

CTHULHU
L'Appel de

6^E ÉDITION FRANÇAISE

Les Oripeaux du Roi

PAR TIM WISEMAN

morceaux
choisis

La campagne en résumé

L'essence du cauchemar repose moins dans la simple expérience des horreurs que dans l'inévitabilité des horreurs prévues.
Michael Shea

La campagne convient pour quatre à six investigateurs. Idéalement, l'un d'eux devrait être psychanalyste ou aliéniste et avoir été publié. Un ou plusieurs autres investigateurs devraient œuvrer dans le domaine des arts créatifs. Ce serait pratique que les investigateurs habitent Londres ou dans les alentours, mais ils peuvent vivre à l'étranger s'ils sont prêts à se rendre en Grande-Bretagne pour affaires. Des conseils détaillés pour impliquer les investigateurs se trouvent dans l'encadré « Réunir les investigateurs » au début du prologue.

La campagne *Les Oripeaux du Roi* est divisée en trois parties : Le Fou, Les dieux anglais et La Maison Supérieure.

Livre I :

Le Fou

Cette partie se déroule en Angleterre et en Écosse pendant huit semaines en octobre, novembre et décembre 1928. L'un des investigateurs se voit demander de réviser l'historique d'un patient interné dans un asile, afin de décider s'il serait possible de le laisser sortir. Les investigateurs apprennent l'existence des anciens amis du patient, membres d'une société secrète ou d'un culte, et suivent une piste de cadavres et de dégâts laissée par ces individus. Des parallèles peuvent être établis avec d'autres événements bizarres se déroulant à Londres, telle que l'étrange représentation théâtrale à laquelle les investigateurs assistent. Certains des investigateurs commencent à faire des rêves et des visions qui menacent de les attirer un peu plus avant dans les eaux troubles de l'inconnu.

Il devient évident que le patient doit demeurer interné mais, même si sa demande de libération obtient la réponse escomptée par les investigateurs, quelqu'un d'autre ne le laissera pas faire. Le patient disparaît dans le nord. Alors que l'hiver approche, le culte se réunit. Ils amènent une ville étrange sur Terre avant de chercher à attirer l'attention du grand ancien Hastur en personne. Bien que le culte soit mal préparé, les investigateurs devront chercher à minimiser l'horreur et la destruction causées.

Livre II :

Les dieux anglais

Il y a une pause dans les événements entre janvier 1929 et la mi-décembre 1929, qui se signale par un relâchement puis une reprise de la tension. Cela permet aussi au gardien de faire un certain nombre d'autres choses, en fonction des personnages de son groupe. Les investigateurs peuvent tenter de reprendre leur vie normale, de récupérer après ce qui leur est arrivé – et ils peuvent avoir besoin d'un repos en institution – ou choisir de s'intéresser à autre chose, de s'impliquer dans d'autres défis du Mythe de Cthulhu avant de revenir aux événements présents. Vous trouverez des suggestions pour occuper cette période au début du chapitre 6 (cf. p. 88).

Quoi qu'ils fassent, alors qu'Aldébaran apparaît en octobre 1929, les investigateurs réalisent que leur tâche n'est pas terminée. La tension remonte alors qu'une seconde tentative pour amener

Hastur sur Terre, plus sérieuse cette fois, est organisée. Ce livre se déroule sur une ou deux semaines au mois de décembre 1929. Après de longs mois durant lesquels le culte avait semblé totalement vaincu, il devient de plus en plus évident que ce n'est pas le cas. Les investigateurs voyagent dans l'Est de l'Angleterre pour découvrir que les dieux étrangers sont puissants et que leur arrivée sur Terre provoque une crise. Ils sont obligés de décider s'ils peuvent soutenir et faire confiance à quelqu'un qui voudrait utiliser les pouvoirs de ces dieux pour un but louable.

Livre III :

La Maison Supérieure

Cette dernière partie de la campagne se déroule sur une période de huit à dix semaines, de fin décembre 1929 ou début janvier 1930 jusqu'au mois de février ou mars 1930. Les investigateurs se rendent en Italie à la recherche de l'adorateur le plus doué et ambitieux, l'homme qui cherche à réaliser le « Second Avènement » d'Hastur. À Milan, ils parlent à un de ses coreligionnaires afin d'apprendre où le trouver puis prennent le bateau pour Bombay. De là, ils traversent l'Inde et le Népal, toujours inaccessibles aux Occidentaux, pour rejoindre l'Himalaya.

Là, dans les froides plaines de Leng, la campagne atteint son apogée. Dans le temple de la Maison Supérieure, les investigateurs sont confrontés à un être terrible. Pourront-ils l'arrêter ? Pourront-ils déjouer ses plans ? Sont-ils seulement encore unis ou certains d'entre eux servent-ils Hastur, le Roi en Jaune, le Roi Loqueteux ?

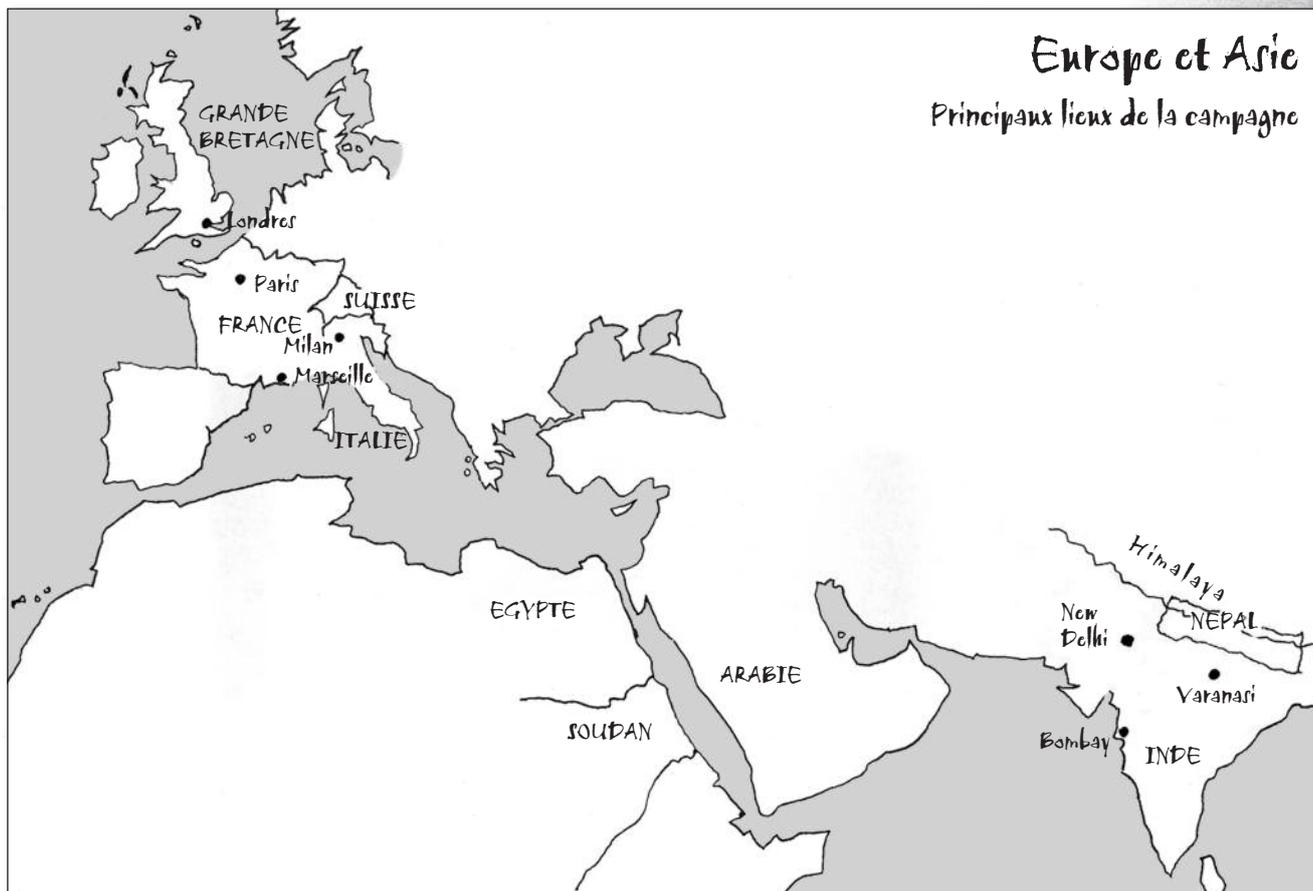
Hastur et son influence

L'*Encyclopedia Cthulhiana* indique qu'Hastur est « un grand ancien qui réside ou est emprisonné sur une étoile noire près d'Aldébaran. Il est apparenté à Carcosa, au Signe Jaune, au lac d'Hali et au Roi en Jaune. Les



Europe et Asie

Principaux lieux de la campagne



Tcho-Tchos et le peuple de K'n-yan sont connus pour vénérer Hastur. Par le passé, il a aussi été vénéré en Samaria, Attluma et Hyboria. Son culte est considéré comme particulièrement odieux, même comparé à ceux des autres grands anciens ». Hastur est aussi appelé Assatur, Kaiwan, Celui Qu'il Ne Faut Pas Nommer, Le Dévoreur Venu de Loin, l'Innommable ou Haita le Berger.

On ne connaît rien de son caractère ou de ses passions. Rien qui ne corresponde à des aspects du comportement humain. Quant à ses positions, plans ou vendettas, ils nous sont inconnus. Il existe peu d'écrits, de prédictions ou de présages qui lui sont associés. Ainsi, les humains qui souhaitent s'affilier à Hastur n'ont que peu d'informations. Les cultes organisés sont rares et lorsqu'ils existent, ils sont le plus souvent inefficaces, voire insignifiants.

Le texte le plus utile que nous ayons concernant Hastur est la pièce *Le Roi en Jaune*, dont le titre est le nom d'un de ses avatars. Bien que la pièce semble à première vue contenue et disparate, une lecture plus approfondie s'avère dérangeante. Nous y apprenons qu'une entité nous chuchote des paroles séduisantes et se nourrit de nos émotions, que nous ne pourrions reconnaître cette entité que lorsque nous aurons perdu notre humanité. Il semble qu'une fois que nous connaissons Hastur, nous sommes incapables d'opérer dans notre propre monde ou de vivre selon nos propres règles. Dans ces conditions, qui serait en mesure de nous le décrire adéquatement ? Ceux qui entendent son message sont

souvent des artistes : peintres, musiciens, sculpteurs, acteurs, poètes, ou des personnes œuvrant hors des écoles ou mouvements de leur domaine respectif. Il se présente à eux sous différentes formes : le Roi en Jaune, le Roi Loqueteux, l'Étranger, l'Inconnu, l'Acolyte Blanc, qui ne sont que des ombres de lui-même. Son message n'est généralement compris qu'en partie, mais il se fraie un chemin dans les œuvres des artistes, d'une manière qu'ils ne sauraient décrire ou expliquer. Ils voient une certaine beauté à Hastur. Il a une perfection de forme et d'objectif, une force absolue, un pouvoir qui surpasse toute vanité. C'est une beauté sauvage et égoïste, mais néanmoins une beauté.

Ces artistes sont plus chanceux que les autres qui l'entendent, ceux qui se trouvent en marge de notre société, perdus, solitaires ou fous. Ceux-là n'ont aucune voix pour faire passer leur message. Personne ne les écoute.

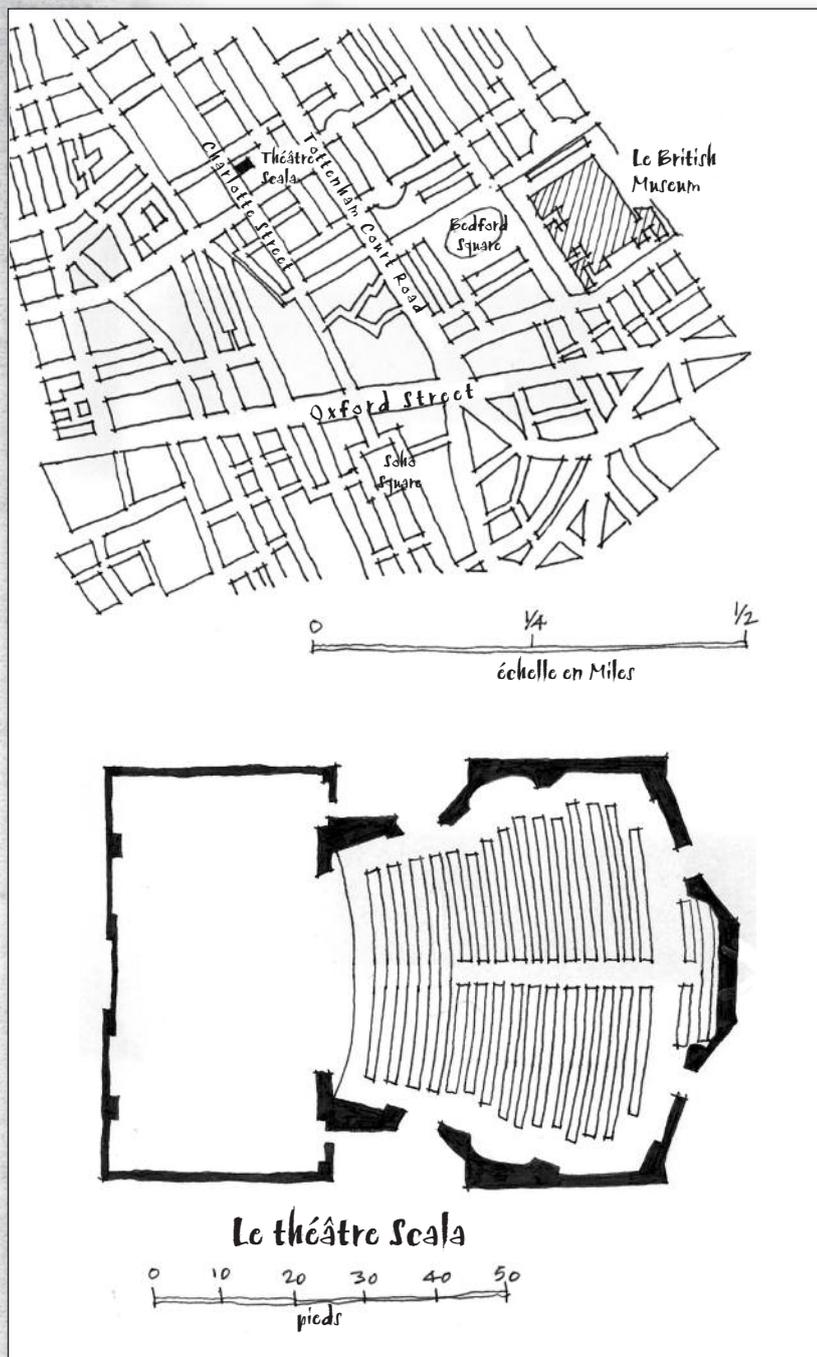
Tous les investigateurs seront exposés aux symptômes de la proximité d'Hastur en lisant le journal, en fréquentant les galeries d'art, en allant au théâtre ou simplement en vaquant à leurs activités quotidiennes.

Rêves et visions

Certains investigateurs ressentiront directement l'influence d'Hastur, voir l'Appendice D (p. 171) qui contient les détails des rêves, visions ou épiphanies des investigateurs. Le gardien doit décider à qui seront destinées ces visions. Nous conseillons que deux investigateurs en soient la cible, en tenant compte des facteurs suivants :

- Premièrement, à quel point chaque investigateur est-il proche du mythe d'Hastur ? Étaient-ils présents à la représentation *L'Étranger et la Reine* et ont-ils perdu leur santé mentale en voyant le Signe Jaune ? Ont-ils lu *Le Roi en Jaune* ou *Le Codex Turner* ? Croient-ils en l'existence d'Hastur et du Roi en Jaune ? S'arrêtent-ils pour regarder Aldébaran alors qu'ils traversent le pont de Waterloo pour rentrer chez eux ? Ceux qui répondent oui à ces questions sont de bons candidats.
- Deuxièmement, l'investigateur choisi a-t-il le tempérament nécessaire pour entendre le message d'Hastur ? Ceux qui ont des penchants artistiques sont plus ouverts à de telles communications et, qui plus est, comme un artiste se sentira obligé de créer quelque chose selon son domaine de prédilection, l'œuvre qui en résulte sera influencée par la corruption du Roi en Jaune. Les artistes, quel que soit leur champ de pratique, devraient être choisis.

De bons joueurs devraient profiter de l'opportunité de se frotter au mythe d'Hastur, mais le gardien ne devrait pas accorder de rêves ou de visions à tous les investigateurs. Attendez que les investigateurs choisis commencent à s'interroger sur leurs propres motivations ou perceptions. Lorsque c'est le cas, le simple fait de se confier aux autres investigateurs créera des divisions, si bien qu'ils se demanderont s'ils partagent encore les mêmes objectifs. Les gardiens devraient encourager cette paranoïa autant que possible.



investigateurs face à leur nouvelle célébrité due à leurs dernières œuvres. Ils pourraient aussi devoir faire face à la méfiance croissante des autres investigateurs. Ce sont là des thèmes fertiles.

S'il s'agit d'un nouveau groupe d'investigateurs, le gardien devrait encourager les joueurs à s'installer à Londres, où se déroulent les événements. Si les joueurs ont déjà des investigateurs vivant ailleurs, ils devront se rendre à Londres pour assister aux événements. Ce serait logique si l'investigateur contacté par le docteur Highsmith est de renommée internationale et que le groupe est composé de personnages d'expérience qui comprennent rapidement qu'ils font face à des éléments du Mythe. Les détails concernant les voyages se trouvent à l'Appendice F (p. 175) en plus des descriptions des hôtels et des logements ainsi que des informations générales concernant les campagnes en Grande-Bretagne.

Conseil au gardien

À propos des PNJ

Les caractéristiques de tous les PNJ principaux sont indiquées dans ce chapitre. Vous remarquerez que plusieurs informations se trouvent sous les intitulés **Connaissance**, **Connaissances spécifiques** et **Apparence et attitude**. Vous devriez en prendre connaissance avant de présenter les personnages.

Débuter l'histoire

Les événements se déroulent lentement dans un premier temps. Comment garder les investigateurs impliqués ?

Tous les investigateurs devraient assister à la pièce qui débute cette campagne. Si les personnages vivent ailleurs qu'en Grande-Bretagne, c'est une partie de l'action qui peut être adaptée, ainsi que les acteurs et le metteur en scène. Si les investigateurs ne se connaissent pas encore – et le gardien devrait suggérer que les nouveaux personnages se connaissent déjà, soit deux par deux, soit en petit groupe – ils pourraient se rencontrer là. Les événements devraient être suffisamment mémorables pour avoir un impact.

Ensuite, lorsque l'investigateur ira rencontrer Roby, il devrait être incité à emmener un ou deux compagnons. Le voyage peut être décrit comme une courte visite à la campagne. L'avantage est que cela implique immédiatement plusieurs investigateurs dans l'histoire. Après la visite, les investigateurs ont retenu l'attention du culte et un meurtre aura rapidement lieu. L'enquête devrait alors rapidement trouver son rythme.

Si un stimulus supplémentaire est nécessaire dans les premiers jours de la campagne, une autre suggestion est de faire jouer une séance de spiritisme. Un ou plusieurs investigateurs pourraient se joindre à leur groupe habituel et peut-être en inviter d'autres qui ne font pas partie de leur cercle. Voir l'Appendice E *Diriger la campagne*, page 174, pour savoir comment se déroule la séance. Il devrait maintenant être clair pour tous les investigateurs que des événements les rattrapent et qu'ils doivent chercher les indices et rencontres qui se présentent à eux.

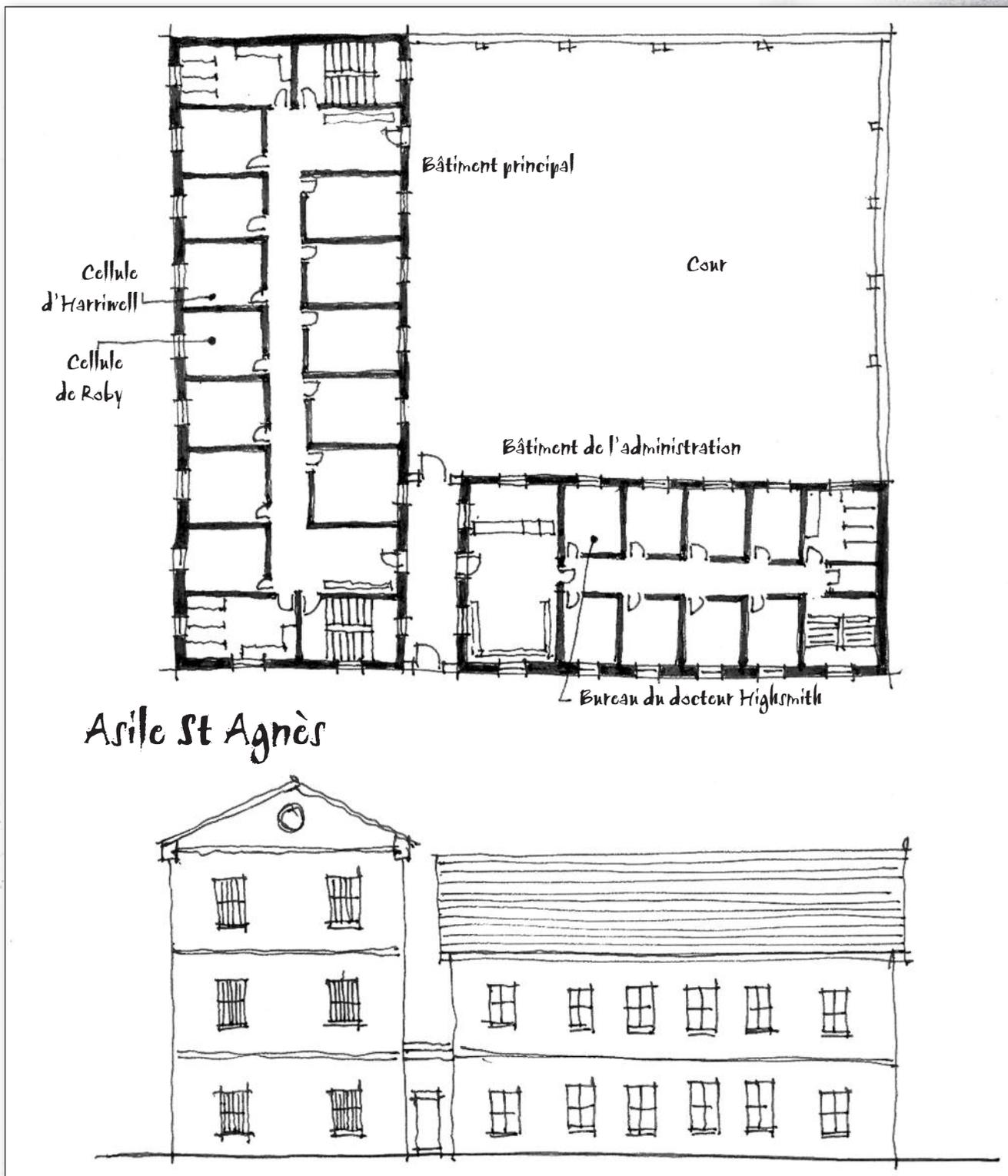
Une dernière remarque concernant les dates. L'aventure n'est pas obligée de se tenir en 1928-1930. La raison principale pour situer les événements à cette époque est que l'hiver 1928-1929 a été exceptionnellement rude. Si le gardien veut déplacer les événements afin qu'ils soient cohérents avec sa propre campagne, il lui suffit de modifier les dates dans le texte et dans les documents remis aux investigateurs et de faire attention aux personnages secondaires.

Si le gardien doit composer avec un groupe d'investigateurs qui ne se connaissent pas encore, la soirée au théâtre est idéale pour une première prise de contact. Les investigateurs sont assis les uns à côté des autres et peuvent avoir attendu tous ensemble. Encouragez alors la conversation avant la levée du rideau et le début de *La Reine et l'Étranger*.

Présenter la pièce

Cette scène a comme source principale la nouvelle *More Light* de James Blish, qui tente de reproduire la pièce *Le Roi en Jaune* dans son intégralité (ou presque). Elle a également pour thème *Le Roi en Jaune* de Thomas Ryng. Pour ces sources, consultez la bibliographie à l'Appendice G (cf. p. 178).

Le texte suivant est une base permettant de présenter la pièce aux investigateurs. Plutôt que de le lire simplement, le gardien peut s'attarder sur certains détails de la mise en scène, les costumes, une longue pause inat-



Asile St Agnès

University College de Londres. De 1905 à 1914, il a été membre de l'Aube Dorée, adoptant le surnom de « Vox Mutatis ». Edwards n'a pas de carrière professionnelle. Il vit des restes de la fortune familiale.

Intrigue

Edwards dirige un culte dont le but est d'installer Hastur sur Terre pour l'éternité. Son nom sera innocemment cité par Alexander Roby lors de la première entrevue. Vincent Tuck le mentionnera, mais sans plus de détail. Les deux lettres de Wilfred Gresty parlent de lui comme d'un personnage important du culte. La note de Roby à Delia Morrison indique qu'Edwards et lui doivent aller à

Mullardoch et l'avis de décès de Lawrence Bacon indique son titre de Laird de Mullardoch. D'autres informations peuvent ensuite être obtenues auprès d'Alister Crowley. Au début de la campagne, Edwards travaille à l'asile St. Agnes en tant qu'infirmier, sous le nom de Mark Evans afin de pouvoir rester aux côtés de Roby. Il habite non loin, dans un logement loué. Edwards s'assurera que, d'une manière ou d'une autre, Roby soit libéré de l'asile après son audience. Il ne sera pas revu avant l'invocation de cinq jours dans les Highlands écossais. Il revient sous la forme d'un Effroyable Possesseur (cf. chapitre 3, p. 55) après l'échec total et spectaculaire de son plan.



Lawrence Bacon

âge réel 60 ans, âge physique 44 ans, érudit anglais adepte de l'occulte

| | | | |
|-----|----|--------------|------|
| APP | 10 | Prestance | 50 % |
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 07 | Agilité | 35 % |
| FOR | 09 | Puissance | 45 % |
| TAI | 18 | Corpulence | 90 % |
| ÉDU | 16 | Connaissance | 80 % |
| INT | 20 | Intuition | 99 % |
| POU | 18 | Volonté | 90 % |

Valeurs dérivées

| | |
|---------------|-----|
| Impact | + 2 |
| Points de Vie | 17 |
| Santé Mentale | 0 |

Compétences

| | |
|---|------|
| Bibliothèque | 85 % |
| Comptabilité | 20 % |
| Crédit | 25 % |
| Écouter | 55 % |
| Histoire de l'édition | 68 % |
| Métier : relieur de livres | 53 % |
| Mythe de Cthulhu | 34 % |
| Négociation | 35 % |
| Persuasion | 65 % |
| Sciences de la vie : histoire naturelle | 25 % |
| Sciences formelles : astronomie | 30 % |
| Sciences humaines : histoire | 60 % |
| Sciences occultes | 75 % |

Langues

| | |
|---------|------|
| Anglais | 85 % |
| Latin | 60 % |

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Sorts

Âme errante, Carillon de Tezchaptl, Chant d'Hastur, Chant de Thoth, Commander la fin de la journée, Contacter une goule, Création de portail, Effroyable Serment, Immunisation/Rempart de chair, Invoquer/Contrôler un byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux, Mains de Colubria, Repérer les portails, Signe de Voor.

Bacon se retourne et voit les investigateurs, mais il termine son incantation en un tour. Il jette le cadavre sans aucun effort. Le cadavre semble ne rien peser et lorsqu'il touche le mur, il semble se briser ! Assister à cela coûte 1/1D3 points de *Santé Mentale*. Inspecter le corps desséché et cassé provoque la perte de 0/1D6 points de *Santé Mentale*.

Le silence semble fragile.

Bacon présume que les investigateurs sont des voyous et avance vers eux, furieux.

« Coombs, j'ai besoin de vous ! » et un instant plus tard : « Coombs, soyez maudit. Où êtes-vous ? J'ai besoin de vous ! »

Le chemin qui longe le canal est verglacé et dangereux. Si les investigateurs engagent le combat, courent, etc. ils subissent un malus de -20 % à leur test d'Athlétisme (cf. LdB – Cascades, p. 147), sinon ils tombent. S'ils tombent, ils tombent dans le canal glacé. Appliquez les règles pour nager ou se noyer tels qu'indiqués dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*, p. 146. Les autres devront le sauver dans les cinq prochains rounds, en raison du froid. Un test réussi de FOR contre TAI sur la table de Résistance permet de s'en sortir.

La mort de Bacon

Si Bacon ne s'est pas noyé, sur son corps se trouvent son sifflet à byakhee, la pierre sculptée du Signe des Anciens qui permet de lancer le sort Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux ainsi que les quatre clefs de sa maison. Les investigateurs seraient avisés d'aller voir ce qui se trouve dans sa résidence.

Bacon arrive la nuit suivante sous la forme d'un Effroyable Possesseur. Les investigateurs devraient en entendre parler seulement s'ils suivent ce qui s'est passé près du canal ou s'ils ont choisi d'appeler la police avant ou après les événements de la nuit. Le Possesseur n'est pas une chose dont ils devraient s'occuper – la police métropolitaine finira par détruire la menace en pleine journée – mais des groupes empressés pourraient être incapables de résister. À la mort de la créature, le corps reprend l'apparence de Bacon.

Lawrence Bacon

Apparence et attitude

Bacon est un homme très grand et gros (1m92 pour 110 kg). Il a de longs cheveux noirs et une barbe fournie. Son âge est difficile à estimer. Il semble avoir moins que ses soixante ans, grâce au sort Voler la Vie, mais son incapacité à dormir lui donne l'air perpétuellement hagard et las. Il refuse de parler du Mythe de Cthulhu. Il a soigneusement tracé une ligne pédante entre le spiritualisme et l'occulte. Grâce à l'Effroyable Serment conclu avec Hastur, son intelligence est surnaturellement élevée et il ne dort pas. En fait, il ne peut pas dormir.

Connaissance

Certaines universités et musées contactaient parfois Bacon, car il sait authentifier et identifier des manuscrits occultes, mais il n'opère plus dans le domaine depuis au moins dix ans.

La tactique de Lawrence Bacon

Bacon a utilisé 5 de ses 18 points de magie pour jeter le sort Immunisation/Rempart de chair avant de quitter sa maison et est protégé de 17 points d'armure contre toute attaque. Si Voler la Vie a été interrompu, il a 13 points de magie et jette le sort Mains de Colubria, ce qui ne lui laisse qu'un point de magie. Le venin des serpents n'a qu'un point de POU, mais cela lui permet d'avoir deux attaques et fait perdre 0/1D6 points de *Santé Mentale* à ceux qui voient les serpents. Si Voler la Vie n'a pas été interrompu, Bacon n'a que 7 points de magie. Avec 6 points, il tente d'Invoquer/Contrôler un byakhee et souffle dans son sifflet. Il a 70 % de chance de succès, mais le byakhee met 2D10 tours pour arriver et le sifflement risque d'attirer l'attention. Bacon préférera donc d'autres moyens de défense. Si Bacon est mort avant que le byakhee arrive, les actions de ce dernier sont laissées à l'appréciation du gardien.

Bacon peut choisir de se cacher dans un des bâtiments voisins et tenter de séparer les investigateurs. S'il y parvient, ce sera un moment intense s'ils entendent le sifflet à byakhee et qu'ils ont une idée de ce que cela implique. Si les investigateurs ont le dessous, Bacon devrait chuter dans le canal en jurant. Son corps s'enfonce immédiatement et ne réapparaît pas.

Connaissances spécifiques

Il possède un magasin d'antiquités et de livres rares chez lui au nord de Londres mais ne porte qu'une attention fantaisiste et chaotique à ses affaires lorsqu'il s'y intéresse.

Intrigue

Bacon a rencontré Montague Edwards à l'Aube Dorée et c'est lui qui a présenté Alexander Roby à Edwards. Lionel Trollope mentionne que Bacon est un adepte de l'occulte et Vincent Tuck raconte la nuit où il a vu Bacon assassiner un homme. La première lettre de Wilfred Gresty le cite comme étant responsable de la chute de Roby et pousse les investigateurs à le confronter. L'incident à Regent's canal devrait se terminer avec sa mort, mais il se relève la nuit suivante sous la forme d'un Effroyable Possesseur. Sa demeure aura probablement été fouillée. Il possède de nombreux livres, mais les deux découvertes majeures sont *Le Codex Turner* ainsi que le Carillon de Tezchaptl.

Un Effroyable Possesseur

Apparence et attitude

Hideux. Le visage du possédé est encore reconnaissable, l'air frappé de terreur et de haine sous une mer ondulante de chair molle. Des écailles et des os forment des angles étranges sous cette masse visqueuse et une odeur de chair pourrissante en émane. (Les caractéristiques humaines de Bacon sont énumérées ci-contre et le Possesseur pourrait en garder quelques-unes, ainsi que des sorts, à la discrétion du gardien.)

Visiter la maison de Bacon

Si Bacon meurt, les investigateurs ont la chance de pouvoir fouiller sa maison. Les





Julian Knight

25 ans, diplomate anglais

| | | | |
|-----|----|--------------|------|
| APP | 15 | Prestance | 75 % |
| CON | 12 | Endurance | 60 % |
| DEX | 13 | Agilité | 65 % |
| FOR | 13 | Puissance | 65 % |
| TAI | 14 | Corpulence | 70 % |
| ÉDU | 17 | Connaissance | 85 % |
| INT | 12 | Intuition | 60 % |
| POU | 12 | Volonté | 60 % |

Valeurs dérivées

| | |
|---------------|-----|
| Impact | + 2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 60 |

Compétences

| | |
|--------------|------|
| Baratin | 45 % |
| Comptabilité | 55 % |
| Crédit | 49 % |
| Négociation | 48 % |
| Persuasion | 47 % |
| Psychologie | 40 % |

Langues

| | |
|---------|------|
| Anglais | 71 % |
| Gujrati | 22 % |
| Hindi | 35 % |

Attaques

Corps à corps :
- Arts martiaux 35 %
- Bagarre 65 %, dommages 1D3+Impact

Francesca Nicholson

Apparence et attitude

Francesca est une petite femme mince et assez jolie avec ses cheveux bruns coupés au carré. Elle n'est pas vraiment brillante et s'habille d'une manière qui fait froncer les sourcils à Mme Tullis. Elle sait écouter mais est aussi capable de parler beaucoup.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Francesca est une jeune femme aux intérêts multiples mais, comme beaucoup de jeunes femmes de son âge, ses possibilités sont limitées. Ayant quitté l'école à 14 ans, elle est maintenant secrétaire à la Lloyd's sur Leadenhall Street dans le quartier des affaires londonien, à une heure de train de la maison de ses parents à Orpington, dans le nord du Kent. Son père est directeur d'un grand magasin. Elle aime la radio, chanter, jouer la comédie, danser, le tout en amateur, ainsi que l'opéra. Elle avait autrefois l'ambition de devenir une chanteuse professionnelle.

Intrigue

Elle se rend à Bombay en compagnie de son amie Patricia pour rendre visite à sa tante Florence. Francesca cherche la romance pour elle et son amie Patricia, bien que cette dernière ne soit pas aussi enthousiaste.

Patricia Berry

Apparence et attitude

Patricia a la peau pâle, les yeux et cheveux bruns et elle s'habille légèrement, mais dans un style plus conservateur que Francesca. Elle a une carrure athlétique. Elle est calme, voire sérieuse, et n'est pas vraiment douée pour la conversation anodine, bien qu'elle aime parler d'auteurs et de poètes.

Connaissance

Aucune

Connaissances spécifiques

Patricia, comme Francesca, vit à Orpington avec ses parents. Son père est directeur de banque à la Westminster et la famille déménage régulièrement au gré de ses promotions. Elle lit beaucoup, autant des romans (les sœurs Brontë, Austen, Wilkie Collins, les livres légers de Dickens) que des poèmes (principalement des romantiques). Elle n'occupe pas d'emploi mais fait du bénévolat à l'école et à l'église.

Intrigue

Patricia a récemment vu ses fiançailles rompues et elle accompagne Francesca, sur l'insistance de son amie, pour tenter de se remettre. Elle est au plus bas (voir sa SAN) et réagit mal à tout rejet présumé. Le voyage se termine sur sa tentative de suicide.

La vie sur le bateau

Alors que le bateau avance vers Bombay, les choses ralentissent. Les progrès seront dus aux actes des investigateurs. S'ils font la conversation avec leurs compagnons de table, ils découvriront que plusieurs d'entre eux ont déjà été en Inde et ils peuvent demander certains faits quant à leur destination. Le révérend Ian Gore, Julian Knight et Mme Tullis savent tous de nombreuses choses différentes sur l'Inde et seront plus qu'heureux de donner leur opinion. Le gardien peut utiliser les faits énumérés au chapitre 10 (cf. p. 131) comme source de faits et d'opinions. Les investigateurs ne poseront certainement pas de question sur le Népal (qui n'est pas accessible aux Occidentaux) et personne à bord ne répondrait à des questions spécifiques sur le Népal s'ils en posaient. Des questions répétées à ce sujet pourraient perturber Mme Tullis suffisamment pour qu'elle interroge les investigateurs sur leurs motivations et leur destination.

Le bateau lui-même

Lorsqu'il apparaît, le Vice-roi des Indes est d'une taille impressionnante et semble accueillant avec ses balustrades occupées par des passagers. Il est peint comme tous les navires de la compagnie : coque noire (rouge sous la ligne de flottaison), ponts et cabine de pilotage gris, cheminées noires. Il est équipé de nouveaux moteurs turbo électriques qui permettent une progression plus douce que les anciens moteurs à piston. Il fonctionne à l'essence, bien plus propre que le charbon.

Les officiers sont britanniques mais, comme c'est le cas sur tous les bateaux de P&O qui se rendent en Inde, l'équipage est principalement Indien et sont appelés des lascars, ce qui est une corruption du mot hindou signifiant marin ou soldat. Une grande partie des marins navigant sous pavillon anglais étaient des Indiens (le recensement du 31 mars 1928 démontre qu'il y a plus de 50 000 marins étrangers employés, soit plus du quart du nombre total de marins à l'emploi sur des navires marchands). Il est également à noter que les différentes fonctions accomplies par l'équipage sont attribuées à des hommes venus de régions différentes. Ainsi, le personnel de pont est composé d'Hindous

venu de la côte de Malabar. Les stewards en charge des cabines viennent de Goa, qui est une colonie portugaise catholique au sud de Bombay. Les hommes qui travaillent sur les ponts inférieurs (surnommés les « pompiers » et les « bateliers ») sont principalement des musulmans du Pendjab.

Tous les officiers et hommes d'équipage sont respectueux et au service des passagers mais les plaintes mesquines rapportées à ceux qui ont l'autorité sont jugées « malpolies » autant par les passagers que par l'équipage. Il faut que tous respectent une certaine responsabilité afin d'assurer que la traversée se passe bien sur les navires britanniques. Le personnel de pont porte une tunique bleue brodée s'arrêtant aux genoux fermée par une ceinture rouge, un pantalon blanc et un chapeau noir sans bord, aussi appelé topi. Le personnel de cabine porte une veste rayée bleu et blanc aux boutons en argent frappés du sigle P&O ainsi qu'un pantalon bleu sergé. S'ils doivent servir dans les salons, les membres du personnel échangent leur veste rayée pour une veste blanche à épaulettes bleues.

À bord, l'installation est luxueuse. Toutes les cabines ont des hublots et les passagers de première classe ont

des cabines privées qui peuvent être transformées en suite en ouvrant les portes mitoyennes. Les anciennes piscines en toile et bois érigées sur le pont supérieur ont été remplacées par des piscines encastrées dans les ponts inférieurs, conçues par Wedgwood et bordées de mosaïques grecques. Les aires communes sont encore plus tape-à-l'œil : le salon fumeur des premières classes est une copie de celle du palais de Jacques 1^{er} avec ses panneaux en chêne, son foyer et ses baies vitrées. La salle à manger et le salon de musique sont meublés dans le style 18^e siècle avec leurs meubles laqués et leurs tapis tissés à la main. Le salon de lecture imite celui d'Harewood House. Les lampes sont électriques. Les ponts promenades sont conçus de manière à offrir intimité et refuge. Il y a un cabinet médical et une échoppe de barbier. Le Vice-roi des Indes propose tous les éléments essentiels de la vie moderne.

La vie à bord

Le temps passé à bord peut être très agréable pour les investigateurs. La routine consiste à se lever pour

Appendice E – Mener la campagne

Voici quelques autres idées qui pourraient vous aider à rendre votre campagne divertissante et plus profonde.

Le rythme

La campagne cherche à laisser la tension, l'intrigue et la compréhension grandir progressivement sur une période de plusieurs mois et il y a certains points, particulièrement au début de la campagne, dont les personnages doivent attendre la communication. L'arrivée des lettres du docteur Trollope et de Wilfred Gresty, celle d'Alexander à Delia, la notice nécrologique de Bacon, les articles de journaux mentionnant Gresty, tous ces événements sont prévus à un moment fixe. Votre groupe peut être à l'aise avec ça, les joueurs savent souvent qu'il ne faut pas forcer l'intrigue et qu'ils doivent laisser l'histoire se dérouler en laissant leurs personnages et les PNJ explorer leur environnement. Il faudrait que ce soit leur cas, mais ce n'est pas toujours possible. Si vos investigateurs deviennent fous à tenter de trouver un PNJ que vous savez qu'ils ne trouveront pas, vous pouvez devoir reprendre le contrôle. Jouez autant que possible puis dites-leur que leurs efforts demeurent vains pendant toute la semaine qu'ils y consacrent. Souhaitent-ils suivre d'autres pistes ? S'ils ne le veulent pas, faites avancer les choses en leur donnant l'information cruciale suivante afin de les remettre sur les rails.

Il y a aussi la question du délai entre ce qui se passe en Écosse et le point culminant qu'est le voyage au Népal. La manière dont gérer cette période a déjà été abordée au début du chapitre 6, mais il faut peut-être mentionner que la clé est de rétablir la tension. Lorsqu'Aldébaran réapparaît dans le ciel en octobre 1929, les rêves, visions et intrusions annoncent l'arrivée du Roi en Jaune. Les joueurs devraient avoir hâte de trouver Quarrie. Ils devraient donc sauter sur l'occasion de trouver Gresty.

Un exemple d'influence artistique :

le Roi en Jaune en tant qu'allégorie politique

Lors du test de la campagne, un des personnages s'appelait George Dermot Crowe et était un poète socialiste. Crowe a vu la pièce *La Reine et l'Étranger* et a fait la connaissance de Talbot Estus qui lui a prêté la pièce originale, *Le Roi en Jaune*. Crowe a été à la fois perturbé et inspiré par la lecture de cette œuvre et sa propre création artistique en a été ébranlée : elle est devenue plus intense. Il s'asseyait à son bureau la nuit alors qu'Aldébaran brillait pour coucher ses pensées par écrit, décrivant ses expériences sous le couvert d'une préoccupation sociale. Le résultat en fut le poème épique, *La route d'Albion*.

Albion est comparable à certaines œuvres de William Blake en ce qu'il cherche à critiquer les soulèvements politiques en utilisant autant les personnages et faits historiques que les créatures fantastiques et allégoriques. Ainsi, la montée en puissance du mouvement travailliste anglais, la grève générale et la désillusion qui a suivi, sont examinées sur fond mythologique. De manière simpliste, Hastur (dans le poème) symbolise les valeurs de la société capitaliste. Les gens sont attirés vers lui comme ils le sont par l'argent, les biens matériels ou le pouvoir. Hastur livre la marchandise, mais d'autres doivent la payer de leurs souffrances et, à la fin, même celui qui a commandé paie, car Hastur consume tout. Les socialistes aussi gagnent en pouvoir auprès d'Hastur et espèrent encourager les excès du capitalisme pour qu'il s'effondre et que les masses se soulèvent. Mais il y a aussi un équilibre dans le texte car, même s'il reconnaissait qu'Hastur était synonyme de violence sur le long terme, il admettait qu'à court terme il était une inspiration menant à des choses de grande beauté et de valeur intellectuelle et sociale. Crowe n'a pas remarqué l'ironie de la chose, lui qui utilisait Hastur pour produire des œuvres artistiques.

L'œuvre a bénéficié d'une réception mitigée. Crowe n'avait pas réussi à rendre accessible l'élément d'horreur, de grandes parties du texte étaient déprimantes, nihilistes et troublantes, mais c'étaient aussi les passages les plus beaux et les plus effrayants. Sa prose pouvait être lue à deux niveaux, et l'un était plus attirant que l'autre. Il s'agit certes d'un conte politique et moral moderne, mais aussi de l'expression d'un désespoir solitaire et d'une terreur magnifique.

Le spiritisme

L'appartenance à des groupes de spiritisme n'était pas rare à Londres à la fin des années 1920. Lors des tests, plusieurs investigateurs étaient membres du même cercle occulte de Highbury Fields au nord de Londres. Après leur expérience à Carcosa en décembre 1928, ils ont décidé de tenter de prendre contact avec Alexander Roby qu'ils pensaient être encore en ville. Alors qu'Aldébaran s'élevait dans le ciel et que les Hyades étaient le centre de l'influence d'Hastur sur Terre, l'aventure ne pouvait qu'être complexe.

Une image claire leur est apparue, assez différente des ectoplasmes qu'ils avaient vus jusqu'à présent. L'image était celle d'une vaste plaine et de trois personnes de dos. Le médium s'est effondré, brisant ainsi le cercle, mais l'image n'a pas disparu et, dans la panique qui s'en est suivie, certains PNJ, spectateurs innocents, n'ont pas pu détourner le regard et se sont trouvés face à face avec le Roi en Jaune.

Le gardien pourrait se montrer plus généreux dans ses récompenses que dans le cas présent. Si les investigateurs sont vraiment dans une impasse, ils devraient pouvoir parler à Roby et obtenir une information importante. De toute manière, des séances de spiritisme peuvent fournir un interlude utile et thématique à l'aventure, d'autant qu'ils peuvent mettre un peu de folie dans les vies des fréquentations des investigateurs et peut-être attirer l'attention sur la santé mentale vacillante des investigateurs.

Robert Chambers et le Roi en Jaune

Il n'y a aucune raison pour que les investigateurs ne puissent pas apprendre l'existence des œuvres de Robert Chambers et les lire durant la campagne. *Le Roi en Jaune* a été écrit en 1895 et a été bien reçu, probablement en dépit des éléments d'horreur qu'il contient et non grâce à eux. Si les investigateurs veulent contacter l'auteur, voici quelques informations qui le concernent.

Chambers est né à Brooklyn, New York, et a étudié l'art à Paris. En rentrant en Amérique, il a travaillé comme illustrateur avant de se tourner vers la fiction. Il ne s'est jamais considéré comme un écrivain de fantastique malgré qu'il ait été influencé par Poe et Bierce, et la vaste majorité de ses œuvres ne sont pas fantastiques. Il est devenu célèbre et riche de son vivant et a maintenant 64 ans. Il vit dans un beau manoir, Broadalbin, près de New York. C'est un homme agréable qui aime la vie à la campagne, la chasse et la pêche. Il collectionne les papillons, les livres et les vases orientaux et s'adonne aux expériences scientifiques. Chambers mourra le 16 décembre 1933.

Il appartient au gardien de décider comment répondre aux correspondances des investigateurs, mais il est peu probable que Chambers décide de revisiter l'époque de son passé où d'étranges éléments peuplaient sa fiction.



Appendice F – Notes sur Londres

Le gardien pourrait être à l'aise avec le fait que les aventures se déroulent à Londres, mais bien qu'il ne soit pas du ressort de ce livre de fournir des informations complètes sur la ville et ses alentours, voici certaines notes historiques qui pourraient être utiles. Les suppléments *Le guide de Londres* et *Verte et plaisante contrée* cités dans la bibliographie sont recommandés pour obtenir de plus amples informations bien que, à l'heure où nous publions, tous deux sont épuisés et il vous faudra les rechercher.

La topographie de Londres

Londres se trouve au sud-est de l'Angleterre, sur la Tamise, à environ soixante kilomètres de la mer. La métropole couvre une région d'environ vingt à vingt-cinq kilomètres dans toutes les directions, depuis son centre à Charring Cross. Elle fait donc une superficie de presque deux mille kilomètres carrés pour une population de 7 500 000 personnes. Les comtés de Surrey et de Kent bordent la ville au sud, ceux de Middlesex et Essex au nord.

Le centre de Londres, au nord de la Tamise, peut raisonnablement être divisé en deux, le West End et le quartier des affaires, la City. La City, à l'est de Temple Bar, abrite les principales institutions financières comme la Bourse et la Bank of England, mais aussi la cathédrale St. Paul's et les tribunaux. Plus d'un million de personnes se rendent dans le quartier chaque jour pour y travailler. Le West End est le quartier le plus tendance de Londres et abrite les meilleurs bars et magasins, y compris les librairies qui bordent Charring Cross Road, la plupart des parcs, musées, théâtres, cinémas et galeries d'art, les restaurants (particulièrement à Soho où se retrouvent les immigrants français, italiens, suisses, grecs, portugais et turcs), le Parlement et l'abbaye de Westminster. Mayfair, au nord de Piccadilly et Belgravia, au nord-ouest de Victoria, sont les adresses les plus prisées.

Le quartier ouest comprend les districts de Millbank, Hammersmith, Paddington, St. John's Wood, Knightsbridge

avec ses beaux appartements, Kensington avec ses musées. Les environs prisés de Chelsea, Fulham, Putney, Chiswick et Hammersmith se trouvent le long de la Tamise.

Le quartier nord est une zone principalement résidentielle qui comprend toutes sortes de districts, des bas quartiers de Camden Town, King's Cross Islington aux beaux quartiers de Highgate et Hampstead, où le Heath permet une vue magnifique sur Londres. Marylebone, où se trouvent Regent's Park et le zoo de Londres, est également dans cette zone.

Le quartier-est abrite les maisons pauvres et les taudis de Whitechapel, Bethnal Green, Stepney et Poplar plus les zones industrielles, y compris le port de Londres. Au sud de la Tamise, le sud de Londres est également industriel avec les quartiers de Southwark, Bermondsey, Lambeth, Battersea, Clapham, Dulwich, Deptford, Camberwell, Wandsworth, Woolwich et Greenwich, où se trouvent le Royal Observatory, le Royal Hospital et le Royal Park.

Les banlieues de Londres sont facilement accessibles par le train ou en voiture. Au sud et à l'ouest se trouvent le Deer Park de Richmond et les jardins de Kew. Le château Windsor et Eton, célèbre pour son école privée, sont plein ouest. Au sud se trouve Croydon et son aérodrome, le fameux Crystal Palace de Sydenham et Epsom où se court le derby. Gravesend et Tilbury se trouvent à l'est, sur la Tamise, alors qu'Epping Forest et Waltham Abbey sont au nord.

La monnaie

La monnaie de Grande-Bretagne est la livre (1 ou £), divisée en vingt shillings (s. ou /-) qui sont à leur tour divisés en vingt pennies (d.). Une guinée vaut vingt-et-un shillings, mais la pièce n'est plus en circulation depuis quelques années. Les pièces d'or (rares) sont des souverains et des demi-souverains. Les pièces d'argent sont la demi-couronne (2s. 6d.), le florin (2s.), le shilling, les pièces de six et trois pence. Les pièces de bronze ou de cuivre sont le penny, le demi-penny et le quart de penny (rare aussi). Les billets valent 10 shillings ou 1, 5, 10, 20,

