

Table des matières

Préface	4
Livre 1 : La campagne	
Introduction à l'Orient-Express	
L'Orient-Express.....	12
L'Orient-Express de nos jours	17
Aide au gardien	
Le personnel	18
Les éléments d'un train	21
La disposition des wagons	27
Les équipements d'urgence	27
Les escales	28
Voyager armé	32
Les voyages par avion en Europe au début des années 1920	34
Orientation	
Le calendrier	38
La chronologie des scénarios	39
Les scénarios	39
Le Simulacre de Sedefkar	43
Le destin des Parchemins	45
L'héritage de Sedefkar	46
Mener la campagne	47
Le Guide de survie de l'investigateur	49
Un continent d'horreurs	52
Les trains terrifiants au cinéma	60
Les informations à bord de l'Orient-Express	62
Livre 2 : Londres – Paris – Lausanne – Milan	
Danseurs dans le brouillard nocturne (Londres, 1923)	66
Le train de la mort (Londres et au-delà, 1923)	86
Le Fez rouge sang (Londres, 1893)	98
L'Orient-Express by Gaslight	135
Les Fleurs du Mal (Paris et Poissy, 1923)	144
Terres oniriques Express (Les Contrées du Rêve)	170
Nocturne (Lausanne, 1923)	208
Note pour note (Milan, 1923)	228
Annexe : Les personnes qui ont financé la campagne	248
Annexe : Journal du gardien	252
Annexe : Aides de jeu à distribuer	254

Table des matières

Livre 2 : Venise – Constantinople – Trieste – Vinkovci - Belgrade

La Mort (et l'Amour) dans une gondole (Venise, 1923)	6
Le Croisé noir (Constantinople, 1204)	32
Un coup de vent glacé (Trieste, 1923)	60
La Ville aux églises et aux tours (Zagreb onirique, 1923)	86
Pain ou pierre (Vinkovci, 1923)	100
Sanguis Omnia Vincet (Constantinople, 330)	128
La Petite Chaumière dans les bois (Belgrade et Orasac, 1923)	158
Annexes : Aides de jeux à distribuer	188



Table des matières

Livre 4 : Sofia – Constantinople – Londres

Reprise de possession (Sofia, 1923).....	6
In Extremis (Constantinople, 1923).....	30
Une peau parfaite	56
Train bleu, nuit noire (À travers l'Europe, 1923)	62
Le brouillard se lève (Londres, 1923).....	86
Le Simulacre affranchi (Istanbul, 2013).....	94

Livre 5 : Les inconnus du train	130
---------------------------------------	-----

Annexe : Documents à distribuer.....	216
--------------------------------------	-----



Préface

Terreur sur l'Orient-Express a été publié pour la première fois en 1991 sous l'œil attentif de Lynn Willis. La campagne a gagné le prix Origins de la Meilleure aventure en 1991 ainsi que celui de Meilleure présentation graphique pour un jeu de rôle, une campagne ou un supplément, la même année, ce qui témoigne du soin extraordinaire que Lynn a apporté à la boîte originale.

La nouvelle édition a été rendue possible grâce au soutien généreux de nos fans sur Kickstarter, qui sont tous nommés ici. Nous avons eu beaucoup de plaisir à remettre ce train sur les rails et nous espérons que le résultat vous plaira. Merci de tout cœur.

Cette édition 2013 ajoute de nombreux nouveaux scénarios à la campagne originale. Les intrigues principales des nouveaux éléments ont été conçues par Geoff Gillan, assisté de Mark Morrison et d'Oscar Rios, aidés par les suggestions émises par Charlie Krank lors de la campagne de financement. Les nouveaux scénarios ont été écrits par Geoff Gillan, Penelope Love et Oscar Rios.

En plus, les auteurs originaux Phil Anderson et Russell Waters ont repris leurs scénarios se déroulant respectivement à Belgrade et Trieste pour les enrichir de nouveaux détails et ajouter de nouvelles scènes. Richard Watts n'a pas pu se joindre à nous, mais son ami Oscar Rios a révisé le chapitre à Sofia en son nom. Christian Lehmann a fourni des détails sur sa ville natale de Poissy pour le chapitre à Paris et a corrigé toutes nos phrases en français.

Les propriétaires de la boîte originale constateront de nombreuses différences. Les passés et motivations de nombreux personnages ont été modifiés, tout comme l'histoire du Simulacre de Sedefkar. De nouveaux indices et une toile de fond plus complète ont été ajoutés aux scénarios originaux. Toute la campagne mérite d'être attentivement relue.

De nouveaux chapitres ont été ajoutés. Hans-Christian Vortisch nous a donné des détails sur le port d'armes en Europe et nous recommandons son excellent ouvrage *Investigator Weapons, Volume One*, publié par Sixtystone Press. Darren Watson a écrit des passages sur les voies aériennes de l'époque et a découvert de nombreuses nouvelles unes de presse de 1923 en plus de répondre à plusieurs questions historiques. Nous remercions Steve Kluskens pour sa recherche sur les prix des billets de l'Orient-Express, publiée à l'ori-

gine dans *The Unspeakable Oath 5*. Carl Ford nous a proposé une sélection de films d'horreur se déroulant dans des trains. P. F. Jeffery a remodelé sa nouvelle sur le Continent des Horreurs et Matthew Pook a mis à jour vingt ans de scénarios de *L'Appel de Cthulhu*.

Paul Fricjer et Mike Mason sont les auteurs de la 7^e édition de *L'Appel de Cthulhu* et nous ont généreusement fourni les renseignements sur les évolutions des règles. Alors que le délai approchait, ils nous ont aidés à convertir les caractéristiques de base, en compagnie de Geoff Gillan. Les scénarios ont été testés avec la 7^e édition, et le jeu n'en était que meilleur.

Le Guide du voyageur a été écrit par Penelope Love (en intégrant certains textes de l'édition de 1991), sous le nom de plume de Patrick Jensen, qui est un PNJ. Il s'agit d'une parodie d'un journal de voyage des années 1920. Il contient des sentiments – comme l'assurance infaillible de la supériorité britannique – qui ne seraient plus exprimés de la sorte de nos jours. Le lecteur devrait garder cela à l'esprit lorsqu'il le lira.

Mike Lay et Colin Dixon étaient les auteurs d'une critique fort utile sur la campagne de 1991 qui a aidé à prendre de nombreuses décisions éditoriales. Mike a joint notre équipe de rédacteurs et a écrit des nouvelles scènes dont l'embuscade de Fenalik, la conclusion à Londres et bien d'autres. David Conyers a contribué à l'ajout d'événements dans l'histoire *Une peau parfaite*, dans le chapitre à Constantinople. Tous les autres ajouts scénaristiques et éditoriaux sont dus à Mark Morrison, grâce aux suggestions faites par nos principaux bêta-testeurs, Christian Were, Dean Scully, Andrew Symons et Darren Watson. Matt Nott et son groupe londonien

ont également été d'une grande aide. Justin Manfield s'est occupé des traductions latines. De manière connexe à cet ouvrage, James Lowder est l'éditeur de l'anthologie de fiction *Madness on the Orient Express*, qui contient de nombreux récits du Mythe prenant place à bord du train ou qui y sont reliés.

Nick Marsh a écrit le roman *The Express Diaries* en se basant sur l'enregistrement audio de la campagne de 1991 sur Yog-Sothoth.com, à laquelle Paul Maclean et les Joueurs de Bradford participaient. Leurs investigateurs avaient été écrits par Paul pour être joués, de même que six investigateurs fournis par ceux qui nous ont financés.

Meghan MacLean s'est occupée de la direction artistique de cette nouvelle édition et a conçu son étonnante maquette (en se fondant en partie sur la fascinante maquette de Stratelibri et Pegasus Press).

Steff Worthington a préparé les cartes des villes, incluant généreusement une version pour le gardien et une autre pour les joueurs. Son dévouement pour la précision historique est visible.

Nous remercions également Frank Heller et l'équipe de Pegasus Spiele qui ont fourni de nombreuses photos d'époque tirées de l'édition allemande de 2005 *Horror im Orient-Express*.

Au travers de tout ce travail, notre ami et mentor Lynn Willis nous a manqué. Il avait pris sa retraite de Chaosium en 2008 et est décédé en janvier 2013 alors que nous travaillions sur cet ouvrage. L'idée originale d'un supplément pour *L'Appel de Cthulhu* qui se déroulerait à bord de l'Orient-Express est la sienne. Une grande partie du texte de 1991 est préservée ici, témoignage durable de sa grande intelligence et de son œil vigilant. Son train lui survivra.

Nous espérons que vos joueurs et vous apprécierez le voyage et que vous boirez un verre en son honneur.

Mark Morrison
Octobre 2013





La chronologie des scénarios

La plupart des scénarios contiennent une chronologie présentant ce qui se passe au cours de la journée. Si vous utilisez le calendrier, prenez le temps de noter quel jour les investigateurs arrivent dans une ville et reliez le jour à la chronologie proposée.

Le chapitre à Londres utilise explicitement les dates, le premier jour étant le lundi 1^{er} janvier 1923. Faire correspondre les jours dans le scénario aux jours de l'an 1923 aidera le gardien à présenter les dates et jours sans hésiter.

Les scénarios

Les scénarios sont décrits ici dans l'ordre que nous vous suggérons de suivre.

Presque tous les scénarios ayant lieu en 1923 se déroulent à une étape du voyage à travers l'Europe. Toutes les étapes sont sur la voie du Simplon-Orient-Express ou aux alentours. Alors que les investigateurs rassemblent les segments du Simulacre, les dangers et la terreur s'intensifient. Les premiers chapitres présentent peu de dangers physiques. Dans les derniers chapitres, les investigateurs risqueront leur vie.

Les dix-neuf scénarios sont présentés dans l'ordre, mais les gardiens devraient lire les scénarios essentiels en premier pour comprendre l'intrigue principale avant de revenir en arrière pour lire les scénarios optionnels.

Londres, 1923



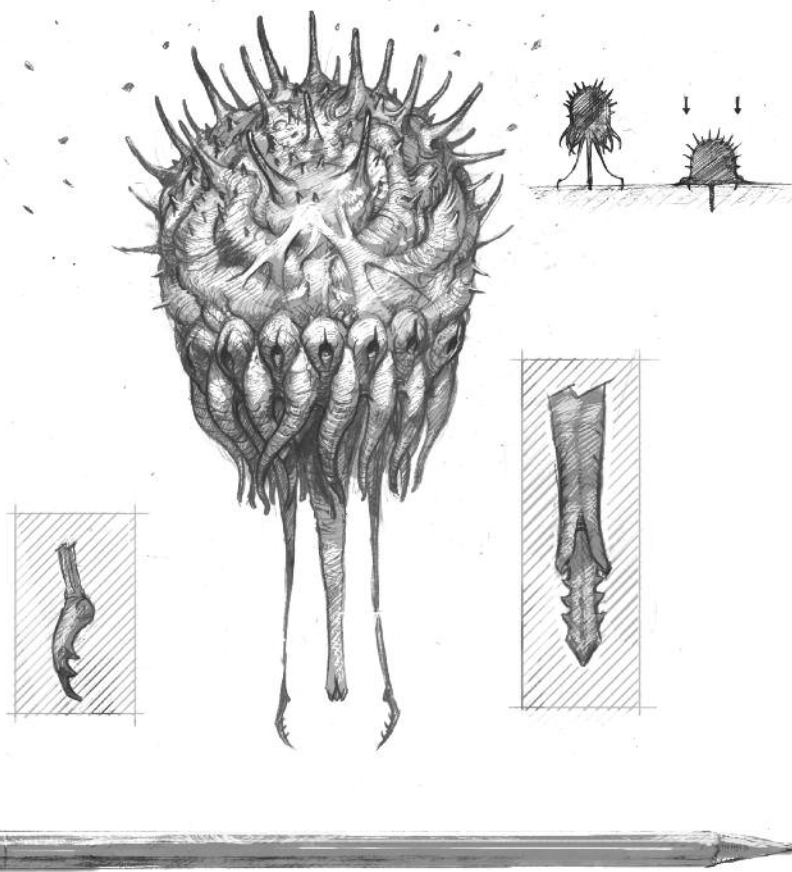
Alors que les joueurs examinent leurs passeports, préparez la scène de *Danseurs dans le brouillard nocturne*. Les investigateurs sont à Londres, en Grande-Bretagne, et assistent à la conférence et au banquet de la Fondation Challenger puisque l'orateur est leur ami, le professeur Smith. Quelques jours plus tard, Smith les contacte et demande leur aide. L'universitaire, souffrant de brûlures graves, leur raconte avoir failli être tué par des adorateurs et demande aux investigateurs de se rendre en Europe pour détruire un objet appelé le Simulacre de Sedefkar, une statue humanoïde datant de l'Antiquité, dont les fragments ont été disséminés en Europe.

Smith est en fait un imposteur. Il s'agit de Mehmet Makryat, un personnage mystérieux presque toujours déguisé ou se faisant passer, grâce à la magie, pour quelqu'un d'autre. Il demande aux investigateurs de retrouver les six pièces du Simulacre. Ensuite, il l'utilisera pour prendre le contrôle d'un effroyable culte du Mythe de Cthulhu, les Frères de la Chair.

Londres, 1923



Toujours à Londres, un indice mène les investigateurs vers une aventure secondaire, *Le train de la mort*. Si le gardien le souhaite, les investigateurs en apprennent suffisamment au cours de cette aventure pour pouvoir construire une version du Portail de la mort, ce qui pourrait leur permettre d'échapper à une situation désespérée dans le futur.



Vampire de Feu

Caractéristiques

CON	7	Endurance	35 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	N/A	Puissance	N/A
TAI	1	Corpulence	05 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	N/A
Points de vie	3
Points de magie	13
Mouvement	11 (vol)

Attaques

Attaque par tour : 1

Attaque de combat : Lancez 2D6 points de dégâts représentant l'attaque du Vampire. Si l'investigateur réussit un test de CON, seule la moitié des dégâts est subie, l'intégralité en cas d'échec.

Au cours de la même attaque, le Vampire tentera de siphonner les points de magie de sa cible par un test de POU en opposition. Si le Vampire l'emporte, il vole 1D10 points de magie à sa victime. Si la cible l'emporte, le Vampire de Feu perd un de ses points de magie.

Combat 85 %, dégâts 2D6 (brûlures + vol de points de magie)
Esquive 40 %

Armure

Les armes standards ne peuvent pas blesser les Vampires de Feu. L'eau leur fait perdre un point de vie par tranche de deux litres d'eau qui leur sont versés dessus ; un extincteur standard leur fait perdre 1D6 points de vie, 1D3 pour un seau d'eau.

Perte de Santé mentale

Voir un Vampire de Feu fait perdre 0/1D6 points de Santé mentale.

Recherches à Londres

Les investigateurs pourraient vouloir effectuer certaines recherches. Le lieu où aller est la salle de lecture de la bibliothèque du British Museum. S'ils ne font pas partie des pairs du royaume, les investigateurs devront faire la preuve de leur appartenance au milieu universitaire, d'une déclaration écrite attestant clairement qu'ils doivent pouvoir accéder aux œuvres de la bibliothèque et attendre plusieurs jours, voire quelques semaines, que leur demande soit étudiée.

Le gardien pourrait permettre un accès rapide aux investigateurs qui auraient déjà fait des recherches sur place auparavant.

Des recherches soigneuses ne permettent pas d'apprendre grand-chose. Les sujets intéressants sont indiqués ici :

- **Le Simulacre de Sedefkar** : Un test réussi de **Bibliothèque** ne révèle rien. Le titre qui s'en rapproche le plus est un manuscrit enluminé du treizième siècle intitulé *Le Simulacre du diable*. Une recherche indique que des informations complémentaires pourraient se trouver à la Bibliothèque nationale, à Paris.
- **Les Parchemins de Sedefkar** : Un test réussi de **Bibliothèque** suivi d'un test de **Volonté**

permet de découvrir que certains manuscrits portant ce nom se trouvaient au Musée Topkapi de Constantinople avant la Première Guerre mondiale.

- **Tout autre sujet** : Toutes les informations concernant l'Orient-Express, la construction du tunnel du Simplon, la situation politique actuelle dans les Balkans, etc., sont facilement accessibles et il existe des montagnes d'informations sur tous les arrêts de la ligne ferroviaire.

Un présage

Le deuxième ou troisième jour, les investigateurs remarquent un chercheur affalé sur ses livres, le chapeau encore vissé sur la tête à l'encontre des règles de la politesse la plus élémentaire, qui semble dormir. Si la salle de lecture était pleine ou si l'homme ronflait, les employés l'auraient réveillé. Mais il pleut des trombes dehors et la plupart des chercheurs sont restés chez eux.

À un moment donné de la journée, l'homme bascule lentement sur sa chaise et reste immobile par terre.

Sous le chapeau, l'imperméable et les vêtements se trouve un cadavre écorché, dont la vue fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.



La magnifique ville de Sona-Nyl

Le départ

Le train part pour la ville ennuagée de Serannian alors que le jour touche à sa fin et que le ciel prend une teinte ambrée (17 heures).

Le voyage jusqu'à Serannian

Le voyage dure sept heures.

Le port de Sona-Nyl est gardé par deux promontoires en cristal qui jaillissent de la mer et se rejoignent en une arche resplendissante. Alors que le Cap cristallin approche, des dauphins sautent en des arcs gracieux pour saluer le train, tandis que deux arcs-en-ciel reliés se forment.

Le train saute depuis le Cap jusqu'au point où le ciel rencontre la terre, en un saut qui serait angoissant s'il ne se poursuivait pas durant des heures.

Alors que la nuit tombe, les étoiles brillent au-dessus et en dessous du Terres oniriques Express puisque le ciel se reflète sur l'eau de l'océan, loin en dessous du train.

Le passager royal

Le roi Kuranese se présente à la gare accompagné d'une escouade de chevaliers. Henri s'incline respectueusement, ce qui incite les rêveurs à faire de même. Deux chevaliers, Haragrim et Nadamens, accompagnent le roi à bord. Les autres chevaliers attendent que le train démarre et chevauchent aux côtés du train jusqu'à ce qu'il saute dans les airs. Les bannières claquent au vent et les chevaux galopent d'un air guerrier.

Le troisième banquet (le festin royal)

Le roi Kuranese et ses deux chevaliers participent au banquet. Le début est très rigide et formel. Les rêveurs pourraient vouloir alléger l'atmosphère et assurer que la fête soit réussie : persuader Zsusza de danser serait une bonne chose. Alors que le train approche du golfe de Nodens, elle danse comme jamais auparavant, voire comme elle ne le pourra plus jamais.

Le jugement du roi Kuranese

Après le dîner, le roi Kuranese écoute les arguments des délégations. Si les rêveurs ont négocié une entente, ils peuvent parler en premier. Kuranese est étonné par les Êtres d'Ib, qui sont encore plus dégoûtants qu'il ne l'avait cru. Mais comme il est juste, son jugement sera équitable. Il accepte toute proposition raisonnable faite par les rêveurs. Il parlera en privé avec la délégation de Sarnath, en présence des rêveurs.

Le menu du festin royal

- Soupe du roi (crème de poulet)
- Langues de flamants roses aux truffes de la Forêt de champignons de l'est
- Gigots de gibier royal venu des pentes du Mont Lerion
- Paons rôtis des collines d'Implan, dans leur plumage, servis sur une assiette en or sertie de rubis et de diamants
- Château de caramel effilé représentant la ville de Serannian
- Fruits, noix et épices des vergers de Sydarthia
- Sauces préparées par les meilleurs cuisiniers, convenant aux palais de chaque invité

Carte des vins

- Perles de Mtal dissoutes dans le vinaigre de Thrace
 - Vins de Sarrub, d'Implan, des collines de Karth et du Mont Aran
 - Vin de l'arbre de lune des Zoogs



en plus de quartiers, à se demander sous quel toit anonyme se cache le morceau du Simulacre.

Face au Duomo se trouve la Piazza del Duomo, une énorme étendue pavée au moins aussi grande que la cathédrale. La Piazza est un lieu de rencontre pour les touristes, les locaux et les pigeons. Sur un côté de la Piazza se trouve l'entrée de la Galleria.

Dans la cathédrale

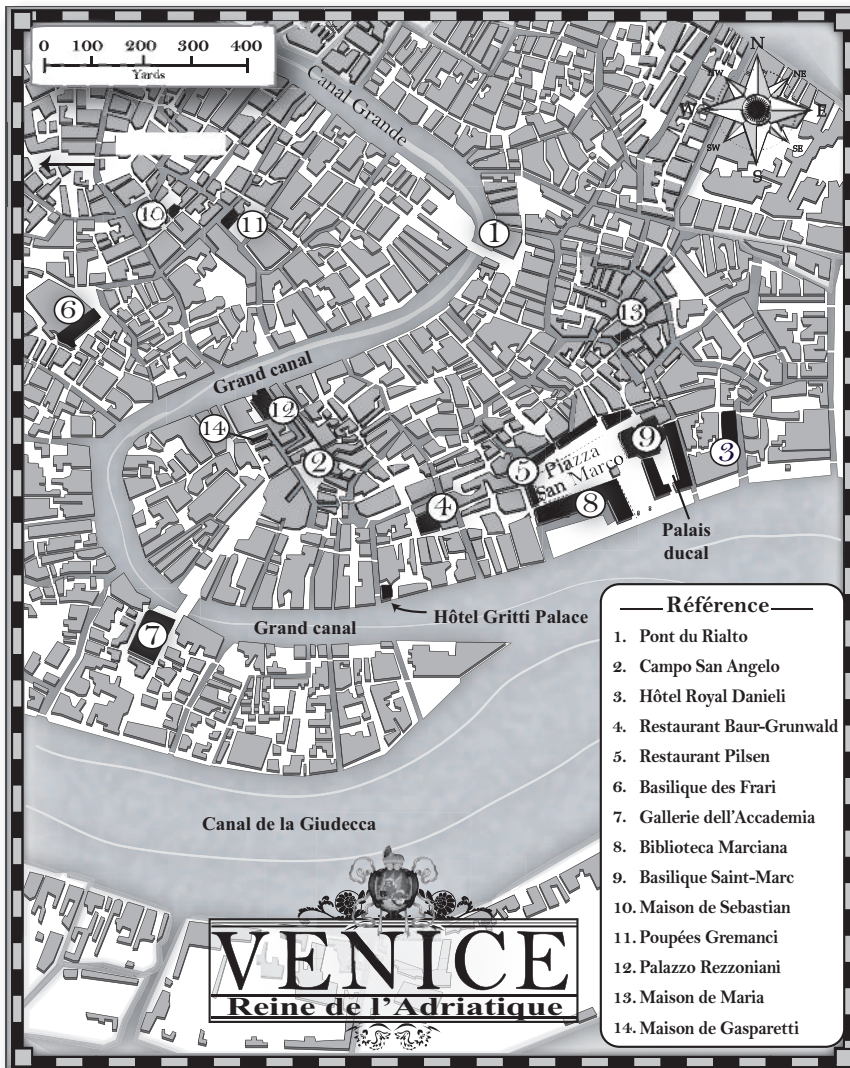
Il Duomo est le cœur de Milan et les Milanais y viennent pour prier en faveur du retour de leur fille préférée, saine et sauve. Les Milanais se dirigent vers la cathédrale en portant des bougies et des photographies encadrées de Caterina. Les investigateurs pourraient vouloir eux aussi entrer dans cette magnifique cathédrale pour allumer une bougie au nom de la soprano disparue.

À l'intérieur d'Il Duomo, les investigateurs se font rapidement harponner par le père Angelico, toujours désireux de pratiquer son anglais. Il leur montre les merveilles de sculptures et d'architecture dont peut se targuer l'édifice. Angelico est un homme corpulent et vigoureux, au visage large, qui ressemble autant à un athlète qu'à un prêtre, mais qui

possède une sensibilité extrême qui se révèle parfois.

Alors que la visite se poursuit, le père Angelico perd de son énergie et de son enthousiasme, à l'instar de tous les Milanais au cours des dernières années. Finalement, proche des larmes, il les prie d'excuser sa faiblesse et leur fait part de sa théorie sur l'Effondrement de Milan. « Nous autres, Milanais, avons perdu notre foi dans le Dieu unique. Notre manque de vitalité provient de notre dévotion sans borne aux apparences





- Référence —
1. Pont du Rialto
 2. Campo San Angelo
 3. Hôtel Royal Danieli
 4. Restaurant Baur-Grunwald
 5. Restaurant Pilsen
 6. Basilique des Frari
 7. Gallerie dell'Accademia
 8. Biblioteca Marciana
 9. Basilique Saint-Marc
 10. Maison de Sebastian
 11. Poupées Gremanci
 12. Palazzo Rezzoniani
 13. Maison de Maria
 14. Maison de Gasparetti

Trouver **Objet Caché** est nécessaire pour le remarquer). Il se précipite à la défense de Maria lorsqu'il devient clair qu'elle n'a pas l'intention d'embarquer sur la vedette. L'appelant Georgio, elle le supplie de ne pas intervenir. Les Chemises noires lui lancent des regards menaçants. Au désespoir de Maria, ils sont sur le point d'emmener l'importun à l'écart et de le passer à tabac avant de le jeter dans un canal. Elle regarde autour d'elle, aperçoit les investigateurs et implore leur aide.

L'intervention d'étrangers bien habillés et ostensiblement aisés fait cesser la dispute. Georgio s'éclipse. Rossini fixe les investigateurs d'un air mauvais. Fulminant, il leur demande leurs noms et leurs adresses. Les Chemises noires notent tous les détails dans leurs passeports. Ces jeunes hommes transpirent l'agression et la violence. Même leur posture est militaire. D'après leur âge, leur attitude et leurs cicatrices, les investigateurs devinent qu'ils ont combattu dans la Grande Guerre.

Si les investigateurs ne lui offrent pas de l'accompagner à Venise, M^{lle} Stagliani accepte à contrecœur de monter dans la vedette de

Rossini afin d'éviter de refaire un esclandre. Avant de partir, elle demande aux investigateurs à quel hôtel ils vont descendre, et leur offre son amitié tant qu'ils seront à Venise. Elle recommande le Gritti Palace, non loin à l'ouest de la place Saint-Marc. En murmurant, elle les remercie pour leur intervention. Rossini n'a pas d'autres projets que d'emmener Maria jusqu'à la maison de son père. Elle est en sécurité pour les prochains jours, même si elle n'apprécie guère son accompagnateur.

Si les investigateurs proposent de l'accompagner chez elle, elle accepte, expliquant à Rossini que ces étrangers sont des amis de sa mère, paix à son âme. Rossini ne prend même pas la peine de feindre un regard d'intérêt poli.

Sur le chemin de sa maison, Maria Stagliani offre ses remerciements, ainsi que des explications. Elle déclare son amour pour Georgio et son mépris envers Alberto : il est vieux (quarante ans !), gros et son haleine est infecte. Quand elle arrive enfin à sa porte, sa colère s'est évanouie et les larmes ont pris sa place. Elle s'enfuit dans la maison, en bafouillant un bref au revoir.



Maria Stagliani

20 ans, jeune amoureuse vénitienne

APP 15	Prestance	75 %
CON 14	Endurance	70 %
DEX 11	Agilité	55 %
FOR 12	Puissance	60 %
TAI 12	Corpulence	60 %
ÉDU 15	Connaissance	75 %
INT 13	Intuition	65 %
POU 15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	13
Santé mentale	72

Langues

Anglais	50 %
Français	32 %
Italien (langue maternelle)	75 %

Compétences

Athlétisme	27 %
Bibliothèque	52 %
Crédit	40 %
Histoire de Venise	47 %





Après la citerne

Au sud de la citerne, un groupe de soldats francs totalement saouls prétend qu'un monstre géant a écrasé la maison qu'ils occupaient, dévorant trois de leurs amis. Ils affirment de plus qu'il a disparu, tout simplement, ou qu'il s'est peut-être envolé. Ils sont incapables de se mettre d'accord sur son apparence.

Le Forum de Théodose

Le Forum de Théodose (Forum du Taureau) est un forum dans le plus pur style romain, avec des colonnes romaines qui entourent un carré gigantesque. Le Forum est occupé par des Francs qui chargent leur butin sur des mules ou des charrettes. D'autres sont en train d'arracher tout ce qui pourrait avoir la moindre valeur. D'autres encore sont assis ou couchés, boivent, parient, se battent ou tourmentent des prisonniers grecs.

Quatre basiliques flanquent les côtés du Forum. (Une basilique, à l'époque byzantine, est une église installée dans une structure antique.) La basilique nord est celle que cherchent les investigateurs.

Les quatre gardes

Le gardien pourrait vouloir se baser sur le plan de l'église Saint-Mokius pour servir de modèle à la basilique. Aucune carte spécifique n'est fournie pour cette basilique.

À l'intérieur, quatre croisés montent la garde dans la nef (partie centrale), surveillant l'entrée de la crypte.

Un test réussi de **Persuasion** ou de **Crédit** est nécessaire pour franchir les gardes, si le barde n'est pas présent. Un test de **Chance** pourrait indiquer que l'un des investigateurs est connu d'un des gardes. Une fois que les investigateurs ont réussi à convaincre les gardes de les conduire jusqu'au prisonnier, ils peuvent entrer dans la crypte.

Un test d'**Intuition** permet de réaliser que les gardes sont mécontents de leur affectation. Ils pensent que le prisonnier est fou ou maudit, voire les deux. Le fait d'être dans une église ne les reconforte pas, puisqu'il s'agit d'une église grecque, qu'ils considèrent comme corrompue et hérétique. Ils indiquent aux investigateurs que les croisés francs ont sauvé le père Agostino des mains d'un groupe d'hérétiques masqués qui ont pris la fuite.

L'un d'eux a été tué. Il s'agissait d'un Vénitien portant un tatouage sur le biceps gauche, ressemblant à un fouet à cinq lanières aux pointes affûtées.



Le prêtre

L'œil maudit

Un investigateur pourrait se faire toucher par le pus qui coule de l'œil maudit d'Agostino. Le gardien devrait faire, en secret, un test difficile de **Constitution**. En cas d'échec, la peau de l'investigateur devient irritée et l'inflammation touche rapidement son œil gauche. Après vingt-quatre heures, l'œil est totalement gonflé et éclate, faisant perdre 1D6 points de vie à l'investigateur et le rendant aveugle de cet œil. De plus, la victime perd 1/1D6 points de Santé mentale.

Pire encore. Si le Grand Prêtre de la Chair libérée est encore en vie, faites un test de **Pouvoir** en opposition. En cas d'échec, le Grand Prêtre peut maintenant voir à travers l'œil encore valide de l'investigateur. Celui-ci perd un point de vie par heure en raison de migraines terribles, jusqu'à ce qu'il n'ait plus de point de vie, que son œil valide explose et que l'investigateur meure.

Ceux qui assistent à la scène perdent 0/1D4 points de Santé mentale. Tuer le sorcier de la Chair libérée permet de mettre un terme à ce processus.

Un garde varangien typique

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	9	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	45

Compétences

Athlétisme	32 %
Discrétion	40 %
Écouter	30 %
Trouver Objet Caché	30 %

Langues

Anglo-saxon (langue maternelle)	45 %
Francique	10 %
Grec	25 %

Combat

• Bagarre	40 %
Dégâts 1D3 + 1D4	
• Hache	55 %
Dégâts 1D6 + 1D4	
• Couteau	40 %
Dégâts 1D4 + 1D4	
• Arbalète	40 %
Dégâts 2D6	
• Bouclier	40 %
Bloque les attaques, 20 points de vie	

Armure : Cuir bouilli (3 points de protection)

Équipements : Armes, bouclier, bourse contenant cinq pièces d'argent



L'œil infecté d'Agostino pourrait coûter cher aux investigateurs peu méfiants

Bien que lancer le rituel soit le meilleur moyen de trouver la Tour rouge, ce n'est pas le seul :

- Les hommes de Boniface offrent une piste, après la rencontre avec le dragon. Il est possible de suivre la trace des personnes disparues. Fouiller toute la zone prend du temps, mais cela permet de conclure que la tour est le point central reliant toutes les disparitions.
- Les investigateurs peuvent également interpréter ce qui est écrit sur le papier qui protège le rituel. Il y est fait mention d'une tour sanglante. Les Byzantins connaissent la réputation de la Tour rouge sang, puisque Sedefkar s'y est installé en 1201. Par contre, les Byzantins répugnent à l'idée de l'attaquer et un test réussi de **Persuasion** sera nécessaire pour obtenir l'information. Auparavant, Sedefkar avait des amis puissants qui le protégeaient et sa réputation de sorcier maléfique et cruel suffit à éloigner tout le monde. Par contre, les Francs et les Vénitiens n'en savent rien.
- Il est aussi possible de suivre les Diables de Chair. Si le rituel est lancé mais échoue, les Diables de Chair attaquent les investigateurs. Ceux qui sont blessés retourneront jusqu'à leur maître et peuvent être suivis.



L'attaque des Diables de Chair

L'attaque des Diables de Chair

Lorsque les investigateurs auront lancé le rituel, Sedefkar envoie ses Diables de Chair les attaquer. Ceux-ci patrouillent aussi aux environs de la Tour rouge sang, restant cachés tant qu'ils ne voient pas quelqu'un approcher trop près. Les Diables de Chair sont d'épouvantables êtres de chair, d'os et de viscères réunis par la magie. Ils se déplacent en sautillant, leurs boyaux dépassant de leur corps difforme pour servir de gourdins. Ces êtres sont formés à partir des cadavres des victimes de Sedefkar et celui-ci leur ajoute des cornes et des griffes formées d'os, pour qu'ils ressemblent au diable et terrorisent encore plus leurs victimes. Ils peuvent sauter et planer grâce à des ailes rudimentaires composées de peau étirée. Les Diables de Chair savent toujours qui a participé au rituel Détecter l'Écorché et ils attaquent ces personnes-là en premier. Ils savent aussi si quelqu'un a touché la Peau de l'Écorché et, là encore, cela les pousse à attaquer.

Les Diables de Chair arrivent une heure après l'accomplissement du rituel ou attaquent près de la Tour rouge sang. Sedefkar a besoin de matière première pour ses Diables, mais grâce au carnage qui a régné en ville au cours des derniers jours, il en a douze à sa disposition pour l'instant. Ils attaquent en petits groupes de trois ou quatre. Deux d'entre eux demeurent en tout temps auprès de Sedefkar.

La Tour rouge sang

Les hommes de Boniface

Les investigateurs qui approchent de la Tour rencontreront les hommes du marquis Boniface. Ceux qui ne sont pas ivres ou occupés à piller la ville ou violer les femmes se déplacent en groupe et sont visiblement perturbés. Ils raconteront que des hommes ont disparu et qu'une meute de chiens a été aperçue occupée à dévorer une peau qui semblait avoir été arrachée d'un torse. Certains pensent qu'un démon occupe la Tour rouge, au nord, mais aucun de ceux qui ont été dépêchés pour enquêter ne sont revenus et les récits qui se multiplient les angoissent encore plus. Il était question que le marquis monte un groupe suffisamment nombreux pour pouvoir attaquer la tour en force, mais cela ne s'est pas fait puisqu'il n'y a pas assez d'hommes aptes pour l'instant.

Messire Gautmaris

Lorsque les investigateurs approchent de la tour, un chevalier franc accompagné de soldats les salue. Il s'agit de Sedefkar, se faisant passer pour messire Gautmaris. Il semble normal, mais un test réussi d'**Intuition** pourrait révéler que, même si son déguisement physique est parfait, ses manières sont orientales, différentes de celles d'un chevalier européen.

Un succès critique indique que les boyaux se sont enroulés autour du cou de la victime.

Utilisez les règles sur l'asphyxie pour savoir quels dégâts en résultent. Une fois que les boyaux ont explosé, ils ne peuvent plus être repris ou réutilisés. Notez que les Diables de Chair doivent aspirer une victime pour avoir quelque chose dans leurs boyaux si ceux-ci étaient vides au début du combat. Il y a 50 % de chance pour que les boyaux d'un Diable de Chair soient pleins au début du combat.

Terror : Les gens superstitieux croient que les Diables de Chair sont les véritables diables mentionnés par le folklore.

Ceux qui échouent à un test de Santé mentale lorsqu'ils affrontent des Diables de Chair fuient, terrorisés, vers l'église la plus proche, ou vers tout autre lieu consacré.

- Bagarre 60 %
Dégâts 1D4 par tour (suction, voir ci-dessus)
- Coup de boyaux 60 %
Dégâts 1D4 + 1 par tour jusqu'à ce que la victime se rince. En cas de succès critique, consultez les règles sur l'asphyxie.

Armure : Os et peau (2 points de protection)

Sortilège : Aucun

Perte de SAN : Voir un Diable de Chair fait perdre 1/1D10 points de Santé mentale.



- Les investigateurs regardant vers le haut découvrent que le toit n'est pas en chaume comme ils l'avaient cru, mais fait de brins de fines fibres entremêlées, gris brun et luisants de gouttes de sueur laiteuse et phosphorescente.
- Grand-mère se redresse et saisit la pelle à pain appuyée contre le four. Alors, en gloussant, elle glisse la partie plate de la pelle sous les pieds de l'investigateur monté sur l'armoire, et pivote sans hésiter pour l'amener près du four, faisant preuve d'une force exceptionnelle.
- Le four, maintenant une gueule rugueuse rappelant une sangsue et ses dents courbes comme des crochets, s'ouvre en grand et se

soulève vers l'investigateur surpris. Sa bouche s'agrandit jusqu'à dépasser la taille d'un homme, le feu brûlant à l'intérieur ne dissimulant plus sa véritable fonction. Grand-mère balance sa prise dans l'énorme gosier.

- Kcerca, tenant un large couteau de cuisine et chantant joyeusement, s'avance vers un autre investigateur. Les paroles de sa chanson – *Iä! Iä! ph'thelgwii fthäguri Shup-Nikurät!* – résonnent étrangement, comme si la chaumière elle-même les reprenait.

Participer à cette scène démente impose un test de Santé mentale (1/1D6) pour chaque investigateur.



Constantinople (Istanbul)

La cité, comme toute la Turquie, traverse une période de profonds bouleversements. En 1922, Atatürk est arrivé au pouvoir, promettant une nation turque unie. Mais les Britanniques, les Français et leurs alliés occupent Constantinople et les territoires environnants depuis 1918.

Les guerres récentes (1920-1922) entre les Turcs et les Grecs ont exalté le ressentiment contre ces derniers. Tout ce qui va mal dans le pays est imputé à l'influence subversive des Grecs. Quoi qu'il en soit, Constantinople est une cité cosmopolite, assez grande pour tous. Les étrangers peuvent la parcourir et profiter de sa culture, de ses trésors et de son architecture sans risque. Porte de l'Orient, ville d'histoire et de mystère, elle mérite d'être le terminus de l'Orient-Express.

Monnaie

La monnaie officielle est la livre turque (TR). Autrefois d'une valeur proche de la livre sterling, son taux de change a été divisé par quatre depuis la défaite de la Turquie au sein des Empires centraux lors de la Grande Guerre. Au terme de la décennie, la chute s'est accélérée, à 1 contre 10 en faveur de la livre sterling. En conséquence, les Turcs acceptent sans soucis les monnaies étrangères tout au long des années vingt.

La ville aujourd'hui

La majorité musulmane de la population de Constantinople suit les préceptes islamiques et prie dans les mosquées. Ces édifices sont si nombreux que la ville a pris le surnom de « cité des mosquées ». La religion a une place importante dans la culture turque. Les appels à la prière résonnent depuis les minarets, ces tours hautes et fines attenantes aux dômes des mosquées.

La majorité des habitants sont d'origine turque, avec des minorités conséquentes de juifs et de gitans, mais surtout d'Arméniens et de Grecs.

Ville maritime, bordée par les eaux du Bosphore et l'estuaire de la Corne d'Or, Constantinople est divisée en trois provinces. Deux se trouvent à l'ouest du détroit, et donc en Europe, de part et d'autre de la Corne d'Or :

Stamboul, la vieille ville, au sud et Pera-Galata, la ville nouvelle, qui accueille les Occidentaux, au nord. En face, Üsküdar est en Asie. Aucun pont ne la relie aux deux autres. (Il ne sera construit qu'en 1973.) Il faut prendre un ferry ou un bateau privé.

La cité est tristement célèbre pour être l'une des plus sales d'Europe, un cloaque de pigeons morts, de meutes de chiens sauvages, de chats de gouttière, de déchets abandonnés et de poissons pourris. C'en est trop pour certains visiteurs et l'occupation alliée n'a rien fait pour arranger les choses, au contraire.

À cause de l'occupation, l'administration civile en général et la police en particulier sont réduites au minimum. La poignée d'hommes de la police interalliée a pour priorité de protéger les biens et les droits des Européens. L'autorité civile revient de facto à ce qui reste des agences de l'ancien sultanat, mal gérées et sous-financées par les Alliés, quand elles ne sont pas simplement livrées à elles-mêmes. Dans ces conditions, à moins de faire un scandale, l'argent passe avant la justice. Atatürk aura de nombreux partisans.

En dehors des fontaines et d'une architecture souvent superbe, les deux spécialités de la ville sont les salons de thé et les bains publics. On y croise peu de femmes. Si elles règnent sur leur maison, elles sortent rarement à l'extérieur. En théorie ouverts aux deux sexes, les bains turcs possèdent leurs propres codes et étiquettes. Les salons de thé sont réservés aux hommes. Certains se tiennent dans des jardins, sous des pergolas. La plupart sont des salles bondées, à l'éclairage cru, où les hommes fument et jouent au backgammon ou aux échecs tout en sirotant leur thé. Les Turcs y mettent du sucre, mais jamais de lait.

Fondé en 1892, le musée de Topkapi a accumulé des trésors historiques et inestimables sous la direction capable d'Hamdy Bey. Les musées voisins d'Archéologie et des Janissaires ont ouvert respectivement en 1836 et 1726.

Techniquement, Constantinople ne deviendra Istanbul qu'en 1926, date à laquelle elle est reconnue comme telle par la Poste turque. Toutefois, le monde musulman l'appelle ainsi depuis longtemps, déformation de la phrase grecque *eis ten polin* (« dans la cité »). Même après la chute de Constantinople, les Occidentaux refuseront de changer le nom de ce lieu historique pour

celui utilisé par un ennemi dont les armées ont longtemps foulé leur sol, et ce jusqu'aux années cinquante. À votre table, vous pouvez employer librement les deux noms. Par souci de clarté, nous n'en utilisons qu'un dans le texte.

Transport

Constantinople a d'abord été conçue pour le piéton, puis le cheval et la charrette. Ses rues sont étroites et encombrées, pour la plupart impossibles à traverser en voiture. Des centaines de culs-de-sac défient le sens de l'orientation, même pour les natifs de la ville. Les transports en commun sont des variations du bus ou du taxi. Les bus et les trams publics sont souvent pleins à craquer. Les « bus populaires » ne sont que des camions, des charrettes ou d'autres véhicules capables d'accueillir des passagers. On y accroche des chapelets de billes bleues, afin de conjurer le mauvais œil. Il existe également des taxis privés, ou partagés (*dolmus*). Ses derniers prennent autant de clients que possible, et continuent à en chercher pendant leurs courses.

La République de Turquie

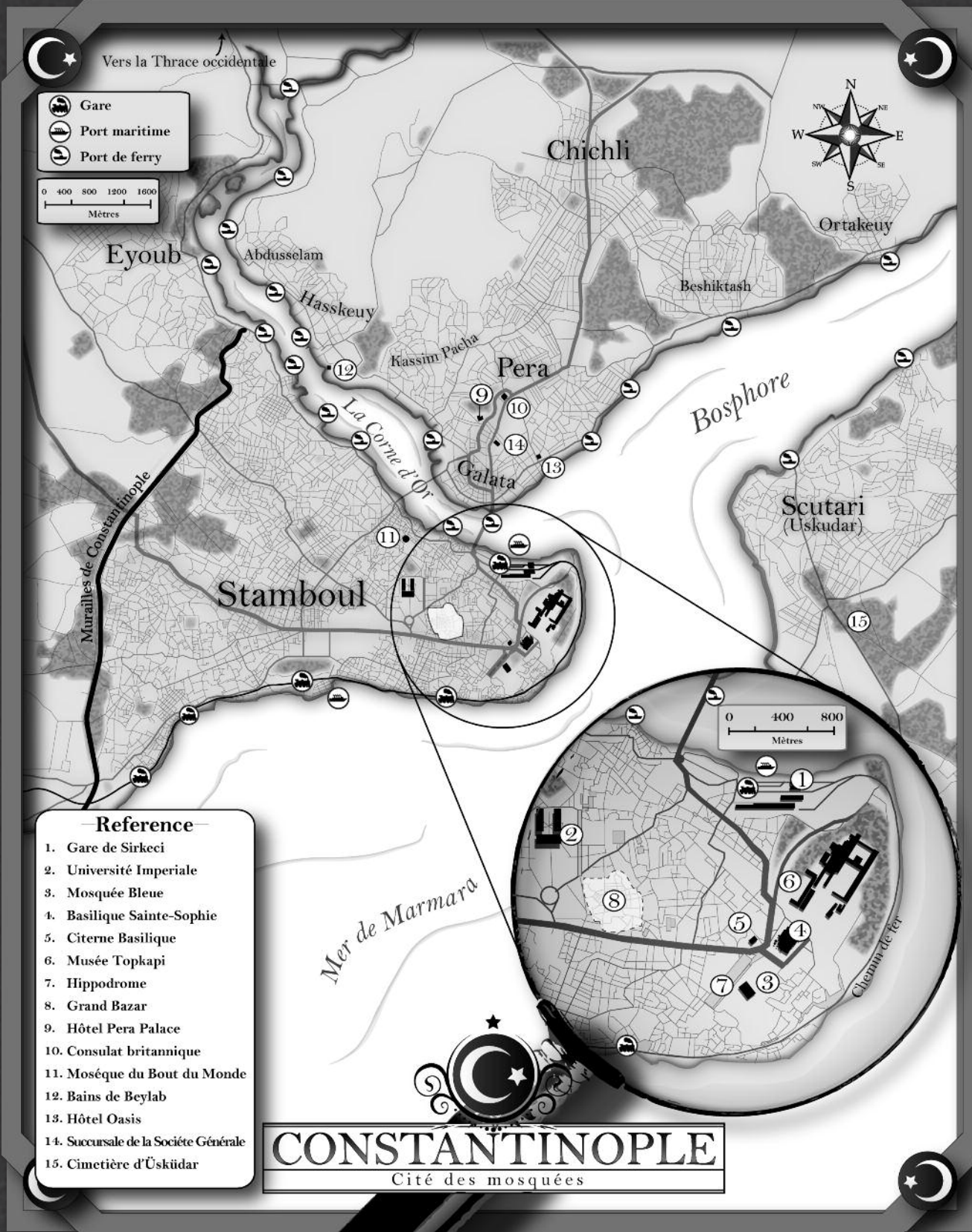
Le traité de Lausanne sera signé en juillet 1923, les troupes d'occupation évacueront en août, la République de Turquie sera fondée le 29 octobre 1923. Moins de deux semaines plus tard, Atatürk choisit Ankara comme capitale, plutôt que Constantinople. Il affiche ainsi son dédain pour l'ancien sultanat, corrompu et sous influence étrangère, dont Constantinople est le symbole.

Le nouveau régime militaire contrôle la plus grande partie de la Turquie, s'attaquant à des coutumes anciennes. Les voiles et les fez sont interdits. Les signes de l'ancien régime s'effondrent. Les réactions vont d'une opposition fanatique à une acceptation philosophique. Au cours de sa longue histoire, depuis les temps de Byzance, la ville a connu de nombreux maîtres et empires. L'Empire ottoman n'est que le dernier à s'écrouler. Sa présence actuelle n'est déjà que fiction : le dernier sultan, Mehmed VI, a fui en 1922.

No. 10. Constantinople.



Mosquée d'Ortakeui, Bosphore.



- Reference—
1. Gare de Sirkeci
 2. Université Imperiale
 3. Mosquée Bleue
 4. Basilique Sainte-Sophie
 5. Citerne Basilique
 6. Musée Topkapi
 7. Hippodrome
 8. Grand Bazar
 9. Hôtel Pera Palace
 10. Consulat britannique
 11. Mosquée du Bout du Monde
 12. Bains de Beylab
 13. Hôtel Oasis
 14. Succursale de la Société Générale
 15. Cimetière d'Ûsküidar

CONSTANTINOPLE

Cité des mosquées

Que se passe-t-il à Constantinople en 1923 ?

Au début de l'année 1923, Constantinople est encore occupée par des troupes anglaises, françaises et italiennes. Les journaux rapportant de nombreux cas de tensions entre les forces d'occupation et la population. Le ressentiment anti-anglais est au plus fort, la police turque harçèlerait les citoyens britanniques et les natio-

nalistes ordonneraient aux propriétaires de music-hall de ne pas prendre leurs réservations. Plus sérieusement, les soldats anglais essuient régulièrement des tirs, parfois mortels. Les rumeurs d'une révolte nationaliste persistent en février. Début mars, les journaux anglais rapportent que la ville

est victime d'une épidémie apportée par les nombreux réfugiés grecs, dont le nombre s'élèverait à vingt-sept mille à Constantinople et dans ses environs. Ils parlent de « centaines de victimes chaque semaine ». Fin mars, la première liaison aérienne directe ouvre entre Paris et Constantinople.

Jack Gatling

32 ans, journaliste américain

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	11
Santé mentale	65/57*

* Le niveau plus bas s'applique alors qu'il est temporairement fou après que Makryat a utilisé Gatling pour ses Chairs rampantes.

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	75 %
Discretion	70 %
Photographie	55 %

Langue

Anglais (langue maternelle)	65 %
-----------------------------	------

Combat

• Bagarre	65 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

(3) Jack Gatling

Gatling est un journaliste syndiqué spécialisé en ragots sur les personnes riches et célèbres, pour les journaux américains. Il a 32 ans et commence à perdre ses cheveux, tout en restant bel homme, avec ses cheveux noirs et ses yeux bruns. Il a une certaine connaissance du monde, mais n'est que partiellement cultivé. Gatling a entendu parler du baron de Blackpool et de Doña Margarita et il est à bord dans l'espoir d'obtenir un scoop.

S'il croit voir une histoire dans ce que font les investigateurs, il deviendra rapidement casse-pied. Il écrira assurément un article sur eux si l'un des investigateurs est riche ou célèbre, ou se lance dans des déclarations étonnantes ou détonantes, qui feront alors le tour de l'Europe. Gatling envoie ses histoires par télégramme et les nouvelles peuvent donc paraître avant même que le train soit arrivé.

Partager un compartiment avec Jack Gatling ne sera pas de tout repos pour un investigateur qui tente de garder ses secrets. Gatling est présent dès qu'il n'est pas occupé à espionner quelqu'un d'autre.

Le journaliste est idéal pour donner des informations sur les autres passagers et ses observations personnelles pourraient aider à démasquer Makryat. Gatling pourrait en effet relater des incidents dont les investigateurs n'ont pas eu connaissance.



Elena Constanza



- Pour avoir été témoins de la défaite de leurs ennemis, les survivants du chapitre de Constantinople reçoivent 1D4 points de Santé mentale chacun.
- Pour être arrivés à bout de la campagne, les survivants reçoivent 4D6 points de Santé mentale chacun. Après avoir compté leurs membres restants, ils peuvent décider de ne pas tenter leur chance plus avant, et prendre une retraite bien méritée.

Gratitude

Quelque temps plus tard, des enveloppes portant des armoiries en filigrane arrivent par coursier chez chacun des investigateurs. Elles contiennent un message de remerciement, écrit à l'encre sur un papier épais, de fabrication artisanale. Leur auteur est une personne très connue en Angleterre. Les efforts des investigateurs, qui se sont avérés bénéfiques pour la famille royale, ne sont pas passés inaperçus. Par la suite, les survivants voyageant dans l'Empire seront parfois l'objet d'un traitement révérencieux et inattendu. Un bureaucrate aura vu leur

nom dans une liste d'hommes et de femmes hautement recommandés.

La fin... pour l'instant

Ce scénario conclut la campagne de 1923. Le scénario moderne *Le Simulacre affranchi* constitue un épilogue en 2013, mais vous pouvez le jouer plus tard. Il est même recommandé d'attendre un peu, que les joueurs aient un peu de recul.

De même, les scénarios historiques peuvent être joués maintenant que les investigateurs ont le temps de relire tranquillement les documents accumulés. Le mystère du train de la mort attend peut-être encore d'être résolu, et les investigateurs peuvent encore avoir des tickets pour le Terres oniriques Express.

Pour l'instant, cependant, vos joueurs ont triomphé après de nombreuses sessions de jeu. Peut-être souffrent-ils de sidérodromophobie, la peur des trains. Qu'ils profitent de quelques moments de paix.



La tour Galata. Au dix-septième siècle, Hezârfen Ahmed Çelebi se serait jeté de son sommet, équipé d'ailes artificielles. De là, il aurait traversé le Bosphore en planant, pour se poser sur les pentes d'Üsküdar. Le sultan Murad lui aurait d'abord fait cadeau de mille pièces d'or, avant de se dire qu'il était trop dangereux et de l'exiler en Algérie.

L'Écorché

Aspect de Nyarlathotep, l'Écorché apparaît sous la forme d'un humain de deux mètres cinquante de haut, dépourvu de peau, avec parfois un troisième œil au milieu du front. Son pouvoir provoque des étincelles dans l'air autour de lui. Tous les humains dans un rayon de cent mètres ont la peau qui les gratte.

Culte

Les Frères de la Chair vénèrent l'Écorché. Leur siège se trouve à Constantinople, avec des groupes à Milan, Vinkovci, Sofia, Budapest et d'autres villes d'Europe et du Proche-Orient.

Autres caractéristiques

Ce dieu ne se manifeste que pour assister à certaines cérémonies et accepter des sacrifices.

L'Écorché

APP	0	Prestance	0 %
CON	20	Endurance	99 %
DEX	04	Agilité	20 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	86	Intuition	99 %
POU	100	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D6 (sans objet)
Points de vie	20
Points de magie	100
Déplacement	10

Compétences :

Ecorchement d'humain	99 %
Trouver objet caché	99 %

Attaques

Attaques par tour : 1

Regard écorchant : Utiliser ce pouvoir contre un humain coûte 1 point de magie. Si l'Écorché réussit un test de **Pouvoir** opposé à celui de sa cible, la peau de cette dernière se met à tomber, comme des vêtements trop grands. Tout mouvement provoque une douleur insupportable. La victime perd 1 point de vie par tour jusqu'à ce qu'elle meure.

• Regard écorchant	99 %
Dégâts	4D6

Armure : Toute personne frappant l'Écorché ou lui tirant dessus ressent une démangeaison insupportable dans la main tenant l'arme, ce qui fait rater l'attaque. Les attaques de tous types infligent systématiquement des dégâts minimaux. Si une attaque réduit ses points de vie à 0, l'Écorché se dissipe. Il réapparaît 1D6 tours plus tard, à son maximum de points de vie.

Sortilèges : L'Écorché connaît tous les sorts du Mythe, à l'exception de ceux spécifiques à d'autres dieux.

Perte de SAN : 5/1D100 pour voir l'Écorché

Les inconnus du train

DES INDIVIDUS VARIÉS POUVANT SERVIR DE FIGURANTS
OU D'INVESTIGATEURS REMPLAÇANTS.



Passagers

Les personnages non joueurs présentés dans ce livret ne sont pas vitaux pour le déroulement de la campagne. Ce sont des gens intéressants avec qui passer un moment. Le gardien peut aussi s'appuyer sur eux pour ses intrigues secondaires. Ils rappellent également aux joueurs que leurs investigateurs ne sont pas les seuls voyageurs à bord de l'Orient-Express. En cas de besoin, ils peuvent être embauchés comme personnages joueurs, en remplacement d'un investigateur décédé ou interné.

Cinq des personnages non joueurs travaillent pour l'Orient-Express. Ils sont loin de représenter l'ensemble du personnel, ou même toute la variété des occupations à bord. Ce ne sont que quelques personnages mis à disposition du gardien. Le personnel de l'Orient-Express est sélectionné pour son intelligence, sa compétence, son dévouement et sa motivation. Tout manquement dans ces qualités est sanctionné par un transfert ou un renvoi. Gardez-le à l'esprit lors de leur interprétation. Un trop grand relâchement ne serait pas crédible vu les critères d'excellence de l'entreprise.

Le service lui-même n'est jamais étouffant, malgré la présence constante du personnel. S'ils sont toujours prêts à répondre aux

demandes, les employés de l'Orient-Express cherchent d'abord à anticiper les besoins et les envies de leurs clients. Dans le meilleur des cas, il se forme entre un domestique et ses maîtres une relation de symbiose, sur la base du respect et l'intégrité.

Liste des passagers

Professeur Alphonse Moretti . . .	page 199
Andre /Andrea Stefani	page 141
Madame Arcane	page 167
Biff Baxter	page 143
Brett Bozeman	page 209
Bryan Thao Worra	page 205
Christopher Macias	page 203
Daisy Cannon	page 165
Doreen O'Bannon	page 169
Émile Duchamps (personnel) . .	page 187
Francois Laverge	page 171
Franklin Myers	page 175
Grace Murphy	page 193
Colonel Herring et Madame . . .	page 133
Homer Banner	page 159
Humphrey Enderly	page 154
Jarrold Holst	page 201
Jean Porvois	page 173
Kay Montague	page 163
Kerim Mahtuk	page 135
Lorenzo Bercé (personnel)	page 183
Lorna Cambell-Barnes	page 137
Lady Margaret Bramwell	page 157
Margrave Milos Valinchek	page 195
Lord Martin Alan-Brown	page 211
M ^{me} Elisabeth Sunderland	page 191
Colonel Nathaniel R. Miller . . .	page 207
Colonel Neville Goodenough . .	page 189
Nikolai Vasiliev	page 149
Patrick Jensen	page 177
Paul Deguerre (personnel)	page 185
Pierre Marchand (personnel) . . .	page 181
René Clément (personnel)	page 179
Roger Whipsnade, Lord Palfrey .	page 139
Roman Petrov	page 149
Ronald Lakeby	page 153
Seregane Androkovna Rankenberg .	page 147
Simon Johns	page 131
Dr Vincenzo Gaspari	page 155
Violet Davenport	page 197
Walter Partridge	page 161
Yves Rostande	page 151



Andre / Andrea Stefani

28 ans, aventurier italien

Le gardien doit décider si ce personnage est un homme ou une femme. Il pourrait séduire un investigateur, feindre un attachement romantique, lui soustraire une petite ou une grande partie de ses économies, puis le laisser tomber pour un autre passager. D'autres investigateurs peuvent remarquer qu'Andre / Andrea dîne en compagnie d'une personne différente chaque soir. Ce gigolo peut être poursuivi par un mari trompé, une femme jalouse, un amant délaissé ou des détectives privés... ce qui entraînera des quiproquos amusants s'il se trouve ressembler comme deux gouttes d'eau à l'un des investigateurs, surtout si les poursuivants ne sont pas très malins.

APP	18	Prestance	90 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	13
Santé mentale	75

Compétences

Athlétisme	65 %
Backgammon	65 %
Baratin	72 %
Conservation agréable	80 %
Discrétion	49 %
Négociation	80 %
Persuasion	56 %
Pratique artistique (chant)	61 %

Langues

Allemand	45 %
Anglais	60 %
Français	55 %
Italien (langue maternelle)	65 %

Combat

• Bagarre	35 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

Entourage

Andre a un serviteur, et Andrea une servante.

Tomas Infuego

23 ans, serviteur

APP	17	Prestance	85 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	9
Santé mentale	35

Compétences

Athlétisme	30 %
Persuasion	74 %
Servir Andre	68 %

Langues

Italien (langue maternelle)	80 %
-----------------------------	------

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	
• Revolver .38	67 %
Dégâts 1D10	

Mlle Carmina Ferrara

31 ans, servante

APP	17	Prestance	85 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	70

Compétences

Athlétisme	40 %
Nettoyer	55 %
Obéir promptement	55 %
Servir Andrea	68 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	
• Automatique .22	67 %
Dégâts 1D6	

Langues

Italien (langue maternelle)	45 %
-----------------------------	------