ne soit elle-même attaquée – au moins jusqu'à ce qu'elle ait réussi à la traîner jusque dans les égouts. Si cela survenait, l'Investigateur serait submergé par les Goules, tué, puis dévoré – sauf à ce qu'on lui vienne immédiatement en

aide. Si la victime parvient à se libérer de l'étreinte de la Goule avant d'être tirée vers les égouts, la créature essaiera de le saisir à nouveau avec sa compétence en Lutte (60%). Si cela échoue, ou si l'Investigateur attaque la Goule, elle répliquera, essayant cette fois de le tuer.

La Goule fuira si elle reçoit des dégâts supérieurs à la moitié de ses points de vie, ou si quelqu'un vient au secours de l'Investigateur. S'il poursuit immédiatement la Goule en fuite, l'Investigateur a une chance égale à son score d'Observation, de T.O.C., ou la moitié de son jet de Chance, de la voir se laisser tomber dans la bouche d'égout la plus proche, refermant la plaque derrière elle. S'il ne suit pas la Goule tout de suite, il faudra réussir un jet à la moitié de son score en Suivre une Piste ou en T.O.C. pour suivre sa trace jusqu'à la bouche d'égout. Si n'importe quel Investigateur se risquait de façon imbécile à suivre seul la Goule dans les égouts, il perdrait presque immédiatement sa piste – mais d'autres Goules pourraient l'attaquer dans l'obscurité (à la discrétion du Gardien). Il en résulterait le même effet que si la Goule était parvenue à le traîner sans qu'il ait pu se libérer.

Il est très peu probable que les Investigateurs se retrouvent à partager l'intimité de McCabre plus d'une fois pendant ce scénario – sauf à ce qu'elle repousse l'une des leurs offres initiales pour l'accepter par la suite. (Cela surviendra seulement si elle n'avait pas conscience tout d'abord de l'enquête des Investigateurs sur elle, mais qu'elle en a entendu parler depuis, auquel cas elle se mettra à leur recherche.) Un Investigateur se rendant jusqu'à sa chambre – sauf à ce qu'il le fasse seul et à l'insu de ses compagnons – devrait pouvoir indiquer aux autres personnages qu'ils ne devraient pas se placer en position vulnérable auprès de la jeune femme maléfique dans toute future transaction. Bien sûr, si n'importe quel Investigateur est assez idiot pour partir seul avec McCabre, sans couverture ni quiconque sachant où il s'est rendu, il est presque assuré de disparaître – victime soit des Goules, soit d'Y'golonac lui-même. Incidemment, aucun élément ne pourra prévenir les autres Investigateurs de suivre le même destin tragique et d'avoir leurs propres rencontres intimes avec McCabre.

(7-14) Rencontres Ordinaires de l'East End. Il s'agira pour l'essentiel de rencontres importunes et, tout comme avec les Rencontres avec les Prostituées, elles seront les plus fréquentes pour les Investigateurs patrouillant les rues de Whitechapel. Malheureusement, elles ne feront aucunement avancer l'enquête des Investigateurs dans l'affaire de l'Éventreur, comme le feront la plupart des Rencontres avec les Prostituées et des Rencontres Extraordinaires – même si une rencontre avec les agresseurs Alfie et Brusier pourra fournir des informations dignes d'intérêt, tout comme celles avec des contacts ou des indics, à la discrétion du Gardien. Ces rencontres ont pour principal but de fournir des diversions à l'ennui potentiel des patrouilles, et d'aider à faire prendre conscience aux Investigateurs des risques

possibles dans les rues de l'East End, autres que ceux représentés par l'Éventreur et les sous-fifres de McCabre. Si elles sont jouées correctement par le Gardien, elles pourront ajouter quelques éléments comiques au scénario, alors que les Investigateurs cherchent des indices et des pistes menant à l'Éventreur.

Habitants Ordinaires de l'East End

1) *Ivrognes*. Les types de rencontres dans les rues avec des poivrots seront essentiellement les mêmes que celles répertoriées sur la Table des Rencontres des tavernes. Tel ivrogne pourrait se montrer agressif, prenant tel ou tel geste des Investigateurs pour un acte d'hostilité, et balancer son poing à l'un d'entre eux. Ou il pourrait simplement les appeler de noms d'oiseaux, ou les insulter de façon générale. Un ivrogne fatigué pourrait, diversement, leur demander une pièce pour s'acheter un peu d'alcool ; les confondre avec l'une de ses connaissances et désirer les suivre, attirant l'attention sur eux en beuglant ses chansons de souillard ; les fourvoyer malgré lui en leur prodiguant des informations erronées ; ou simplement tituber jusque dans les bras de l'un des Investigateurs et s'y évanouir, s'accrochant alors d'une poigne de fer au manteau du personnage.

L'« ivrogne » rencontré dans les rues de l'East End pourrait tout aussi bien s'avérer être un pickpocket feignant l'ébriété pour se rapprocher suffisamment d'un Investigateur pour lui carotter son portefeuille – 50% de chance. (Voir « Rencontres avec des Pickpockets ».) Les Investigateurs tentés de rudoyer ces citoyens soûls (sauf à ce qu'ils soient des pickpockets et que les Investigateurs puissent le prouver) devraient faire des jets de chance pour éviter qu'un agent de police du coin ne se promène juste à se moment-là et ne les voie attaquer ou molester le pauvre, le malheureux, le misérable ivrogne.

Les soulards n'auront guère d'informations de valeur qui pourraient profiter aux Investigateurs – même s'ils pouvaient s'en rappeler. Plusieurs pourront néanmoins leurs promettre de leur donner des tuyaux sur l'Éventreur, McCabre, ou tout ce qui intéresserait les Investigateurs – s'ils paient un verre aux pauvres ivrognes. Bien sûr, la plupart de leurs ragots ne s'avèreront que des rumeurs infondées. Le Gardien pourra choisir quelques-unes des rumeurs les plus tirées par les cheveux de la section « Rumeurs » pour alimenter ce que les alcooliques pourront dire aux Investigateurs. Si les Investigateurs en venaient à rencontrer lors d'une Rencontre d'Ivrognes (25%), le Capt. Sinbad Ahab, commandant du voilier de Danielson, la *Matilda Briggs*, il constituerait évidemment une exception. S'il en était ainsi, le Gardien devrait gérer la rencontre à la façon décrite dans la partie consacrée à Ahab dans « Ennemis & Alliés ».

2) *Gamins des Rues*. Les Investigateurs pourraient rencontrer tout nombre de jeunes gamins des rues, seuls ou en groupe (1d8+1), dans les parties les

plus pauvres de l'East End, même la nuit. La rencontre pourra prendre la forme d'un groupe de galopins trouvant amusant de lancer des pierres (ou pire) aux élégants aristos errant dans les rues de 'Chapel. Chassés, il se contenteront de fuir puis de se cacher, pour ressortir peut-être deux rues plus loin et recommencer à lancer des pierres (75% la première fois, 25% après.)

Les Investigateurs pourraient aussi entendre des gloussements et des rires enfantins provenant d'une ruelle sombre sur un jet d'Écouter. S'ils font leur enquête, ils trouveront un groupe de gamins des rues dépouillant joyeusement un ivrogne s'étant évanoui, ou s'appropriant les restes de la victime inconsciente d'une agression.

Finalement, un gamin des rues solitaire pourrait approcher prudemment les Investigateurs, prétendant posséder des informations sur ce qu'ils recherchent, ou pouvoir les mener vers une personne qu'ils recherchent – mais seulement s'ils lui donnent quelques shillings, par avance – « pour qu'ma pauvre m'man puisse payer pour ses médecines ». Les Investigateurs assez idiots pour le payer verront le jeune galopin empocher l'argent, puis s'enfuir et tourner dans la ruelle la plus proche. (Il pourra s'agir d'un jeune pickpocket saisissant l'opportunité pour se rapprocher suffisamment afin de carotter une montre ou un portefeuille – 50% de chance.)

Les Investigateurs qui poursuivraient des gamins des rues le long de sombres ruelles auront bien du mal à les attraper, même s'ils réussissent les jets nécessaires sous DEX×4% pour éviter les obstacles ; les gosses connaissent les moindres recoins du quartier, et sont suffisamment petits et fuyants pour échapper aux Investigateurs dans la plupart des cas.

3) *Agrasseur*. Une rencontre avec un agresseur de Whitechapel ne surviendra que si un Investigateur solitaire (deux tout au plus) patrouille les rues et ruelles du quartier. Généralement, un agresseur essaiera d'abord d'attirer un Investigateur dans une ruelle ou un passage obscur, soit en lui promettant des informations de tout type qu'il pourrait rechercher, soit peut-être en lui promettant du « bon temps » avec quelques très « jolies filles ». Il pourrait être également associé à une autre personne (25% de chance) destinée à appâter l'Investigateur isolé dans une ruelle – peut-être un jeune gamin des rues lui promettant des informations (ou lui volant quelque objet de valeur puis prenant la fuite) ou une prostituée offrant du bon temps, comme dans l'équipe Prostituée/Agrasseur des Rencontres de Prostituées. Si les Investigateurs sont plusieurs, l'agresseur matois (ou son partenaire) essaiera de Persuader un Investigateur solitaire à l'accompagner, prétendant peut-être que la personne qu'il désire voir ne s'adressera qu'à une seule personne à la fois.

À chaque fois que les Investigateurs poursuivent quelqu'un dans les ruelles de nuit à Whitechapel, il y a 20% de chance que l'un d'eux rencontre un ou plusieurs agresseurs. (Si plusieurs Investigateurs sont impliqués dans la poursuite, les agresseurs s'en prendront au dernier.) Si un agresseur

appâte un Investigateur en lui faisant miroiter des filles – « les meilleures » – le Gardien pourrait permettre au joueur un jet de Chance. S'il réussit au cinquième de son score normal, l'agresseur le mènera effectivement jusqu'à ce qu'il considère comme les meilleures filles disponibles. (Il est plus probable néanmoins qu'il se contentera de rouler l'Investigateur.)

Les Investigateurs devraient tomber au moins une fois, si possible, sur l'équipe d'agresseurs composée d'Alfie et « The Brusier ». Alfie est un petit homme maigrichon à face de rat approchant la cinquantaine, parlant de façon saccadée, nerveuse, et qui a constamment la bougeotte, comme s'il était perpétuellement sur les nerfs. Il parle comme si cela le rassurait d'entendre sa voix, lui confirmant qu'il est toujours vivant et en bonne santé. Bruiser est son contraire en tout : une brute énorme, dans la trentaine, les mains comme des battoirs, un visage couturé et effrayant, et une attitude calme, menaçante. Ce dernier laisse l'impression qu'il préférerait briser le cou de quelqu'un d'un geste rapide de ses muscles épais plutôt que de se donner la peine de lui parler. Brusier est aussi taciturne qu'Alfie est loquace, et il fait son boulot silencieusement et efficacement. Il porte une lourde matraque qui s'apparente à un gourdin, plus mortelle dans ses mains que le couteau que porte quant à lui Alfie.

Si les Investigateurs rencontrent Alfie et Bruiser, Alfie se présentera probablement comme un indic potentiel, ou offrira quelque autre excuse pour appâter l'un des Investigateurs dans une ruelle, où Bruiser attendra bien caché. Une fois l'Investigateur dans la venelle, Bruiser essaiera de frapper le personnage par derrière et de le mettre K.O. Si l'Investigateur réussit un jet d'Écouter, il entendra Bruiser surgir derrière lui et aura une chance de se défendre. S'il se retourne pour lui faire face, Alfie sortira néanmoins son couteau et le tendra sur la gorge de l'Investigateur par derrière. Si l'Investigateur semblait vouloir résister, le Gardien devrait lui permettre un jet d'Idée pour qu'il réalise que, s'il essaie de bouger de quelque façon que ce soit, Alfie pourra lui trancher la gorge avant qu'il n'ait le temps d'esquisser le moindre geste. Si les choses en arrivaient là, les chances de survie de l'Investigateur combattant à la fois Alfie et Bruiser avec la gorge tranchée seraient nulles. Si l'Investigateur s'avoue sagement vaincu, Alfie lui donnera l'ordre de s'étendre par terre et maintiendra le couteau sur sa gorge pendant que Bruiser lui volera tous ses objets de valeur, armes incluses. Il y a également 70% de chance qu'ils lui prennent ses bottes ou ses chaussures, et 50% de chance qu'ils lui volent ses vêtements, pour peu qu'ils ne soient pas en plus mauvais état que les leurs.

Pendant qu'ils accompliront leur besogne, Alfie discutera nerveusement avec Bruiser, lui faisant valoir que c'est son dernier boulot, après ce qu'il a vu la dernière nuit. Il n'a plus l'impression que les rues soient sûres après qu'il ait vu cette *chose* tuer une prostituée. (Son histoire est identique à celle répertoriée sous le n°12 dans la partie « Indices et Rumeurs ».) Bruiser se

contentera de grogner des réponses évasives pendant qu'Alfie parlera. Si l'Investigateur est conscient et qu'il pose des questions, Alfie lui répondra gracieusement du mieux qu'il pourra, reconnaissant que *quelqu'un* semble penser qu'il y ait suffisamment de vrai dans son histoire pour l'interroger à son sujet – sauf à ce que l'Investigateur ne semble se moquer de lui.

Si l'Investigateur a été mis K.O. par Bruiser, le Gardien devrait lui demander de faire un jet sous CON×5% pour voir s'il revient suffisamment à lui pour pouvoir entendre au moins une partie de l'histoire d'Alfie. Il devrait néanmoins lentement sombrer dans l'inconscience avant qu'Alfie ne révèle que ce qu'il a vu était la statue du Démon des Mers du Sud, demeurant conscient juste assez pour entendre qu'Alfie pense avoir vu l'une des statues de cire de *Madame Tussaud* tuer quelqu'un. L'Investigateur pourra alors chercher Alfie plus tard en utilisant sa Connaissance de la Rue et en le décrivant à ses contacts, afin qu'il puisse retrouver ses biens volés. Il y parviendra en fin de compte, et Alfie lui révélera son histoire dans son cockney haché. Les biens de l'Investigateur auront cependant déjà été vendus – par rien moins que l'opération de recel de Prescott. (Si l'Investigateur visite le magasin de Prescott, la chance qu'il voie n'importe lequel des biens lui ayant appartenu ne sera que de 25%)

Dans l'éventualité où les Investigateurs réussissent à déjouer toutes les rencontres avec les agresseurs, le Gardien pourra leur permettre d'apprendre néanmoins l'histoire d'Alfie en l'entendant alors que l'avorton la raconte à Bruiser dans l'un des pubs du coin, comme la *Mitre Tavern*. S'ils l'interrogent, les deux crapules essaieront de le prendre pour excuse pour isoler l'un des Investigateurs afin de l'agresser. Le gardien devrait utiliser l'exemple d'Agresseur pour les caractéristiques et compétences de Bruiser, et les caractéristiques du Pickpocket (sauf la DEX) plus la DEX et les compétences de l'Agresseur pour Alfie s'il en avait besoin. La compétence martiale de Brusier sera évidemment la Matraque ; celle d'Alfie, le Couteau.

4) Indic (un Contact d'un Investigateur). Cette rencontre indique que les Investigateurs ont rencontré à l'improviste l'un de leurs propres contacts, lequel pourrait avoir de nouvelles informations pour eux ; ou elle pourrait indiquer qu'ils ont rencontré un indic qu'ils ne connaissent pas mais qui a entendu qu'ils cherchaient des informations. La nature exacte des informations qu'un tel indic pourrait avoir pour les Investigateurs – tout comme leur prix – devrait être déterminée par le Gardien. Il peut utiliser cette rencontre comme une opportunité pour fournir aux joueurs un indice important qu'ils auraient raté jusqu'à présent, ou un élément de désinformation conçu pour les faire se fourvoyer. L'indic pourrait même être quelqu'un payé pour appâter les Investigateurs dans un piège. La façon dont le Gardien utilise cette rencontre devrait dépendre du progrès du scénario jusque-là, et du fait que les Investigateurs aient besoin d'aide ou, au contraire, qu'on leur mette quelques bâtons dans les roues pour réguler le

rythme de l'aventure. (Si le Gardien le désire, un indic avec des informations erronées peut avoir été payé par Barker ou même s'avérer être un autre détective rival déguisé, trompant les Investigateurs afin de pouvoir mener sa propre enquête sans qu'ils ne la lui parasitent.)

5) *Pickpocket*. Tous les malheureux Investigateurs croisant les pickpockets de l'East End verront leurs biens disparaître à un rythme fort ennuyeux. Les pickpockets sont omniprésents à Londres, particulièrement dans l'East End, et les Investigateurs ne prenant pas leurs précautions à leur égard devront remplacer l'argent, les montres, et maints autres objets régulièrement. Sauf à ce que les Investigateurs ne mentionnent spécifiquement qu'ils veillent à ce qu'on ne leur fasse pas les poches, ils n'auront aucune chance face à ces praticiens consommés du carottage. S'ils sont particulièrement sur leur garde (et chaque fois qu'ils seront distraits par des individus ou des événements accaparant leur attention, ils devront renouveler leur déclaration de mise en garde), chaque Investigateur choisi comme cible par un pickpocket aura l'opportunité de lancer un jet de T.O.C. (moins la DEX du pickpocket) pour prendre le voleur sur le fait.

S'ils échouent ou ne sont pas attentifs la première fois, le Gardien devrait déterminer au hasard un objet de valeur en possession d'un Investigateur que volera le pickpocket. Habituellement se sera un portefeuille ou un bijou (ce qui inclura les amulettes magiques et apparentés) ou quelque chose de facilement chopé, comme l'appareil photo porté par un journaliste. (Un voleur habile pourra en couper les lanières sans même avoir été repéré.) Si un pickpocket a volé un Investigateur mais que le personnage ne l'a pas encore réalisé, le Gardien devrait autoriser à l'Investigateur un jet d'Idée pour qu'il pense à vérifier ses possessions – après que le voleur soit assez loin pour rendre son appréhension bien difficile.

S'il réussit son jet, réalisant ainsi qu'il a été volé, l'Investigateur pourra tenter de chasser et d'attraper le pickpocket. Le Gardien pourra déterminer ses chances de succès, même si le pickpocket s'éclipsera vraisemblablement dans la première ruelle venue, dans la mesure où il connaît le quartier suffisamment pour semer ses poursuivants dans l'obscurité. En outre, pourchasser un pickpocket dans une ruelle pourrait conduire un Investigateur à tomber sur un agresseur ; il y aurait alors plus à perdre qu'à passer par pertes et profits les objets volés par le pickpocket. (Il est cependant envisageable que le pickpocket ait tout d'abord été attaqué par l'agresseur puis abandonné tel que pourra le retrouver l'Investigateur – dépouillé à son tour des possessions du personnage – pour se venger de lui, après que tous les agresseurs soient partis. Si les choses ont été particulièrement difficiles pour les joueurs, le Gardien devrait permettre au moins à l'un d'entre eux cette modeste victoire.)

Les pickpockets pourraient se présenter aux Investigateurs comme des touristes cherchant leur route, des mendiants demandant l'aumône, des ivrognes

titubants contre un Investigateur, même comme des femmes ou des enfants. Un pickpocket pourrait héler les Investigateurs, prétendant croire que l'un d'eux est un ancien compagnon, et sembler déçu – puis s'excuser – d'apprendre qu'il n'en est rien. Il pourrait encore prendre l'apparence d'un vétéran de l'armée ou de la marine ayant sombré dans des temps difficiles, et se voyant contraint de demander leur aide à d'autres vétérans (ou à de bons citoyens, si aucun Investigateur n'a, d'évidence, jamais servi).

Les carotteurs inventeront de nombreuses combines pour soulager les Investigateurs de leurs objets de valeur, et le Gardien devrait laisser aller son imagination lors de telles rencontres – particulièrement pour les Investigateurs attentifs à ce qui sort de l'ordinaire, une secousse « accidentelle » ou un coup de coude dans une foule chez les pickpocket lambda. S'il y a des Investigatrices portant leur bourse dans le groupe, la rencontre pourrait se faire non avec un pickpocket, mais avec un coupe-bourse.

6) *Police*. Pour déterminer la nature exacte du policier rencontré par les Investigateurs, le Gardien devra lancer 1d6. La rencontre se fera avec un agent de police ordinaire (le plus probable est qu'il s'agira du bobby de patrouille), sauf sur un résultat de 6. Même si les Investigateurs peuvent s'attendre à voir les PC assurer leurs rondes normalement, ces rencontres signifieront que les agents arrêtent les Investigateurs pour vérifier leur identité, ou sur une simple présomption. Sauf à ce que les Investigateurs aient perdu leur papiers d'identité et/ou leur argent au profit d'agresseurs ou de pickpockets, ou qu'ils ne soient engagés dans quelque activité suspecte (traîner cachés derrière des bâtiments, poursuivre quelqu'un dans la rue, brandissant une arme, etc.), le bobby se contentera probablement simplement de noter leur nom et la raison de leur présence dans le quartier, puis les laissera partir. Le Gardien pourrait néanmoins utiliser le bobby pour diffuser auprès des Investigateurs une rumeur, peut-être sous la forme d'un avertissement qu'il n'est pas sûr d'errer dans les rues de l'East End la nuit.

Les Investigateurs qui porteraient des déguisements faciles à percer à jour (ceux de femmes ou d'autres) seront sûrement arrêtés si le déguisement est éventé, tout comme ceux qui seront impliqués dans toute activité suspecte décrite plus haut. Bien sûr, les Investigateurs pourraient essayer de corrompre un agent pour qu'il veuille bien détourner le regard et les laisse partir, mais ils devront réussir un jet de Chance pour que le PC qu'ils viennent de rencontrer ne soit pas si honnête qu'il ne considérerait pas même la possibilité d'un pot-de-vin. Si les Investigateurs ont commis un crime grave (tuer quelqu'un, sembler être impliqué dans une tentative de cambriolage ou de vol, passer quelqu'un à tabac – particulièrement une femme), il leur faudra réussir un jet au cinquième de leur Chance pour qu'ils soient tombés sur un agent suffisamment corrompu pour accepter leur argent en échange de leur liberté pour un tel crime. (Même alors, le Gardien serait dans son droit

de leur demander un jet de Corruption pour qu'ils parviennent à approcher l'agent de la manière adéquate et à lui offrir un pot-de-vin suffisant pour qu'il accepte de détourner le regard.) Tirer sur un policier, intentionnellement ou par erreur, détruira toutes les chances qu'ils pourraient avoir d'acheter leur liberté, qu'ils touchent l'agent ou pas.

Si la rencontre se fait avec un inspecteur du CID, le Gardien pourrait déterminer si c'est quelqu'un que les Investigateurs ont déjà rencontré, ou s'ils ne le connaissent pas. Sauf à ce qu'ils le connaissent déjà – et qu'ils ne se le soient pas aliéné – il y a 50% de chance qu'ils soient amenés au bureau de police le plus proche pour y être interrogés, parce qu'ils se trouvent dans un quartier qui n'est manifestement pas le leur (sauf à ce qu'ils soient habillés en ouvriers ou en d'autres types d'habitants de l'East End.) S'ils rencontrent Abberline et qu'il les a déjà prévenus de ne pas se mêler de l'affaire, ils seront assurément conduits au poste, même si la seule charge que l'inspecteur puisse retenir contre eux n'est qu'une présomption, et il les gardera pour la nuit. Si le Gardien le désire et que la rencontre se fait effectivement avec Abberline, l'inspecteur pourrait se rendre sur la scène d'un nouveau meurtre de l'Éventreur venant juste d'être découvert. Les Investigateurs devront Baratinier pour qu'il les laisse les accompagner – à un cinquième de leur compétence s'ils sont dans ses mauvais papiers.

Au fur et à mesure que les Investigateurs passeront du temps dans le quartier, les bobbies en patrouille les connaîtront et reconnaîtront. Dans ce cas, la plupart des rencontres avec les agents – mais pas nécessairement avec les inspecteurs – se feront plus amicales. Les PC pourront même leur offrir leur aide et s'avérer des alliés de valeur, ainsi que des sources d'information pour eux. Tant que les Investigateurs restent dans les limites de la loi (ou ne se font pas prendre s'ils y manquent), cette relation amicale persistera, quelle que soit l'attitude d'Abberline à leur égard.

(15) Crime en Train de se Dérouler. Si le Gardien obtient (ou choisit) cette rencontre pour les Investigateurs, il devra également lancer 1d4 pour déterminer la nature exacte du crime en train de se dérouler et sur lequel les Investigateurs vont tomber. Ils pourraient assister à **1)** une agression ; **2)** un vol à main armée ; **3)** un cambriolage (ils observeront peut-être quelqu'un essayer d'entrer par effraction dans un endroit qu'ils surveillent) ; ou même **4)** un meurtre. Dans tous les cas hormis le dernier, les Investigateurs pourront choisir de ne pas s'en mêler. Ils pourront également choisir de venir en aide à la victime du crime (s'il y en a une), à leur discrétion. Dans le cas du meurtre, le Gardien devrait néanmoins pénaliser les Investigateurs se contentant de rester plantés là sans intervenir (au moins 1d4 SAN).

Le Gardien peut également désirer qu'une telle tentative de meurtre ressemble à l'idée conventionnelle d'une agression par l'Éventreur – un tueur fou

brandissant un couteau et essayant d'écharper une prostituée. Les Investigateurs qui interviendront pourraient également penser – au moins pendant un moment – qu'ils ont effectivement arrêté ou stoppé l'Éventreur. Il appartient au Gardien de décider si ces crimes en cours ont la moindre chose à faire avec l'enquête actuelle. Les Investigateurs qui se lanceront avec altruisme dans la lice pour protéger quelque victime inconnue et innocente devraient être récompensés de quelque façon – peut-être par une parcelle d'information, par quelque indice ou rumeur utile que la victime pourrait leur révéler.

(16,17) Rencontre Extraordinaire. Ces rencontres sont spéciales, elles impliquent des personnes ou des créatures qui pourraient d'une certaine façon être impliquées dans l'affaire des Investigateurs. De telles rencontres ne devraient se produire qu'une seule fois au cours du scénario. Elles ne devraient être utilisées à plusieurs reprises que si la rencontre initiale a avorté d'une quelconque façon – si les Investigateurs tombaient sur l'Éventreur lors d'une patrouille, par exemple, cela n'arriverait qu'une fois, sauf à ce que la rencontre initiale n'ait été faite avec Danielson, et qu'ils n'aient eu aucun moyen de seulement savoir qu'il était l'Éventreur. Ou bien, ils pourraient l'attraper avec une victime avant qu'il ait appelé le Vagabond, puis il s'échapperait avant que les Investigateurs ne découvrent son identité ; une rencontre ultérieure pourrait ainsi survenir, au cours de laquelle ils prendraient l'Éventreur sur le fait.

Rencontres Extraordinaires

1) Ours Savant en Liberté. Cette rencontre ne devrait survenir que lors d'une nuit sombre et pour un Investigateur momentanément isolé, dans un brouillard dense, dans les rues de l'East End. Au début de la rencontre, l'Investigateur pourrait se voir autoriser un jet d'Écouter. S'il le réussit, il entendra le cliquetis de griffes sur le pavé se dirigeant vers lui. Avant qu'il ait réellement le temps de réagir, cependant, il verra soudain surgir du brouillard une forme énorme, portant fourrure, avançant d'un pas lourd vers lui, et il l'entendra gronder d'un ton bas et menaçant, la lumière du lampadaire le plus proche faisant luire des dents acérées. La forme continuera à avancer de son pas traînant vers l'Investigateur mais sans toutefois qu'elle devienne suffisamment discernable pour savoir ce dont il s'agit avant qu'elle ne soit qu'à quelques pieds (mais un jet réussi de Zoologie ou de Biologie l'identifiera à coup sûr quand il se trouvera à une distance en pieds égale à l'INT de l'Investigateur).

À partir de ce moment, l'Investigateur, s'il se tient toujours immobile, regardant la chose approcher, pourra voir qu'il ne s'agit pas d'un monstre, mais seulement d'un ours. S'il réussit un jet de T.O.C. ou d'Observation, il remarquera autour du cou de l'animal un collier auquel pend une laisse brisée. Si l'Investigateur pense en revanche qu'un monstre l'attaque, qu'il se met lui-même à attaquer l'ours ou

essaie de s'enfuir, l'ours le suivra (sur ses quatre pattes si nécessaire), et l'attaquera avec ses dents et ses griffes. Si l'Investigateur s'éloigne lentement de l'ours, il le suivra lentement, grognant doucement. Si l'Investigateur s'arrête, dos au mur, ou se contente simplement de tenir sa position, l'ours s'arrêtera à quelques pieds de distance et le reniflera d'un air sceptique. Il se rapprochera alors de l'Investigateur.

S'il n'a pas encore repéré le collier, le personnage a une autre chance d'y parvenir maintenant. S'il ne l'attaque pas ni ne court, l'ours posera simplement ses pattes sur ses épaules et lui lèchera le visage. Si l'Investigateur attaque alors l'ours, la bête, se sentant trahie, attaquera l'Investigateur furieusement. Dans les 1d6 rounds suivant une attaque portée sur l'ours par l'Investigateur (et vice-versa), le propriétaire de l'ours apparaîtra et le dégagera de l'Investigateur – ou essaiera d'empêcher ce dernier d'attaquer sa bête, en fonction de celui qui a pris l'ascendant dans la bataille. S'il y a des échanges de coups de feu, 1d4 bobbies apparaîtront dans les 2d4 rounds, et si la rencontre se déroule près d'une taverne ou d'un autre lieu public, d'autres personnes arriveront pour voir ce qui se passe, même avant la police.

Si l'Investigateur a blessé l'ours, le propriétaire exigera d'être dédommagé par le personnage, sauf à ce qu'il ait été lui aussi blessé de façon patente. Dans ce cas, il essaiera simplement de faire en sorte que les choses en restent là, et partira avec son ours. Si la police est arrivée sur les lieux et que l'Investigateur désire néanmoins monter les choses en épingle, il pourra vraisemblablement faire en sorte que le propriétaire soit arrêté et que l'ours soit emmené. (Bien sûr, si l'Investigateur a brandi un pistolet au cours de l'incident, il devra se considérer chanceux qu'il le voie simplement confisquer par la police, sauf à ce qu'il les Baratine pour en faire autrement.)

Cette rencontre ne devrait se produire qu'une fois, sauf si le Gardien la modifie suffisamment pour que les Investigateurs ne la reconnaissent pas immédiatement lors de sa seconde occurrence. Ou cette seconde fois pourrait s'avérer simplement ennuyeuse quand elle s'était avérée potentiellement menaçante – l'ours pourrait s'enticher de l'Investigateur et briser sa laisse pour le chercher, entraînant le propriétaire à l'accuser de l'avoir volé. Si un combat s'ensuivait, utilisez les caractéristiques pour un ours normal, page 178 de la 5^{ème} édition des règles de CoC.

2) Goules avec Victime Récente. L'activité des Goules dans l'East End est actuellement importante, McCabre les utilisant pour disposer de ses ennemis et pour se débarrasser des preuves de certains des meurtres de l'Éventreur. Les Investigateurs pourraient par conséquent, par le seul fait du hasard, rencontrer l'une ou plusieurs de ces créatures dans quelque sombre ruelle, cour, ou venelle, quelque part dans Whitechapel. Cette rencontre devrait commencer alors que les Investigateurs font un jet d'Écouter pour entendre d'étranges bruits de jacassement provenant de l'entrée d'une cour ou d'une venelle longue et étroite. S'ils

enquêtent, ils repèreront 1d3 Goules traînant le corps d'une victime fraîchement tuée de la cour jusque vers la bouche d'égout la plus proche. (La victime peut être l'une de celles de l'Éventreur ou l'une des leurs, selon les préférences du Gardien.) S'ils en sont toujours capables après leurs jets de SAN, les Investigateurs pourront entreprendre toutes les actions qu'ils souhaiteront contre les Goules.

S'ils essaient de suivre les créatures à distance, ils devront réussir des jets de Discrétion. S'ils réussissent, les Investigateurs pourront voir les Goules traîner le corps jusqu'à la plus proche plaque d'égout, la soulever, puis disparaître dans les égouts avec leur proie. Si les Investigateurs attaquent les Goules, les créatures se défendront si elles sont assez proches des Investigateurs pour les attaquer avec leurs griffes ; mais elles fuiront si les Investigateurs les attaquent à distance en utilisant des armes à feu. Les Goules en fuite courront vers la bouche d'égout la plus proche et y disparaîtront, laissant leur trophée derrière elles.

Si les Investigateurs tuent ne serait-ce qu'une Goule et laissent son cadavre derrière eux, d'autres, cachées parmi les ombres, essaieront de traîner les corps de leurs sœurs. (Les Investigateurs devront réussir un jet à la moitié de leur T.O.C. pour repérer ces spectateurs invisibles.) Si certains Investigateurs attendent près des cadavres des Goules tuées pendant que les autres vont chercher la police (ou soufflent dans un sifflet de police pour appeler à l'aide), 1d 6+2 des Goules dissimulées les attaqueront. (Il y a également 25% de chance que les Goules cachées attaquent simplement le groupe à vue, ou dès qu'ils attaqueront une Goule qui fuirait.) Pendant que ces Goules attaqueront les Investigateurs, les créatures originales embarqueront les corps des défunts, ce qui inclura la victime initiale. Sauf à ce que les Investigateurs ne soient extrêmement chanceux (un cinquième de leur score de Chance), il ne restera aucun cadavre de Goule à montrer à la police à son arrivée. (Et, s'ils ont utilisé des armes à feu, les Investigateurs auront de sérieuses explications à donner à la police s'ils n'ont rien à leur montrer après les avoir fait déplacer.)

Même si les Investigateurs réussissent à produire le corps intact d'une Goule pour montrer que quelque chose d'anormal était à l'œuvre, les agents de police dénués d'imagination arrivant sur place seront enclins à expliquer l'apparence du cadavre par le fait qu'il soit le résultat d'une dégénérescence ou d'une difformité – quelque chose de relativement commun dans l'*East End* ; et ils arrêteront les Investigateurs s'ils admettent avoir tué la Goule, ou les coffreront pour interrogatoire comme témoins ou complices présumés. Si la situation va jusqu'à l'enquête, la théorie de la police sera soutenue par le Professeur Quentin Elias DeFyer, sollicité comme expert, qui s'empressera de considérer les corps des Goules comme autant de preuves de ses théories d'égoutiers dégénérés vivant sous terre dans le système d'évacuation. Si tous ce que les Investigateurs parviennent à conserver est le corps à moitié dévoré de la victime des Goules, la police trouvera là encore une

explication passe-partout, l'imputant à l'attaque d'une horde de rat.

3) *Miliciens de Whitechapel en Patrouille*. Les Investigateurs et le Comité de Vigilance de Whitechapel patrouillant tous deux l'East End, il est possible que les deux groupes se rencontrent. Les miliciens se méfieront probablement des Investigateurs n'étant pas de Whitechapel, même si ces derniers se sont déjà présentés à Lusk, le chef du Comité. S'ils attrapent les Investigateurs se cachant quelque part (comme dans le cas d'une planque), poursuivant certains habitants de Whitechapel (même s'il s'agit d'un voleur les ayant dévalisés), ou faisant quoi que ce soit qu'ils puissent considérer comme suspect (au choix du Gardien), les miliciens pourraient essayer d'appréhender les Investigateurs. S'ils attrapaient n'importe quel Investigateur sur la scène d'un crime – celui de l'Éventreur, ou tout autre – ils pourraient assumer à tort que les Investigateurs sont les assassins – et peut-être même que l'un d'eux est l'Éventreur ! – et essayer de les lyncher sur-le-champ. (Si c'était le cas, il faudrait de très bons jets de Persuasion et de Baratin pour que les Investigateurs se sortent de cette situation sans avoir à se battre.)

Les Investigateurs qui attaqueraient les miliciens, quelle que soit leur raison, même s'ils croient agir en légitime défense, encourront implacablement la colère du Comité, et les miliciens traqueront dès lors les Investigateurs. (Sauf évidemment à ce que les Investigateurs ne tuent froidement tous les miliciens impliqués dans l'affrontement.) Si les Investigateurs sont très chanceux, ou s'ils réussissent à Persuader ou Baratiner pour qu'on les laisse partir, les miliciens se contenteront de rapporter leur présence à la police. Si les miliciens poussent trop loin leur zèle à « protéger la communauté » contre les Investigateurs, la police arrêtera tous ceux qui seront impliqués – même s'il est possible que certains des Investigateurs ne soient plus là pour l'apprécier. (Pour plus de conseils sur les rencontres avec le Comité de Vigilance, voir la partie « Ennemis & Alliés ».)

4) *Barker et/ou Mallory*. Les Investigateurs pourraient rencontrer par hasard leur rival, le détective Barker, et/ou leur rival journaliste, Mallory – soit séparément, soit ensemble (50% de chance pour l'un ou l'autre) – au cours de leur enquête dans Whitechapel. De telles rencontres pourront se faire sans fard, chaque parti se reconnaissant mutuellement, ou les Investigateurs pourront aussi repérer les rivaux sans qu'ils les aient vus, et pourront peut-être ainsi les suivre jusqu'à quelque rendez-vous ou indice d'intérêt leur ayant jusque-là échappé. (Le gardien pourrait exiger des jets de Discrétion et de Filature, ou assumer que Barker les a repérés, mais se fiche qu'ils le suivent.)

Si le Gardien le désire, les Investigateurs peuvent rencontrer Barker (ou même Mallory) déguisé en prostituée, ou en tout autre accoutrement, sans le reconnaître à moins de réussir à percer le faux-semblant (Déguisement ou T.O.C. à la moitié de son score). Si les deux groupes travaillent de conserve à ce moment du

scénario, cela pourrait être une opportunité pour échanger leurs notes sur l'affaire (ce qui permettra au Gardien de leur fournir les informations qu'ils auraient manquées à plusieurs reprises et leur feraient défaut, mais que Barker aurait découvertes). Si les groupes se rencontrent à visage découvert mais ne se sont pas encore alliés l'un à l'autre, Barker et Mallory pourraient donner aux Investigateurs de fausses informations pour les jeter sur une mauvaise piste afin qu'ils puissent tous deux attraper l'Éventreur. Quelle que soit la situation actuelle, le gardien pourra gérer cette rencontre comme il l'entendra, utilisant les informations sur Barker et Mallory données dans la partie « Ennemis et Alliés » et ailleurs dans ce scénario comme guides.

5) *Colleen McCabre*. Si la table des « Rencontres Extraordinaires » indique que les Investigateurs tombent sur Colleen McCabre, la rencontre pourra être gérée de la même façon que celle répertoriée pour la maquerele maléfique dans la partie « Rencontres avec des Prostituées », si le Gardien le désire. Ou, pour conserver la thématique « extraordinaire » de cette catégorie, les Investigateurs pourraient croiser McCabre alors qu'Y'golonac l'utilise à la recherche de nouveaux disciples. Dans ce cas, et si les Investigateurs parviennent à s'échapper intacts (pour l'essentiel à tout le moins), une telle rencontre pourrait s'avérer fort utile s'ils n'ont par ailleurs pas encore rencontré McCabre. Au cours de cette seconde rencontre, un Investigateur pourrait soudain réaliser – trop tard cependant – que la femme dont il partage l'intimité est celle-là même qui s'était transformée en un énorme monstre boursoufflé dans quelque sombre allée d'un Whitechapel noyé de brouillard. (Pour que cela arrive, les Investigateurs ne devront avoir de McCabre qu'une vision tronquée – juste assez pour se souvenir plus tard, à la faveur d'une particularité ou d'une remarque, que la maquerele et le monstre ne font qu'un.)

6) *Cadavre Récent*. Lors de cette rencontre, les Investigateurs tombent sur une personne ayant été tuée tout récemment quelque part dans les rues et venelles de l'East End. (Un jet de Médecine confirmera que la mort est récente.) Si le Gardien en décide ainsi, le cadavre pourra être celui d'une victime de l'Éventreur que les Goules n'ont pas fait disparaître, soit parce que les Investigateurs l'ont trouvé avant, soit parce que McCabre leur a ordonné de le laisser pour accroître la peur sur Whitechapel. Cela pourrait aussi bien être tout, du corps à moitié dévoré d'une victime des Goules, abandonné au moment où les créatures furent effrayées par des passants s'approchant trop près (peut-être les Investigateurs eux-mêmes), jusqu'à la victime de l'un des meurtres incohérents ne survenant que trop souvent dans l'East End.

Si le Gardien le souhaite, la rencontre pourrait même s'avérer plus exotique, et le corps pourrait être celui, brûlé et ratatiné, d'une victime du sort de Flétrissement de Danielson – peut-être le témoin de l'un de ses meurtres ou un agent ayant essayé d'intervenir alors qu'il rôdait dans les rues à la recherche de sa

prochaine victime. Les Investigateurs pourraient également ne trouver qu'une simple mare de sang, ou des tâches de sang frais éparses – souvenir macabre d'une défunte victime dont le corps a déjà été embarqué par les Goules (ou par qui que ce soit d'autre d'aussi répugnant...). Le Gardien devrait modifier la nature de ce qui est découvert chaque fois que cette rencontre survient. Si les Investigateurs trouvent la victime d'un meurtre très récent de l'Éventreur, le Gardien pourrait même leur permettre de suivre la piste de Danielson à partir de cette rencontre, particulièrement s'ils ont pris du retard dans le scénario et qu'ils n'ont pas encore identifié le baronnet comme étant l'Éventreur.

7) Rat Géant. Cette rencontre ne se produira que si le Rat géant de Sumatra est en liberté et a été introduit dans le jeu – soit parce que le Vagabond de Danielson a été détruit, ou renvoyé de façon permanente, et qu'il a dû se tourner vers le Rat pour tuer ses victimes ; ou parce que la vicieuse créature s'est échappée du manoir de Danielson et s'est dirigée vers l'East End, cherchant son précédent repère sur la *Matilda Briggs*. La rencontre ne se produira également que si les Investigateurs ont quitté les axes principaux (dans les égouts, par exemple), ou que le brouillard est tellement épais, et qu'il est si tard que les rues principales sont assez désertes pour que le Rat s'y déplace librement sans que quiconque puisse le voir.

Les Investigateurs devraient soit entendre le Rat remuer dans une ruelle ou une venelle sur un jet d'Écouter, et partir enquêter, l'y rencontrant alors ; soit tomber directement sur le Rat surgissant vers eux depuis le brouillard. (Ceux qui auront déjà rencontré l'ours savant en liberté pourraient même confondre le rat avec lui, particulièrement si le plantigrade les a cherchés à plusieurs reprises après leur rencontre initiale.) Si seuls un ou deux Investigateurs sont présents, le Rat attaquera ; sinon, il essaiera d'éviter les Investigateurs, ce qui mènera peut-être à une poursuite de leur part. S'il est attaqué ou acculé par les Investigateurs à ses trousses, le Rat se battra féroce­ment jusqu'à ce qu'il puisse fuir ou qu'il soit tué. (S'il n'a pas encore été introduit et que les dés indiquent cette rencontre, elle se fera avec les Goules à la place.)

8) Jack l'Éventreur et Victime. Il est préférable pour les Investigateurs qu'ils remontent la piste de l'Éventreur par leurs efforts au cours de leur enquête plutôt qu'ils ne le trouvent pendant une rencontre aléatoire (ou planifiée) dans les rues. Même alors, et particulièrement si leur enquête a tourné court, les personnages de patrouille à Whitechapel pourraient tomber sur l'Éventreur exécutant ses œuvres macabres, aidé de son Vagabond Dimensionnel (ou du Rat s'il a perdu le Vagabond) pour dépecer sa victime afin qu'il puisse en absorber les forces vitales. Si cela survenait, le Gardien pourra se reporter à la description appropriée de la partie « Arrêter l'Éventreur ».

Alternativement, les Investigateurs pourraient simplement rencontrer Sir John Danielson, Baronnet, donnant l'impression de s'encanailler dans l'East End pour la soirée. S'ils ont rencontré Danielson auparavant,

ou ont entendu sa description et réussissent un jet d'Idée pour associer l'un à l'autre, ils pourront le reconnaître. S'ils lui font face ou le saluent, il leur donnera une excuse pour sa présence ici s'il les a déjà rencontrés (une liaison avec euh... une « lady ») et les ignorera s'ils n'ont pas été présentés. (S'ils le traquent ou le suivent ouvertement, il appellera un agent, qui se fiera plus volontiers à l'aristocrate élégamment vêtu plutôt qu'aux Investigateurs.) S'ils se contentent de le suivre et réussissent les jets appropriés de Discrétion, Filature, etc., Danielson pourrait les mener à l'appartement de McCabe (40% de chance) ou directement jusqu'à sa prochaine victime et au dernier crime de l'Éventreur (25% de chance).

(18) Rencontres Diverses. Il s'agit principalement de rencontres d'ambiance, conçues pour accroître l'atmosphère sinistre des patrouilles nocturnes dans les rues brumeuses de Whitechapel. Le Gardien peut les utiliser comme autant d'introductions à des rencontres plus conséquentes, ou simplement comme des éléments d'angoisse survenant sans explication pour mettre les Investigateurs sur les nerfs. Cela devrait accroître le suspens qu'il y aura à patrouiller dans le quartier même où l'Éventreur pourrait être à l'œuvre – peut-être en ce moment même...au coin de la rue ! Le Gardien peut lancer 1d6 pour déterminer la rencontre exacte ou simplement choisir l'une de celles qui lui semble la plus appropriée.

Divers

1) Les Investigateurs entendent des bruits de sabots résonnant sur le pavé et saisissent fugitivement à travers le brouillard des aperçus d'un landau ou d'une calèche semblant les suivre, puis disparaissant, sans qu'ils ne l'aient jamais clairement distingué. Si les Investigateurs essaient de rattraper le véhicule, il semblera leur échapper, ou disparaîtra complètement. Cela pourrait être un cab dont le conducteur cherche des clients dans le secteur, mais ne voit jamais les Investigateurs ; cela pourrait être Abberline dans une voiture de la police, cherchant lui aussi des indices pour résoudre les meurtres ; ou cela pourrait même être Danielson traquant sa proie de la soirée en voiture. (Ou, s'ils se sont fait connaître de lui comme une menace, soit directement, soit via McCabe, il pourrait les traquer eux.)

Le Gardien pourrait même permettre aux Investigateurs d'entendre des rumeurs parlant d'un « cab fantôme » errant dans le quartier à la faveur de l'obscurité, des nuits brumeuses, cherchant son conducteur pour qu'il puisse l'emmener (ou quiconque il prendra pour lui) dans un aller simple pour l'enfer. Un tel conte pourrait renforcer l'impression d'inquiétante anticipation entourant les Investigateurs au cours de leurs patrouilles des rues étroites, tortueuses, de l'East End. Bien sûr, il n'y a pas de « cab fantôme » (à moins, évidemment, que le Gardien ne souhaite en créer un). Le Gardien a toute liberté de laisser les Investigateurs

jamais attraper leur propre « cab fantôme », ou de le laisser éternellement à l'état de phantasme.

2) Les Investigateurs entendent au loin un sifflet de police actionné désespérément, quelque part dans l'East End. S'ils réussissent un jet d'Écouter, ils pourront déterminer la direction et la distance approximative d'où provient le coup de sifflet. Le Gardien a toute latitude pour que, à leur arrivée, ils trouvent quelque chose quand ils arriveront à l'endroit d'où ils croient qu'a été donné le coup de sifflet – une nouvelle victime de l'Éventreur, par exemple.

3) Dans une rue tranquille, les Investigateurs entendent un bruit d'éclaboussures. Ils pourront déterminer, grâce à un jet d'Écouter, que le bruit provient de la grille d'égout la plus proche et ressemble au bruit que ferait quelqu'un – ou *quelque chose* – qui marcherait dans les égouts sous leurs pieds. Si les Investigateurs crient ou braquent une lumière à travers la grille d'égout, les éclaboussures cesseront. Ils ne verront cependant rien, et ne recevront aucune réponse à leurs cris ou leurs questions. Sauf à ce qu'ils attendent là en silence pendant un quart d'heure, le bruit d'éclaboussures ne reprendra pas ; s'ils attendent aussi longtemps, les Investigateurs pourront entendre le bruit d'éclaboussures recommencer et s'enfoncer le long des égouts, s'éloignant d'eux jusqu'à ce que le son s'évanouisse. Le bruit pourrait provenir de Goules, d'égoutiers, du Rat Géant, ou même de Barker et Mallory enquêtant eux-mêmes à travers les conduits d'évacuation, au choix du Gardien. Sauf à ce qu'ils décident d'entrer dans les égouts pour poursuivre le bruit, les Investigateurs ne sauront jamais exactement qui – ou *ce qui* – en était à l'origine.

4) Les Investigateurs entendent tout à coup un cri qui semble d'autant plus fort et horrible au cœur de la nuit – puis qui s'interrompt soudain. Ceux qui essaieront de localiser la provenance du cri devront réussir un jet de Chance et un d'Écouter, ce dernier à la moitié de leur score. Sinon, ils ne pourront déterminer la direction d'où provenait le cri. S'ils parviennent à trouver la bonne direction et la prennent, ils pourront trouver plusieurs choses à leur arrivée : la victime d'un meurtre, celle d'une agression ou d'une tentative de viol (le coupable encore sur la scène du crime – ou pas), l'Éventreur à l'œuvre sur une prostituée... ou rien du tout, au gré du Gardien.

5) De temps en temps, les Investigateurs remarquent une lumière flottant dans la brume derrière eux, comme si quelqu'un les suivait avec une lanterne. S'ils se retournent pour faire face à leur poursuivant, la lumière s'éteindra, ou glissera dans une rue latérale, disparaissant à leur vue dans l'un ou l'autre cas. Épisodiquement, ils peuvent apercevoir la lumière, flottant au-devant d'eux ou dans une rue latérale, comme si elle suivait un chemin parallèle au leur. Ils ne parviendront jamais à rattraper la lumière, quels que soient leurs efforts. S'ils posent des questions à son sujet dans les pubs du coin, on pourrait leur raconter une histoire de lumières fantômes – comme des feux-follets – qui attirent les imprudents vers quelque funeste destin

dans les brumes de Whitechapel. Plus vraisemblablement cependant, la lumière sera celle d'un ou plusieurs agents de police en patrouille, brandissant leur lanterne sourde, et que les Investigateurs ne parviendront jamais à rencontrer. Il pourrait également s'agir de Barker, qui les suit pour savoir où en est leur propre enquête. Il pourrait encore s'agir d'un agresseur idiot les suivant pour quelque raison malfaisante, dans l'espoir de surprendre l'un d'eux alors qu'il sera seul.

6) Les Investigateurs entendent un son effrayant se réverbérant en écho dans le brouillard quelque part près d'eux. Le son pourrait être un grondement sourd, un étrange bourdonnement, le cliquettement de griffes contre le pavé, des glougloutements ou barbotages, un rire sinistre, et ainsi de suite. Si les Investigateurs essaient de localiser l'origine du bruit (sur un jet d'Écouter), il pourrait s'agir d'une créature (Goule, Vagabond, Rat Géant, ou autre), d'un animal échappé du zoo de *Regent's Park* (il aura alors accompli quelque distance pour se retrouver dans Whitechapel), de l'ours savant, ou simplement d'un fou ou d'un ivrogne errant dans les brumes ou cuvant son vin (le « bourdonnement » n'étant que son ronflement). Il appartient au Gardien de déterminer si le son a le moindre intérêt dans le cadre de leur enquête.

(19,20) **Pas de Rencontre.** Si le Gardien détermine aléatoirement les rencontres, ce résultat indiquera une soirée de patrouille de routine pour les Investigateurs, dépourvue de rencontre hors de l'ordinaire, en bien ou en mal. Le gardien pourrait aussi utiliser ce jet pour imposer une autre rencontre extraite de la liste, ou une autre de son propre cru.

S'il détermine aléatoirement les Rencontres Nocturnes dans les Rues, le Gardien devrait lancer au moins une fois par soir – deux si les Investigateurs sont dans les rues pendant plusieurs heures avant et après minuit. Le premier jet correspondra aux rencontres antérieures à minuit, et le second, à celles qui lui seront postérieures. D'un autre côté, le Gardien peut, évidemment, simplement choisir autant de rencontres de tous types qu'il désire.

Trouver un Cab dans Whitechapel

Il est concevable que les Investigateurs puissent désirer louer un cab pour la soirée, que ce soit pour patrouiller dans la sécurité relative offerte par le véhicule, ou pour échapper aux conséquences d'une rencontre. Les chances de trouver un cab dans Whitechapel alors qu'on en cherche un sont égales au jet de Chance de l'Investigateur effectuant la recherche.

S'il réussit son jet, un cab se présentera dans les 1d8 minutes. S'il réussit un jet au cinquième de son score de Chance, le cab se présentera dans les 1d6 rounds. S'il rate son jet de chance, aucun ne se présentera tant que l'Investigateur en cherchera un. Un échec à 96-00 verra apparaître un cab, mais il passera

devant l'Investigateur, qu'il le hèle ou pas, ou essaiera de lui rouler dessus – accidentellement ou intentionnellement, en fonction du nombre d'ennemis que les Investigateurs se sont faits dans le quartier récemment.

Ces chances seront identiques même si l'Investigateur possède un sifflet à cab. Si plusieurs Investigateurs essaient de trouver un cab, utilisez soit le score de Chance de l'Investigateur possédant le score le plus élevé, ou lancez séparément pour l'un et l'autre. Si un cab se présente, il y a 65% de chance qu'il s'agisse d'un fiacre et ne puisse par conséquent accueillir que deux Investigateurs (ou quatre, si deux autres ne voient pas d'objection à s'asseoir sur les genoux des premiers) ; sinon, il s'agira d'une voiture à quatre roues qui pourra accueillir tout le groupe.

Rencontres de Tavernes & Pubs

La plupart des rencontres significatives que les Investigateurs auront dans les tavernes et les pubs pourront se faire à la *Mitre Tavern*, même si elles pourraient se dérouler dans n'importe quel autre pub, brasserie, bar de l'East End, comme le *Ten Bells*, le *Britannia*, le *Queen's Head*, ou encore le *Princess Anne* ou le *Coach and Four*, ces deux derniers se trouvant sur *Commercial Road*.

(1) **Ivrogne.** Le Gardien devrait lancer 1d6 pour décider si l'ivrogne est **1,2)** agressif, **3,4)** un pickpocket feignant l'ébriété pour avoir une chance de voler le portefeuille d'un Investigateur, ou, **5,6)** seulement un souldard pénible. Dans un pub, ce dernier demandera très probablement aux Investigateurs de lui payer à boire, ou leur demandera de se joindre à lui pour un coup – avec insistance. S'ils refusent, il pourrait devenir agressif. Un ivrogne agressif pourrait se contenter de marcher jusqu'à leur table ou leurs sièges au bar et commencer à vider leurs verres, les provoquant à faire quoi que ce soit pour l'en empêcher. Si les Investigateurs se montrent méchants ou hostiles à l'égard d'une arsouille à l'intérieur d'un pub, ils pourraient rapidement se retrouver *persona non grata* si l'ivrogne s'avérait un client régulier – et apprécié.

(2) **Prostituée.** Les putains trouvées dans les pubs et tavernes de Whitechapel seront soit des prostituées régulières simplement venues là pour un verre de gin, et peut-être pour lever un client par la même occasion, soit des filles opérant régulièrement depuis le pub, partageant une partie de leurs gains avec le propriétaire pour qu'il leur permette de travailler à partir de son établissement. Dans ce dernier cas, le proprio pourrait même avoir à cette fin une chambre derrière le bar ou à l'étage. Il y a 50% de chance que les prostituées rencontrées dans un pub ou une taverne soient des filles de McCabe plutôt que des indépendantes (particulièrement à la *Mitre Tavern*). Si une rencontre à la *Mitre Tavern* se fait avec les filles de McCabe, mais que les Investigateurs ne parviennent pas

à se décider à leur égard, il y a 20% de chance que McCabe elle-même passe par là (après que ses filles soient parties saisir d'autres opportunités). Quand elle verra ses filles au travail, elle s'immiscera pour proposer l'arrangement habituel (sa façon de faire savoir aux filles qu'elle est consciente de tout ce qui se passe si elles s'avisent de l'entuber). S'il en est ainsi, une fois que les filles et leurs clients seront partis, elle les suivra tout aussi bien.

Si les Investigateurs suivent les prostituées ayant levé des clients, le Gardien pourrait leur permettre de suivre les couples jusqu'à une proche pension s'ils le désirent, même s'il s'agira normalement d'un cul-de-sac relativement à leur enquête. Si le Gardien souhaite lancer une fausse piste, il pourra néanmoins faire en sorte que les filles se rendent à l'une des précédentes scènes de crime de l'Éventreur (ou crime supposé, tel celui de Martha Tabram en 1888), et les laisser en faire ce que bon leur semblera.

Toute rencontre avec des prostituées – ce qui inclut celles faites avec les filles de McCabe, les francs-tireuses Lil et Sal, et d'autres – peut se dérouler à l'intérieur d'un pub ou d'une taverne, tout comme dans la rue ; le Gardien peut utiliser d'importe quelle entrée de la liste « Rencontre avec une Prostituée » dans les « Rencontres Nocturnes dans la Rue » pour des rencontres dans les pubs et tavernes. (Même si les filles seront moins enclines à offrir des passes vite faites dans un pub qu'elles ne le seraient dans une rue sombre et déserte.) Le Gardien pourra en outre ajouter les possibilités suivantes :

Les Investigateurs pourraient remarquer une fille, assise seule à une table, et plus jolie que la plupart des prostituées qu'ils ont rencontrées jusqu'à maintenant (mais n'en est pas moins une assurément elle aussi). Si l'un d'eux l'approche pour engager la conversation, elle lui avouera poliment qu'elle a rendez-vous avec un gentleman et le priera de bien vouloir la laisser seule. S'il refuse, elle fera appel au barman, qui leur ordonnera de laisser la fille tranquille ou de partir – et ne leur laissera pas d'autre alternative. (Il possède un fusil à canon scié chargé à la chevrotine calibre 10 sous son bar.)

Si les Investigateurs continuent à regarder la fille, ils devraient être distraits à un moment donné, peut-être par une autre rencontre. Quand ils regarderont de nouveau vers elle, sa table sera vide, mais, s'ils réussissent un jet de Chance, ils l'apercevront sortir par la porte et vers le brouillard. S'ils se ruent vers la porte, ils la verront disparaître dans la brume, bras dessus, bras dessous avec un homme de haute stature portant un haut-de-forme et une cape noire. S'ils essaient de suivre ce couple, ils devront réussir un jet de Chance et un autre de Filature pour y parvenir.

Le client de la jeune femme pourrait simplement être un gentleman de la haute société s'encanaillant pour la soirée, ou il pourrait également s'agir de l'Éventreur, réclamant une nouvelle victime – en fonction du moment du scénario où cela se produit et des désirs du Gardien. Dans tous les cas, si les Investigateurs perdent

le couple dans le brouillard, la femme devrait être retrouvée morte le lendemain matin – dernière victime de l'Éventreur – pour délivrer aux Investigateurs la frustration de l'avoir presque arrêté !

(3) Proxénète/Client. Cette rencontre s'avèrera simplement être celle d'un homme travaillant pour l'un des bordels, essayant d'attirer les clients du pub à essayer les délices de la maison qu'il représente. Il en parlera comme l'un des rares endroits sûr pour rencontrer des dames par ces temps où l'Éventreur est de nouveau en liberté dans les rues. Il peut également offrir aux Investigateurs des « images cochonnes » pour les inciter à venir dans son bordel. (Bien sûr, les filles en photo seront bien plus jolies que celles du bordel, comme l'apprendront les Investigateurs qui se laisseront embobiner.)

Alternativement, la rencontre pourrait se faire avec un homme désirant qu'on lui arrange le coup avec une fille de petite vertu pour la soirée mais qui, pour quelque raison (peut-être parce qu'il les a vus parler aux prostituées), pense que les Investigateurs ont des relations et peuvent lui faire son affaire. Même s'ils lui disent qu'ils ne peuvent pas l'aider, l'homme continuera à les enquiquiner jusqu'à ce qu'ils s'occupent de lui – d'une façon ou d'une autre. Les chances pour que l'un quelconque de ces types de personnage ait la moindre information sur l'affaire de l'Éventreur sont fort minces, même si le Gardien peut utiliser n'importe lequel d'entre eux pour fournir aux Investigateurs une ou plusieurs rumeurs empruntées à la section « Indices & Rumeurs » s'il le désire.

(4) Fauteur de Trouble Suspicious. Il s'agira d'un client de la taverne, le plus vraisemblablement un habitué, profondément bouleversé et préoccupé par les meurtres de l'Éventreur. Il est également très suspicieux à l'égard des étrangers, soupçonnant quiconque entre dans la taverne et qu'il ne connaît pas personnellement d'être, au mieux, un fauteur de trouble, un socialiste, ou un anarchiste, et au pire ce foutu Jack l'Éventreur. Identifiant les Investigateurs à des étrangers, il leur demandera bruyamment ce qu'ils font dans le quartier, suggérant qu'ils auraient peut-être mieux fait de rester chez eux – où l'on veut bien d'eux, ce qui n'est pas le cas ici. Il deviendra rapidement de plus en plus agressif et pénible pour les Investigateurs, peut-être jusqu'au point de pousser leurs boissons par terre et de suggérer que, puisqu'ils ont manifestement terminé leur consommation, ils peuvent partir.

Si les Investigateurs l'ignorent, cela ne fera pas qu'accroître sa suspicion à leur égard – ils doivent cacher quelque chose s'ils ont peur de lui répondre – mais le mettra également en colère. Finalement, à moins qu'ils ne partent très vite, l'homme entamera une bagarre. Il pourrait même ne pas leur permettre de partir quand ils essaieront, leur bloquant le passage et insistant qu'ils offrent la preuve qu'aucuns d'entre eux n'a dépecé une pute récemment dans le quartier. Si les Investigateurs mordent à l'hameçon et acceptent la bagarre – ou lui permettent d'en initier une – ils s'apercevront que toute la taverne est unie contre eux.

L'excité a beau être gueulard et pénible, c'est l'un des leurs. Si le barman intervient, il sera du côté du fauteur de trouble, et *non* des Investigateurs, de même que l'agent du coin s'il se trouvait dans le pub à ce moment. Il se contentera néanmoins vraisemblablement de les faire partir, dans la mesure où il sait ce qu'il en est de leur antagoniste, et ne les arrêtera pas à moins qu'ils aient tiré des armes à feu, ou d'autres types d'armes.

(5) Indic. Cette rencontre de taverne sera la même que celle dans les rues, et pourrait fournir des informations solides ou des fausses pistes. Le Gardien pourrait également l'utiliser pour diffuser certaines des Rumeurs issues de « Indices & Rumeurs », ce qui inclura d'entendre Alfie raconter à Bruiser avoir vu le Démon des Mers du Sud vivant et dans les rues, si les Investigateurs ne sont pas encore parvenus à rencontrer l'équipe d'agresseurs.

(6) Autres Chasseurs de l'Éventreur. Pendant leurs visites aux pubs de l'East End, les Investigateurs pourraient repérer ou être repérés par n'importe lequel des diverses autres factions poursuivant également l'Éventreur. Il pourrait s'agir de **1)** la police, Abberline inclus, interrogeant les clients ; **2)** plusieurs des miliciens de Whitechapel, s'arrêtant se rincer le gosier pendant leur patrouille ; **3)** Barker et/ou Mallory, faisant un break pendant leur propre enquête sur l'affaire ; ou **4)** divers autres individus ou groupes au choix du Gardien s'arrêtant là durant leur chasse à l'Éventreur – peut-être un groupe de francs-maçons essayant de trouver et d'arrêter l'Éventreur eux-mêmes, ou même le chasseur de gros gibier Lord John Roxton et le Colonel Sebastian Moran, mentionné dans la section « Rumeurs ». Les Interactions entre les Investigateurs et d'autres poursuivants de l'Éventreur seront guidées largement par les relations qu'ils auront jusqu'à présent entretenues dans le scénario.

(7) Tricheur Professionnel. Un arnaqueur (ou tricheur professionnel) approche les Investigateurs pour leur proposer un jeu de hasard. Il suggèrera à peu près tous les paris susceptibles d'intéresser les Investigateurs – ce qui inclura la promesse d'informations de première main sur une enquête s'ils jouent et gagnent (si cela peut les faire s'engager dans un pari). Bien sûr, ce n'est pas seulement un joueur hors pair (85% en Jeu), mais également un tricheur, de telle façon que, à moins qu'un Investigateur ait lui aussi un score très élevé en Jeu, et puisse détecter que l'homme triche pour ne pas en être victime, les Investigateurs perdront inévitablement. Sauf à ce qu'ils puissent prouver que l'homme triche, ils se verront contraints d'honorer tous les paris tenus. (Bien sûr, ils peuvent toujours essayer d'attendre l'homme à la sortie par la suite et de le harponner pour qu'il lui rembourse ce qu'ils ont perdu – tant qu'aucun agent du coin ne les remarque faire.) Si le tricheur professionnel les a déjà arnaqué une fois et qu'il les approche à nouveau, il devrait être capable cette fois-ci de leur proposer quelque chose que les Investigateurs désirent ardemment, pour qu'ils prennent le risque de jouer contre l'homme – quelque chose comme la Gemme

Étoilée d'Ahab, qu'il aura gagnée auprès du malheureux marin.

(8) Capitaine Sinbad Ahab. Si le capitaine de la *Matilda Briggs* est actif, que les Investigateurs l'aient déjà rencontré ou pas, il est possible qu'ils le croisent dans l'un des pubs de l'East End, faisant la bombe et menant la grande vie entre alcool, putes, et jeu. S'ils se sont déjà rencontrés et sont en bons termes, le vieux loup de mer les accueillera avec effusion et les invitera à se joindre à lui (et se fâchera s'ils refusent). S'ils ne se sont pas encore présentés, le Gardien pourrait désirer arranger une raison pour qu'ils le fassent maintenant afin que les Investigateurs en viennent à s'intéresser au vieux marin – comme de faire en sorte qu'Ahab agite sa Gemme Étoilée pour qu'elle lui porte chance. Le gardien se reportera à la partie « Ennemis & Alliés » pour ce que les Investigateurs pourront apprendre d'Ahab. S'il n'est plus actif – parce qu'il a été tué ou parce que le Gardien le garde pour le présenter de façon plus dramatique auprès des Investigateurs – le Gardien pourra considérer cette entrée comme Pas de Rencontre.

Le Gardien devrait lancer les dés pour une rencontre chaque fois que les Investigateurs entrent dans un pub de l'East End. S'ils restent plusieurs heures, il pourrait vouloir imposer également une seconde rencontre – peut-être même faire en sorte que Prescott s'arrête au pub, les y voit, et leur demande avec colère – et bruyamment – ce qu'ils font à flâner dans un pub alors qu'ils devraient être dehors à traquer l'Éventreur.

Rencontres dans les Égouts

Les Investigateurs s'introduisant dans les égouts londoniens pourraient faire un certain nombre de rencontres avec ses « habitants » ou avec les particularités « géologiques » des canalisations courant sous les rues de la métropole. Le Générateur Aléatoire de Plan d'Égout pourrait être utilisé par le Gardien pour déterminer comment les Investigateurs voyagent à travers les canalisations de deux façons : le Gardien peut l'utiliser avant le début de la partie pour générer un plan d'égout que les Investigateurs pourront traverser ; ou il peut attendre jusqu'à ce que les Investigateurs se trouvent dans les égouts et générer le plan au fur et à mesure qu'ils l'explorent dans l'obscurité. Alternativement, le Gardien peut utiliser le Générateur comme un simple guide, disposant les sections du type de son choix à sa convenance, soit à l'avance, soit au moment où les Investigateurs exploreront le réseau. Il peut également l'abandonner tout bonnement et créer un système d'évacuation qui corresponde à ses propres plans et idées.

S'il désire utiliser les Générateur Aléatoire d'Égout, il devra lancer 3d20 pour déterminer la longueur de chaque section en yards avant qu'il ne soit nécessaire de relancer les dés pour un autre type de section. À chaque fois qu'une rencontre ou qu'une grille d'égout est obtenue, le Gardien devrait lancer une nouvelle fois pour connaître le prochain type de section ;

si un second jet donne une rencontre ou une grille d'égout, assumez que la section est rectiligne.

À chaque fois qu'un jet sur le Générateur Aléatoire d'Égout indique une Grille d'Égout, les Investigateurs devront être prudents quand ils passeront sous l'une de ces ouvertures vers le monde au-dessus. Ils devront éteindre ou couvrir leurs lumières et faire des jets de Discrétion quand ils passeront sous la grille pour réduire les chances que quelqu'un se trouvant dans la rue au-dessus ne les entende ou ne détecte leur passage et ne rapporte à un agent proche que quelqu'un se trouve dans les égouts – peut-être même l'Éventreur !

S'ils ratent leurs jets de Discrétion ou oublient de couvrir leurs lumières, ils devront réussir un jet de Chance pour éviter d'être repérés ; si quiconque dans le groupe manque son jet de Chance, ils auront été entendus ou leurs lumières détectées. Si quiconque obtient un jet à 96-00, c'est l'agent du coin qui les aura détectés. Si les Investigateurs sont accompagnés d'un égoutier expérimenté, il pourra les prévenir au sujet des grilles d'égout, et chacun des Investigateurs pourra par conséquent ajouter 10% sur ses jets de Discrétion quand ils passeront dessous.

Rencontres dans les Égouts (Table Détaillée)

(1) Gaz Toxiques. Si les dés indiquent cette rencontre, les Investigateurs tomberont sur une poche de gaz toxiques – méthane, sulfure d'hydrogène, et ainsi de suite – et courront le risque de suffoquer avant de pouvoir en sortir. Ils remarqueront d'abord la présence des gaz quand l'Investigateur avec la CON la plus basse commencera à étouffer et tousser ; ils seront alors tous affectés par les gaz. Le Gardien devrait tester chaque round la CON de chaque Investigateur contre la VIR du gaz de 13. Lors du premier round où n'importe quel Investigateur perdra contre le gaz sur la Table de Résistance, il commencera à se noyer, tel que décrit dans les règles sur la suffocation page 149 de la 6^{ème} édition de *L'Appel de Cthulhu*, mais avec un jet d'Endurance à seulement CON×8%. Si n'importe quel Investigateur tombe à 1 point de vie, il succombera au gaz et s'évanouira. S'il n'est pas retiré de la poche de gaz sous un nombre de rounds égal à sa CON, il mourra. Si un égoutier expérimenté est présent au sein du groupe, il pourrait détecter des traces de gaz avant n'importe quel Investigateur et les prévenir suffisamment tôt, afin qu'ils puissent faire un jet contre le gaz à CON×10%.

Il faudra au moins 1d8+2 rounds pour sortir de la poche de gaz toxique si les Investigateurs continuent à avancer. Chaque round avant le terme de ce délai pendant lequel les Investigateurs resteront sur place sera un round de plus passé dans le gaz. Se couvrir la bouche d'un mouchoir ou d'un vêtement freinera les effets du gaz pendant seulement deux rounds. En outre, il y a 25% de chance que le gaz soit du méthane et, si c'est le cas, 10% de chance que la flamme de chaque lanterne des Investigateurs déclenche une explosion, infligeant 2d6+2

points de dégâts à quiconque se trouverait dans la poche de gaz. Si n'importe lequel d'entre eux porte une torche, une bougie, ou tout autre flamme exposée (ou qu'ils fument), la chance d'une explosion grimpe à 75%. Un égoutier expérimenté peut prévenir le groupe sur les dangers d'une flamme exposée dans les égouts.

(2) **Obstacle.** Si la table indique ce résultat, le groupe rencontre un obstacle freinant leur progression – quelque chose bloquant ou laissant une béance dans les canalisations. L'obstacle peut prendre trois formes (lancez 1d3).

Obstacles

1) L'accumulation de dépôt au fil des ans a formé des *Stalactites* dans les conduites d'égout. Les Investigateurs devront se faufiler pour passer cet obstacle. Tout Investigateur de TAI 11 ou plus petit pourra se faufiler sans problème. Les Investigateurs de TAI 12-14 devront réussir un jet de Chance pour éviter de rester coincé lors de leur passage. Tout Investigateur de TAI 15 ou supérieure ne pourra pas passer, et restera assurément coincé s'il s'y essaie. (Un jet d'Observation et d'Idée ou de Déduction le leur dira, tout comme un égoutier expérimenté.)

Si quiconque dans le groupe est aussi grand, il devra soit attendre là alors que les autres continuent ; ou alors, le groupe devra trouver un autre chemin ; ou ils devront briser les stalactites. Ces stalactites ont l'équivalent de 40 points de vie et trois points d'armure – après qu'ils leur aient infligé un nombre correspondant de points de dégâts, ils auront suffisamment retiré de concrétion pour que tout le groupe puisse passer. Il y a cependant 10% de chance que le retrait des stalactites provoque alors un effondrement ; tout point de dégât excédant les 40 infligé à la formation accroîtra cette chance d'un effondrement de 5%.

2) **Effondrement.** Les Investigateurs pourront découvrir une section d'égout où le plafond a récemment cédé, la rendant ainsi impossible à franchir. Les Investigateurs de TAI 9 ou moins pourraient, avec un jet de Chance, se faufiler au-dessus des décombres pour passer de l'autre côté. Il faudra à un Investigateur cinq heures pour débayer suffisamment de gravats pour que le groupe puisse passer. Pour chaque Investigateur supplémentaire y travaillant, le délai sera réduit d'une demi-heure – l'espace limité rend la tâche difficile à plusieurs personnes. Pour chaque heure que les Investigateurs passeront dans la zone effondrée, il y a 10% de chance cumulatifs qu'une autre portion de la maçonnerie au-dessus d'eux s'effondre elle aussi (et 50% supplémentaires qu'il y ait une autre rencontre – même s'il ne s'agira pas d'un nouvel obstacle).

Pour éviter de se retrouver piégé sous un effondrement et de recevoir 1d20+2 points de dégâts, chaque Investigateur se trouvant dans la zone effondrée devra faire un jet de Chance. Tous ceux qui rateront devront réussir un jet d'Esquiver, faute de quoi ils se retrouveront piégés sous les gravats. Le Gardien devrait noter consciencieusement de quel côté chacun indique

que plonge son Investigateur pour éviter les décombres, afin qu'il puisse déterminer si des membres du groupe se retrouvent piégés de l'autre côté de l'effondrement et sont séparés des autres. Si cela arrivait, il devra guider les deux groupes séparément jusqu'à ce qu'ils parviennent à se retrouver (ce qui pourrait s'avérer difficile à moins qu'ils aient une carte à laquelle se fier, ou un égoutier expérimenté comme guide). Les Investigateurs piégés sous les grabats perdront un point de vie supplémentaire par demi-heure jusqu'à ce qu'ils soient ressortis, ou jusqu'à leur mort. Extraire les Investigateurs piégés se fera au même rythme que celui pour débayer le tunnel de l'effondrement initial.

3) **Crevasses.** Alors qu'ils parcourent les vieux tunnels des égouts, les Investigateurs pourraient tomber sur des ruptures de canalisations formant de profondes crevasses donnant sur d'autres tunnels plus bas encore (ou pire). Si les Investigateurs réussissent leurs jets de Chance lorsqu'ils tombent dessus, ils verront facilement ces crevasses. Il leur faudra réussir un jet de Sauter pour les traverser. S'ils s'encordent lors de leurs sauts, chacun pourra ajouter 20% à son score. En cas d'échec, l'Investigateur subira une chute de 6 mètres, encourant les dégâts normaux pour une chute de cette hauteur, tel que décrit page 150 de la 6^{ème} édition des règles de *L'Appel de Cthulhu*, plus 1d3 supplémentaire dû à la roche déchiquetée, etc. Si l'Investigateur est encordé, il ne subira que la moitié des dégâts lors de sa chute avant que la corde ne le retienne.

Il faudra réussir un jet de Grimper pour sortir de la crevasse après y être tombé ; le score sera doublé si on utilise une corde pour hisser l'Investigateur. Si l'un des Investigateurs rate son jet de Chance lors de leur première rencontre avec la crevasse, elle sera remplie d'eau d'évacuation et difficile à distinguer. Sauf à ce que la personne de tête soit un égoutier, un jet de T.O.C. sera nécessaire pour voir la crevasse. Si elle n'est pas détectée, le personnage de tête tombera, et commencera à se noyer ; cela se prolongera jusqu'à ce que quelqu'un réussisse un jet sous DEX×5% pour saisir le personnage en train de couler, et un autre jet opposé de FOR contre TAI pour le sortir de là. Ajouter 2 points à la TAI du personnage en train de se noyer pour rendre compte de son équipement et de ses vêtements gorgés d'eau.

(3) **Hordes de Rats.** Si les dés indiquent cette rencontre, les Investigateurs sont tombés sur une colonie de rats particulièrement affamés et agressifs vivant dans les égouts londoniens. Les rats attaqueront les Investigateurs dans l'obscurité, grouillant tout autour d'eux. Le Gardien devrait utiliser la procédure pour les attaques de hordes de rats décrite dans la 5^{ème} édition des règles de *Call of Cthulhu*, page 182. Considérez que 1d6+2 hordes de rats attaquent les Investigateurs à tout moment, et réduisez les chances de toucher les rats au cinquième de la normale du fait de leur petite taille et de leur vitesse, ainsi que de l'obscurité et de l'espace confiné. Les attaques par armes à feu sur les rats ne seront pas considérées comme à bout portant, mais les échecs avec ces mêmes armes le seront pour ce qui est

des risques de toucher accidentellement ses camarades dans un tel combat rapproché (jet de Chance pour éviter). Si le Rat Géant de Sumatra est en liberté et qu'il erre dans les égouts alors que les Investigateurs y sont aussi, et que les dés indiquent cette rencontre, il y a 15% de chance que ce soit lui que les Investigateurs rencontrent plutôt que les hordes de rats. Si n'importe quel Investigateur était mordu par les rats, suivez la procédure d'infection donnée pour le grenier de l'appartement de McCabre dans la partie « Lieux d'Intérêt » de ce scénario.

(4) Restes Humains. Cette rencontre indique que les Investigateurs sont tombés sur les restes de l'une des victimes des Goules dans les égouts. Il pourrait s'agir de vieux os humains usés, d'os récemment mâchés, voire même d'un corps à moitié dévoré. Le Gardien devrait imposer les jets de SAN appropriés pour ces échantillons les plus sinistres de restes humains que les Investigateurs pourraient découvrir – particulièrement si l'un d'eux était toujours reconnaissable, et quelqu'un que les Investigateurs connaissaient personnellement. De tels restes macabres pourraient indiquer aux Investigateurs qu'ils se rapprochent de l'entrée de l'un des terriers des Goules, ou cela pourrait simplement signifier que les Goules ont eu faim et ont improvisé un pique-nique sur le pouce.

(5) Rencontres Humaines. Ce résultat indique que les Investigateurs ont rencontré d'autres humains errant dans le réseau d'égouts. Il peut s'agir de quatre types distincts.

Rencontres Humaines

1,2) Des Agents d'Entretien sont là pour réparer une section spécifique (1d6+2 ouvriers) ; s'ils repèrent les Investigateurs, les personnages devront leur sortir une bonne histoire en utilisant leur Baratin, ou être déguisés eux-mêmes en agent de maintenance, dans la mesure où ces hommes savent que la présence des Investigateurs est illégale. Même déguisés, il leur faudra réussir des jets de Baratin, dans la mesure où les ouvriers se connaissent entre eux, et qu'ils ne s'attendent pas à croiser des inconnus là-dessous – et leurs supérieurs leur auraient mentionné qu'une autre équipe se trouvait dans le secteur. Les rencontres avec les agents de maintenance ne se feront que de jour ; on n'effectuerait jamais les réparations de nuit. Si la nuit est tombée et que les personnages se trouvent dans les égouts alors que les dés indiquent cette rencontre, le Gardien devrait soit relancer les dés, soit permettre aux Investigateurs de trouver les outils des ouvriers laissés par mégarde dans les égouts après les réparations de l'après-midi.

3,4) Il est vraisemblable que les Investigateurs pourront rencontrer des *Égoutiers* dans les réseaux d'évacuation à n'importe quel moment du jour et de la nuit. Il pourrait simplement s'agir de faiseurs de poubelles à la recherche d'objet de valeur perdus dans

les égouts ou chassant le rat pour le plaisir du sport – voire même pour manger, s'ils sont particulièrement pauvres ou affamés. Si les Investigateurs sont guidés par un autre égoutier, la rencontre sera probablement amicale – ou au moins se fera-t-elle sur des bases neutres. S'ils sont seuls, tous les égoutiers que les Investigateurs rencontreront pourraient réagir de façon hostile, pensant que ce sont des chasseurs de prime, ou des policiers passant au peigne les égouts pour saisir sur le fait des égoutiers dans l'exercice illégal de leur profession. Ils pourraient attaquer les Investigateurs avec leurs perches à crochet, ou avec les fusils qu'ils utilisent pour tuer les rats. À moins qu'ils puissent convaincre les égoutiers qu'ils ne sont pas des représentants de l'ordre grâce à des jets de Baratin, le meilleur parti des Investigateurs sera la fuite ; les égoutiers sont dans leur élément et ne souffriront pas de la moindre pénalité pour leurs attaques, tandis que les Investigateurs se battront dans le noir (chances de toucher réduites de moitié) et dans une situation de combat rapproché qui leur sera totalement étrangère. Considérez qu'il y a 1d3 égoutier(s) par rencontre.

5) Criminel. Il est possible que les Investigateurs puissent rencontrer quelque fugitif se cachant dans les sombres recoins du système d'évacuation londonien. Dans ce cas, l'homme sera aux abois, dans la mesure où son crime a dû être bien important pour qu'il choisisse la gêne et les risques de se cacher dans les égouts. Il essaiera probablement d'éviter les Investigateurs dès qu'il tombera sur eux, mais, s'ils l'en empêchent – s'ils le poursuivent, essaient de l'attraper – il les attaquera brutalement et sans pitié. Utilisez l'Exemple d'Agresseur pour cette rencontre. Si les Investigateurs parviennent à capturer le fugitif, ils recevront une prime de £25 – et pourront l'utiliser comme excuse à leur présence dans les égouts si les autorités les y trouvent, échappant ainsi aux amendes ou à l'emprisonnement. Cette rencontre ne se produira qu'une seule fois ; les jets suivants indiquant la même occurrence devront être remplacés par une rencontre avec un égoutier – ou relancez les dés.

6) Rivaux. À un moment donné Barker et/ou Mallory entrèrent dans les égouts dans le cadre de leur propre enquête. Il y a par conséquent une chance que leur exploration coïncide avec celle des Investigateurs, et les deux groupes se rencontreront alors. L'issue de cette rencontre est laissée au Gardien, en fonction des attitudes respectives des Investigateurs et de Barker à l'égard les uns des autres à ce moment du scénario. Les gardiens désirant pousser les deux factions à travailler de conserve pourraient faire en sorte que les Investigateurs sauvent Barker et Mallory d'une attaque de Goules, ou vice-versa, le groupe reconnaissant initiant une alliance avec celui l'ayant sauvé.

(6) Goules. Les Investigateurs rencontrent 1d10 Goules qui attaqueront le groupe si elles s'avèrent en supériorité numérique, ou fuiront pour revenir avec un renfort de 2d10+2 congénères dans le cas inverse. Elles combattront féroceMENT les Investigateurs pour protéger

leur foyer dans les égouts et tenteront si possible de prendre le groupe en embuscade. Les Investigateurs pourront avoir droit à un jet d'Écouter pour repérer l'embuscade des Goules avant d'y tomber. L'odeur des égouts couvrira celle des Goules, sauf à ce qu'elles soient proches et qu'il y en ait plus de 12. Du fait de l'étroitesse des égouts, pas plus de trois Goules peuvent attaquer le groupe de chaque côté, ce qui pourra permettre aux Investigateurs de prendre l'ascendant nécessaire à leur survie.

(7) *Grille d'Égout Descellée/Ouverte.* Cette rencontre indiquera que les Investigateurs sont tombés sur l'une des bouches d'égout régulièrement utilisées par les Goules pour entrer dans et quitter les égouts. Elle pourrait reposer entrouverte, ce qui sera visible, ou elle pourrait être en place, mais simplement descellée, (jet de T.O.C. ou Observation pour le repérer) de telle façon à ce qu'il soit facile de la soulever. Sauf à ce qu'ils essaient de desceller eux-mêmes l'une des grilles d'égouts, ce qui nécessitera plusieurs minutes, et au moins deux personnages pour la soulever, ces grilles pré-descellées seront le seul recours des Investigateurs s'ils veulent rapidement s'échapper des égouts au cas où cela devenait nécessaire ou désirable.

(8) *Entrée des Terriers des Goules.* Cette rencontre indiquera que les Investigateurs viennent de trouver l'entrée par le système d'évacuation des terriers des Goules existant sous Londres. Sauf à ce qu'ils aient les cartes appropriées (ce qui inclura celle pour laquelle Barker les a précédés), les Investigateurs ne trouveront probablement l'entrée des terriers des Goules que par le fait du hasard, dans la mesure où les entrées ne sont pas si évidentes, ni clairement indiquées sur aucune carte. Le premier signe que les Investigateurs approchent de leur objectif sera la découverte de ce qui ressemble à un mur de maçonnerie dressé pour boucher une section d'égout. Le mur a été effondré – de l'intérieur. Entrer dans cette section du tunnel laissera deviner aux Investigateurs, sur un jet d'Observation ou de T.O.C., qu'il s'agit en effet d'une section des égouts plus ancienne que celles qu'ils ont déjà parcourues. (Un guide égoutier le remarquera automatiquement.)

Suivre ce tunnel les mènera finalement jusqu'à un endroit où il semble que des réparations récentes aient été effectuées depuis la construction originelle des égouts, même si tout semble en ordre à moins qu'un jet de T.O.C. soit réussi. Cela révélera que les moellons utilisés pour la réparation de la section du mur ne sont ajustés que de façon très lâche, et qu'ils ont été ôtés puis remis récemment. (Les Goules ont procédé ainsi pour éviter les inondations occasionnelles de leurs terriers lors des crues des égouts.) Il faudra seulement une heure de travail aux Investigateurs pour qu'ils puissent retirer assez de moellons pour pouvoir entrer dans ce qui ressemble à un grand tunnel, ou une petite caverne, relié aux égouts. Les premiers moellons dégagés libéreront des miasmes issus des terriers en-dessous qui affecteront les Investigateurs comme une vague solide d'odeurs nauséabondes qui exigera un nouveau jet sous CON×5% pour éviter de devenir malade. Il faudra réussir un jet de

Sauter, ou de Grimper pour ceux qui descendront le long d'une corde, pour atteindre le sol de la caverne, environ 4,50 mètres dessous (une escalade facile pour les Goules).

Une fois dans les terriers, les Investigateurs trouveront le sol jonché d'ossements humains et de restes plus récents – la source de l'odeur épouvantable sentie auparavant. Ils réaliseront également que les terriers grouillent de Goules s'ils s'y enfoncent assez loin. Dès que les Goules auront réalisé que leurs terriers ont été envahis (20% de chance par heure), elles attaqueront les Investigateurs en nombre. À moins que le groupe ne fuie très rapidement, ou ne soit armé d'explosifs, ils seront rapidement submergés et tués par les Goules. Il devrait être clair presque immédiatement aux Investigateurs qu'ils sont largement dominés par le nombre, même en comptant leurs armes à feu ; il ne faudrait pas moins qu'une compagnie entière de la meilleure infanterie de Sa Majesté, armée de mitrailleuses Maxim, pour complètement nettoyer l'infestation de Goules grouillant sous Londres.

Néanmoins, s'ils ont des explosifs, ou peuvent s'échapper pour revenir plus tard avec (jet de Navigation à la moitié pour retrouver le lieu), les Investigateurs pourraient essayer de boucher cet accès de façon à ce que les excursions des Goules dans les égouts et la cité au-dessus soient au mieux largement restreintes. Il faudra au moins l'équivalent de la moitié d'une caisse de dynamite et un jet réussi dans la compétence Explosifs (ou deux jets sous INT et DEX×3%) pour placer la charge pour obtenir les résultats escomptés et sceller les terriers des Goules depuis les égouts. Toute quantité moins importante d'explosifs, ou un jet raté dans la compétence, tueront probablement suffisamment de Goules et occasionneront assez de dégâts pour permettre à la plupart des Investigateurs de s'échapper. Mais cela ne retiendra les Goules qu'un temps, jusqu'à ce qu'elles déblaient les débris (environs 2d6 mois). Si l'Investigateur qui a placé la charge échoue à son jet de compétence, tous les autres devront réussir un jet de Chance pour éviter de se retrouver piégés dans l'effondrement de l'égout, avec les mêmes résultats que ceux décrits dans la rencontre Effondrement.

Si les Investigateurs scellent correctement l'entrée des terriers des Goules, les Disparitions cesseront immédiatement dans l'East End, et McCabre perdra ses macabres alliées dans sa sale besogne ; et, jusqu'à ce qu'il réalise que les Goules ne font plus disparaître ses victimes et qu'il utilise de nouveau le Vagabond pour s'en charger, toutes les victimes suivantes de l'Éventreur seront retrouvées au matin suivant leur meurtre – ce qui pourrait sembler montrer que les efforts des Investigateurs ont été vains, avec toutes ces nouvelles victimes de l'Éventreur apparaissant régulièrement. (Cela sera particulièrement vrai s'ils ont cru à tort que les Goules étaient responsables des meurtres de l'Éventreur depuis le début, comme ce fut le cas pour le groupe de *playtesters*.)

Il faudra au moins deux ans aux Goules pour creuser un nouveau passage vers l'extérieur après la

destruction de l'entrée de leurs terriers ; pendant ce temps, à l'exception d'incursions occasionnelles dans les égouts depuis d'autres entrées plus petites, les Goules seront absentes du système d'évacuation londonien. (Voir « *The Lurkers Below* », dans *Terror by Gaslight*, Vol. 2.)

STOPPER L'ÉVENTREUR

Stopper l'Éventreur ne sera pas facile, même après que les Investigateurs aient conclu que Sir John Danielson est bien le monstre. S'ils désirent mettre un terme légal aux activités de Danielson, ils devront le prendre sur le fait ; les preuves qu'ils pourront fournir, même après avoir mené leur enquête jusqu'à sa conclusion logique, seront tout bonnement trop minces pour tenir devant la loi. Il y a également le problème des pouvoirs de Danielson et de ses capacités de Vampire Psychique, mais aussi de sorcier – sans parler de ses compagnons et alliés monstrueux. Se contenter de désigner Danielson aux autorités, même s'ils possèdent suffisamment de preuve pour le faire coffrer, ne protégera pas les Investigateurs du courroux de Danielson. Qu'ils le veuillent ou non, la plupart des Investigateurs devront se rendre à la conclusion que, s'ils veulent débarrasser le monde de Jack l'Éventreur, Sir John Danielson devra mourir.

Mais tuer Danielson ne sera pas plus simple. Même s'il est un Vampire Psychique, Danielson peut néanmoins mourir, soit tué d'une balle, soit par des moyens magiques. Mais il restera plus difficile à tuer qu'un homme normal, dans la mesure où sa nature le rend particulièrement résistant aux dégâts magiques. Sa connaissance du sort Immunisation/Rempart de Chair, ajouté à sa réserve de points de magie pour l'entretenir, peut le garantir de tout dommage pendant suffisamment longtemps pour lui permettre d'utiliser son sort de Flétrissement contre ses adversaires – ou pour envoyer son Vagabond Dimensionnel à leurs trousses. Quoi qu'il en soit, si un nombre suffisant d'Investigateurs parvenait à déployer assez de puissance de feu contre lui et son effroyable compagnon, ils pourraient peut-être tuer Danielson avant que son Vagabond et lui ne disposent de tous leurs adversaires, particulièrement si certains d'entre eux bénéficiaient de protections magiques eux-mêmes – Signes des Anciens, Gemme Étoilée de Mnar, etc. Le problème sera de savoir exactement comment et, plus important, où ils pourraient le faire ?

Les Investigateurs ne peuvent pas se contenter de se présenter à la propriété de Danielson à Barnet et de décharger leurs armes sur le baronnet – même en supposant qu'ils le trouvent là-bas. Ils se retrouveraient sans aucun doute emprisonnés pour meurtre suite à un tel acte. Tuer le baronnet, même s'il est suspecté d'être l'Éventreur, leur vaudra un aller simple pour la potence. Même si personne ne voit les Investigateurs s'approcher de la propriété de Barnet, le fait qu'ils s'y soient déjà rendus fera d'eux de forts suspects, particulièrement quand il apparaîtra qu'ils ont posé des questions à son sujet, l'ont suivi, et ont fouiné dans ses affaires.

Les villageois de Barnet se rappelleront des Investigateurs comme de tous les étrangers. Affronter

Danielson dans son antre s'avèrera également dangereux pour les Investigateurs d'autres manières ; en plus de pouvoir appeler son Vagabond (sauf à ce qu'il ait été tué ou chassé de quelque façon), Danielson pourra libérer le Rat Géant enfermé dans sa cave et le lâcher contre ses assaillants. Hirschman servira loyalement son maître contre ses adversaires, attaquant féroce à la hache ou au fusil de chasse. Même le grand-oncle de Danielson se battra pour le défendre, puisque c'est désormais sa seule famille – à moins que les Investigateurs ne puissent produire des preuves solides, irréfutables, que Danielson ne soit l'Éventreur ; et le vieillard n'a pas oublié comment l'on se sert d'un fusil (compétence à 55%).

Les Investigateurs qui reconnaîtraient la futilité d'une attaque frontale contre le baronnet à Barnet pourraient toujours envisager de brûler le manoir – ou de le faire sauter s'ils peuvent se procurer assez d'explosifs – alors qu'il s'y trouve. Outre le risque d'être aperçu ou attrapé (jets de Chance et de Discrétion pour éviter de l'être), l'inconvénient majeur d'un tel plan sera le doute qui planera quant à la présence de Danielson dans la maison au moment où elle sera détruite. Même si les Investigateurs ont réussi à s'assurer que Danielson était bien chez lui, soit en surveillant les lieux, soit en parvenant à introduire un espion dans ou près de la maison, Danielson pourra facilement s'échapper via le Portail de sa chambre, malgré tous les efforts des Investigateurs. Ils pourront probablement tuer Hirschman (ce ne sera pas une grande perte), l'oncle de Danielson, et même peut-être le Rat s'ils ont de la chance, mais l'Éventreur sera toujours en liberté. Ils l'auront certes privé de sa base d'opération, mais ils auront également détruit la seule place où ils étaient certains qu'il retournerait tôt ou tard, ce qui rendra nécessaire de reprendre depuis le début leur chasse à l'homme ; et même s'ils croient à tort que le vieux Danielson est un vrai vampire, le Gardien devrait imposer une perte de SAN pour l'avoir tué – dans la mesure où il deviendra vite évident qu'il n'était rien de plus que ce qu'il semblait être.

Si les Investigateurs peuvent d'une façon ou d'une autre capturer Danielson alors qu'il est inactif, et le garder dans un parfait isolement de telle manière que le baronnet ne puisse pas utiliser son sort de Drain Psychique sur quiconque (possibilité improbable), ils pourront avoir une chance contre lui. Sinon, la meilleure option consistera à essayer de garder le compte de ses allées et venues afin de pouvoir le surprendre sur le fait dans Whitechapel et de lui y tendre une embuscade. Encore une fois, cela ne sera pas facile. Mais si les Investigateurs sont parvenus à deviner l'identité de l'Éventreur et à cerner certains des lieux où il se

montrera tôt ou tard – ainsi de l'appartement de McCabre – ils pourraient finalement être capables de le suivre jusqu'à la scène de l'un de ses meurtres et de ses orgies psychiques. (Bien sûr, pour cela, ils devront avoir compris sa capacité à voyager magiquement par Portail, et devront également être capables de le suivre néanmoins – même si cela devait signifier qu'ils devront apprendre à voyager aux aussi par Portail.)

Il faudra un timing très serré et des directives très précises pour tendre une embuscade à Danielson, tout comme il faudra que les Investigateurs choisissent le meilleur moment pour déclencher l'attaque. Magiquement et physiquement, Danielson est le plus vulnérable entre le moment où il a invoqué le Vagabond et lancé son sort de Préserver la Vie sur sa victime et celui où il commencera à absorber l'énergie vitale de sa proie. Son énergie magique et vitale sera alors à son plus bas. Bien sûr, à ce moment-là, ses assaillants devront faire face au Vagabond Dimensionnel en plus de l'Éventreur, ainsi certains pourront-ils arguer qu'attendre que le Vagabond de Danielson ait terminé sa macabre besogne et ait été renvoyé serait un bien meilleur moment pour délivrer leur assaut face à Danielson. Ils auraient tort.

C'est une fois qu'il aura drainé la vie de sa malheureuse victime que Danielson sera à son maximum de puissance – son POU pleinement restauré, ainsi que ses points de magie. En outre, les Investigateurs devraient garder à l'esprit qu'ils n'encourront pas seulement une perte de SAN quand ils verront le Vagabond, mais qu'ils en perdront également s'ils regardent la victime de l'Éventreur se faire épouvantablement massacrer par la créature – à chaque fois consciente de ce qui lui arrive. Rester inactifs devrait coûter aux Investigateurs une perte d'au moins 1/1d10 points de SAN, tout comme ils devront rendre tout ce qu'ils ont mangé récemment s'ils ratent un jet sous CON×3% – et pourraient même s'évanouir à rater un autre jet sous CON×5%. Même avec un bon estomac et une forte volonté, les Investigateurs qui subiraient peu de perte de SAN devraient fonctionner de façon sous-optimale après avoir assisté à un tel carnage infligé sur une victime encore vivante. (Le Gardien pourrait soudain suggérer subtilement que ce soit en effet le cas s'il le souhaite, faisant des allusions aux possibilités précédentes, tout comme à une perte temporaire de 1d3 DEX due à des tremblements nerveux, un estomac gargouillant, et d'autres maux similaires ; et s'ils continuent à regarder sans rien faire, il devrait infliger l'intégralité des pénalités aux Investigateurs.)

Ceux qui réussiraient à prendre en embuscade avec succès – et à tuer – l'Éventreur avant qu'il ne parvienne à s'échapper ou à utiliser ses défenses ou ses attaques magiques, voudront appeler la police sur les lieux dès que possible pour lui montrer Danielson en compagnie de sa victime, morte ou vive (il serait préférable qu'elle soit encore vivante, même s'il s'agira plus probablement du premier cas), afin qu'ils puissent prouver que le baronnet est réellement Jack l'Éventreur – sans parler du fait qu'ils l'ont tué et méritent tout les

honneurs et les récompenses pour l'avoir fait. Les Investigateurs voudront également s'assurer que les Goules de McCabre ne se montrent pas pour faire disparaître les corps de Danielson et de sa victime, ce qui ne laisserait plus aucune preuve de leur exploit. (Pire encore, les Goules pourraient prendre le corps de la victime, laissant seulement celui de Danielson, et plus aucune raison apparente pour laquelle les Investigateurs auraient tué le baronnet, ou ne prendre que celui de Danielson, abandonnant aux Investigateurs le seul cadavre de la prostituée de l'East End fraîchement assassinée, et dont il faudra qu'ils s'expliquent.)

Qu'ils désirent identifier Danielson comme étant l'Éventreur en montrant son corps aux côtés de celui de l'une de ses victimes, ou simplement disposer du corps du défunt aristocrate en toute discrétion parce qu'ils ne pourront pas prouver qu'il s'agit de l'Éventreur, les Investigateurs voudront s'assurer que le corps ne reste pas intact. (Permettez-leur des jets d'idée ou d'Occultisme pour qu'ils associent Danielson aux légendes de vampires afin de le leur suggérer.) S'ils abandonnent néanmoins le corps intact, que ce soit dans le cercueil ou la tombe familiaux, ou qu'ils le jettent dans la Tamise, restera le doute que, à un moment ou à un autre dans le futur, Danielson puisse réapparaître.

Il pourrait ressusciter si ses restes (qui ne se décomposeront pas) viennent à approcher quelqu'un éprouvant une peur intense. Une émotion aussi vive permettra au corps apparemment sans vie d'absorber un point de POU de façon automatique. S'il en était ainsi, Sir John Danielson – Jack l'Éventreur – pourra revivre. Si les Investigateurs le décapitent puis démembrant le corps, cette menace sera néanmoins définitivement levée – même s'ils pourraient avoir quelques explications à donner à la police, et particulièrement au grand-oncle de Danielson, si ce dernier est toujours vivant pour réclamer le corps de son petit-neveu, et s'ils l'ont mutilé de cette manière.

Si les Investigateurs organisaient un assaut contre Danielson et son Vagabond avant que le sinistre duo puisse accomplir leur besogne sur leur victime, soit parce qu'ils auraient planifié leur embuscade, soit parce qu'ils viennent juste d'arriver sur la scène au cours de leur patrouille de Whitechapel, ils pourraient se retrouver dominés par de tels adversaires. Le Gardien pourrait désirer leur fournir des renforts pour les aider à maintenir l'Éventreur et le Vagabond occupés afin que les Investigateurs puissent agir contre le démon sans être victime des Flétrissements de l'un et des griffes de l'autre. (Si les Investigateurs étaient peu nombreux, une telle aide pourrait s'avérer vitale.) L'aide pourrait être fournie par Barker et Mallory, arrivés sur les lieux suite à leur propre enquête (avant ou après les Investigateurs, à la discrétion du Gardien).

Une aide involontaire pourrait se présenter sous la forme des miliciens de Whitechapel qui, en entendant le vacarme, se précipiteraient en réclamant le sang de l'Éventreur. Ils constitueraient de la chair à monstre de choix, l'Éventreur choisissant d'envoyer son Vagabond contre ces menaces patentes pendant qu'il prendrait ses

propres mesures contre le reste de ses adversaires – dans la mesure où il les a déjà repérés malgré la distraction causée par les membres du comité de vigilance. S'ils n'ont pas été repérés, les Investigateurs pourraient voir s'offrir à eux une opportunité en or, alors que Danielson dirige ses attaques magiques contre les miliciens, transformant ses cibles en masses carbonisées à l'aide de ses Flétrissements.

Si Danielson était blessé sérieusement par des attaques à même de traverser son Immunisation/Rempart de Chair, ainsi que sa résistance supplémentaire aux dégâts, le monstre essaierait de retourner à sa propriété en utilisant un Portail, laissant le Vagabond achever les miliciens ou quiconque autre l'aurait attaqué. Si le Vagabond subit suffisamment de dégât pour le tuer, il s'emparera, dans un dernier acte de défi, de son adversaire le plus proche – ou le plus menaçant –, le transportera dans une autre dimension au moment de mourir, et on ne le reverra plus jamais en ce monde. (Le Gardien pourra saisir cette opportunité pour conférer aux Investigateurs une petite victoire, en faisant en sorte que le Vagabond transporte quelqu'un ayant été particulièrement irritant à leur égard, tel que Lusk – mais pas Barker, s'il est là, dans la mesure où il pourrait toujours avoir un rôle à jouer.)

Si Danielson parvient à s'échapper via son Portail, il retournera à sa propriété (particulièrement s'il est gravement blessé) et pas chez McCabre ni qui que ce soit d'autre. Les Investigateurs devront le poursuivre à travers le Portail s'ils espèrent le rattraper puis l'achever. S'ils sont le moins du monde réticents, le Gardien devrait s'assurer que Barker et Mallory sont arrivés sur les lieux, attirés par les bruits de lutte. Barker prendra immédiatement l'initiative de sauter dans le Portail, suivi de près par Mallory. Si les Investigateurs ne relèvent pas le défi lancé par Barker, ils pourront lire l'histoire de Mallory dans l'*Echo* du lendemain matin, qui racontera comment Barker a acculé seul puis tué l'Éventreur, bénéficiant de l'aide circonstancielle de l'humble reporter. Les Investigateurs ne seront pas même cités, et ils ne gagneront que les bonus minimaux en SAN pour leur rôle avorté dans l'arrêt de l'Éventreur.

En revanche, s'ils suivent eux aussi Danielson à travers le Portail, comme c'est le plus probable, ils en ressortiront derrière le miroir de la chambre du baronnet dans sa propriété de Barnet. Si Barker et Mallory les y ont précédés, ils entendront des coups de feu au rez-de-chaussée. S'ils suivent les bruits, ils pourront se joindre à la mêlée à temps pour réaliser que Danielson a libéré le Rat Géant. Ils pourront également affronter un Hirschman devenu frénétique, l'écume aux lèvres, et les chargeant avec une hache, et même peut-être le vieux Danielson, apparaissant soudain, comme de nulle part, et demandant ce qui se passe. (S'ils tirent sur ce dernier dans le feu de l'instant, ils apprendront de la pire des façons qu'il n'est pas un vampire.) Si les Investigateurs ne suivent pas le bruit des coups de feu, ou s'ils ont précédés Barker à travers le Portail, le Gardien pourra ajuster la conclusion suivante à sa convenance.

S'il est mortellement blessé – ses points de vie tombant à 0 – Danielson commencera à perdre 1 point de POU par minute. Il restera en vie tant qu'il lui restera du POU, quel que soit le nombre de points de dégâts qu'il reçoit. Si cela survient alors qu'il se trouve dans l'environnement familial de Barnet, – même si les choses sont très chaotiques à ce moment-là – une chose étrange se produira. La chose maléfique, corrompue que Danielson est devenu après sa transformation en Vampire Psychique se dissipera et sera remplacée une dernière fois par le Sir John Danielson originel. Le baronnet réalisera qu'il meurt enfin, et il sera enfin libéré pour toujours de la terrible affliction dont il a tant souffert ces dernières années. Il regrettera tout le mal qu'il a fait, particulièrement, tout récemment, d'avoir libéré le Rat Géant, mais il n'y peut rien car c'était le Danielson maléfique qui fut le sorcier, et pas lui. Sir John profitera de l'agitation pour s'éclipser jusqu'à la cave, où il pourra mourir en paix.

Si les Investigateurs voient Danielson se défilier, ils pourront partir à ses trousses après s'être débarrassé de Hirschman et du Rat (ou que ce dernier ce soit échappé et ait disparu dans la campagne). Ils pourront alors facilement trouver le baronnet au sous-sol. Ironiquement, il sera allongé dans ce même cercueil où son moi maléfique avait l'habitude de sommeiller durant ses périodes d'inactivité. Il semblera mort, sauf à ce que les Investigateurs le touchent ou agissent comme s'ils s'apprêtaient à faire quelque chose de menaçant – comme plonger un pieux dans son cœur. Alors il leur demandera, avec tristesse, d'attendre un peu. Les Investigateurs réussissant un jet de Psychologie – ou même d'Idée – comprendront tout de suite que quelque chose a changé chez le baronnet, qu'il ne semble plus être la même personne.

S'ils s'interrompent et l'écoutent (et Barker, s'il est là, voudra l'écouter et insistera pour qu'eux aussi veuillent bien l'entendre, même s'ils soupçonnent quelque mauvais tour), Danielson leur racontera ce qui lui est arrivé. Il expliquera comment il devint un Vampire Psychique entre les mains des Tcho-Tchos et, par la suite, endossa le rôle de Jack l'Éventreur. Il pourra les renseigner en leur donnant des détails sur McCabre et ses pouvoirs, ainsi que sur les Goules, le Vagabond, et le Rat, mais il lui reste peu à vivre. Raconter son histoire constituera une dernière catharsis pour le jeune baronnet torturé et, l'achevant, il mettra également un terme à la carrière sanglante de Jack l'Éventreur en convertissant ses dernières gouttes de pouvoir en énergie thermique. Le corps à présent sans vie de Sir John Danielson, alias Jack l'Éventreur, prendra alors feu et se consumera sous le regard des Investigateurs. Le cercueil prendra lui aussi feu, et bientôt les flammes se rependront jusqu'au reste de la maison, l'embrassant dans leur étreinte purificatrice. Jack l'Éventreur sera enfin mort.

Fin Alternative

Même si avoir un Danielson originel et repentant narrer sa misérable histoire aux Investigateurs constituera une fin satisfaisante à la triste histoire de Jack l'Éventreur,

les choses pourraient ne pas se dérouler tout à fait comme prévu. Si les Investigateurs réussissent à tuer Danielson avant qu'il n'ait pu leur avouer comme il devint l'Éventreur, le Gardien pourrait leur révéler l'information par un autre biais – Le Journal de l'Éventreur.

Il peut être traité comme un livre du Mythe, dans la mesure où il s'agit d'un compte-rendu par Sir John (à la fois son vrai moi et sa facette Jack l'Éventreur) de toute son épreuve et de la façon dont il devint cette créature maléfique. Il commence avec ce que les Tcho-Tchos lui ont fait subir et s'achève avec une entrée sur le dernier meurtre de l'Éventreur (précédant celui où les Investigateurs l'ont pris sur le fait). Il faudra 2d6+2 jours pour le lire et le comprendre, ainsi qu'un jet réussi d'Anglais, dans la mesure où l'écriture de l'Éventreur n'est pas aussi facile à lire que celle des parties rédigées par Sir John – particulièrement après que le « vrai » baronnet ait été complètement refoulé.

La lecture de l'ouvrage confère +8% en Occultisme, +5% en Mythe de Cthulhu, et coûte 1/1d8 SAN. Il contient les sorts Glamour, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Rat Géant de Sumatra (fort utile s'il s'est échappé et que les Investigateurs doivent le pister), Préserver la Vie et Drain Psychique. Il contient également une version corrompue du sortilège utilisé pour transformer Danielson en Vampire Psychique, mais apprendre ce sort coûtera 1d20/1d100 à l'Investigateur qui s'y risquerait – un jet d'Idée suggérera que s'en est une *très* mauvaise. (En outre, le sort ne fonctionnera pas, mais tuera toute personne sur qui il sera lancé.) D'autres sorts de Danielson – Création de Portail, Flétrissement, Enchanter une Canne, et Immunisation/rempart de Chair, pourront également y figurer, à la discrétion du Gardien.

Si Danielson est tué chez lui, Sir John pourra resurgir un bref instant avant sa mort et crier à ses assaillants : « Ma chambre – un panneau près de mon lit... ! » Si les Investigateurs fouillent la chambre de Danielson après cela, ils trouveront sur un jet de T.O.C. un panneau secret près du lit du baronnet. (S'ils avaient regardé dans la chambre de Danielson à n'importe quel moment auparavant, sans cette information, il aura fallu d'abord un jet d'Observation pour obtenir l'impression que quelque chose ne va pas avec le mur du côté du lit, puis un jet au cinquième de T.O.C. pour trouver le panneau.) S'ils ont donné à Sir John l'opportunité de confesser ses péchés, il leur révélera le secret de l'ouverture du panneau. Sinon, ils devront obtenir soit un jet de Chance à la moitié, soit un jet de Mécanique pour l'ouvrir. Ils trouveront le journal à l'intérieur. (Si le manoir est en train de brûler, ils auront juste assez de temps pour se rendre au premier et trouver le journal – s'ils réussissent tous leurs jets – puis fuir cet enfer, soit via le Portail toujours actif, soit par d'autres moyens.)

Si Danielson brûle et que les Investigateurs ne parviennent pas à trouver le journal avant que le feu ne les chasse du manoir, un ouvrier, démolissant les restes

calcinés de la maison, le retrouvera en 1901 et l'utilisera pour caler une porte.

Si les Investigateurs réussissent à tuer l'Éventreur avant qu'il ne puisse s'enfuir jusqu'au manoir par son Portail, le Gardien pourra leur permettre de trouver le journal sur le corps de Danielson – il l'emporte partout avec lui et le lit pour trouver l'« inspiration » pour son travail. Les Investigateurs fouillant son corps trouveront le journal en faisant les poches du défunt baronnet. (S'ils ne le faisaient pas, le Gardien pourrait leur autoriser un jet d'Idée pour qu'il leur vienne à l'esprit que le manoir de Danielson pourrait receler des « trésors » cachés. Bien sûr, dans ce cas, ils pourraient toujours avoir à affronter Hirschman, particulièrement s'il les suspecte de la moindre implication dans la mort de son maître, – et même le Rat Géant !)

Si les Investigateurs ne se débarrassent pas du corps de l'Éventreur, parce qu'il a été tué en pleine rue et n'a pas pu utiliser son Portail, il pourrait à terme se régénérer, comme indiqué dans la description du sort Créer un Vampire Psychique. Si l'identité de Sir John Danielson comme étant l'Éventreur est révélée publiquement, il devra se créer une nouvelle identité à son retour – et jurera de se venger des Investigateurs à l'heure qu'il aura choisie.

FIN & CONSÉQUENCES

Le Retour de l'Éventreur a le potentiel pour être joué comme une longue campagne étendue sur plusieurs séances, et il implique plusieurs menaces qui pourront être affrontées, puis vaincues, séparément. Le Gardien pourrait par conséquent souhaiter récompenser les Investigateurs par des points de SAN au terme de chaque séance au cours de laquelle ils auraient vaincu un ou plusieurs de leurs ennemis, plutôt que d'attendre jusqu'à la toute fin du scénario. De cette façon, les Investigateurs particulièrement bas en SAN après les horreurs qu'ils ont expérimentées pourront en regagner une partie avant l'affrontement final avec l'Éventreur et ses alliés les plus coriaces. Les Investigateurs sombrant dans la folie durant l'aventure devraient contracter les phobies appropriées (de nombreuses possibilités...), plutôt que de devenir catatoniques ou prostrés, etc., de façon à toujours pouvoir participer à l'enquête – plus ou moins bien. Une affection telle que le Panzaïsme (ne percevoir que le prosaïque même dans les occurrences les plus fantastiques) serait également une forme de folie intéressante avec laquelle accabler un Investigateur confronté aux aspects surnaturels de l'affaire de l'Éventreur.

Gains de SAN

Les gains de SAN pour avoir vaincu ou détruit le Vagabond Dimensionnel de Danielson devraient être ceux normalement conférés pour avoir terrassé ce type de créature. Il devrait en être de même pour les victoires sur les Goules, bien que, si les Investigateurs parviennent à sceller leurs terriers, le Gardien devrait les récompenser au moins de 1d6 SAN supplémentaire. Les gains de SAN pour avoir tué le Rat Géant seront les mêmes que les pertes occasionnées par sa vue, comme noté dans la partie « Ennemis & Alliés ».

Les Investigateurs qui vaincront ou tueront McCabre, la chassant alors qu'elle a pris la forme d'Y'golonac, gagneront les récompenses en SAN correspondant à toute victoire aux dépens d'un Grand Ancien, comme indiqué dans le volume de règles de *L'Appel de Cthulhu*. Néanmoins, les Investigateurs parvenant en quelque façon à éliminer McCabre sans même apprendre qu'elle est le réceptacle d'Y'golonac, mais qui pensent qu'elle est simplement une femme particulièrement maléfique, gagneront seulement 1d8 SAN pour avoir supprimé la menace qu'elle représentait.

Les Investigateurs qui réussiront à détruire Jack l'Éventreur, qu'ils aient ou non entendu sa dernière confession, devraient être récompensés par un gain allant jusqu'à 1d20 points de SAN, en fonction de leur degré de succès. S'ils réussissent simplement à faire quitter l'Angleterre à Danielson, ils ne devraient gagner

que 1d6, puisqu'il reviendra un jour ou l'autre. S'ils le tuent, mais ne détruisent ni ne démembrant son cadavre, le laissant intact, ils ne devraient recevoir que 2d6 SAN, puisqu'il subsiste une possibilité que l'Éventreur revienne un jour. Si les Investigateurs détruisent proprement l'Éventreur, de telle façon que ne demeure plus une seule chance de le voir jamais réapparaître pour qu'il répande à nouveau ses maléfices sur Londres et le reste du globe, ils devraient alors toucher l'intégralité du 1d20. Le Gardien devrait également rigoureusement pénaliser les Investigateurs qui tueraient ou permettraient que des innocents soient blessés alors qu'ils peuvent intervenir. Une perte de 1d4 à 1d6 points de SAN pourrait permettre de décourager une telle inconscience. (Après tout, il n'y aurait aucun sens à ce que les Investigateurs sauvent le monde de Jack l'Éventreur s'ils s'apprêtent à le dévaster eux-mêmes dans l'affaire.)

Dernières Affaires en Cours

Du fait de la nature de ce scénario, et des multiples menaces que les Investigateurs pourraient avoir à affronter, ils pourraient vaincre l'Éventreur alors qu'il leur reste encore à traquer certains de ces sbires ou de ses alliés toujours en liberté. Si les Investigateurs tuent Danielson et que le Vagabond n'est pas avec lui à ce moment-là, il pourrait toujours se trouver à sa place chez *Madame Tussaud*. Il restera là sous sa forme d'une statue de cire, attendant que Danielson l'invoque à nouveau – invocation qui ne surviendra jamais. Néanmoins, si les Investigateurs connaissent sa présence mais choisissent de ne pas intervenir (ou qu'ils ont également manqué cet élément), il y a une chance que, à un moment ou un autre, il ne soit dérangé et reprenne sa vie cauchemardesque. Si cela arrivait, le Vagabond pourrait, avec son intelligence limitée, se contenter de suivre les dernières instructions qui lui furent données avant son retour au musée. Dans ce cas, il pourrait se mettre à accomplir lui-même les meurtres de l'Éventreur, même sans Danielson – encore et encore, jusqu'à ce qu'il soit stoppé. Il continuera à retourner au musée par la suite, jusqu'à ce que ce refuge lui paraisse, même avec ses maigres capacités intellectuelles, peu sûr, ou qu'il soit tué ou chassé de notre plan.

Si les Investigateurs ne remontent pas jusqu'à la menace représentées par les Goules dans les égouts souterrains, et ne les éliminent par conséquent pas, les Disparitions continueront, et les créatures resteront actives. Cela pourrait finalement mener quelqu'un ayant perdu un ami ou un être cher aux mains des créatures à engager les Investigateurs afin qu'ils retrouvent la personne disparue, ce qui les mènerait à un affrontement

final avec ces habitants souterrains – et peut-être avec McCabre elle-même, si elle est toujours en vie. (Cela fait l'objet d'un autre scénario pour *Cthulhu by Gaslight*, « The Lurlers Below », dans la monographie *Terror by Gaslight*, Vol. II.)

Le Rat Géant, bien sûr, s'il n'est pas tué au cours de ce scénario, rongera finalement son chemin hors de la cave de Danielson et se dirigera vers Londres, conformément à ce qui est décrit dans la partie sur « Ennemis & Alliés ». Le gardien pourrait faire de la chasse au Rat la base de tout un mini-scénario, particulièrement si la bête se cache dans les égouts.

Colleen McCabre pourrait s'avérer l'ennemie la plus difficile à vaincre dans ce scénario, grâce à son statut de grande prêtresse et réceptacle d'Y'golonac. Si les Investigateurs ne l'éliminent pas, mais qu'ils ont suscité sa colère ou celle du Grand Ancien qui la possède, elle continuera à les harceler, jouant avec eux jusqu'à ce qu'elle ait décidé qu'il était temps de les détruire. Si son appartement, voire tout le bâtiment qui l'abritait, ont été détruits, elle pourrait se cacher quelques temps afin de pouvoir concevoir un plan et refaire ses forces pendant que les Investigateurs sont accaparés par l'Éventreur ou les Goules. Ou elle pourrait simplement narguer les Investigateurs quant à leur incapacité à réellement lui faire du mal, demeurant parfaitement visible dans l'East End. Dans l'un ou l'autre cas, les Investigateurs commenceront à l'apercevoir en train de les regarder depuis des ruelles ou de petites rues, puis disparaissant, sans laisser aucun signe de sa présence quand ils partent à sa recherche ; et ils commenceront à trouver de grossiers dessins à la craie de mains au centre desquelles se trouvent une bouche béante, griffonnées sur leurs portes – même à l'intérieur de leurs chambres –, les désignant ainsi comme d'éventuelles victimes d'Y'golonac.

Cela continuera jusqu'à ce que les Investigateurs décident enfin de chercher McCabre, ou bien qu'elle se présente sous l'apparence d'Y'golonac pour les achever. Si les Investigateurs ont scellé les entrées de leurs chambres d'un Signe des Anciens, la maquerelle maléfique parviendra à entrer en leur envoyant un paquet contenant la main de cristal qu'elle conserve dans sa coiffeuse – ou une reproduction si les Investigateurs ont détruit celle-ci. Elle l'utilisera comme un focalisateur pour se matérialiser dans la pièce où ils l'ont reçue, apparaissant tout d'abord comme McCabre pour les narguer, puis se transformant en Y'golonac. Si les Investigateurs parviennent à placer la main de cristal dans un Signe des Anciens ou à l'entraver en utilisant un autre moyen magique, ils pourraient – s'ils ont de la chance – ralentir le Grand Ancien assez longtemps pour le vaincre, et McCabre avec lui – ou à tout le moins assez longtemps pour fuir.

S'il s'avérait ainsi déjoué, Y'golonac pourrait décider que McCabre ne lui est plus utile, et complètement l'absorber alors que ces énergies sont temporairement dissipées sur ce plan. McCabre pourrait, dans ses derniers moments de conscience, en venir même à chercher désespérément l'aide des

Investigateurs, leur offrant la satisfaction finale de savoir que la femme maléfique aura reçu *in fine* sa juste récompense. Y'golonac s'enquerra simplement d'un autre grand prêtre pour servir ses desseins malveillants – et pourra chercher plus tard les Investigateurs pour obtenir vengeance auprès d'eux. (McCabre apparaît elle aussi dans « The Lurker Below ». Le Gardien pourra l'utiliser comme suite au *Retour de l'Éventreur*, si la maquerelle survit, ou il pourra même le faire jouer simultanément à l'Éventreur.)

Il existe également toujours la possibilité que les Investigateurs ne parviennent pas à attraper l'Éventreur. S'il n'est pas appréhendé ni chassé dans les six mois qui suivront le début du scénario, Danielson quittera l'Angleterre une nouvelle fois, de sa propre initiative, ayant décidé que les choses sont devenues quelque peu trop dangereuse avec la police et d'autres détectives le recherchant activement. Il reprendra sa carrière ailleurs, plus tard. Si le Gardien fait en sorte qu'un indice ou une rumeur en vienne à informer les Investigateurs de la localisation actuelle de l'Éventreur, ces derniers pourraient vouloir voyager jusqu'à l'endroit en question pour en finir une fois pour toute avec l'Éventreur. Ou bien, le Gardien pourrait ramener Danielson en Angleterre pour un nouveau round avec les Investigateurs alors qu'il reprendra son œuvre dans l'East End pour la troisième fois. Le Gardien pourrait même désirer impliquer les Investigateurs avant qu'ils n'aient entendu parler de nouveaux meurtres de l'Éventreur en faisant en sorte que l'un d'entre eux reçoive une lettre railleuse, timbrée depuis l'endroit où il désire faire reprendre le scénario. Elle dirait :

« Je suis prêt pour retourner au travail, *Old Boss*. Attrapez-moi si vous pouvez, cette fois-ci ! »

Sincèrement vôtre,
Jack l'Éventreur

Époques et Lieux Alternatifs

Bien que Jack l'Éventreur ait été historiquement un phénomène victorien, enraciné fermement dans la fin du XIX^{ème} siècle londonien, les Gardiens menant une campagne à d'autres époques et dans d'autres lieux peuvent, moyennant quelques ajustements, adapter Le Retour de l'Éventreur pour leurs propres campagnes.

Les Années 1920/1930

Il ne devrait pas être difficile au Gardien de transporter *Le Retour de l'Éventreur* dans les années 20. Londres et son East End, hormis quelques aménagements généraux et quelques routes nouvelles ou rebaptisées, avaient peu changé depuis les années 1890. Les automobiles avaient remplacé les voitures à chevaux, et le centre de la prostitution dans l'East End s'était déplacé de Whitechapel à Limehouse. Hormis ces ajustements, le

Gardien pourra mener le scénario à peu près tel quel. (Certains des personnages historiques – Abberline et Lusk, par exemple – seront soit morts, soit trop vieux pour participer, le Gardien devra ainsi créer de nouveaux PNJ pour les remplacer.)

Danielson serait évidemment bien plus âgé, mais, étant un Vampire Psychique, il ne vieillirait pourtant pas pendant la brève période séparant les années 1890 des années 1930. (Découvrir qu'il est aussi jeune qu'il l'était trente ou quarante ans auparavant pourrait cependant attirer l'attention des Investigateurs bien plus vite que dans la version victorienne du scénario, leur indiquant qu'il y a quelque chose d'extraordinaire associé au baronnet.) Transposer le scénario dans les années 1930 de *Cthulhu Pulp* ne serait pas très différent des années 1920, ainsi sera-t-il peu nécessaire de procéder à des ajustements.

Ceux qui souhaiteraient jouer ce scénario au début du XX^{ème} siècle devraient se procurer, s'ils le peuvent, *Le Guide de Londres*, dans la mesure où il excelle à détailler les différences entre l'Angleterre des années 1890 et celle de 1920.

Contemporain, Futur, ou Passé

Transposer *Le Retour de l'Éventreur* de nos jours relèverait bien davantage du défi. Londres en général et l'East End en particulier sont aujourd'hui bien différents de ce qu'ils étaient à la fin du XIX^{ème} et au début du XX^{ème} siècle. L'East End, particulièrement dans la précédente zone des docks, a été profondément modernisé ; et les tactiques actuelles de la police, ainsi que l'avancée de la médecine légale, rendraient l'œuvre et l'identité de l'Éventreur bien plus difficile à dissimuler que dans l'ancien East End brumeux. La chose pourrait néanmoins se faire. Aucun des principaux protagonistes n'aurait survécu aujourd'hui – à l'exception, évidemment, du Vampire Psychique Danielson. Cependant, avec quelques recherches complémentaires et beaucoup de créativité, un Gardien pourrait faire fonctionner le scénario s'il en avait réellement le désir. (Au moins le dossier sur l'Éventreur et les informations qu'il contient seraient-ils désormais accessibles aux Investigateurs – bien que la liste des suspects s'est tellement accrue au fil des ans que la tâche consistant à la réduire à Danielson pourrait s'avérer complexe. Trouver de vieilles photos du baronnet originel pour les comparer à celles de son « arrière-arrière-arrière-petit-fils » pourrait s'avérer utile.)

Transposer ce scénario dans le futur – tel que celui de *Cthulhu Rising* – pourrait s'avérer un défi encore plus grand pour le Gardien, en fonction de la nature de sa propre campagne. Je ne peux qu'offrir un seul conseil, utiliser ce qui lui conviendra et se débarrasser de tout le reste. (Même si une « Nouvelle Londres » sise sur une pauvre colonie arriérée pourrait alléger son fardeau, lui permettant d'exploiter une plus grande partie du scénario si la ville est particulièrement malfamée et délabrée.)

De même, transposer *L'Éventreur* dans la Rome de *Cthulhu Invictus* ou l'environnement médiéval de *Dark Ages* serait un défi. Avoir un Éventreur en liberté dans Londinium, et les Investigateurs envoyés par César pour l'arrêter pourrait cependant s'avérer une fascinante entrée en matière. Il pourrait en être de même d'un fou tuant des femmes dans la Londres médiévale, les Investigateurs étant cette fois envoyés par l'Église pour gérer cette situation chaotique. L'un et l'autre pourraient marcher, si le gardien y met de la persévérance et quantité de recherches.

Transposer à une Autre Ville

Même si les campagnes des années 1890 se déroulent habituellement à Londres, elles n'ont pas nécessairement à y être toute menées si le Gardien et ses joueurs préfèrent un autre lieu. (Je connais au moins une campagne se déroulant en 1890 sur le web qui se déroule sur la Côte de Barbarie aux États-Unis.) Rien n'empêche l'Éventreur d'étendre sa folie meurtrière dans telle cité au cours de son voyage depuis l'Angleterre de 1888 à 1893. Les Investigateurs pourraient se voir appeler – soit en tant qu'anglais possédant une expérience dans des meurtres apparentés à ceux de l'Éventreur, soit comme autochtones – pour enquêter sur une série de meurtres le long de la rue Morgue, à Paris, voire même centrés autour de la cathédrale Notre Dame. (L'une ou l'autre situation pourrait pousser les joueurs familiers de la littérature du XIX^{ème} à tirer des conclusions erronées quant à l'origine des meurtres.) McCabre pourrait alors devenir l'une des nombreuses demi-mondaines françaises – et le scénario partir de là, les lieux et personnages modifiés en conséquence.

Il pourrait en être de même de n'importe quelle grande cité européenne – Rome, Berlin, la Vienne fin de siècle – ou asiatique (Hong Kong, Singapour, Tokyo), africaine (Le Caire, Johannesburg, Khartoum), australienne (Sydney), ou américaine (New York, Chicago, Los Angeles). Le Gardien aura besoin d'accomplir quelques recherches sur l'histoire de ces cités, particulièrement durant les années 1890, pour ajouter de la couleur locale et s'approprier les lieux afin d'y placer l'action de son aventure. Encore une fois, un tel effort pourrait s'avérer fort gratifiant.

Version Familiale

Les Gardiens menant des campagnes de l'AdC pour de jeunes joueurs pourraient trouver nombre des références culturelles de ce scénario problématiques, et particulièrement la prostitution. Même si la chose est difficile, il est toujours possible d'aseptiser *Le Retour de l'Éventreur* à l'usage de jeunes joueurs. Pour ce faire, suivez les lignes directrices suivantes :

Même si l'Éventreur a historiquement assassiné des prostituées de Whitechapel, il n'y a aucune raison qu'il n'ait pas pu choisir à la place n'importe quelles autres victimes vivant dans les rues sordides de l'East End londonien. Plutôt que des prostituées, ses proies auraient pu être des vendeurs des rues – par exemple, les

nombreuses vendeuses d'allumettes qui colportaient leur marchandise dans les rues de Whitechapel. Elles étaient tout aussi pauvres, désespérées, et souvent dépourvues de domicile que les dames de la nuit de l'East End. McCabre pourrait ainsi devenir une agitatrice, essayant de faire s'unir toutes les vendeuses d'allumettes des rues sous sa tutelle « bienveillante » (alors qu'elle intrigue ses noirs desseins sous la façade d'une protection empreinte de compassion.)

Quant aux autres aspects immoraux de l'East End – l'ivrognerie, le jeu, les crimes violents, et ainsi de suite – contentez-vous de les ignorer ; bien qu'ils dépeignent avec réalisme les habitants du Whitechapel victorien, ce n'est après tout qu'un jeu. Vous pouvez ajouter et retirer ce que vous voulez. Tant que vous conservez l'ambiance de l'AdC, vous pouvez introduire autant d'éléments fictionnels (au-delà de tous ceux relevant de l'évidence, bien sûr) que vous désirez.

Et Si Mes Investigateurs Ont Déjà Rencontré l'Éventreur ?

Les Gardiens sont imaginatifs, et Jack l'Éventreur est une figure historique célèbre, il est donc possible que le Gardien ait déjà incorporé *Saucy Jack* dans sa campagne 1890 – soit en utilisant la version apparaissant dans le supplément *Dark Designs* de Chaosium, soit l'une de ses propres créations. S'il en est ainsi, vous pouvez toujours utiliser *Le Retour de l'Éventreur* de différentes façons, en fonction de la manière dont vos précédentes aventures associées à l'Éventreur se sont déroulées.

Dans un premier cas, si votre Éventreur a survécu à sa première confrontation avec les Investigateurs, vous pouvez simplement le substituer à Sir John Danielson. C'est alors lui qui rentre en Angleterre en 1893, rencontre et fait affaire avec McCabre, et ainsi de suite. Il peut même avoir tué et pris l'identité du vrai Danielson comme une couverture en utilisant le sort Glamour, de telle façon qu'il ne soit pas si facile à ses anciens ennemis de le localiser et de l'identifier. Pour incorporer d'autres éléments du scénario, vous pouvez assumer que votre Éventreur a également été capturé par les Tcho-Tchos, transformé en Vampire Psychique, lié au Vagabond et au Rat Géant, et ce entre 1888 et 1893 – ou éliminer n'importe lequel, voire tous les éléments, à votre convenance. Les Investigateurs devront alors déterminer pour qui l'Éventreur se fait désormais passer, et l'arrêter comme auparavant – bien qu'il puisse leur arriver de bien vilaines surprises du fait des nouvelles capacités magiques de leur ennemi, ainsi que de ses alliés.

Par ailleurs, et particulièrement si votre Éventreur est mort ou a rencontré quelque épouvantable destin duquel il n'aurait jamais pu revenir, considérez simplement qu'il y eut *deux* Jack l'Éventreur ayant sévi en 1888 – celui avec lequel vos Investigateurs ont déjà eu affaire, et Sir John Danielson, Vampire Psychique. Dans ce cas, les meurtres de Danielson durant la première vague meurtrière de l'Éventreur furent dissimulés par son Vagabond et l'aide des Goules de

McCabre. Il fut donc capable d'agir anonymement, alors que toute l'attention était portée sur le « vrai » Éventreur. Vous pouvez, si vous le désirez, porter au crédit de Danielson un ou deux meurtres du « vrai » Éventreur – les meurtres de Stride et de Kelly possèdent des éléments qui ne cadraient pas avec le *modus operandi* de l'Éventreur, ainsi peut-être fut-ce Danielson qui les tua. Après que le problème de l'Éventreur ait été réglé – que cela soit survenu dans votre campagne ou pas – Danielson quitta l'Angleterre, puisque *Saucy Jack* ne bénéficiait plus de toute l'attention due à son travail, pour revenir en 1893, ce scénario s'amorçant alors tel qu'écrit. (Il suffira de vérifier les dossiers originaux de la police et de relever les disparités entre les meurtres originaux de l'Éventreur et ceux de Danielson – ou d'obtenir la dernière confession de Sir John – pour établir qu'il n'était pas l'Éventreur originel.)

Par ailleurs, vous pouvez vous contenter de retirer complètement l'Éventreur de l'équation. Danielson peut toujours être un Vampire Psychique, ou il peut simplement être un sorcier maléfique ou juste un fou meurtrier – ce que vous voudrez. Ou vous pouvez ignorer tout bonnement Danielson et faire de McCabre et de ses Goules les principaux méchants de l'affaire (bien que ce soit déjà le cas dans le scénario « The Lurkers Below »), peut-être avec le Rat Géant traquant ses proies sur les docks. (Danielson peut toujours exister, mais simplement comme un homme d'affaire avide ayant rapporté le Rat Géant afin de l'exhiber pour de l'argent... et qui en a perdu le contrôle.)

Enfin, vous pouvez simplement reprendre le background de ce scénario sur le sordide East End londonien et l'utiliser comme la toile de fond de vos propres aventures victoriennes. Après tout, Limehouse n'est pas très éloigné de Whitechapel, et un certain Fu Manchu pourrait déjà attendre son heure...

Remerciements

Un certain nombre de livres et de sources furent utiles pour échafauder ce scénario. Les deux plus décisifs pour capturer l'ambiance des crimes de l'Éventreur furent *The Complete Jack the Ripper* de Donald Rumbelow, et *Jack the Ripper : The Final Solution* de Stephen Knight. Ce dernier est une présentation ingénieuse, quoique pour l'essentiel erronée, de la théorie de la conspiration maçonnique. Je recommande sans hésitation ces deux ouvrages aux Gardiens pour y puiser idées et théories sur l'Éventreur. Pour davantage de faits et moins de spéculation, je recommande également *The Complete History of Jack the Ripper*, par Philip Sugden, et *Jack the Ripper : An Encyclopedia*, par John J. Eddleston. (Ce dernier, qui critique à peu près tous les livres sur l'Éventreur jamais imprimés, notant leur pertinence, est assez cher. Cherchez-en par conséquent une copie d'occasion, ou un invendu, ou consultez-le en bibliothèque.)

L'excellent roman de Robert Bloch *The Night of the Ripper* fut également une source d'inspiration (même si je ne suis pas d'accord avec la « solution » qu'il donne

au mystère), ainsi que le film holmésien *Murder by Decree*. J'ai sélectionné à ma convenance divers aspects de l'affaire de l'Éventreur, les ajustant pour les faire coïncider avec ma propre solution cthulienne du mystère. Toutes les données historiques sur l'Éventreur, même si elles ont pu être éditées par commodité, sont néanmoins authentiques – ou du moins étaient considérées comme telles à l'époque. Les Gardiens qui désireraient ajouter davantage d'éléments historiques

empruntés à l'affaire de l'Éventreur pourront se reporter aux livres mentionnés précédemment. Une autre excellente ressource est disponible sur Internet, le site *Casebook : Jack the Ripper*, sur www.casebook.org. (On se reportera également à *The Gaslight Companion* pour davantage d'informations sur les crimes de l'Éventreur, les suspects, et les preuves, une partie du manuel étant conçue afin de permettre à un Gardien de construire un scénario sur l'Éventreur de son propre cru.)

ANNEXES

Suivent quelques modifications apportées aux compétences, ainsi qu'une poignée de PNJ prêtés, et enfin une note finale sur la façon dont ce scénario vit le jour.

Annexe A : Nouvelles Compétences

Voici une brève description de certaines des nouvelles compétences mentionnées dans ce scénario, accompagnées des jets auxquels le Gardien peut les substituer s'il préfère ne pas les utiliser. Pour de plus amples descriptions de ces compétences, reportez-vous à *The Gaslight Companion*, pour leur utilisation dans les années 1890, ou à *A Cthulian Miscellany*, pour un usage plus générique.

Administration : compétence permettant de frayer avec les bureaucrates ou les bureaucraties, d'éliminer le fardeau de la paperasserie, et de gérer soi-même une entreprise. Considérez-la comme un Artisanat pour le présent scénario, ou combinez les scores de Comptabilité, Marchandage, Crédit, et/ou Persuasion pour obtenir des résultats comparables.

Comédie : compétence permettant à un personnage de jouer un rôle ou d'interpréter un autre que lui-même ; inclut la capacité à imiter autrui après avoir suffisamment étudié ses habitudes, ses caractéristiques, et ainsi de suite. Considérez-la si vous le désirez comme un Art ou un Artisanat pour les besoins du jeu.

Connaissance de la Rue : familiarité avec les habitudes et les gens des rues – la plupart du temps ceux des quartiers les plus difficiles de la ville où vit l'Investigateur. Octroie un contact de la rue par tranche de 25%. Considérez-la comme un Art (ou un Artisanat) ou incorporez-la au jet d'Idée ou de Chance, en fonction de la façon dont elle est utilisée, ou ignorez-la tout simplement.

Corruption : compétence permettant de savoir à qui donner des pots-de-vin et à combien ceux-ci doivent s'élever. Utilisez Marchandage ou Comptabilité (ou considérez-la comme un « Art »).

Criminalistique : connaissance des criminels et de leurs sociétés, de leurs méthodes, et des outils de la « profession ». Inclut une connaissance des techniques d'enquête standard et de la médecine légale de l'époque. Chaque tranche de 25% dans la compétence octroie un contact, soit dans la police, soit dans la pègre.

Déduction : compétence permettant de porter des conclusions à partir des preuves observées ; de telles conclusions peuvent vous paraître évidentes, mais elles peuvent relever de la magie pour d'autres. Utilisez un jet d'Idée ou d'INT×4 (ou moins), en fonction de la réponse que l'Investigateur espère obtenir par simple logique.

Habituellement utilisée en conjonction avec la compétence Observation (voir *infra*.)

Explosifs : compétence dans la confection, l'amorçage, le désamorçage, et la manipulation d'engins explosifs, ainsi que dans la connaissance de la façon dont les placer pour obtenir un effet maximal. Couvre l'utilisation de la dynamite, de la nitroglycérine, et divers types de bombes et de détonateurs.

Filature : cette compétence est l'équivalent urbain de Suivre une Piste. Elle permet aux Investigateurs de suivre une personne discrètement à travers les rues d'une ville d'importance, tout en demeurant caché de la cible. Remplacez-la par Discrétion et/ou Se Cacher, en fonction de la situation, pour rester hors de vue, et par T.O.C. pour conserver un contact visuel avec la personne filée.

Invention : capacité à concevoir et à réaliser de nouveaux gadgets et astuces utiles (ou pas). Utilisez n'importe quelle combinaison de Mécanique, Électronique, Physique, ou même Conduire Engin Lourd (plus un jet d'Idée), selon ce qui semble approprié, à la place.

Jeu : compétence dans divers jeux de chance – cartes, dés, et ainsi de suite. Une telle compétence n'existe pas dans l'AdC, considérez-la par conséquent comme un Art ou un Artisanat, à votre convenance.

Journalisme : représente la capacité d'un reporter à « dénicher un scoop » – son talent pour débusquer une histoire, trouver et suivre les pistes nécessaires, et rédiger un article captivant sur le sujet. Utilisez Anglais (ou une autre langue s'il travaille pour un journal étranger) à la place ou faites-en un Artisanat.

Observation : compétence à repérer et reconnaître la signification de ce qui se trouve exposé à la vue de tous mais pourrait néanmoins être ignoré. Souvent utilisée en conjonction avec la compétence Déduction (voir *supra*). Utilisez T.O.C. à la place, mais si le score d'Observation d'un personnage est supérieur à son score de T.O.C., hissez ce dernier jusqu'à celui d'Observation.

Perçage de Coffre : compétence permettant d'ouvrir des coffres-forts alors que l'on ne dispose pas de leur combinaison ou de leur clé. Inclut la connaissance dans l'utilisation d'outils de cambrioleur telle que la pince-monseigneur.

Séduction : compétence permettant d'inciter les membres du sexe opposé à accorder une relation intime, à octroyer certaines faveurs au séducteur ou à la séductrice, et ainsi de suite. Faites-en un Art, ou utilisez un jet sous APP×3 à la place.

Dans la mesure où *Le Retour de l'Éventreur* a été écrit bien avant la 6^{ème} édition de *L'Appel de*

Cthulhu, quelques compétences de la première édition apparaissent également dans ce scénario. Le Gardien peut les utiliser telles quelles, ou les mettre à jour vers des versions utilisées dans l'édition la plus récente du jeu. (Par exemple, les compétences Biologie et Zoologie des versions antérieures ont été fondues dans la seule Biologie dans une version plus récente. Ignorez la compétence superflue, ou considérez la Zoologie comme une spécialité de la Biologie.) L'utilisation des anciennes compétences ayant été supprimées peuvent aisément être déterminée dans la plupart des cas – Navigation Maritime, par exemple, pour tout ce qui concerne le nautisme, Linguistique pour ce qui est relatif aux langues en général, etc.

Annexe B : PNJ Secondaires

Au cas où vous n'auriez pas le temps de particulariser les exemples de PNJ de la section « Ennemis & Alliés », voici quelques personnages prêts à jouer. Ajoutez à votre discrétion les compétences qui vous sembleront nécessaires.

Un Grouillement de Goules

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6
FOR	16	17	15	18	22	20
CON	13	14	12	15	18	16
TAI	13	14	11	14	18	17
INT	12	13	10	15	12	13
POU	11	12	14	13	11	10
DEX	13	15	14	12	11	10
PV	13	14	12	15	18	17

Dpt : 9

Armes/Compétences : Griffes 40%, 1d6+BD ; Morsure 35%, 1d6+ Harcèlement Automatique ; Creuser 75%, Discrétion 80%, Écouter 70%, Grimper 80%, Navigation (Égouts Londoniens) 80%, Repérer la Putréfaction 65%, Sauter 75%, Se Cacher 60%, T.O.C. 50%

Perte de SAN : 0/1d6

Une Brassée de Bobbies

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6
FOR	12	13	10	17	13	14
CON	9	12	13	14	12	10
TAI	13	12	11	15	14	13
POU	11	9	12	10	10	14
DEX	12	10	16	13	11	13
APP	10	12	9	14	10	11
INT	11	13	12	8	11	14
PV	13	13	11	16	14	14

Armes/Compétences : Matraque 50%, 1d6+BD ; Coup de Poing 60%, 1d3 +BD ; Lutte 45% ; Conduire Attelage 35%, Criminalistique 45%, Discrétion 25%, Droit 40%, Écouter 35%, Esquive 30%, Persuasion 25%, Premiers Soins 25%, Psychologie 25%, Se Cacher 35%, T.O.C. 35%

Une Pléthore de Prostituées

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6
FOR	9	11	10	13	8	9
CON	9	10	13	10	7	8
TAI	8	12	10	13	11	12
POU	10	11	9	12	9	8
DEX	15	11	8	13	10	14
APP	13	10	11	12	9	8

INT	11	9	12	14	8	10
PV	9	12	10	13	10	11

Armes/Compétences : Ongles (×2) ou Coup de Poing 55%, 1d3+BD ; Coup de Pied 60%, 1d6+BD ; Gourdin 45%, 1d6+BD ; Art (Chant) 25%, Baratin 45%, Discrétion 30%, Écouter 40%, Marchandage 55%, Pickpocket 45%, Psychologie 20%, Se Cacher 35%, Séduction 45%, T.O.C. 35%

Et Mêm' une d'mi-douzaine d'Gars d'l'East End

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6
FOR	15	10	16	11	10	11
CON	14	9	13	10	10	10
TAI	12	13	15	15	12	8
POU	9	10	12	12	9	12
DEX	12	14	10	12	11	15
APP	9	10	8	11	12	12
INT	8	10	9	12	13	14
PV	13	11	14	13	11	9

Armes/Compétences : Coup de Poing 65%, 1d3+BD ; Coup de Pied 45%, 1d6+BD ; Lutte 45% ; Petit Couteau (ou Coupe-chou) 45%, 1d4+BD ; Gourdin 45%, 1d6+BD ; Grand Couteau 45%, 1d6+BD ; Baratin 45%, Conduire Attelage 30%, Discrétion 30%, Esquiver 45%, Grimper 65%, Perçage de Coffre 40%, Pickpocket 55%, Se Cacher 35%, Serrurerie 40%, T.O.C. 35%

Annexe C : Note du Créateur

Vous avez entre les mains *Le Retour de l'Éventreur* – un scénario vieux de plus de 20 ans (ou de 114, si vous comptez à partir de la date à laquelle il se déroule, 1893). Beaucoup de temps s'est écoulé entre sa conception et sa rédaction, puis sa publication (cette dernière ayant été rendue possible par la collection *Miskatonic University monographs* de Chaosium). Tout a commencé en 1985, alors que j'avais juste terminé la rédaction du *sourcebook* pour la première édition de *Cthulhu by Gaslight*. Le *sourcebook* pour les années 1890 devait accompagner le scénario (« Les Horreurs du Yorkshire ») que j'avais proposé à Chaosium environ deux ans plus tôt. À cette époque, la seule époque de jeu pour l'*AdC* était les années 1920. Chaosium devait donc, pour pouvoir publier mon scénario, l'accompagner d'un article sur le voyage temporel (pour transporter des personnages des années 1920 en 1890), ou d'un *sourcebook* pour créer des Investigateurs de la fin de l'ère victorienne, le tout incluant des informations historiques sur l'Angleterre de cette période. J'envoyai l'un et l'autre – et ainsi naquit *Cthulhu by Gaslight*.

Le seul problème consistait dans le fait que l'essentiel des données du *sourcebook* gravitait autour de la Londres victorienne – alors que le scénario se déroulait dans le *North Riding* du Yorkshire, dans le nord de l'Angleterre. Il me fut donc demandé d'écrire un second scénario – plus court, et sis à Londres. Je me mis ardemment au travail, accumulant les notes, créant des personnages, réunissant des *playtesters* – le tout dans un délai très bref, afin que je puisse commencer à écrire dès que possible. Dans la mesure où le scénario devait se dérouler à Londres, et que j'avais déjà utilisé le détective londonien le plus célèbre de l'ère victorienne, Sherlock Holmes, dans « Les Horreurs du Yorkshire », je décidai

de mettre cette fois-ci l'emphase sur le criminel le plus célèbre que la ville et l'époque eussent jamais connu – Jack l'Éventreur.

J'étais fasciné par l'affaire de l'Éventreur depuis l'enfance, quand je vis un vieux film à la télévision sur *Saucy Jack*. Je ne me souviens pas du nom ou de quoi que ce soit du film, sinon qu'un destin funeste attendait l'Éventreur, qui terminait sa carrière écrasé sous la cabine de l'un des premiers ascenseurs. Quand je construisis une « maison hantée » pour ma sœur et moi, j'inclus évidemment, parmi les fantômes, les diabolins, et autres monstres, Jack l'Éventreur – utilisant l'image populaire de la silhouette portant haut-de-forme, cape, et couteau, comme guide. Bien plus tard, l'Éventreur ne cessait de ressurgir parmi mes autres centres d'intérêt – Redjack, dans l'épisode « Wolf in the Fold » de *Star Trek* ; la nouvelle classique de Robert Bloch, « Yours Truly, Jack the Ripper » ; les histoires de Bloch et de Harlan Ellison sur l'Éventreur à la fin des temps dans *Dangerous Visions* ; enfin, partout.

Entretemps, j'avais découvert Sherlock Holmes et le monde fascinant de la Londres victorienne ; et, bien sûr, Holmes affrontait l'Éventreur à plus d'une occasion. (Pas dans le Canon, mais dans les nombreux pastiches consacrés par ses admirateurs au détective de Conan Doyle.) J'avais vu des années plus tôt *A Study in Terror*, qui montrait à ma connaissance le premier face-à-face entre Holmes et le tueur de Whitechapel. L'un des premiers pastiches littéraires holmésiens sur lesquels je tombais fut *Sherlock Holmes of Baker Street*, par William Baring-Gould – une biographie fictive du grand détective. (J'y puisais certaines informations relatives au passé de Holmes pour « Les Horreurs du Yorkshire ».) Là, Holmes était de nouveau mobilisé pour stopper Jack l'Éventreur. (De façon étrange, cependant, c'est Watson qui, non seulement arrêteait Jack, mais sauvait également Holmes des douces attentions de l'Éventreur.)

L'Éventreur, donc. J'étais certain d'être capable de broder une brève histoire autour de *Saucy Jack* où je l'aurais intégré à merveille au sein du Mythe de Cthulhu lovecraftien. Je pensais que le projet s'étendrait, à son terme, sur environ 60 pages dactylographiées. (Nous parlons, bien sûr, d'une époque antérieure à la banalisation des ordinateurs et des logiciels de traitement de texte.) Or, j'accouchais *in fine* de presque 300 pages ! (Ce projet m'apprit à abandonner toute velléité d'estimer avant son terme le nombre de pages final que couvrirait ce que j'avais l'intention d'écrire.) Le problème fut que, alors que je m'impliquais dans le projet, je continuais à penser à de nouvelles situations, de nouveaux personnages, et aux monstres du Mythe que je pourrais ajouter – ce qui incluait des créatures holmésiennes comme le Rat Géant de Sumatra, l'une des histoires jamais rédigées par Watson. Il y avait en outre tellement de matériel relatif à l'East End londonien sordide qui s'intégrait si bien au scénario qu'il me semblait difficile de trancher ce que je devais y inclure ou pas. Ainsi, le scénario allait croissant... (Plus tard, je retirais la partie concernant McCabre et les Goules pour pouvoir le jouer lors de convention comme un *one-shot*, l'intégralité de la

campagne ayant été bien trop longue pour cadrer avec les délais habituels de telles rencontres.)

Je terminai finalement le scénario à la fin de janvier 1986, et me pressai de l'envoyer à Chaosium pour qu'il l'inclue dans sa première édition de *Gaslight*. Je joignais une liste des parties dont je pensais qu'elles pouvaient être coupées sans que l'histoire en fût défigurée – j'étais certain qu'elle était trop longue telle quelle. J'avais en ceci raison – mais, même en opérant les coupures, elle s'avéra bien trop longue pour intégrer *Gaslight*. Peut-être pouvait-elle néanmoins, espérais-je, devenir le premier scénario publié pour *Gaslight* – elle était bien suffisamment longue pour servir de cadre à une mini-campagne. Cet espoir fut cependant balayé quand Sandy Petersen, à Chaosium, décida que l'explication surnaturelle que je donnais au mythe de l'Éventreur ne correspondait pas à leur vision des choses. Ils préféraient que l'Éventreur fût simplement fou – interprétation qui cadrerait mieux avec les réalités historiques de l'affaire, bien sûr, et qui demeurerait tout à fait pertinente même à *L'Appel de Cthulhu*. (De façon ironique, l'Éventreur réapparut plus tard dans l'un des recueils de scénarios que Chaosium publia pour les années 1890, et, à moins que ma mémoire vieillissante ne me joue des tours plus que je ne le pensais, il était à certains égards associé au surnaturel. Ainsi vont les choses.)

Pendant ce temps, j'avais commencé à travailler avec une petite entreprise à Fort Wayne, Indiana, sur un recueil de scénarios sous licence Chaosium (ma contribution consistait en une partie incluant de nouvelles compétences, de nouveaux sorts, etc. – nombre d'entre eux n'ayant pas pu être publiés dans *Gaslight*.) J'espérais que *Le Retour de l'Éventreur* pourrait être publié sous licence AdC par cette entreprise quand le premier livre serait publié. J'avais obtenu l'accord de Chaosium, moyennant quelques modifications, et tout semblait prêt à marcher. Mais, hélas, il n'en fut jamais ainsi. L'entreprise ne parvint jamais à publier le premier livre avant l'expiration de la licence, qu'elle décida de ne pas renouveler, préférant publier à la place un nouveau JdR d'horreur de son propre cru. (Ce livre ne vit lui non plus jamais le jour, le propriétaire de l'entreprise ayant quitté l'État puis disparu, la laissant se volatiliser elle aussi.) Dans la mesure où je ne pouvais pas me permettre d'acquérir une licence AdC par mes propres moyens, sans parler de publier le livre, il sembla donc que *Le Retour de l'Éventreur* était, au bout du compte, aussi mort que *Saucy Jack* lui-même.

Avance rapide, 20 ans plus tard. Je m'étais moi-même lancé dans un pastiche holmésien, *The Hated Rivals on the Surrey Shore*, il y a quelques années de cela (après que celui dont je m'étais occupé pendant près de deux décennies eût dégénéré en une succession de projets avortés). Ce pastiche était basé sur Barker, le rival haï de Holmes (et notre homonyme), et j'avais décidé d'écrire un article sur le détective. Dans la mesure où j'avais utilisé Barker comme PNJ dans *Le Retour de l'Éventreur* et que je lui avais créé pour

l'occasion tout un background, je décidais de consulter mes archives pour voir si je pouvais retrouver le scénario. J'exhumais des parties destinées aux conventions mentionnées précédemment, accompagnées de certaines qui avaient elles pour vocation de rejoindre un *Gaslight Companion* avant qu'il ne fût annulé (puis, aujourd'hui, édité !), mais trouvais en tout cas suffisamment de matière pour rédiger mon article sur Barker. (J'écrivais également une version plus orientée vers le jeu, pour le magazine, nouvellement ressuscité, *Space Gamer*, dans sa version en ligne ; il ferma malheureusement avant la parution de l'article. Hum... Il semble qu'il y ait un motif récurrent ici... Peut-être le fantôme du vieux *Saucy Jack* ?)

Puis Chaosium lança sa ligne *M.U. monographs* pour l'AdC. Après avoir compulsé un certain nombre de monographies, il me sembla qu'elles étaient moins contraintes dans leur conformité au background des éditions les plus récentes de *L'Appel de Cthulhu*. Je m'enquerrais donc de la possibilité d'enfin publier *Le Retour de l'Éventreur* – la version complète, avec un Éventreur surnaturel et sans les coupes franches que j'avais pu proposer par le passé. La réponse fut positive. J'avais un vieux scénario qui serait plus rapide à collecter (*Menace from the Moon*), et je n'avais toujours pas trouvé toutes les parties qui manquaient à *L'Éventreur* (ce qui incluait la partie consacrée à Barker que j'en avais retirée pour l'article, puis que j'avais négligé de ranger.) Mais, dans la mesure où j'avais retrouvé l'essentiel du manuscrit original, et que ma femme, au chômage, avait du temps pour le taper à l'ordinateur, je sautais le pas et commençait à recoller les morceaux. Après une excursion dans notre hangar de location, où nombre de mes anciens dossiers étaient stockés, je réussis à retrouver toutes les parties. (Je retrouvais aussi celle relative à Barker, dans une pile de dossiers, chez moi.)

Ma femme tapa donc le manuscrit ; je trouvais quelques illustrations d'époque dans le domaine public (auxquelles j'ajoutais quelques illustrations holmésiennes qu'un ami artiste m'offrit généreusement, plus une autre rescapée de l'infortuné livre sous licence d'il y a 22 ans) ; et je reprenais le vieux manuscrit, mettais à jour les personnages pour la dernière édition de l'AdC, ajoutais quelques éléments nouveaux, puis fis le travail nécessaire de mise en page. Ainsi vint au monde *Le Retour de l'Éventreur* ! Vingt, ou 114 ans, pour accoucher du bébé... J'espère que vous l'aimerez, Gardien comme joueurs. N'hésitez pas à en emprunter toutes les informations de background – les rencontres, les PNJ victoriens, les scènes – pour d'autres aventures de votre propre cru sises au cours des années 1890. (Et jetez un œil sur « *The Lurkers Below* », un autre scénario mettant en scène McCabre et ses Goules, qui peut être joué indépendamment, ou être incorporé à une campagne plus longue autour de l'Éventreur.

Rappelez-vous, quand il est question de *Cthulhu by Gaslight*, the game is always afoot !

- William A. Barton

Annexe D : Note du Traducteur

Cette traduction se veut aussi proche que possible du texte original : elle avait essentiellement pour but de soutenir la lecture de la monographie, pas de s'y substituer. Certains passages de cette dernière sont néanmoins devenus complètement obsolètes en vingt ans, *a fortiori* avec la sortie récente de la v6 pour nous, français. Ainsi de la note sur les « nouvelles » compétences, Criminalistique et Connaissance de la Rue, présente telle quelle pour l'une, et pouvant être couverte par Contacts & Ressources pour l'autre. On a pris le parti d'évincer tacitement ce qui ne faisait tout simplement plus sens aujourd'hui en termes de mécanique de jeu. Les rares documents iconographiques, au mieux médiocres, ont disparu, autant pour alléger le texte que du fait de leur superfluité. On n'a conservé que la carte manuscrite de Whitechapel, en lui ajoutant une réplique muette, fort utile. On a essayé de renvoyer à chaque fois à la dernière mouture des règles, française, de chez *Sans Détour*. Quand ce ne fut pas possible, c'est la version 5.6 anglaise qui a fait autorité. Comme toujours, T.O.C. et son *Call de Cthulhu* fut une ressource inestimable.

Dans ce souci de coller au texte, on a conservé tous les noms de personnages. Autant que possible, on a essayé de rendre les jeux d'assonance, nombreux, qui apparaissaient dans les surnoms des prostituées. Ce ne fut pas toujours possible, même si quelques trouvailles donnèrent ample satisfaction. On eût volontiers changé *Millicent* en Peggy, pour transposer *Millie-the-Mark* en Peggy-le-Pigeon ; ou *Bruiser*, par exemple, en Ecchy – apocope d'ecchymose... Comme toujours, néanmoins, la traduction offre son lot d'heureuses surprises : rendre *independent* par... franc-tireuse fut de celles-là !

Évidemment, les fautes de langue de tous les intervenants cockney de cette traduction ne sauraient nous être imputées ! C'était l'une des gageures de ce travail que d'essayer de rendre cet anglais âpre des classes populaires, caractérisé par ses syllabes avalées et ses confusions systématiques entre 'h' muet et 'h' aspiré – confusions impossibles à rendre, sauf à les transposer. Le lexique d'argot qui apparaissait au sein des annexes a disparu – il n'avait plus de sens ici.

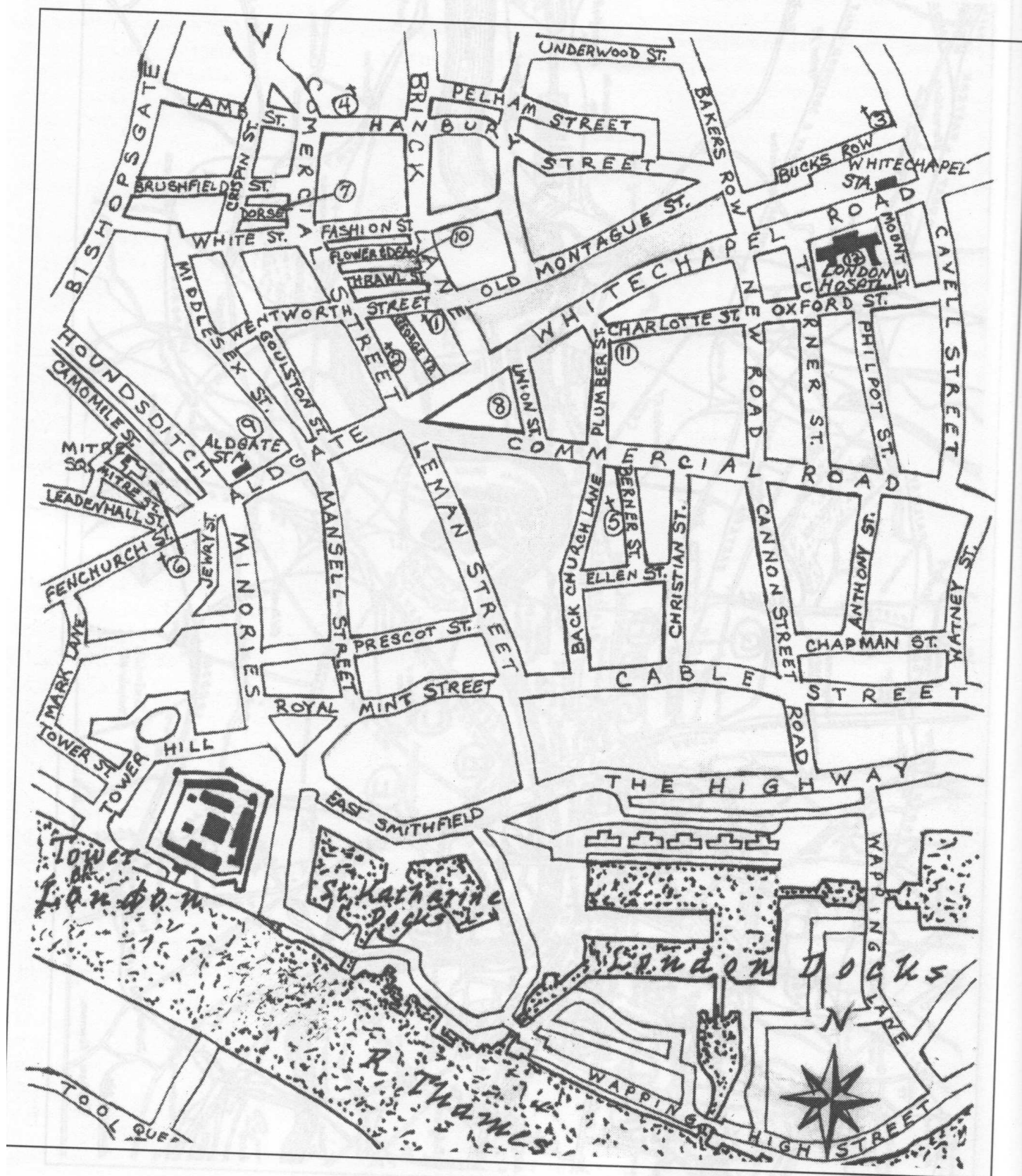
Merci de nous communiquer toute coquille qui aurait échappé à notre vigilance à prbatblind@veryspeedy.net.

Merci enfin à mes joueurs pour les bons moments passés ensemble à jouer *L'Éventreur* : Renaud (Allistair Beaumont), Greu (Vicky Stanford), Arnaud (Julian Atwood), et les deux Sébastien (William Kilpatrick & Elwin Blood). Pensée particulière aux membres de l'*Aristotle Circle*, qui auront su élargir l'étendue de nos relations.

- PrB.

Août 2009

East End/Whitechapel, 1893



East End/Whitechapel, 1893

