

Que contient ce Supplément ?

Que vous soyez un nouvel adepte de *L'Appel de Cthulhu* ou un Gardien confirmé, le présent supplément vous simplifiera considérablement la tâche. Finies les précieuses minutes perdues à feuilleter le livre de règles aux moments les plus critiques de vos scénarios. Désormais, vous aurez en permanence sous les yeux les informations les plus utiles.

L'Écran du Gardien présente de manière synthétique divers points de règles et tableaux importants, de façon à ce que vous puissiez les consulter à tout instant. Ce paravent vous permettra en outre de mettre vos notes, cartes et figurines à l'abri des regards inquisiteurs des joueurs. Enfin, l'illustration horrifique de son recto contribuera à instaurer une ambiance appropriée au cours de vos parties.

L'encart regroupe diverses tables et règles. **Sélection d'Animaux et de Monstres** détaille de manière condensée les caractéristiques des créatures que l'on rencontre le plus souvent dans le jeu. **Poursuites Automobiles** propose un système permettant de simuler les courses-poursuites en voitures, ainsi que les combats qui peuvent se produire dans de telles circonstances. **Le tableau Exemples d'Armes à Feu et d'Explosifs** est en principe avant tout destiné à servir de référence pour le Gardien, mais rien ne vous empêche de le faire circuler autour de la table de jeu lorsque vos investigateurs auront besoin de certaines précisions.



Le Petit Peuple

Le livret que vous tenez entre les mains contient plusieurs autres choses intéressantes.

Localisation des Blessures des Humains que vous trouverez ci-dessous est une règle optionnelle que vous pourrez adopter si vous désirez augmenter le réalisme de vos affrontements.

Vous trouverez ensuite "**Le Petit Peuple**", un scénario prêt-à-jouer accompagné d'un assortiment d'investigateurs prêtés.

Après le scénario, à la fin de ce livret, vous découvrirez deux nouvelles feuilles de personnage. Vous pourrez utiliser les **Fiches d'Investigateur Réduites** pour des parties impromptues ou des scénarios n'entrant pas dans le contexte d'une campagne et, d'une manière générale, chaque fois que des fiches "normales" ne vous sembleront pas indispensables. **Les Fiches de Personnages Secondaires**, quant à elles, seront utilisables aussi bien par le Gardien que par les joueurs pour enregistrer les caractéristiques des personnages-non-joueurs et des simples figurants.

Si vous en éprouvez le besoin, n'hésitez pas à photocopier toutes ces tables, règles et fiches de personnages. Chaosium Inc. et Jeux Descartes autorisent en effet tous les Gardiens et joueurs à reproduire ces aides de jeu pour leur usage personnel.

Localisation des blessures des humains

TABLE DE LOCALISATION DES BLESSURES

1D20	localisation	description
01-03	Jambe droite	toute la jambe droite, de l'articulation de la hanche jusqu'au pied.
04-06	Jambe gauche	toute la jambe gauche, de l'articulation de la hanche jusqu'au pied.
07-10	Abdomen	des hanches au dessous des côtes flottantes.
11-15	Poitrine	des côtes flottantes au cou et aux épaules.
16-17	Bras droit	le bras droit tout entier.
18-19	Bras gauche	le bras gauche tout entier.
20	Tête	crâne et cou.

POINTS DE VIE PAR LOCALISATION

nombre total de Points de Vie (PV)

localisation	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
chaque jambe	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
abdomen	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
poitrine	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8
chaque bras	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5
tête	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6

- Les points de chaque jambe, de l'abdomen et de la tête correspondent au 1/3 du total de Points de Vie.
- Les points de chaque bras correspondent au 1/4 du total de Points de Vie.
- Les points de la poitrine correspondent aux 4/10 du total de Points de Vie.

Pour avoir des règles complètes concernant la localisation des blessures applicables aussi bien aux êtres humains qu'aux créatures et monstres, reportez-vous au supplément **Cthulhu 90**.

EFFETS DES DOMMAGES EN FONCTION DE LEUR LOCALISATION

JAMBE En cas de blessure à la jambe, les déplacements sont diminués de moitié. Lorsqu'on ne possède plus qu'un Point de Vie dans une jambe, on ne peut plus se déplacer sans l'aide d'une autre personne. A zéro Point de Vie ou moins, le membre endommagé devient totalement inutilisable et le blessé ne peut plus alors que ramper ou se battre en restant couché à terre.

ABDOMEN Quand un blessé n'a plus de Points de Vie à l'abdomen, il ne peut plus se servir de ses jambes et tombe automatiquement.

POITRINE Quand un blessé n'a plus de Points de Vie dans la poitrine, il tombe par terre et perd son sang à la cadence d'un Point de Vie par round de combat. L'hémorragie ne peut alors être arrêtée qu'à l'aide d'un jet réussi de Premiers Soins.

BRAS Quand un personnage est blessé au bras, les compétences nécessitant l'usage de ce membre sont aussitôt réduites de moitié. S'il perd tous les Points de Vie de son bras, il ne peut plus s'en servir et laisse tomber au sol ce qu'il tenait avec la main correspondante.

TÊTE Quand un personnage n'a plus de Points de Vie à la tête, il sombre dans l'inconscience.

AIRES D'EFFET Lorsqu'une arme n'affecte pas un point spécifique du corps, les dommages doivent être soustraits du total de Points de Vie. Dans ce genre de cas, une armure n'est efficace que si elle recouvre entièrement le corps.

Si un membre encaisse des dommages correspondant au double de ses Points de Vie, on doit considérer qu'il est tranché ou arraché. Le blessé perd alors son sang au rythme d'un Point de Vie par round de combat, tant que son hémorragie n'a pas été stoppée par un jet réussi de Premiers Soins.

Chaque fois qu'un personnage se voit infliger une blessure dont les dommages correspondent au moins à la moitié des Points de Vie totaux qui lui restent, il faut déterminer s'il ne subit pas un choc.



Un scénario original pour **L'Appel de Cthulhu 1920**

Le Petit Peuple

Par Keith Herber

Cette aventure a été conçue pour être jouée avec les personnages pré-tirés proposés à la fin de ce livret. S'il est envisageable de l'adapter de manière à la jouer avec des investigateurs "normaux", le Gardien doit toutefois savoir que certaines difficultés risquent alors de se faire jour en cours de partie. Il lui faudra par conséquent étudier le scénario en profondeur afin de parer à tous les problèmes éventuels.

L'aventure

L'histoire se déroule à Arkham, dans le Massachusetts. Les joueurs incarnent des gangsters travaillant pour le compte du caïd de la pègre locale : Danny O'Bannion. Quelqu'un a essayé de subtiliser le cadavre d'un de ses vieux amis, Sean Kelly, au funérarium de la ville. Le truand veut maintenant savoir exactement ce qui s'est passé, car il soupçonne un de ses anciens rivaux — Potrello, le chef d'un gang composé d'Italiens — d'avoir trempé dans cette sale histoire. Ce n'est toutefois pas sa seule motivation : il convoite également une bague que possédait Kelly... un anneau très spécial qui l'intéresse tout particulièrement.

Contrairement à ce que pense O'Bannion, la tentative avortée visant à voler le cadavre n'était pas l'œuvre du gang des

Italiens, mais du "Petit Peuple", une race d'humanoïdes nains, originaire d'Irlande, qui s'est appropriée les égouts et le réseau d'écoulement des eaux usées d'Arkham. Ces petites créatures ont l'étonnante faculté de ne pouvoir être vues que par des enfants très sensibles ou des adultes complètement ivres.

Or, justement, en plus d'exercer la profession d'égoutier municipal, Kelly était très porté sur la bouteille. C'est ainsi qu'il eut son premier contact avec le Petit Peuple, un certain après-midi, alors qu'il inspectait le conduit pluvial de West Street, non loin du point où celui-ci s'ouvre sur la rive sud de la Rivière Miskatonic. Il ne fit part à personne de sa découverte et se lia rapidement d'amitié avec les petites créatures qui lui proposèrent un pacte qu'il accepta sans rechigner : à sa mort, elles s'engagèrent à le ressusciter sous la forme d'un membre de leur propre race. Kelly pourrait dès lors vivre à jamais au sein du Petit Peuple. Pour sceller cet accord, l'ivrogne se vit remettre un anneau d'or de style celtique.

Maintenant que Kelly est décédé, le Petit Peuple a conçu le projet d'enlever son corps, afin d'aller le mettre à l'abri dans la cave d'une bâtisse abandonnée de Church Street, à proximité de l'école Hubbard. C'est en effet là que sont censés se dérouler pendant trois jours divers rites et incantations ayant pour objet de le ramener à la vie sous sa nouvelle forme.

Ce sont bien les membres du Petit Peuple qui ont tenté d'emporter la dépouille de Kelly, mais ils ont rencontré quelques problèmes lorsqu'ils ont tenté de la faire passer par un des étroits souborreaux du funérarium. Surpris dans leur travail par le directeur de l'établissement, que leur vacarme avait alerté, ils durent se résoudre à abandonner leur proie et à fuir en empruntant le même conduit d'évacuation qui leur avait permis de s'introduire dans les lieux. Pas découragés pour autant, ils sont résolus à essayer à nouveau de voler le cadavre au cours de la nuit prochaine. Il leur faudra cette fois se rendre chez la veuve de Kelly, le défunt ayant été conduit à son ancien domicile, afin d'y être exposé pendant un jour et une nuit.

Les investigateurs/gangsters seront peut-être enclins, dans un premier temps, à penser que le cadavre a été ranimé d'une manière quelconque. Après quelques recherches et entrevues avec divers témoins, ils devraient néanmoins arriver à la conclusion que la clé du mystère réside dans les égouts de la ville. Il est probable alors qu'ils auront à faire face à des attaques massives du Petit Peuple, lors de leurs premières tentatives pour inspecter les sous-sols d'Arkham. Mais, une fois qu'ils auront appris que seul un état éthylique avancé peut leur permettre de voir ces étranges créatures, ils disposeront de bonnes chances de résoudre cette affaire s'ils retournent dans les égouts.

Il sera sans doute assez difficile de transporter le corps de Kelly au travers du réseau souterrain d'Arkham, mais une fois qu'ils l'auront localisé, les investigateurs pourront trouver un

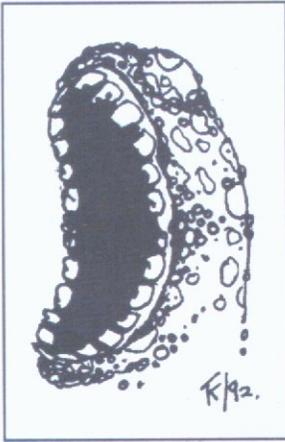
Un nouveau sort : Sommeil

Cette formule n'est connue que du Petit Peuple (et peut-être de quelques autres habitants du "monde féérique"). En général, plusieurs créatures unissent leurs efforts pour la lancer en sacrifiant chacune un Point de Magie. Ce sort s'accompagne d'un doux bourdonnement mélodieux que perçoivent parfois ses victimes, juste avant de s'endormir. Il est possible de lui résister en opposant son POU aux Points de Magie investis dans son rituel sur la Table de Résistance. C'est la raison pour laquelle les membres du Petit Peuple y ont recours uniquement lorsqu'ils sont certains de leur succès.

Ce sort affecte toutes les personnes se trouvant à portée de voix, en les plongeant pendant 1D2+1 heures dans un profond sommeil, dont seuls des bruits ou des chocs très violents peuvent éventuellement les tirer. Il faut en effet généralement employer les "grands moyens" pour les réveiller : les asperger d'eau glacée, tirer avec une arme à feu juste à côté de leur oreille, etc. Une fois qu'elle ont repris conscience, les victimes ne subissent aucun effet secondaire particulier, si ce n'est un léger abrutissement qui se dissipe au bout d'une heure environ.

raccourci qui leur permettra de le remonter à la surface. Bien évidemment, ce chemin leur réservera quelques mauvaises surprises.

Les petits monstres



Une Petite Personne

Oubliez tout ce que vous avez entendu dire à propos de mignons petits bonshommes vêtus de vert, ces créatures vaguement humanoïdes de la taille d'un ballon de football sont grisâtres et caoutchouteuses. Avec leurs corps contre-faits, couverts de pustules et froid, les membres du Petit Peuple forment une engeance répugnante. Tels des crapauds arboricoles, ces ignobles lutins aux yeux jaunâtres se servent de leurs doigts et orteils dotés de ventouses pour se déplacer sur les murs et les plafonds des souterrains d'Arkham. Rusés et malveillants, il n'apprécient guère les intrusions dans ce

qu'ils considèrent comme leur domaine.

Les membres du Petit Peuple sont normalement invisibles, mais ils peuvent parfois être aperçus par de jeunes enfants particulièrement sensibles ou par des personnes ayant trop bu (voir la section consacrée à l'ivresse, plus loin). Ils deviennent également visibles lorsqu'on les immerge dans de l'alcool ; on peut d'ailleurs trouver un tel spécimen conservé dans une bouteille d'eau de vie "Chez Neil", une boutique de curiosités de Kingsport.

PETITE PERSONNE TYPIQUE

FOR 2 CON 3 TAI 1 INT 5 POU 2
DEX 15 PV 2 Déplacement 6/3 en grim pant

Arme : Morsure 33%, 1 point de dommage.

Compétences : Discrétion 90%, Dissimulation 95%, Grimper 95%, Sauter 90%.

Sorts : Invoquer une Banshee, Sommeil.

Armure : Aucune, mais cette créature est invisible. Pour pouvoir frapper ou tirer sur une Petite Personne, il faut d'abord avoir une bonne idée de l'endroit où elle se trouve, puis réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à une fois son propre POU. Du fait de sa faible TAI et de sa DEX, ce genre d'être est difficile à atteindre avec une balle, même quand il est visible. Et si les armes blanches et contondantes peuvent être employées à son encontre sans pénalité spéciale, les chances de toucher des armes à feu doivent être réduites de moitié. L'ivresse des combattants aura également une influence sur le déroulement des affrontements ; voir un peu plus loin.

Perte de Santé Mentale : Voir une Petite Personne isolée fait perdre 0/1D2 points. En voir une "horde" (au moins douze à la fois) ou subir une attaque massive de ces lutins invisibles fait, en revanche, perdre 1/1D6 points. Comme on finit plus ou moins par s'habituer à leur apparence (surtout quand on est ivre), les pertes devraient être faibles — voire nulles — au bout d'un certain temps. Le Gardien devra employer son bon sens afin de réduire progressivement le nombre de points perdus.

Il est rare de se faire attaquer par une seule Petite Personne, car la faible force physique de ces créatures ne les rend pas de taille à se mesurer, à armes égales, à des humains moyens. Elles préfèrent généralement tirer parti de leur invisibilité pour détailler et se cacher quand elles se sentent en

position d'infériorité. Il faut vraiment qu'elles soient en nombre pour trouver le courage d'attaquer leurs ennemis.

Les lumières vives leur causant de la douleur, elles évitent autant que possible de s'exposer au soleil. Quant aux éclairages moins violents, s'ils leur sont désagréables, ils ne suffisent pas pour autant à les dissuader d'attaquer lorsqu'elles ont décidé de se battre. Ces créatures craignent l'eau bénite, car si elles sont aspergées d'une seule goutte de ce liquide, elles se consomment et meurent dans d'atroces convulsions.

Ivresse

Comme nous l'avons déjà dit, les Petites Personnes (appelées aussi parfois "lutins des égouts") sont normalement invisibles pour la plupart des gens. Pour les repérer, les gangsters devront être dans un état avancé d'éthylisme. Il n'y a pas de règles strictes concernant l'ivresse. Disons seulement que s'ils veulent être en mesure de voir les petits monstres, les investigateurs doivent, au minimum, être "euphoriques". Dans ce cas, toutes leurs compétences physiques, faisant appel à la dextérité manuelle ou nécessitant de bons réflexes (Conduire une Automobile, Électricité, Esquiver, Grimper, Premiers Soins, etc.) sont réduites de moitié. Ce principe vaut également pour les compétences en armes. Il convient de noter que les outils à longs manches que l'on peut trouver dans les égouts ont une chance de base de toucher de 80% quand ils sont employés contre le Petit Peuple... ce pourcentage n'étant évidemment plus que de 40% lorsque celui qui les manie est ivre.

Bien qu'un seul verre ne suffisent pas à rendre les lutins visibles, il peut néanmoins permettre à un gangster de remarquer des ombres étranges ou des mouvements situés à la limite de son champ visuel. Dans un premier temps, les investigateurs auront besoin de boire uniquement lorsqu'ils voudront se lancer à la recherche du Petit Peuple. Par la suite, ils risquent toutefois de voir leur vie et leur foyer envahis par ces monstres et il leur faudra, alors, être ivres en permanence afin de pouvoir faire face à cette menace permanente.

Aides et adversité

Le Gardien peut employer Danny O'Bannion afin de prodiguer aux personnages des joueurs des informations importantes ou des indices vitaux qui leur échappent au cours de leurs investigations. O'Bannion est tout disposé à aider ses employés et il n'hésite jamais à leur faire part — personnellement ou par l'intermédiaire d'un homme de main — des détails pertinents dont il peut avoir connaissance. Le caïd peut également servir à motiver les personnages, chacun ayant contracté une dette à son égard dont il doit absolument s'acquitter. Les gangsters qui ne se plient pas à ses désirs courent ainsi le risque d'être "donnés" à la police, aux fédéraux ou à des rivaux... à moins qu'ils ne soient tout simplement invités à faire un peu de natation avec des souliers en ciment. O'Bannion est un homme violent et brutal. Quand il se met en colère, il n'est pas rare qu'il se défoule à tour de bras sur ses hommes. Aucun membre de son organisation n'est alors assez stupide pour lui rendre ses coups.

Bien qu'il soit assez superstitieux (il a peur des chats noirs, ne passe jamais sous les échelles, etc.), O'Bannion prétend n'accorder aucun crédit à l'occultisme ou aux "histoires de bonnes femmes". Si les investigateurs viennent lui parler de petits bonshommes invisibles, il entre dans une colère noire et ne se satisfait jamais d'une explication aussi "puérile".

La police

La police d'Arkham risque de poser quelques problèmes aux gangsters. Car, si les premiers stades de l'enquête nécessitent des recherches parfaitement légales, les gangsters se retrouvent progressivement obligés d'enfreindre de plus en plus souvent la loi. Il est alors possible qu'un gangster se fasse arrêter après avoir été surpris en train de commettre un méfait quelconque. S'il s'agit d'un délit mineur, il ne passera pas plus d'une nuit en prison, car O'Bannion s'empressera de verser sa

L'anneau

Le Petit Peuple a coutume de remettre une bague spéciale aux personnes avec lesquelles il conclut des pactes. Une fois porté, cet anneau orné de motifs celtiques a pour effet de sceller irrémédiablement l'accord concerné. Si son porteur vient à mourir, le Petit Peuple fait tout pour s'emparer de son corps et le soumettre ensuite à un rituel ayant pour but de transformer le cadavre en lutin des égouts.

L'anneau est, bien évidemment, doté de propriétés magiques. Une fois qu'on l'a passé à son doigt, on n'a plus envie de le retirer. Cela est pratiquement impossible, même si la personne en question change d'avis à propos de son pacte avec le Petit Peuple. Pour pouvoir l'enlever et rompre ainsi l'accord conclu, il lui faut, soit être béni par un prêtre catholique, soit plonger l'anneau dans de l'eau bénite.

L'anneau exerce une puissante attraction sur certains individus et, notamment, ceux d'origine irlandaise. C'est la raison pour laquelle Danny O'Bannion le convoite... sans se douter que lorsqu'il le passera au doigt, il se retrouvera aussitôt lié au Petit Peuple. Quand il mourra, les membres de celui-ci voleront son cadavre et le feront renaître sous la forme d'un lutin des égouts particulièrement grand et repoussant.

Les gangsters auront beau essayer de retirer l'anneau du défunt Kelly, ils n'y parviendront que s'ils l'aspergent d'eau bénite ou demandent à prêtre catholique de bénir la dépouille. Bien sûr, il sera toujours possible de couper le doigt auquel est passé l'anneau, mais toute autre tentative sera vouée à l'échec, tant que Sean Kelly n'aura pas été transformé en lutin.

caution par le biais d'un intermédiaire. En revanche, si les charges sont plus sérieuses — tentative de meurtre, attaque à main armée, récidive, etc. — il ne pourra compter que sur lui-même.

Il sera alors entièrement à la merci du tribunal qui doit juger son cas et passera le reste du scénario à l'ombre. Dans un tel cas, le Gardien peut autoriser le joueur concerné à choisir un des gangsters restants, afin d'être en mesure de participer à la suite de l'aventure.

Le détective Harrigan de la police d'Arkham est un exemple parfait d'adversaire récurrent. Il est terriblement honnête et éprouve une intense aversion à l'égard de Danny O'Bannion.

Reporters de la presse locale

Les gangsters peuvent, éventuellement, attirer l'attention d'un journaliste du coin. La jeune et agressive Roberta Henri de l'*Arkham Advertiser* est parfaite pour ce rôle. Ne perdez pas de vue qu'un reporter fureteur essayant de réunir suffisamment de matière pour un article consacré au cadavre disparu peut permettre au Gardien d'aider un peu les investigateurs quand le besoin s'en fait sentir.

Les Italiens

Jadis, Potrello régnait en maître sur le racket et le trafic d'alcool à Arkham, jusqu'à ce que O'Bannion le mette à la retraite, lui et ses brutes venues de Poston. Bien qu'il n'ait rien à se reprocher dans la présente affaire, il est fortement soupçonné par O'Bannion qui a toujours redouté que "ce rituel finisse un beau jour par se venger". Un jet réussi de Psychologie permet néanmoins aux investigateurs de réaliser que leur patron est, en l'occurrence, aveuglé par ses obsessions personnelles.

Le fait de s'intéresser de trop prêt à Potrello attire inévitablement l'attention des "Rocks", le gang d'ados italiens d'Arkham. La plupart de leurs attaques prennent la forme de tours pendables : pneus crevés, ordures vidées sur le siège arrière de la voiture des gangsters, sac enflammé contenant des déjections canines déposé devant la porte de leur domicile, etc. Le fait d'attraper et de "corriger" un de ces gosses n'a pour effet que d'exacerber l'agressivité du gang tout entier. Les

plaisanteries seront dès lors plus vicieuses et destructrices. Il est cependant très peu probable que les Rocks se risquent à affronter directement les investigateurs.

La petite amie

Elaine Stritchner, la blonde platinée dont s'est entiché O'Bannion, peut éventuellement être tentée de "faire du plat" à l'un des gangsters. Elle commence, d'abord, par faire ouvertement du charme à l'élu de son cœur. Puis, quelques jours plus tard, elle lui téléphone en prétendant appeler de la part d'O'Bannion afin de l'inviter au domicile de celui-ci pour un entretien privé. Quand l'investigateur arrive à l'appartement, il se retrouve confronté à une Elaine vêtue d'un simple déshabillé qui tente de lui faire oublier la loyauté qu'il doit à son chef, avec l'aide d'une bouteille de champagne et d'un 78 tours du Boléro de Ravel. Libre au Gardien de décider alors si O'Bannion — qui est d'un naturel jaloux — survient ou non à un moment inopportun.

Le Petit Peuple

C'est le Petit Peuple qui représente la principale menace qu'ont à affronter les gangsters. Bien que ces êtres ne soient pas particulièrement intelligents, ils sont néanmoins extrêmement rusés, futés et malins. Une fois qu'ils savent que les investigateurs s'intéressent à eux, ils n'ont de cesse de les harceler. N'oubliez pas alors qu'ils sont invisibles et peuvent pénétrer dans pratiquement n'importe quelle maison en empruntant les conduits d'évacuation des eaux usées.

S'ils rendent une petite visite au domicile d'un personnage, ils s'y livrent à toutes sortes d'activités dangereuses : tendre un fil très fin en travers d'un escalier, boucher le canon d'un revolver afin qu'il explose, dérégler les freins d'une voiture, etc. Leurs actes n'ont généralement que des conséquences relativement mineures, mais il est tout à fait dans l'esprit du scénario que les investigateurs puissent se retrouver avec un bras cassé, une hanche déboîtée ou tout autre handicap susceptible de les gêner dans leur tâche.

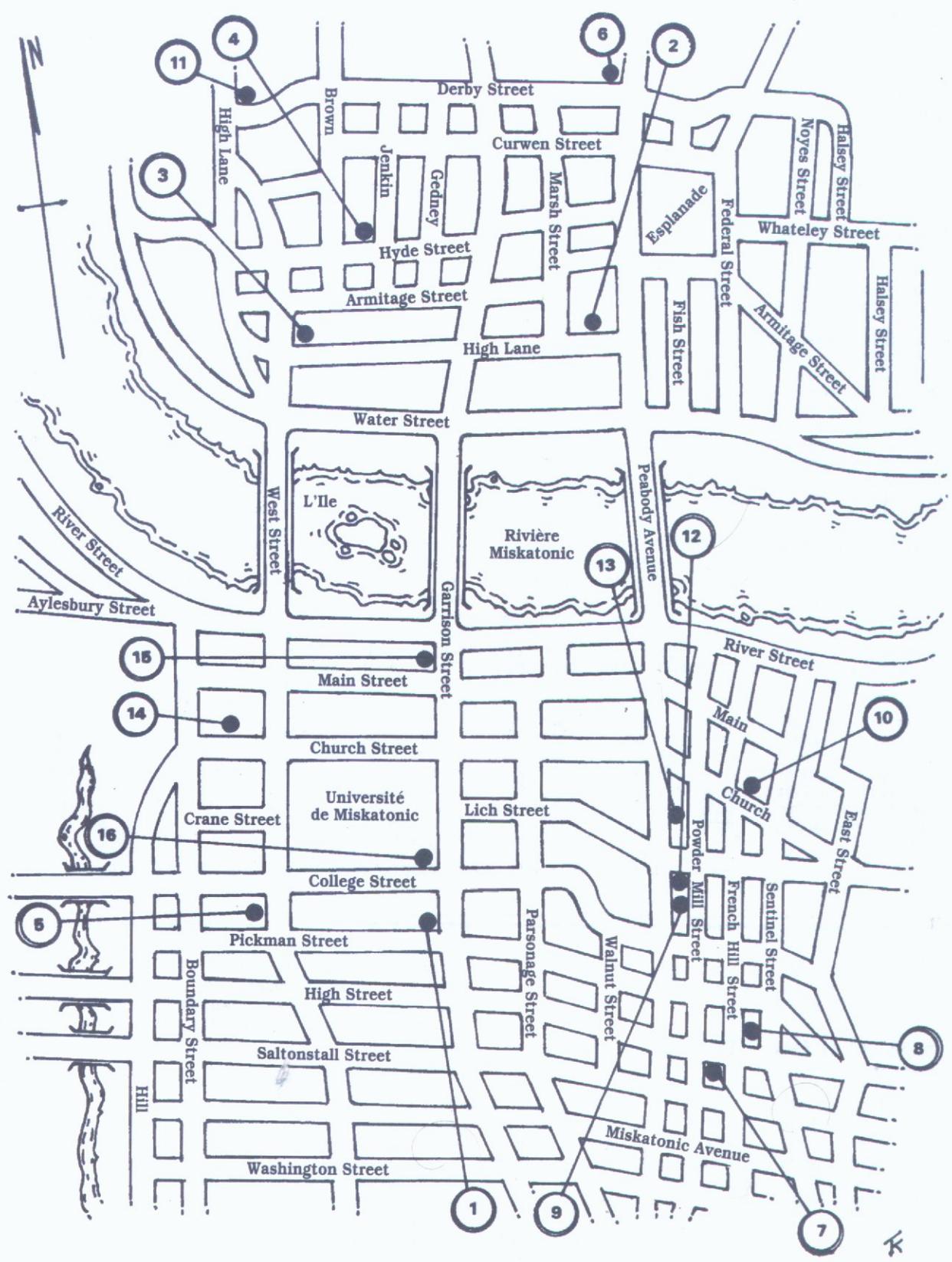
Commencer le scénario

Demandez à chaque joueur de choisir un gangster parmi ceux proposés, ou contentez-vous de les attribuer en fonction du tempérament de chacun. Si vous le désirez, vous pouvez autoriser les investigateurs à répartir 100 points de pourcentage supplémentaires entre les compétences de leur choix. Lisez

Légende de la carte d'Arkham

1	Timbleton Arms
2	Police d'Arkham
3	Arkham Advertiser
4	Arkham Gazette
5	Hôpital Sainte Mary
6	Sanatorium d'Arkham
7	Club Italien
8	Funérarium d'Eleazar
9	Maison des Kelly
10	Les Fils de Tipperary
11	Service des eaux
12	Eglise Saint Michael
13	215 South Peabody Avenue
14	Maison abandonnée
15	Station Esso
16	Bibliothèque de Miskatonic

Arkham



Introduction des joueurs

Vous ignorez encore ce que peut bien vous vouloir Danny, mais ce doit être important. Pourquoi, sinon, Bobby Sills — son bras droit — serait-il venu chez vous en pleine nuit pour vous ordonner de vous habiller rapidement sous prétexte que "l'patron" désirait vous parler ? L'appartement en terrasse que possède Danny au dessus du Timbleton Arms, en plein cœur d'Arkham, est assurément un joli petit nid. Des pièces spacieuses, une belle cheminée, une vue imprenable... et une superbe poupée allongée sur le sofa. Vraiment, il y a des gars qui n'ont pas à se plaindre !

Bobby Sills vous a amené ici à bord de sa grosse Lincoln conduite par le "gardé du corps" de Danny, Big Eddie Leary. Vous vous êtes arrêtés plusieurs fois en chemin, afin de faire monter quelques autres gars. Leurs visages ne vous sont pas inconnus, mais vous n'avez encore jamais travaillé avec eux. Maintenant, vous êtes tous assis dans le salon de l'appartement d'O'Bannion à attendre que celui-ci veuille bien venir vous expliquer de quoi il retourne. Vous mettez à profit ce répit pour détailler vos compagnons...

(Note à l'intention du Gardien : Tous les personnages présentés ci-dessous n'étant pas forcément présents, contentez-vous de lire les descriptions de ceux choisis par les joueurs.)

George Hobrowski : Employé comme chauffeur par l'une des entreprises légales d'O'Bannion — les Transports Routiers du Trèfle à Quatre Feuilles — Hobrowski s'occupe aussi des livraisons d'alcool dans le Quartier Sud d'Arkham, un secteur à haut risque du fait de la forte proportion d'Italiens qui y résident. George est une véritable armoire à glace — il domine toutes les personnes présentes et vous ne connaissez personne en ville qui soit plus grand que lui. Bagarreur impénitent, il se débrouille aussi bien avec un gourdin, qu'avec un morceau de tuyau ou un coup de poing américain. Bête comme ses pieds, il est en outre d'une laideur repoussante.

Joe "l'Anguille" Dugan : Ce gaillard à l'expression sournoise est d'une maigreur à faire peur et porte toujours des habits informes de couleur sombre. L'Anguille est un perceur de coffres-forts et un cambrioleur de premier ordre... en tout cas c'est ce qu'on dit. Vous avez également entendu dire qu'il n'était pas digne de confiance. Même s'il est peu bavard, rien qu'en le regardant vous avez déjà l'impression qu'il mijote quelque chose. Il est toujours à l'affût du moindre point faible susceptible d'être tourné à son avantage.

Tess McClure : Avec ses cheveux blonds, ses yeux splendides et son corps superbe, Tess est une vraie beauté. Il est facile de comprendre pourquoi cette pickpocket de talent excelle aussi dans le domaine du chantage... Quand elle commence à faire usage de son charme, personne ne peut lui résister. Elle a tellement de classe que sa simple présence suffit pour que la petite amie d'O'Bannion ressemble à la trainée qu'elle est en réalité.

Les caractéristiques de ces personnages se trouvent à la fin de cette aventure.

Johnny "le Môme" Sullivan : Une grosse brute à l'air stupide. Pour un peu vous auriez presque pitié de cet ancien boxeur. Il paraît qu'à une certaine époque il faisait des étincelles sur les rings ; il aurait même pu prétendre au titre à ce qu'on dit. Mais il s'est fait tellement exploiter par les gens qu'il fréquentait, qu'aujourd'hui ce n'est plus qu'un rien du tout sans avenir. Si O'Bannion ne lui refilait pas quelques billets de temps à autres, cette épave abrutie par tous les coups qu'elle a encaissés aurait sombré depuis longtemps. Après tout, c'est la moindre des choses quand on sait tout l'argent qu'il a fait gagner à Danny depuis le premier combat au cours duquel il a accepté de s'allonger. Quel imbécile !

Beanie Riley : Un beau parleur sapé comme un milord, avec ses demi guêtres et ses vêtements taillés sur mesure. Beanie est célèbre pour ses conquêtes féminines. Ce petit futé trouve toujours le mot qu'il faut pour parvenir à ses fins. Au cours de sa carrière mouvementée, il s'est d'ailleurs plus d'une fois tiré d'un mauvais pas grâce à son bagout. Quel dommage que ses belles paroles n'aient pas suffi à calmer ses complices de Boston quand ceux-ci l'ont surpris en train de farfouiller dans leur butin. Quoi qu'il en soit, il a réussi à convaincre O'Bannion de le cacher jusqu'à ce que les choses se tassent. Beanie mesure un mètre cinquante huit et il déteste que l'on se moque de sa petite taille.

Drexler : Drexler vient de Detroit, si l'on en croit ses propres dires. Ce flingueur a décidé de se mettre au vert à Arkham, après un "contrat" manqué. Expert en armes à feu, il a le cœur aussi froid que celui d'un serpent... il vous suffit de le regarder pour vous en convaincre. Les bosses disgracieuses qui déforment son pardessus indiquent clairement qu'il est lourdement armé. Selon certaines rumeurs, il est complètement dingue.

Big Mama Fletcher : De toutes les personnes présentes, voici sans doute la plus redoutable. Big Mama porte une jupe courte et fume des petits cigares noirs comme l'ébène. Elle n'arrête pas de proclamer qu'elle est capable "de faire sauter d'une balle la tête d'une mouche à cent mètres". Ses cheveux sont teints en orange vif et elle ne sort jamais sans emporter dans son sac à main un Colt 45 et un rasoir de barbier... au minimum. Elle vient du Midwest où elle s'est rendue célèbre en accomplissant une série de hold-up sanglants et de meurtres avec ses trois fils. L'année dernière, elle a abandonné sa progéniture à la police et s'est rendue à Arkham afin d'y subir une opération de chirurgie esthétique.

Bobby Coughlin : Ce morveux de dix-sept ans au nez retroussé appartient à l'une des bandes de gamins qui se sont mises au service d'O'Bannion dans l'espoir de faire fortune. Ce "Monsieur-je-sais-tout" prétentieux est sorti de maison de redressement il y a à peine quelques semaines. Nul doute qu'il ne tardera pas à y retourner. Bobby est un minable voleur de voitures sans avenir.

à haute voix "l'Introduction des joueurs" et laissez à tout le monde le temps de faire connaissance avec ses compagnons.

La scène d'ouverture

Les gangsters commencent à s'agiter nerveusement sur leurs sièges, car O'Bannion les fait attendre pendant au moins un quart d'heure... Sills et Big Eddie, les deux hommes les plus importants de l'organisation, sont toujours présents. La maîtresse du patron se prélassait sur un divan, vêtue d'une longue robe de soie ornée de plumes d'autruche et de mules à hauts talons. Elle tient négligemment dans sa main un petit verre de whisky. Bobby Sills est assis sur une chaise près du bar, tandis que Big Eddie s'appuie contre le chambranle de la porte, bloquant de fait la seule voie de sortie. Un feu brûle doucement dans l'âtre. Les gangsters peuvent remarquer sur les murs divers certificats et plaques

commémoratives : remerciements adressés par l'église de St Michael, attestation d'inscription à la Chambre de Commerce d'Arkham et à d'autres organismes du même genre. Bien qu'Elaine sirote un whisky, rien ne laisse présumer qu'il y a de l'alcool ici.

Originaire de Brooklyn, Elaine parle avec un fort accent nasal assez désagréable. Après deux ans passés avec O'Bannion, elle trouve que vivre avec un caïd de la pègre n'est plus aussi excitant qu'avant. Elle déteste Arkham et sort rarement de l'appartement. Elle n'arrête pas de harceler Danny pour qu'il l'emmène passer un week-end à New York ou, au moins, qu'ils aillent tous les deux faire la fête à Boston pendant une nuit. Et s'il arrive qu'il cède à ses supplices, en général, il se contente de charger Bobby Sills de s'occuper d'elle. Sills est le seul homme en lequel O'Bannion ait une totale confiance... à juste titre d'ailleurs. Elaine n'étant pas du genre à s'embarasser de problèmes de conscience quand elle veut quelque chose, il lui est plusieurs fois arrivé de faire du gringue à son garde du corps. Celui-ci n'a toutefois jamais cédé aux avances de la

jeune femme, car il est entièrement dévoué à son patron. Craignant une réaction brutale de sa part, il n'a cependant pas osé l'informer de la conduite de sa petite amie.

Avant même qu'O'Bannion n'arrive, Elaine va jeter son dévolu sur l'un des investigateurs de sexe masculin et commencer à lui faire les yeux doux. Le boxeur fait partie des personnages susceptibles de l'intéresser. Elle préfère, en effet, les hommes grands et forts, surtout s'ils sont suffisamment naïfs pour qu'elle puisse les mener par le bout du nez. O'Bannion réalise vite ce qui se passe, mais Elaine ne modifiera en rien son comportement. A un certain moment, sans faire d'allusion d'aucune sorte, Danny jettera un regard menaçant en direction du gangster innocent afin d'exprimer son mécontentement.

O'Bannion fait son apparition

Quand O'Bannion arrive, il traverse la pièce vêtu d'une longue robe de chambre et de pantoufles. Il adresse un sourire à ses invités et leur souhaite une bonne soirée, avant de passer directement derrière le bar. Là, il ouvre un compartiment secret dissimulé derrière une moulure et appuie sur un petit bouton. Aussitôt, un grand pan de mur s'escamote silencieusement, révélant des rangées de bouteilles de spiritueux de luxe et de vins millésimés. Tout en se versant une bonne rasade de Scotch de douze ans d'âge, il demande à l'assistance si quelqu'un veut boire quelque chose. Le cas échéant, il sert ce qu'on lui demande et s'occupe lui-même de confectionner les cocktails. Il paraît d'excellente humeur.

Une fois que tous les gangsters ont été servis, O'Bannion entreprend de leur expliquer pourquoi il les a convoqués.

"Faut que vous me rendiez un service, les gars", commence-t-il. "On dirait bien que quelqu'un a voulu causer du tort à l'un de mes bons amis. Je veux que vous trouviez qui est responsable, que vous lui demandiez pourquoi il a fait ça et que vous mettiez fin à ses agissements."

Il s'envoie une nouvelle rasade de Scotch et prend une mine renfrognée. Son visage s'empourpre progressivement tandis que la colère le gagne.

"Vous avez entendu ce qui est arrivé au vieux Sean Kelly ?" demande-t-il en jetant un regard circulaire sur ses invités. Normalement, sa question devrait rester sans réponse, les investigateurs n'ayant encore pas la moindre idée de qui peut bien être Sean Kelly.

O'Bannion poursuit :

"Des salopards ont essayé de voler son corps au funérarium ! C'est comme je vous le dis !" Il hurle maintenant. Il lance son verre vide dans la cheminée où il se fracasse. Le bruit fait sursauter Elaine. Bobby Sills et Big Eddie, quant à eux, ne bronchent pas.

"C'est encore un coup de ces fichus ritals, j'en suis sûr !" poursuit-il d'une voix haineuse. "Potrello et quelques-uns de ses gars veulent régler leurs comptes avec moi."

Pendant quelques instants, il fulmine, mais il se reprend peu à peu et continue d'une voix plus calme. "Je veux que vous trouviez qui a fait ça et que vous vous occupiez de lui. Pas besoin de vous faire un dessin ?"

Il explique alors que Kelly était un vieil ami de sa famille, au temps où il habitait encore Boston. Pour lui, il a longtemps été "Oncle Sean". Il est venu avec sa femme à Arkham, il y a de cela une vingtaine d'années, quand il a obtenu un emploi au service des eaux de la ville. Danny a repris contact avec Kelly quelques années plus tard, lorsqu'il a lui-même décidé de s'installer à Arkham. Bien qu'il n'ait pas souvent eu l'occasion de le voir, O'Bannion aimait beaucoup le vieil homme et il a été désolé d'apprendre, il y a quelques jours, qu'il avait succombé à une crise cardiaque.

La veillée funèbre est prévue pour demain, mais quelqu'un a déjà essayé de voler le corps alors que celui-ci se trouvait encore au funérarium Eleazar de French Hill Street. Il y a à peine quelques heures, un couple a découvert le défunt, complètement nu, coincé dans un étroit soupirail de la cave qui s'ouvre au niveau du trottoir. Apparemment quelqu'un a tenté de le faire passer par cette ouverture, mais n'y est pas parvenu à cause de la corpulence du cadavre. Les cris des passants ont alors ameuté le propriétaire du funérarium et tout le voisinage.

La police a fait un rapport, mais celui-ci penche plutôt en faveur d'une plaisanterie organisée par des étudiants de



A l'appartement d'O'Bannion

l'université. O'Bannion est quant à lui convaincu que les Italiens sont impliqués d'une manière ou d'une autre dans cette affaire.

Quelques indices

O'Bannion va révéler encore quelques informations. Il va ainsi apprendre aux gangsters que le funérarium appartient à un certain Jaspas Eleazar, un personnage louche qu'il ne semble pas porter dans son cœur. Il leur conseille également de commencer leur enquête au funérarium "cette nuit même". Si le propriétaire cause le moindre problème, qu'ils n'hésitent pas à lui rappeler qu'O'Bannion connaît certains détails intéressants à propos de la manière dont il gère ses affaires... "Si Eleazar sait encore ce qui est bon pour lui, il se montrera coopératif." Tout en disant cela, le caïd se frotte les mains en adressant un sourire entendu aux investigateurs.

Danny les informe ensuite qu'ils doivent se rendre à la veillée funèbre de Kelly, qui commencera demain à midi, au domicile de la veuve. "Je veux que vous y alliez de ma part. Présentez mes condoléances à Mrs Kelly et essayez de lui remonter le moral. Dites-lui bien qu'elle a ma promesse que nous retrouverons qui a fait ça et que nous le ferons payer. Ajoutez aussi que je suis profondément désolé de ce qui est arrivé."

Les gangsters peuvent maintenant lui poser quelques questions, mais O'Bannion n'est guère loquace. Il leur dit juste que Potrello traîne généralement à son club qui se trouve sur French Hill Street, non loin du funérarium. Avant même qu'ils puissent lui demander autre chose, il exige encore une chose de leur part.

"Kelly possédait une bague," dit-il. "Une sorte d'anneau en or, tressé comme une espèce de corde. Il y a quelques années de ça, Kelly m'avait promis qu'il me le donnerait. Il m'a dit que c'était un bijou de famille, mais comme il n'avait pas d'enfants, il voulait me le léguer. Parlez-en à Mrs Kelly. Soyez gentils avec elle, elle a déjà été assez éprouvée comme ça. Essayez quand même de vous débrouiller pour me le rapporter. Il est vraiment important que je l'aie." Il lève alors un sourcil et adresse un nouveau sourire entendu à ses hôtes.

Le début de l'enquête

Bien qu'il soit minuit passée et qu'une pluie battante déferle, les investigateurs — s'ils ne veulent pas avoir d'ennuis — ont tout intérêt à se rendre directement au funérarium afin de tirer Jaspas Eleazar du lit et le soumettre à un interrogatoire en règle. Sills, qui a l'intention de regagner ses pénates, se propose d'ailleurs de les déposer en chemin. Et si les gangsters ne connaissent pas encore très bien Danny O'Bannion, il se fait un plaisir de leur parler de son tempérament violent, qui confine presque à la pathologie. Sills leur fait en outre bien comprendre que quand le patron vous demande un service, on ne peut pas dire non... surtout s'il vous en a déjà rendu un par le passé. Un refus pourrait, en effet, s'avérer fatal...

Le funérarium

Les personnages devraient, en principe, se rendre d'abord à cet endroit. Peu importe qu'il soit une heure du matin, Eleazar est bien obligé de se lever, puisque c'est ce que désire O'Bannion.

Jaspas Eleazar est un homme au visage de fouine dont les cheveux gras sont presque aussi écœurants que sa personnalité. Il commence par émettre quelques protestations, mais quand il apprend pour qui ses visiteurs travaillent, il se montre plus accommodant.

Eleazar a déjà dit à la police tout ce qu'il sait. Il se trouvait à l'étage, où il travaillait sur ses livres de comptes, quand il a entendu un cri dans la rue. Il s'est aussitôt précipité au rez-de-chaussée. Lorsqu'il a ouvert la porte d'entrée, il est tombé sur un couple dont la femme, au bord de l'hystérie, pointait son doigt en direction du corps nu d'un homme qui dépassait d'une fenêtre de la cave. La police est arrivée peu après et il a été possible, avec son aide, de faire rentrer le cadavre dans le bâtiment. Les policiers n'ont découvert aucun indice et le soupirail — dont Eleazar prétend qu'il était toujours fermé — n'avait pas été forcé. Et si certains équipements étaient renversés ou dérangés, à première vue rien n'a été volé.

Le cadavre en question était celui de Sean Kelly, un employé municipal quinquagénaire qui a récemment été emporté par un infarctus. Eleazar avait embaumé son corps l'après-midi même, et comme celui-ci ne devait être remis à la veuve que le lendemain, il avait décidé de s'occuper de l'habiller ce matin, après son petit déjeuner.

Si les investigateurs en expriment le désir, Eleazar ne fait aucune difficulté pour les conduire jusqu'au sous-sol de son établissement et leur allumer les lumières.

La morgue aménagée dans la cave n'est pas un lieu très agréable. Le sol et les murs sont couverts de traces de sang séché accumulées au fil des années. Partout, ce n'est que crasse et poussière. Manifestement, Eleazar se préoccupe peu d'hygiène dans son travail. Il règne dans la pièce une odeur de sang, de mort et de fluide d'embaumement.

Deux tables occupent le centre de la salle : le corps dénudé de Sean Kelly repose sur l'une d'entre elles, juste à côté de la machine qu'utilise Eleazar pour pomper le sang des cadavres et injecter à la place divers produits chimiques. L'embaumeur indique du doigt les équipements qui ont été dérangés, ustensiles en verre renversés, etc. Rien ne semble avoir subi de dommages importants.

Il n'y a rien de bien remarquable sur le corps, hormis la bague décrite par O'Bannion. Si quelqu'un tente de la retirer, il constate vite qu'elle est totalement coincée. Eleazar déclare alors qu'il a également essayé de l'enlever, mais qu'il n'y est pas parvenu. Si les gangsters commencent à parler de couper le doigt du défunt, il exprime sa plus vive désapprobation. Mutiler un mort est un délit grave et il est convaincu que Mrs Kelly n'hésiterait pas à porter plainte si l'on touchait à la dépouille de son mari. (Si les investigateurs persistent dans leur projet, ils s'attirent inévitablement les foudres d'O'Bannion. De plus, le Petit Peuple saura instantanément que l'anneau a été dérobé et se lancera aussitôt à sa recherche. Dès qu'ils l'auront localisé, ils emploieront le réseau d'égouts afin d'approcher d'assez près les gangsters pour le récupérer.)

Un examen du soupirail par lequel les ravisseurs voulaient faire passer le cadavre révèle que celui-ci est intact et qu'il est absolument impossible d'ouvrir son loquet depuis l'extérieur. L'ouverture est très étroite et seule une personne de très petite taille peut s'y glisser. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que le corps de Kelly se soit retrouvé coincé. Eleazar jure, en outre, qu'elle était fermée et verrouillée lorsqu'il est remonté dans ses appartements.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de trouver deux indices. Primo, la grille de bronze qui recouvre le conduit d'évacuation du sous-sol a manifestement été bougée. Cette grille, qui dissimule un tuyau de quinze centimètres de diamètre, repose en effet de guingois sur le sol. Si ce détail est signalé à Eleazar, celui-ci émet l'hypothèse qu'elle a dû être déplacée lorsque le corps a été retiré du soupirail.

Secundo, il est possible de discerner quelques minuscules traces de pas sur le sang séché qui recouvre le sol. Bien que ces empreintes ressemblent un peu à celles que peuvent laisser des rats, elles sont d'une taille inhabituelle. Un jet réussi d'Histoire Naturelle révèle qu'elles sont trop grandes pour des rongeurs et qu'elles ont sans doute été laissées par une sorte de bipède amphibie. Eleazar, quant à lui, restera convaincu qu'il s'agit de traces de rats et expliquera d'ailleurs que la vermine représente une véritable plaie pour son métier. Il s'empressera bien vite d'ajouter qu'ils ne causent que rarement des dégâts qui ne peuvent être dissimulés par un peu de maquillage ou des vêtements...

La veillée funèbre de Kelly

Cette réunion organisée dans le respect des traditions irlandaises se tient le lendemain au domicile de la veuve. La veillée devant commencer à midi, Eleazar est censé amener le corps — habillé et placé dans son cercueil — à dix heures du matin. Conformément aux instructions d'O'Bannion, les gangsters sont tenus d'y assister afin de présenter les hommages de leur patron à Mrs Kelly. La maison de celle-ci se trouve sur Powder Mill Street, entre Colledge Street et Liche Street, non loin de l'église Saint Michael.

A moins que les investigateurs ne mettent un point d'honneur à venir en avance, les "réjouissances" battent leur plein lorsqu'ils arrivent. Plusieurs dizaines de personnes — la plupart d'origine irlandaise — sont présentes. De la nourriture et des boissons sont proposées sur des tables. Tout de bleu vêtu, Sean Kelly est allongé dans un cercueil bon marché qui trône au centre du salon. Ses vieux copains l'entourent et échanagent des souvenirs en souriant. La veuve éplorée, quant à elle, est assise en tenue de deuil sur un sofa et plusieurs de ses amies, ainsi que le jeune Père Sheene de l'église catholique Saint Michael, s'emploient à la reconforter. Posée contre un mur, il y a une grande couronne de fleurs — ornée d'une banderole sur laquelle on peut lire "Repose en paix" — un don de Danny O'Bannion, comme l'atteste la carte de visite qui l'accompagne. Sur une autre couronne, plus petite, envoyée par les anciens collègues de travail du défunt, on peut lire "De la part des employés du Service des Eaux".

S'ils examinent le corps, les investigateurs constatent que l'anneau est toujours au doigt du mort. Trois fléchettes ont, en outre, été placées dans sa main gauche, avec une carte indiquant qu'il s'agit d'un cadeau des membres des "Fils de Tipperary", un club privé réservé aux Irlandais comme en trouve beaucoup dans le voisinage.

Les gangsters d'origine irlandaise n'auront aucune difficulté à se mêler à l'assistance et à entamer des conversations. Les autres, quant à eux, seront acceptés un peu moins facilement. On dirait que personne n'a quoi que ce soit à reprocher au défunt. Celui-ci est, en effet, généralement décrit comme un bon travailleur, un chrétien pratiquant et un charmant compagnon. Les investigateurs pourront également apprendre qu'il a été victime d'une première crise cardiaque il y a de cela douze ans, ce qui lui a valu, à l'époque, de séjourner quelques temps à l'hôpital Sainte Mary.

Le Père Sheene

Si les gangsters tentent de parler avec le Père Sheene, ce prêtre catholique, bien que très occupé, se montre tout à fait amical. La plupart des membres de l'assistance appartiennent à sa congrégation et tous semblent avoir quelque chose à lui dire. Comme il est dans l'incapacité de soutenir très longtemps une conversation, il propose aux investigateurs de venir lui rendre une petite visite à l'église Saint Michael voisine, à un moment plus opportun.

Mrs Kelly

La malheureuse veuve peut fournir quelques informations utiles. Si on la met en confiance (ce qui ne devrait pas être trop difficile si les gangsters se présentent comme des envoyés de Danny O'Bannion, un homme que la vieille dame considère comme un véritable ami), elle révèle des détails intéressants sur le passé de son époux.

Comme elle, Sean est né et a grandi à Boston. Il a de tout temps été l'ami de Patrick O'Bannion, le père de Danny. Il y a presque vingt ans, le couple est venu s'établir à Arkham parce

Extrait de Contes et Légendes de l'Île d'Émeraude

On prétend également qu'il existait des créatures magiques de la pire espèce dans les profondeurs des tunnels obscurs qui s'étendaient sous la terre. A l'instar des leprechauns, elles étaient invisibles et ne pouvaient être contemplées que par des individus possédant une "vue spéciale". Ces êtres maléfiques redoutaient la lumière du jour, car celle-ci pouvait les tuer s'ils y restaient exposés trop longtemps. D'un tempérament prudent, ils évitaient autant que possible d'avoir des contacts avec les humains et dissimulaient jalousement des trésors dans leurs antres. Il arrivait toutefois que ces petites créatures témoignent de l'affection à un homme particulier, en lui offrant la possibilité de venir se joindre à elles au sein du monde féerique. C'est notamment ce que raconte le vieux conte populaire qui rapporte l'aventure survenue à un certain Denys Finnegan.

Une fois que Denys eut fini la bière qu'il avait apporté avec lui, il s'adossa à un grand arbre afin de faire un petit somme. Il lui semblait avoir à peine fermé les yeux, quand il sentit quelque chose tirer la jambe de son pantalon. Il souleva alors une paupière et découvrit qu'il était entouré par toute une horde de lutins des bois. Ils avaient, de toute évidence, voulu le réveiller.

"Denys suivit le Petit Peuple jusqu'à une tanière secrète creusée à flanc de colline. Là, il participa à une grande fête et ne put se décider à rentrer chez lui qu'au bout de quelques heures, juste avant que l'aube ne se lève. Séduit par le tempérament de ses nouveaux amis, il retourna toutefois au même endroit la nuit suivante. Lorsqu'il eut bu une certaine quantité d'ale, le Petit Peuple vint à nouveau à sa rencontre.

"Il se prit d'une profonde amitié avec ces êtres, aussi ceux-ci finirent par lui demander, un jour, si cela lui plairait de se joindre à eux en devenant, lui aussi, un membre du peuple des fées. Denys accepta sans hésiter et le Petit Peuple lui remit un anneau d'or qu'il devait toujours garder sur lui. On lui promit alors que s'il le portait au moment de son décès — quelle qu'en soit la cause — on le trouverait et on l'emmènerait au royaume des fées afin qu'il vive à jamais au milieu de ses amis.

"Quand il vit l'anneau, Brian O'Farrell, un voisin de Denys, voulut absolument se l'approprier. Un jour, bien des années après l'accord conclu avec le Petit Peuple, Brian attendit Finnegan à la lisière d'un bois. Dès qu'il le vit, il lui sauta dessus et le tua en lui fracassant la tête avec une pierre. Comme il ne parvenait pas à retirer l'anneau, le meurtrier finit par trancher le doigt du défunt pour s'en emparer après bien des efforts. Mais, avant même qu'il puisse le passer, le frère et les amis de Denys lui tombèrent sur le râble et lui firent un sort.

"La famille de Denys nettoya et habilla le corps. Après avoir remis en place l'anneau qu'avait tenté de voler Brian O'Farrell, elle fit déposer le corps dans les bois, conformément au vœu exprimé par leur cher disparu. Le lendemain matin, la dépouille n'était plus là et tout le monde sut alors que Denys Finnegan avait été emporté par le Petit Peuple et qu'il vivrait désormais à jamais dans les tanières creusées sous les collines... bien qu'il lui manqua le doigt qu'avait coupé O'Farrell.

"Les légendes disent qu'avec l'avènement du Christianisme les pouvoirs du monde des fées se sont progressivement mis à décliner. En effet, l'eau bénie par les prêtres est comme un poison pour ses représentants et les rites de l'Église peuvent briser les pactes qui les unissent aux êtres humains."

Aide de jeu n° 1

que Sean avait décroché un emploi bien payé au Service des Eaux de la ville. Depuis cette époque, ils ont toujours vécu ici. Elle ne garde que des bons souvenirs du défunt et ne fait pas référence à son penchant pour la bouteille, à moins que les investigateurs ne la questionnent sur ce point. S'ils lui parlent des fléchettes envoyées par les "Fils de Tipperary", elle leur dit qu'il s'agit du "club mondain" que fréquentait son mari, dont les locaux occupent le premier étage d'une épicerie de Church Street, entre French Hill et Sentinel. Elle leur révèle, en outre,

que le meilleur ami de Sean, un ouvrier répondant au nom de Dennis Conlan, est également membre de ce club. On peut généralement le trouver au siège des "Fils de Tipperary". Elle précise qu'il est manchot, depuis qu'il a perdu un bras lors d'un accident de travail. A sa façon de parler, il ne fait aucun doute qu'elle considère le dit Conlan comme un bon à rien.

L'anneau

Si on l'interroge à propos de l'anneau, Mrs Kelly dit que Sean prétendait qu'il s'agissait d'un bijou de famille... bien qu'elle doive reconnaître qu'elle ne l'avait jamais vu avant que son époux ait sa première crise cardiaque, il y a de cela une douzaine d'années. Il a commencé à le porter peu de temps après avoir repris son travail. Depuis, elle ne l'a jamais vu l'enlever et Sean lui a fait jurer qu'il serait enterré avec lui. Il est impossible de la convaincre de remettre l'anneau à O'Bannion.

Autres indices

Il est possible de trouver d'autres indices dans la maison. Si l'on fouille systématiquement les placards de la cuisine, on découvre ainsi une petite réserve de whisky de mauvaise qualité. La poubelle placée sur le Perron derrière la maison contient d'ailleurs plusieurs bouteilles vides. Quelques questions posées à des membres de l'assistance permettent d'apprendre que personne n'a jamais vu Mrs Kelly boire un verre d'alcool.

Le livre favori de Sean Kelly, *Contes et Légendes de l'Île d'Émeraude*, ne peut être trouvé que si les investigateurs s'introduisent dans la chambre de sa veuve et fouillent les tiroirs de sa coiffeuse. Mrs Kelly avait offert cet ouvrage à son mari lorsque celui-ci se remettait de sa première crise cardiaque à l'hôpital. Si on le pose sur une table, il s'ouvre à une page que le défunt aimait particulièrement lire (voir l'Aide de jeu n° 1).

Mrs Kelly a rangé d'autres souvenirs avec le livre : un crucifix et plusieurs photographies plus ou moins récentes. Sur l'une d'elles, Sean est assis à une table de ce qui semble être un pub. Un homme souriant, auquel il manque bras, se tient à ses côtés... un ami, sans aucun doute. Bien que le cliché ne soit pas très net, il est possible de lire à l'arrière plan une enseigne sur laquelle il est écrit "Joyeux jour de la Saint Patrick" et, en dessous, "Les Fils de Tipperary".

Le voisin d'à côté

Mrs Driscoll, une veuve, habite juste à côté de la maison des Kelly avec sa fille de six ans, Bridget, une petite rouquine. Si les gangsters ne font pas sa connaissance lors de la veillée, le Gardien doit s'arranger pour qu'ils la rencontrent avec sa fille, au moment où ils s'en vont. Sinon, ils peuvent également la voir la nuit prochaine, lorsque la police enquêtera sur l'horrible meurtre dont Mrs Kelly aura été la victime...

Mrs Driscoll et Bridget

Si on l'interroge, Mrs Driscoll dit que Sean Kelly était un homme très sympathique. Lorsqu'on lui demande si elle n'a rien remarqué de bizarre chez lui, elle raconte qu'il avait coutume de s'asseoir à l'arrière de sa maison pour boire et parler tout seul. Elle a toujours trouvé ce comportement un peu étrange, mais comme il n'avait rien de répréhensible, elle n'en a jamais parlé à personne.

Si les gangsters gagnent la confiance de cette femme (un jet réussi de Persuasion peut être nécessaire), elle les invite à entrer chez elle pour poursuivre leur conversation. Une fois à l'intérieur, elle répond encore à quelques questions, avant de s'absenter afin d'aller préparer un peu de thé. A peine est-elle sortie de la pièce, que sa fille de six ans, Bridget, adopte un ton de conspirateur et prétend qu'elle connaît "un secret concernant Mr Kelly".

Les événements qui vont se dérouler dans la maison des Kelly au cours de la nuit

Le soir, alors que la veillée est terminée et que tout le monde est parti, Mrs Kelly se fait attaquer et assassiner par le Petit Peuple. Si les gangsters ne se trouvent pas à proximité de la maison à ce moment-là, la vieille dame téléphone à O'Bannion pour lui dire qu'elle entend des voix autour de la maison et qu'elle a peur que quelqu'un essaye d'entrer chez elle. Danny s'empresse aussitôt d'envoyer Bobby Sills à la recherche des investigateurs, qu'il retrouve rapidement en faisant bon usage du téléphone et de sa voiture. Il leur dit alors qu'O'Bannion exige qu'ils se rendent sur le champ à la maison des Kelly, parce qu'il s'y passe quelque chose d'anormal. Sills les conduit ensuite à pied d'œuvre, mais, une fois qu'il les a déposés, ne reste pas avec eux.

La porte de la maison est déverrouillée et légèrement entrouverte. Les gangsters peuvent alors visiter la demeure de fond en comble, aussi longtemps que vous déciderez de ne pas faire intervenir la police, auquel cas ils seront obligés de se cacher.

Des investigateurs auront peut-être eu l'idée de passer la nuit chez Mrs Kelly, dans l'espoir de pouvoir ainsi contrecarrer toute tentative visant à voler le cadavre. Dans ce cas, le Petit Peuple emploie à leur encontre son sort de Sommeil afin qu'ils piquent un petit somme. Lorsqu'ils reprennent leurs esprits, ils découvrent la maison dans l'état décrit ci-dessous. Ils sont réveillés par le claquement d'une porte et, s'ils se dépêchent, peuvent éventuellement voir le corps de Kelly s'enfoncer, tête la première, dans la bouche d'égout de la ruelle de derrière.

À l'intérieur de la maison, ils découvrent le corps désarticulé de Mrs Kelly, crucifiée la tête à l'envers contre un mur. Sa tête étant dissimulée par sa vieille chemise de nuit, ils doivent soulever celle-ci pour constater que son visage porte de nombreuses traces de morsures. Pire encore, ses yeux et sa langue ont été arrachés. Cette vision leur coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

La chambre est sens dessus-dessous. Le livre consacré aux fées a été littéralement déchiqueté au point d'en être presque méconnaissable. Il peut néanmoins être déchiffré par un personnage qui réussit un jet inférieur ou égal à la moitié de sa compétence en Anglais.

Le cercueil de Sean Kelly est vide et des traces indiquent clairement que le corps a été traîné au travers de la maison, jusqu'à la porte de derrière. Dans la ruelle qui donne sur l'arrière de la maison, une bouche d'égout est ouverte. Celui qui descend à l'intérieur peut retrouver une des chaussures du défunt. Les égouts en contrebas partent dans deux directions opposées, mais aucun élément ne permet de savoir par où sont partis les voleurs de cadavre. Quoiqu'ils fassent les gangsters, ils ne peuvent pas suivre la piste du Petit Peuple.

Seuls quelques bonbons pourront lui délier la langue. Demandez à chaque investigateur d'effectuer un jet sous la moitié de sa Chance afin de déterminer s'il a des sucreries sur lui. Si personne n'en a, il faut que l'un d'entre eux se dévoue pour aller en acheter à l'épicerie du coin. L'ennui, c'est qu'à son retour, Mrs Driscoll sera revenue et aura déjà dit à Bridget qu'il ne faut jamais révéler un secret. La fillette ne parlera plus tant que sa mère sera présente et il faudra donc trouver un autre moyen pour l'amener à dire ce qu'elle sait. Attention, dans certaines circonstances, le fait qu'un gangster offre des bonbons à une petite fille peut être mal interprété...

Le secret de Bridget

Si Bridget divulgue son secret, les investigateurs apprennent qu'elle avait l'habitude de regarder Mr Kelly depuis la fenêtre de sa chambre qui est située à l'étage et qu'elle a remarqué que le vieil homme avait plein de petits amis qui passaient par la bouche d'égout de la ruelle de derrière pour lui rendre visite certaines nuits.

"Ils étaient difficiles à voir. Il fallait un peu plisser les yeux," ajoute-t-elle. "Ils étaient tout gris et couverts de pustules. Et pis ils ne portaient pas de vêtements. On pouvait voir leur derrière tout nu !" précise-t-elle en gloussant.

Elle dit encore que, lorsqu'elle a interrogé Mr Kelly à propos de ses amis, celui-ci lui a expliqué que les petites personnes sont des êtres magiques qui ne peuvent être vus que par des gens qui ont une "vue spéciale". Il lui a alors demandé de n'en parler à personne et lui a promis, si elle jurait de garder le secret, de lui apporter un paquet de bonbons chaque semaine jusqu'à la fin de sa vie.

Comme Bridget a scrupuleusement respecté sa part du marché, Mr Kelly lui a apporté des friandises tous les vendredis après-midi. Maintenant qu'il est mort, la fillette ne voit aucune raison pour continuer ses cachotteries... d'autant qu'elle adore les bonbons !

L'enquête se poursuit

Le club de Potrello

O'Bannion est convaincu que Potrello, un ancien rival, est derrière toute cette histoire. Et même s'il n'y aucune raison valable de soupçonner cet homme, les gangsters peuvent juger bon de ne pas négliger cette piste. Le club fréquenté par le truand est situé au 620 South French Hill, juste au sud de East High, en plein quartier italien.

S'ils se rendent là-bas, les investigateurs trouvent Joe Potrello, assis à une table un peu à l'écart des autres, en compagnie de son fidèle homme de main, Lou Benito. Les deux hommes sirotent du vin rouge dans des tasses à thé, tout en écoutant un opéra italien diffusé par un gros poste de radio posé sur une table voisine. Le club est dirigé par un Italien ordinaire que tout le monde surnomme "Big Red". Bien que celui-ci soit ami avec Potrello, son établissement est néanmoins soumis au racket de loterie et de paris hippiques contrôlé par O'Bannion.

Potrello déteste profondément Danny et ses Irlandais, aussi ne se montre-t-il pas particulièrement heureux de voir les gangsters. Si on lui pose des questions sur les incidents récents, il écarte les mains dans un geste d'innocence outragée et proclamera avec un large sourire qu'il ne sait rien de cette affaire. Il ne fait alors aucun doute qu'il se réjouit des problèmes que peut connaître O'Bannion. Si les investigateurs se montrent trop pressants, Potrello perd patience et devient brusquement morose et renfrogné. Sans prononcer un seul mot, Lou Benito sort de sa poche un impressionnant couteau à cran d'arrêt qu'il plante dans la table. Espérons que les jours comprennent le sens de ce geste...

Quand ils ressortent du club, les gangsters tombent sur quatre ou cinq membres du gang des Rocks, occupés à dégonfler les pneus de leur véhicule. Dès qu'ils ont été repérés, les adolescents s'égayent dans la rue en leur hurlant des insultes et des noms d'oiseaux, avant de s'éclipser. Le fait d'en attraper un ou deux n'apporte rien de bon. Ameuté par les cris, Potrello vient à la porte du club et se met à ricaner en constatant ce qui est arrivé. S'ils veulent éviter des ennuis supplémentaires, les gangsters n'ont d'autre choix que de retirer leurs pardessus pour regonfler les pneus de leur voiture.

Les Fils de Tipperary

Le siège de cette petite association se trouve sur Church Street, entre French Hill et Sentinel. C'est une salle de dimensions modestes, remplie d'Irlandais. L'air est saturé de fumée émise par de nombreuses cigarettes et pipes. Dans un coin, une radio retransmet un événement sportif. Des hommes

jouent aux fléchettes et poussent des jurons chaque fois qu'ils ratent leur cible. Le club est directement approvisionné en alcool par la société des Transports Routiers du Trèfle à Quatre Feuilles d'O'Bannion.

Dennis Conlan

Un manchot est assis à une table, occupé à descendre une chope de bière brune. C'est Dennis Conlan, le vieux camarade de Sean Kelly. Il paraît abattu, car il ne s'est pas remis du décès de son ami. Il ne voulait pas assister à la veillée funèbre, parce que la femme de Sean ne l'a jamais beaucoup aimé et a toujours considéré qu'il exerçait une influence néfaste sur son époux. Au bout de quelques heures — et de pas mal de chopes de bière — il a néanmoins fini par se rendre chez Mrs Kelly, afin de lui présenter ses condoléances. Il est arrivé passablement ivre et débraillé, mais la veuve et les autres invités ne lui ont fait aucune remarque désobligeante.

Conlan ne se fait pas prier pour parler de son vieil ami aux gangsters. Comme les autres personnes qui l'ont connu, il n'a gardé que des bons souvenirs du défunt. Il semble avoir été particulièrement impressionné par la quantité d'alcool que pouvait ingurgiter Sean Kelly.

"Sean n'était pas du genre à refuser un verre. Je n'ai jamais vu personne boire autant que lui !" Son regard se brouille un peu quand il poursuit. "Le matin, il pouvait s'envoyer une demi-pinte de whisky irlandais avant de se rendre à son travail. Ensuite, pendant la journée, il vidait sa flasque d'alcool tout en trimant comme un forçat. Je crois bien qu'il n'y avait pas de meilleur gars dans tout Arkham," proclame-t-il.

Si on lui demande s'il a connaissance de faits bizarres concernant Kelly, Dennis répond qu'il y a quelques années — juste avant que Sean n'ait son premier infarctus — il lui avait raconté qu'il entendait parfois des voix quand il se promenait dans les égouts. Des petites voix qui semblaient venir de nulle part. A l'époque, ils en avaient bien ri tous les deux et étaient arrivés à la conclusion que Sean devrait boire un peu moins. Dennis précise, en outre, que son ami ne lui a jamais plus parlé de ces voix après sa première crise cardiaque.

Si on lui pose des questions sur l'étrange anneau d'or, Dennis dit que Sean a commencé à le porter peu de temps après être sorti de l'hôpital. Il prétendait l'avoir trouvé dans les égouts.

Patrick O'Casey

Une autre personne intéressante peut être rencontrée au club : un vieil homme, nommé Patrick O'Casey, qui parle le gaélique aussi bien — sinon mieux — que l'anglais. Il est venu en Amérique en 1843, accompagné de son père et de sa grand-mère, pour fuir la grande famine qui sévissait alors en Irlande. Il a aujourd'hui plus de quatre-vingt-dix ans, mais sa grand-mère, avant de mourir, lui a appris quantité de choses sur le folklore de la Verte Erin, et il se souvient encore de bon nombre de ces contes.

Si vous le souhaitez, O'Casey peut éventuellement surprendre la conversation qu'ont les investigateurs avec Conlan et décider de s'y mêler. Il révèle alors aux gangsters tout ce qu'il sait sur les *Daoine Sidhe* ou *Aes Sidhe*, les habitants de l'Autre Monde qui, à l'instar des fées, vivent "au-delà des perceptions humaines". Ces créatures ne peuvent normalement pas être vues. Mais si elles se contentent généralement de coexister pacifiquement avec les hommes, elles peuvent se transformer en adversaires redoutables et rusés si on leur fait un affront. Le vieillard insiste bien sur le fait qu'il faut absolument éviter de courroucer le "Petit Peuple".

O'Casey ajoute, en outre, que les *Daoine Sidhe* sont arrivés ici avec les premiers colons irlandais, il y a de cela plusieurs siècles. On prétend que les sorcières savaient comment entrer en contact avec des êtres de ce genre et que certaines en ont même adoptés comme familiers. Bien évidemment, le Petit Peuple est aussi censé posséder un fabuleux trésor...

Compétence spéciale : Mythes et Légendes Gaéliques 85%.

L'hôpital Sainte Mary

Les investigateurs peuvent se rendre à cet endroit afin d'obtenir des informations relatives aux deux hospitalisations de Kelly. Ils n'ont toutefois accès à son dossier médical que s'ils réussissent à faire du Baratin à l'infirmière de garde. S'ils échouent dans leur tentative mais insistent néanmoins pour consulter ce dossier, l'infirmière leur propose de prendre rendez-vous (l'après-midi même ou le lendemain) avec le médecin qui s'est occupé de Kelly quand celui-ci a été admis aux urgences.

Le Docteur Bancroft

Le médecin en question s'appelle Bancroft et paraît avoir une cinquantaine d'années. Il confirme aux gangsters que la mort de Mr Kelly a été provoquée par un arrêt cardiaque et que ce décès n'a rien de bien mystérieux, ni d'anormal. En consultant le dossier de Kelly, qui est posé devant lui sur son bureau, le médecin fait remarquer que le vieil homme avait déjà eu un premier infarctus douze ans auparavant. Il mentionne également que Kelly était un très gros buveur et que cela a certainement eu une influence sur son état de santé. Bancroft ne s'était toutefois pas occupé de lui lors de sa première hospitalisation.

Le médecin a été le seul témoin des derniers moments du défunt. Celui-ci semblait alors paniqué et n'arrêta pas de délirer. Il répétait sans cesse "Ne Les laissez pas m'emmener !", en le suppliant de lui retirer une bague, quitte à lui couper le doigt si nécessaire. Le praticien a tenté de calmer son patient du mieux qu'il pouvait, sans prêter d'attention à ce qu'il croyait être des élucubrations d'un cerveau en proie à la fièvre. Bancroft rechigne à révéler ces informations, car il estime qu'elles relèvent du secret professionnel. Il faut le menacer — voire le malmener — pour l'amener à parler.

Si les gangsters parviennent à mettre la main sur le dossier et réussissent un jet sous la moitié de leur compétence en Anglais, ils découvrent que, lorsque Kelly a été admis à l'hôpital pour sa première crise cardiaque, il ne cessait de proférer des propos incohérents concernant un "Petit Peuple" et des créatures qui seraient "partout"...

Le Service des Eaux

C'est dans cet établissement public que travaillait jadis Kelly. Il est situé au coin de High Lane et de West Derby Street, au nord-ouest d'Arkham. Il est possible d'y rencontrer ses anciens collègues et directeur.

Le directeur de Kelly

L'ancien patron de Kelly est un certain Bill Kent, un ingénieur en chef chargé du réseau d'approvisionnement en eau — ainsi que des égouts — d'Arkham. Il occupe ce poste depuis maintenant six ans et dit aux investigateurs que Kelly était un bon travailleur, qui n'arrivait jamais en retard et n'était jamais malade. C'était un employé irréprochable et il manquera beaucoup au service des eaux. Kent précise aussi que Kelly préférait travailler seul et que, contrairement à ses collègues, il déjeunait généralement sous terre lorsqu'il effectuait des tournées d'inspection ou des travaux de maintenance. Si on le questionne sur le penchant pour l'alcool du défunt, il admet avec quelques difficultés que Kelly buvait beaucoup et s'empresse aussitôt d'ajouter que cela n'avait jamais eu d'influence sur la qualité de son travail. Si les gangsters lui posent d'autres questions, il leur propose de revenir en fin de journée — à 16 heures — afin de discuter avec quelques anciens collègues de Sean.

Les collègues de Kelly

Engager la discussion avec ces hommes ne pose aucune difficulté. La plupart confirment que Kelly aimait travailler seul et passait beaucoup de temps sous terre, le plus souvent du côté

de West Street et de Garrison Street, au sud de la rivière. C'est là, en effet, que les collecteurs principaux de ces rues se jettent dans le Miskatonic à hauteur de leurs ponts respectifs. Les anciens ouvriers semblent avoir apprécié le défunt, mais les plus jeunes ne peuvent s'empêcher de sourire quand ils parlent du "vieux Kelly". Ils prétendent, en effet, que le défunt passait le plus clair de son temps sous terre afin d'échapper à la surveillance du directeur. Dans les égouts, il n'arrêta pas de boire et de parler tout seul. Quand on l'entendait, il donnait souvent l'impression de discuter avec quelqu'un qui n'était pas là. On le taquinait parfois à ce propos, mais le vieil homme n'aimait pas qu'on plaisante avec ça.

L'église Saint Michael

Le Père Paul Sheene, une homme de 35 ans aux cheveux châtain, fait tout son possible pour aider les investigateurs. Comme presque tout le monde, il ne tarit pas d'éloges sur Kelly. C'était un bon mari et un travailleur consciencieux, qui venait tous les dimanches à la messe. Si on l'interroge sur son goût prononcé pour les boissons alcoolisées, le père Sheene reconnaît en souriant que Kelly ne dédaignait pas un petit coup de temps à autre.

Il laisse aussi entendre qu'il sait autre chose, mais qu'il lui est impossible d'en parler. Il a, en effet, reçu la confession du vieil homme quelques semaines à peine avant sa mort. Kelly, qui semblait alors profondément perturbé, lui avait confié qu'il pensait avoir commis un péché mortel. Lorsque le père Sheene

Article tiré de l'Arkham Gazette, 1901

Le corps d'un vétéran de la Guerre de Sécession toujours porté manquant

La police reconnaît être déroutée par cette affaire

ARKHAM — La police d'Arkham a annoncé aujourd'hui qu'elle ne disposait d'aucune piste sérieuse dans l'affaire de la disparition du corps du Major Thomas Lindsey, le vétéran de la Guerre Civile, plusieurs fois décoré qui est mort la semaine dernière au terme d'une longue maladie. La famille du défunt est en proie à une grande détresse et déplore profondément la perte de la dépouille de ce parent illustre. Comme les lecteurs s'en souviennent certainement, Thomas Lindsey s'était vaillamment battu à Antietam, où une de ses jambes fut arrachée par un boulet confédéré. Depuis cette époque, le Major marchait grâce à un pilon qu'il s'était lui-même confectionné dans un morceau de bois.

Rappelons que le corps du Major Lindsey a été subtilisé à son domicile au cours de la soirée du 20 juillet. Tous les membres de sa famille s'accordent à dire que le défunt reposait ce soir-là dans son cercueil, lorsqu'ils sont allés se coucher. A leur réveil, le lendemain matin, ils ne purent malheureusement que constater la disparition de la dépouille. A part la porte d'entrée qui fut retrouvée entrouverte, aucun indice n'a pu être relevé dans, ou autour de, la maison du 215 South Peabody Avenue. La police reconnaît son impuissance. Selon les rapports, un des enfants de la famille, Tom Lindsey III, le petit fils du Major, prétendrait avoir entendu des bruits au cours de la nuit, mais les autorités mettent en doute le sérieux de son témoignage. Certaines personnes ont également émis l'hypothèse qu'il pourrait s'agir d'une plaisanterie de mauvais goût. Notre journal s'indigne à la pensée que notre société soit tombée si bas, que des gens puissent trouver de l'humour dans un acte blasphématoire et cruel. Nous adressons toute notre sympathie à la famille Lindsey.

Aide de jeu n° 2

l'interrogea, Sean lui avoua qu'il avait conclu une espèce de pacte avec le Diable et qu'il craignait maintenant pour son âme immortelle. Sans être très explicite à ce propos, Kelly prétendit avoir conversé avec des lutins qui vivaient dans les égouts qui s'étendent sous Arkham. Parfaitement informé de ses penchants éthyliques, le prêtre tenta de calmer son interlocuteur, car il pensait qu'il était victime d'hallucinations provoquées par l'alcool. Kelly n'est, ensuite, plus jamais revenu sur ce sujet.

La relation qui unit un fidèle à son confesseur est sacrée. Ce n'est que dans des circonstances exceptionnelles qu'un prêtre peut être autorisé à briser le secret d'une confession, sans risquer pour autant d'être excommunié par les autorités religieuses. Même si O'Bannion est un des principaux bienfaiteurs de la paroisse, les gangsters ont beau invoquer son nom, ils ne parviennent pas à délier la langue du Père Sheene. Le fait d'être acoquiné avec un caïd de la pègre lui cause déjà bien des problèmes de conscience et il se refuse absolument à trahir la confiance de Kelly. Si les gangsters décident d'employer la force pour le contraindre à parler — en lui cassant un doigt ou un pied, par exemple — ils obtiennent ce qu'ils désirent. Le père Sheene, au comble de l'indignation, va toutefois se plaindre auprès d'O'Bannion du traitement que lui ont fait subir ses sbires. Celui-ci est alors choqué d'apprendre de telles choses et inflige aux gangsters un châtiement approprié.

Il convient également de noter que le père Sheene a pratiqué la boxe en amateur pendant son adolescence. Les investigateurs risquent de découvrir, à leurs dépens, qu'il est plus coriace qu'il ne le paraît...

Autres enquêtes possibles

Les bibliothèques et les archives de journaux constituent souvent de précieuses sources d'informations dans les scénarios de *L'Appel de Cthulhu*, mais pour que des gangsters pensent à faire des recherches dans ces endroits, il faut qu'ils réussissent un jet de pourcentage inférieur ou égal à la moitié de leur score en Idée.

Bibliothèques

L'Université de Miskatonic et la Bibliothèque Municipale d'Arkham possèdent, toutes deux, des exemplaires de *Contes et Légendes de l'Île d'Emeraude*, le livre que l'on peut trouver chez les Kelly. Si les gangsters lisent cet ouvrage et réussissent un jet d'Anglais, remettez-leur l'Aide de jeu n° 1.

Journaux

Un jet réussi de Bibliothèque lors de la consultation des archives de l'Université de Miskatonic ou de l'Arkham Gazette permet de trouver l'article présenté dans l'Aide de jeu n° 2.

215 South Peabody Avenue

Si les gangsters se rendent à cette adresse, il découvrent qu'un membre de la famille Lindsey y habite toujours. Thomas Lindsey III, le petit garçon mentionné dans l'article (qui a maintenant passé la trentaine), leur ouvre la porte. S'il est questionné poliment, il se fait un plaisir de parler de la disparition du corps de son grand père.

Lindsey raconte que la dépouille n'a jamais été retrouvée et que la pierre tombale érigée au cimetière de Christchurch marque l'emplacement d'une tombe vide. Personne de sa famille n'a jamais su ce qu'il était advenu des restes de leur parent et les motifs de ce vol restent, à ce jour, incompréhensibles. Lindsey se rappelle très bien la nuit au cours de laquelle tout

s'est passé. Il avait sept ans et se souvient avoir été réveillé par de drôles de petites voix provenant du salon, au rez-de-chaussée. Il s'était alors glissé discrètement dans le couloir et, en regardant en bas, avait vu que le salon était rempli de petits bonshommes hideux qui s'affairaient autour du cercueil de son grand père. Effrayé par ce qu'il venait de surprendre, il s'était empressé de retourner dans sa chambre pour se cacher sous les couvertures de son lit. Le lendemain matin, quand le vol fut découvert, il rapporta à ses parents ce qu'il avait vu. Mais, s'ils écoutèrent son histoire, ceux-ci lui dirent ensuite qu'il avait dû faire un cauchemar. A l'époque, il avait fini par se ranger à l'avis de ses parents, mais aujourd'hui encore il n'est pas tout à fait convaincu qu'il s'agissait bien d'un rêve.

Si les gangsters lui parlent d'un anneau, il révèle que son grand père portait toujours une bague en or identique à celle de Sean Kelly. Il ajoute également que, quand il était petit, il était littéralement fasciné par ce bijou. Une fois, il avait demandé à son aïeul d'où il le tenait, et celui-ci lui avait répondu que c'était un cadeau offert par des "amis très particuliers".

Exploration des égouts

Arkham possède deux réseaux d'égouts séparés. Le plus important est destiné à canaliser les eaux usées qu'il achemine jusqu'en dehors de la ville, avant de les déverser — sans qu'elles subissent aucun retraitement — dans le Miskatonic. Le second est censé assurer l'écoulement de l'eau produite par les précipitations et la fonte des neiges qu'elle rejette directement dans la rivière, à l'intérieur même de l'agglomération. Les deux réseaux sont interconnectés et leurs conduits sont souvent parallèles. Les égouts pluviaux ont toutefois été édifiés légèrement au dessus des autres.

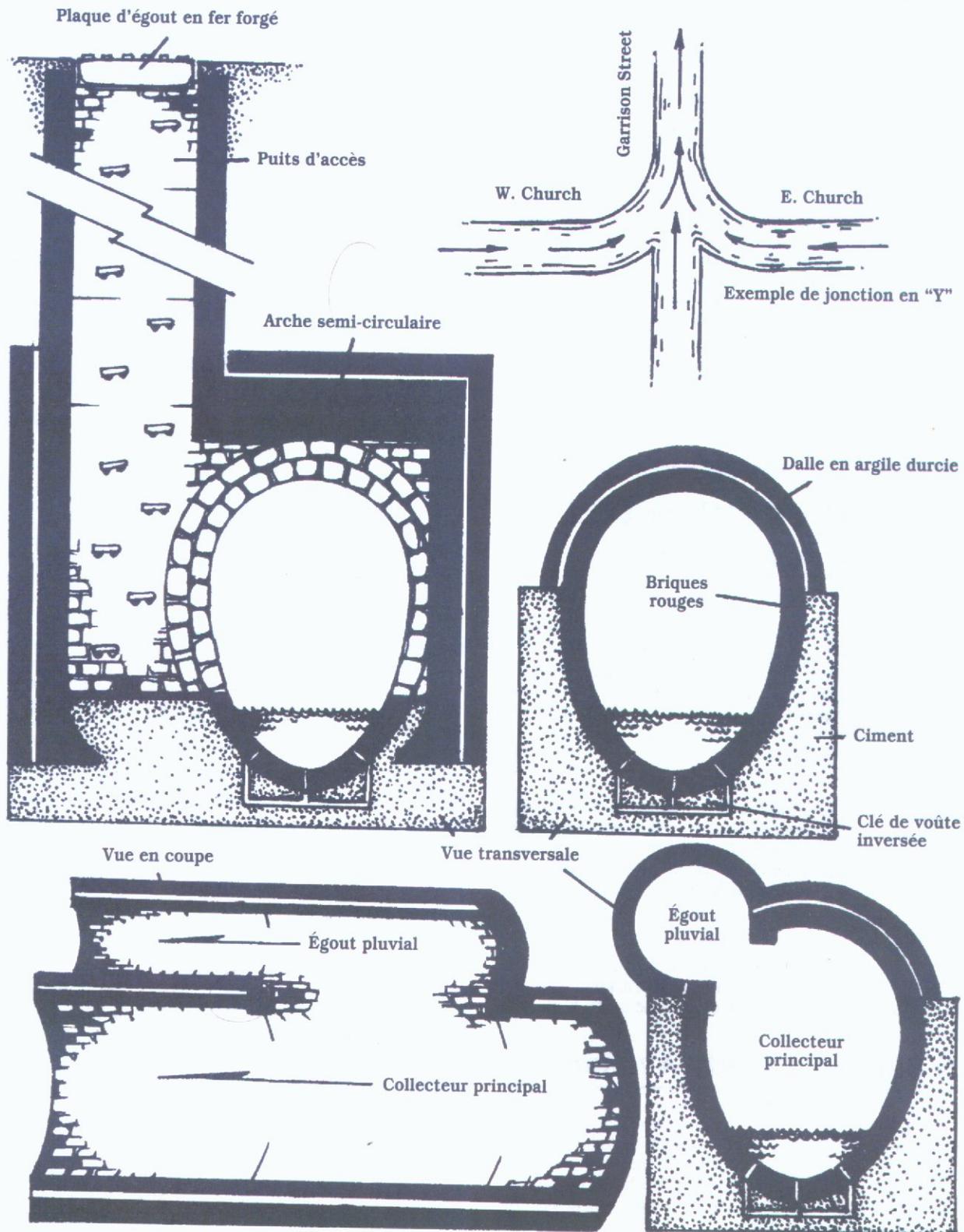
En cas de fortes pluies — supérieures à ce que le réseau d'écoulement peut tolérer — l'eau excédentaire se déverse dans les égouts pour être rejetée en dehors de la ville. Malheureusement, quand le débit est vraiment trop élevé, le niveau des collecteurs monte parfois jusqu'à la hauteur des canalisations pluviales et les eaux usées se mêlent alors à celles qui se déversent normalement dans la rivière Miskatonic à l'intérieur d'Arkham. En principe, ce mélange ne doit jamais excéder une proportion de l'ordre d'une dose d'eau polluée pour six doses d'eau de pluie. Mais le dispositif de la ville est suffisamment efficace pour que ce rapport ne dépasse pas en fait un pour huit.

En période sèche, les égouts pluviaux sont pratiquement vides, mais les collecteurs principaux, quant à eux, charrient toujours de grosses quantités d'immondices, particulièrement le matin et en début de soirée.

Bouches d'égout

Les bouches d'égouts que l'on trouve un peu partout en ville permettent d'accéder aux canalisations souterraines et sont généralement séparées d'une centaine de mètres les unes des autres. Inutile de préciser que si le Gardien ou les personnages en cherchent une, ils n'ont jamais de mal à en trouver. Il n'est pas difficile de soulever la lourde plaque qui les recouvre afin de mettre à jour un puits vertical qui s'enfonce dans les égouts. De solides barreaux d'acier, encastrés dans la paroi, facilitent la descente. A la base du puits se trouve une petite salle traversée en son centre par un collecteur. Des bancs de pierre sont généralement aménagés à cet endroit, bien au-dessus du niveau de l'eau. Il y a toujours 10% de chances de trouver dans cette salle une paire de bottes en caoutchouc ou 1D2 outils manuels (râteau, pelle, binette, etc.). Ces chances sont identiques pour toutes les salles similaires que traversent les investigateurs, tous les cent mètres environ, en suivant le conduit qui passe sous différentes bouches d'égout.

Les égouts d'Arkham



Les collecteurs principaux

Quand on progresse dans les collecteurs réservés aux eaux usées, il est inévitable que l'on finisse, à un moment ou un autre, par patauger dans les immondices. C'est pourquoi les gangsters éprouveront sans doute le besoin de porter des bottes en caoutchouc. Ils ne devraient toutefois pas avoir de difficulté à trouver, au bout d'un certain temps, un passage permettant d'accéder à un égout pluvial parallèle au collecteur dans lequel ils se trouvent. Ils ont alors tout intérêt à emprunter ce conduit, s'ils craignent de se salir.

Les égouts pluviaux

On ne peut pénétrer directement dans les égouts pluviaux qu'en passant par l'un des conduits d'évacuation situés le long des berges de la Miskatonic, de grands tunnels en briques et en ciment qui donnent directement en dessous des trois ponts d'Arkham. Ces ouvertures circulaires, larges d'un mètre cinquante environ, sont protégées par des grilles de fer cadenasées. Un pied-de-biche, une scie à métaux ou un jet réussi de Serrurerie sont donc nécessaires pour s'introduire dans un conduit. Détail amusant : les barreaux sont suffisamment espacés pour qu'un enfant (dont la TAI n'est pas supérieure à 5) puisse se glisser entre eux. Une fois les grilles franchies, on trouve une petite salle dans laquelle les investigateurs ont 65% de chances de découvrir 1D2 paires de bottes en caoutchouc et 90% de chances de trouver 1D4 outils manuels. En période sèche, les conduits d'évacuation ne charrient tout au plus qu'un mince filet d'eau, lequel peut, quand il pleut, se transformer rapidement en un véritable ruisseau. S'il se produit une importante précipitation, le ruisseau devient vite un torrent et monte alors jusqu'à mi-hauteur des conduits, mettant ainsi en danger la vie des personnes qui s'y trouvent. Le courant de ce torrent ayant une FOR de 15, ceux qui ne parviennent pas à lui résister (sur la Table de Résistance) se retrouvent drossés contre la grille du conduit... ou, si celle-ci est ouverte, rejetés dans la rivière. Réussir des jets de Natation leur est alors indispensable pour échapper à la noyade, surtout s'ils portent des pardessus et sont alourdis par des armes. Il incombe au Gardien de décider de l'importance et de la fréquence des précipitations au cours du scénario. De ce point de vue, le printemps est la saison la plus dangereuse, la fonte des neiges et les giboulées pouvant facilement saturer le réseau d'écoulement.

Éclairage

Il n'y a pas de lumière dans les égouts, les gangsters doivent donc amener avec eux leurs propres moyens d'éclairage. Il existe différents types de dispositifs portables à lumière artificielle, dans les années 20.

Lanternes à kérosène : ces lampes existent déjà depuis de nombreuses années. Elles projettent une douce lumière jaune tout autour d'elles et leur réservoir leur confère une autonomie de 4 à 8 heures. Elles ne sont, cependant, pas sans danger, car elles peuvent exploser lorsqu'on les laisse tomber ou quand on les retourne. Si elles tombent à l'eau, il faut les démonter, les nettoyer et les sécher, sans oublier de remplacer leur mèche et leur combustible.

Lanternes à essence : identiques à celles produites aujourd'hui encore par diverses entreprises, ces lampes produisent une brillante lumière blanche. Chacune contient un litre d'essence et peut fonctionner en continu pendant 8 à 12 heures. Bien que moins dangereuses que les lanternes à kérosène, ces lampes restent relativement fragiles. Si on les laisse tomber par terre, on a toutes les chances d'endommager leur manchon (brûleur) ou leur verre de protection. Leur flamme présente également quelques risques mineurs. Si une de ces lanternes est imprégnée d'eau, elle est inutilisable tant qu'on ne l'a pas démontée, séchée et nettoyée, une remise en état qui prend au moins deux heures.

Lampes électriques : diverses lanternes et lampes torches électriques, alimentées par piles sèches, sont disponibles sur le

marché. Leur lumière est moins forte que celle des lanternes à essence et elles n'éclairent que dans une seule direction. Elles peuvent fonctionner pendant 2 à 4 heures avec un assortiment de piles neuves, l'usure de celles-ci conditionnant l'intensité de la lumière produite. Lorsqu'elles tombent par terre, il y a 75% de chances pour que le filament de leur ampoule se casse. Le remplacement de l'ampoule ne demande alors que quelques minutes... pour peu que l'on ait pensé à en emporter une de rechange. Si elles tombent dans l'eau, il faut les ouvrir, les nettoyer et les sécher, avant de les remonter. Ce travail nécessite entre 5 et 10 minutes.

Lampes au carbure : il en existe toutes sortes de modèles : lanternes simples, lanternes "œil-de-bœuf", torches, etc. Ce sont des lampes de ce genre que les mineurs ont coutume de fixer à leur casque. Elles produisent une brillante lumière blanche en consommant de l'acétylène qui se présente sous la forme de cartouches chimiques de différentes tailles. Les lampes au carbure sont les plus puissantes de toutes. Elles ont une autonomie comprise entre 2 et 4 heures, voire plus si on utilise un gros modèle de cartouche susceptible d'être accroché à la ceinture. En principe, elles s'éteignent quand elles tombent par terre, mais il n'y a généralement pas de problème pour les rallumer ensuite, même si elles ont pris l'eau. Leur flamme ne présente pas de danger particulier.

Armement

La plupart des personnages pré-tirés savent bien manier les armes à feu. Malheureusement pour eux, toute fusillade dans les égouts a pour effet d'attirer rapidement l'attention des gens en surface, et donc de la police. Si les gangsters ne pensent pas à cette éventualité, il leur suffit d'entendre la façon dont se répercute un seul coup de feu dans les collecteurs pour comprendre l'ampleur du problème qui se pose à eux. S'ils veulent équiper leurs automatiques de silencieux, ils ne doivent pas oublier que leurs armes exigent alors certaines modifications et que leur portée de base est ensuite réduite de moitié. (Attention : les revolvers ne se prêtent pas à ce genre de bricolage !) De tous les personnages proposés, seul Drexler possède deux armes déjà préparées afin d'être dotées de silencieux. De toute façon, les lutins des égouts étant très difficiles à atteindre avec une balle — surtout quand le tireur est ivre — les armes à feu ne sont pas d'une très grande utilité à leur rencontre. Et si des fusils de chasse peuvent causer d'importants dommages à des groupes de lutins, le vacarme qu'ils produisent ne manque pas d'alerter les forces de l'ordre.

En fait, les outils trouvés dans les égouts constituent les armes les mieux adaptées. Comme les lutins s'immobilisent pendant quelques instants lorsqu'ils sont exposés à une lumière vive, les gangsters — même ivres — n'ont alors aucune difficulté à leur porter un coup. Quand un de ces êtres est touché, il meurt inmanquablement (souvent d'une manière assez horrible : décapité, écrasé, empalé, etc.).

Les chances de toucher un membre du Petit Peuple avec un outil manuel étant normalement de 80%, elles ne sont plus que de 40% quand leur utilisateur est ivre.

Présentation et description des égouts

Des conduits d'égouts courent sous toutes les artères d'Arkham et forment une sorte de quadrillage respectant presque scrupuleusement la disposition des rues en surface. Il convient de noter que les réseaux situés au nord et au sud de la rivière, bien qu'infestés tous deux par les lutins, sont en fait totalement indépendants. Les plus grands collecteurs — dont le diamètre est presque de un mètre cinquante — sont orientés dans le sens nord-sud et suivent le tracé des grandes artères que sont West Street, Garrison Street et Peabody Street. A chaque carrefour, ils sont reliés, par des points de jonction en forme de "Y", à des conduits secondaires orientés dans le sens est-ouest. Ceux-ci sont de même taille que les collecteurs principaux au niveau des intersections, mais ils se rétrécissent progressivement en amont, jusqu'à ne plus mesurer qu'un mètre de diamètre. Les investigateurs sont donc contraints de progresser à quatre pattes quand ils explorent de tels conduits. De nombreuses canalisations se déversent dans

Rencontres dans les égouts

Chaque fois qu'ils traversent un nouveau quartier, les gangsters ont 20% de chances de faire une des rencontres décrites ci-dessous. Pour connaître la nature exacte de l'événement, lancez 1D8 ou contentez-vous de choisir. Certaines rencontres n'ayant rien d'inhabituel dans des égouts, vous devrez signaler ce détail à vos joueurs.

1 Rats

Les conduits sont infestés de rats, notamment à l'embouchure du collecteur de West Street. Ces animaux craignant les hommes, ils s'enfuient si l'on s'approche d'eux et attaquent uniquement s'ils sont acculés. On les rencontre généralement par groupe de 1D6+1 individus, qui ont 15% de chances d'infliger une morsure (un point de dommages).

2 Section endommagée

Au fil des ans, une portion du sol du collecteur s'est progressivement effondrée, créant ainsi un trou profond d'un mètre cinquante et large de deux mètres. Ce trou étant rempli d'une eau polluée, il est très difficile à repérer.

3 Gaz toxique

De l'hydrogène sulfuré s'est accumulé dans une portion de tunnel longue de sept mètres environ. En plus de sentir très mauvais, ce gaz inflige 1D3 points de dommages aux poumons à chaque inhalation. On peut toutefois éviter cela en maintenant la tête au niveau du sol (en rampant dans les immondices) ou en portant un masque à gaz. Il faut trois rounds pour traverser la zone dangereuse.

4 Les reproducteurs

Alors que les gangsters sont en mesure de voir le Petit Peuple, ils sont soudain confrontés à un spectacle dégoûtant : un lutin des égouts occupé à copuler joyeusement avec une grosse rate. Pris dans le faisceau des lampes, le "couple" reste immobile pendant un court instant. Cette vision coûte 0/1D2 points de Santé Mentale.

5 La progéniture

Les investigateurs découvrent une énorme Chose-Rat, dont la tête et les pattes sont presque humaines. Il s'agit là du produit d'une union entre un lutin et une rate. Les créatures de ce genre servaient, jadis, de familiers aux sorcières. Il se pourrait d'ailleurs bien que le Brown Jenkin de Keziah Mason soit originaire des égouts d'Arkham. Voir une Chose-Rat coûte 0/1D4 points de Santé Mentale.

6 Un lutin avec une jambe de bois

Cette hideuse petite créature a perdu une jambe et utilise pour se déplacer un pilon grossier confectionné à partir d'un barreau de chaise. Il s'agit ni plus ni moins du Major Thomas Lindsey, qui a été ressuscité par le Petit Peuple en 1901.

7, 8 Trésor

Les légendes prétendent que le Petit Peuple a caché un peu partout des pots remplis d'or. En fait, à l'instar des pies voleuses, les lutins des égouts sont attirés par tout ce qui brille. Les "trésors" que découvrent les gangsters sont constitués de toutes sortes d'objets récupérés parmi les immondices : ornements vestimentaires, morceau de tôle, verre brisé, etc. Il y a toutefois une faible chance (5%) que ces bric-à-brac contiennent un objet de valeur, comme une bague en diamant perdue par son propriétaire, etc.

ceux-ci, mais elles sont trop étroites pour que des humains normaux puissent s'y aventurer (bien qu'elles soient bien assez larges pour les membres du Petit Peuple).

Les égouts pluviaux aboutissent à des orifices d'évacuation aménagés sur les deux berges de la rivière, en dessous des ponts et aux environs de East Street.

Vus en coupe, les collecteurs et conduits pluviaux ont une forme qui rappelle celle d'un œuf inversé. Ils ont tous été construits avec des briques et du ciment fournis par la fabrique Dunham, une entreprise d'Arkham qui n'existe plus

depuis longtemps déjà. Dans le réseau d'évacuation des eaux usées, le centre des collecteurs est occupé par des sortes de ruisseaux qui charrient toutes sortes d'immondices. La profondeur de l'eau n'est généralement que de trente centimètres, mais elle peut aisément dépasser le mètre au moment des heures de pointes, de 6 à 10 heures et de 16 à 21 heures. L'état du réseau pluvial, quant à lui, dépend du temps et des précipitations. Attention : les orages violents ne sont pas rares dans la région.

En plus de divers problèmes liés à la puanteur et à la saleté des égouts, les gangsters s'exposent au risque de contracter toutes sortes d'infections. Ainsi, les personnages blessés ont de bonnes chances d'attraper le typhus ou la fièvre typhoïde. Libre à vous de décider si cela se produit ou non.

Le monde souterrain

Le Petit Peuple n'hésite pas à s'aventurer aussi bien dans les conduits pluviaux, que dans ceux destinés aux eaux usées (dont il tire l'essentiel de sa nourriture et de ses "richesses"). Ses membres se réunissent généralement dans deux repaires principaux. Le premier est situé en dessous de la station Esso, au coin de Garrison Street et de Main Street, au sud de la rivière. Ils ont, en effet, profité du fait qu'un collecteur s'était effondré à cet endroit pour y creuser une grande tanière. Les investigateurs n'ont pas trop de difficulté à accéder à celle-ci, mais ils n'y trouvent que des lutins agressifs.

L'autre repaire est, en fait, au-dessus des égouts, dans le sous-sol d'une vieille église abandonnée de Church Street, située entre Boudary Street et West Street, à deux pas de l'école primaire Hubbard. C'est à cet endroit que les lutins ont conduit le corps de Sean Kelly, afin de pouvoir exécuter les rites qui aboutiront à sa métamorphose. Il est assez périlleux de s'introduire ici depuis les égouts, aussi les gangsters ont-ils tout intérêt à passer par la surface.

Il n'est guère facile de trouver les deux repaires. Certains indices pousseront sans doute les investigateurs à commencer leur exploration du côté de West Street, mais s'ils n'ont pas bu et ne peuvent donc pas voir le Petit Peuple, trouvent peu de choses intéressantes dans les conduits de ce secteur. Les lutins invisibles se contentent de les éviter soigneusement tandis qu'ils se perdent en vaines recherches. Les gangsters entendent peut-être alors des bruits de pas dans l'eau et des sons ténus, mais ils ne verront rien de particulier. Dans ce cas, il est peu probable que le Petit Peuple les attaque (voir cependant ci-après).

S'ils sont passablement éméchés, en revanche, les personnages sont en mesure de voir les lutins des égouts et ceux-ci prennent vite conscience de la menace qui pèse sur eux. Dans chaque quartier de la ville, les gangsters en rencontrent alors deux groupes de 1D3 individus séparés par une distance de 2D10 m/2. D'abord surprises par la lumière, les petites créatures restent immobiles pendant un court instant, avant de décamper à toutes jambes. Les personnages qui les voient ont, dans ce cas, la possibilité d'essayer de leur tirer dessus ou de les frapper une fois, avant qu'elles ne s'éclipsent en tirant parti de l'obscurité.

Les membres du Petit Peuple filent toujours dans la direction d'un de leurs repaires — le plus proche, généralement — et les gangsters peuvent ainsi trouver ceux-ci rien qu'en suivant les fuyards. Il revient toutefois au Gardien de décider si ces êtres empruntent des conduits de grande taille ou d'étroits conduits d'écoulement.

Attaques invisibles

Si les investigateurs ne sont pas ivres et ignorent la présence des lutins des égouts, ces derniers évitent généralement de se mettre en travers de leur chemin. Toutefois, ils n'hésitent pas à attaquer s'ils sont acculés ou si l'un de leurs trésors est découvert...

1D20+5 lutins se jettent soudain sur le personnage de tête pour tenter de le mordre. Vous pouvez alors faire un jet pour

chaque attaque (33%) ou vous borner tout simplement à considérer qu'un tiers d'entre elles (arrondissez à l'unité inférieure) sont systématiquement réussies. Chaque morsure inflige un point de dommages. Lorsqu'une Petite Personne est parvenue à planter ses dents dans un gangster, elle s'empresse ensuite de battre en retraite afin de pouvoir dévorer — telle un piranha — le morceau de chair qu'elle a prélevé. Ses compagnons, en revanche, continuent à essayer de mordre leur victime au cours des rounds suivants.

Si un gangsters ainsi attaqué tourne les talons et s'enfuit, les lutins ne s'acharnent pas sur lui et se laissent rapidement tomber à terre. Il est également possible de les enlever à la main, à la cadence d'un par round (on peut alors se faire aider au maximum par trois compagnons), avant de les tuer facilement en les étranglant ou en leur brisant le cou. Être victime d'une attaque invisible coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Attaques visibles

Ces attaques se déroulent de la même manière que celles décrites ci-dessus, à la seule différence, bien sûr, que les gangsters peuvent voir, cette fois, leurs assaillants. Dans ce cas, les lutins se montrent agressifs uniquement lorsqu'ils bénéficient de l'avantage du nombre. Ainsi, si vous le souhaitez, ils peuvent passer à l'attaque lorsqu'ils surclassent le personnage de tête par un rapport de deux contre un (TAI comparées). La perte de Santé Mentale qu'entraîne un tel affrontement dépend alors des expériences déjà vécues par les gangsters et de votre propre jugement.

Le repaire au trésor

Ce lieu se trouve dans le collecteur de Main Street, quelques mètres à peine à l'ouest de celui de Garrison. A cet endroit, une portion du tunnel s'est effondrée et les lutins en ont profité pour creuser dans le sol sablonneux une petite salle souterraine large de quatre mètres et haute d'un mètre quatre-vingt en son centre. Ce "terrier" est assez grand pour que quatre investigateurs puissent y travailler avec des pelles et des râteaux. Un réservoir ovale en métal dépasse de près d'un mètre l'une des parois. En l'éclairant, les gangsters peuvent voir scintiller le "trésor" que les lutins ont caché en dessous.

Le réservoir est directement relié à la station Esso qui se trouve en surface et contient de l'essence. Ses soudures se sont considérablement fragilisées, lorsque les lutins se sont livrés à leurs travaux d'excavation. Il suffit, par conséquent, d'un grand coup avec un outil ou d'une balle perdue pour qu'un joint lâche et que de l'essence commence à se répandre dans le terrier. Si celle-ci ne s'enflamme pas immédiatement, les personnages disposent de 1D4+2 rounds pour s'enfuir, avant que les vapeurs dégagées par le carburant n'exploient à cause d'une lampe au carbure, d'une cigarette allumée ou d'une étincelle quelconque.

Si les gangsters ne l'ambinent pas, ils ont normalement le temps de se mettre en sécurité avant que l'inévitable déflagration ne se produise. S'ils traînent, par contre, ils sont voués à une mort certaine. Vous êtes cependant libre de leur accorder une chance de survie en fonction des circonstances. L'explosion détruit instantanément la station service en surface et projette des débris embrasés dans toutes les directions. L'incendie s'étend alors aux vieux entrepôts de River Street et — s'il n'est pas rapidement maîtrisé — gagne même les locaux du Trèfle à Quatre Feuilles qui appartiennent à O'Bannion. Inutile de préciser qu'il se produit toute une série de nouvelles explosions lorsque le feu atteint la réserve d'alcool de contrebande qui est stockée à cet endroit... Ce désastre fait la une des journaux et met le caïd dans une rage noire, surtout s'il vient à connaître les responsables de tout ça.

Lorsque les investigateurs découvrent le terrier, celui contient plus d'une centaine de lutins. Peu importe combien ils sont exactement, puisqu'ils ne cessent pas, pendant toute la durée du combat, d'entrer et de sortir de leur repaire. Quand ils jaillissent du trou, la plupart se plaquent contre les murs du collecteur et les gangsters peuvent alors essayer de les tuer avec leurs armes, leurs poings ou leurs pieds. (Vue l'étroitesse

du lieu, si un personnage fait un jet compris entre 91-00, considérez qu'il frappe accidentellement l'un de ses amis ou le réservoir d'essence.)

A chaque round, chaque gangster est assailli par 1D10 lutins qui se jettent sur lui depuis les murs, le sol et le plafond. Ceux-ci ont 33% de chances de lui infliger une morsure et s'acharnent sur lui aussi longtemps qu'il n'y sont pas parvenus. Si, à un certain moment, un investigateur se retrouve recouvert d'un nombre de créatures supérieur ou égal à sa TAI, il doit opposer sa FOR à ce nombre (sur la Table de Résistance) pour réussir à rester debout. Ce jet est effectué une fois que tous les lutins ont tenté de mordre et que ceux qui ont réussi se sont détachés de leur proie. En cas d'échec, le personnage concerné tombe à terre et se retrouve aussitôt noyé sous une masse de petits monstres visqueux et hurlants. Il est alors dans l'incapacité de s'en sortir seul et perd 1D10 Points de Vie et 1D4 points de Santé Mentale à chaque round, jusqu'à ce qu'on lui porte secours ou qu'il meure.

Le Petit Peuple se bat sans faiblir aussi longtemps que les gangsters n'ont pas tué au moins vingt de ses membres. Dans ce cas, ils s'empressent de quitter leur terrier comme s'ils obéissaient à un ordre, et s'enfuient en direction de leur second repaire. Attention : les lutins se battent au moins pendant six rounds, et cela quelles que soient leurs pertes.

Si les investigateurs inspectent le "trésor", ils se rendent vite compte qu'il n'est composé que de rebuts sans valeur... à part un fin bracelet d'or, orné de diamants, valant plus de 300 \$.

L'invocation

Ce que les gangsters ne peuvent pas voir, trop occupés qu'ils sont à repousser leurs assaillants, c'est qu'une douzaine de lutins se hissent sur le réservoir d'essence afin de se livrer à d'étranges rites. L'escalade leur prend deux rounds, et quatre autres leur sont nécessaires pour accomplir leur cérémonial. Quel que soit le nombre des petits monstres qui grimpent sur le réservoir, sept seulement participent activement au rituel. L'un d'entre eux se tient les bras levés et entonne une incantation flûtée, tandis que quatre de ses compagnons immobilisent l'un d'entre eux. L'étrange chant dure quatre rounds, le temps que le "sacré" soit lentement étranglé par le dernier participant. Pour interrompre cette cérémonie, il suffit de frapper ou de tirer sur les officiants. Quelle que soit la méthode employée, elle a de très grandes chances de provoquer une fuite d'essence...

Les investigateurs ne remarquent pas tout de suite ce qui se passe. Au cours des trois premiers rounds du rituel, leurs chances de réussir un Trouver Objet Caché sont d'ailleurs réduites de moitié. Au cours du dernier round, quand il est trop tard pour intervenir, ils s'aperçoivent automatiquement qu'il se déroule quelque chose de bizarre au-dessus du réservoir. C'est à ce moment-là qu'apparaît la Banshee invoquée par le Petit Peuple.

La Banshee

La Banshee est une créature de l'Autre Monde, décrite dans les légendes irlandaises. Elle apparaît d'abord sous la forme d'un mince rayon de lumière bleutée, agité de tourbillons. Pendant sa matérialisation, on entend un étrange ricanement qui gagne progressivement en intensité, jusqu'à devenir un hurlement insupportable. Le rayon bleu cède ensuite peu à peu la place à une créature ressemblant à une sorcière au visage putréfié et décomposé. La Banshee pousse alors un nouveau hurlement dont l'audition coûte aux investigateurs 2/1D8+1 points de Santé Mentale. Si l'un d'entre eux succombe à ce moment-là à la folie, il reste paralysé sur place et la créature emploie, s'il est assez proche d'elle, son toucher mortel à son encontre. Les autres personnages, quant à eux, ont le choix entre fuir et se battre. Ceux qui sont paralysés peuvent surmonter leur effroi s'ils voient l'un de leurs compagnons être attaqué par la Banshee. Une fois que celle-ci a tué sa première victime, elle se retourne aussitôt vers les autres personnes présentes ou poursuit, au travers des collecteurs, les éventuels fuyards. Si ces derniers restent groupés, elle les harcèle et les tue un par un, jusqu'à ce qu'ils soient tous morts ou parvenus à rejoindre la surface (en effet, à moins que vous n'en décidiez



La Banshee hurlante

autrement, la Banshee répugne à sortir à l'air libre). Si les gangsters fuient en ordre dispersé, la créature poursuit celui qui obtient le jet de Chance le plus élevé.

LA BANSHEE

INT 22

POU 25

Déplacement : 12 en lévitation

Armure : aucune, mais voir ci-dessous.

Arme : Toucher 50% ou automatique si la victime est paralysée. Cette attaque n'inflige aucun dommages, mais voir ci-dessous.

Talent spécial : Ricanement, voir ci-dessous.

Perte de Santé Mentale : 1/1D6 ou 2/1D8+1 en cas de Ricanement.

La Banshee étant immatérielle, elle ne peut être blessée par la plupart des armes physiques. En revanche, si on l'asperge d'eau bénite ou si l'on brandit devant elle un crucifix tout en récitant le Notre Père, cela aura pour effet de la renvoyer dans l'Autre Monde. Attention : la majorité des sortilèges sont sans effet sur cette créature.

Quand elle touche une victime, la Banshee lui fait perdre définitivement 2D4+2 points de POU et 1/1D6 points de Santé Mentale à chaque round. Sa proie ne pouvant alors ni lui résister ni lui échapper, si ses compagnons ne se portent pas alors rapidement à son secours, elle connaît un effroyable et douloureux trépas.

Le ricanement de la Banshee est un son terrifiant. Quand un personnage perd la raison la première fois qu'il entend le chant de cette créature immonde, il se paralyse d'effroi pendant 1D2 rounds. Cette attaque perd ensuite toute efficacité si elle se reproduit.

Le lieu de la cérémonie

L'autre repaire du Petit Peuple se trouve dans le sous-sol d'une vieille église abandonnée, située dans la partie nord de Church Street, entre West Street et Bondary Street, à deux pas de l'école Hubbard. Si les investigateurs suivent des lutins jusqu'à cet endroit, ils l'atteignent en escaladant un vieux puits d'écoulement qui donne directement dans le sous-sol de l'église. Ce puits n'est guère difficile à repérer du fait de la douce lueur verdâtre qui émane de son extrémité supérieure. Le premier gangster qui monte et passe la tête à son sommet est immédiatement assailli par les 1D10 lutins qui l'attendaient là. Lorsqu'il bat en retraite, les petits monstres ne le poursuivent pas et ceux qui se sont attachés à lui lâchent leur prise quand il tombe au fond du puits (1D6 points de dommages).

L'investigateur a cependant eu le temps de voir d'où provient la lumière verte : du corps étrangement déformé de Sean Kelly, allongé sur un amoncellement de caisses poussiéreuses, au centre de la cave. Le Petit Peuple n'a, en effet, pas cessé de s'occuper du cadavre depuis qu'il a été dérobé et conduit ici. La taille du défunt dépend alors du temps qui s'est écoulé. Ainsi, si les gangsters surviennent à la fin des trois jours de rituel, il n'est guère plus grand qu'un lutin des égouts.

L'autre voie d'accès

Il est très dangereux d'essayer d'entrer dans ce repaire du Petit Peuple en empruntant le puits d'écoulement. S'ils réfléchissent un peu, les gangsters peuvent toutefois estimer approximativement leur position, ce qui leur permet ensuite, une fois remontés à la surface, de le localiser aisément.

Pour pénétrer dans l'église dont les fenêtres sont obstruées par des planches, il leur faut réussir des jets en Serrurerie ou employer la force. Quand ils descendent ensuite à la cave, les gangsters se retrouvent confrontés à une horde de lutins qui se battent de la manière décrite dans la section "Le Repaire au Trésor". Un groupe de ces créatures essaie, une fois encore, d'invoquer une Banshee pour qu'elle chasse les intrus. Mais si

leur cérémonial est interrompu, tous les lutins cèdent à la panique et s'enfuient, laissant les investigateurs seuls avec le cadavre luminescent.

Conclusion

La lueur verte s'évanouit rapidement si l'on retire l'anneau. Pour ce faire, il faut, en principe, faire appel à un prêtre catholique ou employer de l'eau bénite (il est également possible de trancher le doigt concerné, mais cette méthode n'est guère ragoûtante). Une fois débarrassé de sa luminescence, le cadavre reste dans l'état épouvantable dans lequel les investigateurs l'ont trouvé, aussi longtemps qu'un prêtre ne l'a pas béni, auquel cas il reprend son aspect normal au bout de quelques heures.

Si les gangsters mènent à bien leur mission, cela leur vaut toute la considération d'O'Bannion. Et si celui-ci est mécontent d'apprendre que le cadavre n'a pas été récupéré, c'est avant tout l'anneau qui l'intéresse. Si on le lui donne, il le passe aussitôt à un doigt et le conserve toute sa vie durant. Les personnages gagnent 1D10+2 points de Santé Mentale.

Si les gangsters ne rapportent pas l'anneau, O'Bannion est très mécontent. Mais, quelques jours plus tard, il leur téléphone pour s'excuser (enfin, presque !) et leur demander avec beaucoup de gentillesse lequel d'entre eux est venu déposer le "petit cadeau" chez lui. En effet, ce matin en entrant dans sa cuisine il a découvert l'anneau dans une enveloppe sale et l'a tout de suite mis. Il remercie beaucoup ceux qu'ils croient responsables de cette surprise.

Kelly ayant fini sa métamorphose ou leur ayant définitivement échappé, les lutins se sont introduits dans l'appartement d'O'Bannion afin de lui laisser l'anneau. Étant à leurs yeux "une personne de leur trempe", ils voulaient juste s'assurer qu'il recevrait un jour la récompense qu'il mérite...

Caractéristiques

DANNY O'BANNION, 33 ans, caïd de la pègre d'Arkham

FOR 15	CON 15	TAI 16	INT 15	POU 14
DEX 13	APP 15	ÉDU 12	SAN 21	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Automatique cal. 38 40%, 1D10 ;
Coup de Pied 65 %, 1D6 + bd ;
Coup de Poing 55%, 1D3 + bd ;
Coup de Tête 40%, 1D4 + bd ;
Lutte 35% ;
Nerf de Bœuf 55%, 1D8 + bd.

Compétences : Baratin 75%, Comptabilité 15%, Conduire une Automobile 35%, Crédit 50%, Discrétion 30%, Écouter 75%, Esquiver 65%, Marchandage 45%, Persuasion 25%, Psychologie 50%, Serrurerie 35%, Trouver Objet Caché 45%.

BOBBY SILLS, 29 ans, homme de confiance

FOR 14	CON 14	TAI 13	INT 14	POU 14
DEX 15	APP 15	ÉDU 9	SAN 22	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Pied 55 %, 1D6 + bd ;
Coup de Poing 55%, 1D3 + bd ;
Coup de Tête 20%, 1D4 + bd ;
Lutte 35% ;
Poignard 55%, 1D4 + 2 + bd ;
Nerf de Bœuf 45%, 1D8 + bd ;
Revolver cal. 38 à canon court 50%, 1D10.

Compétences : Baratin 55%, Conduire une Automobile 50%, Crédit 40%, Discrétion 60%, Écouter 65%, Esquiver 55%, Marchandage 45%, Pickpocket 35%, Psychologie 55%, Se Cacher 70%, Serrurerie 65%, Trouver Objet Caché 45%.

BIG EDDIE LEARY, 30 ans, casseur

FOR 18	CON 17	TAI 17	INT 11	POU 10
DEX 12	APP 11	ÉDU 6	SAN 33	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Coup de Pied 55 %, 1D6 + bd ;
Coup de Poing 70%, 1D3 + bd ;
Coup de Tête 80%, 1D4 + bd ;
Lutte 75% ;
Poignard 80%, 1D4 + 2 + bd ;
Nerf de Bœuf 80%, 1D8 + bd ;
Revolver cal. 45 40%, 1D10 + 2.

Compétences : Conduire une Automobile 40%, Crédit 20%, Discrétion 30%, Écouter 40%, Esquiver 55%, Se Cacher 30%, Serrurerie 20%, Trouver Objet Caché 35%.

ELAINE STRITCHNER, 24 ans, maîtresse blasée

FOR 9	CON 11	TAI 10	INT 10	POU 10
DEX 13	APP 15	ÉDU 9	SAN 44	PV 11

Armes : Automatique Cal. 22 25%, 1D6.

Compétences :

Baratin 45%, Bibliothèque 5%, Conduire une Automobile 25%, Discrétion 40%, Dissimulation 25%.

DÉTECTIVE MICKEY HARRIGAN, 27 ans, serviteur de l'ordre

FOR 16	CON 17	TAI 17	INT 14	POU 14
DEX 14	APP 13	ÉDU 11	SAN 85	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ;
Coup de Poing 60%, 1D3 + bd ;
Coup de Tête 10%, 1D4 + bd ;
Lutte 60% ;
Matraque 65%, 1D6 + bd ;
Revolver cal. 45 40%, 1D10 + 2.

Compétences : Baratin 45%, Bibliothèque 25%, Conduire une Automobile 55%, Crédit 40%, Dissimulation 15%, Droit 30%, Écouter 50%, Esquiver 55%, Grimper 50%, Marchandage 55%, Menotter un Suspect 55%, Persuasion 15%, Photographie 22%, Plaquage (rugby) 78%, Premiers Soins 35%, Psychologie 45%, Sauter 55%, Se Cacher 15%, Suivre une Piste 20%, Trouver Objet Caché 55%.

POLICIER D'ARKHAM TYPIQUE

FOR 15	CON 15	TAI 15	INT 11	POU 13
DEX 10	APP 12	ÉDU 10	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Pied 25 %, 1D6 + bd ;
Coup de Poing 65%, 1D3 + bd ;
Coup de Tête 40%, 1D4 + bd ;
Lutte 45% ;
Matraque 55%, 1D6 + bd ;
Revolver cal. 45 40%, 1D10 + 2.

Compétences : Conduire une Automobile 60%, Conduire une Motocyclette 65%, Discrétion 5%, Droit 15%, Écouter 35%, Esquiver 29%, Persuasion 5%, Premiers Soins 40%, Psychologie 35%, Se Cacher 15%, Trouver Objet Caché 30%.

ROBERTA HENRY,
23 ans, jeune journaliste ambitieuse

FOR 10 CON 14 TAI 10 INT 13 POU 15
 DEX 15 APP 15 ÉDU 13 SAN 61 PV 12

Armes : chances de base en armes naturelles.

Compétences : Baratin 60%, Bibliothèque 35%, Conduire une Automobile 60%, Crédit 25%, Dépasser les Limites de Vitesse 60%, Écouter 40%, Esquiver 45%, Flatter son Propriétaire 75%, Flirter 70%, Grimper 55%, Marchandage 35%, Persuasion 60%, Photographie 15%, Psychologie 25%, S'habiller de Manière Appropriée 55%, Taper à la Machine 25%, Trouver Objet Caché 45%.

JOE POTRELLO, 41 ans, racketteur à la retraite

FOR 15 CON 12 TAI 14 INT 15 POU 15
 DEX 12 APP 12 ÉDU 9 SAN 35 PV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Pied 65 %, 1D6 + bd ;
 Coup de Poing 85%, 1D3 + bd ;
 Coup de Tête 65%, 1D4 + bd ;
 Dague 95%, 1D4 + 2 + bd ;
 Lutte 75% ;
 Revolver cal. 38 75%, 1D10.

Compétences : Baratin 55%, Discrétion 45%, Écouter 55%, Esquiver 45%, Italien 45%, Persuasion 65%, Trouver Objet Caché 85%.

LOU BENITO, 45 ans, bras droit

FOR 14 CON 14 TAI 14 INT 12 POU 11
 DEX 15 APP 12 ÉDU 8 SAN 44 PV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ;
 Coup de Poing 75%, 1D3 + bd ;
 Coup de Tête 55%, 1D4 + bd ;
 Dague 85%, 1D4 + 2 + bd ;
 Lutte 65% ;
 Revolver cal. 45 75%, 1D10 + 2.

Compétences : Baratin 5%, Dire Oui 88%, Discrétion 75%, Écouter 25%, Esquiver 75%, Se Cacher 10%.

ROCK TYPICAL, membre de gang

FOR 11 CON 14 TAI 10 INT 12 POU 11
 DEX 14 APP 11 ÉDU 7 SAN 65 PV 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Canif 30%, 1D4 ;
 Coup de Pied 30 %, 1D6 ;
 Coup de Poing 55%, 1D3 ;
 Coup de Tête 10%, 1D4 ;
 Lancer des Pierres 45%, 1D4 ;
 Lutte 35% ;
 Petit Gourdin 35%, 1D6.

Compétences : Baratin 20%, Discrétion 25%, Esquiver 40%, Grimper 50%, Lancer 45%, Mentir de Façon Créative 20%, Rouler des Mécaniques 40%, Se Cacher 30%, Trouver Objet Caché 35%.

PÈRE PAUL SHEENE, 30 ans, prêtre dévot

FOR 14 CON 15 TAI 14 INT 14 POU 15
 DEX 14 APP 14 ÉDU 14 SAN 75 PV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Pied 25 %, 1D6 + bd ;
 Coup de Poing 85%, 1D3 + bd ;
 Coup de Tête 10%, 1D4 + bd ;
 Lutte 45%.

Compétences : Arts Martiaux 75%, Bibliothèque 45%, Crédit 30%, Esquiver 65%, Persuasion 55%, Psychologie 55%.

Caractéristique des investigateurs

JOHNNY SULLIVAN, 34 ans, ancien boxeur

FOR 18 CON 16 TAI 17 INT 7 POU 8
 DEX 14 APP 8 ÉDU 4 SAN 50 PV 17

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Coup de Pied 25 %, 1D6 + bd ;
 Coup de Poing 90%, 1D3 + bd ;
 Coup de Tête 10%, 1D4 + bd ;
 Lutte 25%.

Compétences : Arts Martiaux 60%, Bibliothèque 5%, Esquiver 65%, Grimper 60%, Lancer 65%, Nager 60%, Premiers Soins 55%, Psychologie 10%, Sauter 45%, Se Cacher 20%, Trouver Objet Caché 35%.

GEORGE HOBROWSKI, 31 ans, camionneur

FOR 17 CON 17 TAI 19 INT 10 POU 9
 DEX 9 APP 8 ÉDU 6 SAN 60 PV 18

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Coup de Pied 75 %, 1D6 + bd ;
 Coup de Poing 65%, 1D3 + bd ;
 Coup de Tête 70%, 1D4 + bd ;
 Lutte 25% ;
 Pied de Table 70%, 1D8 + bd.

Compétences : Baratin 10%, Bibliothèque 10%, Comptabilité 25%, Conduire une Automobile 80%, Crédit 20%, Discrétion 15%, Écouter 35%, Électricité 25%, Esquiver 15%, Marchandage 25%, Mécanique 60%, Persuasion 25%, Sauter 30%, Se Cacher 30%, Trouver Objet Caché 40%.

BEANIE O'RILEY, 28 ans, beau parleur

FOR 11 CON 13 TAI 8 INT 14 POU 12
 DEX 15 APP 15 ÉDU 9 SAN 58 PV 11

Armes : Coup de Pied 25 %, 1D6 ;
 Coup de Poing 50%, 1D3 ;
 Coup de Tête 10%, 1D4 ;
 Lutte 25%,
 Automatique cal. 38 50%, 1D10.

Compétences : Baratin 90%, Comptabilité 55%, Conduire une Automobile 60%, Crédit 55%, Discrétion 80%, Droit 20%, Écouter 55%, Esquive 55%, Grimper 55%, Marchandage 80%, Persuasion 70%, Premiers Soins 40%, Psychologie 65%, Sauter 65%, Se Cacher 80%, Trouver Objet Caché 65%.

DUGAN L'ANGUILLE,
35 ans, perceur de coffres-forts

FOR 13 CON 10 TAI 11 INT 15 POU 14
 DEX 16 APP 11 ÉDU 8 SAN 64 PV 11

Armes : Coup de Pied 25 %, 1D6 ;
 Coup de Poing 60%, 1D3 ;
 Coup de Tête 10%, 1D4 ;

Lutte 25% ;
Nerf de Bœuf 80%, 1D8,
Revolver cal. 38 40%, 1D8.

Compétences : Baratin 35%, Comptabilité 20%, Conduire une Automobile 50%, Crédit 30%, Dissimulation 90%, Droit 15%, Écouter 90%, Électricité 50%, Esquiver 70%, Explosifs 75%, Grimper 80%, Marchandage 45%, Mécanique 40%, Persuasion 45%, Psychologie 55%, Sauter 85%, Se Cacher 80%, Serrurerie 90%, Trouver Objet Caché 85%.

DREXLER, 39 ans, tueur à gages

FOR 14	CON 13	TAI 12	INT 13	POU 7
DEX 16	APP 11	ÉDU 6	SAN 44	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Pied 50 %, 1D6 + bd ;
Coup de Poing 60%, 1D3 + bd ;
Coup de Tête 10%, 1D4 + bd ;
Lutte 25% ;
Couteau 80%, 1D6 + bd ;
Automatique cal. 22 90%, 1D6 ;
Automatique cal. 45 90%, 1D10+2 ;
Mitraillette Thompson 80%, 1D10+2.

Compétences : Baratin 15%, Comptabilité 20%, Conduire une Automobile 65%, Discrétion 70%, Dissimulation 45%, Droit 15%, Écouter 75%, Électricité 15%, Esquiver 55%, Marchandage 45%, Pickpocket 15%, Premiers Soins 55%, Psychologie 35%, Sauter 50%, Se Cacher 85%, Trouver Objet Caché 60%.

AGNES "BIG MAMA" FLETCHER, 52 ans, criminelle vicieuse

FOR 15	CON 15	TAI 15	INT 13	POU 11
DEX 12	APP 10	ÉDU 5	SAN 55	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Pied 80 %, 1D6 + bd ;
Coup de Poing 75%, 1D3 + bd ;
Coup de Tête 10%, 1D4 + bd ;
Lutte 25% ;
Rasoir de Barbier 55%, 1D4 + bd ;

Revolver cal. 45 60%, 1D10+2 ;
Mitraillette Thompson 80%, 1D10+2.

Compétences : Baratin 25%, Comptabilité 25%, Conduire une Automobile 70%, Dissimulation 70%, Droit 20%, Écouter 55%, Esquiver 45%, Lancer 40%, Marchandage 60%, Mécanique 60%, Nager 50%, Persuasion 25%, Pickpocket 20%, Premiers Soins 65%, Psychologie 15%, Sauter 25%, Se Cacher 30%, Trouver Objet Caché 35%.

TESS Mc CLURE, 34 ans, dame "classieuse"

FOR 10	CON 14	TAI 8	INT 15	POU 15
DEX 15	APP 17	ÉDU 10	SAN 68	PV 11

Armes : Coup de Pied 85 %, 1D6 ;
Coup de Poing 50%, 1D3 ;
Coup de Tête 10%, 1D4 ;
Lutte 25% ;
Automatique cal. 22 60%, 1D6.

Compétences : Baratin 80%, Conduire une Automobile 35%, Discrétion 65%, Droit 35%, Écouter 40%, Esquiver 50%, Marchandage 85%, Nager 45%, Persuasion 75%, Premiers Soins 35%, Psychologie 65%, Se Cacher 30%, Trouver Objet Caché 35%.

BOBBY COUGHLIN, 17 ans, jeune fier-à-bras

FOR 15	CON 14	TAI 13	INT 13	POU 12
DEX 15	APP 13	ÉDU 5	SAN 59	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Pied 55 %, 1D6 + bd ;
Coup de Poing 80%, 1D3 + bd ;
Coup de Tête 10%, 1D4 + bd ;
Lutte 65% ;
Couteau à cran d'arrêt 65%, 1D4 + bd ;
Revolver cal. 22 50%, 1D6.

Compétences : Baratin 25%, Conduire une Automobile 40%, Discrétion 55%, Dissimulation 50%, Écouter 55%, Électricité 30%, Esquiver 70%, Grimper 85%, Lancer 55%, Marchandage 15%, Mécanique 40%, Nager 45%, Psychologie 10%, Sauter 75%, Se Cacher 70%, Serrurerie 20%, Trouver Objet Caché 35%.

Conception du matériel du Gardien

Projet, rédaction et mise en pages par **LES BROOKS**
Scénario *Le Petit Peuple* par **KEITH HERBER**
Illustrations et cartes du scénario par **TOM KALICHACK**
Sélection d'animaux et de monstres et conseils précieux par **LYNN WILLIS**
Poursuites automobiles par **JOHN B. MONROE** et **LYNN WILLIS**
Exemples de Pertes de Santé Mentale par **WILLIAM G. DUNN**
Conseils judicieux de **CHARLIE KRANK**

Tous nos remerciements à Anne Merrit, Sam Shirley, Marion Anderson et Phil Anderson pour leurs critiques et suggestions.

Version Française

Illustration de l'écran par **CAZA**
Traduction, adaptation française par **JEAN BALCZESAK**
Directeur de collection **HENRI BALCZESAK**
Relecture de l'édition française par **DOMINIQUE** et **HENRI BALCZESAK**
Réalisation, maquette de l'édition française par **GUILLAUME ROHMER** avec la collaboration de la S.A.R.L. **IN EDIT**

LE MATÉRIEL DU GARDIEN DE LA 5ÈME ÉDITION DE L'APPEL DE CTHULHU

est copyright © 1993 Chaosium Inc. ; tous droits réservés.

Ce supplément est publié par Jeux Descartes sous licence Chaosium Inc.

CALL OF CTHULHU ® et **L'APPEL DE CTHULHU** ® sont des marques déposées par Chaosium et Jeux Descartes.

Les illustrations intérieures sont copyright © Tom Kalichack, Lee Gibbons ; tous droits réservés.

La reproduction d'éléments tirés de ce produit à des fins commerciales est interdite.

Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

Sélection d'animaux et de monstres

Voici un résumé des caractéristiques de divers animaux et monstres. Pour plus d'informations, reportez-vous aux notes de bas de page. Les animaux "naturels" possèdent une INT de 3 ou 4. **+bd signifie : plus le bonus aux dommages.** Points de Vie = CON + TAI divisés par 2.

NOM	FOR	CON	TAI	POU	DEX	DÉP	attaque, pourcentage, dommages	compétences importantes d'un spécimen adulte
CHEVAL de monte armure : 1 pt de muscle	3D6+18 28-29	2D6+6 13	4D6+12 26	2D6 10-11	3D6 10-11	course-12 nage-2	Morsure 10%, 1D10 Ruade 20%, 2D8+bd	Discrétion 25%, Esquiver 45%, Se Cacher 25%, Sentir/Goûter 80%.
CONDOR, aigle, etc. armure : 2 pts de plumes	3D6+12 22-23	3D6 10-11	3D6+6 16-17	2D6+6 13	2D6+12 19	course-2 vol-14	Morsure 45%, 1D8 Serres 45%, 1D6+bd	Recherche 90%, Sentir/Goûter 25%.
CROCODILE armure : 5 pts de peau	4D6+12 25	3D6+8 18-19	4D6+12 25	3D6 10-11	2D6 7	course-7 nage-6	Morsure 50%, 1D10+bd	Recherche 35%, Se Cacher 50%, Sentir/Goûter 30%, Suivre une Piste 15%.
ÉLÉPHANT armure : 8 pts de peau	6D6+34 55	3D6+16 26-27	6D6+42 63	2D6+6 13	3D6 10-11	course-10 nage-2	Trompe 50%, constriction Ruade 25%, 8D6+bd Piétinement 50%, 4D6+bd Défense 25%, 6D6+bd	Discrétion 15%, Écouter 65%, Recherche 35%, Sentir/Goûter 55%.
FANTÔME¹ armure : impossible à toucher	—	—	—	variable 10-11	variable 10-11	glisse se dissout	POU/POU, victime perd 1D3 pts de POU	Apparaître et Semer la Terreur 90%.
LIION² armure : 2 pts de peau	2D6+12 19	3D6 10-11	3D6+6 16-17	2D6+6 13	2D6+12 19	course-10 nage-2	Morsure 40%, 1D10 Griffes 60%, 1D6+bd	Écouter 30%, Esquiver 20%, Se Cacher 20%, Sentir/Goûter 40%, Suivre une Piste 15%.
LOUP³ armure : 1 pt de fourrure	2D6+6 13	3D6 10-11	2D6+1 8	3D6 10-11	2D6+6 13	course-12	Morsure 30%, 1D8+bd	Écouter 55%, Esquiver 35%, Sauter 35%, Sentir/Goûter 65%, Suivre une Piste 60%.
MOMIE, moyenne⁴ armure : 2 pts de peau	3D6x2 20-22	3D6x1,5 15-17	3D6 10-11	1D6+12 15-16	2D6 7	marche-6	Poing 70%, 1D6+bd Lutte 25%, spécial	Discrétion 50%, Tendre une Embuscade 40%.
OURS, brun/noir armure : 3 pts de fourrure	3D6+10 20-21	2D6+6 13	3D6+10 20-21	3D6 10-11	3D6 10-11	course-12 nage-2	Morsure 25%, 1D10 Griffes 25%, 1D6+bd	Discrétion 35%, Grimper 35%, Recherche 35%, Sentir/Goûter 35%.
RATS EN HORDES⁵ armure : quantité	—	—	—	—	—	course-10 nage-2	Nombre de groupes x 5%, 1D3 chaque	Avoir une Lueur Mauvaise dans les Yeux 65%, Trotter et Grignoter 90%.
REQUIN, moyen armure : 5 pts de peau	3D6+12 22-23	2D6+9 16	3D6+12 22-23	3D6 10-11	2D6+3 10	nage-8	Morsure 40%, 2D6+bd	Discrétion 40%, Voracité Frenétique 15%, Pister à l'Odeur 20%, Recherche 25%.
RHINOCÉROS armure : 10 pts de cuir	6D6+20 41	4D6+6 20	6D6+20 41	3D6 10-11	2D6 7	course-15 nage-2	Charge 50%, 1D10+bd Piétinement 75%, 3D10+bd	Charger les Choses Bruyantes 65%, Écouter 55%, Discrétion 40%, Sentir/Goûter 45%.
SINGE, gorille armure : 2 pts de peau	4D6+12 moy. 26	3D6+6 16-17	2D6+12 19	3D6 7	3D6+6 16-17	course-12 nage-2	Morsure 45%, 2D6 Lutte 45%, 3D6+bd	Discrétion 60%, Dissimulation 40%, Écouter 35%, Grimper 70%, Sauter 60%, Sentir/ Goûter 40%, Trouver Objet Caché 30%.
SQUELETTE animé⁶ armure : voir note	3D6 10-11	—	3D6 10-11	1 10-11	3D6 10-11	course-6	une arme de corps à corps à DEX x 3%	Remarquer la Présence d'Intrus 60%.
SERPENT venimeux⁷ armure : aucune	1D6 3-4	2D6 7	1D6 3-4	2D6 7	3D6 10-11	ramper-6 nage-3	Morsure 60%, CON/CON sur la Table de Résistance	Discrétion 55%, Esquiver 45%, Recherche 25%, Se Cacher 55%.
SERPENT, python armure : 2 pts de peau	3D6+12 22-23	2D6+6 13	5D6 17-18	3D6 10-11	2D6+6 13	ramper-3 nage-2	Avaler 99%, asphyxie Constriction 40%, 1D6+bd	Discrétion 70%, Grimper 70%, Se Cacher 50%.
VAMPIRE⁸ armure : magique	3D6x2 20-22	2D6+6 13	3D6 10-11	2D6+6 10-11	2D6+12 13	course-10 vol-12	Morsure 50%, suction Regard, POU/POU	Clairvoyance 70%, Esquiver 70%, Marchandage 50%, Sentir/Goûter 99%.

1 Les fantômes sont liés à des lieux ou objets spécifiques dont ils ne peuvent jamais beaucoup s'éloigner, à cause d'une malédiction due à un méfait quelconque. Ils peuvent être plus ou moins vulnérables aux sorts qui attaquent l'INT ou le POU. Pour déterminer l'INT d'un fantôme humain, lancez 3D6. Un fantôme se bat toujours en opposant son POU à celui de sa victime sur la Table de Résistance. Le gagnant de cette confrontation fait alors perdre 1D3 points de POU à l'autre. Si c'est le revenant qui l'emporte, il peut ajouter ces points à son propre POU. Sinon, les points sont simplement détruits. Ainsi, les fantômes "forts" peuvent gagner en puissance, alors que les "faibles" finissent par disparaître. Il vaut mieux fuir devant ces êtres qui ont parfois une apparence épouvantable.

2 Voir également la description des tigres dans le livre de règles. Lions et tigres peuvent tenter un coup de griffes et une morsure à chaque round. Si ces deux assauts sont réussis, ces fauves s'agrippent à leur proie et continuent à la mordre tout en la lacérant avec leurs pattes arrières.

3 Consultez le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* pour ce qui concerne les loups-garous.

4 Du fait des bandages et du bitume employés pour leur conservation, les momies sont très vulnérables au feu ; les dommages infligés sont calculés normalement, mais les flammes sont plus difficiles à éteindre.

5 Déterminez le nombre de groupes qui attaquent, chacun pouvant causer 1D3 points de dommages par round. Les aventuriers ont toujours l'initiative et s'ils touchent un rat, celui-ci meurt automatiquement, provoquant ainsi la fuite des autres membres de son groupe. Les groupes intacts poursuivent cependant le combat. Les chances de toucher des rats sont égales au nombre de groupes multiplié par 5%. Comme ces rongeurs fuient quand ils sont menacés, il est très difficile d'exterminer tout un groupe.

6 Inflige des dommages normaux. Pour anéantir un squelette, il faut réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 4 fois les dommages infligés par une attaque réussie. Réduisez de moitié les chances de toucher quand un investigateur utilise une arme capable d'empaler ; ces êtres n'ont pas de chair, ils sont faits d'os... et d'air.
Perte de Santé Mentale : voir un squelette animé coûte 0/1D6 points de santé Mentale.

7 La plupart des serpents venimeux ne sont pas mortels pour l'homme. Si, sur la Table de Résistance, ils parviennent à surmonter avec leur CON celui de leur victime, cette dernière guérit au bout de 20-CON jours. Les serpents mortels ont un venin dont la toxicité est égale à leur CON x 2. Si leur victime est vaincue sur la Table de Résistance, elle perd un nombre de Points de Vie égal à cette toxicité.

8 Suce le sang à la cadence 1D6 points de CON par round. Une fois mordue, une victime ne peut plus s'échapper. Pour qu'un vampire réussisse à employer son Regard, il doit remporter une confrontation opposant son POU à celui de sa proie sur la Table de Résistance ; s'il y parvient, il peut ensuite commander sa victime pendant plusieurs minutes. Si un vampire perd tous ses Points de Vie, il s'évapore et se reforme ensuite ailleurs. Ce genre de créature peut généralement se métamorphoser en grande chauve-souris ou en énorme loup. **Perte de Santé Mentale :** 0/1D4 si l'on est attaqué ; 1/1D3 si l'on assiste à une métamorphose.

Poursuites automobiles

Les machines rugissantes en métal sont-elles contraires à l'esprit du jeu ?
C'est ce que pensent certains, alors que d'autres avouent les apprécier.

Conçues spécialement pour le jeu de rôle, les présentes règles vous permettront de vous amuser en simulant les poursuites et combats en voitures. Il existe toutefois une autre méthode, plus simple, qui consiste à confronter les jets de Conduire une Automobile du poursuivant et du poursuivi sur la Table de Résistance. Libre à vous de choisir le système qui vous convient le mieux.

Bien qu'elles soient plus complexes qu'un jet sur la Table de Résistance, ces règles ne constituent pas pour autant un jeu à part entière et ne sont pas non plus très adaptées aux poursuites impliquant plus de deux véhicules. Vous aurez tout intérêt à les modifier ou à les compléter en fonction de vos préférences. Ainsi, les explosions, chutes par-dessus les falaises et autres cascades du même ordre relèvent du domaine exclusif des Gardiens et des amateurs de belles mécaniques.

Procédure

Au cours d'un round de combat donné, un conducteur a le choix entre trois types d'actions. S'il effectue une accélération *risquée* ou tente d'exécuter une manœuvre, il doit faire un jet de Conduire une Automobile. Ce tirage est alors affecté par les modificateurs imposés par la manœuvre en question ou par la Table des Accidents.

Note : la vitesse des véhicules est toujours exprimée en "Déplacements", une unité de mesure abstraite. Ainsi, quand on parle de la vitesse à laquelle se déplace une automobile, on utilise la terminologie "nombre de Déplacements exécutés".

L'emploi de véhicules ne bouleverse pas le déroulement des rounds de combat. Même si un conducteur doit annoncer ses actions à un moment déterminé par sa DEX, les actions impliquant des véhicules sont toujours résolues en fin de round, après les tirs et les autres actions. Si l'ordre dans lequel sont exécutées les manœuvres a de l'importance, demandez aux conducteurs de faire des jets de Conduire une Automobile et laissez celui qui obtient le score le plus faible agir en premier.

Actions du conducteur

Quand un personnage se retrouve au volant d'un véhicule, il peut, au cours d'un round, exécuter l'une des actions suivantes :

1 Augmenter, réduire ou ne pas modifier le nombre de Déplacements exécutés (vitesse) ; aucun jet de Conduire une Automobile n'est nécessaire.

2 Tirer avec une arme à feu ou lancer quelque chose et réduire de 10 le nombre de Déplacements exécutés ; aucun jet de Conduire une Automobile n'est nécessaire.

3 Accomplir une des manœuvres ci-dessous en réussissant un tirage de Conduire une Automobile. En cas d'échec, faites un jet sur la Table des Accidents.

■ **Demi-tour en dérapage :** le véhicule effectue un dérapage contrôlé afin de repartir à une vitesse de 10 Déplacements dans la direction d'où il venait. Un jet de Conduire une Automobile est indispensable. Les camions ne peuvent pas tenter cette manœuvre.

■ **Heurt :** le véhicule percute une cible immobile et encaisse 1D3 points de dommages par tranche de 10 points de TAI (ou fraction) de celle-ci. La voiture inflige alors des dommages correspondant à la moitié de ses Points de Vie, plus 1D3 points par tranche de 10 Déplacements exécutés au moment du choc. Faites des jets pour chaque passager. Un tirage en Conduire une Automobile est indispensable.

■ **Arrêt d'urgence :** ralentit le véhicule de 10 Déplacements supplémentaires par round. Un jet de Conduire une Automobile est indispensable.

■ **Virage sur les chapeaux de roues :** en réussissant un jet de Conduire une Automobile, il est possible d'exécuter un virage sans avoir à ralentir.

■ **Virage ordinaire :** le véhicule décélère de 10 déplacements au cours de ce round et peut exécuter son virage sans qu'un jet de Conduire une Automobile soit nécessaire.

■ **Collision frontale ou transversale :** les deux véhicules qui se percutent encaissent des dommages égaux à la moitié des Points de Vie de l'autre, plus 1D3 points par tranche de 5 Déplacements exécutés au moment de la colli-

Exemples de véhicules des années 20

NOMBRE DE DÉPLACEMENTS EXÉCUTÉS

véhicule	sécurité : pas de jet	risqué : faire un jet	A/D	Maniabilité	PV	cond. + pass.
Motocyclette Norton	0-20	21-50	30/19	+30	14	1 (+1)
Hispano-Suiza H6	0-30	31-40	15/20	+10	30	4+MP*
Mercedes-Benz SSK	0-35	36-55	25/27	+20	20	2+MP*
Ford Modèle A	0-20	21-25	10/15	+5	25	5+MP*
Ford Modèle T	0-15	15-20	7/8	0	21	5+MP*
Packard Straight 6	0-23	24-35	12/17	-10	40	6+MP*
Camion de 6 Tonnes	0-12	13-20	5/8	-20	70	3 en cabine
Voiture Blindée	0-15	16-25	7/9	-15	110	jusqu'à 4
Charrette + cheval	0-4	5-10	2/2	-25	25	2 sur le siège

Exemples de véhicules des années 1990

Berline Mercedes-Benz	0-40	41-65	30/24	15	45	5
Masseratti	0-20	21-90	45/30	30	15	2
Mini-Van	0-40	40-50	28/26	+17	35	6
Pickup GMC	0-37	38-55	30/25	+15	40	3 en cabine
Geo	0-38	39-50	27/25	+20	30	4
Semi-Remorque	0-30	31-45	10/17	-20	60	3 en cabine
Grosse Limousine	0-35	36-45	25/15	0	25	10
Humvee	0-30	31-40	25/20	+5	60	7
Char M1A1 Abrams	0-20	21-30	10/13	-15	75+50	4

*MP — Les véhicules des années vingt sont souvent dotés de deux marchepieds qui peuvent chacun accueillir un ou deux passagers supplémentaires. Les véhicules des années 1990 ne possèdent généralement pas de tels équipements.

Sécurité : pas de jet — Toute personne possédant la compétence Conduire une Automobile peut manœuvrer le véhicule quand celui-ci exécute le nombre de Déplacements indiqué.

Risqué : faire un jet — Le premier round où l'on atteint une vitesse de cet ordre, il faut exécuter un jet de Conduire une Automobile. D'autres tirages similaires peuvent également être nécessaires pour diverses raisons.

A/D — Accélération/Décélération : les valeurs indiquées correspondent au nombre de Déplacements dont le véhicule peut accroître ou réduire sa vitesse au cours d'un round donné. Il est impossible de dépasser ces limitations.

Maniabilité — Le nombre de points de pourcentage qui doivent être ajoutés ou retirés à la compétence du conducteur, afin de tenir compte de la maniabilité du véhicule considéré. Ainsi, une moto est très maniable, ce qui n'est pas le cas d'un camion.

cond. + pass. — Le nombre de personnes qui peuvent prendre place dans le véhicule.

Piste des portées des poursuites automobiles - Utilisez une pièce de monnaie ou un marqueur pour indiquer à quelle portée se trouvent les véhicules.

1 BOUT PORTANT	2 COURTE PORTÉE	3 LONGUE PORTÉE	4 EN VUE	5 HORS DE VUE	6 ENFUIT
---------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------	--------------------------------	---------------------------

sion. Faites des jets pour chaque passager. Un tirage en Conduire une Automobile est indispensable.

■ **Choc latéral, collision arrière ou poussée visant à faire sortir l'adversaire de la route** : chaque véhicule encaisse des dommages correspondant au dixième des Points de Vie de l'autre, plus 1D3 points par tranche de 10 Déplacements de différence entre leurs deux vitesses. Faites des jets pour chaque passager. Un tirage en Conduire une Automobile est indispensable.

■ **Écart** : en réussissant un jet de Conduire une Automobile, le conducteur peut éviter une collision, un choc latéral, un objet lancé, un adversaire qui tente de l'aborder ou un tir d'arme à feu par round. Si ce jet est manqué, faites comme si de rien n'était.

Dégâts infligés aux véhicules

Tous les véhicules possèdent un certain nombre de Points de Vie, qu'ils peuvent perdre en fonction des actions accomplies par leur conducteur. Quand un véhicule a perdu la moitié de ses Points de Vie, divisez par deux les vitesses considérées comme risquées pour lui. Lorsqu'il n'en a plus, il s'arrête de fonctionner.

Distance

Comme la distance qui sépare deux véhicules change d'une seconde à l'autre, on la mesure en utilisant le terme de "portée" employé également pour les armes à feu. Il existe six portées différentes :

- | | |
|------------------|----------------|
| 1. Bout Portant | 4. En Vue |
| 2. Courte Portée | 5. Hors de Vue |
| 3. Longue Portée | 6. Enfuit |

Pour chaque tranche de 10 Déplacements de différence, le véhicule le plus rapide peut augmenter ou réduire d'une portée la distance le séparant de son adversaire. Il est ainsi particulièrement utile de se rapprocher de cette manière afin de pouvoir exécuter certaines manœuvres. Voir ci-dessus la Piste des portées des poursuites automobiles.

Lors d'une course-poursuite, le véhicule de tête peut semer son poursuivant en atteignant la case "Enfuit" et en y restant pendant un round. Cela représente le fait qu'il gagne encore du terrain sur son adversaire ou qu'il prend un virage imprévu sans que celui-ci le sache.

Compétences diverses

■ **GRIMPER** : un passager peut, s'il le désire, escalader l'extérieur de son véhicule. Si le Gardien ne souhaite pas s'embarasser de calculs complexes, il peut se contenter de diviser par deux les compétences utilisées pour accomplir de telles prouesses. Un tirage manqué indique que le passager tombe sur la chaussée et encaisse 1D6 points de dommages par tranche de 10 Déplacements exécutés par son véhicule.

■ **DISSIMULATION** : très utile pour cacher un véhicule sur le bas-côté d'une route, s'arranger pour surprendre un adversaire en exécutant un virage

Notes pour le Gardien

Il vous incombe, en tant que Gardien, de décrire la route tout en contrôlant l'un des véhicules impliqués dans la poursuite. Il est inutile de dessiner une carte pour vos joueurs, à moins que les investigateurs ne soient censés bien la connaître. Des descriptions orales suffisent largement, si vous prenez garde à présenter objectivement les choses.

Dans les années vingt, les artères des agglomérations sont à deux voies (une dans chaque direction). Les petites ruelles, quant à elles, sont à peine assez larges pour laisser passer un véhicule et ne sont pas pavées. Un policier est souvent chargé de réguler la circulation aux intersections importantes. Les feux tricolores sont très rares. Et s'il existe déjà quelques parcmètres, ces appareils ne seront vraiment répandus qu'après la Deuxième Guerre mondiale. Les grandes routes de campagne sont des chemins à deux voies très sinueux. Les policiers à moto chassent les excès de vitesse surtout l'après-midi et le soir. Les bas-côtés ne sont ni indiqués ni dégagés. Les autres conducteurs sont souvent assez distraits. Les petites routes sont encore pires : étroites, tortueuses et envahies par la végétation. Quand un pont existe, il est exceptionnel que deux véhicules puissent le franchir en même temps. Les carrefours ne sont généralement pas signalés. Les panneaux directionnels sont rares. Les animaux de ferme et les véhicules tirés par des chevaux sont fréquents.

Dans les années 1990, l'automobile règne sur les États-Unis depuis des décennies. La société américaine tente maintenant de vraiment résoudre ses problèmes de circulation. Il vous revient de décider dans quel type d'environnement vous voulez faire évoluer vos investigateurs : propre comme une banlieue chic, menaçante et conforme à la réalité d'une ville ou peuplée d'une faune interlope comme dans la plupart des films. Votre choix déterminera les types de véhicules que posséderont vos personnages et l'état du réseau routier.

MODIFICATEURS DES JETS DE CONDUITE

Tous ces modificateurs sont cumulatifs.

Cas	Malus	Cas	Malus
choc latéral, etc.	-15%	demi-tour dérapage	-15%
pluie battante	-10%	surface huileuse, gelée	-10%
neige	-10%	virage grande vitesse	-10%
branches, pierres	-5%	descente	-5%
brouillard	-5%	gravillons	-5%
virage	-5%	nuit	-5%
pluie	-5%	vent	-5%
route défoncée	-5%	pavés	-5%
rue mal entretenue	-5%	maniabilité	selon le véhicule

Pour toute vitesse de 5 Déplacements au-dessus de 20 : -5.
Pour toute vitesse de 5 Déplacements en dessous de 16 : +5.

imprévu, débrancher les feux de position ou modifier les plaques d'immatriculation.

■ **SAUTER** : pour qu'un passager puisse Sauter sur un autre véhicule, il faut que celui-ci se trouve à bout portant et se déplace à la même vitesse que la voiture dans laquelle il se trouve. Un tirage manqué indique que le passager tombe sur la chaussée et encaisse 1D6 points de dommages par tranche de 10 Déplacements exécutés par son véhicule.

■ **LANCER et COMPÉTENCES EN ARMES À FEU** : sauf cas exceptionnel, on ne peut employer que les compétences Armes de Poing, Fusil de Chasse, Mitraillette et Lancer quand on se trouve à bord d'un véhicule en mouvement. À faible vitesse, ces compétences ne sont pas modifiées. En revanche, à des vitesses considérées comme risquées, divisez par deux les pourcentages en armes à feu et Lancer.

■ **MÉCANIQUE** : un jet réussi dans cette compétence permet de faire récupérer ou d'ajouter 1D6+4 Points de Vie à un véhicule (au choix du Gardien). Attention : certains dommages peuvent nécessiter un jet d'Électricité.

Table des Accidents

Si vous ne désirez pas choisir vous-même ce qui se produit, quand un personnage rate un jet de Conduire une Automobile, soustrayez sa compétence au résultat du jet de pourcentage obtenu. Divisez ensuite cette différence par 20. Le nombre ainsi obtenu indique combien de jets d'1D10 il doit lancer sur la Table des Accidents. Exemple : si un personnage qui a 46% en Conduire une Automobile fait un score de 76 (30 points de différence), il doit lancer 2D10 sur la Table. S'il obtient alors un résultat supérieur à 10, considérez qu'il est égal à 10. Si les conséquences de "l'accident" considéré sont censées se poursuivre lors du round suivant, le véhicule ne peut tenter aucune manœuvre, à part un Virage Ordinaire.

- 1 PNEU CREVÉ** — La vitesse est réduite à 8 Déplacements tant que le pneu n'est pas changé.
- 2 MOTEUR ENDOMMAGÉ** — Le véhicule ralentit de 10 Déplacements par tour tant qu'on ne réussit pas un jet de Conduire une Automobile. S'il s'arrête, le moteur ne repart pas avant qu'un jet de Mécanique ait été réussi.
- 3 FUITE D'ESSENCE** — Sans incidence tant qu'il n'y a pas une deuxième fuite. Dans ce cas, tout le carburant se répand sur la route et la voiture ralentit de 10 Déplacements jusqu'à l'arrêt complet.
- 4-6 DÉRAPAGE** — Soustrayez 5% à la compétence du conducteur lors du prochain round. Un jet réussi de Conduire une Automobile est nécessaire pour reprendre le contrôle du véhicule.
- 7 EMBARDÉE** — Soustrayez 10% à la compétence du conducteur lors du prochain round. Une jet réussi de Conduire une Automobile est nécessaire pour reprendre le contrôle du véhicule.
- 8 EMBARDÉE BRUTALE** — Soustrayez 15% à la compétence du conducteur lors du prochain round. Faites un nouveau jet sur la Table des Accidents et ajoutez 2 à son résultat.
- 9 EMBARDÉE VIOLENTE** — Soustrayez 15% à la compétence du conducteur lors du prochain round. Faites un nouveau jet sur la Table des Accidents et ajoutez 4 à son résultat.
- 10 TONNEAUX ET SORTIE DE ROUTE** — Le véhicule fait un tonneau par tranche de 10 Déplacements. Chaque tonneau occasionne 2D3 points de dommages à la voiture et 1D3 points de dommages à chaque occupant. Dans les films, après l'ultime tonneau, il se produit généralement une explosion...

Exemples d'armes à feu et d'explosifs

	chances de base ou points de compétence	dommages par attaque	portée de base	attaques par round	nombre de munitions	pv résistance	prlx en \$ par période	panne	périodes
ARMES DE POING*									
Derringer cal. 25 (1C)	20	1D6	3 mètres	1	1	5	4/12/55	00	1890, 1920
Revolver cal. 32 ou 7,65 mm	20	1D8	15 mètres	3	6	10	6/15/200	00	toutes
Automatique cal. 32 ou 7,65 mm	20	1D8	15 mètres	3	8	8	-/20/350	99	1920, 1990
Revolver cal. 357 Magnum	20	1D8+1D4	20 mètres	1	6	11	-/—/200	00	1990
Revolver cal. 38 ou 9 mm	20	1D10	15 mètres	2	6	10	8/25/200	00	toutes
Automatique cal. 38	20	1D10	15 mètres	2	6	8	-/30/375	99	1920, 1990
Automatique 9 mm	20	1D10	20 mètres	3	17	8	-/—/475	99	1990
Revolver Magnum 44	15	2D6+2	30 mètres	1	6	12	475	00	1990
Revolver cal. 45	20	1D10+2	15 mètres	1	6	10	10/30/300	00	toutes
Automatique cal. 45	20	1D10+2	15 mètres	1	7	8	-/40/375	00	1920, 1990
FUSILS*									
Non automatique cal. 22	25	1D6+2	30 mètres	1	6	9	10/13/70	99	toutes
Carabine cal. 30 (à levier)	25	2D6	50 mètres	1	6	8	12/19/150	98	toutes
Fusil Martini-Henry cal. 45	25	1D8+1D6+3	80 mètres	1/3	1	12	15/5/275	00	1890
Carabine SKS	25	2D6+1	90 mètres	2	10	10	-/—/500	97	1990
Lee-Enfield cal. 303	25	2D6+4	110 mètres	1/2	10	12	25/50/300	00	toutes
Non automatique cal. 30-06	25	2D6+4	110 mètres	1/2	5	12	30/75/175	00	toutes
Marlin cal. 444	25	1D8+1D6+4	90 mètres	1	5	12	-/—/400	98	1990
Fusil à Éléphant (2C)	15	3D6+4	100 mètres	1 ou 2	2	12	100/400/1 800	00	1890, 1920
FUSILS DE CHASSE									
Calibre 20 (2C)	30	2D6/1D6/1D3	10/20/50 mètres	1 ou 2	2	12	25/35/rare	00	1890, 1920
Calibre 12 (2C)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 mètres	1 ou 2	2	12	30/40/rare	00	1890, 1920
Calibre 12 (pompe)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 mètres	1	5	10	75/45/100	00	1920, 1990
Calibre 12 (semi-auto.)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 mètres	1	5	10	-/—/270	99	1990
Calibre 12 (2C, canons sciés)	30	4D6/1D6	5/10 mètres	1 ou 2	2	14	15/ND/ND	00	1920
Calibre 10 (2C)	30	4D6+2/2D6+1/1D6	10/20/50 mètres	1 ou 2	2	12	35/rare/rare	00	1890
FUSILS D'ASSAUT									
AK-47 ou AKM	25	2D6+1	90 mètres	2 ou rafale	30	12	-/—/600	00	1990
AK-74	25	2D8	120 mètres	2 ou rafale	30	12	-/—/1 000	97	1990
Barrett Modèle 82	25	2D10+4	210 mètres	1	11	12	-/—/3 000	96	1990
M16A2	25	2D8	130 mètres	1 ou rafale de 3	30	11	-/—/ND	97	1990
MITRAILLETES									
Thompson	15	1D10+2	20 mètres	1 ou rafale	20/33	8	-/ND/ND	96	1920
Heckler & Koch MP5	15	1D10	45 mètres	2 ou rafale	15/30	10	-/—/ND	97	1990
Ingram MAC-11	15	1D8	20 mètres	3 ou rafale	32	6	-/—/750	96	1990
Pistolet Mitrailleur Uzi	15	1D10	40 mètres	2 ou rafale	32	8	-/—/1 000	98	1990
MITRAILLEUSES									
Fusil Auto. Browning M1918	15	2D6+4	90 mètres	1/2 ou rafale	20	11	-/ND/800	00	1920
Browning Cal. 30 M1917A1, ruban	15	2D6+3	150 mètres	rafale	250	12	-/3 000/ND	96	1920
Maschinengewehr-42 7,92 mm, ruban	15	2D6+4	200 mètres	rafale	300	18	-/—/rare	00	2ème GM
FN Minimi, 5,56 mm, ruban/chargeur	15	2D8	130 mètres	rafale	30/200	11	-/—/ND	99	1990
EXPLOSIFS, ENGINES DIVERS, ARMES LOURDES									
Cocktail Molotov	% en Lancer	2D6 + peut enflammer	Lancer	1/2	1 seule	1	-/ND/ND	95	1920, 1990
Pistolet Lance-Fusées	25	1D10+1D3 + feu	10	1/2	1	11	10/15/75	00	toutes
Lance-Grenades M79 "Blooper"	25	3D6/2 m	20	1/3	1	12	-/—/ND	99	1990
Bâton de Dynamite	% en Lancer	5D6/2 m	Lancer	1/2	1 seule	1	1/2/5	99	toutes
Grenade à Main	% en Lancer	4D6/4 m	Lancer	1/2	1 seule	8	-/ND/ND	99	1920, 1990
Mortier de 81 mm	00	6D6/6 m	500 mètres	2	séparées	10	-/—/ND	00	1990
Canon de Campagne de 75 mm	00	10D6/2 m	500 mètres	1/4	séparées	40	3 000/1 500/—	99	1920, 1990

1C, 2C — un canon, deux canons.

1/2 (1/3) round — ne peut tirer qu'un round sur deux (trois) si l'on souhaite un minimum de précision.

1 ou 2 — on peut éventuellement tirer les deux cartouches au cours du même round.

* — cette catégorie d'armes peut empaler.

Rafale — l'usage d'armes capables de tirer par rafales est strictement interdit aux simples citoyens ; les prix notés correspondent à ceux pratiqués sur les marchés parallèles.

ND — "Non Disponible". Armes interdites aux civils, que ce soit dans leurs versions automatiques ou normales. La possession de ces armes peut être considérée comme un délit.

Panne = Facteur de Panne — si un jet d'attaque est supérieur ou égal au Facteur de Panne d'une arme, celle-ci tombe en panne. Si l'arme en question est un revolver, un fusil de chasse ou une arme non automatique, cela signifie qu'une munition est défectueuse. Si c'est une arme automatique ou semi-automatique, elle est enrayée. Réparer une arme enrayée prend 1D6 rounds et nécessite un jet réussi de Mécanique ou dans la compétence correspondant à cette arme (ex. : un jet de Fusil permet de remettre en état un fusil enrayé). Le tireur peut recommencer ses tentatives de réparation jusqu'à ce qu'il réussisse... ou qu'il casse définitivement son arme en réalisant un jet supérieur ou égal à 96.

Projectiles compacts pour fusils de chasse — calibre 10 : 1D10+8 points de dommages, calibre 12 : 1D10+6 points de dommages, calibre 20 : 1D10+4 points de dommages ; portée de base : 50 mètres ; ces projectiles peuvent empaler.

Prix par période — les prix des années 1990 correspondent parfois à ceux pratiqués sur le marché des armes de collection, à la différence de ceux des années 1920.

2 m, 3 m, etc. — rayon de l'explosion en mètres ; pour chaque mètre supplémentaire, réduisez les dommages d'1D6 points.

Pour toutes les autres armes,
veuillez consulter
la Table des Armes complète,
pages 224-225 du livre de
règle de l'Appel de Cthulhu.