

LES ASTRES SONT PROPICES

Sept contes troublants sur la corruption de l'humanité

Pour
L'APPEL de
CTHULHU
Années 90



Un supplément pour

L'APPEL de[®]
CTHULHU

Bishop, Behrendt, Frew, Hatherley, Ross, Rasmussen,
Sumpter, Tynes, Watts, Snyder, Pino, Reynolds, Santo



Les astres sont propices !

Sept horreurs modernes



H. P. LOVECRAFT 1890 - 1937

LES ASTRES SONT PROPICES

Sept horreurs modernes

Richard Watts
André Bishop
Steve Hatherley
Kevin A. Ross

John Tynes
Fred Behrendt
Gary Sumpter
Steven C. Rasmussen

D.H. Frew

Illustration de couverture : **John T. Snyder**
Illustrations intérieures : **Blair Reynolds**
Cartes intérieures : **Tony Santo**
Diagrammes astrologiques : **Petra Pino**

Éditorial : **Keith Herber**
Maquette : **Les Brooks**
Conception de la couverture : **Charlie Krank**
Relecture : **John Tynes**

Traduction : **Dominique Perrot**
Supervision de la version française : **Henri Balczesak**
Réalisation : **Guillaume Rohmer**
Relecture : **Nathalie Markoff, Dominique Balczesak**

Edition française par **Jeux Descartes 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15**

Imprimé au Portugal par **SIG 2685 Camarate**

I.S.B.N. : **2-7408-0072-X**

Edition et Dépôt légal : **Avril 1994**

LES ASTRES SONT PROPICES ! est un supplément à L'APPEL DE CTHULHU publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc. Copyright © 1991 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'APPEL DE CTHULHU / CALL OF CTHULHU ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Toute similitude entre des personnages de cet ouvrage et des personnes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

Les œuvres de H.P. Lovecraft (copyright © 1963, 1964, 1965 August Derleth) sont citées à titre d'illustrations. La citation de quatrième de couverture est de H.P. Lovecraft.

L'illustration de couverture représentant Cthugha sur San Francisco est copyright © 1992 John T. Snyder, tous droits réservés.

Les illustrations intérieures, les cartes et les tableaux astrologiques sont copyright © 1992 Blair Reynolds, Tony Santos et Petra Pino ; tous droits réservés.

La reproduction de documents figurant dans ce livret à des fins personnelles ou collectives, que ce soit par photographie, électronique ou toute autre technique de copie est illicite.

Si vous avez des questions à poser au sujet de ce supplément, adressez-les, accompagnées d'une enveloppe timbrée à votre adresse, à

JEUX DESCARTES - L'APPEL DE CTHULHU
1, rue du colonel Pierre Avia
75503 PARIS CEDEX 15.

Table des Matières

L'enfant solitaire de l'amour4 <i>Richard Watts</i>	Les divinités fractales61 <i>Steve Hatherly</i>
Nemo solus sapit17 <i>John Tynes</i>	Les portes du délire72 <i>Gary Sumpter</i>
Ce feu sera meurtrier30 <i>André Bishop</i>	La musique des sphères85 <i>Kevin A. Ross</i>
Les professionnels47 <i>Fred Behrendt</i>	Quand les astres redeviendront propices106 <i>Steven C. Rasmussen et D.H. Frew</i>

Introduction

**"N'est pas mort ce qui à jamais dort.
Et au long des ères peut mourir même la mort."
Le Nécronomicon**

Le deuxième millénaire approche de son terme alors que les étoiles vénérables reproduisent une route déjà suivie. Bientôt l'heure viendra, une heure annoncée dans nombre d'ouvrages oubliés, une époque où l'humanité percevra sa fin et où le monde s'embrasera et sombrera dans le chaos, et les Anciens chanteront et danseront, se réjouissant comme autrefois, soufflant l'humanité aussi facilement que la flamme d'une bougie. Au début de ce siècle, l'homme a fait des découvertes qui annonçaient les changements à venir. Le siècle se terminant, ces avertissements s'avèrent vrais lorsque l'une après l'autre les prophéties s'accomplissent. C'est bientôt l'aube d'un âge nouveau, les astres sont propices !

Les astres sont propices ! est composé de sept aventures pour *L'Appel de Cthulhu* se déroulant dans l'ère moderne. Bien qu'elles soient presque toutes situées dans différentes parties des États-Unis, le Gardien, avec un peu d'ingéniosité, n'aura aucun mal à les transposer ailleurs, que ce soit en Amérique, en Europe ou ailleurs.

"L'enfant solitaire de l'amour" débute par le meurtre sauvage d'une adolescente se livrant à la prostitution. Les investigateurs, en dénouant son histoire, rencontrent un groupe de rock, les propriétaires pervers d'une librairie pour adultes et enfin le Grand Ancien Y'gonolac.

"Nemo solus sapit (Nul n'est sage seul)" mêle les investigateurs aux manigances d'un psychiatre californien dérangé. Alors qu'ils s'intéressent à la folie d'un de leurs compagnons et au traitement applicable, ils découvrent les méthodes peu orthodoxes du médecin qui a recours à la fois à la sorcellerie et au cannibalisme.

"Ce feu sera meurtrier" commence avec la destruction de l'habitation d'un des investigateurs qui apprennent ensuite l'existence d'un antique culte du feu et assistent à plusieurs morts flamboyantes ; c'est ensuite l'affrontement final avec des pompiers cultistes au sommet d'un gratte-ciel en flammes au cœur de San Francisco.

"Les professionnels" les entraîne dans les subterfuges de l'arène politique nationale. De mystérieux commanditaires les chargent de ruiner la réputation d'un sénateur populaire ; ils se retrouvent bientôt au cœur d'une série d'intrigues, de complots et de morts.

Dans "Les dieux fractales", les investigateurs sont aux prises avec l'horreur informatisée. Après le suicide mystérieux d'un fanatique du graphisme sur ordinateur, ils

affrontent d'étranges entités extraterrestres et rencontrent, finalement, la forme fractale du Dieu Extérieur Yog-Sothoth.

"Les portails du délire" emmène les investigateurs à New York, où un psychiatre déviant se sert de ses patients pour tester une drogue mystérieuse, le Liao. Des visions d'autres mondes entraînent une dangereuse rencontre avec Daoloth.

"La musique des sphères" se déroule sur le site d'un radiotélescope, dans le Nebraska rural. D'étranges signaux venus d'une lointaine étoile noire éveillent des émotions depuis longtemps refoulées, paniquent les bêtes sauvages et finissent par bouleverser la petite ville de Hayden. Ghroth, une entité extraterrestre, annonce la venue d'un nouvel âge et la fin de l'humanité.

"Quand les astres redeviendront propices" est un traité astrologique présentant les positions des planètes à l'époque de la remontée de R'lyeh en 1925.

— K.H.

Appel de Cthulhu, 5ème édition

Les Astres sont Propices a été préparé avec la liste de compétences de la 5ème édition de *L'Appel de Cthulhu*, qui diffère légèrement de celle des éditions précédentes.

Nouvelles Compétences

Art
Biologie
Dissimulation
Serrurerie
Arts Martiaux
Médecine

Histoire Naturelle
Navigation
Autre Langue

Langue Natale
Persuasion
Physique

Anciennes Compétences

Chanter
Botanique, Zoologie
Camouflage
Pickpocket
nouveau
Diagnostiquer une
Maladie, Soigner une
Maladie, Soigner un
Empoisonnement
Botanique, Zoologie
Dessiner une Carte
Lire/Ecrire une Autre
Langue
Lire/Ecrire l'Anglais
Discussion, Éloquence
nouveau



L'enfant solitaire de l'amour

*"Car ceux qui ont de mauvaises lectures et tentent de l'imaginer appellent le Mal,
ainsi Y'gonolac peut revenir marcher parmi les hommes..."*
Les Révélations de Glaaki, Volume XII

Ce scénario se déroule dans une grande ville que le Gardien choisira selon ce qui lui convient. Il serait préférable que cela soit la ville natale des investigateurs.

Informations destinées au Gardien

Il est très facile de franchir la frontière qui sépare la simple méchanceté de l'horreur dévastatrice. Colin Hammond, un pornographe, en est le pur exemple. Faible et concupiscent, encouragé dans sa dégénérescence par une énorme épouse dominatrice, il a depuis longtemps épuisé les plaisirs dont profitent les représentants plus équilibrés de l'humanité. Homme

de ressources, il a cherché plus loin les délices tant désirés, utilisant tour à tour les drogues, le sadisme, le satanisme et pire.

Le propriétaire d'une librairie spécialisée dans la pornographie l'a mis en rapport avec nombre de contacts spécialisés et mystérieux. C'est par l'un d'eux qu'il a obtenu une photocopie du douzième volume des Révélations de Glaaki, de si mauvaise réputation. Il passa de longues heures à parcourir l'ouvrage, les mains couvertes de sueurs. Une étude fiévreuse qui se prolongea jusqu'aux premières heures du matin. Au bout de quelques mois, il avait déchiffré les secrets de ce texte. Plutôt qu'un livre, ces écrits formaient véritablement une ouverture vers des plaisirs interdits.

Hammond dispose maintenant de ce qu'il avait tant désiré : de nouvelles sensations. Sa chair abrite la conscience d'un extraterrestre qui rêve. Il est, en effet, possédé par le Grand Ancien Y'gonolac.

Une femme sauvagement assassinée par un tueur fou

Un corps découpé en morceaux découvert dans le parc Caulfield

PARC CAULFIELD — Le corps de Katherine Louise Hammond, une prostituée de dix-sept ans sans domicile connu, a été découvert ce matin dans le parc Caulfield par des ouvriers municipaux. Les différents morceaux du corps, enveloppés dans des sacs plastiques noirs, étaient répartis dans différentes poubelles installées le long du lac d'ornement.

Le porte-parole de la police, le détective Margaret O'Halloran, a déclaré que le corps a été grossièrement découpé au moyen d'un instrument lourd, peut-être une hache. Il est également couvert de nombreuses morsures. Ces plaies, dont l'origine humaine est indéniable, indiquent cependant une probable déformation particulière des mâchoires ou de la face.

Selon les premiers examens, la mort est due à l'hémorragie et au traumatisme. Bien qu'il faille encore attendre les derniers tests, une vérification préliminaire révèle la présence d'une grande quantité d'héroïne dans le sang de la victime. Une première estimation situe le décès entre 23 heures et 1 heure du matin.

Le petit ami de Hammond, David "Spider" Holloway, membre du célèbre groupe underground The Rising, est actuellement interrogé par la police dans le cadre de son enquête.

L'enfant solitaire de l'amour - Aide de Jeu n° 1

Informations pour les investigateurs

Le scénario débute par la mort atroce d'une jeune prostituée, Kathy Hammond, fille unique de Colin et Edith Hammond. Voulant fuir l'horreur et la violence de sa famille, elle a échappé à un enfer pour plonger dans un autre — celui de l'héroïne. Son père a mis six mois pour la retrouver, alors qu'elle était contrainte de se prostituer pour subvenir à sa toxicomanie. Parfaitement à l'aise dans l'importante faune nocturne, il a discrètement suivi sa fille jusqu'au parc Caulfield, où elle travaillait régulièrement.

Le lendemain, le corps de Kathy Hammond, mutilé et découpé en morceaux, fut découvert, réparti dans une demi-douzaine de poubelles sur le périmètre du lac. L'Aide de Jeu n° 1 est la reproduction de l'article paru dans un journal publié dans la journée. Les investigateurs peuvent également prendre connaissance de cette affaire par la télévision. Le reportage en donne tous les détails et comprend, également, des interviews réalisées sur place et des vues sinistres du parc Caulfield à l'aube. Certains Gardiens peuvent préférer que les personnages fassent directement la sinistre découverte, pour les impliquer de fait dans l'affaire. Dans ce cas, découvrir le cadavre sauvagement massacré à une heure où le parc est encore envahi par la brume et les ombres fait perdre 1/1D4 point de SAN.

De nouveaux développements

A la fin de l'après-midi, Spider Holloway est remis en liberté. Les journaux du soir font part des derniers développements,

annonçant que bien qu'aucune charge n'ait été retenue contre lui, il est toujours considéré comme suspect. Les journaux télévisés présentent un mince jeune homme aux vêtements noirs dépenaillés, qui descend précipitamment les marches du poste de police et se dirige vers une vieille voiture garée à proximité. Il relève les bords de sa veste de façon à masquer son visage, mais sa crête d'Iroquois rouge reste visible.

On annonce également que Kathy Hammond avait un casier judiciaire, ayant été condamnée pour racolage, prostitution et possession d'héroïne.

Le parc Caulfield

Plusieurs hectares de verdure situés à la limite du quartier financier de la ville, le parc Caulfield est, dans la journée, agréable et tranquille. En partie surplombé par les tours de verre et d'acier, ses pelouses en pente sont parsemées de taches de soleil, ses sentiers bordés d'arbres et son lac d'ornementation représentent un vrai paradis pour tous ceux qui quittent leur bureau pour venir y manger leurs sandwiches et nourrir les canards. Aucun des cadres et employés bien habillés qui le fréquentent dans la journée n'y viendrait après la nuit tombée.

Investigations diurnes

S'informer auprès de ceux qui travaillent dans les bureaux ne fournit pas d'informations. Ils ont presque tous entendu parler du crime, mais personne ne sait à quoi ressemble le parc la nuit. A leurs yeux, Kathy Hammond n'est qu'une statistique de plus. Si les investigateurs recherchent des traces des activités nocturnes, ils découvrent des préservatifs et des seringues usagés dans les parterres et les poubelles.

Le jardiner



Harold Lambert

Les personnages en quête d'indices qui marchent sur les plates-bandes ou qui fouillent les containers attirent l'attention de Harold Lambert, un jardinier en salopette de travail. Proche de la soixantaine, grisonnant, son visage buriné est couvert de rides et de capillaires dilatés. Ses yeux irrités, injectés de sang, sont en partie masqués par d'épais cheveux sales. La plupart des gens qui conversent avec cet alcoolique amer gardent leur distance tellement son haleine est chargée. Ceux qui piétinent les fleurs dont il s'occupe avec tant de soin font connaissance avec ses cinglantes reparties.

Patrick, son fils unique, est mort d'une overdose d'héroïne il y a vingt ans, et le vieil homme ne s'est jamais remis du choc. Il en fait porter le blâme aux gens qui ont fourni la drogue à son fils et en est venu à haïr tous les revendeurs avec la même force. Si cela ne tenait qu'à lui, il se ferait un plaisir de ligoter le premier dealer qu'il trouverait et de lui injecter "sa propre saloperie pour le voir crever".

Tous les jours, Harold relève les preuves des activités nocturnes du parc Caulfield. Quand il ramasse les reliquats sordides de la nuit précédente — toujours avec des gants de caoutchouc — il aime se plaindre de ce qui se passe la nuit. Comme la plupart du temps il n'a personne avec qui parler, il se libère de toute sa colère et de sa peine par des tirades vives comme l'éclair auprès du premier venu qui semble sympathique, même vaguement.

Vie nocturne

Après le coucher du soleil, le parc Caulfield prend une tout autre apparence. Les arbres, dont le feuillage est très agréable dans la journée, stoppent pratiquement toutes les lumières venant des rues, le clapotis du lac se transforme en un bruit menaçant de suction. En automne et en hiver, les arbres deviennent squelettes, le brouillard s'accrochant, tel un revenant, à leurs vieux troncs. Des voitures rôdent le long du parc, leurs feux arrières luisant dans les ténèbres.

Cachés par les ombres, les dealers et les prostituées s'adonnent à leurs transactions se rapportant aux besoins les plus vils de la société. La violence y est courante ; des gangs se livrent des luttes meurtrières à cause de prétendus manquements à l'honneur, tandis que des clients victimes d'arnaques réclament leur argent. Des sans-abri, qui cherchent la chaleur sous des couvertures de journaux et des refuges de carton, s'installent parmi les buissons. La nuit, le parc Caulfield devient leur foyer.

Les investigateurs peuvent constater que les activités ne commencent vraiment que bien après 22 heures. Des prostituées aux tenues aguichantes et des jeunes portant les couleurs de leur gang déambulent entre les arbres et les rares lampadaires. Ceux qui vont rendre visite au parc Caulfield peuvent à la fois se payer du bon temps et trouver des ennuis.

Ayant déjà eu à répondre aux questions que la police lui a posées sans trop de délicatesse, cette faune nocturne oppose aux questions sur le meurtre de Kathy Hammond par un silence renfrogné, voire des menaces. Si un des curieux réussit un jet de Persuasion — ou sort un billet de 20 \$ — quelqu'un lui fait un signe en direction de Honeysuckle Rose, une gagueuse et amie de Kathy.

Honeysuckle Rose

Mince, proche de la quarantaine, Rose n'en fait guère plus de vingt avec un bon maquillage et une faible lumière. Elle porte des jeans serrés, des talons hauts et une chemise ample. Très à l'aise quand il s'agit d'échanger des banalités, elle devient cinglante et tendue dès que les questions se font plus personnelles. Elle n'a pas eu une vie facile et cela lui a appris à s'occuper d'abord de ses intérêts ; elle fait de son mieux pour bien séparer son travail et sa vie privée. Si les personnages veulent parler avec elle, ils doivent aligner au moins 40 \$. Le temps, c'est de l'argent. Si l'un de ces messieurs paye un peu plus, elle propose de lui montrer "pourquoi les gens m'appelle Honeysuckle, chéri".

D'après ce qu'elle a pu comprendre (car Kathy était très réservée sur son passé), son amie avait eu une enfance très malheureuse. Elle prétendait s'être enfuie de chez elle il y a cinq ans, mais Rose en doutait, car elle connaissait apparemment peu de choses sur la vie dans la rue. Elle estime plutôt que sa fugue ne remonte pas à plus de six mois, soit le moment où Kathy est apparue dans le parc.

Rose a rencontré Spider Holloway, "ce punk", une ou deux fois. Elle trouvait que les deux jeunes gens formaient presque un couple, ils étaient quasiment inséparables. Quant à elle, elle déteste Spider et ne s'en cache pas, car elle croit, à tort, que c'est lui qui a amené Kathy à se droguer.

La nuit du meurtre, Rose a vu Kathy avoir une discussion orageuse avec un homme mince, qui lui a fait penser à une fouine, aux alentours de 22 heures 30. Elle a revu cet homme au volant d'une voiture verte, une berline, beaucoup plus tard, vers 2 heures. Elle ne s'était pas inquiétée de ne pas voir son amie de presque toute la soirée, car elle lui avait signalé qu'elle comptait s'en aller pour aller voir le groupe de Spider jouer.



Honeysuckle Rose

Rose n'a rien dit de tout cela à la police ; elle se passe bien des tracasseries qui en résulteraient. Si certains investigateurs sont journalistes ou de la police, ou le prétendent, elle devient muette comme une carpe. Ni l'argent ni les cajoleries ne la décident à parler ouvertement si elle croit que cela entraînera de la publicité. Comme la plupart des utilisateurs nocturnes du parc, elle estime que son refuge a été suffisamment perturbé comme cela.

Rose sait où habitait Kathy, quoiqu'elle ne le révèle pas spontanément ; il s'agit d'un squat délabré. Des personnages qui lui en demandent l'adresse en lui glissant encore au moins 20 \$ sont dirigés vers un quartier à quelques pâtés de maisons à l'ouest du parc.

Elle connaît déjà l'identité du tueur, ou du moins en a une bonne idée. Ayant déjà eu affaire à Colin une ou deux fois dans le passé, elle l'a aisément reconnu au volant de la berline verte durant la nuit du meurtre. Dès qu'elle sait que les investigateurs s'intéressent à Kathy Hammond et plus encore à son meurtrier, elle lui rend visite pour l'en avertir et pour le faire chanter ; elle ne dit rien qui peut indiquer aux personnages qu'elle le connaît.

Si, par la suite, ils surveillent la boutique de Hammond, il est possible qu'ils assistent à la visite de Rose, et peut-être même à sa mort.

La police

Toutes les demandes de renseignement concernant le meurtre de Kathy Hammond sont transmises à l'officier chargé de l'affaire, le détective Ted McIntyre. Rarement présent à son bureau, celui-ci répond tout aussi rarement aux messages qui l'y attendent. Les investigateurs auront sans doute du mal à le joindre.

Le détective Ted McIntyre

L'âge associé à un excès d'alcool a rendu un peu flasque cet ancien haltérophile et adepte de la musculation. Ses cheveux gris sont à la limite du ras, son nez plusieurs fois cassé est tout déformé. Il est assez grand pour que d'éventuels assaillants y réfléchissent à deux fois avant de s'en prendre à lui.

Ceux qui ont l'occasion de s'entretenir avec McIntyre s'aperçoivent qu'il a un esprit étroit et caustique. Il n'a guère de temps à consacrer au meurtre d'une quelconque prostituée camée. Le premier suspect qui lui vient à l'esprit, c'est son petit ami punk, Spider Holloway, un toxicomane notoire qui a déjà un casier.

Ce que peuvent dire ou faire les investigateurs ne change rien à son point de vue. Il divise les gens en deux catégories — ceux qui ont raison et ceux qui ont tort. Il lui suffit généralement de regarder leurs vêtements ou leur coupe de cheveux pour dire à quelle catégorie ils appartiennent.

The Rising

Il est très possible que les personnages soupçonnent également le petit ami de Kathy. Voici comment ils peuvent se renseigner sur The Rising et ce qu'ils apprennent.

Informations générales

Avec un jet réussi d'Idée, un personnage se rappelle avoir lu ou entendu quelque chose sur The Rising. L'énergie scénique de ce groupe punk agressif a été qualifiée de "phénoménale et

Discographie de The Rising

Singles

"Kill The Law"/"Meat"

"Go Home Homophobe"/"Shot It (If It Thinks)"

"Disbelieve, Disobey, Destroy"/"Capitali\$tic Xma\$ Orgy"

Album

Sweet Anarchy, incluant "Thinking Ain't Illegal", "Don't Believe", "Lost and Lonely", "Cannibalistic Consumer Culture" et "Sweet Anarchy".

L'enfant solitaire de l'amour - Aide de Jeu n° 2

grisante". The Rising commence à être très populaire sur le plan local et s'affiche ouvertement contre le racisme, le sexisme et les mouvements anti-homosexuels.

Disquaires

Les investigateurs qui explorent les bacs des disquaires retrouvent les trois singles et l'unique album du groupe. Leur musique se caractérise par un style rapide et agressif, une batterie aux battements frénétiques, la basse, un rythme sombre sous les crissements de deux guitares, les voix stridentes, incisives, dominant le tout. Les chansons traitent essentiellement de thèmes politiques et sociaux.

Tous les disques de The Rising ont été produits par un même label, Melted Mirror Records, studio indépendant spécialisé dans les groupes underground. Voir l'Aide de Jeu n° 2.

Journaux

Les quotidiens n'évoquent jamais The Rising. Des recherches dans la presse rock locale, associées à la réussite de jets de Bibliothèque permettent de dénicher plusieurs articles courts, mais remarquables, comprenant des interviews et des critiques. Tous font les louanges du son brut et actuel.

Le magazine *Beat* applaudit le groupe pour sa "vitalité dépourvue, qui rappelle l'explosion du mouvement punk à la fin des années 70". *Nu-Music X-Press* les compare favorablement aux Sex Pistols, aux Dead Kennedys et à Black Flag. Presque toutes les critiques sont favorables, à l'exception d'un hebdomadaire plus conventionnel et axé sur la musique pop, qui éreinte l'album.

Concerts

Toute recherche sur The Rising permet d'apprendre qu'il se produit régulièrement en ville, sur des scènes indépendantes. Les concerts sont annoncés par des affiches placardées sur les poteaux de téléphone et sur les feux de circulation, ainsi que par des panneaux chez la plupart des disquaires. Ils portent la date et le lieu du prochain concert, ce que l'on peut également apprendre par la presse rock indépendante, à la page consacrée aux différentes apparitions des groupes. The Rising doit se produire dans un club appelé L'Enfer, dans un hôtel d'un quartier sinistre du centre ville, au cours des quatre prochaines soirées à 23 heures 30, la première partie étant assurée par le groupe Nutcracker Suite.

L'Enfer

Malgré son nom, ce lieu n'a pas grand-chose de diabolique, quoique les personnages plus habitués aux soirées à l'opéra puissent être décontenancés par le style et la clientèle. L'hôtel qui accueille L'Enfer, Le Splendide, est un bâtiment décrépit dont l'arrière donne sur une portion fréquentée du métro aérien. Quant à L'Enfer, c'est la plus grande arrière-salle où se

Graeme "Le Fix" Norbert

Les investigateurs qui traînent dans les environs de L'Enfer ont ainsi l'occasion de rencontrer toutes sortes de personnes — certaines sont intéressantes, d'autres non. Parmi les moins agréables des clients habituels figure le dealer Graeme Norbert.

Avec ses cheveux repoussés en arrière, sa dent en or et son sourire omniprésent, ce revendeur bien connu peut sembler assez sympathique, mais un jet réussi de Psychologie suffit à révéler que ce charme est complètement superficiel. Bien habillé et mielleux, Graeme se faufile dans la foule, proposant des "services spéciaux" à tous ceux qu'il estime être des acheteurs potentiels. Bien qu'en mesure de fournir n'importe quelle drogue, il est spécialisé dans l'héroïne. Le Gardien pourrait l'introduire alors qu'il repousse un camé en manque, mais fauché, en faveur de quelqu'un qui paraît mieux pourvu, peut-être même un des personnages. Quand on lui demande le prix de ses divers produits, Le Fix répond généralement : « De combien disposez-vous ? ».



Graeme Norbert

produisent des groupes alternatifs tous les week-ends, du vendredi au dimanche.

A l'extérieur de ce bâtiment de brique rouge triste et miteux, des affiches déchirées et périmées annonçant les concerts

passés claquent au vent tandis que des rames passent avec fracas à des heures tardives.

La meilleure manière de décrire l'intérieur de L'Enfer, c'est de le qualifier de "grunge conceptuel". Les murs peints en rouge foncé sont couverts de graffitis, la moquette élimée marquée de taches et de brûlures de cigarettes. La lumière, tamisée, provient essentiellement des spots dirigés vers la scène, elle-même protégée par un grillage et flanquée d'énormes haut-parleurs.

La clientèle de L'Enfer est composée de sous-cultures, de stéréotypes, en bandes ou individuels : punks, skinheads, goths y viennent, de même que, parfois, des victimes de la mode minimaliste. Certains n'attirent pas un seul regard — des gens ordinaires qui apprécient la bonne musique. D'autres drainent l'attention où qu'ils aillent. L'Enfer étant fermé dans la journée, les gens se rassemblent dans le bar où les motards, les groupes et leurs fans constituent l'essentiel de la clientèle habituelle du Splendide. Une fois par mois, le club local de tatouage vient s'y réunir afin de comparer les nouveaux motifs et d'en discuter.

Rencontrer The Rising

Les groupes qui se produisent à L'Enfer arrivent plusieurs heures à l'avance, généralement à partir de 19 heures, afin d'installer le matériel et de vérifier le son. Si les investigateurs attendent que les groupes aient fini leurs préparatifs et que le club commence à se remplir, ils ne peuvent voir les membres de The Rising, qui restent dans leur loge. Après le concert, les musiciens sont beaucoup plus disponibles. Si les personnages viennent de bonne heure, ils peuvent avoir la possibilité de les rencontrer immédiatement.

Karl, le batteur, est le plus petit des quatre ; il n'autorise personne à toucher à son instrument. Baz, le guitariste blond à la coiffure en pointes, en fait le moins possible. Dave, d'origine jamaïcaine, se charge principalement de transporter ses boîtes à guitare ; s'il voit des étrangers parler plus de quelques minutes avec Baz, son amant, il devient



The Rising fait balancer L'Enfer

jaloux. Spider, le chanteur, est très renfermé, presque indifférent au monde qui l'entoure. Il passe son temps à regarder fixement dans le vide. Des jets réussis en Chimie et en Premiers Soins permettent de déterminer qu'il n'est pas sous l'influence de la drogue, tandis que de bonsjets de Psychologie amènent à penser que son attitude repliée est une conséquence du choc qu'il a subi.

Les investigateurs qui aident à transporter les instruments de la voiture au club y gagnent la gratitude du groupe. Le Gardien peut demander des jets de FOR et de DEX pour les objets encombrants. En plus de bénéficier d'une bière gratuite, ceux qui ont participé au déchargement ajoutent 20 % à tous les jets de communication concernant les musiciens. Si les investigateurs s'entretiennent avec eux avant le spectacle, voir ci-après, *Les membres du groupe*.

La première partie

Nutcracker Suite passe en premier ; c'est un groupe de trois skinheads lesbiennes et communistes. Elles montent sur scène à 22 heures 30 et, entre deux feed-back particulièrement agressifs, injurient la foule enthousiaste. Il n'y a pas de batteur, juste une percussionniste qui frotte une perceuse électrique sur les micros et frappe sur une plaque de métal ondulé pour donner le rythme. Les investigateurs doivent réussir des jets en Écouter pour entendre quoi que ce soit par-dessus les cris perçants. Quand Nutcracker Suite se met à jouer, la salle est en train de se remplir. A la fin de son passage, L'Enfer est en folie.

La deuxième partie

A 23 heures 50, The Rising fait son entrée sur scène, accompagné par une vague de feed-back. Le bruit est rapidement amplifié et déformé, la basse attaque l'intro si fort que les spectateurs en vibrent. La batterie prend le pas, suivie des notes frémissantes de la guitare. Le rythme s'accélère. Devant la scène, la foule se met à se balancer, les poings levés, les têtes hochant au rythme du tonnerre. Les spectateurs se déchainent dès que sont hurlées les paroles désespérées. Deux cents personnes dansent violemment devant la scène, elles bondissent et se jettent dans la cohue.

L'Enfer est maintenant plein à craquer. Les investigateurs doivent réussir des jets de FOR x 5 pour se frayer un chemin, et d'autres de DEX x 5 pour ne pas glisser sur la bière renversée. Ceux qui se réfugient dans les toilettes y découvrent des drogués émaciés en train de se shooter dans les cabines et des adolescents ivres qui vomissent dans les lavabos.

Les membres du groupe

Si les investigateurs parviennent à parler avec les musiciens avant le concert, ce sera certainement pendant qu'ils les aident à déballer leur matériel. Sinon, ils peuvent les voir à la fin de la

soirée dans le bar de l'entrée ou dans la loge où le quatuor, épuisé et en nage, se partage une bouteille de vin rouge bon marché et des joints.

Karl McIvor, 23 ans, batteur

Le crâne rasé à l'exception d'une petite mèche teinte en vert, Karl se caractérise par son nez percé et son oreille gauche, également percée mais de nombreuses fois. Une fine chaîne relie les deux. Il porte des bottes Doc Marten's, un pantalon de cuir élimé retenu par des épingles à nourrice, une veste de cuir mais pas de chemise. Il



Karl McIvor

déborde d'une énergie agressive, crie, rie et fait de grands gestes. Il est quelque peu sujet à la surexcitation et, quand il est fatigué (comme après le concert), se montre irritable et emporté.

Barry "Baz" Elliot, 19 ans, guitariste

Dans le groupe, c'est sans doute celui dont la tenue est la plus conventionnelle ; Baz porte un jean et un t-shirt déchirés, une veste de cuir noir cloutée et les incontournables Doc Marten's. Ses cheveux blonds décolorés sont coiffés en pointes et complètent le collier de chien en cuir clouté, cadenassé autour de son cou (c'est Dave, son amant, qui en garde la clé). Baz est du genre tranquille, les autres le taquent souvent parce qu'il ne sourit jamais sur scène. Ses propos sont rarement superficiels et ses complices ont appris à toujours prêter attention à ses suggestions, rares mais réfléchies. Inversement, si on l'ignore, il va boudier. C'est le "bébé" du groupe, en même temps que l'enfant gâté.



Baz Elliot

Dave Johnson, 20 ans, bassiste

Les parents de Dave viennent de la Jamaïque ; ses cheveux sont donc coiffés en longues nattes, sauf sur les côtés où ils sont rasés. Il porte des bottes Doc Marten's à bout métallique, un pantalon d'esclave aux nombreuses déchirures et fermetures à glissière, un t-shirt rouge lacéré et une queue de pie en lambeaux couverte de badges, de chaînes et de slogans peints à la main. Amant de Baz, il est prompt à le défendre si besoin est. Vif et de tendance obsessionnelle, c'est des quatre celui qui a le plus de problèmes avec la police.



Dave Johnson

David "Spider" Holloway, 21 ans, chanteur et guitariste rythmique

Son surnom vient de la veuve noire qui est tatouée sur son biceps gauche. Spider porte une crête d'Iroquois rouge vif ; son récent "interrogatoire" par la police lui a valu un double œil au beurre noir et plusieurs hématomes. Entièrement vêtu de noir élimé qu'égayent ses boucles d'oreille argentées et sa ceinture cloutée, Spider est impressionnant à voir, entre autres à cause de sa taille.

Il est encore en état de choc après la mort de Kathy ; il n'arrive pas à fixer son attention et s'est replié sur lui-même. Les autres musiciens en sont bien conscients et font de leur mieux pour le protéger des questions qui pourraient le bouleverser. Habituellement de



Spider Holloway

Troupes de choc

Les investigateurs qui se lient d'amitié avec les membres de The Rising souhaiteront peut-être les avoir comme renfort aussi bien moral que logistique en prévision d'un affrontement avec les Hammond ; c'est au Gardien de mettre au point les détails de l'épisode. Les musiciens se réunissent chez Spider où ils affermissent leur courage avec de l'alcool ou quelques amphétamines.

Karl cache sa nervosité par une grande verve ; Baz est calme et serein, son efficacité dans les situations d'urgence surprendra peut-être certains ; Dave est le plus brutal, il balance une lourde clé avec une efficacité mortelle ; et Spider est un vrai fou furieux.

nature non-violente, Spider réfléchit aux manières, d'une violence inavouable, par lesquelles il pourrait tuer le meurtrier de Kathy s'il était démasqué. Il ne revient à la réalité que lorsqu'il monte sur scène. Le reste du temps, il ne songe qu'à se soûler.

Spider est un égotiste, quelque peu égoïste, une façade fragile cachant une personnalité mal assurée qui cherche constamment le réconfort. Comme il écrit la plupart des chansons du groupe, il en est venu à se considérer comme son élément le plus important.

Kathy et lui se sont disputés la veille du meurtre et se sont quittés fâchés. Ils avaient discuté de la nécessité de faire le test HIV/Sida. Lui voulait, elle non. Kathy avait l'habitude de régler ses problèmes en les ignorant. Spider se sent maintenant responsable de sa mort. Sans cette dispute, elle n'aurait sans doute pas travaillé ce soir-là ni rencontré son meurtrier. Un jet réussi de Psychologie permet de s'apercevoir qu'il culpabilise, un autre de Psychanalyse de le soulager en partie.

La vérité sur Kathy Hammond

Ayant déjà eu plus que leur part de harcèlement policier, les membres du groupe ne sont guère enclin à discuter avec des étrangers de la défunte. Les investigateurs doivent réussir des jets de Persuasion avant que Karl, Baz ou Dave se sentent assez à l'aise pour leur parler ; s'ils les ont aidés à décharger le matériel, ils en tirent maintenant un avantage.

Les personnages apprennent que Spider et Kathy étaient très amoureux l'un de l'autre, au point qu'elle était prête à renoncer à la drogue pour lui. Selon eux, elle n'en avait pas pris depuis une semaine. Cela contredit le rapport d'autopsie qui fait état d'absorption d'héroïne peu avant le décès. Ils n'avancent aucune explication.

Selon les journaux, Kathy n'avait pas de domicile fixe, mais s'ils pensent que cela peut aider à attraper le meurtrier, Spider et les autres donnent aux investigateurs l'adresse du squat où elle s'était installée.

Ils savent tous qu'elle s'était enfuie de chez elle, mais en ignorent la raison, et cela ne les préoccupe pas. Aucun d'eux n'a jamais rencontré ses parents.

L'appartement de Spider

À la fin de la nuit, les quatre musiciens rentrent chez eux. Après avoir chargé le matériel, Spider reste à L'Enfer pour boire quelques verres tandis que les autres s'en vont en voiture. Après avoir acheté une bouteille de porto, il se dirige en chancelant vers son studio qui n'est pas loin. Il accueillera volontiers tout investigateur qui l'aura aidé à déculpabiliser, que ce soit comme compagnon de beuverie ou simplement de route.

On accède à l'entrée de son appartement au troisième étage par un escalier de secours branlant, à l'arrière du bâtiment. Son unique fenêtre donne sur un océan de toits gris.

À l'intérieur, un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de remarquer un numéro de *Naughty Schoolgirls* qui traîne par

terre à côté du lit, à moitié recouvert par un assortiment de comics, vêtements sales, mouchoirs en papier usés, cordes de guitare cassées et bouteilles vides.

Le magazine est vieux d'un an. À l'intérieur, parmi les diverses photos sordides et les lettres de fantômes d'adolescents, on trouve six pages consacrées à Kathy Hammond. Les cheveux longs, l'air très jeune, elle est vêtue d'un uniforme d'écolière, blouse blanche, jupe écossaise et chaussettes hautes. D'une photo à l'autre, elle porte un peu moins de vêtements. Les clichés sont attribués à un "C. Hammond".

Si les personnages ne font pas le lien, un jet réussi d'Idée leur suggère que ce Hammond pourrait être un parent — frère, père ou mari. Un autocollant sur le dos de la couverture indique où le journal a été acheté à la "Librairie pour Adultes Hammond", ainsi que son adresse.

Le squat

Tel un cancer dans un corps autrement sain, la maison délabrée dont Kathy avait fait son refuge produit un effet de contraste dans une rue autrement ordinaire. Les vitres des fenêtres sont brisées, des planches de bois ont été clouées depuis l'intérieur. Les mots "Besoin d'un foyer ? En voilà un. Anarchie" sont peints sur sa façade de briques grises. La porte d'entrée a été remplacée par une plaque rouillée de tôle ondulée, clouée sur le cadre. Il suffit de la soulever par un coin pour pénétrer dans ce lieu sombre et sale.

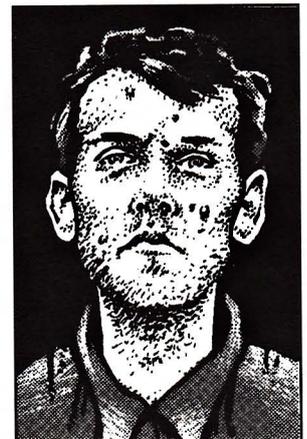
Si la misère avait une odeur, ce serait celle qui règne à l'intérieur du squat — légèrement pourrie, humide et viciée. Les yeux des investigateurs s'adaptent lentement aux ténèbres fétides ; demandez-leur d'effectuer des jets de Chance. Ceux qui échouent s'aperçoivent, involontairement, que certaines planches ont été arrachées ; ils ont droit à un jet de DEX x 5 pour ne pas tomber par terre et subir 1D2 points de dommages. Tout investigateur qui tente de stopper sa chute en s'agrippant au mur sent céder sous ses doigts des lambeaux de tapisserie détrempeée et de plâtre pourri. Dans le silence atterré qui suit, on entend de lointains grattements de rats puis, un faible gémissement.

Matthew Piper, toxicomane

Au moment de la visite des investigateurs, la maison ne compte plus qu'un occupant. Tous les autres sont partis ou morts, laissant comme dernière trace de leur passage dans ce monde un avis funéraire griffonné sur le mur des toilettes où ils ont été victimes d'overdose. C'est le destin qui attend d'ici peu ce dernier locataire, être découvert blanc et froid dans un avenir proche. En attendant, il passe l'essentiel de son temps blotti sur son matelas dans le salon, à regarder les rats jouer parmi les ruines de sa vie.

Avec ses yeux vitreux et enfoncés, sa peau terreuse et meurtrie, ses lèvres craquelées et sanguinolentes et ses cheveux hirsutes, Matthew n'est pas beau à voir. Son corps émacié est parcouru de tremblements, son esprit est tellement ravagé que pour lui les visiteurs se ressemblent tous ; il leur parle comme s'il les attendait. Son articulation est laborieuse et ses propos ont tendance à se perdre. Il oublie souvent ce qu'il est en train de dire à mi-phrase et ne sera jamais capable de se souvenir des noms des visiteurs.

Matthew est dans un tel état que les investigateurs doivent



Matthew Piper



Matthew s'injecte sa dose

faire preuve de patience s'ils veulent tirer quelque chose de ses divagations. Il se rappelle bien Kathy et parle d'elle comme si elle vivait encore dans le squat, bien qu'il soit au courant de sa mort. Il ne sait pas où elle habitait avant d'y venir, mais Marco, l'ami commun qui l'avait amenée, pensait que c'étaient ses parents qui lui avaient, les premiers, fourni de l'héroïne.

S'ils se renseignent sur ce Marco, les personnages apprennent qu'il a été victime d'une overdose il y a un mois, dans cette même pièce. C'est Matthew qui a découvert le corps raide, gisant par terre, recroquevillé dans une mare de vomissures, l'aiguille ayant servi à l'injection fatale encore dans la veine.

Il demande aux visiteurs s'ils lui ont acheté de l'héroïne et, recevant une réponse négative, gémit et les supplie de lui en fournir. Dès qu'il a compris que ce ne sont pas des dealers, il se met à chercher une seringue parmi les débris et à mélanger des restes de poudre récupérés dans divers sachets. Toute conversation avec lui doit se dérouler pendant qu'il cherche une dose ou avant qu'il se l'injecte. Il faut ensuite attendre au moins une heure avant de pouvoir l'interroger.

La chambre de Kathy

La chambre qu'occupait Kathy paraît à peine plus grande qu'un placard. Un matelas taché couvre presque tout le sol, le reste est dissimulé par les vêtements, les produits de beauté et toutes sortes de débris. Un des murs porte un collage de visages découpés dans des magazines et des journaux.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de dénicher deux objets intéressants.

Un numéro de *Girltalk*, revue porno proposant des photos d'hommes nus dans des postures provocatrices, est glissé entre deux replis moisis des draps. Un autocollant, sur la couverture arrière, indique le nom et l'adresse de la Librairie pour Adultes Hammond.

Il faut réussir deux tirages de Trouver Objet Caché pour découvrir le deuxième indice en son entier. Le premier morceau, froissé, est perdu parmi les débris. C'est une photographie représentant trois personnes, dont un homme à l'allure de fouine, aux cheveux roux et dégarnis, et une femme obèse. Le troisième personnage a été soigneusement découpé. On aperçoit à l'arrière-plan une devanture de magasin, sur laquelle une partie des mots "Librairie pour Adultes Hammond" se détache.

Le deuxième jet réussi permet de découvrir la partie découpée de la photo intégrée au montage des visages de gens riches et célèbres collé sur le mur. C'est Kathy, dans son uniforme d'écolière, les cheveux en tresses. Réussir un jet de Psychologie permet de déduire qu'elle cherchait à échapper à la vie réelle en se réfugiant dans un monde fantasmagorique.

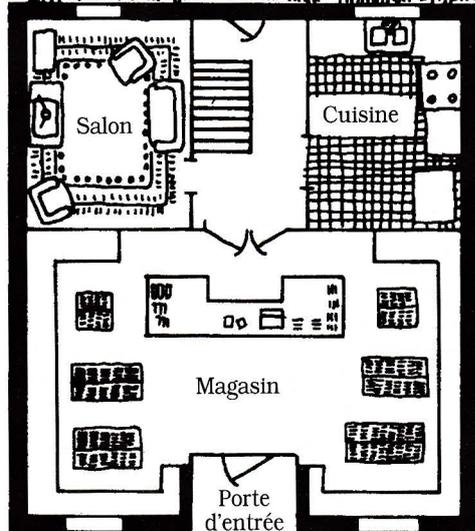
Les deux personnes de la photo, d'un certain âge, sont ses parents, ce que suggère un jet réussi d'Idée. D'autres tirages amènent à la conclusion qu'ils sont certainement les propriétaires de la librairie que l'on voit à l'arrière-plan. La réussite d'un jet de Photographie permet de déterminer que le cliché a été pris avec un instamatic.

Librairie pour Adultes Hammond

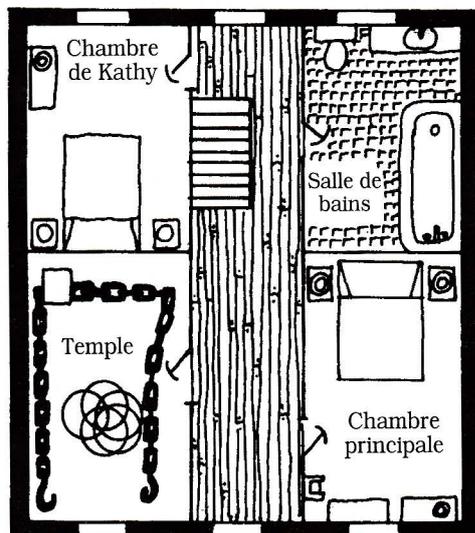
Toute la rue est composée de petites boutiques surmontées d'appartements. Celle de Hammond est coincée entre une boucherie et un magasin spécialisé dans les articles électroniques. Une berline verte est garée devant. Les mots "Librairie pour Adultes Hammond" se détachent sur la vitrine entièrement peinte. Un panneau accroché à la porte, écrit à la main, conseille aux clients que la nudité choque de ne pas entrer. La boutique est ouverte de 14 heures à 2 heures du matin, six jours sur sept.

Librairie Hammond

23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



Rez-de-chaussée



Premier étage

La ruelle arrière

Une ruelle longe l'arrière du bâtiment sur toute sa longueur. La librairie est protégée par une solide porte (FOR 14) et des fenêtres munies de barreaux. Il est cependant possible de grimper le long d'une gouttière pour atteindre une fenêtre de salle de bains au premier étage, au prix d'un jet réussi de grimper ; l'investigateur doit également vaincre la FOR de la gouttière (14) avec sa TAI s'il ne veut pas la voir céder sous la charge et l'entraîner dans sa chute.

Dans la boutique

A l'intérieur du local à éclairage fluorescent, les investigateurs découvrent des poupées gonflables, des rayons de

magazines sous cellophane, des accessoires de plastique, de cuir et d'acier qui ont un éclat presque clinique, et un présentoir vitré renfermant des préservatifs et des lubrifiants. Régnant sur le tout, reluquant les visiteurs depuis l'autre côté du comptoir, voici Colin Hammond la fouine.

Les investigateurs qui décident de jouer le rôle de clients potentiels farfouillent dans les rayons et bavardent avec Hammond sans éveiller les soupçons. Il est habile dans l'art de la conversation polie et sait, par expérience, que la plupart de ceux qui feuilletent les revues préfèrent qu'on ne s'occupe pas d'eux, car ils sont embarrassés par le simple fait de leur présence. Il attend qu'on lui adresse la parole pour engager la conversation. Ceux qui savent qu'il est le père de la jeune fille assassinée remarquent qu'il ne montre aucun signe de détresse ou de douleur.

Les investigateurs qui font le tour des présentoirs peuvent étudier discrètement, en réussissant un jet de Trouver Objet Caché, un numéro récent du magazine sado-maso *Dungeon* ayant comme couverture une photo de Hammond. Bien qu'il soit ligoté et bâillonné, on voit assez de son visage pour le reconnaître. Une femme particulièrement obèse vêtue de cuir noir, un fouet à la main, se tient à son côté. Rien sur la couverture ne permet de les identifier. Une fois le magazine acheté et sorti de son emballage, il suffit de consulter la table des matières pour connaître l'identité des modèles.

Le pornographe possédé

Colin, un individu sans rien de remarquable, faible et insignifiant, est plus âgé et dégarni que sur la photo qui se trouve au squat. Il correspond parfaitement à la description que Rose a faite de la dernière personne avec qui elle a vu Kathy parler la nuit de sa mort. Si les investigateurs ont oublié ce détail, le Gardien le leur rappellera avec un jet d'Idée réussi.

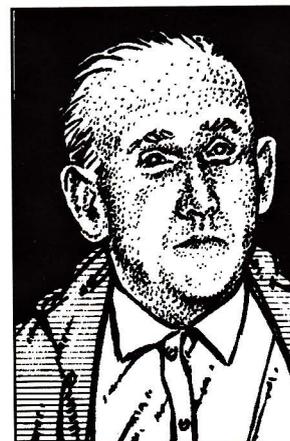
Y'golonac est constamment avec Hammond et voit par ses yeux. Bien que généralement assoupi, il peut également contrôler ses actions quand cela s'avère nécessaire. Chaque fois que Y'golonac veut apparaître ou que Colin prononce son nom, l'homme se transforme en Grand Ancien en un seul round.

Hammond est complètement fou, mais Y'golonac, par son contrôle, lui impose une façade de comportement rationnel. Si l'on réussit un jet de Psychologie, Colin paraît simplement légèrement névrosé, mais ne donne pas l'impression qu'il pourrait être un psychopathe. Il faudrait que Y'golonac abandonne totalement son corps pour qu'il devienne le maniaque bavard et incohérent qu'il est réellement.

L'interroger à propos de Kathy

Hammond est toujours très heureux de bavarder, quel que soit son interlocuteur ; c'est généralement pour se plaindre ou pour discuter des plaisirs sordides qu'il a expérimentés. Quand on aborde le sujet de Kathy, il entreprend de jouer les pères affligés, mais sans trop de succès. Si on insiste, il admet que son amour pour sa fille s'est gâté depuis plusieurs années.

Kathy avait toujours été difficile, explique-t-il, mais à l'adolescence, elle est devenue sauvage et incontrôlable. A quinze ans, elle s'est mise à écouter "cette abominable musique punk" et à seize elle se droguait à l'héroïne. Elle s'est enfuie peu après son dix-septième anniversaire, il y a environ huit mois. Depuis, lui et sa femme redoutaient le pire. La réussite d'un jet de Psychologie permet de détecter qu'Hammond est sincère en ce qui concerne le dernier point. Ce qu'il ne précise pas, c'est que Kathy a été menée à la rébellion par les cruautés qu'il lui a infligées.



Colin Hammond

Rencontrer Mme Hammond

Si les investigateurs passent plus de quelques minutes dans la librairie, ils remarquent grâce à de bons jets en Écouter des pas pesants à l'étage. Il s'agit d'Edith Hammond. Elle crie à l'intention de Colin toutes les 1D6 +5 minutes, le plus souvent à propos de tâches ménagères. S'il l'ignore, parce qu'il est par exemple occupé à parler avec ses clients, elle descend lourdement.



Edith Hammond

Cette immense montagne de graisse surgit par la double porte, derrière le comptoir, vêtue d'une robe à fleurs de la taille d'une petite tente. Elle regarde les gens avec de petits yeux féroces, perdus dans un visage rougeaud et coléreux. Ses cheveux, bien que longs, sont coiffés en un chignon serré quand elle travaille. Elle chasse son mari et se charge personnellement des clients.

Un jet réussi de Psychologie la concernant permet de déterminer que son attitude dominatrice provient d'une peur à peine refoulée de Colin, dont elle n'a peut-être même pas conscience. A propos de Kathy, elle raconte presque la même

histoire que son mari. Quand les Hammond sont ensemble en public, il est clair qu'elle est l'élément dominant, Colin pleurnichant vainement autour d'elle.

Malgré cette longue domination de la part d'Edith, la situation a changé depuis que le couple a contacté Ygolonac, il y a cinq mois. Désormais, quand le dieu prend la place de Colin, elle devient une esclave dévouée, soumise, complètement à l'opposé de son attitude normale avec son mari. Elle rampe nue à ses pieds, sa chevelure libérée tombant en cascade jusqu'à sa taille. Réussir des jets de Psychologie tout en lui parlant durant plus de quelques minutes permet de réaliser qu'elle est violente et démente.

Si Colin est tué, il est possible que Ygolonac prenne possession d'Edith, qui, au naturel, est déjà un adversaire redoutable.

La vie privée des Hammond

Dans l'intimité de leur appartement, Edith devient encore plus autoritaire, voire cruelle, avec Colin dont le tempérament passe de faible à complètement passif. Elle le brûle souvent avec des cigarettes ou le frappe au moindre écart de conduite.

Chaque fois que Ygolonac est appelé ou qu'il se manifeste spontanément, la relation du couple subit une totale inversion. En sa présence, Colin n'existe plus vraiment ; le dieu se vêt de sa chair, chassant l'humain dans quelque prison mentale. Le plus horrible est que, quand il est possédé, Colin expérimente tout ce que ressent et voit le Grand Ancien, ce qui accentue la destruction de son esprit déjà dérangé.

Dans son abjecte servitude envers Ygolonac, Edith se vautre aux pieds du dieu. Qui peut connaître les pensées qui traversent son esprit, autres que celles qui maintiennent ce lien impensable avec le Grand Ancien ? A moins que son dieu ne lui ordonne directement de faire autre chose, elle reste immobile et silencieuse en sa présence.

Surveiller la librairie

Il n'est pas difficile de surveiller la boutique des Hammond. Le pornographe et son épouse ne réalisent pas qu'ils sont l'objet d'une telle attention, à moins que cela ne soit vraiment flagrant. En supposant que les investigateurs soient assez discrets pour ne pas se faire remarquer, ils passent plusieurs heures ennuyeuses à regarder des gens entrer et sortir du

local. De temps en temps, Colin sort également, le plus souvent pour aller simplement chez l'épicier ou chercher les bonbons préférés d'Edith.

Alors que le jour avance, des personnages astucieux qui réussissent des jets en Écouter entendent Edith hurler des obscénités au travers de la porte fermée. Peu après, Colin quitte la boutique ; un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de noter qu'il protège son nez sanguinolent.

Une femme apparaît

Bien après 23 heures, une femme pénètre dans le magasin — chose rare dans un endroit où les clients sont, le plus souvent, des adolescents nerveux et des hommes furtifs. Grâce à la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché, les personnages reconnaissent Honeysuckle Rose, emmitouffée dans son manteau et son écharpe. Peu après son arrivée, une pancarte marquée "Fermé" apparaît sur la porte que Colin verrouille.

Colin et Edith, entendant que leur visiteuse souhaite leur parler de Kathy et de leur implication dans sa mort, l'entraînent à l'étage, sous prétexte d'aller dans un prétendu salon ; en réalité, elle est sur le point d'être sacrifiée à Ygolonac. Si les investigateurs n'interviennent pas immédiatement, Rose est droguée dans les minutes qui suivent.

Malheureusement, rien de l'extérieur ne permet de deviner qu'elle se trouve en grand danger. Ligotée et ravagée par Colin tandis qu'Edith regarde et incante les Trente-Cinq Abominables Adulations de Celui qui est Bouffi, Rose meurt moins de dix minutes après son arrivée. Dans les derniers instants de sa vie, elle assiste à la terrible transformation de Colin en Ygolonac.

Les investigateurs disposent cependant de plusieurs minutes pour agir avant que la malheureuse ne disparaisse. Comme rien ne leur permet de deviner ce qui va se passer, ils pourraient n'intervenir que trop tard ; passez alors au paragraphe *Un cadavre disparaît*.

Des gens soupçonneux pourraient essayer de s'introduire immédiatement. Comme il est tard, une tentative d'effraction menée discrètement ne devrait pas attirer l'attention des voisins. Il faudrait que les intrus soient vraiment bruyants et visibles pour que la police soit alertée.

A l'intérieur, la maison est calme et plongée dans l'obscurité. Les seuls bruits viennent de l'étage, de faibles gémissements et des murmures étouffés. Ceux qui se précipitent vers le couple en train de se délecter de ses plaisirs secrets doivent affronter l'horreur de Ygolonac. Voir *Le retour des Hammond*, ci-après.

Le lendemain, ceux qui prennent la peine de venir voir retrouvent les vêtements de Rose, déchirés et maculés de sang, dans la ruelle derrière la maison des Hammond, ce qui leur vaut de perdre 0/1 point de SAN. Dans le même temps, le couple maudit doit se débarrasser d'un nouveau cadavre. Comme pour celui de Kathy, il est découpé et mis dans des sacs plastiques, prêt à être jeté.

Un cadavre disparaît

Plus tard durant la même nuit, vers 2 heures du matin, Colin et Edith quittent leur maison et chargent la prostituée découpée en morceaux dans le coffre de leur voiture. Ceux qui réalisent que les restes de Honeysuckle Rose sont rassemblés dans les sacs perdent 1/1D3 points de SAN.

Une fois le véhicule chargé et refermé, Colin verrouille la porte d'entrée du magasin ; le couple disparaît alors dans la nuit, en direction d'une jetée solitaire, d'un parc, d'un site en construction ou de tout lieu permettant de se débarrasser d'un colis gênant. Les investigateurs disposent d'une heure pour fouiller la maison déserte.

Chez les Hammond

Les pièces situées derrière et au-dessus de la boutique servent de logement à Colin Hammond et à son épouse gigantesque. Les portes battantes, derrière le comptoir, cachent un

petit vestibule qui se termine par la porte renforcée donnant sur la ruelle. Un portemanteau est fixé sur le mur, à côté. Des manteaux et un parapluie y sont suspendus. Un escalier mène à l'étage, tandis que deux portes ouvrent sur le salon et la cuisine. Il n'y a pas de sous-sol.

La cuisine et le salon n'ont rien de remarquable. Le réfrigérateur ne contient aucune révélation horrifiante, les magazines éparpillés n'ont rien d'inhabituel. Dans l'importante collection de disques installée dans le salon spartiate et fatigué, on peut remarquer des enregistrements de Frank Sinatra, Julio Iglesias, et Simon et Garfunkel. Petite et défraîchie, la cuisine sent la graisse de cuisson et les oignons frits.

A l'étage

Le premier étage comprend quatre pièces, toutes de petite taille, aux tapis usés et aux meubles sales. Il y a de la poussière absolument partout.

La fenêtre du palier, côté façade, donne sur la rue, tout comme celle de la chambre du couple. La distance séparant ces fenêtres du store de la boutique est très réduite ; grâce à la réussite d'un jet de Grimper ou de Sauter, on peut rejoindre tranquillement la rue. Le store est assez léger, avec une FOR de 12 qui doit être confrontée à la TAI de l'investigateur. S'il cède, il se déchire et projette sa charge sur le trottoir, au prix de 1D3 points de dommages.

La salle de bains

Cette pièce située à l'arrière de la maison comprend une étroite fenêtre à persiennes ouvrant sur la ruelle. La moisissure a envahi toutes les surfaces et forme même des taches grises sur le miroir. L'armoire de toilette contient l'assortiment classique de brosses à dents usagées, de rasoirs couverts de savon et de poils, et de flacons d'aspirine.

Les investigateurs découvrent également deux seringues de 20 ml et un grand flacon fermé par un bouchon hermétique de caoutchouc. D'après l'étiquette, rédigée en hollandais, il contient de l'héroïne pure à 90 %. Un seul millilitre de la solution serait certainement mortel, comme l'atteste un jet réussi de Premiers Soins, Chimie, Pharmacie ou Médecine. Sans dilution, c'est un poison de TOX 10 par ml injecté. Une seringue entière infligerait 200 points de dommage, à condition que la CON de la victime soit vaincue.

Le Gardien doit se rappeler que si les personnages s'introduisent dans la place durant le sacrifice de Rose, ils ne trouvent qu'une seringue. La seconde et l'héroïne ont été emportées dans le temple.

La chambre de Kathy

C'est ici que Kathy a grandi, entourée de papier peint à fleurs — et c'est ici que Kathy est morte, entourée par l'horreur que ses parents étaient devenus.

Pour un endroit qui a assisté à tant de douleur, cette petite pièce serait totalement anodine, s'il n'y avait les lourdes menottes et les chaînes fixées au cadre du lit en fer. Du sang a séché sur les bracelets et souillé le matelas nu. S'il est analysé et comparé à des échantillons prélevés sur le corps de Kathy, il s'avère être du même type. Le seul autre objet digne d'attention est un ours en peluche borgne, aux oreilles déchirées, posé sur la commode vide.

Le temple

Cette pièce était autrefois une pièce inutilisée où s'étaient entassés les vieux fragments de la vie des Hammond. Maintenant que Colin s'est tourné vers la religion, elle a été transformée en temple — un monument à la perversité humaine.

Quand on ouvre la porte, un courant d'air vicié chargé de relents de décomposition se déverse dans le couloir. Il n'y a aucune source d'éclairage, même l'interrupteur a été arraché du mur. Les Hammond adorent un dieu des ténèbres.

Des menottes et d'horribles crochets suspendus à d'épaisses chaînes se heurtent et cliquent bizarrement

Extrait des Révélations de Glaaki — Volume XII.

Au-delà d'un gouffre dans la nuit souterraine, un passage conduit jusqu'à un mur de briques cyclopéennes. Derrière ce mur se dresse Y'gonolac qui attend d'être servi par les créatures dépenaillées et dépourvues d'yeux qui hantent les ténèbres. Long fut son sommeil derrière le mur et ceux qui rampent sur ces briques passent sur son corps sans savoir qu'il est Y'gonolac ; mais quand son nom est prononcé ou lu, il vient alors pour être adoré ou pour se repaître et prendre l'apparence et l'âme de ceux qu'il dévore. Car ceux qui ont de mauvaises lectures et tentent de l'imaginer appellent le Mal, ainsi Y'gonolac peut revenir marcher parmi les hommes et attendre que la terre soit entièrement dévastée, que Cthulhu se lève de sa tombe prise dans les algues...

L'enfant solitaire de l'amour - Aide de jeu n° 3

chaque fois que les investigateurs, qui progressent dans les ténèbres, les heurtent. Les chaînes paraissent se diriger vers le pentacle calciné du plancher de bois. Des restes informes de bougies noires ont été soigneusement disposés autour du symbole mystérieux, les planches sont souillées de sang séché et frais et couvertes de restes décomposés d'aliments, de bouteilles de vin vides et d'un mélange hétéroclite de fouets et de pinces.

Une grande hache, barbouillée de sang, est posée dans un coin, à côté d'un lutrin de bois. Ce seul objet, si les investigateurs le récupèrent, intéressera la police, qui procédera à une perquisition. Les examens réalisés par le légiste prouveront que le sang est bien celui de Kathy, mais on ne trouvera que les empreintes d'Edith, aucune appartenant à Colin. Le couple sera rapidement arrêté et interné.

Les investigateurs qui ont pénétré dans la maison pour sauver Rose la trouvent dénudée, suspendue à des chaînes. Edith est agenouillée, les cheveux détachés, et attend passivement la venue du dieu, tandis que Colin se tortille en pleine extase contre la prostituée droguée et inerte. L'héroïne et une des seringues habituellement rangées dans la salle de bains sont là. C'est Edith qui s'est chargée d'administrer la drogue. Voir *Y'gonolac se manifeste*, ci-après.

Le lutrin

Sur un lutrin de bois installé dans un angle de la pièce est posé un manuscrit fatigué, aux pages cornées ; c'est visiblement une photocopie reliée sur un côté par des agrafes, avec pour titre *Les Révélations de Glaaki — Volume XII*. Il est ouvert à une page très précise (voir l'Aide de Jeu n° 3). L'original était composé de pages manuscrites d'une sorte de cahier. La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu fait reconnaître un ouvrage très puissant, mais dont on prétend qu'il ne compte que onze volumes.

Lire la première page coûte automatiquement 1 point de SAN. Vous trouverez dans l'encadré suivant tous les détails concernant *Les Révélations de Glaaki*. Le Gardien notera soigneusement quels investigateurs lisent l'extrait des *Révélations* ou simplement le nom de Y'gonolac, car le Grand Ancien concentre d'abord ses attaques sur eux.

La chambre des Hammond

La chambre de Colin et d'Edith est petite et sordide. Un lit à colonnes, aussi vaste que laid, domine l'ensemble ; des vêtements traînent par terre, ainsi que des boîtes de bonbons vides et des mégots. Une unique fenêtre donne sur la rue animée.

Une fouille soignée ou la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet d'obtenir un album de photo caché sous un oreiller. Il contient une série de clichés familiaux de nature inhabituelle — ils sont presque tous à caractère sexuel. Kathy figure pratiquement sur tous ; elle n'a pas plus de cinq ans

Les Révélations de Glaaki

Cet ouvrage était initialement composé de onze volumes manuscrits, écrits à tour de rôle par les différents membres d'un culte installé dans la Vallée de la Severn en Angleterre, au début du 19^{ème} siècle.

En 1865 est parue officiellement une édition privée de neuf des volumes copiés en secret. Elle était également quelque peu expurgée. Deux volumes entiers, considérés comme trop blasphématoires, avaient été retirés de l'impression. L'original comme l'édition pirate traitaient principalement de l'adoration d'un être nommé Glaaki, auquel il était fait référence comme à un des Grands Anciens. On y abordait des questions périphériques, mais de façon superficielle, et uniquement quand elles étaient liées à la nature et aux enseignements de Glaaki.

Un douzième volume, dont l'existence est longtemps restée mythique, apparut dans les années 20. Colin Hammond a payé 5 000 \$ pour obtenir une photocopie de l'ouvrage appartenant à un ami d'un des obscurs clients qui fréquentent son établissement. Quiconque le lit perd 1D2 points de SAN et ajoute 2 % à sa compétence Mythe de Cthulhu.

La photocopie compte 200 pages (le cahier d'origine en comprend 100, écrites en recto-verso) et se lit en une longue soirée. Elle contient les seules références précises concernant l'existence de Y'golonac dans l'ensemble des Révélations de Glaaki. Aussi horribles que soient ces brefs passages, ils sont vagues et n'apportent rien de nouveau, à moins d'être confrontés à des références qui ne sont accessibles qu'aux plus érudits des spécialistes du Mythe.

sur les plus anciens, et aux alentours de seize sur les récentes. Les cinq dernières photos ont été prises la nuit où elle est morte — elle est suspendue aux chaînes de la pièce d'à côté.

Colin Hammond apparaît sur quatre des clichés. Les investigateurs remarqueront un cœur brisé tatoué juste au-dessus de l'aîne. Le dernier, heureusement flou, montre Kathy et quelque chose d'autre, quelque chose de bouffi, de la chair ballonnée ayant un éclat malsain. Bien que ses proportions soient vaguement humaines, cela n'a rien d'humain dans la forme. Un examen un peu plus approfondi fait distinguer un cœur brisé tatoué juste au-dessus de ce qui était l'aîne. Quiconque voit cette série de photographies subit une perte de 1/1D3 points de SAN.

Le retour des Hammond

La durée exacte de l'absence de Colin et Edith n'est pas définie, mais ils devraient revenir à temps pour surprendre les intrus. Des jets réussis d'Écouter permettent de distinguer un bruit de voiture qui se gare devant la boutique et de portières qui s'ouvrent et se referment. Les personnages qui se précipitent à la fenêtre sans un minimum de précautions sont parfaitement visibles de l'extérieur à cause des lampadaires. Dès qu'ils aperçoivent leurs visiteurs, les Hammond se précipitent à l'étage.

Edith est la première à entrer et elle gravit lourdement l'escalier ; la maison tremble à chacun de ses pas. Colin la suit, mais attend pour se transformer en Y'golonac qu'elle ait commencé à se battre. Dès que le dieu apparaît, elle devient inerte et se vautre par terre, en extase.

Y'golonac se manifeste

Pendant qu'elle attend l'arrivée de Y'golonac, Edith abandonne son agressivité habituelle pour se transformer en maniaque meurtrière et tente à elle seule de tuer les intrus qui menacent le sanctuaire de son dieu. Bondissant de l'escalier où depuis le sol, hurlant comme une Banshee, elle attrape la première arme à portée de main, le tisonnier près de la cheminée, un couteau dans la cuisine, etc. Pendant ce temps, Colin commence à se

transformer. S'il est habillé, les boutons sautent dans tous les sens tandis qu'il enfle, ses vêtements se déchirent et dévoilent une chair blême, flasque et faiblement lumineuse. Colin rejette la tête en arrière et hurle — son visage est alors avalé par la chair luisante et boursouflée du dieu. Des gueules rouges écumantes s'ouvrent dans les paumes de ses mains. Au début du deuxième round de combat, Y'golonac est présent dans toute sa gloire dévastatrice. Tous les spectateurs perdent 1/1D20 points de SAN.

Dès cet instant, Edith cesse totalement de bouger, portant une dernière attaque avant de s'écrouler pour s'émerveiller de la furie dévastatrice du dieu.

Combattre Y'golonac

À moins de disposer d'armes automatiques ou d'un vaste choix de sorts dévastateurs, les investigateurs risquent d'être vaincus et détruits par le Grand Ancien, ceux qui ont lu le livre sur le lutrin à la page où il est ouvert ou qui ont prononcé son nom étant les premiers à souffrir. Les autres sont virtuellement ignorés par le dieu tandis qu'il démembrer leurs compagnons plus cultivés.

Si les personnages ont découvert l'héroïne et les seringues, ils peuvent tenter de détruire le corps de l'avatar par overdose. Il leur faut réussir un jet sous la DEX x 5 pour enfoncer les aiguilles dans la chair flasque et phosphorescente. Toute attaque qui inflige plus de 75 points de dommages chasse Y'golonac de l'enveloppe humaine. Contraint de partir contre sa volonté, la conscience du dieu jaillit du corps de Colin en provoquant un horrible éclatement du torse qui éclabousse tout le monde ; les spectateurs sont recouverts de lambeaux d'une chair gélatineuse et nauséabonde, de sang noir et de morceaux d'organes miroitants. Ils perdent 1/1D6 points de SAN.

Edith accueille le dieu

Si Edith est encore en vie quand Colin l'avatar est tué, Y'golonac transfère sa conscience dans son corps et tente de s'enfuir. S'il y parvient, il peut par la suite revenir harceler les investigateurs : la chose-Edith surgit à leur porte, leur souriant de ses bouches au nombre rapidement croissant. Si les personnages se débarrassent également d'elle, le problème ne se pose pas.

La forme que prend Y'golonac quand il possède Edith est encore plus hideuse que précédemment. La base est toujours la même : pas de tête, un corps bouffi et luisant, avec des bouches béantes dans les paumes, mais le Grand Ancien dispose d'une nouvelle gueule écumante, aux dents acérées entre ce qui étaient les cuisses de la femme. Voir cet aspect du dieu fait perdre 2/1D20 + 1 points de SAN.

Y'golonac ne peut posséder les personnages, à moins qu'ils n'aient lu le livre ou prononcé son nom, mais dès que ces conditions sont remplies, il est conscient de leur existence. Il n'est pas arrêté par les distances et peut parcourir des centaines de kilomètres pour venir à eux.

Une alternative

Les investigateurs préférant une approche moins directe peuvent s'arranger afin que la police arrête Edith et Colin pour le meurtre de leur fille. Sans les preuves qui se trouvent dans la maison (les seringues, la hache et les menottes maculées de sang), ils n'ont rien qui confirme leur accusation. Nous avons déjà indiqué au début du scénario qu'il est peu probable que le sergent McIntyre écoute ceux qui veulent se mêler de son enquête. Par contre, si on lui fournit des preuves solides, il sera obligé d'agir.

Une fois arrêtés, les Hammond sont rapidement déclarés fous et ne passent jamais devant le tribunal. S'il est remis à la police comme pièce à conviction, l'album de photographies découvert dans la chambre du couple disparaît mystérieusement. Nul ne sait ce qu'il est devenu, excepté une personne solitaire qui s'en est emparée à une heure tardive pour regarder avec convoitise la dernière image. Une fois incarcérés,



Manifestation de Y'golonac

Colin et Edith ne sont plus d'aucune utilité à l'esprit rêveur de Y'golonac qui transfère sa conscience ailleurs. Leur folie étant incurable, ils croupissent dans les murs de l'asile le mieux gardé de la ville jusqu'à ce que la mort, ou pire, les réclame.

Conclusion

Si Honeysuckle Rose survit à cette aventure, elle ne se souvient d'aucune des horreurs inhumaines auxquelles elle a assisté. Bien que reconnaissante envers les investigateurs qui l'ont sauvée des mains meurtrières des Hammond, elle n'est pas du genre à donner des récompenses. Elle sera néanmoins prête à leur accorder une faveur par la suite, et représentera une alliée aussi intéressante que pittoresque.

Dans le cas où les deux Hammond meurent, les personnages se retrouvent avec deux cadavres sur les bras. Le plus simple consiste à brûler la maison, mais c'est loin d'être la seule solution. Grâce aux méthodes modernes de la police, les meurtriers restent rarement impunis. Le Gardien préférera peut-être faire preuve de clémence, encore qu'une condamnation fourrera l'investigateur dans une drôle d'histoire.

Conséquences

Le Gardien doit se rappeler que tout investigateur ayant lu ou prononcé le nom de Y'golonac peut être possédé. Il n'est pas nécessaire que cela se produise immédiatement ; comme ils viennent de combattre le dieu, il serait un peu excessif de les obliger à l'affronter de nouveau alors qu'il s'est emparé d'un de leurs compagnons.

Les victimes potentielles subiront l'influence de cet événement durant des années. Dans leurs rêves, ils entendent une chair blême et flasque, et c'est au moment où ils se réveillent en hurlant qu'ils réalisent que les minuscules choses qui courent sur cette masse sont des gens vêtus de lambeaux, privés d'yeux — et non des fourmis.

Dans les moments de tension ou après les effets d'une folie dévastatrice, le personnage risque de sentir la conscience de Y'golonac qui vient se nourrir de son esprit. C'est au Gardien de gérer les horreurs générées par un tel incident. Un ancien

investigateur fou possédé par un Grand Ancien peut représenter un adversaire vraiment sinistre.

Folies

Les investigateurs atteints à la fin de l'affaire d'une folie temporaire ou permanente pourraient développer une peur morbide des obèses, ou accumuler directement une surcharge pondérale. Certains pourraient devenir anorexiques et dépérir en réaction extrême. Les hommes qui ont vu Edith Hammond devenir l'avatar de Y'golonac pourraient être sujets à la Gynéphobie (peur des femmes) ; tous les participants risquent également de souffrir de Coitophobie (peur des relations sexuelles). Ils pourraient également développer des goûts sexuels inhabituels, des dépendances à la drogue ou d'autres symptômes de dégénérescence du comportement, même si cela ne va pas jusqu'à la folie.

Récompenses

Faire disparaître ou incarcérer Colin et Edith, ainsi que le mal qu'ils hébergeaient, permet aux investigateurs de gagner 2D10 +2 points de SAN. S'ils ont sauvé Honeysuckle Rose, ils reçoivent également 1D3 points de SAN.

Caractéristiques

HONEYSUCKLE ROSE, 39 ans, prostituée

FOR 11	CON 10	TAI 9	INT 11	POU 10
DEX 13	APP 13	ÉDU 11	SAN 45	PV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 ; Coup de Pied 45 %, 1D6 ; Tesson de Bouteille 60 %, 1D6.

Compétences : Charmer le Client 80 %, Déambuler dans une Attitude Provocante 80 %, Discrétion 75 %, Écouter 60 %, Marchandage 75 %, Pickpocket 25 %.

KARL MCIVOR, 23 ans, batteur

FOR 14	CON 12	TAI 10	INT 11	POU 12
DEX 15	APP 10	ÉDU 9	SAN 60	PV 11

Bonus aux dommages : 0.**Armes :** Coup de Poing 65 %, 1D3 ; Coup de Pied 45 %, 1D6 ; Tesson de Bouteille 60 %, 1D6.**Compétences :** Discrétion 30 %, Écouter 40 %, Grimper 45 %, Jouer de la Batterie 75 %, Marchandage 40 %, Mécanique 35 %, Pickpocket 30 %, Ricaner 100 %.**BAZ ELLIOT, 19 ans, guitariste**

FOR 13	CON 12	TAI 14	INT 15	POU 13
DEX 14	APP 12	ÉDU 10	SAN 65	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.**Armes :** Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 50 %, 1D4 + bd ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd.**Compétences :** Chanter 45 %, Droit 50 %, Électricité 35 %, Jouer de la Guitare 80 %, Mécanique 40 %, Psychologie 40 %.**DAVE JOHNSON, 20 ans, bassiste**

FOR 12	CON 13	TAI 13	INT 12	POU 10
DEX 13	APP 12	ÉDU 12	SAN 50	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.**Armes :** Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Gourdin 60 %, 1D6 + bd.**Compétences :** Chanter 20 %, Conduire un Engin Lourd 15 %, Écouter 50 %, Électricité 40 %, Éloquence 45 %, Grimper 50 %, Jouer de la Basse 75 %, Lancer 40 %, Mécanique 50 %, Psychologie 45 %, Trouver Objet Caché 40 %.**SPIDER HOLLOWAY, 21 ans, chanteur et guitariste rythmique**

FOR 13	CON 12	TAI 16	INT 16	POU 17
DEX 14	APP 15	ÉDU 12	SAN 85	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.**Armes :** Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd.**Compétences :** Baratin 35 %, Chanter 85 %, Écouter 60 %, Jouer de la Guitare 45 %, Regarder Fixement 100 %, Sauter 40 %.**COLIN HAMMOND, 45 ans, pourvoyeur**

FOR 10	CON 9	TAI 11	INT 16	POU 13
DEX 14	APP 8	ÉDU 12	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : 0.**Armes :** Coup de Poing 35 %, 1D3.**Compétences :** Comptabilité 45 %, Discrétion 30 %, Écouter 70 %, Marchandage 60 %, Mythe de Cthulhu 12 %, Photographie 70 %, Se Frotter les Mains Nerveusement 100 %, Se Plaindre 80 %, Se Vautrer 75 %.**EDITH HAMMOND, 42 ans, épouse dominatrice**

FOR 14	CON 15	TAI 19	INT 15	POU 15
DEX 10	APP 8	ÉDU 10	SAN 0	PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.**Armes :** Hache 45 %, 1D8 + bd ; Griffe 50 %, 1D3 + bd ; Couteau de Cuisine 50 %, 1D6 + bd ; Étranglement 45 %, 1D3 par round (FOR contre FOR pour s'en libérer).**Compétences :** Brutaliser 95 %, Comptabilité 55 %, Marchandage 70 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Tourmenter 100 %.**Y'GOLONAC, GRAND ANCIEN**

FOR 25	CON 125	TAI 25	INT 30	POU 28
DEX 14	PV 75	Déplacement 10		

Armes : Toucher 100 %* ; Morsures 100 %, 1D4**.**Perte de SAN :** 1/1D20 points.

* C'est une attaque psychique. Après avoir été touchée, la victime doit réussir un jet sous son POU x 5 pour ne pas être terrassée. Autrement, elle 1 point d'INT et de POU par round jusqu'à ce que son esprit et son âme soient dévorés et remplacés par ceux de Y'golonac ou que celui-ci soit chassé.

** Les attaques portées avec les bouches des paumes de mains infligent 1D4 points de dommages inguérissables, laissant des plaies suppurantes qui ne se referment jamais.

Les autres renseignements concernant Y'golonac figurent dans le livre de règles.



Nemo Solus Sapit

(Nul n'est sage seul)

*"Les voyageurs de l'inconnu découvrent la révélation dans d'hideuses vérités ;
pour eux, la réalisation de l'absence de signification inhérente du cosmos révèle des horizons inconnus.
Bien que cette vision tende vers le malsain, ceux qui font cette découverte
lui trouvent toutes les qualités sauf celle-là. Un paysage qu'on ne saurait imaginer les attend,
alors que leur ancienne coquille tombe en poussière."
Magie Véritable, par Theophilus Wenn*

Ce scénario se déroule théoriquement dans la ville fictive de Samson, Californie, une métropole de près de 4 millions d'habitants située sur la Côte Ouest, à 184 kilomètres au sud de San Francisco et 360 au nord de Los Angeles. Cette ville a été présentée — et partiellement détruite — dans le supplément *At Your Door*. Le Gardien peut, s'il préfère, choisir pratiquement n'importe quelle autre localité.

Informations destinées au Gardien

Les montagnes au nord-est de Samson, Californie, abritent le Centre Van Dyson, une clinique de psychothérapie innovatrice, dirigée par le Dr Petroff Van Dyson, thérapeute, chercheur et habitué des talk-shows. Le Centre est spécialisé dans l'étude et le traitement de la schizophrénie, ses méthodes radicales étant souvent décriées par le corps psychiatrique. Le traitement de Van Dyson fait appel à la création d'un lien entre le patient et le médecin. Ainsi qu'il l'a décrit dans le recueil de notes qu'il a publié, *Vous êtes moi*, cette méthode efface la limite entre les individus, les patients finissant souvent par croire qu'eux et leur thérapeute forment une seule et même personne.

Il y a deux ans, l'État de Californie a confié au Centre Van Dyson un certain Damon Newcomb, un jeune malade perdu dans les profondeurs d'une schizophrénie chronique. Les longues études du Mythe de Cthulhu que cet universitaire raté a poursuivies en secret ont entraîné la dissolution progressive de son esprit. Attiré par l'état de Newcomb — et ses folles divagations —

Van Dyson s'est personnellement intéressé à son cas. Au cours de la thérapie longue de plusieurs mois, Newcomb a révélé d'innombrables secrets sur la vraie nature de la réalité et sur les terribles entités qui, proclame-t-il, sont tapies dans son cœur.

Au départ, Van Dyson a considéré les visions de son patient comme des modèles freudiens. D'après ses notes, Shub-Niggurath le sombre serait une représentation de la luxure ; Nyarlathotep, une représentation des nombreux masques sociaux que nous portons tous ; Azathoth, la vue abstraite du subconscient des tendances à l'autodestruction.

Mais il n'a pas su voir à quel point son patient était rusé. En jouant sur les propres désirs du médecin et ses peurs — les mauvais traitements de son enfance et l'échec de son mariage — Newcomb a fini par prendre le dessus sur lui. Cette situation culmina par un voyage tardif dans une vallée sauvage proche du Centre où, avec la participation de patients lourdement drogués, Newcomb appela un être qu'il nommait le Sultan des Démons. La vision de ce dieu monstrueux entouré de ses serviteurs tourbillonnants fit perdre toute sa raison à Van Dyson. Le groupe survécut à l'évocation mais, assez rapidement, le patient et le médecin entreprirent une étude acharnée du Mythe, Van Dyson ayant accès à des sources jusque-là interdites à Newcomb, les recherches méthodiques de l'un équilibrant les illuminations vacillantes de l'autre.

Van Dyson était malgré tout mené par son désir de comprendre les émotions humaines. Bien que ses traitements se concluaient souvent par des guérisons, il y avait encore des patients qu'il ne pouvait toucher. Il lui était évident que ceux-là ne lui répondraient jamais dans le cadre de la clinique ; leur problème résidait dans le monde extérieur. C'est en étudiant un ancien volume que Van Dyson tomba sur la solution — un sortilège, *Ressemblance*.

Ayant choisi un malade au cas désespéré, Van Dyson l'assassina avec précaution puis le dévora en prenant son temps, car il s'y consacra avec la même précision que pour toute autre expérience. Il se servit ensuite du sort pour adopter l'identité de sa victime et fit en sorte que l'homme soit libéré. Grâce aux connaissances acquises durant les séances de thérapie, Van Dyson vécut plusieurs semaines dans la maison de cet homme, dormant avec son épouse, jouant avec ses enfants. Quand il estima qu'il avait appris où se situaient les problèmes du défunt, il mit en scène une rechute et retourna à la clinique.

Van Dyson était enthousiasmé par cette extension naturelle de ses méthodes. Les psychologues avaient toujours rencontré une barrière entre eux et la compréhension pure ; ils ne pouvaient jamais devenir leur sujet. Lui le pouvait désormais. Bien sûr, le patient serait incapable de tirer bénéfice de cette nouvelle compréhension — ainsi va la science.

Newcomb assista à tout ceci avec une joie contenue. Tandis que le docteur "jouait au



Dr Petroff Van Dyson



Damon Newcomb

Démarrage optionnel

Si le Gardien veut plonger directement dans le scénario, il doit y apporter plusieurs modifications.

En premier lieu, à la place d'être un des investigateurs, la victime de Van Dyson est un ami ou un membre de la famille de l'un d'eux. Cet individu (par exemple un oncle Mal) séjourne dans cet institut depuis quelque temps. Le point de départ est un appel téléphonique tardif de ce parent.

"C'est Mal... oncle Mal... Faut me sortir de là... Ce type est fou... Il va faire quelque chose, je sais... hrf —" et la ligne est coupée.

Vous donnerez bien sûr à l'oncle Mal une identité appropriée.

Un appel au Centre indique qu'il n'est pas possible de rendre visite à ce parent ou à cet ami dans la semaine qui vient car il a fait une rechute et il subit un traitement intensif. Le personnel refuse catégoriquement de faire exception. Pendant ce temps, Van Dyson dévore l'oncle Mal et se prépare à assumer son identité pour parer à toute éventualité. Il est également possible que les investigateurs le forcent à la confrontation avant qu'il ne soit prêt ; le médecin utilise alors le sort Trou de Mémoire pour effacer tout soupçon que l'on pourrait avoir de ses méfaits.

Quand les personnages sont enfin autorisés à rendre visite au patient (voir L'Ami Fou, ci-après), Van Dyson a appris l'existence du coup de fil désespéré (interrompu par un infirmier), mais pas la nature des propos échangés. Si les visiteurs tentent de démasquer l'imposture en posant d'obscures questions sur la vie de l'oncle Mal, Van Dyson se prétend partiellement amnésique, un effet de la maladie, ou tente de créer la confusion chez les investigateurs en provoquant des Trou de Mémoire.

Quelle que soit la méthode utilisée, les personnages devraient sentir qu'il se passe quelque chose de bizarre. La suite du scénario se déroulera ensuite comme prévu, le psychologue ne réalisant pas complètement la menace que représentent pour lui les investigateurs soupçonneux.

patient", il était pratiquement en charge de la clinique. Son utilisation irrégulière des médicaments de Van Dyson accentuait son déséquilibre, alors que son esprit dégénéré cherchait perpétuellement de nouvelles manières d'exprimer sa folie.

Le psychologue finit cependant par remarquer que Newcomb molestait en secret plusieurs de ses compagnons d'infortune. Extrêmement irrité par ce comportement, il l'immobilisa puis exécuta une lobotomie aussi simple que rapide. Glissant un câble dans le canal lacrymal de Newcomb, le médecin le fit aller et venir rapidement, découpant ainsi le cerveau antérieur. Il l'abandonna ensuite en pleine ville où le malheureux rejoignit la cohorte des vagabonds. Van Dyson conserva son bâton de marche très particulier, une canne que le fou avait conçu de manière à emmagasiner une quantité substantielle de points de Magie. Bien qu'incapable de la recharger, son nouveau propriétaire sait comment se servir de son pouvoir.

Il y a plusieurs mois, Van Dyson a découvert un usage encore plus vil pour son nouveau talent. Une rencontre avec son épouse, dont il était séparé, se termina par une violente dispute et la mort de la femme, son ex-mari ayant perdu tout contrôle. Redoutant l'intervention de la police, Van Dyson dévora ce nouveau cadavre et adopta sa forme ; il la fit démissionner de son poste d'enseignante à l'université de Samson et déménager en ne laissant nulle part de nouvelle adresse.

L'essentiel du mobilier qui appartenait à Candice se trouve maintenant dans le sous-sol de la maison de Van Dyson, près de la clinique. Il s'y retire souvent et tient de longues conversations imaginaires, vicieuses, passant de son propre personnage à l'imitation magique de son épouse, discutant de leurs différences, la suppliant de revenir et lui interdisant de le quitter. C'est en remontant la piste de la disparition de Candice que l'on arrive au cœur de ce scénario, où les investigateurs vont affronter ce que Petroff Van Dyson est devenu.

Implication des investigateurs

Pour débiter ce scénario, la meilleure solution consiste à confier un investigateur fou au Centre Van Dyson ; une autre possibilité vous est cependant proposée (voir l'encadré). Il n'est pas nécessaire de nommer précisément la clinique, ni même de lui prêter une attention particulière. Vous pouvez également faire en sorte que le personnage y soit transféré après une première admission dans un autre centre — par toute machination qui vous convient. Van Dyson étant très réputé dans la communauté psychiatrique, s'il manifeste un intérêt charitable pour le bien-être de ce qui ne serait autrement qu'un nouveau cas désespéré, bien peu lui refuseront cette opportunité. Les papiers nécessaires sont signés, la famille donne son accord avec gratitude et le patient est rapidement transféré vers la Côte Ouest. Le malheureux, après avoir révélé toutes ses connaissances du Mythe, est assassiné et dévoré par le psychiatre fou.

Après avoir déclaré l'investigateur guéri, Van Dyson s'arrange pour qu'il soit remis en liberté et fait savoir à ses compagnons que leur ami paraît être parfaitement rétabli. Lorsqu'ils viennent le chercher à la clinique, les investigateurs ne peuvent rencontrer le docteur ni prendre de rendez-vous à cet effet. La réceptionniste, Della, leur explique qu'il est parti en vacances.

Van Dyson, sous l'apparence de sa victime, accompagne le groupe afin d'en apprendre plus sur le Mythe, profitant de l'occasion pour dérober tout ouvrage ou objet magique qui lui paraît intéressant. Cette substitution exige une grande coopération de la part du joueur concerné à qui il faut annoncer, dès le départ, que son personnage est mort et son apparence usurpée par le psychologue fou.

Quand l'équipe est "au complet", impliquez-la dans une aventure sans aucun lien avec celle-ci. L'imposteur y participe sans la moindre défaillance, quoiqu'il paraisse souffrir de temps à autre d'amnésie partielle (qui masque les lacunes de ses connaissances). Il est parfois incroyablement curieux, à d'autres moments s'absente pour régler des affaires personnelles, pour lesquelles il reprend sa véritable identité. Après avoir appris tout ce qu'il voulait savoir, il feint une rechute. Si certains investigateurs manifestent des soupçons, il cherche à provoquer un accident entraînant leur mort.

Quelle que soit la manière dont cela se conclut, le pseudo-personnage retourne au Centre, abandonnant ses amis intrigués et inquiets, peut-être même animés par un désir de vengeance. Quant à Van Dyson, il en a fini avec eux, bien que eux ne soient peut-être pas du même avis.

Et, quelque part dans les rues de Samson, Damon Newcomb erre dans le brouillard, privé de son identité. Lui aussi établit des plans qui concernent le bon docteur.

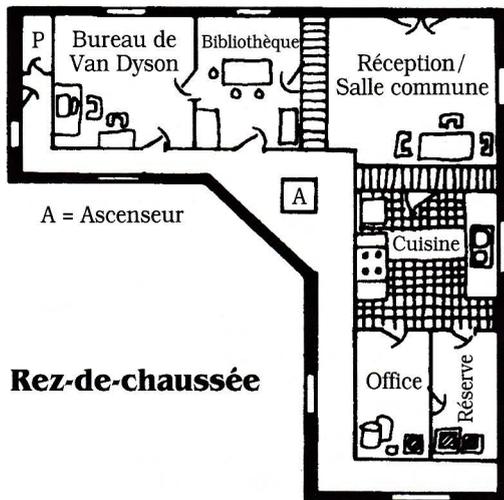
Le Centre Van Dyson

Les raisons qui incitent les investigateurs à découvrir ce qui a mal tourné chez leur ami dépendent en grande partie de la manière dont le Gardien a mis en scène la rechute de l'ancien malade. Van Dyson s'assure que celui-ci est réadmis dans sa clinique en commettant quelque acte inacceptable, certainement à l'insu des autres. Dès qu'elle arrive sur place, la police procède à l'arrestation du dément qui retrouve la clinique après quelques heures.

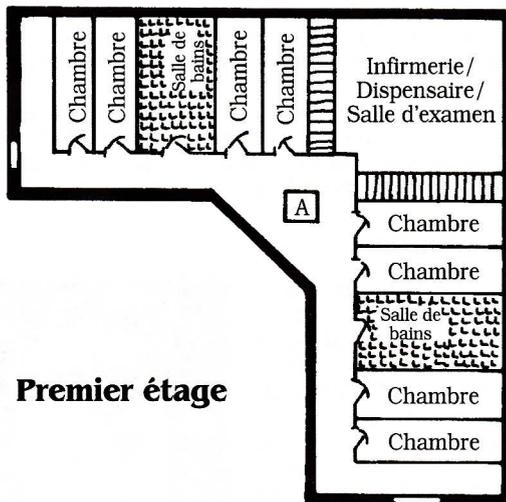
En premier lieu, les investigateurs voudront certainement déterminer les circonstances de la rechute. Ils apprennent par les représentants de la police que l'individu en question avait un comportement inacceptable (au choix du Gardien) dans un lieu public. Ayant découvert dans leurs fichiers qu'il venait de quitter le Centre Van Dyson, ils se sont arrangés pour qu'il y retourne au plus vite.

Leur ami a été interpellé par l'officier de police Jack Pleack, un jeune homme sérieux, originaire d'une petite cité, qui n'est pas encore revenu de tout ce qui peut arriver dans cette grande ville. Quand il décrit les actes de l'investigateur qu'il a

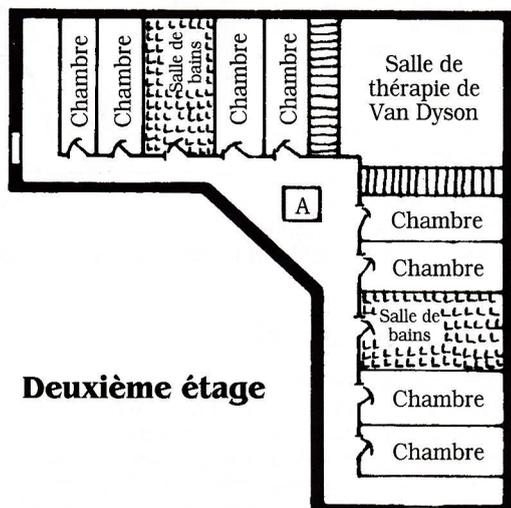
Centre Van Dyson



Rez-de-chaussée



Premier étage



Deuxième étage

arrêté, son visage reste sérieux et son ton neutre, l'ensemble donnant un effet très professionnel. Toutefois, un jet réussi de Psychologie révèle que, pour Pleack, l'ensemble était plutôt amusant. Le genre de chose qu'on ne voit que dans les grandes villes. Là où les gens sont dingues.

Une visite au Centre

L'étape suivante devrait être le Centre Van Dyson, pour une nouvelle visite dans cette institution — mais cette fois, les investigateurs seront sûrement beaucoup plus attentifs.

C'est un bâtiment moderne de deux étages, à flanc de montagne, au nord-est de Samson. Il est construit sur un vaste terrain boisé et isolé qui appartient au psychiatre. On y accède par une route privée qui serpente entre les arbres et passe au-dessus de lits de rivières peu profondes, pour la plupart à sec. Cette nature sauvage est un lieu de sérénité, un lieu de guérison et de repos.

Les installations réparties à tous les niveaux accueillent jusqu'à seize patients ; elles comprennent des zones réservées à la détente et aux visites, ainsi que des salles de thérapie, le bureau des infirmiers, une cuisine et diverses pièces réservées à la maintenance et aux réserves.

La construction est en forme de V, ouvrant sur un petit parking. La voiture de Van Dyson, une Mazda Miata noire immatriculée Van Gogo, y est garée parmi d'autres véhicules. La façade vitrée du rez-de-chaussée ne cache rien de l'immense couloir qui s'étend sur toute la longueur du V. Un bloc vitré occupe également le cœur du V, contenant la cage d'ascenseur (A).

Rez-de-chaussée

RÉCEPTION/SALLE COMMUNE : c'est à la fois la salle de réception des visiteurs et une salle commune pour les patients. La secrétaire, Della Atkins, surveille très fermement les entrées dans la clinique, mais fait preuve d'une politesse constante, presque insupportable.

La salle commune contient une télévision et des cassettes vidéo, une chaîne audio et des espaces où on peut manger et bavarder. Les murs du fond, vitrés, offrent une vue rassurante du parc qui entoure la clinique. Les portes donnent accès à un agréable patio où les patients peuvent se reposer et papoter. Deux escaliers mènent aux étages.

BIBLIOTHÈQUE : Une salle de lecture pour les malades les plus capables. Les parois sont insonorisées de façon à neutraliser les bruits divers provenant de la zone de réunion. La plupart des livres sont des œuvres de fiction, mais on trouve également des ouvrages d'intérêt général. Les westerns de Louis L'amour et les romans de Stephen King font partie des plus appréciés. Parmi les journaux figurent les principaux magazines d'information, et d'autres qui vont de *The Smithsonian* à *Entertainment Weekly*, que le personnel met généralement en pièce à force de les parcourir.

BUREAU DE VAN DYSON : La porte qui le relie à la bibliothèque est habituellement verrouillée, quoique le psychologue puisse aisément la débloquer au moyen d'un bouton installé sur son bureau. Celle qui donne sur le couloir n'est fermée à clé que la nuit — le personnel sait parfaitement qu'il ne faut pas déranger le médecin quand il reçoit.

La décoration, typique de la High Sierra, du sud-est de la Californie, reflète l'environnement naturel de la clinique. Des gravures et des tapisseries espagnoles soulignent le mobilier choisi avec goût, mais strict. Van Dyson conserve les enregistrements des séances de thérapie de ses patients dans un meuble à tiroirs toujours fermés à clé, près de sa table de travail sur laquelle est posé un Macintosh. Il est rare que les malades viennent ici ; le médecin leur réserve une autre pièce au deuxième étage. Ici, il travaille, lit et rencontre les visiteurs, des parents des malades, des amis ou ses propres collègues.

Les enregistrements des séances de Newcomb témoignent de l'évolution progressive de Van Dyson vers la folie. Il faut près de 200 heures pour tout écouter, avec une perte de 2D6 points de SAN et une augmentation de 10 % de la compétence Mythe de Cthulhu. Si les investigateurs décident de se limiter à certaines parties des cassettes, au Gardien de décider ce qu'ils apprennent, ainsi que des effets sur leur SAN et leur compétence. Ils n'ont certes pas besoin d'en entendre beaucoup pour se représenter clairement la menace que représente

le psychologue, mais comprendre quelle en est l'origine prend du temps et détériore la santé mentale de l'auditeur.

L'examen du Macintosh associé à la réussite d'un jet d'Informatique permet de remarquer un modem interne qui assure également les fonctions de fax. Son numéro, qui n'est inscrit nulle part, diffère à peine de celui de la ligne normale : 555-9678 pour le téléphone du centre, 555-9679 pour le modem. Grâce à lui, Van Dyson peut se connecter à un ordinateur similaire installé chez lui.

Les fichiers du disque dur sont également source d'informations : les programmes financiers et comptables montrent que le Centre tire de substantiels revenus de ses nombreux patients issus de milieux aisés, mais aussi des consultations, des conférences et des séminaires qu'il sponsorise. Les dossiers médicaux des patients actuellement présents y figurent également (ceux des anciens pensionnaires sont uniquement dans l'armoire), ainsi que du courrier professionnel anodin. Si les personnages accèdent par le modem à l'autre ordinateur, voir dans la description de la maison de Van Dyson les informations qu'il contient.

Un placard est installé à côté du bureau ; il renferme un aspirateur, un shampoing pour tapis, ainsi que divers produits d'entretien.

CUISINE ET OFFICE : Une vaste installation permettant de préparer trois repas par jour pour le personnel et les malades.

RÉSERVE : Des articles courants, papier toilette, produits de nettoyage, etc. On n'y conserve aucun produit à risque ; les médicaments sont dans une armoire de l'infirmerie fermée à clé.

Premier étage

INFIRMERIE : C'est le domaine de l'infirmière Wagner ; il est composé d'une salle d'examen, d'un dispensaire et de diverses machines de thérapie physique. Wagner et ses assistantes, Karen Lahti et Suzy McQuinney — deux internes de l'École de Médecine de l'université de Samson — veillent sur la santé des patients, pour qui elles mettent au point régimes alimentaires et activités physiques. Les médicaments et les diverses fournitures sont gardés sous clé, sauf les produits pharmaceutiques spéciaux dont se sert Van Dyson dans ses recherches, qui sont stockés dans la salle de thérapie au deuxième étage.

CHAMBRES DES PATIENTS : Le reste de l'étage est occupé par huit chambres et deux grandes salles de bains. Les décorations sont personnalisées, souvent avec des affaires apportées par les occupants ou leur famille.

Deuxième étage

SALLE DE THÉRAPIE : C'est là que Van Dyson soigne ses patients. En plus du mobilier confortable, la pièce contient du matériel audiovisuel destiné principalement à l'enregistrement des séances, mais qui permet également d'envoyer des stimuli selon la nécessité. Il n'y a pratiquement rien d'autre, et l'essentiel de l'équipement est sous clé et scellé. Une grande armoire renferme des médicaments, seringues, etc., dont les drogues spéciales que Van Dyson emploie dans ses thérapies.

CHAMBRES DES PATIENTS : Elles sont pratiquement identiques à celles du niveau inférieur.

Les aides-soignants

Un minimum de deux aides-soignants sont de permanence à toute heure du jour ou de la nuit ; ils vont et viennent sans cesse dans les deux étages supérieurs et bavardent avec les infirmières et les malades. Dans la journée, trois autres travaillent également dans la cuisine et la salle commune. Ce sont tous des professionnels bien rémunérés, forts, compétents, amicaux et compatissants.

Tout le personnel, eux compris, porte de discrets beepers qui leur permettent, en cas d'urgence, d'appeler des renforts. Si ces appareils sont l'objet de secousses violentes et répétées

(par exemple durant une bagarre), ou s'ils sont pris à leur porteur, les autres unités émettent un signal qui alerte les autres employés.

Rencontrer Van Dyson

Si les investigateurs demandent un rendez-vous avec le Dr Van Dyson, ils n'ont aucun mal à l'obtenir. En allant directement à la clinique, ils doivent Baratinier Della, la secrétaire, pour franchir son barrage. La Persuasion ne sert à rien, mais il est possible qu'une ruse particulièrement habile fasse l'affaire. S'ils obtiennent cette entrevue, Van Dyson chasse Della de la main lorsqu'elle vient contrôler les visiteurs et leurs affirmations aux résonances suspectes.

Quelle que soit la manière dont cela se passe, l'entretien avec Van Dyson est parfait en tout : poli, inconsistant et improductif. Le médecin ne dévoile que les faits les plus généraux sur l'état de leur ami ; jusqu'à présent, il ne peut formuler aucune théorie sur sa brusque rechute.

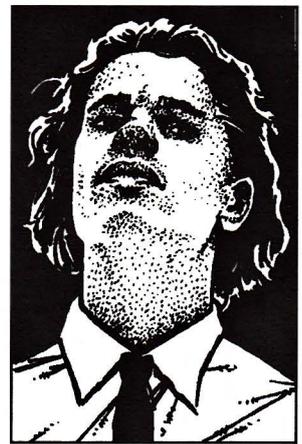
Tout en s'amusant avec eux, le psychiatre mentionne quelques éléments que, d'après lui, le patient a mentionné récemment, et commence à citer les noms d'entités du Mythe comme s'il s'agissait de célébrités. Il se lance ensuite dans un long discours sur la façon dont le malade est visiblement plongé dans une vie imaginaire orientée vers l'occultisme. Les investigateurs peuvent rire de la soi-disant naïveté du bon docteur ; qu'ils échangent entre eux tous les regards complices qu'ils veulent ; Van Dyson fait le maximum pour les conforter dans la fausse opinion qu'ils se font de lui.

Il est probable que les investigateurs voudront voir leur ami. Le médecin n'y voit aucun inconvénient. Il s'excuse de ne pouvoir les accompagner car son travail l'attend et les confie à l'un de ses assistants ; il prend alors congé.

Hector Simône

Après quelques instants, Hector Simône, l'assistant, pénètre dans la pièce. Diplômé de la prestigieuse école de psychologie de l'université de Californie-Samson, Hector est un jeune homme honnête et direct qui ne sait rien des activités illégales de Van Dyson. Celui-ci a fait appel à certaines magies — plus particulièrement à *Domination* et *Trou de Mémoire* — pour que cela reste ainsi. A l'insu du psychologue, le malheureux Hector est simultanément manipulé par Damon Newcomb qui emploie des sorts similaires.

Hector conduit les personnages vers le patio où la plupart des patients se reposent en profitant du soleil de l'après-midi. Ils y découvrent leur ami qui les attend.



Hector Simône

Entretien avec un ami

A ce stade, le joueur de l'investigateur dont Van Dyson a pris la place entre à nouveau en scène et doit exécuter un numéro approprié en prétendant ne pas se souvenir des événements qui ont entraîné son arrestation et son retour à la clinique. Van Dyson, qui a de nouveau endossé ce déguisement, veut que le groupe acquiesce la certitude que leur ami est effectivement dément mais dépourvu de toute malice. Il fait preuve d'un comportement approprié, tente de simuler les phobies et les affections dont souffrait sa victime. Les investigateurs sont libres de l'interroger, l'usurpateur fournissant les réponses qui, à son avis, devraient les rassurer.

La réussite de jets de Psychologie au cours de l'entretien fait sentir que leur ami n'est pas vraiment bien et qu'il leur cache peut-être quelque chose, mais les signaux sont confus. Ce que

les investigateurs détectent, c'est la nervosité naturelle de Van Dyson. Ils l'interpréteront sans doute autrement, bien sûr, et le harcèleront en conséquence. Cependant, avant que tout ceci n'aille trop loin, le malade semble tout d'un coup se fatiguer et Hector apparaît, demandant aux visiteurs de le laisser se reposer.

Il les raccompagne jusqu'à l'entrée. Les personnages voudront peut-être revoir Van Dyson qui est occupé avec un patient ; ils peuvent prendre rendez-vous pour le lendemain s'ils le désirent. En insistant, ils obtiennent une entrevue une heure plus tard. Bien entendu, leur ami doit être ramené dans sa chambre avant que Van Dyson puisse réapparaître. S'ils sont parvenus, d'une façon ou d'une autre, à rester près de lui, l'imposteur simule une crise mentale afin de s'éloigner de ces gêneurs.

Une deuxième entrevue ne révèle rien qui soit important. Certains pourraient envisager de faire sortir leur ami du Centre ; ils s'aperçoivent alors qu'il leur est presque impossible d'en obtenir la charge, ou même de le faire transférer ailleurs. Si, à force de procédures légales, ils arrivent à leurs fins, Van Dyson met précipitamment en scène un suicide, à l'aide de multiples *Domination* et *Trou de Mémoire* qui provoquent la confusion chez les représentants des autorités locales et d'État inévitablement impliqués.

Histoire de Van Dyson

Les investigateurs voudront à un moment ou à un autre en apprendre plus sur le Dr Petroff Van Dyson. Accordez à chacun un jet de Connaissance (caractéristique normale pour les personnages appartenant à la communauté médicale, réduite de moitié pour les autres). Ceux dont la profession est en rapport avec la psychologie n'ont pas besoin de tirage. Ils se rappellent spontanément des informations suivantes.

Psychologue maintenant réputé, Van Dyson est né à Burton Green, Grande-Bretagne, il y a 46 ans. Il a connu un début de célébrité à la parution de son premier livre, *Jamais Seul* (Knopf, 1986), un récit autobiographique où il évoque les mauvais traitements subis dans son enfance. Le principe du psychologue analysant ses propres problèmes attira l'attention du public ; rapidement, Van Dyson se mit à faire la tournée des talk-shows et finit comme chroniqueur à CNN (la chaîne d'information du réseau câblé). Son livre *Vous Êtes Moi*, publié deux ans plus tôt, a été à l'origine d'une grande controverse au sein de la profession médicale. Certains prétendent que la levée de bouclier provoquée par les méthodes thérapeutiques radicales de Van Dyson était plus due à son attitude vis-à-vis des publications médicales qu'aux techniques présentées dans l'ouvrage.

Si le résultat du jet de Connaissance est inférieur au cinquième de la compétence, l'investigateur se souvient également que Van Dyson a divorcé peu avant la publication du deuxième livre. La procédure est passée pratiquement inaperçue.

Les deux ouvrages sont encore disponibles dans le commerce, y compris en édition de poche ; on peut les lire en six heures chacun. *Jamais Seul* est de loin le plus impressionnant des deux ; il relate la triste enfance de l'auteur et ses efforts pour s'accorder avec son passé en aidant les autres. Grâce à un jet de Psychologie réussi, le lecteur se rend compte qu'il existait un lien très profond entre l'auteur et son épouse, Candice Lee. Il lui attribue même en partie d'avoir réussi à assumer sa jeunesse. Le livre lui est affectueusement dédié.

Vous Êtes Moi est moins touchant. Van Dyson tente de présenter la théorie sous-jacente à sa méthode radicale de traitement en langage courant, pour la rendre accessible à la compréhension populaire. Ses expériences concernant les "aiguillons" biochimiques qui provoquent les émotions, et sa dissertation sur la thérapie compréhensive — ne faire plus qu'un avec le patient pour le faire sortir de son problème — sont une lecture fascinante par leur réflexion. Des lecteurs perspicaces (jet réussi d'Idée) remarquent que les méthodes présentées reposent essentiellement sur l'utilisation de médicaments qui atténuent le sens de la réalité du patient, de façon à augmenter la perception qu'il a de ses propres émotions.

Recherches dans les bibliothèques

Chaque journée de recherches, associée à un jet réussi de Bibliothèque, permet de découvrir des articles de moindre importance sur le médecin, qui coïncident généralement avec la sortie de ses livres et ses apparitions à la télévision. Si les investigateurs y consacrent trois journées couronnées de succès, ou s'ils spécifient qu'ils cherchent cette information, ils découvrent une série d'articles sur le divorce. Dans une interview réalisée par James Brady pour le supplément du journal *Parade* figure une brève mention, et l'article précise que Van Dyson refuse catégoriquement d'aborder le sujet. "Ses blessures sont profondes", écrit Brady avec sa sensibilité coutumière.

Les articles antérieurs à la séparation mentionnent Candice Lee dans des termes sympathiques. Il est souvent dit d'elle, qu'elle n'est jamais très loin pendant les interviews ; elle sert le café et écoute d'une oreille les questions, d'une manière chaleureusement protectrice. Il est précisé qu'elle est professeur d'astronomie à l'université de Samson.

Les investigateurs qui poursuivent dans cette direction retrouvent de brefs articles traitant de la mystérieuse disparition de Candice Lee, quelque six mois après le divorce. Après avoir démissionné de son poste à l'université, elle a résilié le bail de son appartement et a déménagé. Ses parents et amis n'ont aucune idée de l'endroit où elle est allée.

Où est Candice Lee ?

Ceux qui désirent en apprendre plus sur Candice vont certainement commencer par le Département d'Astronomie de l'université de Samson (qui a pour emblème la constellation du Taureau, accompagnée de l'inscription *Sabidura Estrellada*). La secrétaire leur indique que le professeur Lee (elle avait repris son nom de jeune fille après le divorce) a quitté l'université depuis six mois. Si les investigateurs insistent, elle leur suggère d'aller voir le Dr Tomlinson, le chef de département, qui n'est pas immédiatement visible, mais peut leur accorder un rendez-vous dans le courant de la journée. Entre-temps, ils visiteront les lieux et bavarderont avec les enseignants qu'ils rencontreront.

Tous leurs interlocuteurs la décrivent comme une personne chaleureuse, agréable, et une enseignante pleine de talent. Ses collègues, essentiellement des hommes, ne peuvent que chanter ses louanges — des jets de Psychologie réussis permettent de comprendre qu'ils étaient plusieurs à la trouver attirante. Une seule chose gâche le souvenir qu'ils gardent d'elle : son départ brusque et soudain. Ce jour-là, elle n'a parlé qu'à Tomlinson, à qui elle a simplement annoncé qu'elle démissionnait ; elle a ensuite chargé une société de déménagement de récupérer les affaires qui restaient dans son bureau. Un des professeurs se souvient qu'il s'agit de la société "Transport Diaz".

Ils ont tous appris sa démission après son départ, et personne n'a eu de contact avec elle depuis. Diverses théories circulent, qui vont de l'ennui dans son travail à un meilleur salaire ailleurs. La façon brutale dont elle a mis un terme à des liens personnels de longue date est également à l'origine de spéculations douloureuses.

Les recherches scientifiques dont s'occupait Candice n'ont aucun rapport avec l'enquête en cours, quoique des investigateurs soupçonneux puissent se poser des questions. S'ils veulent en savoir plus, ils apprennent que son travail portait essentiellement sur la partie



Candice Lee

technique de l'astronomie, l'amélioration des télescopes et des techniques de polissage des verres optiques. Dans l'ensemble, elle aimait apprendre aux étudiants le fonctionnement des étoiles.

Dr Tomlinson



Dr Tomlinson

Le Dr Tomlinson a une quarantaine d'années ; il est plutôt attirant malgré une certaine fadeur et est affligé d'un léger bégaiement qu'il a eu du mal à faire disparaître. Ce défaut d'élocution devient plus prononcé quand il s'énerve ou qu'il est en proie à un trouble émotionnel.

En tout premier lieu, Tomlinson veut savoir pourquoi les investigateurs s'intéressent au professeur Lee. Une tentative de Baratin ne permet d'obtenir que quelques réponses avant que le scientifique change d'avis et mette fin à l'entretien. La Persuasion est ici beaucoup plus efficace. Avec un tirage réussi et

des arguments convaincants (et sincères, espérons-le), il accepte d'apporter son concours.

Il leur raconte pratiquement toute l'histoire indiquée plus avant, en ajoutant simplement que le professeur Lee est une astronome très compétente dont la présence ne pouvait être que bénéfique au département. Il demande, presque incidemment, si ses interlocuteurs ont la moindre idée de l'endroit où elle peut se trouver.

En insistant, il révèle qu'il a appris par des amis et parents de Candice que, peu après sa démission, elle a fait ses valises et quitté son appartement de Samson en laissant un chèque couvrant les loyers restant jusqu'à l'expiration de son bail. Personne ne l'a vue depuis. Ses parents ont contacté la police qui a procédé à des vérifications et n'a trouvé aucune trace suggérant un acte criminel, aussi étrange que soit la situation.

Au cours de la conversation, la réussite d'un jet de Psychologie donne l'impression que Tomlinson était plus qu'attaché à Candice. Si un des personnages parvient à le Persuader de parler de sa relation avec elle, son bégaiement s'accroît lorsqu'il révèle qu'ils se fréquentaient depuis quelque temps (il refuse de dire depuis quand). La dernière fois où il l'a vue, elle n'a rien dit concernant leur avenir personnel. Il a protesté amèrement, mais quand il a mentionné leurs sentiments, elle s'est brusquement refermée, comme si elle était choquée ou dégoûtée. Refusant d'en discuter, elle est partie peu après, en colère. Il tenta ensuite de la rejoindre, mais en vain. Où qu'elle soit partie, elle l'a fait discrètement et sans laisser de trace.

Tomlinson n'a pas grand-chose d'autre à ajouter. Si les investigateurs en ont obtenu toutes les informations qui précèdent, lui est au bord des larmes. Visiblement, il tient beaucoup à Candice Lee même si sa conduite le fait terriblement souffrir.

Autres pistes

Les investigateurs qui souhaitent en apprendre plus sur Candice Lee et sa disparition disposent d'autres sources de renseignements.

Docteur Van Dyson

Quelle que soit la manière dont les personnages l'abordent sur ce sujet, Van Dyson reste calme et déclare simplement que son divorce était dû à des divergences insurmontables et qu'il n'a presque pas vu son ex-femme avant son départ. Il ne sait pas pourquoi elle est partie ni où elle est allée. C'est tout ce qu'il peut en dire.

Il leur demande en retour pourquoi ils s'intéressent à elle, mais ne croit aucun des prétextes fournis. Le seul résultat de cette manœuvre, c'est de le prévenir qu'ils s'intéressent dangereusement à lui. Considérant ce que leur défunt ami a pu lui révéler sur leurs méthodes et leurs objectifs, il considère cette menace très sérieusement.

Société de Transport Diaz

Cette petite entreprise est aisément retrouvée, mais il faut réussir un Baratin ou une Persuasion pour apprendre la nature du travail effectué pour Candice Lee. La société a été engagée pour emballer son matériel de bureau et le transporter à son appartement. Le contenu du bureau et de l'appartement a ensuite été chargé dans un camion de location. L'employé s'en souvient parfaitement car elle a réglé la facture en espèces et d'avance, ce qui est extrêmement rare.

La famille

Les parents de Candice vivent à San Francisco, à 240 kilomètres dans le nord. On peut les joindre par téléphone ou aller les rencontrer. Edith et Timothy sont resplendissants de santé, amicaux et très inquiets du sort de leur fille. Soumis à une tentative de Baratin, ils se referment, mais la Persuasion les convainc de la sincérité de leurs interlocuteurs.

Candice leur a à peine parlé de son divorce, si ce n'est pour dire qu'elle n'était plus heureuse avec Van Dyson et qu'ils ne s'entendaient plus. Un jet réussi de Psychologie permet de comprendre que le père éprouve un léger dégoût pour son ex-gendre, quoiqu'il soit difficile de déterminer pourquoi. La disparition de Candice les a beaucoup surpris ; ils n'en ont eu, depuis, aucune nouvelle. Ils estiment qu'elle devait avoir de bonnes raisons d'agir ainsi, mais ne peuvent imaginer lesquelles. Le couple fait une offre à ceux qui réussissent un jet de Chance : il contribuera à couvrir leurs frais s'ils continuent d'enquêter sur ce mystère.

Le propriétaire

Le propriétaire et les voisins de Candice parlent volontiers d'elle. Elle habitait dans un immeuble d'appartements luxueux de quatre étages, le Ventura, construit autour d'une cour espagnole et d'une piscine. D'après le propriétaire, Wes Dean, c'était une locataire parfaite ; il signale qu'à son départ, elle a laissé un chèque couvrant les loyers restants jusqu'à l'expiration du bail. La dernière fois qu'il l'a vue, elle paraissait calme et raisonnable. Elle a donné pour seule explication qu'elle avait trouvé une meilleure opportunité ailleurs.

Ses anciens voisins n'ont pas grand-chose à ajouter, si ce n'est qu'elle ne s'est pas montrée bavarde le jour où elle a déménagé. C'est au Gardien de décider si les investigateurs curieux apprennent que le Dr Tomlinson, de l'université, lui rendait fréquemment visite.

La police de Samson

La police ne peut apporter qu'une aide réduite. Le détective John Lowe, qui s'est occupé de l'affaire, est curieux de savoir pourquoi les investigateurs viennent y mettre leur nez ; il connaît pratiquement toutes les informations des paragraphes précédents, mais ne les révèle pas sans de sérieuses raisons.

Écriture

Des personnages expérimentés qui soupçonnent Van Dyson de s'être fait passer pour son ex-femme souhaiteront, sans doute, comparer des échantillons d'écriture. Ils trouveront de nombreux exemplaires de la signature de Candice, mais il n'existe qu'un seul papier paraphé par Van Dyson déguisé : le bon de commande des Transports Diaz.

Les signatures n'ont aucun point commun, un détail négligé par l'usurpateur qui pourrait aider à prouver à la police qu'il se passe quelque chose de louche. Une particularité saute d'ailleurs aux yeux : le médecin a signé "Candice Van Dyson"

au lieu de "Candice Lee". Si les personnages consultent un graphologue, celui-ci souligne des similitudes flagrantes entre la signature sur le bon de commande et l'écriture de Van Dyson.

La propriété Van Dyson

Des recherches au service du cadastre de Samson révèlent que Van Dyson possède 257 hectares de terre vierge, dans les montagnes à l'est de la ville. Tout est au nom de sa compagnie, Vangogo Inc., qui détient également les droits de ses livres. Les permis de construire du Centre et de son habitation remontent à cinq ans.

Les documents indiquent que la propriété appartenait, précédemment, à un certain Morton Belmont qui possède encore une bonne partie du terrain adjacent.

Morton Belmont

Morty a hérité de cette propriété de son grand-père, un des premiers colons à s'installer dans la région. Il y a cinq ans, il en a vendu une bonne partie afin de payer les taxes qu'il devait pour son domaine. Bien qu'il ait à nouveau des échéances en retard, il refuse désormais d'en vendre plus à son voisin.

Les investigateurs voudront peut-être le contacter pour obtenir des renseignements. Il habite sur la route qui conduit au Centre et à la résidence du médecin, mais 10 kilomètres plus

loin. Sa cabane délabrée, dont certaines parties ont plus de soixante ans, est le refuge d'un célibataire endurci et presque ermite. Un seul objet détonne sur l'ensemble, une parabole de satellite noire qui orne la cour avant.

Belmont est presque toujours chez lui, occupé à lire ou à regarder une de ses nombreuses vidéocassettes porno soft ou hard. A soixante-cinq ans, il est souvent qualifié de "phénomène". C'est la hantise des réunions locales, car il participe à toutes et râle contre les taxes locales et le manque de services. Les investigateurs n'auront aucun mal à le faire parler.

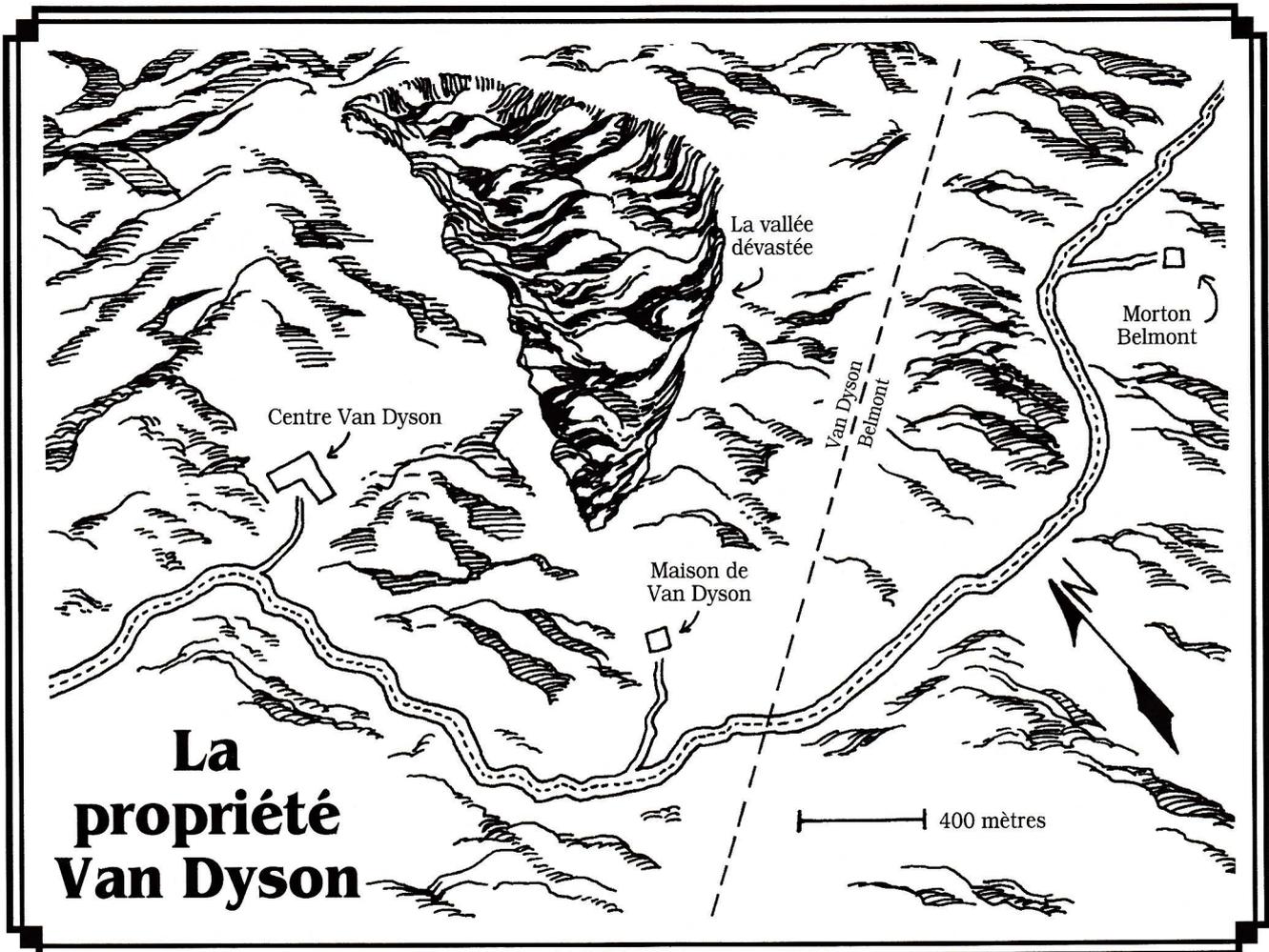
Sur Van Dyson, il a beaucoup à dire. La première chose, c'est qu'il ne vendra plus jamais la moindre parcelle à ce "fils de pute snobinard". En plus de s'être montré grossier, le médecin n'a pas pris soin des collines qu'il a acquises.

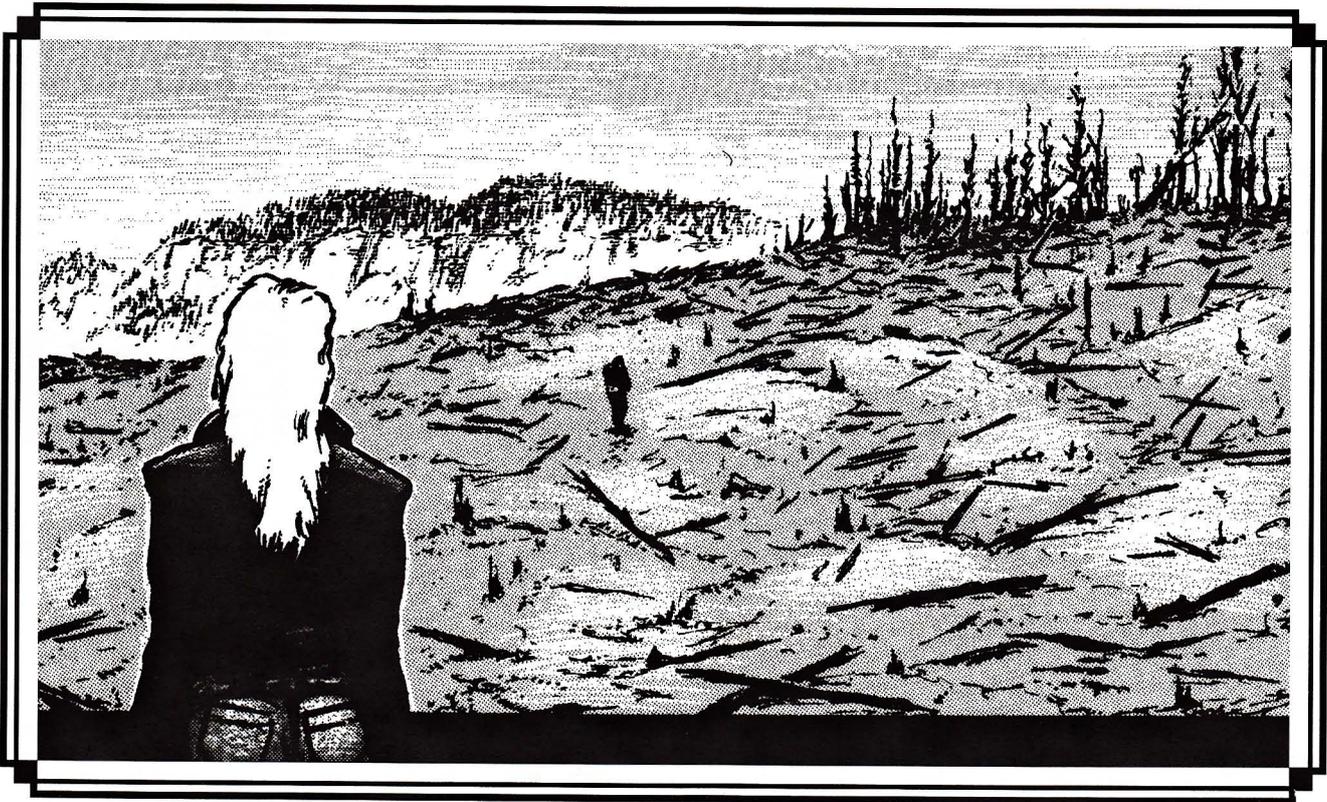


Morty Belmont

La vallée dévastée

Il suffit que les personnages lui demandent de préciser ses dires pour que Belmont les emmène faire un tour ; il veut leur montrer un spectacle aussi surprenant que troublant. La promenade dure environ dix minutes, que le vieil homme met à profit pour maugréer contre les interférences du gouvernement et la façon dont la situation s'est dégradée depuis l'époque de son grand-père. Le petit groupe arrive rapidement à la limite des propriétés ; une vallée dégagée apparaît de l'autre côté d'une crête.





La Vallée Dévastée

Il n'y a là rien que de la terre calcinée sur 400 mètres de diamètre, le sol est noirci et dur, des souches brûlées, desséchées pointent vers le ciel telles de sombres baïonnettes pourries. Même les arbres qui bordent le pourtour, ceux qui ont échappé à cette dévastation, sont morts ou agonisants. On n'entend aucun oiseau, et les observateurs peuvent remarquer qu'ils évitent de survoler la zone ravagée (jet d'Idée réussi).

« *Qu'est-ce que vous en pensez ?* » demande Belmont, regardant ses compagnons du coin de l'œil. « *C'est arrivé il y a un an et demi, et rien n'a repoussé. C'était pas un feu normal qui a brûlé ce coin.* »

Belmont se souvient de la nuit en question. Une tempête terrible s'était déchaînée ce soir-là, mais malgré le vent et la pluie battante, la brusque explosion et l'intense lueur palpitante et dévoreuse éclairèrent le ciel comme en plein jour. D'après lui, la tempête a empêché que l'incendie se propage plus, mais il se demande également comment, dans de telles conditions, il a pu démarrer. Il suppose que les ravages sont dus à une unique explosion gigantesque et non à un feu progressif.

Bien qu'il n'en ait pas la preuve, il persiste à en attribuer la responsabilité à Van Dyson. Belmont a bien envisagé la possibilité d'un météore ou d'un autre corps céleste, mais l'aéroport international d'Eastwood n'en a relevé aucune trace, pas plus que le département d'astronomie de Samson. « *Van Dyson est le coupable, c'est pour sûr,* » affirme-t-il — puis il se lance dans une diatribe contre le docteur, qu'il accuse d'être un libéral, un démocrate et pire encore.

Ceux qui approchent le cercle de plus près détectent une faible odeur étrange, un mélange de vinaigre et de cendre qui irrite le nez. L'examen du site montre que la limite en est très nette, la transition entre la zone où rien ne pousse et la terre saine parfaitement visible. La terre nue a été compactée ; pour en obtenir un échantillon conséquent en vue d'analyse, il faut employer des outils. L'état des souches est similaire car, au lieu de restes fragiles et calcinés, les investigateurs découvrent du bois et de la cendre durs, presque pétrifiés. L'analyse du sol montre un spectre étrange (mais différent de celui provoqué par une Couleur Venue du Ciel) et un taux de radiation bien supérieur à la normale, toutefois insuffisant pour expliquer l'absence totale de végétation.

Sur le chemin du retour, Belmont explique qu'il a plusieurs fois rencontré Van Dyson, sans aucun résultat ; ce dernier l'a

assuré qu'il ne sait pas ce qui s'est passé, mais que c'est horrible, et tout un tas d'autres bonnes paroles. Le vieil homme n'a pas l'intention de lui vendre à nouveau des terres, bien qu'il ait terriblement besoin d'argent, et il serait plus qu'heureux de le voir partir. Si les investigateurs jouent adroitement leurs cartes, il pourrait les aider en témoignant de presque n'importe quoi, que ce soit vrai ou faux, pourvu que cela le débarrasse de l'importun.

L'homme effroyable

Un jour ou deux après la première visite des investigateurs au Centre Van Dyson, Damon Newcomb, alerté par les informations recueillies auprès de Hector Simône, entre en scène. Tandis que les premiers progressent dans leurs recherches, il se met à penser qu'ils lui permettront peut-être de se rendre auprès du psychologue.

Les idées de Newcomb sont claires sur le sujet mais, malheureusement, leur exécution laisse quelque peu à désirer. Malgré la rapide lobotomie qui l'empêche de s'exprimer, il est toujours intérieurement le même individu pervers et tortueux. Extérieurement, il est incapable de communiquer ou de faire quoi que ce soit efficacement.

Première apparition

Newcomb apparaît, pour la première fois, soit à la bibliothèque où les investigateurs font leurs recherches, soit à l'université de Samson, quand ils vont rencontrer les enseignants. Dans les deux cas, il agit de la même manière : il erre dans les couloirs et passe la tête ici et là.

Vêtu d'un sweatshirt et d'un jean immondes, il ne s'est pas lavé depuis un bon moment. Ses cheveux sont emmêlés et hirsutes, de même que sa barbe entachée de débris de nourriture et pire. Où qu'il surgisse, il provoque une certaine agitation. Il ne manifeste aucun intérêt direct pour les personnages, se contentant d'avancer à pas lourds, comme au hasard. Le personnel de la bibliothèque ou de l'université finit par appeler la

police qui l'emmène dans un des centres d'accueil de Samson. Si les investigateurs tentent de lui parler, il marmonne quelque chose dans sa barbe et s'en va.

Deuxième apparition

Newcomb surgit ensuite à n'importe quel endroit qui convient au Gardien. Les circonstances font que son passage est bref et qu'il n'est pas possible d'entamer la conversation. Il peut être en compagnie d'autres sans-abri rassemblés autour d'une poubelle, ou rudoyé par quelques policiers. Il lance un regard indescriptible aux investigateurs, mais sans leur prêter plus d'attention.

Troisième apparition

La troisième fois que Newcomb se manifeste est un peu différente. Il n'apparaît pas directement ; c'est un voisin, un parent ou tout autre connaissance d'un investigateur qui signale avoir vu un clochard traîner dans les environs pendant son absence. L'homme, qui correspond à la description de Newcomb, a attendu un moment près de sa maison ou de son bureau, puis est reparti après avoir remis au voisin une enveloppe sur laquelle est inscrit le nom de l'investigateur. Cette enveloppe, sale et froissée, contient une feuille également sale et froissée, porteuse d'un message sibyllin à la calligraphie soignée et attrayante.

*"Je crois que c'est probable. Peut-être ainsi.
Les incidents s'intensifient.
Damon"*

C'est à la fois une incohérente mais précise demande d'aide et un avertissement de danger. Ce pli devrait certainement troubler les destinataires surpris.

Damon Newcomb s'exprime

Quand les investigateurs sont arrivés au bout de leurs recherches, mais avant qu'ils n'entreprennent une action spectaculaire telle que s'introduire dans le Centre ou chez Van Dyson, faites intervenir la rencontre suivante.

Tandis que les personnages discutent de leurs découvertes (et, en toute logique, qu'ils expriment une certaine confusion), demandez-leur des jets d'Écouter. En cas de réussite, ils entendent quelqu'un qui bouge à l'extérieur du local où ils se tiennent. Les circonstances exactes dépendent de sa nature, appartement ou villa. S'ils vont vérifier ce que c'est, ils découvrent Newcomb, accroupi face au mur en train de manger. Il a pour tout repas un chat auquel il vient de rompre le cou (perte de 0/1 point de SAN). Si l'animal appartenait à un personnage, c'est encore mieux (perte de 1/1D2 points de SAN). Newcomb lève la tête, du sang et des bouts d'entrailles accrochés à sa barbe ; il se lèche les lèvres.

« Mea culpa, » dit-il.

Il fourre ensuite la carcasse dans un sac de papier sale, mais n'oppose aucune résistance si on l'en empêche. S'il est autorisé à garder son repas, il ne lâche plus le sac et grignote de temps en temps un bout de son contenu.

Quelle que soit la réaction des investigateurs devant ce spectacle, Newcomb est venu pour leur parler dans la mesure de ses possibilités ; il faut espérer qu'ils seront assez raisonnables pour ne pas appeler immédiatement la police.

Les propos qu'il tient doivent être soigneusement réfléchis. Rappelez-vous que Newcomb, à l'origine un adorateur d'Azathoth, a perdu toutes ses compétences sociales générales, ainsi que ses instincts. Bien qu'il veuille exprimer sa haine de Van Dyson, il est gêné par le fait qu'il croit parfois être ce dernier, un reste de la thérapie auquel le docteur l'a soumis. Il tente de transmettre les éléments suivants :

■ Il hait sa condition actuelle. Cette déclaration est interrompue par des grignotages intermittents du chat, s'il l'a toujours en sa possession.

■ Leur ami est mort il y a quelque temps. Ils auront sans doute du mal à le croire puisqu'il a participé à leur dernière aventure.

■ Van Dyson est dangereux et doit être stoppé.

Ce n'est cependant pas très important si les investigateurs ne comprennent que certains de ces éléments, voire aucun ; le scénario ne repose pas sur une communication réussie avec le dément. Une fois qu'il est lancé, il parle presque sans interruption mais de manière peu cohérente, comme l'a montré son message. Il répond très volontiers aux questions, sans toutefois apporter grand-chose. N'oubliez pas que les objectifs présentés plus haut ne sont que des indications pour toutes les bizarreries qu'il pourrait dire.

Départ de Newcomb

A un certain moment Newcomb se lève et s'en va brusquement. Si on tente de le retenir, il se met en colère et essaye de sortir par la force. Il veut aller chercher Hector Simône et communiquer par son intermédiaire grâce à la *Domination* (il ne lui vient pas à l'esprit de l'appliquer sur un des investigateurs), mais il est bien incapable de le faire comprendre.

Si ses interlocuteurs appellent la police pour le faire embarquer, il s'en va sans difficultés. Cette solution a l'avantage de leur apprendre son nom, mais les prive désormais de son aide. Il finit ensuite à la clinique, dans les mains de Van Dyson.

S'il part librement, il se rend à l'appartement de Simône, où le docteur l'attend. Newcomb a maladroitement camouflé ses interrogations magiques de l'assistant, et Van Dyson a pris connaissance de ses interférences ; après avoir calmé l'arrivant, il le ramène au Centre. Hector Simône ne se souvient de rien, mais comme d'habitude se demande pourquoi il a l'impression de ne pas beaucoup étudier ces temps-ci.

Suivre Newcomb

Les investigateurs ont la possibilité de filer discrètement le clochard jusqu'à l'appartement de Simône — il refuse qu'on l'y emmène. S'ils attendent dehors, quelques minutes plus tard ils voient Van Dyson et son assistant faire sortir de l'immeuble un Newcomb à demi-conscient et le charger dans la Mazda du docteur qui prend ensuite le volant, tandis que Simône reste dans la rue.

Ils peuvent alors décider de suivre le docteur, mais s'ils sont repérés, risquent d'être semés. S'ils interrogent Simône, celui-ci ne sait pas de quoi ils parlent, ses souvenirs étant embrumés par un *Trou de Mémoire*. Il ne se rappelle même pas avoir mené Newcomb jusqu'à la voiture, ce qui devrait intriguer ses interlocuteurs et les frustrer. Après la réussite d'un jet de Psychologie, ils remarquent que l'assistant est persuadé de dire la vérité mais que ses réponses sont curieusement hésitantes.

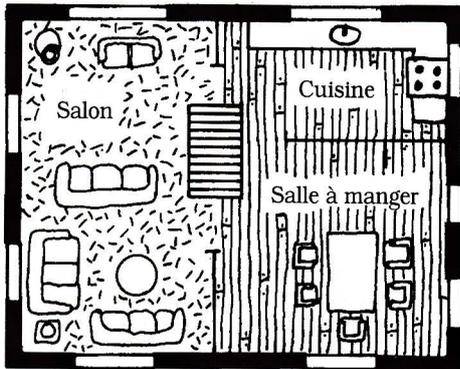
La dernière possibilité est que les investigateurs suivent Newcomb à l'appartement et l'accompagnent à la porte ; il ne s'y oppose pas. Van Dyson oblige alors son assistant à appeler la police. Il est, en effet, certain que si Newcomb est interpellé, il sera aisément renvoyé à la clinique où il pourra en finir avec lui, au grand dam, bien sûr, de ces ennuyeux investigateurs. Simône n'ouvre à personne sauf aux policiers.

La maison du docteur

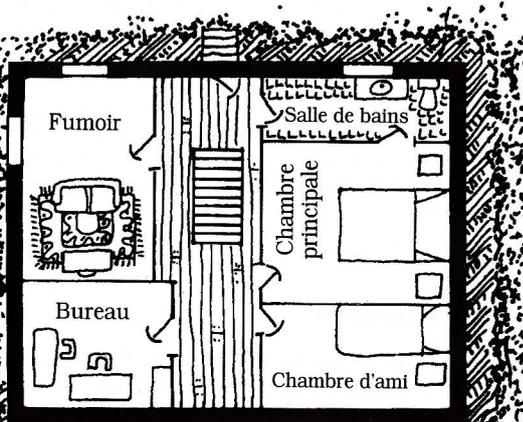
La résidence de Van Dyson se trouve à peine à cinq minutes du Centre, sur la même route. C'est une maison neuve à deux niveaux, construite à flanc de colline, avec de grandes fenêtres qui permettent de profiter du paysage.

La décoration intérieure montre que Van Dyson aime être entouré de jolies choses, pas nécessairement coûteuses, mais plaisantes et bien réelles. La moquette est épaisse, les meubles

Maison de Van Dyson



Rez-de-chaussée



Étage inférieur

confortables et attrayants, assortis aux couleurs de la nature alentours. Son goût pour l'exotisme se manifeste dans ses objets d'art, un assortiment de petites représentations de statues et de sculptures de maintes cultures, depuis les poupées kachina des Indiens d'Amérique aux statuette de jade du Japon, en passant par les amulettes et les bijoux d'origine celtique, romaine et russe. Toutes les pièces ont une certaine valeur (entre 100 et 500 \$) et sont du genre que l'on ne peut s'empêcher de toucher plutôt que de les oublier sur une étagère.

Rez-de-chaussée

L'entrée fait directement face au chemin d'accès. Ce niveau comprend un salon, une cuisine et une salle à manger. On accède à l'étage inférieur par un petit escalier qui donne sur un fumoir confortable, la chambre principale, un bureau et une chambre d'ami.

Les parties ouvertes (salon, salle à manger, fumoir), agréables et chaleureuses, disposent d'un équipement audio-vidéo de haute technicité. La collection de compact-disques comprend principalement des compositeurs russes — Moussorgski et Stravinsky, en particulier. Les cassettes et les disques laser vidéo, destinés au lecteur récemment acheté, montrent une préférence marquée pour les films noirs ; on y trouve des éditions pour cinéphiles de grands classiques, au format Letter-box.

LE BUREAU : Une réplique assez fidèle du bureau de la clinique ; il dispose d'un ordinateur et d'un modem externe.

Dans l'armoire, perdu parmi une multitude de choses sans importance, se trouve le numéro de téléphone qui donne accès au Macintosh du Centre. Il suffit de réussir un jet de Bibliothèque pour le retrouver.

Van Dyson laisse à la clinique la plupart de ses ouvrages de référence ; sa bibliothèque personnelle est d'ordre plus général. Il n'y figure aucun volume du Mythe, en dehors de ceux qu'il aurait pu voler aux investigateurs. Parmi les auteurs représentés figurent William S. Burroughs, J.G. Ballard, Jack Kerouack et John Updike. Certains détonnent un peu sur l'ensemble : les thrillers de Thomas Harris et quelques ouvrages généraux sur l'occultisme dont des publications de Colin Wilson et des réimpressions des travaux égyptiens de E.A. Wallis.

L'ordinateur ne renferme pas grand-chose d'important, mis à part des extraits de correspondance, pour la plupart des lettres destinées à des libraires, leur demandant des ouvrages tels que le *Nécronomicon* de John Dee, *Le Livre d'Eibon* et *Unaussprechlichen Kulten*. Van Dyson n'a apparemment rien pu obtenir.

LA CUISINE : Le désordre qui y règne trahit le célibataire qui n'a jamais été habitué à faire beaucoup de ménage. Le contenu du grand congélateur est assez surprenant. Des morceaux de cadavre découpé, deux bras et le torse emballés séparément, sont dissimulés sous quelques épaisseurs de légumes surgelés. D'autres pièces de viande, elles aussi emballées individuellement, sont à considérer d'un œil suspicieux. Cette découverte entraîne la perte de 1/1D4 +1 points de SAN.

L'infortunée victime est un certain Daniel Kuhn, un ancien malade de Van Dyson qui lui a fait quitter la clinique il y a une semaine (le personnel est persuadé qu'il a été libéré) et l'a tué avec une injection mortelle. Il est actuellement en train de le dévorer (en rinçant et en cuisinant soigneusement cette chair pour éliminer les résidus du poison), de manière à bientôt adopter son identité. Il compte ensuite mener quelque temps son existence, ce qui lui permettra de diagnostiquer et d'analyser la condition du défunt.

Le réfrigérateur contient plusieurs plats de restes. Dans tous les cas, la chair de Kuhn, sous diverses préparations, en constitue la base. Van Dyson transforme le plus gros du cadavre en solution qu'il absorbe en intraveineuse, mais il déguste les morceaux de choix en plats épicés. Un fichier contient des recettes pour la préparation des différentes parties. Celle du cervellet grillé farci de chapelure à la sauce blanche est marquée de trois étoiles. Si les investigateurs veulent y goûter, il en reste une assiette au frais. La découverte des recettes fait perdre 0/1D2 points de SAN.

LA CHAMBRE PRINCIPALE : Le mobilier qui orne cette pièce est assez différent de celui du reste de la maison. On dirait un fac-similé d'un appartement complet, à une échelle réduite. Les tapis et les meubles montrent les limites de l'entrée, la chambre, la cuisine, etc., le tout dans l'espace réduit de la chambre.

Tout vient de l'appartement de Candice, que Van Dyson a tenté de recréer. Ayant dévoré son ex-femme pour les besoins du sort *Ressemblance*, il passe désormais ici des heures chaque semaine à osciller entre son image et celle de Candice, avec laquelle il tient de longues discussions (il joue bien sûr les deux rôles), dans une volonté futile et de plus en plus irraisonnée de comprendre pourquoi elle l'a quitté. S'ils en ont l'opportunité, les amis ou les voisins de Candice reconnaissent le mobilier et la disposition du pseudo-appartement.

Le psychologue se trouve à la clinique de 9 heures à 18 ou 19 heures toute la semaine ; pendant ce temps, la maison est fermée à clé, mais pas surveillée. Si, par hasard, il est chez lui au moment où les investigateurs lui rendent une visite discrète, il y a 25 % de chances pour que son attention soit tournée vers Candice. Il se tient alors dans la chambre à coucher, où il passe d'une personnalité à l'autre en discutant bruyamment. Ceux qui l'entendent pourraient attendre la conclusion erronée qu'il retient celle-ci prisonnière. S'il est surpris, Van Dyson leur apparaît sous l'aspect de la défunte qui les supplie de l'aider à échapper à l'emprise maléfique de son géolier. Il tente ensuite d'éliminer tous les témoins aussi vite que possible, en

les tuant tout simplement ou en usant de magie noire pour les envoyer dans de mauvaises directions et les faire arrêter. Il a alors recours au sort *Trou de Mémoire* pour brouiller leurs esprits.

Final

Dès que les investigateurs auront découvert ce que manigance Van Dyson, ils voudront certainement l'éliminer. Le plus simple, sans doute, est de faire appel à la police ; une fois ses activités cannibales révélées, un examen attentif du fichier de sa clientèle permet de l'inculper pour cinq meurtres au moins. Le cas de Candice Lee est plus délicat. Convaincus qu'elle a été aussi assassinée, les policiers aboutiront certainement à la conclusion qu'il a réussi à se faire passer pour elle ou a engagé quelqu'un pour cela.

Mais Van Dyson ne va pas se laisser faire. Si la police frappe à sa porte, il se sert de sortilèges pour les renvoyer en les persuadant qu'il possède des preuves irréfutables de son innocence. S'il le faut, il les accompagne au poste où il trouble leurs supérieurs de la même manière. Une fois qu'il est dégagé de tout soupçon, la police abandonne l'affaire. Il est probable que les personnages devront malgré tout prendre les choses en main.

Toutefois, avant que la situation n'arrive à ce stade, Damon Newcomb va jouer ses propres cartes.

Le plan de Newcomb

Newcomb veut récupérer sa canne de marche, celle qu'il a précieusement chargée de 68 points de Magie, celle que Van Dyson lui a volée. Elle est cachée à la clinique ou dans la maison, en un lieu uniquement connu du malade et de son médecin. Son emplacement exact, et secret, est laissé à la discrétion du Gardien.

Il a besoin des investigateurs pour l'emmener dans la propriété de Van Dyson. Seul, il a trop peur et ses capacités sont trop limitées. Son plus grand désir est de les y accompagner. Pendant qu'ils sont occupés avec le propriétaire des lieux, il s'éclipse pour aller chercher son bien.

Une fois qu'il en a repris possession, il lance le sort *Appeler Azathoth* en dépensant suffisamment de points de Magie, grâce à elle, afin d'être sûr de sa réussite ; il utilise éventuellement les points restants pour appeler des Vagabonds Dimensionnels qui se chargeront des imprudents désireux de s'en prendre à lui. A moins d'y être contraint, il n'attaque pas Van Dyson directement, car il veut que le bon docteur vive un peu plus longtemps que les autres.

Il n'a nullement l'intention de tenter d'apaiser le Dieu Extérieur. Il préfère que celui-ci provoque le plus de destructions possible dans la région. Cette dévastation concernera sans doute l'ensemble des propriétés Van Dyson et Belmont, mais aussi, si le Gardien le désire, la ville de Samson au-delà des montagnes.

L'Œil d'Azathoth

Le premier signe annonçant l'approche d'Azathoth, c'est le calme soudain qui tombe sur la vallée ; toute la faune se tait. Puis le vent se lève et des nuages sombres se forment dans le ciel. Ils se mettent à tourner tandis que le vent s'amplifie, faisant voler feuilles et branchages. L'air devient lourd et épais, presque vert, alors que le tourbillonnement s'accélère et que des éclairs éclatent en son milieu. Un sifflement strident emplît alors l'air et une plaie s'ouvre au centre des nuages, révélant la réalité qui se trouve au-delà — la réalité d'Azathoth.

Un immense rayon de lumière verte jaillit de cette ouverture dans le ciel, ravageant et desséchant plusieurs hectares à

environ huit cents mètres de l'endroit où se tiennent les investigateurs. Des boules blanches de plasma incandescent, source apparente du bruit strident, descendent en spirales en suivant le rayon avant de plonger dans les bois où elles s'écrasent en une éruption de feu. Des éclairs frappent le sol.

Tous ceux qui assistent à l'apparition d'Azathoth et de ses serveurs perdent 1D3/1D20 +2 points de SAN. Certains y laissent la raison : ils paniquent et s'enfuient à pied, oubliant leurs véhicules. Les autres sautent sans doute rapidement dans leurs voitures. Quant à ceux qui choisissent de rester, ils sont rapidement soumis à l'attention de l'Œil d'Azathoth et connaissent une fin rapide bien que douloureuse, se flétrissant sous le regard du Dieu Extérieur.

La plaie s'ouvre et se referme sans cesse, le rayon de lumière poursuivant son œuvre de destruction chaque fois qu'il atteint sa cible ; il se rapproche progressivement des investigateurs. Les fugitifs motorisés distancent aisément l'Œil d'Azathoth qui dérive, mais ne sont pas pour autant hors de danger. Il leur faut réussir quatre jets de Chance pour quitter la zone menacée. Le premier échec indique qu'un éclair frappe la route juste devant le véhicule en pleine vitesse, créant au passage un petit cratère. Réussir un jet de Conduire une Automobile permet d'éviter l'obstacle. Sinon, l'auto plonge dans le trou, au prix de 1D8 points de dommages pour les passagers. S'ils parviennent ensuite à vaincre la résistance (32) de la voiture avec leur FOR combinées, ils la dégagent.

Au deuxième tirage raté, une des boules de feu atterrit près du véhicule. Ce serviteur plasmique des Dieux Extérieurs, une créature de feu, ressemble à un amas grouillant de tentacules et de pseudopodes brûlants. La réussite d'un jet de Conduire une Automobile est indispensable pour éviter la créature, mais le véhicule est immobilisé après avoir quitté la route, ce qui oblige les occupants à poursuivre à pied tandis que le monstre démolit l'engin. D'autres échecs aux jets de Chance indiquent de nouvelles rencontres avec des Serveurs.

Les fuyards à pied doivent réussir les mêmes jets de Chance ; un éclair tombant à proximité inflige 1D8 points de dommages, tandis qu'une rencontre avec un Serveur, à moins d'un ultime tirage réussi, se conclut par une mort atroce.

Azathoth est présent durant quinze minutes, pendant lesquelles il va et vient au-dessus de la vallée, réduisant en cendres d'énormes portions de forêt, s'approchant peut-être même de Samson. Il est si monstrueusement énorme qu'il paraît toujours être directement au-dessus de la tête des investigateurs ou s'en rapprocher rapidement. Les Serveurs représentent une menace plus directe. Faites-les intervenir à volonté ; si les personnages s'en sortent trop bien avec leurs jets de Chance, d'autres en Écouter leur indiquent une proche présence menaçante. L'essentiel est qu'ils en rencontrent au moins un. Massacrez leurs véhicules. Détruisez la route. N'oubliez pas que la forêt est ravagée par un incendie impossible à maîtriser. Les camions des pompiers de Samson et des villes avoisinantes sont bloqués par les flammes et les cratères gigantesques.

La fureur chaotique et destructrice d'Azathoth fait de la vallée un désert calciné. Les survivants perdent encore 1D3/1D6 points de SAN du fait de cette expérience ; aucun ne doit toutefois être la proie d'une folie immédiate — considérez que cette dégradation mentale s'est déroulée progressivement durant l'ensemble de la fuite.

Si certains survivent à l'horrible vengeance de Damon Newcomb, le premier signe qui leur indique qu'ils sont enfin en sécurité est une équipe de reportage de CNN rapidement dépêchée pour réaliser un scoop sur le plus grave incendie de forêt depuis Hiroshima. Les journalistes de CNN vont, bien sûr, se jeter sur les investigateurs et leur poser des questions précipitées sur leur expérience.

« Qu'avez-vous ressenti ? »

Conclusion

Si les investigateurs ont mis un terme aux pratiques abominables du Dr Petroff Van Dyson, ils reçoivent une récompense bien méritée : 1D10 +2 points de SAN. Si Damon a survécu et



L'Œil d'Azathoth

a été pris en charge par le California Mental Health Board, ils obtiennent également 1D6 points de SAN. Enfin, s'ils étaient au courant de l'évocation d'Azathoth et qu'ils l'ont empêchée, ils méritent encore 2D10 points de SAN. Les parents de Candice les récompensent (5 000 \$) s'ils font part à la police des exploits meurtriers de Van Dyson. Morty Belmont les en remercie également, mais il n'a pas les moyens de les récompenser.

Caractéristiques

Dr. PETROFF VAN DYSON, 46 ans, psychologue talentueux mais dément

FOR 12	CON 14	TAI 13	INT 19	POU 19
DEX 13	APP 12	ÉDU 21	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Lutte 55 % ; Pistolet (automatique 9 mm) 45 %, 1D10.

Compétences : Anthropologie 10 %, Archéologie 10 %, Astronomie 5 %, Bibliothèque 75 %, Chimie 85 %, Comptabilité 35 %, Conduire une Automobile 45 %, Crédit 75 %, Droit 20 %, Histoire 35 %, Médecine 85 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Occultisme 40 %, Parler avec Érudition 100 %, Pharmacologie 90 %, Premiers Soins 45 %, Psychanalyse 90 %, Psychologie 90 %.

Langues : Anglais 105 %, Allemand 75 %, Latin 35 %, Russe 30 %.

Sorts : Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Flétrissement, Domination, Trou de Mémoire, Terrible Malédiction d'Azathoth, Signe de Voor.

Objets : Van Dyson possède une canne enchantée qui renferme actuellement 68 points de Magie. Il ne sait pas comment la recharger.

DAMON NEWCOMB, 26 ans, âme perdue

FOR 14	CON 15	TAI 14	INT 16 (6)*	POU 21
DEX 12	APP 8	ÉDU 21 (6)*	SAN 0	PV 14

* Les valeurs entre parenthèses reflètent ses capacités extérieures, réduites à cause des efforts de Van Dyson.

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; Cran d'arrêt 45 %, 1D4 + bd.

Compétences : Anthropologie, 35 %, Archéologie 30 %, Astronomie 45 %, Bibliothèque 45 %, Chimie 20 %, Divaguer 80 %, Histoire 60 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Occultisme 60 %.

Langues : Anglais 95 % (30)*, Espagnol 15 %.

Sorts : Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Appeler Azathoth, Flétrissement, Terrible Malédiction d'Azathoth, Signe de Voor, Domination, Trou de Mémoire, Enchanter un Objet.

Notes : Du fait de la lobotomie qu'il a subie, il doit réussir un jet sous le POU x 3 pour parvenir à lancer un sort. La magie, qui provient du plus profond de sa conscience et ne suit pas les voies normales de la pensée, n'est pas en elle-même affectée par l'intervention. Par contre, la capacité à provoquer un sort a été altérée. Le Gardien est, bien entendu, libre de considérer que la réussite ou l'échec est automatique si cela

sert l'effet dramatique en fonction des circonstances. Les sorts visant des personnages non joueurs (comme Hector Simône) devraient connaître un succès automatique.

HECTOR SIMÔNE, 24 ans, pion inconscient

FOR 14	CON 12	TAI 13	INT 16	POU 12
DEX 9	APP 10	ÉDU 18	SAN 45	PV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd.

Compétences : Bibliothèque 65 %, Chimie 25 %, Histoire 30 %, Psychologie 45 %, Résister au Contrôle Mental 5 %.

Langues : Anglais 75 %, Espagnol 90 %.

AIDE-SOIGNANT TYPE

FOR 15	CON 14	TAI 16	INT 14	POU 13
DEX 12	APP 11	ÉDU 14	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ; Taser 55 %, 1D3 + CON jet de résistance sous 18 ou inconscience.

Compétences : Immobiliser un Prisonnier 75 %, Lancer des Vannes 55 %.

SERVITEUR TYPE DES DIEUX EXTÉRIEURS

FOR 14	CON 17	TAI 20	INT 18	POU 19
DEX 17	PV 19	Déplacement 7		

Armes : Tentacules 45 %, 2D6.

Armure : Aucune, mais les armes ordinaires ne peuvent affecter un Serviteur. Les armes magiques infligent des dommages normaux. De plus, un Serviteur régénère 3 points de dommages par round tant qu'il est en vie.

Sorts : Tous les Serviteurs connaissent au moins 1D10 sorts. De plus, ils sont capables d'invoquer au moins un type de créature en jouant de leur flûte. Voir le livre de règles pour plus de détails.

Perte de SAN : 1/1D10 points.



Ce feu sera meurtrier

Car en ce jour tout est propice — la Tour d'Or se transformera en Colonne de Feu et nous lancerons l'appel. Que l'humanité soit purifiée par ton pouvoir. Que le profane sache, comme nous le savons, qu'en ce jour le feu brûlera si intensément qu'il brûlera dans la mémoire de tous les hommes.

Les Lettres de Nestar

Ce scénario a pour cadre San Francisco, où l'on suppose que résident les investigateurs. Il débute par l'incendie d'une de leurs habitations. S'ils vivent ailleurs, le Gardien fera en sorte qu'ils se rendent dans cette ville, auquel cas c'est un hôtel ou la résidence d'un ami qui flambe — ou tout autre endroit où ils séjournent. Il est également possible qu'ils soient invités à venir enquêter sur la mort d'un aspirant pompier récemment transféré dans la compagnie de Robert Hardman, qui peut être le fils d'un ami ou d'un parent, voire d'un inconnu ayant recours à leurs services afin d'éclaircir les circonstances de ce mystérieux accident.

Le Gardien jugera peut-être préférable de déplacer le cadre du scénario vers la ville d'origine des investigateurs. C'est assez facile à réaliser, car la seule exigence est qu'elle dispose au moins d'un gratte-ciel où une banque a installé son siège. Ne tenez alors pas compte des références au grand incendie de San Francisco de 1906.

Informations destinées au Gardien

Robert Hardman, lieutenant des pompiers du San Francisco Fire Department est, en réalité, un grand prêtre du Dieu du feu Cthugha. Ses hommes, sous l'influence des drogues et de l'hypnose depuis si longtemps qu'ils en ont perdu la raison, lui obéissent aveuglément. Grâce à leur connaissance du feu et de la ville, ils embrasent régulièrement des constructions afin d'honorer leur Dieu et de lui sacrifier leurs occupants. Le scénario démarre avec l'incendie de la maison d'un des investigateurs. Nous n'avons pas indiqué l'emplacement exact de la caserne de Hardman. Ainsi, le Gardien la situera où il veut, de préférence à proximité du domicile ravagé.

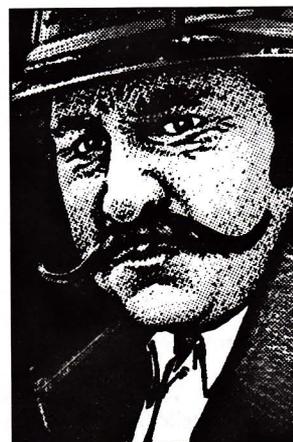
Robert Hardman

Robert Hardman est fils et petit-fils de pompier, et lui-même, depuis vingt ans dans cette profession, est respecté pour son courage et son audace. Ils sont nombreux à lui devoir la vie. Mais c'est le Robert Hardman d'autrefois que nous décrivons ici. Il y a cinq ans, il a fait la connaissance de l'ancien grand prêtre de Cthugha et a rapidement rejoint le culte.

Longtemps fasciné par les flammes, il a appris à les vénérer et à les aimer plutôt qu'à les combattre. Le lieutenant accomplit toujours son devoir et, en toute apparence, il est toujours le même, aussi brave et téméraire. Mais le Robert Hardman secret est un incendiaire en plus d'un meurtrier, un adepte d'un Dieu de l'Extérieur, un individu qui compte bientôt détruire toute la ville dans un holocauste aussi gigantesque que terrifiant.

Aidé par ses hommes, il est responsable de plusieurs incendies meurtriers dont les victimes ont été choisies parmi les innocents souscripteurs du service municipal gratuit de vérification des extincteurs. Après s'être glissés dans leur maison, protégés par les ténèbres, les pompiers n'ont plus qu'à maîtriser leurs occupants qu'ils préparent pour le sacrifice ; ils invoquent ensuite des Vampires de Feu chargés de raser l'endroit. Avant d'évacuer les lieux, les criminels raflent l'argent et les bijoux qu'ils trouvent.

La plupart des incendies se sont produits dans le district de la caserne de Hardman, la Station 1081, ce qui permet à ses complices d'être les premiers sur place. Certains feux ont cependant été déclenchés ailleurs afin de ne pas éveiller de soupçons.



Robert Hardman

Informations pour les investigateurs

Les personnages reviennent un soir chez l'un d'eux pour découvrir que sa maison a entièrement brûlé et qu'il n'en reste plus que des murs noircis. Les camions des pompiers, les voitures de la police et diverses sources de lumières délimitent le sinistre que des voisins regardent depuis leur perron ou de l'autre côté de la rue.

Un policier vient demander à l'investigateur s'il y avait quel'un chez lui.

« D'après les pompiers, le feu a pris chez votre voisin puis s'est étendu chez vous. »

Les sauveteurs n'ont jusque-là trouvé personne dans les ruines, mais il l'interroge soigneusement afin de s'assurer que d'éventuelles victimes ne leur ont pas échappé.

« Je crains que vos voisins n'aient pas eu la même chance. Nous avons dégagé le corps d'un homme et celui d'une femme dans l'autre maison. Les gens d'en face les ont identifiés comme étant M. et Mme Thomas Wilmont, un couple d'une cinquantaine d'années. Ils seraient propriétaires d'une boutique de prêts sur gages. Pouvez-vous nous le confirmer ? »

Il est pratiquement inutile de questionner l'agent ; il leur annonce cependant que son rapport sera prêt d'ici quelques

Blessures dues au feu

Les blessures dues au feu sont différentes des autres : plus douloureuses, plus lentes à guérir, avec de plus grands risques d'infection. Pour déterminer la gravité des brûlures dont sont victimes les investigateurs, le Gardien doit se baser sur les descriptions suivantes. Chaque blessure doit être estimée en fonction des circonstances qui lui sont propres.

- Brûlure au premier degré : La forme la plus bénigne ; elle concerne ceux qui perdent de 1 à 4 Points de Vie en une seule fois et se caractérise par un rougissement de la peau, une douleur cuisante et un léger gonflement — les coups de soleil font partie de ce type de lésion. La cicatrisation prend une semaine et peut être facilitée par l'emploi de crème spéciale ou la prise de précautions contre le dessèchement de la peau.
- Brûlure au deuxième degré : Quiconque perd de 5 à 8 Points de Vie en un coup risque ce type de plaie. La peau se couvre de cloques et gonfle ; elle pèle par plaque dès que les cloques se dessèchent. La plaie doit impérativement être protégée par un pansement pour éviter l'infection. Le temps de guérison est d'environ deux semaines.
- Brûlure au troisième degré : Elle apparaît quand le coup inflige de 9 à 12 points de dommages. La peau est détruite en profondeur, de même que des portions de la masse musculaire. Les terminaisons nerveuses sont endommagées et, parfois, détruites. Le pire, c'est quand la victime ne ressent aucune douleur. Le temps de guérison est de quatre à six semaines, avec presque toujours une période d'hospitalisation. Les risques d'infection secondaire sont importants ; il en résulte de vastes cicatrices et, éventuellement, une réduction du score en APP.
- Brûlure au quatrième degré : Chaque fois que la blessure inflige plus de 12 points de dommages, c'est une brûlure au quatrième degré. La partie affectée est entièrement calcinée, graisse, muscle et os compris. Le seul traitement, c'est l'amputation. La guérison, lente et douloureuse, prend parfois des mois et est accompagnée de pertes de points en APP, FOR, DEX et CON.

jours, dans le cas où ils auraient besoin d'une copie pour l'assurance. Il leur remet une carte au nom de l'Officier Charles Maples, sur laquelle est inscrit le numéro de téléphone du commissariat local.

A la recherche d'indices

Les pompiers, ne pouvant plus rien faire, replient leur matériel. Ils n'ont guère de théories sur l'origine du sinistre à soumettre aux investigateurs.

« *Quelle que soit la manière dont cela a démarré, »* précise Phil Watson, « *le feu s'est répandu très vite. Vous ne savez pas si votre voisin gardait chez lui des produits chimiques ?* »

Après avoir conseillé aux personnages de faire attention s'ils veulent fouiller les cendres, les soldats du feu s'en vont.

Des voisins viennent ensuite, certains pour manifester leur sympathie, d'autres pour proposer des torches. Bien que tout soit apparemment dévasté, il est possible de sauver quelques affaires de valeur.

Les débris sont encore très chauds ; les investigateurs qui ne prennent pas les précautions indispensables risquent de se brûler ou de poser le pied sur des pointes mises à nu. En enjambant les poutres qui se consomment et les blocs de plastique fondu, ultimes restes de la télévision et de la chaîne stéréo, ils peuvent tomber sur des objets en métal chaud, tels que des outils ou des couverts, qui n'attendent que de les blesser. Quiconque les ramasse sans se protéger se brûle légèrement, et perd 1D2 Points de Vie.

Durant la fouille, demandez aux investigateurs de réaliser un ou deux jets de DEX x 5, selon le temps passé à piétiner

dans les décombres. En cas d'échec, le personnage concerné trébuche et tombe la tête la première sur du charbon incandescent, à moins de se rattraper en posant les mains sur une plaque de métal chauffé à blanc ou sur un appareil réduit en miettes, l'un ou l'autre incident infligeant 1D4 points de dommages.

Le Gardien déterminera si, parmi tous les biens que contenait la maison, certains sont récupérables. Il ne doit, de toute façon, pas y en avoir beaucoup.

Les investigateurs qui veulent connaître ce qui a déclenché l'incendie doivent fouiller la propriété des Wilmont. La réussite de jets en Électricité permet d'éliminer une défaillance de l'installation ; la Chimie ne permet de remarquer aucun produit activateur. Certains des murs restants portent, cependant, d'étranges traces roussies, des lignes courbes ressemblant à des graffitis réalisés à l'aérosol.

La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché dans la maison des Wilmont permet de récupérer deux objets particuliers. Le premier, qui traîne à la limite de la propriété, est un masque de tissu apparemment maintenu sur la tête par un cerceau métallique. Malgré les dégâts qu'il a subis, on distingue encore sur le tissu un symbole peint, représentant une boule de feu au milieu de trois cercles concentriques.

Sur le second, un cône de bois creux en partie calciné, sont sculptés d'étranges motifs. Un jet réussi d'Idée fait identifier un porte-torche.

Le masque de coton, un élément de la tenue cérémonielle des adorateurs de Cthugha, empêche qu'ils polluent l'air du Dieu de leur souffle mortel. La torche sert pour le lancement du sortilège d'invocation des Vampires de Feu. L'Histoire Naturelle permet d'identifier le matériau utilisé, du bois de santal. S'il est aisé, grâce à un jet réussi en Mythe de Cthulhu, de déterminer la fonction probable de la torche, le symbole du masque garde son mystère. La réussite d'un jet d'Anthropologie ou d'Occultisme entraîne l'hypothèse que cela pourrait avoir un lien avec un culte du feu.

Des recherches en bibliothèque permettent de retrouver des extraits du texte encadré *Les Cultes du Feu*, page 34.

Les voisins

Bien qu'ils aient assisté au drame, les voisins n'ont que peu de renseignements à fournir.

« *C'est parti tout d'un coup. Wouff ! Les flammes énormes ont tout englobé et des étincelles sautaient en l'air. Et puis, boum ! Le feu s'est propagé à votre maison. C'est à ce moment-là que les pompiers sont arrivés. Ils ont fait ce qu'ils ont pu pour les Wilmont, mais...* » Des larmes se mettent à couler. « *C'étaient des braves gens. C'est si horrible,* » etc.

Ce qu'ils n'ont pas vu, c'est Phil Watson et Al Darvey se faufilant dans la maison peu avant qu'elle s'embrace. Après avoir ligoté et bâillonné Thomas Wilmont, ils préparèrent son épouse pour le sacrifice et invoquèrent les Vampires de Feu qu'ils lâchèrent sur le malheureux couple avant de leur ordonner de détruire la construction. Les pompiers furent contraints de se replier rapidement, l'incendie se propageant plus vite que prévu. C'est en s'éloignant que Phil a accidentellement laissé tomber son masque et son porte-torche. Pour l'instant, les deux hommes croient que les deux objets sont restés dans la fournaise et ont été réduits en cendres.

Le lendemain

L'édition du lendemain du *Chronicle* comporte un article sur l'incendie, accompagné d'une photo prise alors qu'il était à son plus fort, avec les camions de pompier à proximité. La légende identifie l'homme au premier plan comme étant le "Lieutenant Robert Hardman, en train de donner ses directives" (voir Aide de Jeu n° 1, page 33).

En début de matinée, les employés municipaux commencent à déblayer les propriétés ravagées. La police est sur place et repousse les investigateurs qui voudraient y pénétrer. Dès qu'ils se sont identifiés, les agents leur marmonnent quelques excuses avant de les questionner. Comptent-ils faire jouer leur assurance ? Où se trouvaient-ils au début de l'incendie ? Etc.



Un couple meurt dans un incendie

Deux maisons ravagées par les flammes en début de soirée.

San Francisco — Deux personnes ont connu une fin tragique dans l'incendie qui a détruit deux maisons. Thomas Wilmont et son épouse Edna n'ont pu échapper au brasier qui a apparemment démarré dans leur demeure, avant de se propager jusqu'à la maison d'à côté. « C'était terrifiant, » nous a confié John Landsdown, leur voisin d'en face. « Il y a d'abord eu un bruit énorme et, le temps que nous allions à la fenêtre, la deuxième maison s'était déjà embrasée. »

Le lieutenant des pompiers, Robert Hardman, chef de la première unité à arriver sur place, nous a confirmé ce témoignage. « Nous n'avons rien pu faire pour sauver les deux habitations. Nous avons dû nous contenter d'empêcher le sinistre de s'étendre plus. »

Il semblerait que l'autre maison était vide au moment du drame.

D'après les premières estimations, le feu aurait pris chez les Wilmont, au sous-sol où des chiffons imprégnés de produits inflammables étaient entreposés dans un récipient fermé.

Ce feu sera meurtrier - Aide de Jeu n° 1

Si les personnages demandent ce qui a provoqué le drame, ils évoquent un embrasement spontané, peut-être à cause de chiffons souillés entreposés dans un espace mal ventilé.

Réussir un jet de Psychologie permet de se rendre compte que l'officier cache quelque chose. Après la réussite d'un autre en Baratin, il admet que l'hypothèse d'un acte criminel n'a pas été écartée. Les Wilmont n'ont presque pas de fumée dans les poumons ; il est possible qu'ils étaient déjà morts quand le feu a pris.

Le voisin décédé

Aucune des vérifications que les investigateurs entreprendront sur leurs voisins, Thomas et Edna Wilmont, ne révéleront de motif justifiant qu'on veuille les assassiner. L'adresse de leur affaire de prêts sur gages figure dans l'annuaire ; elle se situe dans un quartier peu reluisant, à quelques pâtés de maisons de Market Street, près de la 8ème Rue. Personne ne répond au téléphone.

L'affaire de prêts sur gages

C'est une petite boutique encadrée par un marchand de journaux et un magasin clinquant de matériel électronique. Les employés de ces deux commerces n'ont rien à dire contre les Wilmont ; ils expriment même la peine que leur a causé l'événement. Réussir un jet de Baratin permet, toutefois, d'entendre ce commentaire : « C'est sûr qu'il a eu quelques clients pas commodes, mais ce n'est pas surprenant dans la partie où il était. »

Si les investigateurs veulent pénétrer par effraction dans le local, une ruelle leur permet d'en rejoindre l'arrière.

Le bâtiment est protégé par une alarme à détecteur de chaleur reliée à une société de surveillance qui, en cas d'alerte, prévient la police. Il suffit d'un jet réussi d'Électricité pour neutraliser le système assez ancien, mais un échec peut indiquer que les sirènes retentissent ou que les intrus l'ont simplement débranché localement, sans intercepter le signal envoyé à la société de surveillance.

À l'intérieur, il n'y a rien d'inhabituel : instruments de musique, radios, magnétophones, bref tout ce que les démunis ont laissé pour payer leur loyer, leur nourriture ou leur drogue. Dans le petit bureau, un coffre renferme 3 000 \$ en espèces et près de 6 000 \$ de bijoux. L'ensemble reste tel quel jusqu'à ce que le frère de Thomas vienne, une semaine plus tard, régler la liquidation de l'affaire et les derniers problèmes d'assurance.

Incendie dans le parc

Quelques jours après ce double incendie, les pompiers fous frappent une nouvelle fois. En fin d'après-midi, un feu se déclare dans la partie nord du Golden Gate Park, près de la 10ème Avenue. Les investigateurs en sont informés par la radio ou la télévision, les nombreuses sirènes qui retentissent dans la ville, ou l'éclat orange et les nuages de fumée qui s'élèvent à l'ouest.

S'ils se rendent près du sinistre, ils suivent les événements directement, sinon ils prennent connaissances des faits par les flashes d'information et par la diffusion de reportages télévisés.

L'enfer vert

Sur place, les personnages découvrent que des douzaines d'hectares sont déjà en flammes. Des détonations assourdies retentissent dans tout le parc alors que les eucalyptus aspergés d'essence explosent sous l'effet de la chaleur. Les échos qui circulent dans la foule indiquent que plusieurs personnes ont déjà trouvé la mort — entre autres des sans-abri qui vivaient sur place. D'après une autre rumeur, non vérifiée, le feu serait d'origine volontaire.

Toutes les routes qui mènent dans cette direction sont barrees, en particulier par l'important matériel anti-incendie ; les épais tuyaux se tortillent même sous les pieds des gens.

Des silhouettes sales et débraillées sortent de temps à autres du site, non seulement des sans-abri, mais aussi des joggers et autres visiteurs. La plupart sont chargés dans des ambulances et emmenés. D'autres sont soignés sur place. Un groupe de hippies, dans sa fuite éperdue, traverse la foule en direction des investigateurs. L'un d'eux, chancelant, mort de peur, vêtu d'un t-shirt roussi et d'un pantalon flottant, s'accroche à l'un des personnages, les yeux envahis par la terreur. « L'homme de feu, bon sang, il était vivant. Oh mon dieu, il était vivant, il l'a courcée, putain de merde, il l'a courcée comme si c'était une chose vivante. Il a couru après elle, s'est fondu en elle et... »

Se rappelant la scène, il hurle et s'écarte, disparaissant dans la foule. Ses camarades qui le suivaient s'excusent en passant. « Désolé mec, mais sa copine y est restée. »

Le feu fait rage une grande partie de la nuit. Bien que la police et les pompiers aient bouclé le secteur, les investigateurs peuvent se glisser dans le parc sans trop de difficulté s'ils le désirent : son périmètre est vaste et non clôturé. Une fois à l'intérieur, ils risquent toutefois d'être tués ou blessés, voire d'être arrêtés si les policiers les surprennent. Réussir d'occasionnels jets de Se Cacher et de Discrétion leur suffisent pour échapper à l'attention de ces derniers. Tandis qu'ils explorent les lieux, le Gardien peut provoquer toutes sortes de rencontres, ou les piéger au milieu des flammes. Ils doivent avoir du mal à s'en échapper et peuvent même être sauvés par Hardman et ses hommes.

Il est aussi possible que les curieux tombent sur eux. Le lieutenant, assis dans un véhicule de renfort, parle dans sa radio. Si les personnages ont un moyen de capter la transmission, ils ne lui trouvent rien d'anormal ; ce sont simplement les multiples ordres qu'il donne et reçoit durant n'importe quelle intervention de ce genre. L'unité reste sur place presque toute la nuit, bien que l'incendie soit maîtrisé peu avant minuit. Peu importe pendant combien de temps les personnages exercent leur surveillance, peu importe le nombre d'hectares qu'ils fouillent, ils ne font aucune découverte susceptible de les intéresser.

Au cours de cette soirée et le lendemain, toutes les sources d'information annoncent que le drame du Golden Gate Park a fait au moins cinq victimes, dont un bleu de la caserne 1741. Tout indique maintenant que le sinistre est d'origine criminelle ; la police a ouvert une enquête.

Plus tard, on annonce qu'un service funéraire sera célébré pour le pompier victime de son devoir sur la place devant l'Hôtel de Ville, à 13 heures. L'enterrement aura lieu à Colma, une petite ville au sud de San Francisco, dont la principale activité est liée aux cimetières.

Robert Hardman

Il est probable que les investigateurs veuillent vérifier le passé de Robert Hardman. Les dossiers personnels sont évidemment confidentiels, mais il existe d'autres fichiers qu'on peut consulter au quartier général du Fire Department, près de l'Hôtel de Ville. Ce bâtiment abrite non seulement les bureaux de l'administration et de la direction, mais aussi l'unité d'enquête sur les incendies volontaires.

La réussite de jets de Bibliothèque révèle les points suivants :

- Robert Hardman a rejoint le corps des pompiers il y a 22 ans.

Les cultes du feu

Si les investigateurs se livrent à des recherches sur les cultes liés au feu, la réussite d'un jet en Bibliothèque leur fait découvrir un livre, *Les Adorateurs du Feu*, écrit en 1912 par Sydney Bowman. L'auteur aborde plusieurs aspects des cultes du feu, des plus primitifs aux modernes, incluant les druides, les habitants des îles des mers du sud, etc. Un chapitre est consacré au Zoroastrianisme, une religion perse fondée au 6ème ou au 7ème siècle avant J.-C., dans laquelle le feu était un symbole sacré. Le motif aux cercles concentriques était l'un de ceux qu'elle utilisait.

Le culte de Nestar

Il y est également fait une brève mention du culte de Nestar Mobedan Mobed, un prophète (du moins le prétendait-il) et un intégriste zoroastrien. Il vécut durant le 6ème siècle après J.-C. et dénonça le matérialisme du riche clergé ; accompagné d'un petit groupe de fidèles, il s'évanouit dans la nature. Vingt ans plus tard, alors que cette troupe était oubliée de tous, Nestar descendit de la montagne avec une armée formée de toute une racaille et attaqua la ville, y mettant presque entièrement le feu. Avant que les assaillants aient pu attendre le palais qu'ils nommaient la Tour de l'Or — qu'ils voulaient raser — ils furent contre-attaqués par la garde et mis en fuite. Nestar y laissa toutefois la vie. Tout le monde croyait que le culte s'était éteint peu après.

Mais ce ne fut pas le cas. Les survivants restèrent fidèles à leur foi et poursuivirent, dans le plus grand secret, leurs pratiques, leurs rites et leurs sacrifices. La lignée des grands prêtres fut préservée et leurs traditions, transmises de génération en génération, sont encore intactes de nos jours. Le Mobed, ainsi que le nomment ses fidèles, conduit les rites et est chargé de protéger la liturgie contenue dans le livre *Les Lettres de Nestar*, le témoignage manuscrit du prophète fou.

Le culte se cantonna à la région qui est maintenant l'Iran, jusqu'au milieu du 18ème siècle, lorsque ses membres émigrèrent à Bombay, en Inde, où ils se mêlèrent aux Parsis — des réfugiés zoroastriens chassés de Perse par les musulmans. Des années plus tard, le Mobed partit pour l'Angleterre et un de ses descendants rejoignit ensuite l'Amérique, emportant avec lui les Lettres de Nestar à San Francisco au début du 20ème siècle.

Comme le prédisait l'ouvrage, 1906 fut la première année où les astres étaient propices, l'année où Cthugha pouvait être appelé et lâché sur les impies, les avides et les malveillants. En avril de cette année-là, le Mobed prépara tout ce qui était nécessaire à la venue de son dieu. Ses projets de plonger la ville dans un enfer de flammes furent en partie anéantis par le tremblement de terre imprévu qui se produisit ce matin-là. Bien que l'appel destiné à Cthugha échoua, les centaines de Vampires de Feu lâchés ravagèrent la ville chancelante. Trois jours après, l'essentiel du centre ville avait disparu.

Il n'est dit dans aucun livre que cet homme vit encore, bien qu'il ne soit plus grand prêtre. Il a transmis cet honneur à un autre, un plus jeune : Robert Hardman, le nouveau Mobed. Le vieil homme a fait son temps. Bientôt les astres seront à nouveau propices.

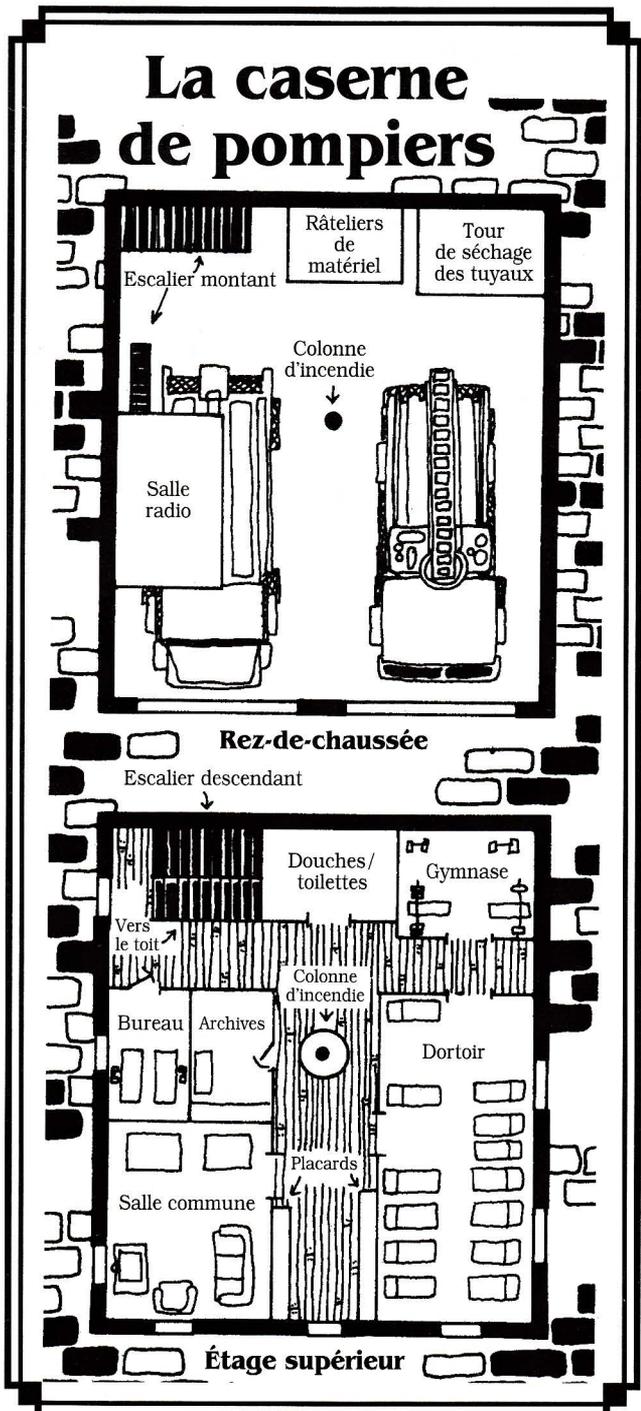
- Il a, à trois reprises, reçu des citations pour sa bravoure et a, par deux fois, sauvé des vies humaines en prenant de grands risques.

- Il a acquis le grade de lieutenant il y a 12 ans et a peu après été transféré à la caserne 1081.

- Une comparaison attentive montre qu'au cours des cinq dernières années, on a connu une recrudescence des feux meurtriers dans le district du 1081, en nombre suffisamment élevé pour éveiller les soupçons de ceux qui prennent la peine de procéder à quelques vérifications. Elle dévoile également que la plupart ont éclaté à des moments où la compagnie de Hardman était de service. La découverte de tous ces faits demande au moins une journée complète de travail.

Journaux

L'étude des anciens numéros du *Chronicle* et de l'*Examiner* dévoile quelques histoires concernant Hardman et le 1081.



L'une d'elles, en particulier, qui remonte à cinq ans, attribue au lieutenant le sauvetage d'un vieil homme bloqué dans un hôtel en flammes dans le district de Mission. En dehors de multiples brûlures, les deux hommes s'en sont bien sortis. Des photos les représentent dans leur lit d'hôpital : Hardman, tout sourire, salue les pouces en l'air, et le vieil homme, tout ridé, est sans doute d'origine arabe ou orientale. C'est ce sauvetage qui a valu au pompier sa deuxième citation.

La caserne des pompiers

Les investigateurs auront certainement envie de visiter la caserne. Elle est située dans une partie de la ville proche du domicile détruit, et l'activité y est évidemment permanente. Deux équipes, dont celle de Hardman, assurent en alternance des permanences de 72 heures. Le Gardien décidera quelle est la compagnie de garde lors de la venue des personnages. C'est un bâtiment de trois niveaux encadré par des immeubles d'habitation. Les portes d'entrée sont habituellement ouvertes, laissant voir les hommes qui s'affairent dans le local.

Rez-de-chaussée : La hauteur totale correspond, en fait, à deux niveaux, ce qui donne la place nécessaire aux râteliers de matériel, aux tours de séchage des tuyaux, etc. Le véhicule d'intervention d'urgence et le camion à grande échelle équipé d'une poutrelle articulée sont garés devant les portes. Un escalier métallique conduit à la salle radio protégée par des baies vitrées et qui n'est jamais laissée sans surveillance. Le personnel passe beaucoup de temps à s'occuper du matériel et des véhicules ; il n'est pas rare de trouver plusieurs pompiers engagés dans ces activités.

Étage supérieur : Cet équivalent d'un deuxième étage est réservé à la surface d'habitation. Il comprend le dortoir et la cuisine. Les membres de chaque compagnie y vivent, travaillent et mangent ensemble trois jours durant. Chacun prépare le repas à tour de rôle, Hardman en profitant pour administrer la drogue qu'il emploie depuis longtemps pour maintenir ses complices sous sa volonté.

Discuter avec les pompiers

Les entretiens avec l'autre compagnie ne révèlent que très peu d'informations. Personne n'y a de raisons de soupçonner des collègues. Si les visiteurs rencontrent l'équipe de Hardman, le propriétaire de la maison récemment incendiée est rapidement reconnu. Ils sont amicalement salués et reçoivent diverses marques de sympathie, leur venue éveillant néanmoins les soupçons des adorateurs. Hardman profite de la conversation amicale qu'ils vont engager pour tenter d'apprendre où réside maintenant le personnage, ainsi que les noms et adresses de ses camarades.

S'infiltrer dans la caserne

Si les personnages désirent se glisser discrètement dans la caserne, il est préférable qu'ils attendent une alerte, de sorte que la plupart des hommes soient sortis. Il en reste toujours au moins un qui tient la radio ; de son poste, il risque de remarquer quiconque tente d'atteindre l'étage par l'escalier, à moins de réussir de nombreux jets de Discretion et de Se Cacher. La colonne d'incendie est en partie dissimulée par le camion à grande échelle ; en réussissant un jet de Grimper, on peut rejoindre le niveau supérieur, mais en cas d'échec, c'est la glissade qui sera accompagnée d'un cri retentissant avec l'échec d'un autre tirage en Chance. La personne en charge de la salle de contrôle viendra alors voir ce qui se passe.

Il n'y a de toute façon pas grand-chose à découvrir, à moins de forcer les placards fixés aux murs à côté du dortoir. Ceux de la compagnie impliquée renferment des masques de coton identiques à celui qui a certainement été découvert dans les décombres, ainsi que de nombreux supports de torches en santal.

Dans le casier du lieutenant, les investigateurs découvrent un masque, deux porte-torches et un grand flacon de verre à

moitié rempli d'une poudre brunâtre. Des analyses accompagnées d'un jet réussi de Chimie permettent de déterminer que cette drogue, à base d'opium, contient également divers composés organiques complexes, difficiles à définir. C'est grâce à elle que Hardman affaiblit la volonté des nouveaux venus au bataillon et les rend sensibles aux suggestions hypnotiques qui les font adhérer au culte de Cthugha. Tous ses hommes sont convertis depuis si longtemps qu'ils sont complètement fous. Leur chef garde, cependant, un peu de poudre à portée de main à l'intention des éventuelles nouvelles recrues. Le produit n'est toutefois pas parfaitement fiable. L'année précédente, Hardman a été contraint d'éliminer un bleu qui, après avoir résisté à son influence hypnotique, s'apprêtait à les dénoncer. Il a fait passer son crime pour un de ces malheureux accidents qui endeuillent la profession.

Si les investigateurs sont surpris durant leur intrusion, la police, immédiatement avertie, les arrête. A moins que les adorateurs, les ayant déjà identifiés comme étant une source d'ennuis potentielle, ne préfèrent les capturer afin de les sacrifier ultérieurement dans le temple secret derrière la maison de Hardman, dans le district de Twin Peaks.

Le service funéraire

Le service public en l'honneur de la recrue victime de l'incendie du Golden Gate Park se déroule sur la Civic Center plaza à côté de l'Hôtel de Ville, lors d'une après-midi ensoleillée en semaine. Si les investigateurs n'y assistent pas, ils lisent les

La visite

Peu après avoir éveillé les soupçons de Hardman, les personnages sont victimes d'une attaque dont le lieu et l'heure sont laissés à l'appréciation du Gardien. Deux Vampires de Feu sont chargés d'aller les détruire. Ils jaillissent par une fenêtre ou transforment la porte en amas ardent et visent la cible la plus proche. Comme ils sont particulièrement imprévisibles, ils entreprendront peut-être, d'abord, de mettre le feu aux papiers, meubles et rideaux.

Avec un extincteur à leur disposition, les investigateurs ont une chance de résister. Dans un hôtel, un jet d'Idée réussi leur rappelle qu'il y en a un dans le couloir, près de leur porte. Bien que tous les hôtels soient équipés de systèmes anti-feu automatiques, celui-ci ne se déclenche pas. Plus tard, on découvrira qu'il a mystérieusement été bloqué par des inconnus. S'ils logent chez un tiers, il y a 20 % de chances pour que ce dernier dispose de cet appareil.

S'ils ne se débarrassent pas très vite des deux serveurs, les personnages courent le risque de voir leur logement détruit, et d'avoir à en répondre devant la police.

Les Vampires de Feu chercheront sans doute à se positionner entre leurs victimes et les issues. Dans le cas où ces dernières parviennent à fuir, les créatures ne les poursuivent pas mais se mettent à incendier rageusement les lieux avant de s'en aller. Leur vol irrégulier et plein d'entrelacs laisse sur les murs les mêmes traces noircies que celles présentes sur les derniers pans de murs des Wilmont.

Deux Vampires de Feu

FOR	TAI	INT	POU	DEX	PV
7	1	12	14	15	7
8	1	13	15	16	8

Déplacement : 11

Armes : Toucher 85 %, 2D6 de brûlure + absorption de points de Magie.

Armure : Ne sont pas affectés par les armes matérielles.

articles des journaux ou en voient des extraits, le soir, à la télévision.

Environ 500 personnes se sont réunies pour cette occasion. Le lieutenant Hardman fait un discours émouvant sur le dévouement du jeune homme dans son travail, sur ses qualités personnelles et sur la perte que sa disparition représente pour le Département.

Malgré la foule qui peut donner aux investigateurs une fausse impression d'anonymat, si les adorateurs se méfient déjà d'eux, ils sont rapidement repérés par certains et leur présence est vite connue du grand prêtre qui conclut son éloge en annonçant que tous ceux qui l'ont connu n'oublieront pas ce jeune homme. « *Sa vie n'a pas été perdue, mais sert d'exemple aux autres.* » Des investigateurs qui ont déjà quelques doutes et réussissent un jet d'Idée reconnaissent un probable avertissement dans cette déclaration à double sens.

S'ils n'ont pas encore fait la connaissance des pompiers et profitent de l'occasion, ils sont traités de la même manière que celle décrite dans la section consacrée à leur caserne. Les adorateurs en profitent également pour prendre connaissance de leurs noms et adresses.

Il est aussi possible que lorsque les personnages quittent la cérémonie, Hardman les fasse suivre par deux hommes en civil — en particulier s'il a un doute sur l'endroit où ils résident. Si les joueurs précisent que leurs personnages s'inquiètent d'éventuels poursuivants, accordez-leur un jet de Trouver Objet Caché pour remarquer leurs "ombres". Si les deux hommes réalisent qu'ils ont été repérés, ils renoncent et tentent de se perdre dans les rues.

Les investigateurs peuvent, par le plus grand des hasards, en capturer un ; ils ne trouveront sur lui aucun papier et ne lui arracheront aucun aveu. A la première occasion, le prisonnier cherchera à invoquer un Vampire de Feu pour qu'il s'attaque à ses détenteurs.

Un peu d'aide ?



Steve Willows

L'événement suivant se déroule après le feu du Golden Gate Park, au moment qui paraît le plus approprié. Un certain Steve Willows, pompier depuis deux ans à la caserne 1333, contacte les investigateurs par téléphone. « *Je vous ai vus à la cérémonie (ou en n'importe quel autre lieu adapté). Ils en ont après vous, ils veulent vous détruire, je les ai entendus en discuter. J'ai quelque chose à vous montrer, quelque chose de curieux. Venez chez moi ce soir. 29 Balfour Road, dans la Mission. Là, il faut que j'y aille.* »

Steve a entendu Hardman tenir des propos qui ont confirmé ses soupçons à l'égard de la mort d'un ami — la jeune recrue — durant un incendie de l'année précédente. Peu avant, son camarade avait été muté dans la compagnie de Hardman, au 1081. Après le drame, il a pris l'habitude de surveiller le lieutenant et a filmé certaines de ses activités dans le Golden Gate Park grâce à sa caméra vidéo.

L'appartement de Willows

L'adresse de Willows est facile à trouver. La rue est tranquille, le vent souffle sur des débris rassemblés par endroits le long du trottoir. Il réside dans un immeuble typique en stuc comportant un appartement à chacun des deux étages supérieurs, le rez-de-chaussée étant formé d'un studio et d'un garage. A l'arrivée des investigateurs, un jet réussi de Trouver Objet Caché leur permet de distinguer un faible éclat orangé provenant d'une des fenêtres du dernier étage.

Ils n'obtiennent aucune réponse en sonnant à la porte de l'immeuble. Réussir un jet d'Écouter fait discerner des cris de

La vidéo

Cet enregistrement a été réalisé durant l'incendie du Golden Gate Park. Il montre trois pompiers se tenant dans une portion très boisée du parc. Leurs visages sont cachés par des masques reconnaissables. Ils sont plongés dans l'invocation des Vampires de Feu, et tiennent des torches en bois de santal. Tandis que la bande défile, les spectateurs voient ces créatures se matérialiser régulièrement, les adorateurs les manipulant et les caressant affectueusement avant de les lâcher au milieu des arbres. L'enregistrement est sombre et voilé, et rapidement la fumée envahit l'image.

Si les personnages pensent à faire éclaircir la vidéo (un jet réussi de Photographie leur en donne l'idée), ils n'ont guère de mal à trouver une société capable de réaliser l'opération. Quand ils regardent la version améliorée, un jour ou deux plus tard, ils y distinguent plus de détails, dont le motif familier qui décore les masques ; le plus important, ce sont les noms inscrits sur le dos des manteaux des pompiers : Hardman, Watson et O'Connor.

douleur assourdis provenant de quelque part en hauteur, de l'autre côté de la porte extérieure en fer forgé. Celle-ci est protégée par un verrou à solénoïde, mais on peut la forcer en opposant les FOR combinées de deux personnages à celle du battant (18). Ils n'ont plus ensuite qu'à se ruer dans l'escalier (les occupants du premier sont sortis pour la soirée) pour atteindre la porte de chez Willows. Elle est fermée à clé (FOR 14).

Lutte enflammée

De l'autre côté du battant, Steve Willows, grièvement brûlé, balance furieusement un extincteur vide en direction d'un Vampire de Feu vif et brûlant. La créature se précipite comme une flèche, brûle la jambe de sa victime et recule aussi vite pour se mettre hors de portée. Willows hurle de douleur et le Vampire de Feu en profite pour se précipiter dans sa bouche et descendre dans sa gorge. Le malheureux suffoque, lâche l'extincteur et se tient la poitrine ; puis il explose, le sang et la chair surchauffés se répandant dans toute la pièce, éclaboussant les investigateurs. Le Vampire de Feu, libéré de sa cage humaine, vole jusqu'à la cheminée et disparaît par le conduit. Les témoins perdent 1/1D6 points de SAN.

Le parquet en bois dur est, par endroits, calciné et les murs portent les marques révélatrices laissées par les Vampires de Feu. Une odeur de chair brûlée flotte dans l'air ; ce qui reste de Willows est encore fumant.

Une fouille de la pièce fait découvrir plusieurs objets intéressants : dans un sac à dos posé sur le lit, une cassette vidéo et un bout de papier avec deux adresses et quelques notes griffonnées. La cassette porte une étiquette : "Incendie du Golden Gate Park — Enrichissement ?" Une des adresses est attribuée à Hardman et correspond à un quartier très réservé dans le district de Twin Peaks. L'autre n'est pas identifiée, mais se situe dans le vieux quartier des entrepôts, à quelques pâtés de maison au sud de Market Street. Elle est suivie par ce qui paraît être un titre de livre, *Adorateurs du Feu*, trois dates et l'inscription "525 C ? Tour d'Or ?" Les dates correspondent aux trois journées suivantes.

Avant de quitter l'appartement, grâce à un jet réussi d'Idée, les visiteurs remarquent un scanner à bande posé sur une table. Willows s'en servait pour se tenir au courant des incendies en cours dans la ville. Ils penseront peut-être qu'ils feraient bien de s'en procurer un, quitte même à emprunter celui-ci.

L'entrepôt

L'adresse au sud de Market Street correspond à un vaste entrepôt de briques vide et abandonné, comme bien d'autres dans ce secteur. Les portes sont toutes scellées par de lourdes chaînes et de solides cadenas, sauf une à l'arrière qui a déjà été fracturée.



L'ancien Mobed

L'intérieur est sombre et sale, le sol bétonné couvert de détritus. Il est impossible de fouiller le local sans source de lumière, mais l'attention des personnages est rapidement attirée par une lueur vacillante provenant de quelque part au sommet d'un escalier proche.

Les marches mènent à un second niveau de bureaux de construction rudimentaire, la lueur palpitante émanant d'une de ces pièces délimitées par des panneaux de particules. Lorsqu'ils regardent à l'intérieur, les investigateurs aperçoivent un homme âgé, avec pour seul vêtement un pantalon en haillons, assis par terre. Un

Vampire de Feu danse avec légèreté sur ses doigts. L'homme ne prête aucune attention aux arrivants, se contentant de s'amuser avec son jouet flamboyant.

Il paraît tellement vieux qu'on pourrait lui donner cent ans, voire plus. Son corps est émacié, il n'a plus ni dents ni cheveux. Le plus horrible, ce sont les cicatrices laissées par des brûlures, certaines anciennes, d'autres récentes. Cette scène coûte 1/1D3 points de SAN.

Un jet d'Anthropologie réussi permet de déterminer qu'il est originaire du Proche ou du Moyen Orient, peut-être l'Iran. Qui-conque a vu les photos dans les journaux montrant celui que Hardman a sauvé il y a plusieurs années comprennent que c'est la même personne.

« Vous êtes là pour lui, je suppose, » dit-il sans lever les yeux, l'attention rivée sur le Vampire de Feu qui se promène sur ses paumes ouvertes. « Je ne suis plus lui. Il n'est pas là. Mon heure est venue et je vais passer. »

L'élocution du vieil homme est hachée et difficile à comprendre. Un jet réussi de Psychologie confirme qu'il est complètement fou.

Tandis que les investigateurs le regardent, il étend les bras devant lui, les paumes en l'air, et laisse le Vampire de Feu les remonter pour venir se nicher contre sa poitrine. L'air se remplit de l'odeur de la chair calcinée alors que la créature brûle la peau et provoque l'apparition de cloques. L'homme ferme les yeux et renverse la tête sous l'effet de l'extase et de la douleur.

« Bientôt la tour d'or se transformera en colonne de feu ! Ce que j'ai tenté en 1906, il le réalisera bientôt. Les astres sont propices maintenant, les astres étaient propices alors ! » Sur ces mots, le Vampire de Feu bondit dans la gorge du vieillard qu'il détruit dans une explosion de flammes et de viscères. Les témoins perdent 1/1D4 points de SAN. Si on le laisse faire, le Vampire de Feu incendie ensuite le bâtiment, s'attaquant d'abord à tous les débris éparpillés dans les bureaux. Comme les flammes se propagent rapidement, les investigateurs seront certainement contraints de fuir très vite. Avec un peu de chance, personne ne les verra quitter l'entrepôt ravagé.

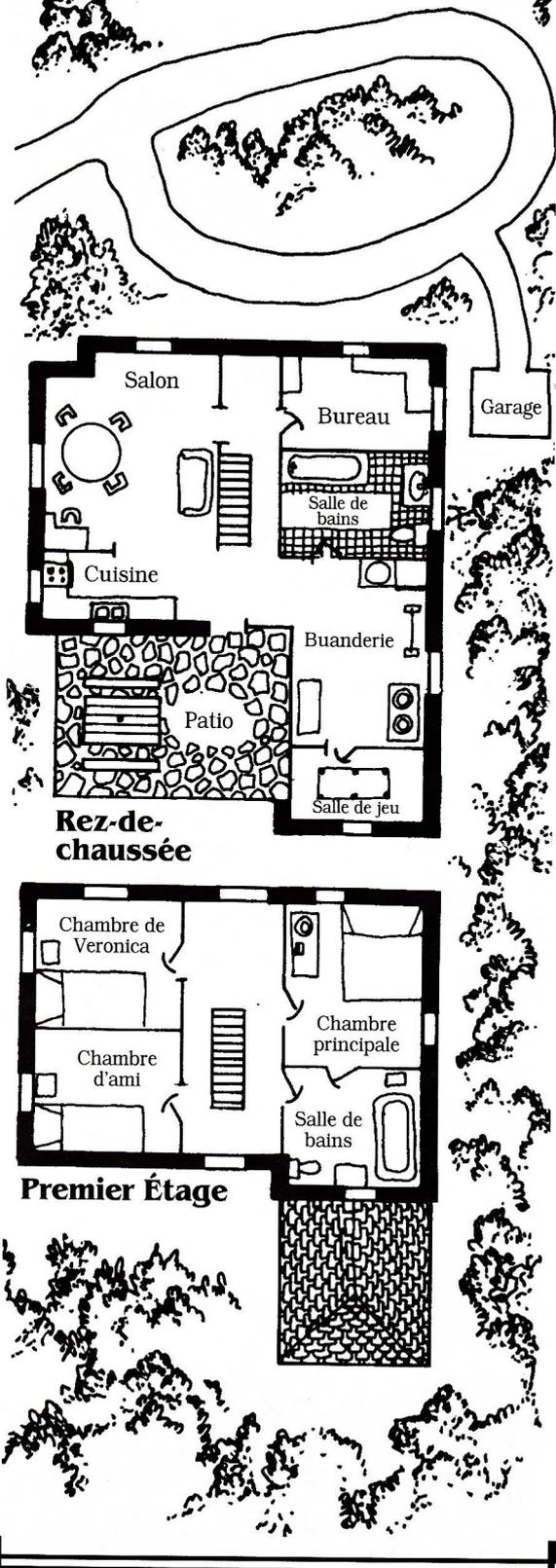
La maison de Hardman

La maison de Robert Hardman se dresse sur une parcelle boisée au sommet de Twin Peaks. Les habitants de San Francisco savent que c'est un secteur où les prix sont particulièrement élevés ; avec un jet réussi d'Idée, les investigateurs en viennent à se demander comment quelqu'un ayant un salaire de pompier peut se permettre d'y vivre. Ceux qui veulent tirer cette question au clair apprennent qu'une tante aurait laissé au lieutenant un héritage suffisant pour acheter la maison. C'est du moins ce qu'a fait croire Hardman. La propriété se



L'ancien Mobed passe la flamme

Maison de Hardman



trouve presque au sommet de cette colline de 240 mètres d'altitude, où elle est isolée et entourée de pins.

Un seul voisin voit de chez lui la maison, un jeune couple qui reconnaît sans peine ne pas avoir beaucoup de contact avec la famille sur la colline. Leur fille de huit ans, Debbie, dit

que : « M. Hardman est Chef des Pompiers, je crois, » avec une certaine admiration. Todd, leur fils de dix ans, lâche : « Veronica est une peste, je ne l'aime pas du tout. A l'école, elle n'arrête pas de s'en prendre aux autres. » Le père, Mike Thomas, pose la main sur l'épaule de son fils. « Ça suffit comme ça. » Il explique que Veronica, la fille de dix ans de Hardman, est une enfant difficile ayant la réputation de ne pas s'entendre avec les autres.

Cette famille n'a pas grand-chose d'autre à offrir comme renseignement, si ce n'est que les Hardman donnent parfois des soirées avec, en général, de dix à quinze invités. « Je pense que ce sont tous des pompiers, » précise Mike avec un sourire. « Sans doute ceux avec qui il travaille. »

Les investigateurs ne trouvent Hardman chez lui que s'ils s'y rendent tard le soir. Dans ce cas, il se montre cordial mais reste méfiant. S'il a déjà des doutes sur ses visiteurs et qu'il en a la possibilité, il glisse un .38 automatique sous sa veste avant d'ouvrir la porte. Notez bien que même si Hardman est capturé ou tué chez lui, la grande invocation qui doit conclure l'aventure a quand même lieu. Phil Wilson agit comme grand prêtre, le Gardien ayant parfaitement le droit de décider qu'elle est programmée pour le soir même et qu'elle va débiter d'ici une heure ou deux. Même mourant, le lieutenant peut encore envoyer ses adversaires sur une fausse piste et les faire courir à travers la ville afin d'arrêter les adorateurs. Mais il est plutôt probable qu'ils ne se rencontrent pas.

Pendant la journée ou en début de soirée, le garage est vide et la maison apparemment inoccupée. Rien ne permet aux investigateurs de se douter que les Hardman ont laissé leur fille de dix ans toute seule.

La maison

SALON/SÉJOUR : Cette partie ouverte contient une table, des divans et une cuisine. Le mobilier est moderne et un grand ensemble audio-vidéo occupe un mur. Les récompenses de Hardman occupent le haut d'un meuble, en même temps que des photos le représentant avec ses hommes en pleine action. Des peintures abstraites sont accrochées aux murs. La signature est indéchiffrable, mais le style pourrait être assimilé à du Monet sous acide, en Enfer. Deux morceaux de roches noires polies décorent une table. Un jet réussi de Géologie permet de reconnaître des scories volcaniques.

BUREAU : La pièce est occupée par un grand bureau en bois avec une surface d'écriture en cuir incrustée et une chaise assortie, le tout installé devant une vaste fenêtre donnant sur l'avant du jardin. Les murs sont recouverts d'étagères pleines de livres, de photos et d'effets personnels. Les ouvrages, pour la plupart en rapport avec le feu, comprennent des manuels professionnels, des récits, des textes historiques et une copie des *Adorateurs du Feu*.

L'examen du sol associé à un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de détecter un carré, très discret, découpé dans la moquette sous le bureau. Une fois enlevé, il laisse paraître un coffre de plancher doté d'un verrou électronique à code, d'un mini clavier et d'un écran à diodes lumineuses. Le bon code (Fahrenheit 451) suffit pour l'ouvrir. Pour neutraliser la serrure, il faut réussir un jet d'Électronique, et pour forcer le coffre, il faut des heures.

A l'intérieur se trouvent 1 100 \$ en espèces, quelques papiers personnels et un sac de tissu renfermant des masques de cérémonie et un antique manuscrit tombant presque en poussière. Un jet réussi d'Archéologie ou de Linguistique permet de reconnaître le type d'écriture, du pahlavi (Moyenne Perse), datant des environs du 6ème siècle après J.-C. Il est intitulé *Les Lettres de Nestar*. Si les investigateurs le lisent, ils perdent 1D8 points de SAN et gagnent 6 % en Mythe de Cthulhu. L'ouvrage contient les sortilèges *invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Appeler/Renvoyer Cthugha, Enchanter une Torche et Potion de Phan*, le dernier comprenant la formule de la drogue employée par Hardman. Ces sorts ont un multiplicateur de x 2.

Tout au fond du coffre, un interrupteur marqué "On/Off" est recouvert d'un plastique transparent. Il est actuellement en

position Off. Mis sur On, il déverrouille l'entrée du temple secret derrière la maison et en active le mécanisme.

CHAMBRE PRINCIPALE : Un lit aux dimensions royales en occupe presque toute la place ; les taies d'oreillers et les draps de satin rouge sont du plus mauvais goût. Le placard contient des vêtements et des chaussures.

DEUXIÈME CHAMBRE : Quand les visiteurs s'approchent de la porte entrouverte, la réussite d'un jet en Écouter leur fait détecter un léger bruissement qui en provient. L'intérieur est typique de la chambre d'une fille de dix ans : le sol est couvert de jouets et les murs d'affiches représentant des chevaux et des personnages de contes de fée. Veronica, qui n'a pas toute sa raison, s'est réfugiée dans le placard. Elle attend, assise parmi d'autres jouets, que quelqu'un ouvre la porte.

Seule à la maison



Veronica Hardman

Entendant du bruit à l'étage inférieur et supposant qu'il provient de cambrioleurs, Veronica a préparé une petite surprise. Sa poupée de chiffons bien calée sous son bras, elle tient un pistolet à eau dans une main et dans l'autre un briquet ; elle est prête à défendre sa maison. Dès que quelqu'un ouvre son refuge, elle crie : « Bang ! Bang ! Bang ! » et asperge le visage et la poitrine de l'investigateur qui se tient dans l'ouverture. Celui-ci, aveuglé, n'a pratiquement pas le temps de réaliser ce qui arrive lorsque la petite démente allume son briquet et le jette sur lui, le transformant en

torche humaine. Elle est alors prise d'une crise de fou rire.

Sa victime encaisse d'abord 1D4 points de dommages, puis 1D3 points supplémentaires par round durant les quatre heures suivantes ou jusqu'à ce que les flammes soient éteintes. Les personnages ont très vite remarqué que chaque pièce compte au moins un extincteur. Le mobilier et les matériaux divers sont ignifugés et peuvent être utilisés pour abréger les souffrances de celui qu'elle a embrasé.

Veronica les regarde tout sourire, puis adopte un visage sérieux et s'exclame : « Ne savez-vous pas qu'il est dangereux de jouer avec le feu ? »

Si on la menace, elle prend peur et hurle. « Vous n'êtes pas chez vous, allez-vous en. Ma maman et mon papa vous le feront payer ! » Quand on tente de la maîtriser, elle donne des coups de pied, crie, griffe et mord tout en pleurnichant : « Papa ! Papa ! » et « Laissez-moi tranquille ! »

Elle ne sait rien du coffre ou de son code d'accès, et il faut la menacer physiquement pour qu'elle révèle l'existence du temple secret à l'arrière de la maison.

Derrière la maison

La cour arrière a été taillée à flanc de colline ; les arbres forment un écran qui la rend invisible de chez leurs voisins. Un jardin soigneusement entretenu entoure un vaste belvédère de style moderne installé au-dessus d'une plate-forme en séquoia.

Près du belvédère, les investigateurs aperçoivent un interrupteur qui permet d'en éclairer l'intérieur. Cependant, si celui qui est situé dans le coffre a été mis sur "On", une petite lumière verte clignote à côté de celui-ci. Son enclenchement provoque alors un bruit de grincement et de roulement, tandis que toute la plate-forme s'écarte pour dégager le temple secret souterrain. Une odeur infecte de chair brûlée en cours de décomposition s'élève de la cavité.

Citation des Lettres de Nestar

Comme nous brûlons de sentir ton toucher, ô Seigneur Ardent. Comme nous avons peiné pour accomplir ton dessein, ô Roi du Feu. Comme nous t'avons supplié de venir, ô Seigneur Rouge. Mais en ce jour nous te recevrons, Grand-père Feu. Car en ce jour tout est propice — la Tour d'Or se transformera en Colonne de Feu et nous lancerons l'appel. Que l'humanité soit purifiée par ton pouvoir. Que le profane sache, comme nous le savons, qu'en ce jour le feu brûlera si intensément qu'il brûlera dans la mémoire de tous les hommes.

Ce feu sera meurtrier - Aide Jeu n° 2

Le temple secret

Cette structure a été construite avec l'argent récolté dans les maisons incendiées par les pompiers, et c'est ce même argent qui a permis d'acheter cette propriété.

Le temple est formé d'un puits en béton de six mètres de diamètre pour autant de profondeur. Un escalier de fer de type industriel fixé à la paroi donne accès au fond ; le sol en ciment est marqué de trois cercles concentriques, avec au milieu une grande grille métallique surmontant un foyer enterré. Un cadavre humain calciné et décomposé est encore recroquevillé dessus, spectacle qui coûte 1/1D4 points de SAN.

Un épais carnet à spirales est posé sur une petite table à côté de l'autel. A l'intérieur de la couverture, il est inscrit : "Nos Hommages au Feu". La première page comporte une citation des *Lettres de Nestar* (voir Aide de Jeu n° 2), alors que le reste est l'énumération griffonnée des "glorieuses offrandes à Cthugha". Il y a en tout une trentaine d'inscriptions, dont la plus ancienne remonte à cinq ans et la plus récente à trois jours ; il s'agit certainement du malheureux qui est passé sur le gril.

La "Tour d'Or" mentionnée dans la citation faisait autrefois référence aux temples du riche clergé, mais Hardman l'a désormais assimilée à l'immeuble de la Bank of America, une des plus grandes constructions de San Francisco. Sur une feuille glissée sous la page suivante figurent des calculs étranges qui se concluent par trois dates identiques à celles que les investigateurs ont peut-être découvertes chez Willows. La réussite d'un jet d'Occultisme ou d'Astronomie fait déterminer que ces calculs sont en rapport avec le mouvement des étoiles. Les résultats indiquent le meilleur moment pour pratiquer l'invocation.

Les adorateurs ont déjà entamé les préparatifs de l'événement à venir. Leurs adversaires sont censés en être avertis juste à temps pour rejoindre le site où il va se dérouler et tenter d'y mettre un terme.

La colonne de feu

Le final se déroule au siège de la Bank of America, un gratte-ciel du centre ville de 52 étages, avec à l'intérieur un dédale de bureaux. Le jour, des milliers de personnes y travaillent, la nuit, il n'y a que le personnel des services de sécurité et de nettoyage, avec toutefois une exception au 52ème étage : la Salle Cornaline, un lieu très fréquenté la nuit où plus de 150 personnes peuvent prendre place. Les adorateurs ont bien l'intention de sacrifier tous ces gens en une offrande parfaite pour Cthugha qui, dès qu'il aura été appelé, sera lâché sur la ville.

Après avoir saboté les systèmes d'alarme et d'arrosage, les pompiers ont amplement le temps de déclencher le feu et de démarrer leur cérémonie avant que le drame ne soit signalé et que les services concernés ne réagissent. Si les investigateurs préviennent la police avant de se rendre sur place, les deux officiers chargés de venir vérifier leurs propos sont assassinés.

Dès leur arrivée, les personnages découvrent les nombreux meurtres commis par les pyromanes et sont les premiers témoins de l'incendie qui se répand dans les étages intermédiaires. La police et les vrais pompiers interviennent peut-être rapidement, mais s'ils veulent empêcher que la cérémonie soit achevée, les investigateurs doivent affronter la tour infernale.

Pendant cette partie du scénario, il est important que le Gardien maintienne la pression sur les personnages. Ils subissent la chaleur, sentent la fumée, chancellent sous les explosions, ont du mal à supporter la température croissante, sont menacés par les flammes et les chutes de certains éléments de la structure.

L'arrivée des adorateurs

Les adorateurs se sont arrangés pour être chargés de procéder au contrôle des mesures anti-feu du bâtiment, et la sécurité les attend. Leurs deux véhicules sont garés dans la California Street, en parfaite évidence. Ils espèrent ainsi retarder l'intervention des vrais secours : les gens qui voient de la fumée ou des flammes supposent que les équipes d'intervention sont déjà sur place et n'iront pas les avertir.

Une fois à l'intérieur, ils abattent les gardiens à la hache et au lance-flammes portable, puis empilent les cadavres dans le bureau. Ils se dirigent ensuite vers le sous-sol, éteignent les alarmes et sabotent le système d'arrosage. L'électricité est presque entièrement coupée, sauf pour les ascenseurs, l'entrée et les derniers étages. Ils entreprennent alors de transformer le gratte-ciel en un autel approprié. Tout en se rendant vers le toit, ils entament de nombreux rituels précédant l'appel, massacrant le personnel de maintenance et de nettoyage qui a le malheur de tomber sur eux. Les Vampires de Feu sont invoqués et envoyés dans toute la construction ; ils vont de pièce en pièce, d'étage en étage et embrasent tout ce qu'ils touchent.

L'arrivée des investigateurs

Les personnages pénètrent dans l'immeuble avant que les premiers signes du drame soient visibles de l'extérieur. Réussir un jet de Trouver Objet Caché leur permet de remarquer les flammes qui lèchent une fenêtre aux alentours du trentième. Ils disposent du matériel adapté grâce aux deux camions, abandonnés, qui sont garés à côté. Le véhicule léger d'intervention contient une pompe et des tuyaux de différentes tailles, allant de 60 à 600 mètres de long, ainsi que des lances, des outils et des raccords pour les prises d'eau. Le matériel de sauvetage comprend également des troussees de premiers secours, des couvertures de laine, des masques autonomes (3 par véhicule), des lampes et batteries, des extincteurs portables, des haches, des pelles, des pioches, des cordes, des perches de 2 à 5 mètres, des brancards, des béliers, des pinces coupantes, des éventails hydrauliques, des scies, des cales et des treuils, des extracteurs de fumée, des clés de fermeture d'eau et de gaz, des civières, un appareil de réanimation, un filet de sauvetage, un pistolet lançant les lignes de sécurité, des échelles, des projecteurs et des câbles, et tout un assortiment d'outils.

Une mort flamboyante

Si les investigateurs hésitent trop longtemps, s'ils attendent la police ou les vrais pompiers, le Gardien peut les inciter à accélérer le mouvement.

Tandis qu'ils se tiennent sur la place entourant le gratte-ciel, ils entendent un craquement et, levant les yeux, voient une personne enveloppée de flammes passer par une fenêtre du 30ème étage. La silhouette tourne plusieurs fois sur elle-même, avant de s'écraser sur les dalles. C'est le cadavre fumant, calciné et disloqué d'une femme de ménage qui a eu le malheur de rencontrer les incendiaires. Quiconque assiste à cette scène perd 1/1D4 points de SAN.

Pénétrer dans l'enfer

Les portes d'entrée, en verre, ne sont pas verrouillées, malgré l'absence évidente de la sécurité. Le centre du rez-de-chaussée est occupé par quatre blocs de six ascenseurs.

Le hall

Au rez-de-chaussée, on ne trouve que les ascenseurs, deux escalators menant aux niveaux inférieurs, le petit bureau de la sécurité à la porte entrebâillée, visible depuis l'entrée. Une surface noircie se trouve à mi-chemin entre le bureau et l'entrée ; elle sent l'essence et, au toucher, se révèle humide et gluante.

Dans le bureau, les investigateurs découvrent un spectacle abominable. Cinq cadavres y ont été jetés. Deux ont eu le crâne fendu à coups de hache, deux autres sont affalés sur leur chaise, une hache enfoncée dans la poitrine. Le cinquième, atrocement brûlé, est suspendu à une patère ; les derniers fluides du corps s'écoulent goutte à goutte. Découvrir ce carnage coûte 1/1D6 points de SAN.

L'alimentation des moniteurs et de tout le matériel de surveillance a été coupée. Les téléphones, comme partout ailleurs, n'ont plus aucune tonalité. Sur chacun des quatre premiers cadavres, les personnages peuvent récupérer une matraque, une torche et un revolver chargé (38). Une boîte de 50 cartouches est rangée dans un placard fermé à clé. Un plan de l'immeuble, montrant ses spécificités, est punaisé au mur.

Les sous-sols

Les investigateurs espérant rétablir le courant ou les systèmes de secours iront visiter les sous-sols. Dans l'entrée, un escalator mène aux quatre étages souterrains, où se trouvent générateurs immenses, commandes de climatisation, pompes, plomberie, quantité de câbles, de tuyaux, de boîtes et de machinerie — tout ou presque est éteint et inopérant. Le silence est étouffant. Près des salles réservées aux générateurs, ils entendent des craquements ; une faible lumière vacillante, bleutée, jette des ombres irréelles dans le couloir. Les générateurs de secours ont été endommagés. La lueur et le bruit sont produits par les câbles sectionnés, dotés d'une vie propre, juste à côté de la partie principale des appareils. Un jet réussi d'Électricité permet de voir qu'on ne peut procéder à de rapides réparations.

Rejoindre le toit

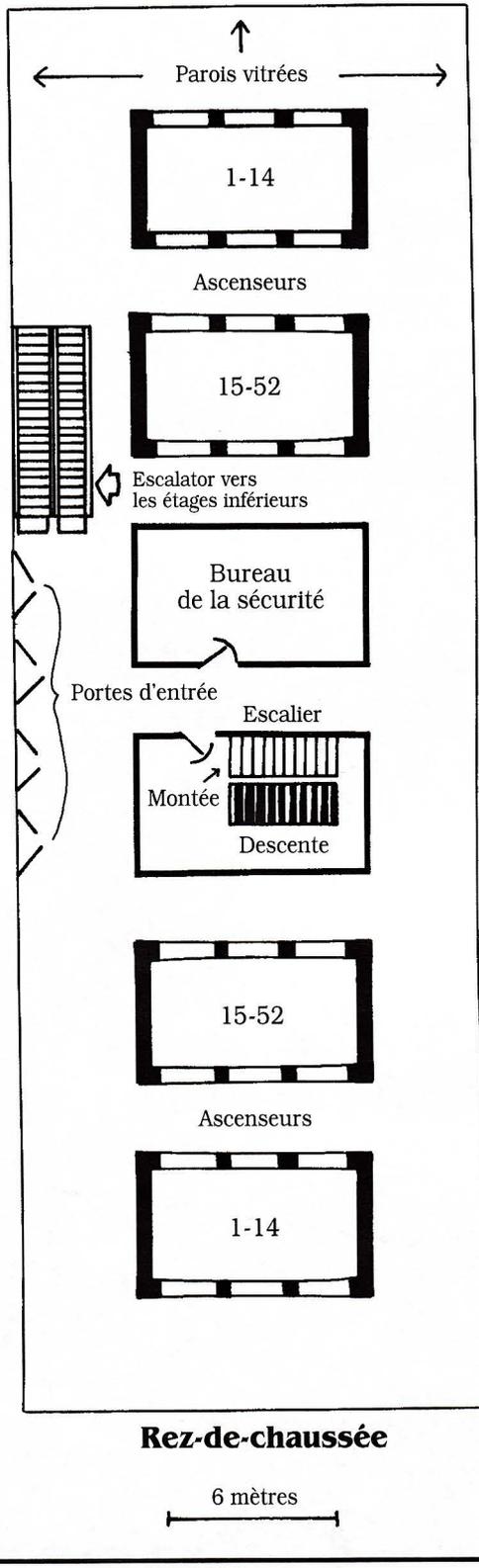
Le seul moyen de mettre un terme au plan des adorateurs, c'est de rejoindre le toit de l'immeuble. Les investigateurs ont le choix entre l'escalier ou les ascenseurs.

Les ascenseurs

Deux groupes de cabines desservent les étages 1 à 14, et les deux autres les étages 15 à 52. La programmation des appareils fait qu'en cas d'incendie, ils redescendent au niveau de l'entrée, ouvrent leurs portes et deviennent inopérants. Les investigateurs qui désirent neutraliser le système doivent réussir des jets d'Électronique ou d'Électricité. Une fois ses portes refermées, la cabine est en mesure de monter. Actionnée par des boutons sensibles à la chaleur, elle se dirige vers le 14ème ou le 15ème, selon l'ascenseur choisi, où le feu est au plus fort et ouvre ses portes. Des flammes rugissantes se déversent dedans, infligeant 1D8 points de dommages aux occupants.

Puis elle se referme et, ayant elle-même souffert au passage, se remet à descendre pour finalement s'arrêter entre le 3ème et le 4ème. La température montant lentement, les passagers n'ont plus qu'à s'échapper par la trappe du toit. Il leur sera ensuite peut-être nécessaire de contrôler leur DEX s'ils ne veulent pas perdre l'équilibre sur cette étroite surface encombrée de poulies et de câbles gras. En cas d'échec, c'est la chute vers le sous-sol, à quelque 15 mètres de là. Ils aperçoivent loin en haut de la cage un éclat rougeoyant. Tous ressentent le passage de l'air aspiré par les flammes affamées.

Building de la Bank of America



La meilleure solution consiste à forcer les portes du 4ème et à continuer par l'escalier. Certains intrépides peuvent, cependant, décider de gravir la paroi de la cage d'ascenseur. Le projet est ambitieux, mais le Gardien prendra soin d'écouter tous les plans raisonnables et décidera des dangers encourus sur ce

Utiliser les camions

Bien que le véhicule léger d'intervention ait été saboté et ne puisse plus remplir sa tâche — pomper l'eau — les investigateurs peuvent trouver un intérêt à la grande échelle. Un jet réussi d'Electricité leur sert à faire démarrer le véhicule en trafiquant les câbles afin de le déplacer. La poutrelle peut atteindre 27 mètres de long (huit étages) et supporter 350 kg. Elle est actionnée par un grand nombre de commandes situées autant sur la nacelle que dans le camion, servant pour l'élévation, l'extension et la direction. La réussite d'un jet de Conduire un Engin Lourd fait réaliser qu'il faut positionner les vérins stabilisateurs avant d'étendre l'échelle. En leur absence, le camion risque de se renverser quand elle dépasse une certaine longueur.

Il est possible de manœuvrer la poutrelle sans savoir Conduire un Engin Lourd, mais avec une forte probabilité d'accident. Elle peut se mettre à osciller et heurter le bâtiment, provoquant une pluie de verre cassé, précipitant peut-être les occupants de la nacelle dans une pièce envahie par les flammes ou vers la place dallée, en dessous. La nacelle est équipée d'une lance (inutilisable en l'absence de pompe fonctionnelle), de lampes de secours, de petites échelles, de haches et de matériel de communication.

chemin : portes propulsées par une explosion qui tombent, boules de feu qui parcourent le tunnel, câbles qui lâchent et cabines qui vont s'écraser au sous-sol.

Les portes s'ouvrent après la réussite d'un jet de FOR ou de DEX, au choix du Gardien.

Les escaliers

Dans toutes les constructions modernes, l'accent est mis sur l'emploi de matériaux résistants au feu. Les escaliers sont particulièrement bien protégés avec leurs lourdes portes anti-feu. La fumée n'y ayant guère d'accès, ils représentent le chemin le plus sûr. Certains lampes à alimentation indépendantes assurent un minimum d'éclairage. Des extincteurs et des couvertures protectrices sont prévues à chaque étage.

Niveaux inférieurs : 1 à 15

Au fur et à mesure de leur progression, les investigateurs remarquent qu'il fait de plus en plus chaud et que l'odeur de l'incendie augmente d'intensité. Vers le 11ème étage, c'est la première rencontre avec un adorateur.

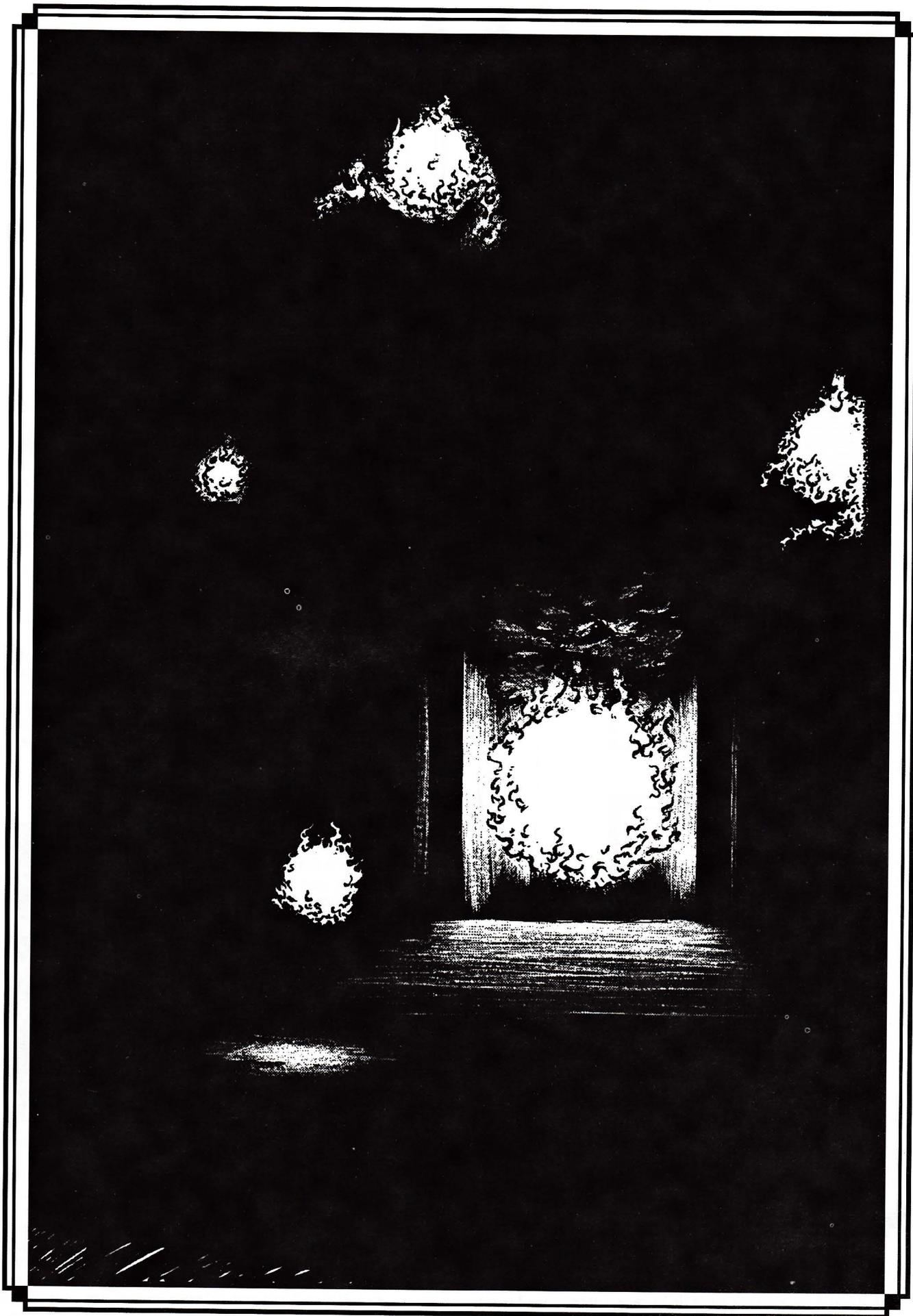
Gary Watson, muni d'un lance-flammes, va rejoindre ses complices sur le toit. Quand il aperçoit les personnages, il fait volte-face et leur tire dessus.

Le lance-flammes a une portée de 10 mètres et inflige 1D10 points de dommages. Ceux qui ont une meilleure DEX que Watson ont le temps de réagir et de se mettre à l'abri. Les autres doivent tenter d'Esquiver pour échapper au souffle ardent ; s'ils y parviennent, ils ne subissent que 1D3 points de dommages.

Ceux qui prennent le jet de plein fouet ont les cheveux grillés, leur peau se couvre de cloques et leurs vêtements s'embrasent. Au gré du Gardien, les objets qu'ils portent subissent le même sort. Ils encaissent alors 1D4 points de dommages supplémentaires par round pour quatre rounds ou jusqu'à l'extinction des flammes. Rien n'empêche que les investigateurs quittent la cage d'escalier par une des portes donnant



Gary Watson



Les Vampires de Feu s'amuse

Backdraft

C'est un phénomène qui se produit lorsque, dans un espace confiné, les flammes s'éteignent d'elles-mêmes par manque d'oxygène. Si l'on ouvre une porte ou une fenêtre, de l'air frais s'engouffre pour combler le vide et fait repartir le feu, parfois en provoquant une explosion capable de souffler les portes ou de précipiter les personnes présentes à travers les fenêtres. Dans certains des étages ravagés, cela peut survenir si les investigateurs veulent quitter l'escalier.

Au moment où le battant est ouvert, on entend un léger sifflement. Un jet de Chance réussi permet de comprendre la nature du danger et de plonger à l'abri à temps, ce qui réduit de moitié les dommages subis. Il faut autrement Esquiver le battant arraché de ses gonds (1D6 points de dommages). Il est suivi d'une bouffée de flammes et de fumée brûlante qui se répand dans tout l'espace disponible. Ceux qui ont raté leur jet de Chance subissent 1D8 points de dommages. Le port de vêtements de protection réduit le montant de ces dégâts.

dans l'immeuble. Watson attend patiemment qu'ils se manifestent, mais au bout d'un moment, il redescend afin de les pourchasser.

Étages intermédiaires : 16 à 35

C'est la partie où l'incendie fait le plus rage. Presque tous les étages sont atteints. Au Gardien de construire la progression vers l'affrontement apocalyptique du sommet, en rendant chaque niveau un peu plus dangereux que le précédent. C'est le règne du chaos sur fond de couloirs, de halls et de pièces ravagées. La fumée obscurcit la visibilité et rend la respiration difficile ; elle peut également être à l'origine d'intoxication et de pertes de connaissance. Les poignées des portes sont incandescentes ; des morceaux de maçonnerie s'effondrent ; des étincelles, des scories et de la cendre volent dans les passages. Les bruits d'explosions plus ou moins lointains retentissent régulièrement, tandis que des blocs tombent du plafond.

Les Vampires de Feu passent parfois à côté d'eux en flèche ; ils longent les couloirs, jouent comme des enfants, rebondissent sur les murs, laissent des traces calcinées et des flammes où qu'ils aillent.

A un moment de cette traversée, une grosse boule de feu apparaît dans l'escalier, un couloir ou un bureau. Des Vampires de Feu se sont réunis pour former une masse flamboyante de plasma rugissant et se déplacent vers les investigateurs, ne leur laissant qu'un round pour réagir. S'ils tentent de l'Esquiver, la boule modifie sa course ou se divise en sept entités qui s'abattent sur les deux cibles les plus proches.

Étages supérieurs : 36 à 52

L'enfer qui ronge l'immeuble provoque des tensions dans la superstructure ; une partie de l'escalier s'est effondré et l'espace entre les 47ème et 50ème étages est béant. C'est aux investigateurs d'imaginer comment franchir le gouffre, en utilisant des cordes ou des échelles. Sinon, avec un peu d'adresse, ils peuvent tenter d'escalader l'immeuble par l'extérieur, en lançant une corde de sécurité dans les fenêtres, deux ou trois étages plus haut. Une fois cela fait, ils n'ont plus qu'à grimper le long d'une paroi bien lisse, avec d'un côté un vide de quelque 44 étages et de l'autre les vagues silhouettes des adorateurs qui s'agitent sur le toit. Il y a 40 % de chances pour que le grappin s'arrime solidement.

Les investigateurs penseront, peut-être, à emprunter une troisième voie : il leur est possible de démolir à coup de hache les plafonds des couloirs qui longent l'escalier et ainsi de s'élever jusqu'à l'étage pour retrouver l'escalier. Les gaines de ventilation leur permettront également de ramper jusqu'à ce niveau.

Quand, enfin, ils atteignent le 52ème étage, ils découvrent la Salle Cornaline. Il est peu probable que la centaine de clients n'aient pas réalisé le drame qui se joue ; il suffit que

certain d'entre eux aient voulu partir et se soient heurtés aux ascenseurs bloqués ou à l'escalier enfumé. La plupart sont certainement pris de panique et de peu de secours, mais si le Gardien le désire, quelques rares individus gardent la tête froide et accompagnent les arrivants pour le dernier affrontement.

Le toit

L'accès se fait par un escalier ; au moment où les investigateurs atteignent la porte, ils entendent des psalmodies saccadées et gutturales, la voix de Hardman s'élevant au-dessus de celles des autres. Le battant ouvert, ils s'aperçoivent que la cérémonie arrive à son terme. De l'autre côté de la plate-forme, à une dizaine de mètres, 2D4 +1 adorateurs, les visages recouverts de leur masque, lèvent leur torche en santal. Hardman est au sommet du parapet qui fait le tour du toit ; il tourne le dos aux investigateurs et tient une hache à la main, louant les cieux pour son dieu.

Avant que les arrivants puissent réagir, l'air commence à prendre vie, s'épaissir, devenir électrique. Dans le ciel foncé, un point de lumière se développe, et des centaines de Vampires de Feu s'engouffrent dans l'ouverture, filant vers la ville tels des fusées enflammées, tourbillonnant, sifflant, se précipitant vers les habitations et les parcs. C'est alors que le ciel se déchire et qu'il en émerge une immense boule de plasma qui n'est que flammes, chaleur et folie : Cthugha, Seigneur du Feu. Le toit est baigné de lumière tandis que les invocateurs poursuivent leurs chants et que le dieu se dirige vers l'immeuble et la ville. Tous les témoins perdent 1D3/1D20 points de SAN.

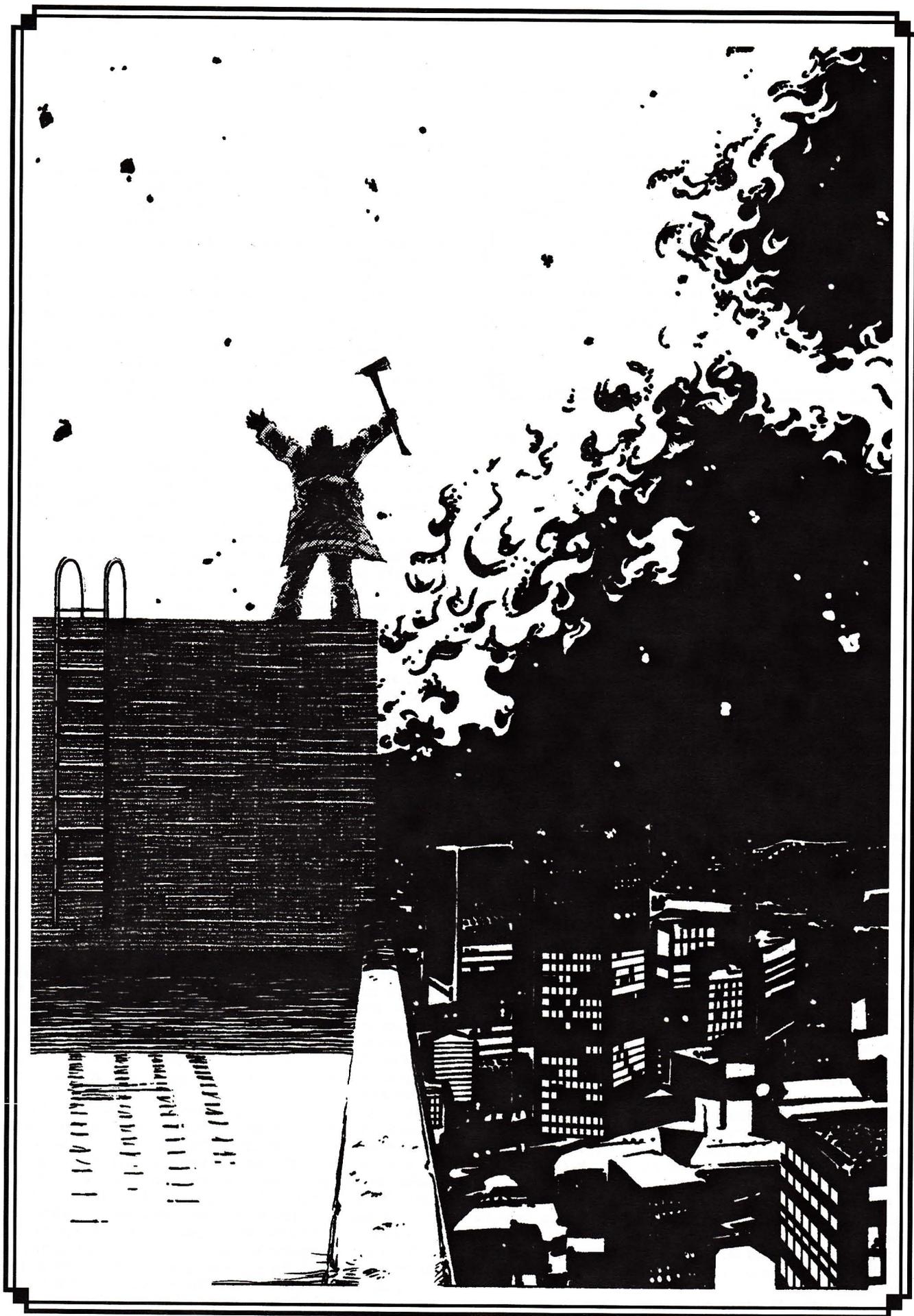
Les investigateurs ont, cependant, encore le temps de sauver San Francisco, ainsi que leur propre vie. Ils n'ont plus aucune possibilité de fuir. S'ils interrompent la cérémonie avant qu'il n'accepte l'offrande qui lui est faite, Cthugha est renvoyé là d'où il vient. Il suffit pour cela d'éliminer Hardman d'une balle bien placée ou de le faire basculer par-dessus bord. La difficulté vient de ses complices suicidaires, munis de haches ou d'autres armes. Bien qu'ils désirent mourir par la main de leur dieu, ils ne craignent pas de succomber en le défendant. Ils combattent les investigateurs sans pitié.

Dans le même temps, deux hélicoptères apparaissent, l'un de KHYN-TV, l'autre un appareil de sauvetage dépêché par les Gardes Côtes. Quand la bataille sur le toit commence à faire rage, l'hélico de presse se rapproche trop de Cthugha qui continue de descendre et qui le frappe sans prévenir avec un de ses pseudopodes. L'appareil explose sur le champ, assurant ainsi un parfait décor pour la scène du toit.

L'apothéose

Si les personnages stoppent Hardman, quelle que soit la méthode employée, la cérémonie est interrompue et Cthugha renvoyé vers l'espace qu'il occupe habituellement. La ville est sauvée, seule la Bank of America est anéantie. Les adorateurs restants se défendent jusqu'à la mort. L'incendie finit par être maîtrisé, et les survivants évacués soit par les pompiers ayant fait l'ascension de l'immeuble soit par des hélicoptères qui s'approchent du toit. Tous les investigateurs reçoivent 2D10 +2 points de SAN.

Mais s'ils laissent Hardman achever son œuvre dans les six rounds qui suivent, Cthugha s'empare de l'offrande et pénètre dans le bâtiment, se nourrissant de ses occupants, décuplant la puissance de destruction de l'incendie. D'énormes pseudopodes partiellement gazeux se répandent sur le toit et réclament les invocateurs, les invitant à recevoir leur ultime récompense. Les personnages sont condamnés, à moins que le Gardien ne leur accorde une chance d'être récupérés par l'hélicoptère des garde-côtes, en prenant de grands risques et en réussissant tous les jets appropriés. L'appareil étant trop gros pour se poser, il doit récupérer les survivants un par un grâce à son treuil. Quant à savoir s'il dispose d'un délai suffisant pour embarquer tout le monde, c'est au Gardien d'en décider.



Cthugha, Seigneur du Feu

Cthugha achève l'immeuble de la Bank of America qui s'écroule, et le feu se propage au voisinage. Grâce au concours des Vampires de Feu, la ville est ravagée par un gigantesque incendie à côté duquel celui de 1906 paraît dérisoire. Les investigateurs survivants perdent alors 2D4 points de SAN, dus à l'étendue du désastre et des pertes humaines.

Conséquences

Dans le meilleur des cas, la ville est sauvée, les unes des journaux du lendemain sont toutes consacrées à l'événement, sans qu'il y soit fait mention des gardes assassinés, des pompiers incendiaires ou de tout ce qui est en rapport avec l'étrange phénomène astronomique auxquels de nombreux témoins ont assisté. Seul le terrible récit de la destruction d'un gratte-ciel est répété d'un journal à l'autre.

Ce n'est pas seulement la ville, mais tout le pays qui est en état de choc devant l'ampleur du drame. Les gens restent abasourdis devant la description des terribles explosions qui ont projeté des boules de feu gigantesques dans le ciel. Les officiels ont jeté un voile serré sur cette affaire, rien ne sort, personne n'est au courant.

S'ils comptent parmi les rescapés, les personnages n'ont pas fini de souffrir. Après avoir été interrogés, certains peuvent être déclarés fous et internés d'office. D'autres souffrir de pyrophobie, voire de pyromanie, ce qui est encore plus grave.

Caractéristiques

ROBERT HARDMAN, 39 ans, lieutenant de pompier, prêtre de Cthugha

FOR 17	CON 15	TAI 15	INT 16	POU 22
DEX 11	APP 12	ÉDU 17	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; Hache 45 %, 1D6 +1 + bd.

Compétences : Astronomie 45 %, Conduire un Engin Lourd 65 %, Démarrer un Feu 95 %, Mythe de Cthulhu 14 %.

Sorts : Appeler/Renvoyer Cthugha, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Esprit Enflammé de Cthugha.

MELISSA HARDMAN, 37 ans, épouse et adoratrice

FOR 12	CON 16	TAI 10	INT 14	POU 12
DEX 15	APP 14	ÉDU 14	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Griffes 65 %, 1D2 ; Morsure 45 %, 1D3.

Compétences : Conduire une Automobile 45 %, Faire Brûler le Diner 55 %, Nager 39 %.

VERONICA HARDMAN, 10 ans, enfant dénaturée

FOR 6	CON 12	TAI 5	INT 11	POU 11
DEX 15	APP 14	ÉDU 4	SAN 0	PV 9

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Pistolet à eau (chargé d'essence) 65 %, 1D6 + 1D3 par round suivant.

Compétences : Discrétion 65 %, Grimper 55 %, Se Cacher 45 %.

Les pompiers

TOMMY JOHNSON, 33 ans

FOR 16	CON 13	TAI 17
INT 12	POU 13	
DEX 11	APP 10	ÉDU 12
SAN 0	PV 15	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Lance-flammes 55 %, 2D6 ; Hache 65 %, 1D6 +1 + bd.

Compétences : Électricité 45 %, Grimper 85 %.

JOHN CRISLOW, 27 ans

FOR 15	CON 14	TAI 12
INT 14	POU 15	
DEX 10	APP 8	ÉDU 10
SAN 0	PV 13	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Pique 65 %, 1D8 + bd.

Compétences : Conduire un Véhicule Léger d'Intervention 75 %, Grimper 75 %, Sauter 45 %.

WILL TRIPPER, 44 ans

FOR 13	CON 16	TAI 16	INT 14	POU 11
DEX 10	APP 12	ÉDU 13	SAN 0	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 30 %, 1D3 + bd ; Couteau 40 %, 1D4 +2 + bd.

Compétences : Crocheter une Serrure 50 %, Lustrer un Camion de Pompier 65 %, Mécanique 75 %.

DUANE COLLINS, 29 ans

FOR 14	CON 16	TAI 14
INT 11	POU 13	
DEX 15	APP 13	ÉDU 10
SAN 0	PV 15	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Torche Enflammée 35 %, 1D6 + bd ; Hache 45 %, 1D6 +1 + bd.

Compétences : Conduire un Engin Lourd 75 %, Diriger la Lance 50 %.

PHIL WATSON, 26 ans

FOR 14	CON 14	TAI 15
INT 15	POU 17	
DEX 13	APP 13	ÉDU 10
SAN 0	PV 15	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Levier 35 %, 1D8 + bd ; Lutte 35 %, spécial.

Compétences : Écouter 55 %, Informatique 75 %.



Tommy Johnson



Duane Collins

GARY WATSON, 24 ans

FOR 14 CON 14 TAI 17 INT 12 POU 16
DEX 12 APP 12 ÉDU 13 SAN 0 PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 40 %, 1D3 + bd ; Pique 1D8 + bd.

Compétences : Grimper 55 %.

MARCUS SMITH, 24 ans

Marcus Smith

FOR 14 CON 15 TAI 12
INT 15 POU 15
DEX 18 APP 9 ÉDU 16
SAN 0 PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Torche Enflammée 55 %, 1D6 + bd ; Pelle 55 %, 1D8 + bd.

Compétences : Grimper 65 %.

AL DARVEY, 38 ans

FOR 14 CON 13 TAI 17
INT 11 POU 14
DEX 12 APP 10 ÉDU 14
SAN 0 PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Hache 45 %, 1D6 +1 + bd ; Pince coupante 45 %, 1D4 + bd.

Compétences : Grimper 55 %, Premiers Soins 65 %, Trouver Objet Caché 55 %.

NICK STODDARD, 37 ans

FOR 13 CON 16 TAI 14 INT 16 POU 17
DEX 17 APP 14 ÉDU 12 SAN 0 PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Hache 75 %, 1D6 +1 + bd.

Compétences : Discrétion 45 %, Grimper 55 %, Se Cacher 40 %, Trouver Objet Caché 55 %.

JACK O'CONNOR, 31 ans

FOR 16 CON 15 TAI 16 INT 14 POU 17
DEX 14 APP 15 ÉDU 15 SAN 0 PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Hache 40 %, 1D6 +1 + bd ; Pique 65 %, 1D8 + bd.

Compétences : Grimper 50 %, Ligne de Sauvetage 65 %.

DOUZE VAMPIRES DE FEU

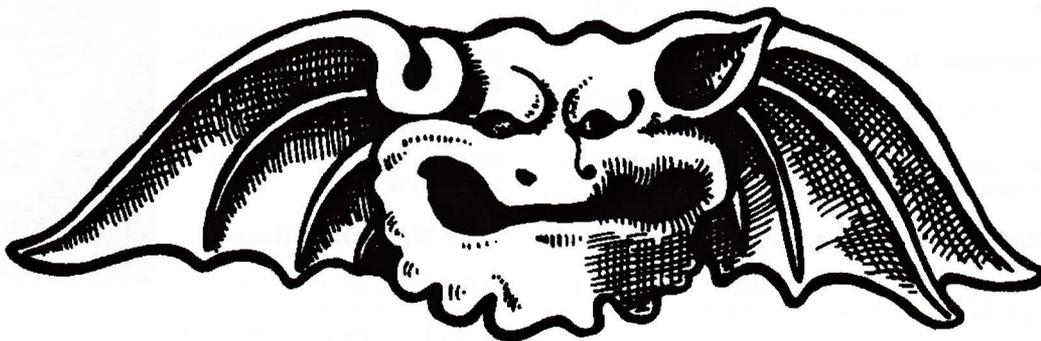
	CON	TAI	DEX	INT	POU	PV
Un	8	1	15	7	10	8
Deux	10	1	18	10	13	10
Trois	9	1	14	9	13	9
Quatre	11	1	16	11	15	11
Cinq	11	1	22	16	14	11
Six	8	1	16	12	10	8
Sept	9	1	10	10	12	9
Huit	7	1	17	14	16	7
Neuf	12	1	15	11	11	12
Dix	7	1	16	9	9	7
Onze	6	1	18	10	10	6
Douze	10	1	20	8	12	10

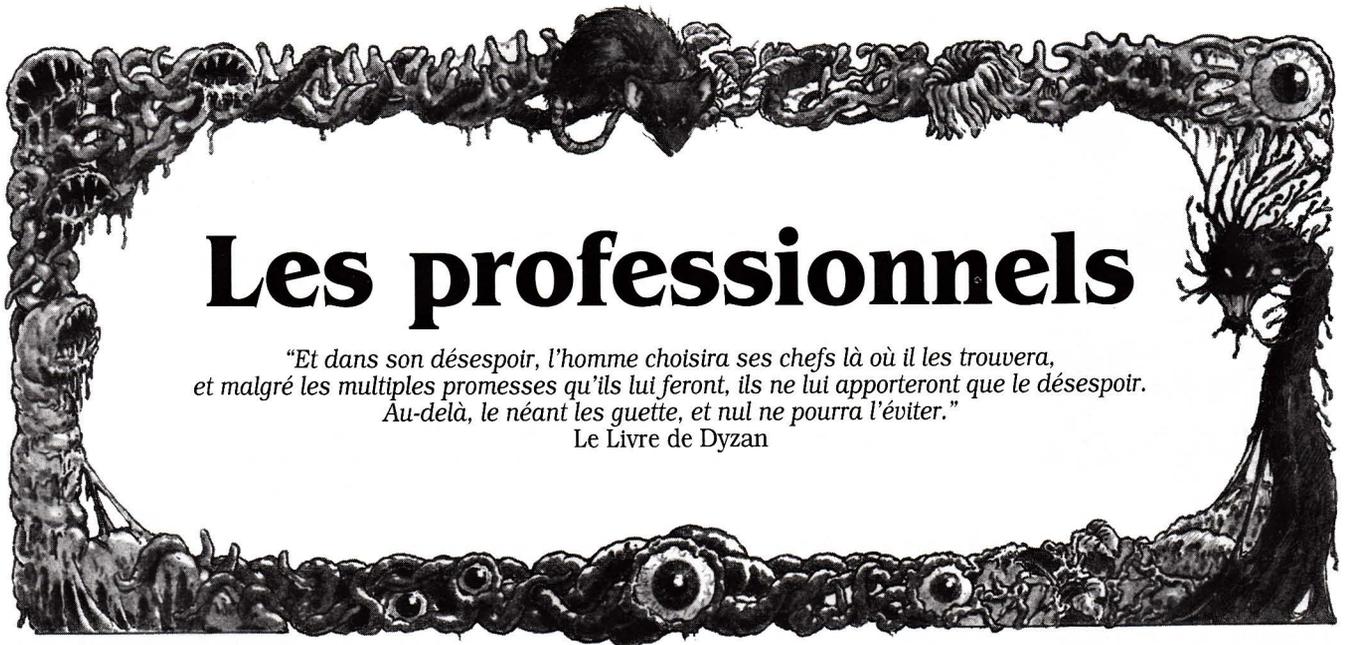
Déplacement : 11

Armes : Toucher 85 %, 2D6 plus absorption de points de Magie.

Armure : Ne sont pas affectés par les armes matérielles.

Sorts : Aucun.





Les professionnels

*"Et dans son désespoir, l'homme choisira ses chefs là où il les trouvera,
et malgré les multiples promesses qu'ils lui feront, ils ne lui apporteront que le désespoir.
Au-delà, le néant les guette, et nul ne pourra l'éviter."*
Le Livre de Dyzan

Dans ce scénario, les investigateurs sont chargés de ruiner la réputation de Elwood "Ted" McKinney, un sénateur républicain bien connu, originaire de la Nouvelle Angleterre. Le sénateur McKinney, l'ainé d'une famille très riche, affronte Miranda Sharpe, une ancienne actrice de série B qui porte les couleurs du clan démocrate. Celle-ci est parvenue à surmonter le handicap de son ancienne profession ; c'est, en fait, une adversaire intelligente et incisive. Candidate populiste, elle soumet McKinney, le candidat sortant, à une rude épreuve.

Tout porte à croire que les investigateurs ont été engagés par des membres de la famille McKinney, désireux de voir le sénateur laisser la place à son frère cadet Brandon. Cependant, à mesure que le complot se déroule, ils se retrouvent impliqués dans une toile quasi impénétrable d'intrigues politiques.

Il est presque certain qu'ils ne comprendront jamais vraiment ce qui se passe ou qui tire les ficelles. Ils risquent de se perdre dans un dédale de faits déroutants et de désinformations volontaires. A leur insu, Miranda Sharpe contrôle presque tous ceux avec qui ils entrent en contact. S'il veut les aider au cours de leur mission, le Gardien est autorisé à utiliser les intervenants, tels que l'homme en noir et l'avocat Edwin Schneider, afin de leur transmettre des informations chaque fois qu'ils en auront besoin.

Informations destinées au Gardien

Bien que Miranda Sharpe paraisse être une femme attirante d'une quarantaine d'années, elle est infiniment plus vieille et n'a rien d'humain. La vraie Miranda a disparu depuis longtemps, dévorée par une entité extraterrestre qui occupe maintenant son enveloppe charnelle. Une créature brûlant d'un désir insatiable de pouvoir et de domination, qui tente maintenant de s'infiltrer dans les sphères de la politique, où elle pourra se mouvoir parmi les tenants de la fonction publique et les manipuler. C'est pour assurer son élection que Miranda se sert des investigateurs — et de beaucoup d'autres personnes — afin qu'ils nuisent à ses adversaires.

Miranda a grandi dans une petite ville, qu'elle a quittée à l'âge de vingt ans afin de poursuivre sa carrière de reine de beauté dans des villes plus importantes. De passage à Orange, New Jersey, où elle était venue participer à un défilé, elle alla se promener seule au bord de l'eau à une heure tardive ; c'est alors que la créature s'en prit à elle.

Ce visiteur presque informe, une masse de bouches et d'yeux, se matérialisa devant elle et l'attaqua. Après l'avoir consommée, il se fondit en elle, défit la structure de son ADN et s'enveloppa dans son corps. Il entreprit de se reconstruire,

ainsi que Miranda, depuis l'intérieur, absorbant et emmagasinant sa mémoire, éliminant ses émotions mineures et ne conservant que sa ténacité féroce. La monstruosité la remplaça presque parfaitement.

En effet, cet extraterrestre échappe à la détection en adoptant l'apparence d'une de ses victimes dont il enregistre, en lui, l'image sous la forme d'un code génétique. Ensuite, grâce à ce code, il projette autour de son corps une onde qui transforme son véritable aspect pour le remplacer par une image parfaite de la victime. Cette image a toutes les caractéristiques de l'hôte, voix, peau, odeur et traits particuliers.

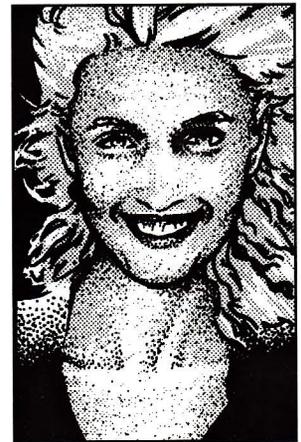
Miranda est restée dans le circuit des concours de beauté jusqu'à la fin des années 50. Elle s'accordait régulièrement un léger vieillissement, modifiait son allure et déménageait pour une autre région. Et jamais ceux dont elle se nourrissait ne la soupçonnaient avant qu'il ne soit trop tard.

Au cours des années 60, la vampire comprit qu'elle pourrait gagner plus d'argent avec la pornographie que dans les circuits de beauté, aussi démarra-t-elle une nouvelle carrière. La fréquentation de ce milieu lui permettait de plonger dans une faune interlope où les ponctions qu'elle réalisait avaient moins de chances d'être remarquées. La plupart de ceux qui en faisaient partie avaient généralement quitté leur famille, et l'on ne faisait pas grand cas de leur disparition. Peut-on s'étonner que quelqu'un qui a déjà fait une fugue recommence ?

Le début des années 80 vit Miranda aborder un nouveau tournant dans sa carrière. Après avoir légèrement modifié ses traits, elle réapparut sous l'aspect d'une jeune starlette blonde qui tourna dans une douzaine de films d'action à petit budget. Bien que les critiques éreintèrent ses talents d'actrice, elle connut un bon succès auprès du public et transforma facilement cette popularité en voix électorales lorsqu'elle se présenta au Congrès, en 1988. Malgré sa réélection, elle n'était pas encore satisfaite et porta son attention sur le siège du Sénat détenu, depuis quatre mandats, par Ted McKinney.

Le Sénateur Ted McKinney

Ted McKinney est un coureur de jupon dissipé et alcoolique dont les exploits amoureux, s'ils étaient rendus publics, anéantiraient son image de marque et sa carrière. Ses deux



Miranda Sharpe



Sénateur Ted McKinney

mariages se sont terminés par des divorces, sa deuxième épouse l'ayant quitté l'année précédente après l'avoir surpris au lit avec un membre du Congrès, Miranda Sharpe, détail dont ni la presse ni le public n'eurent connaissance. Deux mois plus tard, Sharpe annonça son intention de se présenter au Sénat contre lui.

Depuis vingt quatre ans qu'il occupe ce poste sans connaître de véritable opposition, le sénateur a mené une vie d'iniquité, abrité par la bureaucratie protectrice et le bouclier de sa fortune familiale. Très récemment, le voile a commencé à se lever sur les indiscretions de Ted.

Simon Childe



Simon Childe

Bien entendu, Miranda Sharpe est elle-même sur la corde raide. Ses participations aux films porno des années 60 et 70, si elles étaient connues, ruineraient sa réputation. Une seule personne soupçonne la vérité — un amant de sa jeunesse du nom de Simon Childe.

En 1942, alors qu'il était un jeune écrivain à l'aube de sa carrière, Simon tomba amoureux de Miranda la première fois où il la vit lors d'une promenade sur la côte du New Jersey. Un désir insatiable s'éveilla chez ce jeune homme studieux assoiffé d'expériences. Rassemblant tout son courage, il se présenta à elle et, très rapide-

ment, devint son amant.

Ils se connaissaient depuis deux semaines à peine lorsque Miranda fut victime de la créature. Leur relation se poursuivit cependant durant tout l'été, ce qui permit à Simon de se rendre compte qu'elle avait d'une certaine manière changé. La Miranda humaine l'avait trouvé amusant, intéressant, peut-être même utile. Pour la nouvelle Miranda, l'homme n'avait guère d'utilité mais elle le tolérait afin de maintenir les apparences.

Miranda le quitta à la fin de la saison. Il ne l'a jamais oubliée, bien qu'il sache que quelque chose clochait, qu'elle n'était plus la même. Ce fut le seul véritable amour de sa vie. Ils se rencontrèrent à nouveau des années plus tard. Simon, alors scénariste de film pour adulte, était certain, malgré sa jeunesse apparente, qu'elle était bien sa Miranda, mais elle ne parut pas le reconnaître. Quand elle resurgit plusieurs années après dans le monde politique, il la repéra à nouveau. Ayant quelques soupçons sur la nature de ce qui n'allait pas en elle, il établit un plan afin de chasser la chose qui occupe son corps et reconquérir son amour perdu.

Le Vampire Cellulaire

Contrairement aux Vampires Stellaires qui pourtant lui ressemblent et se nourrissent simplement du sang de leurs victimes, celui-ci consomme également leur code génétique qu'il absorbe et emmagasine dans ses cellules. Il est ensuite capable de réorganiser sa propre structure en fonction de l'ADN de sa victime.

Le Vampire Cellulaire n'est pas d'origine terrestre ; les armes normales ne lui infligent que des dommages minimaux. De plus, il referme les blessures du corps de son hôte au rythme de 10 Points de Vie par round. Les instruments qui affectent sa mémoire génétique et son métabolisme, comme le système

ODIN et sa projection d'ondes, démantèlent son aspect, à la manière des doigts qui effilochent une étoffe de coton.

Le Vampire Cellulaire émet également un puissant champ électromagnétique qui augmente d'intensité durant les périodes de stress. Ce nuage d'énergie invisible crée parfois des interférences avec les micro-ordinateurs ou les appareils utilisant des techniques de stockage magnétique ou de puces. Miranda Sharpe est connue de son personnel pour son refus d'utiliser des ordinateurs ("Je suis incapable de comprendre comment on s'en sert") et son penchant pour les montres anciennes à ressort.

Informations pour les investigateurs

On suppose que les personnages se sont fait une réputation d'agents d'investigation ou de médiateurs. Ils sont contactés par un mystérieux homme en noir.

L'homme en noir

Cet individu se présente un jour au domicile d'un des investigateurs, ou à l'endroit où il travaille ; il conduit une limousine interminable. Tout de noir vêtu, les yeux masqués par des lunettes également noires, il tend une carte de visite professionnelle au nom de Edwin R. Schneider, un avocat réputé.

Les personnages mettent immédiatement un visage à Schneider car il est apparu dans des douzaines de spots publicitaires où il offrait de prendre la défense, entre autres, des victimes d'accident du travail. On pourrait le qualifier de "chasseur d'ambulance" opérant à grande échelle.

L'homme en noir annonce que l'avocat a une proposition intéressante à lui faire ainsi qu'à ses associés. Pour une affaire extrêmement bien rémunérée.

Il convient d'une heure pour la rencontre, précisant qu'il les conduira au bureau de son employeur avant de s'en aller.

Edwin R. Schneider

Limousine et chauffeur arrivent pile à l'heure annoncée. L'intérieur du véhicule est somptueux ; le chauffeur invite les investigateurs à se servir dans le bar tandis qu'un système digital à effet surround diffuse de la musique douce. Tout ceci est très agréable.

Au bout de quelques minutes, le véhicule s'arrête devant un gigantesque immeuble du centre ville. L'homme en noir escorte ses passagers jusqu'à un vaste bureau abondamment éclairé. Schneider, dont le visage est devenu familier à force de passage de spots publicitaires, est installé derrière sa table de travail en chrome et verre et leur sourit. Il se lève et vient leur serrer la main, puis se présente en appelant les personnages par leur nom. Il leur explique sans attendre quelle est son offre.

Certaines personnes sont prêtes à payer un bon prix pour obtenir et divulguer des informations sur un politicien très influent. Les investigateurs



L'Homme en Noir



Edwin R. Schneider



Les effets d'une vie dissolue

seront payés 15 000 \$ chacun une fois le travail correctement achevé. Il leur assure que l'individu en question n'est plus en mesure d'assurer une charge publique et qu'il serait dans l'intérêt du pays de le contraindre à céder sa place.

L'avocat demande s'ils sont intéressés par cette affaire et, si la réponse est positive, se lève et gagne le fond du bureau. Il prie ses interlocuteurs de rester assis, puis diminue l'éclairage avant de quitter la pièce.

La famille

Un moment s'écoule avant qu'une autre porte s'ouvre ; un homme poussant quelqu'un assis sur un fauteuil roulant s'avance. L'obscurité qui règne maintenant empêche d'identifier les nouveaux-venus. L'homme mystérieux s'adresse aux investigateurs par l'intermédiaire d'un micro qu'il tient à la main et qui déforme sa voix par un procédé électronique. Son élocution est claire et intelligible, mais dépourvue d'intonation humaine.

« Bonjour. Je suis heureux de voir que le travail que nous vous proposons vous intéresse. »

Il dirige l'objet qu'il tient dans l'autre main vers l'autre bout de la pièce et le met en route, baignant de lumière le mur opposé. Les personnages découvrent un immense portrait du sénateur McKinney, créé par le projecteur portable.

« Je suppose que vous connaissez tous le sénateur. Comme vous le savez sans doute, il est actuellement en campagne et brigue un cinquième mandat. Nous voulons que vous nous aidiez à l'empêcher d'atteindre son objectif. Nous sommes nombreux à nous être rendus compte qu'il n'est plus apte à remplir sa mission et même qu'il représente désormais un risque pour la sécurité nationale. Il est bien entendu exclu de recourir à l'assassinat, mais si certaines de ses indiscretions passées, que l'on commence à évoquer sans que cela dépasse le stade de la rumeur, venaient à être prouvées et dénoncées, il est certain qu'il ne serait pas réélu. »

La personne assise dans le fauteuil roulant prend la parole : « Oui, il faut le stopper. » La voix est sèche, presque un murmure, mais sans aucun doute féminine.

Ceux qui réussissent un jet de Trouver Objet Caché parviennent à distinguer les traits de l'homme qui tient le projecteur. Un jet réussi de Connaissance suffit pour réaliser qu'il s'agit de Brandon McKinney, le frère cadet du sénateur. Cela signifie forcément que la femme n'est autre que la dirigeante du clan, Claire McKinney.

L'homme dans l'ombre appuie sur un bouton du projecteur ; deux portraits de McKinney sont maintenant affichés sur le mur, l'un datant de quelques années, l'autre le montrant tel qu'il est aujourd'hui.

« Ces deux photos ont été prises à moins de cinq ans d'intervalle. Il est facile de voir à quel point la santé de McKinney a été affectée par sa vie dissolue. Selon des avis médicaux, il ne saurait échapper à la crise cardiaque, mais sa popularité est telle que si l'on ne prend pas de mesure, il sera certainement réélu. »

Tandis que Brandon parle, les deux images se fondent pour former une tête de mort grimaçante. Il actionne une nouvelle fois le projecteur et le visage d'une séduisante blonde apparaît. Elle est certainement déjà connue de tous comme étant Miranda Sharpe, ancienne vedette de cinéma, actuellement membre du Congrès et candidate démocrate au Sénat.

« Je crois que vous pouvez commencer vos recherches en étudiant les liens que McKinney a pu avoir dans le passé avec Miranda Sharpe. La politique forme parfois des couples inattendus. »

L'image au centre du cercle de lumière se dissout pour laisser place à une autre. Le portrait de Miranda Sharpe est remplacé par celui d'une femme plus âgée. Également blonde, son visage est ravagé, sa peau marquée de milliers de ridules.

« Cette personne, une ancienne amie de miss Sharpe, se nomme Mae Ann Spirelli, mais certains parmi vous la connaissent peut-être mieux sous le nom de Tanya Desire. Dans le milieu du cinéma porno, elle est presque une légende. Il se peut qu'elle soit en mesure de vous aider. »

Les investigateurs qui connaissent le milieu cité ou qui réussissent un jet d'ÉDU se rappellent que Tanya Desire en était une des vedettes il y a quelques années. Elle a récemment cessé ses activités, alors que de nombreuses rumeurs circulaient sur son état de santé. Si cette photo est récente, il est évident qu'elle est malade. La réussite d'un jet de Médecine permet de comprendre qu'elle a le sida.

Leur interlocuteur sort de son manteau une enveloppe qu'il pose sur la table de travail. « Voici l'adresse de Mae Ann Spirelli et une avance de 2 000 \$ chacun. Si vous avez besoin d'autres renseignements, contactez Schneider. »

Après avoir éteint le projecteur portable, il sort de la pièce en poussant le fauteuil roulant. Les lumières reviennent et Schneider rejoint les investigateurs. S'ils n'ont rien à lui demander, il les raccompagne jusqu'à la porte de son bureau.

Il est probable que certains des personnages possèdent des montres digitales. Par la suite, l'un d'eux s'aperçoit que la

sienne s'est arrêtée, l'heure affichée prouvant que la panne s'est produite durant l'entretien. Elle est irréparable.

Ce phénomène est dû au champ électromagnétique créé par le Vampire/Miranda, dans le rôle de Claire McKinney qui est condamnée au fauteuil roulant. Sharpe contrôle Brandon qu'elle utilise pour détruire son propre frère. Claire McKinney est morte, tuée par son second fils à la demande de la créature.

Mae Ann Spirelli

L'adresse remise aux investigateurs correspond à un petit bungalow de la banlieue. Il est facile de découvrir que la maison appartient, en réalité, à une certaine Belle Thrimm, une autre actrice de films X assez connue. S'ils ont l'occasion d'étudier la situation financière de Mae Ann, un jet réussi de Comptabilité leur permet de déterminer qu'elle est très endettée, principalement à cause des factures de soins médicaux prodigués au Centre Powell des Maladies Transmissibles.

Magazines de films X

Il suffit d'appeler une des nombreuses publications spécialisées pour obtenir les renseignements suivants :

- Cela fait plusieurs mois que Tanya a quitté le circuit du film porno ; elle a depuis disparu de la circulation. Elle affirmait à l'époque qu'elle en avait assez de ce milieu et qu'elle prenait sa retraite.
- Belle Thrimm est une autre actrice du porno, beaucoup moins célèbre — une femme obèse qui a participé, entre autres, aux films *Buxom Beauties* et *Fat Girls*.
- Personne dans la rédaction ne connaît de lien entre Miranda Sharpe et le milieu du porno.

Le Centre Powell des Maladies Transmissibles

Il est difficile d'avoir accès au dossier Spirelli, si ce n'est peut-être en usant de Baratin, de Droit ou d'autres moyens de persuasion. Avec le bon équipement et la réussite d'un jet d'informatique, on peut pirater le réseau de l'hôpital, mais il est impossible d'accéder aux fichiers sans le mot de passe exact.

S'ils apprennent la vérité sur Mae Ann Spirelli, les personnages découvrent qu'elle est atteinte du sida et qu'il ne lui reste plus que quelques mois à vivre.

Une visite au bungalow

La maison où loge Mae Ann Spirelli est à 16 kilomètres de la ville, dans une zone rurale. La peinture jaune canari de cette modeste construction en stuc est presque complètement passée. Les rideaux à carreaux qui masquent toutes les fenêtres, autrefois jaune vif, sont tout aussi délavés. Dix ans plus tôt, l'endroit devait avoir du cachet et être décoré avec goût. C'est maintenant une relique du passé qui aurait besoin d'un certain lifting.

Une femme obèse à peine maquillée vient ouvrir aux investigateurs s'ils frappent à la porte. Belle Thrimm, ex-star du porno transformée en infirmière auprès de Mae Ann Spirelli, semble surprise de les voir car elle attendait une livraison de la pharmacie locale.

Dès qu'ils demandent à parler à sa protégée, elle adopte une attitude très protectrice envers elle, mais finit par céder s'ils insistent un peu ; elle les invite à entrer et les conduit dans la chambre. Les rideaux sont tirés, l'odeur de la maladie est presque insupportable.

Mae Ann Spirelli, plus connue sous le nom de Tanya Desire, était peut-être autrefois une femme attirante, mais désormais elle n'est guère plus qu'une masse de peau et d'os rongée par la souffrance. Son visage cadavérique est hagard, ses cheveux ternes et plats. Elle repose, inerte, sous un drap souillé, d'où elle étudie ses visiteurs de son regard éteint, les yeux mi-clos, ne disant rien. Quand elle entend le nom de Miranda Sharpe, elle s'agite faiblement, ouvre la bouche, geste qui dévoile des dents jaunies et une langue grisâtre. « *Le Rossignol*, » laisse-t-elle échapper d'une voix rauque. « *Elle est... Elle est...* » Son souffle vibre bruyamment dans sa gorge, ses yeux se révulsent, on n'en voit plus que le blanc jauni injecté de sang. Puis ils se ferment et elle cesse de respirer. Mae Ann Spirelli est morte.



Belle Thrimm



Belle veille sur Mae Ann



Mae Ann Spirelli

Belle est profondément chagrinée, mais elle savait que la fin était proche. Elle éprouve un certain soulagement de voir que son amie a enfin trouvé la paix.

Elle ne sait rien de Miranda Sharpe et n'a aucune idée du lien qu'elle peut avoir avec son amie.

Belle retourne dans la chambre de Mae Ann et en revient avec un petit carnet d'adresses. « *Je ne devrais sans doute pas vous le donner, mais il vous viendra peut-être en aide.* » Après l'avoir remis à un de ses visiteurs, elle les prie de partir. Ses yeux sont baignés de larmes.

Le carnet d'adresses

Les pages sont couvertes de noms. L'écriture, petite et soignée, est celle de Mae Ann. Ceux qui connaissent un peu le milieu du porno reconnaissent ceux, nombreux, d'acteurs et de réalisateurs, à côté d'autres qui leur sont complètement inconnus.

Une des inscriptions est encerclée ; il s'agit du numéro de téléphone d'un certain Larry Pantheto (pas d'adresse) à côté duquel est inscrit le mot Rossignol. L'adresse d'un Simon Childe est également soulignée, cette fois avec à côté les initiales M.S. Ce sont les seuls indices du carnet ; rien n'empêche certains personnages d'explorer ses autres possibilités en appelant quelques stars du X.

Le numéro de Pantheto, s'ils le composent, sonne une demi-douzaine de fois avant que la communication soit établie. A l'autre bout de la ligne, un court silence est suivi d'un message enregistré. Une voix rauque répète le numéro composé puis annonce « *Laissez-moi un message si vous le désirez. Je vous rappellerai dès que possible.* »

Quant à l'adresse de Simon Childe, il s'agit de :

Simon Childe,
Superviseur des Communications Techniques
Immeuble Fédéral 23
Suite 4632
Baltimore, Maryland

Le coup de fil

Peu après leur visite chez l'actrice mourante, les investigateurs reçoivent un mystérieux appel téléphonique. S'ils ont déjà tenté d'appeler chez Larry Pantheto et entendu le répondant, un jet réussi d'Idée leur permet de faire le rapprochement entre les deux voix.

Le correspondant prétend disposer d'un objet très intéressant, très incriminant et très embarrassant pour la candidate Miranda Sharpe. Pour 5 000 \$, cette obscénité est à eux. Il leur fixe un rendez-vous très tardif dans une rue d'une partie de la ville déserte à cette heure.

La rencontre

Les investigateurs attendent à l'endroit indiqué, tandis que les néons colorés d'une enseigne voyante illuminent le secteur. Un homme émerge silencieusement des ténèbres, le col de son manteau relevé, un chapeau enfoncé sur les oreilles. Le peu de peau que l'on voit paraît sombre et bistre.

« *J'ai le colis,* » croasse-t-il. « *Vous avez la fraîche ?* »

Une fois qu'il a l'argent en main, l'individu sort de son manteau un gros boîtier de bobine de film fermé par du scotch. Il file ensuite dans l'obscurité.

Il s'agit bien sûr de Larry Pantheto, comme le découvriront les investigateurs s'ils l'interceptent avant qu'il ne disparaisse.

C'est un réalisateur de films X dont la carrière a tourné court à cause d'une consommation excessive de cocaïne ayant entraîné d'importantes difficultés financières. Il a plongé si bas qu'il a fini par diriger des tournages illégaux avec des mineurs. Selon certaines rumeurs, il aurait même à son actif un film "snuff", dans lequel quelqu'un est réellement assassiné. Il a d'ailleurs honte de ce qu'il a fait.

C'est Pantheto lui-même qui a réalisé le film qu'il vient de remettre aux investigateurs. Il est l'une des rares personnes à savoir une partie de la vérité sur Miranda Sharpe. Il connaissait Mae Ann Spirelli qui avait tourné quelques films avec lui. C'est ainsi qu'elle a rencontré le Rossignol.

Le film

Il a été tourné en 16 mm, un format professionnel ; les personnages doivent trouver le matériel capable de le passer. N'importe quel studio ou société de production en dispose. Un technicien se chargera de l'opération.

Le film est tourné sur pellicule et ensuite transféré sur bande, avec un son d'ambiance qui permet d'entendre également les déplacements du cameraman et le moteur de son appareil. Un micro apparaît parfois dans le champ, sur le bord gauche de l'image.

Miranda Sharpe est étendue sur un lit, vêtue d'un seul déshabillé. Elle fixe la caméra installée au-dessus d'elle, très haut, et dirigée sur son visage. Pendant un moment, il est envahi par toutes sortes d'émotions. Des sentiments complexes, difficiles à déchiffrer, s'affrontent sur ses traits ; puis son visage se détend. Elle ferme les yeux et sourit.

Une voix masculine, celle de quelqu'un qui est hors-champ, marmonne quelque chose. Miranda se tourne. « *Viens là, chéri,* » dit-elle.

Un garçon nu, d'au plus une quinzaine d'années, apparaît à l'écran et monte sur le lit. Il est mince, sa peau est marquée par l'acné qui couvre son visage et ses épaules. Bien monté, il réagit très vite aux attentions de Miranda qui se glisse autour de lui, la caméra se déplaçant maladroitement pour enregistrer la scène. Le garçon se laisse aller, les yeux fermés tandis qu'il se concentre sur les mouvements de leurs corps. Miranda se penche et lèche son visage puis dénude ses dents et arrache un morceau de chair de la joue saillante de sa victime.

Le garçon se met à hurler mais ne peut échapper à l'incroyable poigne d'acier de Miranda qui plonge ses dents dans son cou. Elle repousse avec art la peau et la chair, et le sang jaillit, éclaboussant son corps blanc. La caméra se déplace de manière saccadée autour du couple, et passe du plan large ou zoom. Les cris du malheureux s'affaiblissent et sa résistance diminue. Miranda, maintenant munie d'un couteau, s'active sur le corps qu'elle ampute de ses membres avec précision, puis le fend de la gorge au pelvis à grands coups sauvages. Repoussant les lambeaux de chair et les côtes, elle se vautre dans la masse gélatineuse des organes dénudés et ne fait plus qu'un avec le corps encore parcouru de frissons.

Le film s'arrête brusquement, et l'écran n'est plus occupé que par de la neige.

Quiconque assiste à la projection perd 1D2/1D8 +1 points de SAN. Si un technicien y a assisté, il hurle, pris d'hystérie, ou perd connaissance.

Simon Childe

Cet homme d'une soixantaine d'années est mince, plutôt grand ; ses cheveux sont gris souris. Ses yeux bleu d'eau, dans lesquels on devine son intelligence et sa culture, sont soulignés par des lunettes à double foyer à monture noire. Bien qu'il paraisse miné par un poids de nature indéfinissable, la plupart des gens le trouve amical et l'apprécie.

Simon a fait la connaissance de Miranda Sharpe en 1942, alors qu'ils étaient tous deux très jeunes, avant qu'elle soit la proie du vampire. Il a continué d'être son amant après cet

Le projet ODIN

ODIN, abréviation de *Optically Distributed Interactive Neuro-implant* (Neuro-implant Interactif à Distribution Optique) est un implant cybernétique expérimental. Il est installé à la place d'un des yeux de l'utilisateur, l'interface avec le nerf optique se faisant au niveau moléculaire grâce à une matrice de "graines" d'ADN synthétique qui se reproduisent, s'étendent et se mélangent aux tissus nerveux humains. Simon est chargé de l'écriture du manuel d'utilisation d'ODIN.

ODIN permet à celui sur qui il a été installé de faire fonctionner par la seule pensée des appareils électroniques grâce à des impulsions d'un transmetteur/transducteur infrarouge. Ces appareils doivent être équipés d'une interface optique adaptée. ODIN est un lien en temps réel entre la réalité virtuelle des ordinateurs et le monde réel.

Une des applications prévues pour ODIN concerne la collecte d'informations durant le futur voyage vers Mars. Le prototype a été conçu pour aider l'observateur qui relève des échantillons de formes ondulaires. Un module de mémoire de 3 gigaoctets lui a donc été ajouté à cet effet. Ce module permet l'enregistrement d'images tridimensionnelles d'ondes observées au moyen de l'implant ODIN ; on peut ensuite les transférer dans une unité ayant une plus grande capacité de mémoire.

Après son implantation, ODIN donne l'impression que son porteur a un œil tout noir. Il améliore les compétences liées aux sens (Trouver Objet Caché, Écouter, etc.) de 25 %. Un microprocesseur intégré analyse et trie les données sensorielles qui lui arrivent, en réagissant à un stimulus somatique dérivé de l'interface organique/inorganique au niveau du nerf optique. Il a la capacité d'apprendre auprès de son utilisateur.

Mais ODIN n'est pas exempt de faiblesses. A chacune des graines d'ADN qui servent à la création de l'interface avec le nerf optique a été intégré un programme complexe de reproduction. Malheureusement, ce programme ne sait pas quand s'arrêter. Une fois qu'il est lancé, il continue de fonctionner à l'infini. Les informations capturées, comme les échantillons d'ondes l'envahissent, modifient sa conception et altèrent son schéma, ces schémas enregistrés devant le nouveau modèle de reproduction.

événement, mais ayant senti qu'elle n'était plus comme avant, il s'est éloigné d'elle et a poursuivi sa carrière d'écrivain. Nul ne sait pourquoi le monstre s'est abstenu de le dévorer.

Malgré ses rêves de littérature, Childe n'a jamais dépassé le stade d'écrivain technique salarié, bien qu'il lui soit arrivé de travailler en indépendant quand il le pouvait. A la fin des années soixante, il a écrit quelques scénarios de films pour adultes. Au cours d'une visite sur les plateaux, il rencontra le Rossignol, une reine du porno au début de sa carrière qui ressemblait étonnement à son amour perdu. Celle-ci ne sembla pas le reconnaître, ce qui ne l'empêcha pas d'être sûr que c'était bien elle, malgré que les années ne l'eussent guère affectée. Childe avait alors près de 40 ans, et l'actrice n'en paraissait guère plus de 20.

Repoussé par elle, Childe eut alors une liaison avec Tanya Desire — Mae Ann Spirelli — avec qui il habita durant plusieurs mois, jusqu'à ce qu'il obtienne un poste au sein du gouvernement fédéral et qu'il déménage pour la Côte Est. Si on lui fait part du décès de Mae Ann, il exprime un chagrin sincère.

Son travail pour le gouvernement l'amena à établir la documentation sur les logiciels d'armement pour le compte de l'armée, sa ténacité inébranlable lui valant une série de promotions au bout desquelles il se retrouva superviseur du projet top secret ODIN.

Le secret de Simon

Cela fait plusieurs années que Simon surveille Miranda Sharpe, quand elle était starlette, puis après son élection au Congrès. Il l'a aussi étudiée dans sa course avide au Sénat, car il est certain que c'est la même femme que celle qu'il a

autrefois aimée et qu'il avait retrouvée alors qu'elle était le Rossignol. Il est arrivé à la conclusion qu'elle est habitée par une intelligence étrangère et a mis au point un plan pour rétablir la situation. Avec le prototype ODIN qu'il a volé au laboratoire, il compte réorganiser l'ADN modifié de Miranda Sharpe et faire revenir la femme qu'il a aimée, la sauvant en même temps que le reste du monde du mal qui l'a envahie. Après avoir analysé la nature de l'entité, il fera appel à la fonction de téléchargement optique d'ODIN pour "éditer" la structure génétique de Miranda Sharpe.

Simon pense disposer de quelques jours avant que le vol ne soit découvert. Il connaît un chirurgien de réputation douteuse capable de réaliser l'implantation de l'œil, mais au prix de toutes ses économies. L'opération devrait se dérouler quelques jours après sa première rencontre avec les investigateurs. Il portera ensuite des lunettes à effet miroir en permanence.

Simon possède un ordinateur de poche équipé d'une interface optique de type ODIN. Grâce à son importante capacité de mémoire, cet appareil peut cartographier des organismes entiers sous forme de pixels encodés. Ses développeurs l'ont baptisé PC — abréviation de *Pocket Cray* — pour plaisanter. Il a également été emprunté au gouvernement. L'utilisation d'ODIN et du PC en vue de modifier le schéma d'ondes de Miranda, pense Simon, lui permettra de purger son système de l'entité en transmettant une onde redéfinie dans sa direction par l'intermédiaire de l'interface optique d'ODIN. Ce projet est dément, mais Simon est effectivement atteint d'une folie très discrète depuis des années.

Simon et les investigateurs

Si les personnages téléphonent au bureau de Childe, ils apprennent qu'il est en congé et assiste à un séminaire dans la ville où se déroule le scénario, et obtiennent le nom de l'hôtel où il est descendu. Ils le joignent ensuite facilement par téléphone ; s'ils mentionnent le nom de Miranda dans la conversation, Childe accepte volontiers de les rencontrer dans un restaurant peu éloigné.

Sur place, il se montre amical mais, en réalité, il a accepté de voir les personnages parce qu'il estime qu'ils pourraient représenter une menace pour la candidate au Sénat. Il a l'intention de la sauver et considère qu'il est le seul à pouvoir le faire. Il doit absolument empêcher les autres d'interférer.

Il ne révèle rien de son plan, mais un peu de Persuasion bien dirigée l'amène à parler de ses relations passées avec Miranda Sharpe. Il leur dit à quel point il l'adorait quand ils étaient jeunes, dans les années quarante.

Peu d'investigateurs passeront à côté du fait que Simon paraît beaucoup plus vieux qu'elle ; ils peuvent simplement décider qu'il est complètement fou. Si quelqu'un lui signale le côté incongru de sa déclaration, il se tait brusquement, réalisant l'énormité de ce qu'il a laissé échapper. Un rapide appel à la Psychologie révèle qu'il est un peu dérangé. Peut-on en déduire qu'il ment sur sa relation avec Miranda Sharpe il y a des années ?

Simon s'excuse et quitte rapidement ses interlocuteurs.

La chambre de Simon

Certains investigateurs chercheront sans doute à s'introduire dans la chambre d'hôtel de Simon Childe, en particulier pendant qu'il dîne dans un restaurant avec leurs partenaires. Les portes des chambres sont raisonnablement protégées, mais ne résistent pas à la réussite d'un jet de serrurerie. En cas d'échec, un des employés de l'hôtel repère les cambrioleurs qui, s'ils sont interpellés, sont conduits au bureau de la sécurité, puis au poste de police. Ils comparaissent le lendemain et sont libérés contre une caution de 1 000 \$. Ils peuvent contacter Schneider qui se charge alors de la caution et s'arrange discrètement pour régler l'affaire. Cet incident n'apparaîtra jamais sur le casier des personnages.

L'intérieur de la pièce est dans un ordre parfait, Simon ne s'est apparemment même pas servi des diverses fournitures

mises à la disposition des clients. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché pendant l'examen du bureau permet de remarquer de légères traces d'écriture sur un bloc de papier, qu'il suffit de noircir au crayon pour faire apparaître le message suivant :

"Dr Ruggerio, 8 heures 30"

Un attaché-case est glissé sous un pupitre dans une alcôve proche de la salle de bains. C'est une mallette de cuir à soufflet, protégée par une solide serrure à combinaison. On peut la forcer (elle a une FOR de 8) ou l'ouvrir en réussissant un jet de Serrurerie. Remarque : la première technique laisse des marques caractéristiques sur le cuir.

A l'intérieur, se trouve un ordinateur de poche extra-plat dans une boîte en caoutchouc et une enveloppe de vinyle hermétique réutilisable. Un adhésif bleu recouvre la fermeture. Un avertissement est inscrit dessus en lettres jaune vif :

CONDITIONNEMENT SCÉLLÉ ! N'OUVRIR QUE DANS UN ENVIRONNEMENT PROPRE ! STÉRILE
CONDITIONNEMENT SCÉLLÉ ! N'OUVRIR QUE DANS UN ENVIRONNEMENT PROPRE ! STÉRILE
CONDITIONNEMENT SCÉLLÉ ! N'OUVRIR QUE DANS UN ENVIRONNEMENT PROPRE ! STÉRILE

L'ordinateur

Quiconque a des connaissances en Informatique remarque immédiatement que la machine est d'une technicité particulièrement évoluée. Une sortie optique à récepteur à infra-rouge, légèrement lumineuse, est fixée à un des côtés de l'écran. Une mire en forme de dôme de rayon laser clignote près du clavier ; un jet réussi d'Idée permet d'identifier un pointeur optique fonctionnant à la manière d'une trackball, le pointeur étant activé par le passage d'un doigt ou d'un objet de forme similaire sur le dôme laser.

L'ordinateur se met automatiquement en marche quand on l'ouvre, et charge directement un programme baptisé "Carte du Genome" placé dans la mémoire interne. Sous le titre du programme, une forme humaine aux contours marqués par des lignes, pivote en permanence sous tous les angles et tous les axes. La silhouette se modifie continuellement, ce qui permet de voir défiler un catalogue apparemment infini de types de corps.

Il faut réussir un jet d'Informatique pour sortir de ce premier écran du programme. Sur le deuxième écran, un menu affiche différents noms, dont celui de Simon. Lorsque l'on clique sur l'un d'eux, l'ordinateur affiche la représentation d'une silhouette humaine. Le pointeur sert à naviguer dans cette image et à zoomer à l'intérieur de l'organisme jusqu'à permettre d'admirer des schémas génétiques dans toute leur splendeur hélicoïdale.

Ceux qui explorent le programme et même les observateurs réalisent que la machine a en mémoire l'image génétique de plusieurs personnes, représentée grâce aux techniques les plus avancées de l'image de synthèse.

La réussite d'un deuxième jet d'Informatique permet à l'investigateur d'apprendre comment modifier la carte génétique de la personne sélectionnée en déplaçant sur l'écran des pixels qui clignent et pivotent. Les changements majeurs sont visualisés sur la silhouette représentée dans une fenêtre, dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Réduction des bras, agrandissement de la tête, affaissement des épaules, étirement des jambes, tout ceci simule les transformations apportées au schéma génétique.

Le sac de vinyle

La pochette renferme une petite sphère d'environ 3 centimètres de diamètre. S'il réussit un jet d'Idée, un des investigateurs remarque qu'elle est de la même taille qu'un globe oculaire. De couleur mate et d'aspect uniforme, seule une protection bleue indique où se situe l'arrière ; elle porte le même avertissement que la bande recouvrant la fermeture du sac.

En dessous, une grille parcourue de pulsations est composée de lignes interconnectées aux couleurs brillantes. Une loupe aide à discerner un motif dans ces lignes entremêlées. Un personnage connaissant l'Électronique ou l'Informatique

Le FBI

Le gouvernement fédéral est sur les traces de Simon Childe. Un de ses agents et un adjoint à la sécurité auprès du Projet ODIN sont arrivés en ville peu après la rencontre des investigateurs et de Childe. Les deux hommes sont persuadés que Childe veut vendre le prototype à une puissance étrangère ; ils sont loin d'imaginer qu'il compte le faire poser dans sa propre orbite. S'ils apprennent que les personnages sont mêlés à cette affaire, ils les interrogent mais ne les considèrent pas comme des suspects sérieux. Ce duo de choc permet d'apporter un peu d'animation si le rythme se ralentit trop. Il se manifesterà de toute façon à la fin du scénario, durant le rassemblement politique.

Sam Fobes, agent du FBI

Fobes est grand et blond, mais dégarni. Il porte en permanence des Ray-Bans noirs. Il est si fort qu'il remplit généralement l'encadrement des portes, ce dont il se sert pour intimider les suspects chaque fois qu'il le peut.

FOR 17	CON 15	TAI 17	INT 10	POU 9
DEX 11	APP 9	ÉDU 16	SAN 50	PV 16

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ;
Coup de Pied 60 %, 1D6 + bd ;
Automatique cal. 38 60 %, 1D10.

Compétences : Baratin 40 %, Camouflage 35 %, Compabilité 50 %, Conduire une Automobile 60 %, Crédit 65 %, Droit 65 %, Écouter 63 %, Esquiver 35 %, Grimper 51 %, Impressionner les Témoins/Suspects 75 %, Marchandage 40 %, Suivre une Piste 37 %, Trouver Objet Caché 43 %.

Milton Jaines, sécurité du projet ODIN

Jaines est mince et sec. Ses cheveux repoussés vers l'arrière sont si foncés qu'ils paraissent bleus. C'est un expert dans les techniques de mort silencieuse, et il tue avec indifférence. Cela fait si longtemps qu'il travaille dans la haute sécurité qu'il a oublié ce que c'est que de mener une vie normale. Son intelligence intuitive lui permet d'analyser les situations rapidement. C'est sans doute le seul parmi tous ceux que les investigateurs rencontreront qui parlera sérieusement d'intelligences extraterrestres.

FOR 16	CON 14	TAI 11	INT 18	POU 7
DEX 17	APP 7	ÉDU 18	SAN 30	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ;
Automatique cal. 38 70 %, 1D10 ;
Couteau 65 %, 1D6 + bd.

Compétences : Baratin 65 %, Camouflage 60 %, Compabilité 55 %, Conduire une Automobile 55 %, Crédit 50 %, Droit 60 %, Écouter 70 %, Esquiver 70 %, Grimper 65 %, Marchandage 45 %, Torture 80 %, Trouver Objet Caché 75 %.

est en mesure de déterminer qu'il s'agit d'un circuit logique, particulièrement complexe, intégré à un tissu organique vivant. Cette découverte coûte 1/1D2 points de SAN.

Simon revient dans sa chambre avant que les investigateurs aient pu endommager ou voler la sphère. Il prie les intrus de bien vouloir poser ce qu'ils tiennent avec précaution. S'ils refusent, il sort un pistolet 9 mm muni d'un silencieux avec lequel il renforce sa demande ; il appelle ensuite le service de sécurité de l'hôtel. Il suggère cependant à ses visiteurs qu'ils disposent de quelques instants avant l'arrivée des autorités et qu'il leur est encore possible de fuir. Il s'écarte de la porte pour les laisser sortir.

Quelques heures après, Simon règle sa note.

Dr Ruggerio

Les investigateurs qui veulent suivre la piste du Dr Ruggerio peuvent se renseigner à la section locale de l'American Medical Association. La Persuasion ou le Baratin leur sont nécessaires pour découvrir qu'il s'agit d'un chirurgien talentueux qui a été interdit de pratique. Personne ne leur dit exactement pourquoi, mais selon des rumeurs, il aurait commis plusieurs erreurs en cours d'opération qui auraient défiguré ses patients alors qu'il était sous l'influence de ses drogues préférées.

L'adresse de Ruggerio figure dans l'annuaire. Si les investigateurs surveillent la maison, ils sont récompensés par l'arrivée de Childe qui transporte sa mallette et un sac de voyage. Ruggerio, un homme petit et chauve à la peau foncée, vient l'accueillir à la porte. Il discute quelques instants avec son visiteur avant de le faire entrer. Quelqu'un placé assez près pour essayer d'entendre (réussite d'un jet d'Écouter) ou qui dispose d'un système d'écoute électronique perçoit des bribes de conversation. Ruggerio demande à Childe s'il est certain de vouloir faire cela. Que se passera-t-il si l'appareil ne marche pas ?

Childe répond qu'il est sûr de lui.

L'opération dure environ six heures, durant lesquelles Ruggerio est assisté par son épouse, une infirmière qualifiée. On ne revoit pas Simon avant le lendemain, lorsqu'il quitte la maison, l'air faible et secoué. Il porte des lunettes à verres miroir. Le chirurgien et sa femme l'accompagnent jusqu'au taxi qui l'attend.

S'il est questionné, Ruggerio ne fait aucune confidence. On ne peut le menacer, le Baratin, ni le corrompre. Rien ne le fait parler. Sa femme Ellen est tout aussi muette.

Si les investigateurs fouillent la maison, ils découvrent un bloc opératoire au sous-sol, derrière une épaisse porte verrouillée. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de retrouver le sac stérile qui était dans la mallette de Simon et qui renfermait la sphère noire. Dans un petit réfrigérateur, un flacon à spécimen contient un globe oculaire humain (perte de 0/1 point de SAN). Les personnages qui réussissent un jet d'Idée réalisent que c'est un des yeux de Childe.

Il y a 35 % de chances pour que le médecin s'aperçoivent de la présence des intrus dans son bloc. Comme son existence n'a rien de légal, il hésite à appeler la police. Le Droit peut aider à le faire avouer qu'il a bien remplacé l'œil gauche de Simon par un petit appareil noir. Son patient prétendait qu'il se connecterait automatiquement au nerf optique, mais lui a du mal à le croire. Si ses visiteurs décrivent la sphère noire qu'ils ont vue dans la mallette, il leur confirme que c'est bien ce qu'il a mis à la place de l'œil.

Les personnages peuvent préférer suivre le taxi de Childe ; celui-ci les repère. Il se fait alors déposer devant une station de métro et il passe de rame en rame jusqu'à ce qu'il ait semé ses suivants. Il est important qu'il disparaisse de la circulation quelque temps.

Une entrevue avec Ted McKinney

L'homme en noir se rend une nouvelle fois chez les investigateurs. Il leur explique que Schneider est parvenu à leur aménager une entrevue avec le sénateur McKinney à son domicile, en lui fournissant de fausses références les rattachant à un grand magazine national, et leur précise qu'ils devraient avoir de bonnes chances d'y découvrir des preuves accablantes dans sa chambre.

McKinney vit dans une immense demeure de style colonial située sur la côte, d'où elle domine la mer. L'intérieur paraît vide, il en émane une impression de solitude. Après avoir franchi le barrage du service de sécurité, les investigateurs sont

accueillis à la porte par leur hôte, qui est tout sourire. Il avait été convenu à l'avance qu'ils n'apporteraient aucun matériel vidéo, mais ils sont autorisés à réaliser des enregistrements audio et à prendre des photos.

Très vite, les visiteurs remarquent que quelque chose ne va pas. Le sénateur donne des signes de fatigue mentale, il perd souvent le fil de sa pensée au milieu de ses phrases.

Au bout d'un moment, McKinney va se servir à boire, demandant à ses interlocuteurs s'ils veulent l'accompagner ; puis il renvoie le garde du corps, lui ordonnant de revenir dans une heure. L'homme sort à contrecœur après avoir lancé un regard lourd d'avertissements aux personnages. Dès qu'il est parti, McKinney se met à boire de manière excessive et devient rapidement incohérent. Il lui suffit d'une demi-heure pour s'effondrer sur le canapé où il s'endort profondément, laissant ses visiteurs livrés à eux-mêmes.

La maison est somptueusement décorée, avec un mélange d'antiquités inestimables et d'objets coûteux. Malgré ceci, elle semble vide, inhabitée.

Dans la chambre de McKinney, des jets réussis de Trouver Objet Caché permettent de repérer un appareil photo dissimulé au plafond, dont les commandes sont cachées dans le chevet à côté du lit.

Un petit salon communicant a été transformé en salle d'archives et de projection. La porte est protégée par une serrure à pêne dormant, dont l'unique clé se trouve dans la poche du dormeur.

Le mobilier est composé d'un fauteuil confortable et d'un petit bureau aux angles arrondis comprenant une multitude de tiroirs peu profonds. Il y a également un bar bien rempli à proximité. Un verre de whisky à moitié vidé, dans lequel la glace a depuis longtemps fondu, est posé sur le bureau.

Les tiroirs sont remplis de photos représentant McKinney en compagnie de femmes, se livrant à des activités intimes. Des jets réussis de Connaissance permettent de reconnaître ses deux ex-femmes. Sur certains clichés, il est en compagnie de Miranda Sharpe. Apparemment, elle n'est pas consciente qu'on la photographie. Il n'y a aucun négatif, uniquement des tirages papiers.

S'ils gardent la notion du temps, les personnages devraient revenus dans le salon avant le retour du garde. S'ils sont surpris en train de fouiner dans la maison, on les chasse de la propriété après les avoir mis sérieusement en garde.

Vendre la mèche

Si les investigateurs s'emparent de quelques photos compromettantes, ils voudront peut-être les transmettre directement à la presse. *Le Herald*, le plus diffusé dans la ville, est un journal conservateur. Fidèles supporters de Ted McKinney, les rédacteurs, s'ils voient les clichés, se montrent très intéressés et prêts à les payer très chers. Mais c'est dans l'intention de les rendre au sénateur afin d'éviter que l'affaire ne s'ébruite. Des jets réussis de Psychologie permettent de comprendre leurs intentions. La police est alors avertie du vol commis par les investigateurs dans la demeure McKinney, et ils sont ensuite soumis à une surveillance serrée.

Le Record a un tirage moindre, mais il est plus libéral. Son propriétaire hait profondément la famille McKinney, qu'il considère comme le symbole de l'échec de la société moderne face aux plus défavorisés. Si les investigateurs appellent la rédaction, leur interlocuteur leur indique que cela peut l'intéresser et leur demande de patienter un moment. Quand il revient à eux, il leur répond qu'il est prêt à acheter et publier tout ce qui peut nuire à McKinney. Quand ils rencontrent le rédacteur en chef, il est clair qu'il veut vraiment publier les photos. Il admet cependant qu'il faudra en censurer certaines, mais il promet que McKinney sera parfaitement identifiable et qu'on ne pourra se méprendre sur ce qu'il fait.

Un jet réussi de Psychologie révèle qu'il cache toutefois quelque chose, sans que l'on puisse préciser quoi.

Les photos figurent bien dans l'édition du lendemain, mais s'il y en avait où figurait Miranda Sharpe, elles ont soit été écartées soit tellement censurées qu'elle est méconnaissable. Si les investigateurs tentent de contacter le rédacteur en chef,

Les Compagnons de Lyr

Certains ne se laissent pas embobiner par l'image que donne Miranda Sharpe, ni par son message. C'est le cas, en particulier, d'une fraternité dérangée, dénaturée, qui a pris pour nom les Compagnons de Lyr. Ce groupe marginal, exclusivement masculin, dont le but est d'éradiquer toute influence féminine du gouvernement et du monde des affaires, a menacé d'assassinat la candidate Sharpe. On ne sait rien d'eux. Leurs avertissements, une fois qu'ils les ont lancés, bénéficient d'une large couverture médiatique durant plusieurs jours avant de tomber dans l'oubli.

il prétend ne pas les connaître et refuse de les rencontrer. C'est, en fait, un supporter et un ami personnel de la candidate à qui il a transmis toute information qu'il a appris sur eux.

Une fois les photos publiées, Ted McKinney est un homme fini. Sa campagne électorale prend brutalement fin et il disparaît de la scène publique. Plusieurs jours après, il meurt dans un accident de voiture, son véhicule ayant basculé par-dessus un pont ; sa jeune passagère en réchappe de justesse. A l'enquête, elle témoigne qu'elle est certaine que le sénateur a volontairement fait quitter la route à sa voiture.

Brandon McKinney entre en lice

La campagne de Ted McKinney tournant court, les Républicains se rabattent sur son frère cadet, Brandon. Jeune, plus énergique, sa réputation n'étant entachée par aucune révélation de vie dissolue, il fait un démarrage en flèche. Une importante campagne de relations publiques lui donne une courte tête d'avance, mais la bataille des médias ne fait que commencer. Le camp de Miranda accroît le rythme de diffusion des spots. Les investigateurs qui sont familiers avec la production vidéo ou qui réussissent un jet d'ÉDU réalisent que ces films ont été manipulés. Ils provoquent apparemment une contrainte artificielle chez les spectateurs. Les électeurs prennent immédiatement position pour la candidate, abandonnant Brandon McKinney.

Très vite, dans tout l'État, quelles que soient leurs tendances politiques, les gens en viennent à croire l'ancienne actrice et son message d'aide gouvernementale aux pauvres, aux désavantagés, aux exclus du droit de vote, à tous ceux qui ont une dent contre la société. On leur promet de prendre leur défense ! Que Miranda Sharpe prendra leur défense grâce à son programme pour remettre le monde en ordre ! Le temps est venu ! Tous seront satisfaits !

Les investigateurs, comme bien d'autres, sont capables d'éliminer les effets de cet hypnotisme de masse (cela leur coûte 1D3 points de SAN), mais la majorité des électeurs la soutiennent désormais. Quoi qu'il en soit, ils ont rempli la mission pour laquelle ils étaient payés et, au bout de quelques jours, ils reçoivent par courrier un chèque qui solde leur prestation.

L'homme en noir réapparaît

La limousine allongée et son chauffeur tout de noir vêtu surgissent à l'improviste alors que les personnages marchent dans la rue. Après s'être garé le long du trottoir, l'homme en noir les invite à monter dans le véhicule.

Dès qu'ils sont assis, il remet à chacun une enveloppe contenant un billet neuf de 1 000 \$. « C'est une avance non

imposable. Nous avons un autre travail à vous confier. » Suit une autre enveloppe contenant un dossier sur Simon Childe et sa photo.

« Ce type a posé beaucoup de questions sur miss Sharpe. Nous ne savons pas encore où il entre en jeu, nous aimerions que vous éclairciez ce point. On prétend qu'il a volé quelque chose aux fédéraux, quelque chose qui a beaucoup de valeur. Ils sont donc après lui. »

L'homme appuie sur un bouton du tableau de bord. Du côté des passagers, un panneau glisse sur une des parois, ce qui révèle un petit écran sur lequel apparaît le visage de l'avocat Edwin Schneider.

« Bonjour mes amis. Nos employeurs sont très satisfaits de la manière dont vous avez rempli votre mission, mais la campagne ne prend pas la tournure que nous espérions. Nous voulons que vous (il pointe son doigt vers les spectateurs) continuiez à nous rendre service. Vous devez faire en sorte que Miranda Sharpe ne soit pas élue. Je crois que vous allez trouver sur votre route plus d'embûches que précédemment. » L'inquiétude transparait sur son visage.

« Laissez-moi vous donner un seul conseil. Le parti démocratique organise un grand rassemblement ainsi qu'une réception à la fin de la semaine afin de féliciter miss Sharpe de son succès actuel. Cet événement vous offrira peut-être des occasions inespérées. »

La communication vidéo est brutalement interrompue, l'écran n'affichant plus que de la neige. La voiture s'arrête et les investigateurs réalisent qu'ils sont arrivés à l'endroit où ils se rendaient initialement. L'homme en noir les salue, puis s'en va.

La télévision

Les stations locales de télévision ne montrent que peu ou pas d'intérêt pour la vidéo du Rossignol. Toutes soutiennent fermement la candidate démocrate.

Le résultat est plus productif auprès des programmes nationaux de "nouvelles à scandale". En supposant que les investigateurs aient la possibilité de s'y rendre, ils obtiennent un rendez-vous pour l'après-midi même à New York, dans les bureaux de *National Inquiries*, un quotidien d'informations.

Dans le bureau du producteur, les personnages sont bien traités. Une jolie fille portant une robe à pois leur sert du café ou des boissons non alcoolisées.

Le producteur, Manny Lovett, a une quarantaine d'années, il est tout charme et sourire. Après s'être présenté, il indique à ses visiteurs de s'asseoir.

« J'ai demandé à ce qu'une autre personne assiste à notre entrevue, j'espère que vous n'y verrez pas d'inconvénient. »

Une porte s'ouvre par laquelle Miranda Sharpe pénètre dans la pièce. Ses yeux froids dévisagent chacun des personnages et enregistrent leurs traits. Elle est inquiétante, mais néanmoins très belle. La tension monte tandis qu'elle étudie ses détracteurs. Enfin elle sourit, effaçant ainsi ce moment difficile et serre la main de tout le monde.

Il faut bien se rappeler que Miranda est maintenant la grande favorite des médias. Son influence s'étend partout. Personne dans ce milieu n'a l'intention de la trahir.

La créature qu'elle héberge est en état d'alerte, et le champ électromagnétique qu'elle émet est à son maximum. Tout le matériel digital et les supports d'enregistrement, montres, disques durs, disquettes et cassettes vidéos, situés à moins de 15 mètres d'elle sont effacés ou tombent en panne. Cela concerne évidemment aussi la cassette que les investigateurs ont apportée afin de la vendre au producteur.

Miranda demande à voir immédiatement le film — elle veut savoir exactement de quoi il retourne. Lovett suggère qu'ils aillent tous s'installer dans la salle voisine pour le visionnage.

Mais la bande ne diffuse plus que de la neige. Miranda se lève et sort sans un mot dès qu'elle est certaine que l'enregistrement a effectivement disparu.

Toute crédibilité que les investigateurs pouvaient avoir au sein de la télévision est anéantie. Ils sont sèchement raccompagnés à la sortie par un vigile massif ; on les avertit de ne jamais se représenter ici.

Fournitures du Bras d'Argent

Le FBA est une façade pour les Compagnons de Lyr, qui leur permet de réaliser des transactions financières sans attirer l'attention sur eux. Quand on compose son numéro de téléphone, un homme répond "Sean O'Finn's Tam"; si on lui demande le FBA, il indique que leurs bureaux sont déserts et qu'il n'y a qu'à lui laisser un numéro à rappeler. En fond sonore, on entend de la musique et des gens qui discutent bruyamment.

À l'origine, les Compagnons de Lyr formaient un groupe nationaliste irlandais dont l'objectif était la libération de l'Irlande du Nord de l'occupation britannique. Ils se livrent à leur trafic d'armes depuis l'arrière-salle de la taverne en bénéficiant de la protection de son propriétaire. Le FBA est une façade qui couvre leurs activités.

Bien que le propriétaire et une partie de la clientèle habituelle du Sean O'Finn's soient depuis longtemps au courant et soutiennent leurs activités visant à la libération de leur pays, ils seraient horrifiés d'apprendre que les objectifs des Compagnons ont changé et qu'ils mènent leur lutte terroriste dans leur propre ville.

"Sean O'Finn's Tam" figure dans l'annuaire dans la rubrique Taverne. Elle est située au bord de l'eau, dans le quartier irlandais. Miranda Sharpe a fourni de l'argent aux Compagnons de Lyr à leur insu; elle finance, en fait, les tentatives d'assassinat dont elle est l'objet afin de réunir encore plus de voix en sa faveur.

Sean O'Finn's Tam

Le Tam est un endroit déplaisant; la décoration bon marché de style irlandais est plutôt hétéroclite, le sol est désagréablement gras et collant. Le barman est petit et trapu, ses yeux sont ternes et son nez plusieurs fois cassé. Ses cheveux roux clairsemés sont sales. Il suffit d'un peu de Baratin pour être admis dans l'arrière-salle, où est établi le "bureau" du FBA. Dans cette pièce étroite, les investigateurs rencontrent 2D4 Compagnons de Lyr accompagnés de leur chef, Cobra O'Brien. S'il y a une femme dans le groupe, ils se heurtent à l'hostilité générale. A moins de réussir à le Baratiner ou à le Persuader, O'Brien refuse de leur parler et les expulse du local. Les Compagnons n'ont aucun respect pour les femmes. Les visiteurs doivent leur faire croire que celles qui les accompagnent ne sont que de simples petites amies, pas des partenaires.

Cobra O'Brien

O'Brien est trapu, mesure environ 1,68 m, a des cheveux auburn indisciplinés et des taches de rousseur. Au premier abord, il paraît amical, du moins tant que la personne avec qui il discute dit ce qu'il a envie d'entendre. Les désaccords dégénèrent rapidement en arguments, les arguments en bagarres, et avec lui les bagarres sont violentes et mortelles. On prétend que le Cobra a battu à mort sa dernière petite amie. Il hait les femmes, mais les tolère pour le plaisir qu'elles apportent parfois.

Cobra O'Brien est le seul membre du groupe qui discute avec les visiteurs. Les autres ne sont que de simples comparses. A aucun moment il n'admet avoir joué le moindre rôle dans la mort de Schneider. S'il est interrogé sur Miranda Sharpe, le leader perd de son assurance, devient circonspect. Il craint qu'il y ait eu des fuites sur son projet d'assassiner la candidate.

Seuls quelques rares indices se trouvent dans le local. Parmi eux, une rame de papier à en-tête, un chéquier professionnel et quelques feuilles manuscrites de comptes du FBA. Si les investigateurs ont l'occasion de les étudier après s'être introduits discrètement dans le bureau, un jet réussi de Comptabilité leur confirme que O'Brien se sert de la société pour régler les factures, acheter du matériel brut — explosifs, munitions,

Les Compagnons de Lyr

Les investigateurs apprennent une triste nouvelle. L'avocat Edwin Schneider est mort dans l'explosion de sa voiture. Les Compagnons de Lyr revendiquent l'attentat. Une photo montre les restes calcinés de la voiture et de son propriétaire; le spectacle coûte 1/1D2 points de SAN.

Dans une déclaration envoyée aux médias, les Compagnons affirment que Schneider aidait Miranda Sharpe dans sa campagne, plus précisément qu'il avait contribué à la découverte des photos ayant entraîné le retrait de Ted McKinney.

La principale conséquence de ce meurtre et de la déclaration qui a suivi est de renforcer le parti démocrate; tout l'État se range avec encore plus de force derrière sa candidate.

Alors que les personnages sont toujours sous le choc de cette annonce, on frappe à leur porte. Ils ont dans un premier temps du mal à reconnaître leur visiteur. C'est l'homme en noir tel qu'ils ne l'ont jamais vu: chevelure défaite, pas de lunettes, un œil complètement fermé et noir. Il se tient le côté, et du sang ruisselle sur sa chemise et son manteau. Il s'assied lourdement et leur fait un sourire forcé qui révèle plusieurs trous dans sa dentition.

« Le patron voulait que vous sachiez pour le FBA. Sharpe leur a donné de l'argent. Beaucoup d'argent. Je crois que cela a un rapport avec la campagne. Et maintenant il est mort. Fallait que je vous le dise avant qu'il ne soit trop tard. Cette vermine, je vais... » L'homme en noir est pris d'une quinte de toux, du sang coule de son nez et de sa bouche, formant des traînées noires.

« Tâchez de trouver sur quoi travaillait le patron. Adieu. »

Sa tête s'affaisse vers l'avant. Il est inutile d'appliquer les Premiers Soins car il est mort. On ne trouve rien dans ses poches sauf un bout de papier avec les mots "FBA" et un numéro de téléphone.

etc. — sans attirer l'attention sur les Compagnons de Lyr. Ils constatent par la même occasion que la société a besoin d'être renflouée, faute de quoi elle sera rapidement dans le rouge.

Dans une pièce encore plus petite, située derrière le bureau de O'Brien sont rangées des armes automatiques illégales, principalement des pistolets mitrailleurs, ainsi que de grandes quantités de munitions pour 9 mm et de quoi faire des bombes. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet aussi d'y découvrir 100 grammes de plastic C9 et trois détonateurs radio-commandés.

Il est possible que les Compagnons de Lyr, craignant d'être démasqués, prennent les investigateurs en filature et les attaquent à leur domicile ou à leur bureau. Ces tueurs entraînés utilisent des armes de 9 mm dotées de chargeurs à grande capacité et de silencieux. Ils ont pour idéal le machisme à l'état pur, mais ce ne sont pas pour autant des idiots. Ils se déguisent en employés d'hôtel ou du gaz pour observer leur cible. La plupart sont des brutes incultes. Issus des pires pulsions de la société, ils sont sales, pas rasés et s'expriment de façon peu intelligible. Bien qu'ils soient de taille et de gabarit variés, ils se ressemblent tous, avec leur âme aussi vide que leur esprit.

Le rassemblement

Le parti démocrate organise un grand rassemblement afin de manifester son soutien unanime à la candidate Miranda Sharpe; il se déroule dans le nouveau Centre de Convention William Cullen Bryant, au cœur de la ville. On peut se renseigner sur ce centre à la Chambre de Commerce et y obtenir le nom de l'administrateur et du responsable de la sécurité. Si on téléphone au centre, une voix laconique et somnolente répond: « Centre Bryant. Que puis-je faire pour vous ? »

L'administratrice, Phyllis Fields, est très occupée; elle transfère l'appel vers le poste approprié aussitôt que la

conversation le permet, en la circonstance celui de J. J. Tuck, le Directeur de la Sécurité. Elle peut indiquer à son interlocuteur que le bâtiment a été loué pour la semaine par le parti démocrate pour la confirmation du choix du candidat dans la course au Sénat. Si les investigateurs veulent y assister, elle transfère l'appel au Service de Réservation ; de là, il ne leur est pas possible d'être mis en communication avec la sécurité. Ils doivent, pour cela, rappeler le centre. Le prix du billet permettant d'accéder à l'ensemble de la convention n'est pas très élevé, 15 \$ par personne.

Le responsable de la sécurité, J. J. Tuck, tient son nom du film préféré de sa mère, *Jeremiah Johnson*. Si les personnages le harcèlent avec leurs soupçons sur la candidate, sa réaction est franchement négative. C'est un partisan convaincu de Sharpe.

La convention commence

Ayant opté pour une nouvelle méthode, le parti a fait ériger des stands d'informations pour chacun des points de son programme — on dirait presque une foire commerciale. Ces stands sont tenus par de séduisants professionnels des relations publiques ; il est presque impossible de traverser cette partie sans se faire interpellé par ces bonimenteurs bien intentionnés. La plupart des arguments reprennent les idées insipides allant dans l'esprit du parti et qu'il est difficile de distinguer de celles de l'opposition.

Certaines zones sont réservées aux présentations vidéos. Sur plusieurs écrans géants, des films passent en boucle ; ils sont composés d'images chargées d'émotions, mais sans aucun caractère de réflexion ; ils sont simplement là pour renforcer

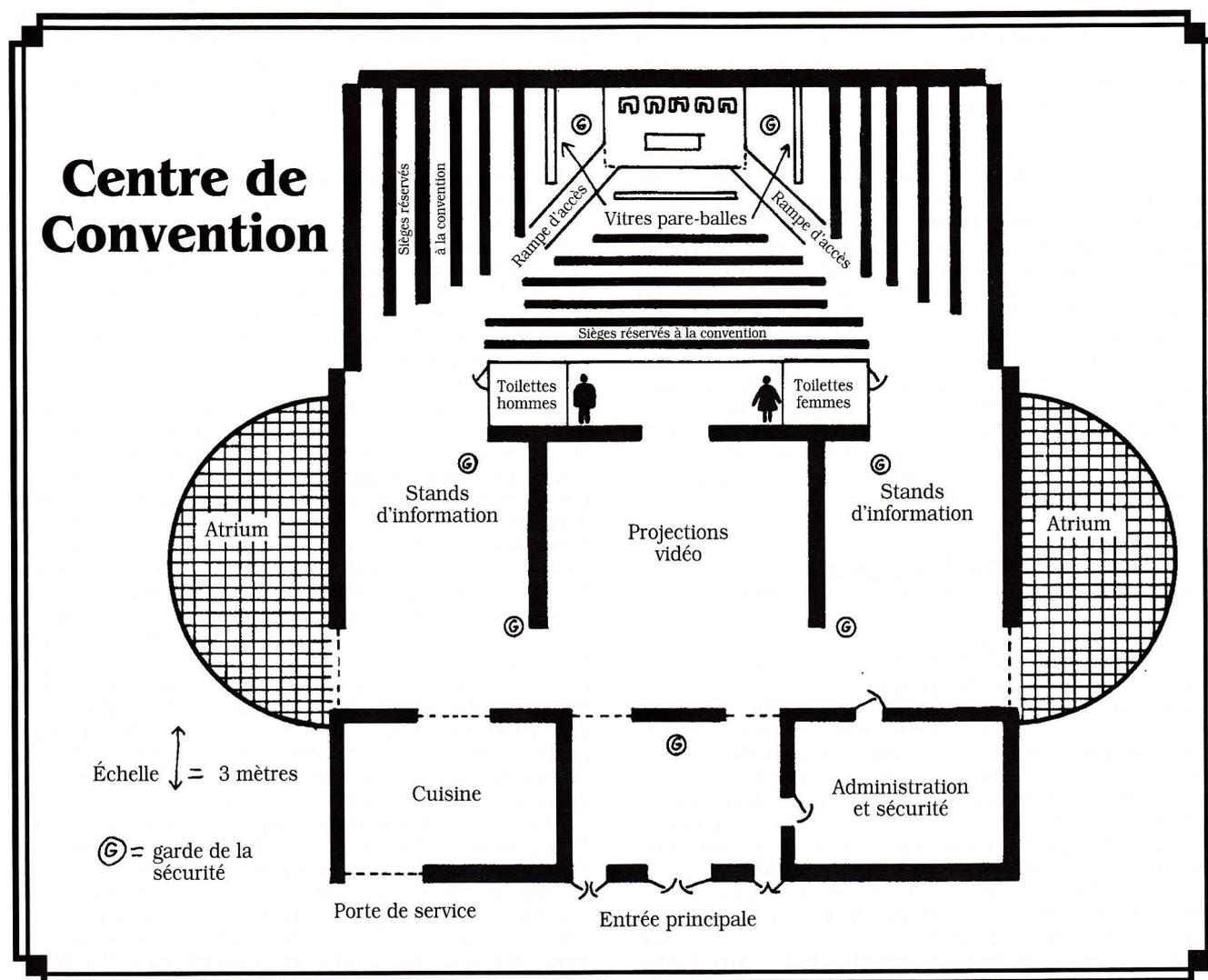
les arguments les plus courants du programme électoral. Sur l'écran le mieux placé, on voit Miranda Sharpe faire un discours enthousiaste sur les problèmes "tels qu'elle les voit". Tout investigateur connaissant les techniques de production vidéo remarque une subtile altération de la bande son. La voix de Miranda semble chargée d'un pouvoir dépassant les possibilités humaines.

Simon Childe entre en scène

Simon Childe, toujours caché par ses lunettes miroir, se déplace discrètement dans la foule en évitant d'attirer l'attention sur lui. Il transporte l'ordinateur de poche volé au gouvernement et a profité du répit dont il a bénéficié pour déterminer le profil génétique de Miranda en se servant des capacités imaginatives d'ODIN. Ces données ont ensuite été injectées au programme "Carte du Genome".

Un investigateur qui parvient à se glisser avec discrétion derrière Childe entrevoit l'écran de l'ordinateur. Le programme "Carte du Genome", qui tourne actuellement, affiche une silhouette de femme. Une barre de distorsion balaie l'écran de haut en bas et effectue de légères modifications à chaque passage. Un phénomène anormal se produit à chaque fois : l'image semble se corriger spontanément et revenir à la configuration initiale dès que la barre est passée. Il faut cependant réussir un jet d'Informatique pour le constater.

Simon étudie l'écran attentivement. A chaque balayage, l'expression sur son visage passe de l'espoir à l'inquiétude au moment où il voit l'image se rectifier. Il finit par abaisser ses lunettes pour consulter l'écran avec son oeil artificiel. Grâce à un jet réussi de Trouver Objet Caché, un personnage se trouvant à



proximité aperçoit la sphère noire dans son orbite. Cette vision lui coûte 1/1D2 points de SAN.

Après avoir consulté une feuille d'imprimante fatiguée, Simon revient à son écran. Un faible vecteur de lumière rouge jaillit de son œil noir et vient frapper le récepteur à gauche de l'écran. Il marmonne avec détermination : « *Transforme-toi, sacré nom d'une pipe, transforme-toi et purifie-toi ! Il est temps que Miranda revienne.* »

La barre de distorsion s'intensifie, ralentit et traverse posément l'écran. Cette fois, la silhouette ne revient pas à son état antérieur mais conserve ses altérations.

Les investigateurs qui mettent la main sur Simon n'ont aucun mal à se faire expliquer ses intentions. Il est même très convainquant quand il leur dit que c'est sans doute la seule manière d'empêcher la créature parasite d'accéder au Sénat. Il leur présente une feuille imprimée qui, d'après lui, confirme ses propos. La réussite d'un jet d'Informatique permet de constater qu'il dit bien la vérité. Celle d'un jet de Baratin ou de Persuasion le fait s'animer. Il leur remet alors une autre feuille d'imprimante sur laquelle figurent les spécifications d'ODIN, dans l'espoir que cela renforcera ses affirmations incroyables.

Miranda prend la parole

On annonce à la foule l'arrivée de Miranda Sharpe ; elle s'avance vers les micros après avoir franchi les rideaux qui bordent l'arrière du podium et est protégée par des vitres blindées. Ses déclarations, donnent un peu plus de force à son programme qui promet l'unité sociale et politique. « *Nous prendrons soin de tout le monde, y compris de vous.* » Derrière elle, des projections vidéo sur des écrans de cinq mètres de large, amplifient sa présence. La caméra se concentre sur son visage qui respire la sincérité ; dans le même temps, elle charge le message qu'elle transmet de toute sa puissance et de toute sa confiance, tout en utilisant sa capacité à altérer son image pour manipuler ses traits avec subtilité.

« *Je me suis souvent présentée devant la population de cet État, en lui demandant de réaliser la gravité de la situation des plus désavantagés parmi nous. Qui va s'occuper d'eux, qui va aller vers eux si nous ne le faisons pas, si nous ne nous engageons pas dans ce combat, si nous ne nous détournons pas des petits tracés de notre vie, de nos soucis quotidiens, afin de nous unir pour aider ceux autour de nous qui ne peuvent s'en sortir seuls, comment pouvons-nous nous qualifier d'humain ? Comment pouvons-nous ne pas entendre les cris de ceux qui ne bénéficient même pas d'un peu de confort matériel ? Comment pouvons-nous ne pas réagir devant ce besoin ? Je me présente devant vous en vous demandant de m'aider à gagner un siège au Sénat. Je me présente devant vous pour vous demander votre délégation afin d'atténuer les difficultés de notre époque et de notre État...* »

Comme n'importe quel autre politicien, Miranda parle sans vraiment faire de proposition concrète et s'adresse surtout aux peurs et à la culpabilité de la foule, ce qui finit par plonger la convention dans un état de frénésie.

Les assassins frappent

Les Compagnons de Lyr attendent que Miranda entame son discours ; au Gardien de décider du moment précis où ils lancent leur action contre la convention.

Leur entrée produit un effet dramatique ; ils créent une ouverture dans un mur en faisant sauter des charges de C9, puis envahissent les locaux surpeuplés tout en déchargeant leurs pistolets mitrailleurs. Ils n'ont pas l'intention de provoquer un massacre général, aussi tirent-ils en l'air par rafales afin de se frayer un chemin vers leur cible. Ils ne s'en prennent pas aux investigateurs, à moins que ceux-ci ne les menacent, mais les gardes du corps représentent un gibier facile.

O'Brien tient à tuer Miranda lui-même, mais il ne se rend pas compte qu'il n'a aucune chance. Elle avait prévu cette opération et calculé que subir quelques blessures par balle qu'elle laisserait guérir lentement représentait le moyen parfait pour s'assurer de la victoire.

Si les personnages sont pris au milieu de l'échange de coups de feu, il leur faut décider qui ils protègent en priorité : eux-mêmes, Simon Childe qui est assez désemparé, ou même Miranda Sharpe.

Simon passe à l'action

Après avoir repéré les agents Fobes et Jaines, Simon se déplace durant tout le discours dans l'espoir de passer inaperçu. Quand est venu pour lui le moment d'agir, il devra s'exposer pendant une longue période, au cours de laquelle il représentera une cible vulnérable. S'il le faut, il tentera d'enrôler les personnages pour qu'ils tiennent les deux hommes à l'écart le temps qu'il exécute son plan.

Les agents du FBI repèrent Childe quelles que soient les précautions prises ; c'est aux investigateurs de les empêcher d'interférer auprès de leur gibier une fois qu'il a lancé le processus (l'attaque des Compagnons de Lyr ira d'ailleurs dans ce sens).

Pendant qu'elle discourt, Simon cherche à modifier l'ADN de Miranda en lui envoyant des ondes modifiées par l'intermédiaire de son œil ODIN. La vitre blindée ne représente pas un obstacle pour cette transmission, mais cela crée un reflet sur le verre, permettant de voir toutes les transformations qui se produisent dans le corps de Miranda et diffusé sur de nombreux écrans.

Quant l'onde atteint sa cible, Miranda se raidit pendant un moment, comme si elle était victime de spasmes ou d'une crise cardiaque. Puis elle produit un long hurlement inhumain amplifié par le système de sonorisation de la salle. Tous les auditeurs perdent 1/1D3 points de SAN.

Quant à l'image sur la vitre, elle ne change pas et représente une superbe et parfaite Miranda, telle qu'elle était autrefois. Mais la créature souffre mille agonies alors que son corps se flétrit et se déforme, que sa peau se met à couler et à filer, la structure mémorisée dans les cellules étant réduite en miettes. Les souvenirs et les formes de toutes ses victimes se succèdent, l'enveloppe humaine change, passant d'une forme à l'autre, comme l'adolescent du film illégal. Mais ce macabre défilé humain prend rapidement fin pour être suivi d'un autre où d'autres formes incroyables d'extraterrestres se succèdent à toute allure.

Simon continue de décharger son rayon d'information attendant que la créature issue de l'enfer prenne l'aspect de l'image fantomatique affichée sur le verre. Enfin le Vampire Cellulaire retrouve sa forme réelle, un amas frémissant de lanières et de tubes parsemés de bouches et d'yeux. Une fois dévoilée et exposée au regard des humains, la créature quitte cette dimension pour ne jamais revenir.

Les témoins de cette scène perdent 1/1D8 +1 points de SAN. Le Centre est en proie à la panique générale, alors que ceux qui ont succombé à la folie hurlent ou s'évanouissent.

Simon fait partie de ceux que la démence saisit. Il refuse de croire que l'horrible créature avait pris la place de celle qu'il aimait ; il fixe son attention sur l'image qu'ODIN projette encore sur la paroi blindée, court vers elle et s'écrase brutalement contre l'obstacle, ce qui lui vaut un nez cassé et une lèvre fendue, puis il rebondit violemment sur le sol ou dans les bras d'un des investigateurs. Ses lunettes lui ont été arrachées et ne cachent plus la sphère noire d'ODIN qui a souffert du choc. Elle crépite et fume à cause des décharges électriques qui parcourent sa surface. La chair claire du malheureux se met soudain à onduler, se boursoufle, puis une centaine d'yeux bleu clair clignotent sur tout son corps. Simon appelle son amour perdu, et les yeux se transforment en autant de bouches qui reprennent le prénom en cœur. Son corps se raidit, se durcit et se divise enfin en une multitude de cristaux noirs à facettes qui tintent et coulent entre les doigts du personnage, des millions d'éclats minuscules qu'il est impossible de retenir. Il ne reste plus qu'ODIN, un bloc épineux de cristal gris, irrémédiablement endommagé. Le spectacle coûte 1/1D8 points de SAN.

ODIN a tenté de reproduire le schéma d'onde du Vampire Cellulaire dans le corps de Simon, mais l'ADN de l'écrivain n'était pas en mesure de supporter cette réorganisation et cela a réduit au chaos son code génétique.



Simon Childe réduit au chaos

Conclusion

Il n'y a pas grand-chose que les investigateurs puissent faire pour empêcher les horribles événements qui mettent fin à la convention. Ils ne peuvent pratiquement que protéger Simon qui est déterminé à appliquer son plan. Une fois qu'il a réalisé son étude génétique du Vampire Cellulaire, il lui suffit de le regarder une fois pour lancer la chaîne dévastatrice.

Conséquences

Malgré les nombreux témoins qui ont assisté à la scène, la folie et la panique qui ont suivi rendent difficile la collecte des informations et empêchent d'avoir une idée bien précise de ce qui est arrivé. Il ne reste aucun enregistrement vidéo ; en effet, à la fin, le champ électromagnétique du Vampire était si puissant qu'il a effacé toutes les bandes ainsi que toutes les mémoires de l'ordinateur de poche.

Les rares témoins capables de faire un récit rationnel proclament qu'il s'est passé des faits étranges à la fin du discours de Miranda Sharpe, mais les autorités, incapables de comprendre ou d'expliquer exactement les faits font leur possible pour éliminer les propos les plus extravagants. On ne devrait pas chercher à impliquer les investigateurs, mais leur seule présence sur place leur garantit que des organismes du gouvernement garderont désormais l'œil sur eux. Quoiqu'il soit arrivé, cela défie toute explication ; au bout d'un moment, les médias renoncent et se concentrent sur des sujets plus simples.

Fobes et Jaines, s'ils survivent, réclament le Pocket Cray désormais inerte et ODIN. S'ils savent que les personnages ont trempé dans l'affaire, ils les convoquent pour les interroger et vérifier leurs antécédents, mais ils ne les inculpent d'aucun crime afin de limiter la publicité.

Les Compagnons de Lyr ayant survécu sont pourchassés et arrêtés ou abattus.

Brandon McKinney poursuit sa campagne et devrait logiquement remporter le siège ; toutefois, deux mois plus tard, la découverte du cadavre en partie momifié de sa mère dans le sous-sol de sa maison lui vaut une inculpation de meurtre. Il en perd la raison et est ensuite interné dans un asile psychiatrique très coûteux. Après quelques mois, plus personne ne se souvient de Miranda Sharpe, à l'exception peut-être de quelques amateurs de série B qui la retrouvent parfois sur les étagères les moins fréquentées des vidéoclubs.

Récompenses

Les investigateurs qui comprennent que l'humanité a échappé de justesse aux griffes de l'être qui avait pris possession de Miranda Sharpe reçoivent 2D8 +2 points de SAN.

Caractéristiques

MIRANDA SHARPE, l'élue du peuple

FOR 20	CON 24	TAI 9	INT 17	POU 22
DEX 26	APP 18	ÉDU 19	SAN 0	PV 18

Bonus aux dommages : +1D4.

Armure : Aucune, mais les armes n'infligent que des dommages minimaux. Miranda peut régénérer jusqu'à 10 Points de Vie par round.

Armes : Morsure 75 %, 1D6 + 1D4 ; Couteau 75 %, 1D4 +2 + bd ; Absorption de la Vie 90 %, 1D8 FOR par round.

Compétences : Altérer son Image* 85 %, Baratin 81 %, Comptabilité 58 %, Discrétion 39 %, Discussion 78 %, Droit 68 %, Écouter 47 %, Grimper 43 %, Lancer 41 %, Marchandage 65 %, Poser Élégamment 72 %, Psychologie 90 %, Se Cacher 55 %, Trouver Objet Caché 58 %.

*L'utilisation de cette compétence coûte 1 point de Magie.

SIMON CHILDE, dément à l'amour non partagé

FOR 8	CON 10	TAI 15	INT 17	POU 11
DEX 14	APP 13	ÉDU 21	SAN 5	PV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Automatique 9 mm 35 %, 1D10.

Compétences : Astronomie 51 %, Baratin 65 %, Bibliothèque 50 %, Biologie 55 %, Comptabilité 68 %, Conduire une Automobile 55 %, Crédit 75 %, Discrétion 25 %, Discussion 45 %, Droit 20 %, Électricité 40 %, Électronique 35 %, Éloquence 45 %, Histoire 65 %, Informatique 78 %, Lancer 48 %, Marchandage 63 %, Mécanique 50 %, Photographie 58 %, Physique 31 %, Premiers Soins 60 %, Psychologie 41 %, Ruminer Sans Fin 90 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 59 %.

JACKSON "COBRA" O'BRIEN, 38 ans, caudillo radical et meurtrier

FOR 16	CON 14	TAI 11	INT 13	POU 9
DEX 15	APP 13	ÉDU 14	SAN 20	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ;
Coup de Pied 65 %, 1D6 + bd ;
Fusil de Chasse calibre 12 45 %, 4D6/2D6/1D6 ;
Pistolet Mitrailleur 55 %, 1D10.

Compétences : Baratin 65 %, Conduire une Moto 39 %, Crédit 52 %, Discussion 25 %, Droit 50 %, Écouter 61 %, Éloquence 75 %, Esquiver 90 %, Marchandage 79 %, Placer une Bombe 82 %, Psychologie 69 %, Sauter 57 %, Trouver Objet Caché 45 %.

COMPAGNON DE LYR TYPIQUE

FOR 15	CON 16	TAI 13	INT 10	POU 14
DEX 11	APP 9	ÉDU 8	SAN 35	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing %, 1D3 + bd ;
.32 Automatique 50 %, 1D8 ;
Pistolet Mitrailleur 45 %, 1D10.

Compétences : Conduire une Moto 45 %, Écouter 50 %, Esquiver 30 %, Poser une Bombe 55 %, Sauter 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.

GARDE DU CENTRE DE CONVENTION TYPIQUE

FOR 15	CON 15	TAI 12	INT 10	POU 10
DEX 14	APP 12	ÉDU 13	SAN 55	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armure : 8 points de veste en Kevlar.

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ;
Revolver.45 75 %, 1D10 +2 ;
Pistolet Mitrailleur 65 %, 1D10.

Compétences : Arts Martiaux 70 %, Discrétion 65 %, Écouter 55 %, Esquiver 70 %, Premiers Soins 55 %, Se Cacher 60 %.

Les divinités fractales

"Au-delà des mondes ordinaires de l'homme se trouvent d'autres dimensions et des plans d'existence en nombre incalculable. Certains sont habités par de terribles créatures, des monstres à l'apparence abominable et aux coutumes macabres, d'autres de royaumes merveilleux remplis de formes de vie trop étranges pour être comprises."
Les Monstres et leurs Semblables

Bien qu'il se déroule normalement à Boston et à Houston, le Gardien ne devrait avoir aucun mal à déplacer ce scénario vers d'autres lieux.

Informations destinées au Gardien



Yan Mueller

Il y a six mois, Yan Mueller, un artiste travaillant sur ordinateur à Boston, reçut d'un oncle qu'il n'avait jamais connu un vieux journal intime rédigé en allemand décousu. Ce journal racontait une exploration dans des dimensions autres que celles connues par la science et contenait la démonstration des formules mathématiques répétitives et inhabituelles qu'il fallait appliquer afin de réaliser ces voyages.

C'était bien sûr incompréhensible, mais Mueller était intrigué. Il sentait que cela pourrait être à la base d'un graphisme étonnant. Au bout d'un mois de programmation, il put enfin regarder son ordinateur produire une étrange fractale.

Fractales

Les fractales sont des formes mathématiques d'une complexité infinie créées par les ordinateurs. Quelle que soit l'échelle à laquelle elles sont tracées, elles ont toujours la même résolution. L'appellation "fractale" a été inventée par Benoit Mandelbrot, qui a trouvé la plus fameuse de toutes : la Mandelbrot Set (M — Set).

Découvert en 1980, le M — Set décrit la limite d'une équation simple, mais la limite elle-même est infiniment complexe. Jusqu'à l'arrivée des ordinateurs, la seule quantité de calculs nécessaires pour former une seule courbe du M — Set empêchait d'admirer son étrange beauté. Désormais, le M — Set et ses semblables peuvent être tracés par une nouvelle race d'explorateurs intrépides travaillant depuis leurs terminaux informatiques.

C'était plus qu'un simple ensemble géométrique particulier ; le programme de Mueller avait ouvert un portail à sens unique sur une autre dimension. Tandis qu'il regardait, quelque chose vint, quelque chose d'intelligent : un Rassembleur fractal.

L'informaticien resta assis, impuissant, quand l'entité pénétra dans son esprit. Le Rassembleur mit une semaine pour apprendre à communiquer avec l'humain qu'il avait envahi. Dans sa position, le pauvre Mueller ne pouvait pas discuter quand la créature suggéra qu'ils entreprennent de la renvoyer dans sa dimension. Cette présence l'avait déjà fait glisser sur la pente de la folie.

Ce curieux tandem étudia le programme et développa les bases d'un nouveau portail. Mueller pensait qu'une seule personne pouvait les aider : Julia Burnet, la rédactrice du magazine *Divinités Fractales*. Elle avait effectivement accès à un ordinateur central et les connaissances pour s'en servir. Pour l'attirer à New York, il conçut le programme *Autres Balises* avec l'aide du Rassembleur. Une fois installé dans l'ordinateur auquel Burnet avait accès, le programme créait un portail à double sens ouvrant sur le monde d'origine du Rassembleur fractal.

Malheureusement, quand Burnet lança *Autres Balises*, elle ne le laissa pas tourner jusqu'au bout et l'intégra directement au dernier numéro de *Divinités Fractales*. Certains abonnés, lorsqu'ils reçurent leur exemplaire, n'eurent pas cette chance.

Le suicide

Dès l'arrivée du dernier numéro de *Divinités Fractales*, Jon Lathan un jeune homme de dix-sept ans, se précipita sur son PC installé dans son bureau en sous-sol, impatient de découvrir le nec plus ultra des programmes graphiques. Il parcourut le journal et finit par découvrir *Autres Balises*. Il le lança sans attendre.

Comme prévu, le programme ouvrit un portail. Pendant qu'il suivait son cours et formait la balise, une autre créature s'intéressa au portail. Ce Maraudeur traversa l'ordinateur de Jon et pénétra dans ce monde. Il sentit que l'humain était à la fois une source d'énergie et un moyen de retourner dans sa propre dimension ; il envahit alors l'esprit du jeune homme et s'empara de son corps. Jon s'évanouit.



Jon Lathan

Chronologie des événements récents

- 6 mois avant :** Yan Mueller reçoit le mystérieux journal.
- 2 mois avant :** Mueller en finit la traduction et commence sa programmation.
- 1 mois avant :** Le Rassembleur pénètre dans notre dimension.
- 10 jours avant :** Julia Burnet reçoit le programme Autres Balises écrit par Yan Mueller.
- 6 jours avant :** Jon Lathan reçoit Divinités Fractales n° 12, le Maraudeur pénètre dans notre dimension.
- 1 jour avant :** Jon Lathan se suicide.
- Aujourd'hui :** Les investigateurs s'impliquent dans le scénario. Kathi Lathan achète un nouvel ordinateur.

Prendre le contrôle d'un humain s'avéra plus compliqué que prévu pour le Maraudeur. Quand Jon se rétablit, il se mit à avoir des visions intenses, une conséquence du contact mental partiel avec l'entité. Il se replia rapidement sur lui-même et sombra dans la dépression, avec de fortes tendances suicidaires. Il s'en prit même à son ordinateur qu'il démantela complètement dans sa rage destructrice. Quelque chose brûlait en lui, mais sans qu'il sache quoi. Cinq jours après, il laissa un message à ses parents (voir Aide de Jeu n° 1) puis se tua.

Le Maraudeur s'enfuit de son corps mourant et s'installa provisoirement dans le chien des voisins, avant de s'emparer et de contrôler la mère de Jon, Kathi Lathan.

Implication des investigateurs

L'attention des personnages est attirée sur cette affaire de plusieurs manières :

- Des investigateurs expérimentés et réputés, qui disposent peut-être d'un agent ou d'un soutien financier, reçoivent le lendemain de son suicide une lettre envoyée par Jon Lathan (voir Aide de Jeu n° 2).
- Un professionnel impliqué dans l'enquête judiciaire et connu des investigateurs leur demande leur aide. Il s'agit d'un policier, d'un docteur, du médecin légiste ou d'un enseignant. L'étrange lettre du suicidé éveille leurs soupçons.
- Un des investigateurs, qui connaît bien la famille Lathan, est affecté par la mort de Jon. Cette solution convient parfaitement aux novices dont c'est la première affaire.
- S'ils n'ont rien qui les rattache à l'enquête du coroner ou à la famille Lathan, les personnages peuvent rencontrer quelques problèmes. S'ils évoquent des complots et des cultes sinistres, ils ne réussissent qu'à convaincre le père de Jon, Anthony Lathan, que ce sont des dérangés qui comptent tirer un profit morbide de son chagrin.

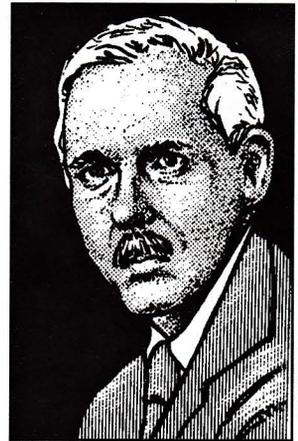
Boston

La maison à deux niveaux des Lathan donne sur Hollybrook Road, dans un des quartiers les plus agréables de la ville. Lathan père est courtier en assurance, son épouse opticienne. Le couple est profondément bouleversé par la mort de son fils unique.

Anthony Lathan

Le père, Anthony Lathan, est très affecté par le décès de Jon. Ce suicide a obligé cet assureur aux cheveux gris, qui envisageait une retraite anticipée, à affronter sa propre mortalité, sujet qui le met mal à l'aise. Il boit pour accompagner cette nouvelle fascination pour ce destin qui finira par le rattraper.

Depuis peu, Anthony se sent malade. Il attribue cela au stress, mais ce n'est pas entièrement vrai. La nuit, le Maraudeur qui parasite sa femme se nourrit de son énergie (points de Magie), le plongeant dans un état léthargique, malade et irritable.



Anthony Lathan

Kathi Lathan

Kathi dissimule très bien son chagrin en se plongeant dans les corvées. L'entité la contrôle complètement et, patiemment, prétend être Kathi Lathan dans la journée et travaille et se nourrit la nuit. La réussite d'un jet de Psychologie révèle qu'elle est en proie à une pression extrême. De temps en temps, le Maraudeur laisse échapper son contrôle, et une terreur totale se lit dans ses yeux. Mais cela ne dure que quelques instants.

La créature fractale a la capacité de modifier l'apparence de son hôte en développant des griffes vicieuses et une longue langue préhensile capable de serrer la gorge d'un adversaire.



Kathi Lathan

Le bureau

Le bureau de Jon couvre la plus grande partie du sous-sol ; on y trouve deux ordinateurs, un modem, une imprimante, plusieurs moniteurs et un système audio. Les tables de travail et les étagères sont envahies par des disquettes, jeux et livres. Le congélateur familiale se dresse au milieu de la pièce.

Un des ordinateurs n'est plus qu'une épave. La carrosserie a été arrachée et l'intérieur réduit en miettes. Un gros aimant posé dedans a tout rendu irrécupérable. C'est Jon qui l'a mis dans cet état durant sa crise de violence. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de récupérer une disquette encore en place dans le lecteur. Elle a été effacée par l'aimant, mais grâce à l'adresse du magazine imprimée dessus, les investigateurs peuvent en demander une copie s'ils le souhaitent.

L'autre ordinateur est intact et en parfait état de marche. Il s'agit du nouveau PC de Kathi Lathan, celui sur lequel l'entité travaille toutes les nuits. Si les personnages le font fonctionner, ils trouvent quelques fichiers sur le disque dur. Il est difficile de déterminer à quoi est destiné ce mélange de programmes indisciplinés. La réussite d'un jet d'Informatique entraîne, toutefois, l'hypothèse que ce pourrait être des routines graphiques. Ceux qui cherchent plus loin en réussissant un deuxième tirage s'aperçoivent qu'elles sont similaires au programme Autres Balises, fourni dans *L'Index de Divinités Fractales n° 12*, page 65. De toute façon, ces fichiers sont inachevés et ne fonctionnent pas. D'après les dates, les dernières modifications y ont été apportées la nuit précédente.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché révèle que la formule inscrite sur la lettre laissée par Jon est également griffonnée

Une lettre de suicide

Chère maman, cher papa
 Cela a commencé il y a quelques jours — la voix. Cela brûlait des images dans mon esprit. Des cités noircies, des carcasses déformées de bâtiments. Des âmes torturées parquées afin que les sphères s'en nourrissent d'entre les plans. J'ai vu ces images. Les sphères. Et c'est vrai, la voix me l'a montré.
 Je ne peux plus le supporter. La noirceur me harcèle trop. Cela doit partir. Je ne peux plus le supporter.
 Je vous aime.
 chu htin llo han zob kzad
 Pardonnez-moi, Jon.

Les divinités fractales - Aide de Jeu n° 1

Lettre de Jon Lathan aux investigateurs

Chers messieurs
 Je ne comprend pas les images dans ma tête et la voix dans mon âme. Cela me tourmente et me lamine. Je vois des choses terribles que je sais être vraies.
 chu htin llo han zob kzad
 Je ne sais pas d'où cela vient. Cela brûle mon esprit. Je ne comprend pas.

Jon Lathan

Les divinités fractales - Aide de Jeu n° 2

sur son bloc-notes. Grâce à un jet réussi d'Idée, les investigateurs pensent à regarder ses derniers travaux scolaires. Ses devoirs et exposés les plus récents sont également enrichis de cette phrase étrange.

Le congélateur

Au fond du congélateur, on trouve le reste de Toby, le chien des voisins, et d'un chat errant. Tous deux sont morts et attachés l'un à l'autre par des vrilles épaisses qui jaillissent du ventre du chien. Après le suicide de Jon, la créature fractale installée dans le corps de Toby l'a biologiquement manipulé et relié à celui d'un chat errant afin de se nourrir. Quand Kathi est rentrée, l'entité s'est installée à l'intérieur de la femme, abandonnant le chien, ce qui l'a tué, puis elle a dissimulé les preuves incriminantes dans le congélateur.

L'enquête

L'enquête se déroule trois jours après la découverte du corps de Jon. Elle est brève et n'a rien de formel. Tous ceux que cela concerne n'ont aucun doute sur la réalité du suicide. Le rapport du médecin légiste indique que le décès est dû à une rupture des cervicales, suite à la pendaison à la rampe d'escalier.

Mais aucune hypothèse n'est avancée pour expliquer le brusque changement de comportement de Jon. C'était un adolescent intelligent, ordinaire, les témoignages du conseiller scolaire, de ses professeurs, amis et parents ne faisant qu'approfondir le mystère. Personne ne voit la moindre raison pour justifier son geste. Toute cette histoire est terriblement tragique.

Parents et amis

Des discussions avec les parents de Jon révèlent que c'était un jeune homme normal, calme et souvent sérieux. Il aimait le football, les filles, les voitures et avait un large cercle d'amis. Par dessus tout, Jon aimait son ordinateur. Il l'avait installé



Le PC de Jon

dans son bureau au sous-sol où il passait l'essentiel de ses loisirs.

Cinq jours avant le drame, il s'est brusquement renfermé et a commencé à être déprimé. Il n'est plus allé dans son bureau et restait principalement dans sa chambre. Par respect pour son intimité, ses parents n'allaient jamais le déranger. Ce n'est qu'après sa mort que l'on découvrit que le papier peint près de son lit était couvert des mêmes six mots incompréhensibles : "chu htin llo han zob kzad".

Ses camarades racontent à peu près la même chose. Eric Miller, son meilleur ami, affirme que Jon prétendait être hanté par une vision — une terre désolée, noircie, parcourue par de terribles dieux qui s'abattaient sur des survivants estropiés. Il se désintéressait de tout et rejetait violemment tout ce qui était en rapport avec les ordinateurs.

L'incantation

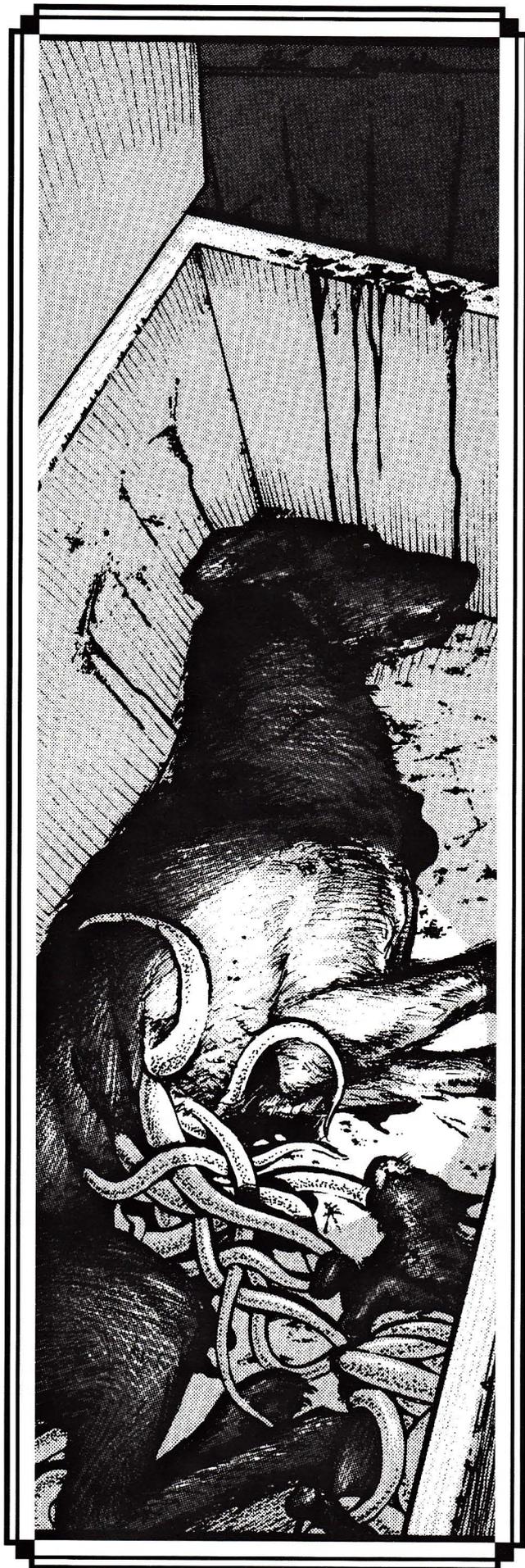
Par son incantation — "chu htin llo han zob kzad" — Jon tentait de donner une forme aux sons et aux sensations produites par le Maraudeur parasite. Il est impossible de la traduire, mais la réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu révèle qu'elle est en rapport avec Yog-Sothoth.

Si les investigateurs tentent de prononcer la formule et réussissent un jet sous leur POU, ils bénéficient brièvement d'hideuses visions d'un univers étranger et d'une masse tourbillonnante de sphères irisées, la dimension de Yog-Sothoth. Cette vision leur coûte 1/1D10 points de SAN et augmente leur connaissance du Mythe de Cthulhu de 2 %.

Divinités Fractales

Divinités Fractales est un fanzine traitant du graphisme informatique sous toutes ses formes. Le rédacteur apprécie particulièrement les fractales, quoique le journal traite principalement d'autres formes artistiques. Ce trimestriel est adressé à environ 250 abonnés dans le monde entier. Un numéro type comprend un éditorial, du courrier, quelques articles et critiques et, enfin, les graphiques proprement dit. Le fanzine n'est distribué que sur disquette, les lecteurs pouvant imprimer ce qu'ils veulent. La disquette est au format MS-DOS et peut être lue par tout IBM-PC ou compatible.

Le numéro 12, celui découvert dans le lecteur de Jon, peut être obtenu auprès de la rédactrice, Julia Burnet, 1204 Morrith Avenue, Houston, Texas, au prix de 5 \$, port compris. Son sommaire complet est indiqué dans l'Aide de Jeu n° 3.



Les restes de Toby

Folies

Deux formes de folies conviennent à cette aventure. La première est une phobie, la deuxième une manie.

Cyberphobie : Peur des ordinateurs. Les ordinateurs sont partout, au bureau, dans les boutiques et dans les maisons. Ils se cachent même dans les grille-pain et les téléviseurs. Les ordinateurs sont mauvais, ils connaissent vos pensées. Ils savent tout.

Mandelmanie : Fascination pour les fractales, en particulier la Mandelbrot — Set. Un investigateur qui est atteint de Mandelmanie contemple indéfiniment un ordinateur qui génère des fractales et regarde toujours plus profondément dans ses secrets infinis.

Autres balises

BALISE. COM nécessite un disque dur avec au moins 10 méga de libre et le programme VGA. Il faut attendre près de deux minutes avant de voir quelque chose apparaître sur l'écran.

Au départ, l'image qui est affichée est décevante — une fractale multicolore, criarde au milieu de l'écran sur un fond noir. Il n'y a rien de particulier. Le motif au cœur de la fractale manque de cohésion et de raison, il ne comporte aucune des symétries féériques que présentent les autres fractales. Comme d'habitude, rien ne permet de définir une échelle.

Au bout de quelques minutes, de petites taches apparaissent sur le fond noir et se déplacent lentement sur l'écran de manière aléatoire. Plus le temps passe, plus il y en a. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché révèle que les taches proviennent toutes de la fractale, mais qu'aucune n'y retourne.

Après cinq minutes de fonctionnement, une sphère argentée se développe devant la première forme. Elle contient la balise à laquelle le titre fait référence. De petites fentes se forment à sa surface, d'où un tentacule rouge feu surgit. Durant les heures suivantes, la balise sort de sa coquille et grandit jusqu'à remplir l'écran.

- Au bout de deux heures, la créature-balise a libéré de la sphère trois tentacules qui s'agitent pathétiquement comme s'ils cherchaient quelque chose.
- Au bout de quatre heures, les tentacules se rétrécissent.
- Au bout de six heures, il ne reste plus grand-chose de la sphère, les derniers fragments étant absorbés par la gelée. Sept ou huit tentacules s'agitent faiblement.
- Au bout de huit heures, de nouveaux tentacules ont jailli de la masse qui, du coup, s'est considérablement réduite.
- Au bout de dix heures, la balise a atteint sa taille maximum. La gelée a disparu, on ne voit plus que des tentacules qui se tortillent. La masse erre sur l'écran, apparemment à la recherche d'une issue. Elle bouillonne et pousse avec force contre l'écran, qui d'un coup frémit et se bombe. Les tentacules jaillissent hors de l'ordinateur et se dirigent vers l'humain le plus proche. Assister à ce phénomène coûte 1/1D6 points de SAN.

La balise

La balise translucide flotte à mi-hauteur et se dirige sans effort vers la proie qu'elle a choisie. Elle ignore les obstacles matériels qu'elle traverse comme s'ils n'étaient pas là.

Elle attaque avec 1D6 tentacules. Dès que l'un d'eux touche sa cible, il s'enfonce dans la chair sans provoquer de douleur.

L'index de Divinités Fractales n° 12

Fichier : Lisez-Moi. C'est l'éditorial de Divinités Fractales ; il présente le contenu de ce numéro. Burnet y encense "Autres Balises", une fractale intrigante qui se transforme et se développe à mesure que le temps passe. Lisez-Moi comprend également les conditions d'abonnement et la date limite pour le prochain numéro, qui paraît dans trois mois.

Fichier : Lettres. C'est la partie courrier du magazine. La rédactrice a ajouté ses remarques après chacune des lettres retenues. La plupart chantent simplement les louanges des images de synthèse utilisées pour les effets spéciaux du dernier film de James Cameron, quoiqu'il y ait toujours de la place pour des commentaires constructifs sur les précédents numéros du fanzine.

Fichier : FXNow. Une chronique sur les prochains effets spéciaux créés par ordinateur pour le cinéma et la télévision, et sur ce qu'il faut surveiller. On y cite plusieurs films de science-fiction et fantastique, ainsi que d'autres usages des ordinateurs : avions à réaction militaires, logos informatiques, publicités, etc.

Fichier : Art. Une critique des sculptures sur ordinateur que l'on peut voir à Londres, en Angleterre. L'impact du jugement est amoindri par le fait que le lecteur ne peut voir ces sculptures.

Fichier : Taupe. Ce sont les notes du concepteur d'un jeu d'aventure baptisé l'Aventure de la Taupe. Ces notes sont accompagnées de routines graphiques qui permettent de personnaliser le jeu.

Fichier : Taupe. Pic. Animation pour l'Aventure de la Taupe.

Fichier : Orgueil. Com. Un dessin représentant trois hommes âgés, le titre complet est "L'Orgueil de Skibbu-reen".

Fichier : Herbe. Com. Un dessin abstrait de couleurs vertigineuses, baptisé "Toujours plus vert de l'autre côté".

Fichier : Balises. Com. "Autres Balises", la fractale évoquée dans l'éditorial.

On trouve également d'autres sous-programmes qui nécessitent tous des programmes de dessin ou d'animation. Les dessins sont souvent bizarres ou amusants, mais toujours avec des titres étranges.

Les divinités fractales - Aide de Jeu n° 3

A moins de tuer la créature, rien ne permet de s'en débarrasser. Elle "s'aspire" dedans et disparaît à l'intérieur de la cible, sans jamais en ressortir.

La victime peut tenter de résister en opposant son POU à celui de la créature. Si elle réussit, la balise échoue. Sinon, l'investigateur perd connaissance pour 1D6 minutes.

Quand il revient à lui, il ressent une douleur lancinante dans la tête, qui s'apaise quand il se déplace vers le Rassembleur qui est à New York et empire quand il s'en éloigne. Seule la réussite d'un jet sous le POU lui permet de résister au désir de se diriger vers le Rassembleur. Le tirage doit être renouvelé chaque jour. Aucun analgésique n'a le moindre effet, et la gêne dure jusqu'à ce que le personnage rejoigne l'entité ou que cette dernière quitte ce plan.

Que la tentative soit réussie ou non, la balise ne réapparaît pas. Il y a 20 % de chances (l'équivalent de son POU x 2) qu'en sortant de l'ordinateur, elle lui ait infligé un choc électrostatique. Même si elle n'a pas été endommagée, la machine ne génère pas de nouvelles balises. Les investigateurs peuvent toutefois relancer le programme s'ils le désirent.

Formes fractales

Le portail créé par le programme Autres Balises attire des curieux, les habitants de la dimension fractale. A chaque heure de fonctionnement de Autres Balises, lancez 1D100 et reportez-vous à la Table suivante pour vérifier si quelque chose s'est manifesté. Les noms sont exclusivement descriptifs et sont basés sur leur comportement. Ces entités sont si étranges qu'il ne sert à rien de leur donner des appellations.

01-25 : Rien

26-30 : 1D3 Flotteurs

31-35 : 1D6 Flotteurs

36-40 : 1 Mangeur

41-45 : 1D3 Mangeurs

46-50 : 1 Bâtitseur

51-55 : 1 Dissimulateur

56-60 : 1D3 Dissimulateurs

61-65 : 1 Inspecteur

66-70 : 1 Ratisseur

71-75 : 1D3 Ratisseurs

76-80 : 1 Prédateur

81-85 : 1 Maraudeur

86-95 : Effondrement du portail. La fractale à l'arrière-plan se rétrécit et ne laisse que ce qui a déjà été capturé. Rien n'apparaît plus.

96-00 : Surcharge d'énergie ; les circuits de l'ordinateur grillent.

LA BALISE, signal directionnel

INT 5

POU 10

DEX 12

Déplacement 10

Armes : 1D6 tentacules 50 %, spécial (voir plus avant).

Armure : Aucune, mais les attaques physiques sont sans effets.

Perte de SAN : 1 / 1D6 points.

Le programme

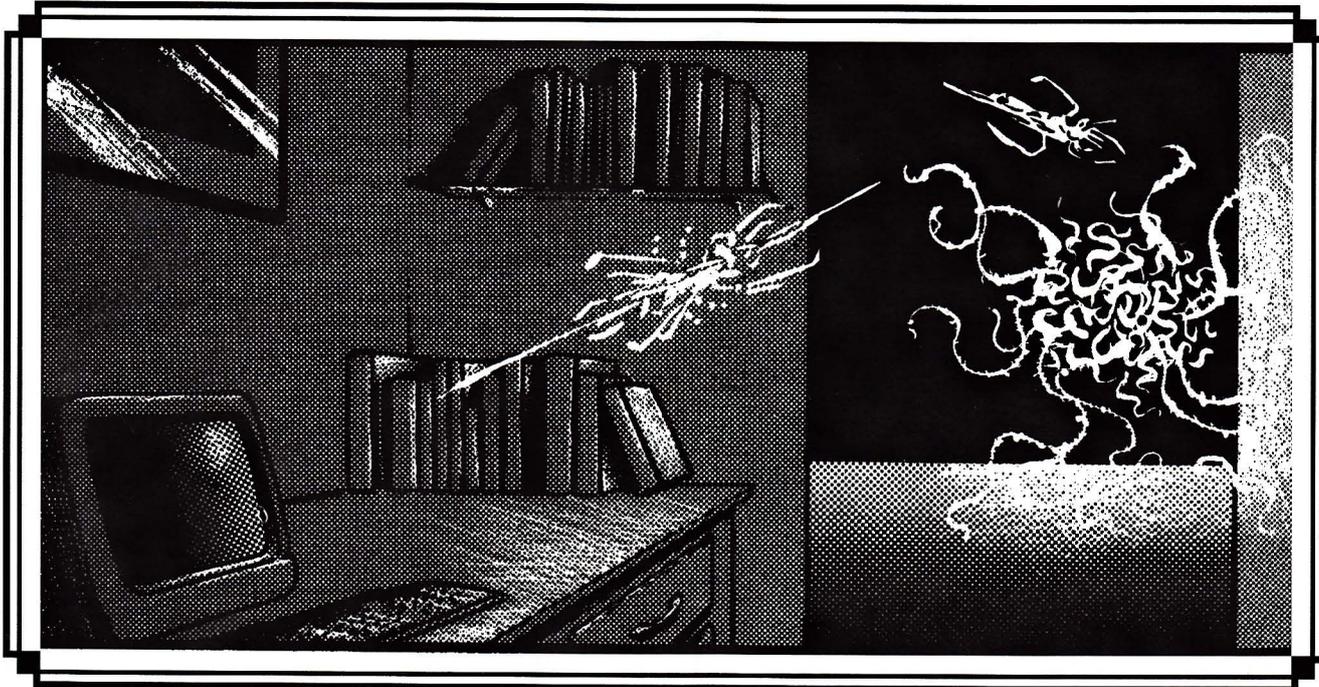
Contrairement à la plupart des programmes de création de fractales, celui-ci ne permet pas à son utilisateur de "zoomer" pour s'émerveiller de son infinie complexité. En réalité, il ouvre un portail sur la dimension fractale. Les entités qui y résident peuvent le franchir par l'intermédiaire de l'ordinateur pour venir dans le monde ordinaire ; elles ne peuvent cependant pas retourner dans leur plan.

Dans sa structure, Autres Balises ressemble peu aux autres générateurs de fractales. La réussite d'un jet d'Informatique permet d'identifier deux niveaux de calcul. Le premier est à l'origine de la fractale à l'arrière-plan, le second crée la balise proprement dite.

La programmation principale est un vrai capharnaüm ; elle est encombrée de boucles inutiles et de calculs répétitifs. Cependant, en cherchant à la simplifier, on ne parvient qu'à rendre le programme inutilisable. La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu fait établir une certaine ressemblance entre les calculs et le sort Créer un Portail au moins dans la forme, si ce n'est dans la substance.

Dès que la sphère contenant la Balise est formée, l'ordinateur cesse de calculer. Tout ce qui se produit ensuite est dû aux interactions entre le portail et l'univers fractal. Le portail se forme sur l'écran, pas dans les processeurs de la machine. L'extinction du moniteur alors que la fractale se forme lentement stoppe le déroulement du programme ; quand on le rallume, rien n'apparaît dessus.

Si le programmeur réussit un jet d'Idée, il réalise que les fichiers inachevés du PC de Kathi Lathan ressemblent beaucoup à Autres Balises.



Créatures Fractales

Créatures fractales

Les fractales se manifestent sous forme d'énergie pure. Ces faibles expressions lumineuses dérivent dans l'air en quête de l'énergie si précieuse. Pour certaines, c'est facile ; elles se nourrissent tranquillement — comme des herbivores — des courants électriques qui parcourent le monde civilisé. D'autres, plus proches des carnivores, se repaissent de l'énergie d'autres êtres vivants.

Les seules caractéristiques d'une fractale sont le POU et les points de Magie. Quand elles sont égales, la fractale n'a pas besoin de s'alimenter. Mais dans notre monde, son énergie se disperse naturellement en 24 heures. Elle est donc fréquemment affamée. Les points de Magie qu'elle prend aux êtres vivants sont immédiatement ajoutés aux siens. Quand leur total atteint son POU, elle cesse d'attaquer. Une fractale qui sort de l'ordinateur dispose d'un nombre de points de Magie égal à son POU moins 1D6 +3 (le score ne peut être inférieur à 1).

Les fractales ne sont pas sensibles aux armes physiques, mais craignent les différentes formes d'énergie. Les investigateurs peuvent tenter de les affecter avec des lasers à faible puissance, des micro-ondes ou des ultrasons. Il n'est cependant pas certain que cela fonctionne, c'est selon leurs compétences et leur ingéniosité. La meilleure arme reste toutefois l'électricité, la plus pratique étant le fusil électrique étourdissant. Cette arme inflige 2D6 points de dommages aux fractales, que l'on soustrait au total actuel de points de Magie. Quand la caractéristique est réduite à zéro, la fractale cesse d'exister.

Lorsqu'une de ces entités quitte le portail, elle subit 1D3 points de dommages au moment où le contact avec l'écran est rompu. Elle s'en éloigne vivement et ne se rapproche plus du moniteur tant qu'il est allumé. Un jet d'Idée réussi fait réaliser l'importance de ce détail. Les personnages peuvent repousser et contenir les fractales grâce aux moniteurs (ou aux écrans de télévision).

S'ils éteignent ou font redémarrer l'ordinateur, le portail se ferme, tuant les créatures qui se trouvent encore sur l'écran. Celles qui flottent déjà dans l'air ne sont pas affectées.

Ces prédateurs sont capables de voler les points de Magie aux êtres vivants en choisissant instinctivement les plus faibles. Ils attaquent en lacérant leur proie et en confrontant leurs points de Magie sur la Table de Résistance. S'ils l'emportent, ils volent 1D6 points de Magie.

Les prédateurs sont également capables de projeter de petits éclairs d'énergie infligeant 1D3 points de dommages, mais cela leur coûte 1 point de Magie.

INT 3D6 +3 POU 2D6 +6 DEX 4D6 Déplacement 10

Armes : Lacération 60 %, absorption de 1D6 points de Magie ; Éclair d'Énergie 50 %, 1D3.

Perte de SAN : 1/1D6 points.

Le Maraudeur

La mort de Jon Lathan a été un choc pour le Maraudeur qui s'est enfui vers le chien des voisins dont il a pris le contrôle, puis a attaqué un chat errant. Il a ensuite changé d'hôte et s'est installé à l'intérieur de Kathi Lathan.

Les Maraudeurs

Les Maraudeurs, masses filandreuses de vrilles très fines, sont certainement les plus dangereux des fractales. Ils attaquent toujours l'investigateur le plus proche, qui peut résister par une lutte de POU contre POU. S'il l'emporte, le Maraudeur est chassé. La cible subit alors une perte de 1D3/1D10 points de SAN et l'entité va vers une autre proie. En cas d'échec, il perd connaissance en même temps que 1D6/1D20 points de SAN et la créature tente de prendre le contrôle de sa personne en réalisant un jet d'INT.

L'hôte revient à lui mais est ensuite tourmenté par des visions de folie fractale. Le Maraudeur met 1D8 jours pour assurer sa mainmise, durant lesquels il vole les points de Magie de sa victime. Comme cela ne le satisfait toutefois pas complètement, il la quitte régulièrement pour se nourrir ailleurs.

Une fois qu'il domine son hôte, le Maraudeur a accès à ses compétences et à sa mémoire. Celui qui a envahi Kathi Lathan prévoit d'ouvrir un portail qui lui permettra de retourner dans son univers, et c'est pour cela qu'il doit écrire un programme informatique. C'est un être sournois et malin. Il tente d'abord de tromper les autres et de leur donner une fausse impression de sécurité tout en faisant avancer son projet. Il n'attaque pas tant qu'il n'est pas menacé.

Comme il la contrôle parfaitement, on a l'impression qu'elle pleure la mort de son fils autant que les autres. Mais il consacre ses nuits à réaliser frénétiquement le programme qui lui permettra d'ouvrir un portail vers sa dimension. Cela devrait lui prendre une semaine de travail nocturne. Les dates des dernières modifications de fichiers révèlent des heures inhabituelles d'activités.

La chasse au Maraudeur

Durant la journée, le Maraudeur se dissimule dans le corps de Kathi. La nuit, tandis qu'elle saisit le programme, il envoie des filaments dans la maison pour se nourrir de son mari. S'il y a des visiteurs endormis, il s'en prend également à eux. Le matin, tous se réveillent avec la migraine et les articulations douloureuses, conséquences de l'absorption des points de Magie.

Si le Maraudeur est directement attaqué par des fusils assommants, il se replie à l'intérieur de Kathi. S'il estime qu'elle est menacée, il attaque avec des boules d'énergie. Il peut également transformer sa langue en un horrible tentacule et ses mains en griffes redoutables. Les témoins perdent alors 0/1D6 points de SAN.

Si les investigateurs ont un moyen d'épuiser la réserve de points de Magie de Kathi, l'entité est contrainte de la quitter pour trouver une autre source. Le fusil assommant n'est pas aussi efficace sur la femme que sur le Maraudeur qui ne subit aucun dommage, mais est obligé d'abandonner immédiatement ce corps. Kathi est normalement étourdie, et les transformations qui lui ont été infligées ne disparaissent pas. Si elle est tuée, le parasite doit aussi l'abandonner.

Le programme du Maraudeur

Une semaine après l'enterrement, la fractale achève son programme qu'elle lance sans perdre de temps. Le disque dur vrombit et cliquette tandis que l'ordinateur réalise des calculs complexes. Après un bref éclair, l'écran vole en éclats et un

portail s'ouvre brusquement. Le Maraudeur se précipite dedans, vers son au-delà, mais quelque chose vient en sens inverse.

Yog-Sothoth, dans sa forme fractale, s'écoule par l'ouverture, avant de s'élever de l'épave de l'ordinateur. Il se développe rapidement pour atteindre la taille d'une cathédrale et surplombe Hollybrook Road et la maison des Lathan. Il commence à se déplacer lentement, creusant dans le sol un sillon de trois mètres de profondeur. Ses tentacules s'étirent vers les habitations les plus proches, mais le portail s'évanouit et il disparaît dans un terrible coup de tonnerre.

YOG-SOTHOTH, Dieu Extérieur sous forme fractale

FOR NA CON 400 TAI 150 INT 40 POU 100
DEX 1 PV 400 Déplacement 6

Armes : 1D20 tentacules fractals 80 %, saisissent et consomment

Armure : Aucune, mais les armes physiques ne peuvent endommager Yog-Sothoth. S'il est réduit à 0 Point de Vie, il est chassé.

Sorts : Tous

Perte de SAN : 1D10/1D100

Houston

Grâce à *Divinités Fractales n° 12*, les investigateurs peuvent apprendre que l'auteur de *Autres Balises* est un certain Yan Mueller. Son adresse n'est malheureusement pas indiquée, pas plus que dans les numéros antérieurs. On ne peut l'obtenir qu'en s'adressant à la rédactrice du magazine.

Une ménagerie de fractales

Voici quelques exemples des créatures qui peuvent apparaître sur l'écran. Ce n'est, bien sûr, pas une liste exhaustive des habitants de cette dimension — un Gardien créatif en inventera bien d'autres. Les caractéristiques sont applicables à ceux qui franchissent le portail.

Flotteurs

Les flotteurs ressemblent à de petits gourdins épais, à la poignée couverte d'une forêt d'ailettes ou de lames. Ils bougent à peine et paraissent pratiquement immobiles dans l'espace.

INT 1D2 POU 1D4 DEX 1
Déplacement 1

Armes : Aucune.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

Mangeur

Un mangeur apparaît comme un conglomérat de sphères épineuses. C'est peut-être parce qu'un mangeur est composé d'une multitude d'entités. Il vagabonde et absorbe de petites particules d'énergie qui flottent dans l'air.

INT 1D3 POU 1D4 DEX 1D4
Déplacement 5

Armes : Aucune.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

Bâtisseur

Semblables à des blocs épineux, les bâtisseurs construisent d'élégantes structures à des fins inconnues. Dans le plan matériel, ils vont là où ils peuvent se nourrir du courant électrique et fabriquent leurs fines structures à partir des particules de poussière.

INT 1D6 +2 POU 1D6 DEX 2D6
Déplacement 4

Armes : Aucune.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

Dissimulateur

Les dissimulateurs sont de minuscules taches débordantes de tentacules. On ne les voit presque jamais à découvert car ils préfèrent se cacher au sein des autres fractales.

INT 1D4 POU 1D4 DEX 2D6
Déplacement 3

Armes : Aucune.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

Inspecteur

Les inspecteurs, de fins tubes hirsutes avec un bloc à une extrémité, sont d'insatiables curieux qui examinent tout ce qu'ils découvrent dans ce nouveau monde matériel, où ils se nourrissent en

volant des points de Magie aux animaux vivants et dans lequel ils peuvent survivre indéfiniment.

INT 2D6 +6 POU 3D6 DEX 2D6
Déplacement 7

Armes : Tentacule 50 %, absorption de 1D3 points de Magie.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

Ratiseur

Ce sont de fines taches couvertes d'une pellicule et pleines de minuscules filaments. Les autres fractales les ignorent et même se déplacent en les traversant. Après leur passage, les ratiseurs sont couverts de particules et de points qui disparaissent lentement.

INT 1D6 POU 1D6 DEX 2D4
Déplacement 7

Armes : Aucune.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

Prédateur

Minces tiges possédant un collier de membres ressemblant à des gourdins, les prédateurs sont de féroces chasseurs de fractales. Quand l'une d'elles surgit, il attaque sauvagement les mangeurs, flotteurs, bâtisseurs, inspecteurs et même la balise.

Julia Burnet



Julia Burnet

Julia Burnet est une charmante ingénieure civile travaillant pour la société Ingénieurs Conseils Fisher, à Houston. Malgré le choix professionnel qu'elle a fait, les ordinateurs sont sa véritable passion. Elle s'est elle-même nommée super-utilisatrice du bureau et se charge de la maintenance de l'ordinateur central et des machines en réseau.

Julia parle très volontiers de *Divinités Fractales* au téléphone. Elle n'a pas pris le temps de faire tourner *Autres Balises* jusqu'au bout et n'est pas au courant du suicide de Jon Lathan. Elle essaye de convaincre son interlocuteur de

lui envoyer quelque chose et même de s'abonner. Elle n'a jamais rencontré Mueller, mais communique son adresse sans trop de difficulté. Elle signale qu'elle est en train de convertir le programme pour le faire fonctionner sur l'ordinateur de IFC, ce qui devrait lui prendre encore deux jours.

Si les investigateurs tentent de l'en dissuader, elle refuse de croire tout ce qu'ils peuvent lui raconter pour justifier leur demande. Le programme n'est toutefois pas encore prêt. Ils auront peut-être le temps de rejoindre Houston avant cela.

Ingénieurs Conseils Fisher

Les bureaux modernes de Ingénieurs Conseils Fisher se trouvent dans un centre d'affaires à la limite de la ville. Le centre, qui comprend bien d'autres bureaux, est entouré par un vaste parking. Fisher emploie près de 100 personnes sur place.

Les bureaux décloisonnés sont confortables et modernes. Toutes les tables de travail sont équipées de terminaux reliés en réseau à l'ordinateur central installé au rez-de-chaussée. Ce dernier sert habituellement à des logiciels d'analyse et de conception, mais Burnet l'utilise aussi pour ses propres programmes durant son temps libre.

A moins que les investigateurs ne lui aient donné des raisons de douter de leur santé mentale, Julia Burnet les conduit auprès de l'ordinateur central, après leur avoir fait remplir le registre et charge *Autres Balises*. Elle a quelques saisies à faire, mais cela ne lui prend que deux minutes. C'est alors qu'elle lance le programme et qu'elle s'installe, pleine d'impatience.

L'ordinateur est beaucoup plus rapide qu'un PC. La sphère apparaît en moins de trente secondes et, peu après, les tentacules commencent à s'en libérer. La Balise grandit et remplit l'écran en moins de deux minutes. Pour ceux qui prêtent attention à ce genre de détails, et Burnet en fait partie, la résolution est incroyable.

L'entité s'agit et se contorsionne, puis se met à pousser contre l'écran. Un tentacule rouge vif jaillit et tente d'atteindre Julia Burnet. La créature s'arrache ensuite à l'écran, faisant perdre 1/1D6 points de SAN à tout le monde. Elle attaque impitoyablement en visant la personne la plus proche.

Si les investigateurs n'ont pas fait le déplacement jusqu'à Houston, Julia Burnet affronte la Balise toute seule. Lorsqu'elle reprend conscience, elle se sent irrésistiblement attirée vers New York. Incapable de résister à cette impulsion, elle parvient à appeler les personnages en cours de route en espérant qu'ils pourront l'aider. Quand Julia Burnet rejoint Mueller et le Rassembleur, elle est fort bien accueillie. En convertissant *Autres Balises*, elle a effectué une grande partie du travail qui les attendait, et le trio reprend la route pour Houston.

New York

Mueller vit au quatrième étage d'un immeuble délabré qui en comprend cinq. Le bâtiment est mal entretenu — il règne dans les couloirs une odeur terrible — mais toutes les portes sont résistantes. Les murs sont recouverts de graffiti. Au quatrième, l'odeur est bien pire, forte et âcre.

Les visiteurs qui frappent à la porte entendent quelqu'un qui se déplace d'un pas traînant. « *Qui est-ce ?* » grogne Mueller, « *Qu'est-ce que vous voulez ?* »

Toute référence au programme *Autres Balises*, au magazine *Divinités Fractales* ou à Julia Burnet lui fait vivement ouvrir le battant, et il leur fait signe d'entrer. Il paraît assez amical, encore qu'un jet réussi de Psychologie permette de repérer des signes de folie dans ses yeux.

Yan Mueller

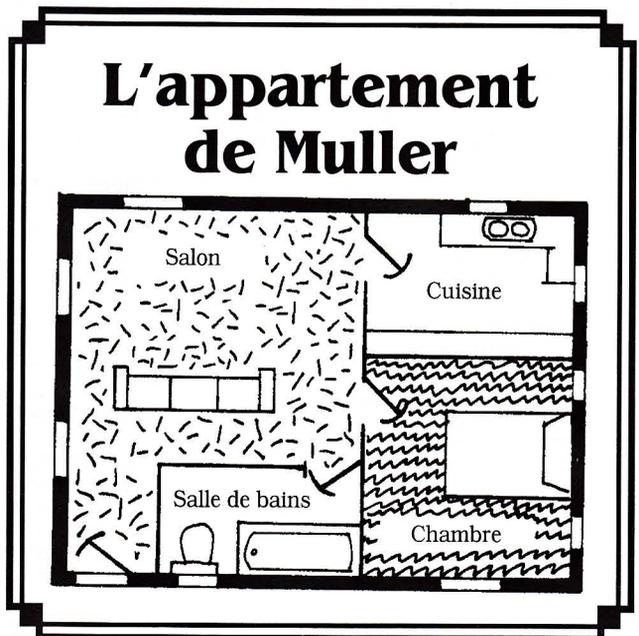
Yan Mueller était un artiste spécialisé dans le graphisme informatique ; il gagnait sa vie en réalisant des dessins pour les jeux vidéo. Il contribuait parfois à *Divinités Fractales*. Sa démence étant maintenant totale, il ne désire plus qu'aider le Rassembleur à retourner dans son univers. Il espère être en mesure de l'y rejoindre.

Mueller estime qu'il a deux rôles à jouer. Le premier consiste à aider Julia à écrire son programme, le deuxième est de nourrir l'énorme corps de l'entité. A partir du moment où il réalise que celle qu'il attend n'est pas avec les personnages, ceux-ci sont considérés comme de la nourriture. S'ils suggèrent que leurs compétences lui seront utiles, Mueller patiente. En présence de programmeurs ayant les mêmes vues, il leur montre le travail qu'il a déjà effectué et les encourage à ajouter leur contribution. S'ils ne parviennent pas à faire preuve d'un intérêt adéquat, il les déclare bon pour le dîner et la fractale attaque.

Le Rassembleur sait quand ceux qui sont affectés par *Autres Balises* approchent et en avertit Mueller qui les laisse aller droit vers leur destin, autrement dit servir d'aliment à la fractale.

L'appartement

L'appartement de Mueller est dans le plus grand désordre. Tout est envahi par des débris et de la saleté. Les rideaux sont tirés et laissent passer une lueur malsaine. L'air humide,



presque irrespirable, est alourdi par le son d'une respiration rauque en provenance de la cuisine.

Deux ordinateurs occupent la place d'honneur, le programme tournant sur chacun d'eux. De temps en temps, une créature fractale quitte l'écran pour vagabonder dans la pièce ; si elle ne s'échappe pas, elle est cueillie par le Rassembleur et dévorée.

De la cuisine jaillit une masse de tentacules hirsutes qui se répandent dans la pièce ; ils s'enroulent et se déroulent doucement. Les voir ne coûte que 1/1D4 points de SAN, mais il est beaucoup plus coûteux de pénétrer dans la cuisine et de découvrir leur origine.

Malgré toute cette pagaille, grâce à la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché, les investigateurs mettent la main sur le vieux journal qui a tout déclenché. Mueller l'a oublié depuis longtemps.

Le journal

Ce vieux journal, écrit en allemand décousu, contient les notes d'un scientifique né avant son temps. Grâce aux mathématiques, l'auteur a tenté d'explorer des dimensions au-delà des normes humaines. Sa lecture fait gagner 4 % en compétence Mythe de Cthulhu et coûte 1D6 points de SAN.

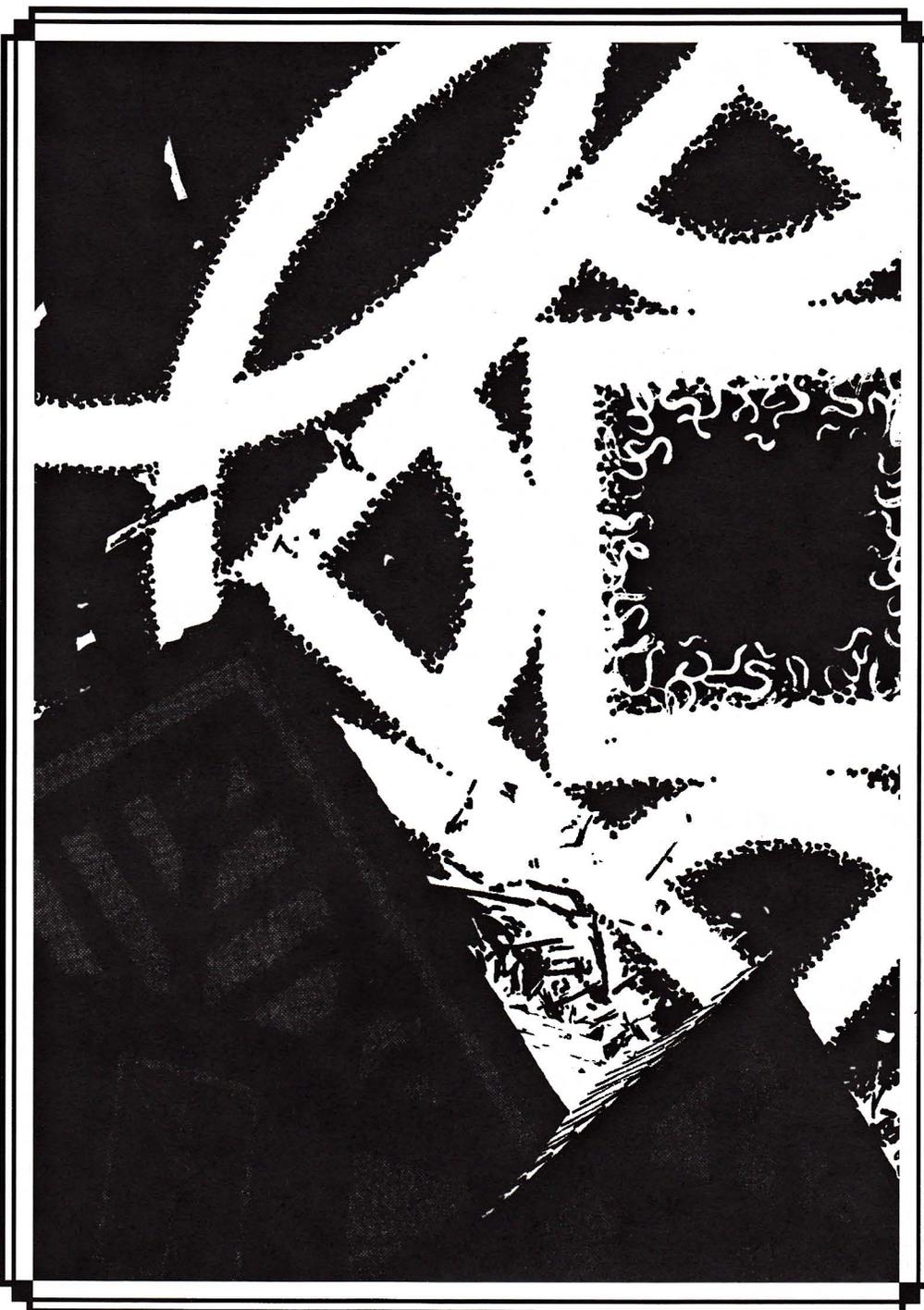
Le Rassembleur

Le Rassembleur est similaire au Maraudeur et peut prendre possession de ses victimes de la même manière. Comme lui, il souhaite retourner dans son propre plan par l'intermédiaire d'un portail.

En attendant Burnet, il doit se nourrir de POU. Il s'est considérablement développé depuis son arrivée et a besoin des points de Magie combinés de plusieurs humains afin de survivre. Pour cela, il s'est emparé des voisins ainsi que des fractales qui ont franchi le passage. Il les a sculptés en un énorme corps charnel qui occupe la cuisine, environné des vêtements arrachés à ses victimes, presque incapable de bouger. Ses replis et ses lobes adipeux sont tordus dans une parodie abominable de sa véritable forme. Apercevoir cet amas boursoufflé de chair vivante coûte 1D3/1D10 points de SAN.

Dès que Mueller lui fait signe, la chose attaque avec 1D6 tentacules. Ceux qui atteignent une cible l'écrasent en lui infligeant 1D6 points de dommages avant de l'entraîner vers le corps principal où elle est consommée et absorbée. Si la victime réussit un jet de FOR contre FOR, elle parvient à s'en libérer.

La fractale attaque directement les investigateurs s'ils paraissent en mesure de triompher de son corps de chair. S'ils sont



Le portail fractal

organisés, ils peuvent même la faire fuir. Toutefois, où qu'elle aille, il est facile de le suivre grâce au programme Autres Balises.

CHOSE-RASSEMBLEUR, corps de chair du Rassembleur

FOR 25 CON 18 TAI 26 INT 14 POU 22
DEX 08 PV 22 Déplacement 1

Armes : Coup de Tentacule 40 %, 1D6 +2D6 ; Saisie par 1D6 Tentacules 40 %, entraîne la proie pour la dévorer.

Armure : 1 point de pellicule de chair. Une fois réduit à zéro, le corps meurt et le Rassembleur l'abandonne.

Perte de SAN : 1D3/1D10.

Note : Si le Rassembleur s'en va, cette créature ne peut plus porter aucune attaque.

Le retour

Après la visite des investigateurs, la fractale décide qu'il est temps de bouger, et l'intérêt que manifeste maintenant la police la conforte dans cette décision. Les premiers malheureux policiers sont absorbés dans la masse, après quoi Mueller la supplie de partir. La créature abandonne sa forme de chair et voyage à l'arrière d'un camion volé, Mueller tenant le volant. Trois jours après, ils arrivent à Houston, la fractale s'étant entre-temps nourri de divers auto-stoppeurs et policiers sur la route. S'ils n'ont pas déjà rencontré Julia Burnet et la Balise, Mueller s'arrête devant son domicile et laisse la fractale faire ce qu'elle veut.

Le trio va ensuite directement dans les locaux de Ingénieurs Conseils Fisher. Après vingt minutes de saisie sous la direction de l'entité, le programme est prêt. Bien que l'ordinateur central soit très rapide, le portail se forme en vingt minutes. Le Rassembleur absorbe tous les points de Magie de Julia Burnet, ce qui lui fait perdre connaissance, puis agit de même avec Mueller.

Les bords du portail, dans l'autre dimension, sont béants au-delà des bords de l'écran de l'ordinateur. Ils s'élèvent à travers les murs et les plafonds des bureaux jusque dans une nuit multicolore (perte de 1/1D10 points de SAN). Julia Burnet et Mueller sont accidentellement aspirés dedans au moment où le Rassembleur disparaît.

Trois flotteurs dérivent dans le ciel nocturne, suivis par un mangeur prudent. Le portail se referme lentement. Dans environ cinq minutes, il sera totalement clos, et les deux humains seront piégés dans l'autre dimension. Les investigateurs peuvent tenter de les sauver.

Par le portail

Franchir le portail séparant le monde normal de la dimension fractale coûte 3 points de Magie et 1D6 points de SAN dans chaque sens. Chaque minute de séjour des personnages leur fait perdre 1 point de Magie et 1/1D4 points de SAN supplémentaires. L'univers fractal est un monde en Technicolor fait de détails infinis et de comportements incompréhensibles. D'immenses montagnes couvertes d'écume dérivent en cercles incohérents, tandis que des entités tourbillonnantes fourmillent partout, s'affairant dans leurs activités étranges.

Burnet et Mueller sont au loin, entraînés par trois entités qui ressemblent à des boules de corde hirsute. Elles attachent leurs prisonniers mais s'en détournent pour s'intéresser à ces nouveaux appâts goûteux que sont les investigateurs.

Les fractales attaquent avec 1D3 tentacules. Un coup réussi leur permet d'absorber 1D3 points de Magie, à condition de vaincre les points de Magie de leur victime avec les leurs sur la Table de Résistance.

FRACTAL UN

INT 12 POU 14 DEX 13 Déplacement 6

Armes : 1D3 Tentacules 40 %, spécial.

Armure : Aucune, mais les armes physiques ne l'affectent pas.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

FRACTAL DEUX

INT 10 POU 18 DEX 11 Déplacement 6

Armes : 1D3 Tentacules 35 %, spécial.

Armure : Aucune, mais les armes physiques ne l'affectent pas.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

FRACTAL TROIS

INT 13 POU 11 DEX 16 Déplacement 6

Armes : 1D3 Tentacules 50 %, spécial.

Armure : Aucune, mais les armes physiques ne l'affectent pas.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

Le retour par le portail fait à nouveau perdre 3 points de Magie et 1D6 points de SAN. Certains porteront peut-être une charge inconsciente, Mueller, Julia Burnet ou un autre personnage. Ceux à qui il reste moins de 3 points de Magie perdent connaissance lors du franchissement. Quant à ceux qui ne sont pas retournés dans leur monde lorsque le portail s'effondre, ils sont perdus à jamais.

Ce phénomène provoque une surcharge au niveau de l'ordinateur central, ce qui déclenche un incendie du système électrique. Le feu s'amplifie si rapidement qu'il ne peut être maîtrisé : les personnages sont obligés de se replier. Ils commencent à entendre le bruit des sirènes alors qu'ils restent là, à regarder le brasier.

Récompenses

Les personnages récupèrent 1D6 points de SAN s'ils triomphent du Maraudeur plus 1D3 supplémentaires s'ils libèrent Kathi Lathan, qui doit alors recevoir des soins psychiatriques intenses. Les manipulations que la créature a fait subir à sa physionomie la laisse peut-être horriblement mutilée, auquel cas elle doit subir une chirurgie reconstructrice. Si elle meurt, les investigateurs ne perdent pas de point de SAN, mais sont le centre d'une enquête policière.

Si Yog-Sothoth dévaste le voisinage, les personnages perdent 1D3/1D10 points de SAN car ils auraient pu éviter que cette catastrophe se produise.

Récompensez-les également de 1D6 points de SAN pour avoir tué le Rassembleur, et d'encore 1D10 s'ils tuent son corps charnel. Avoir sauvé Mueller et Julia Burnet leur permet d'obtenir 1D3 points de SAN pour chacun. Le cas de Mueller est toutefois désespéré. Julia Burnet se rétablit lentement, mais ne touchera plus jamais à un ordinateur.

En l'absence de Rassembleur, les Balises créées grâce au programme sont généralement inoffensives. Les autres fractales ne le sont cependant pas toutes. Les investigateurs qui, au prix de grands efforts, s'arrangent pour neutraliser tous les exemplaires du programme (par exemple avec un virus dans *Divinités Fractales n° 13*) se voient gratifier de 1D10 points de SAN de plus.

Caractéristiques

ANTHONY LATHAN, 46 ans, courtier en assurances

FOR 13 CON 12 TAI 15 INT 14 POU 12
DEX 08 APP 12 ÉDU 16 SAN 60 PV 13

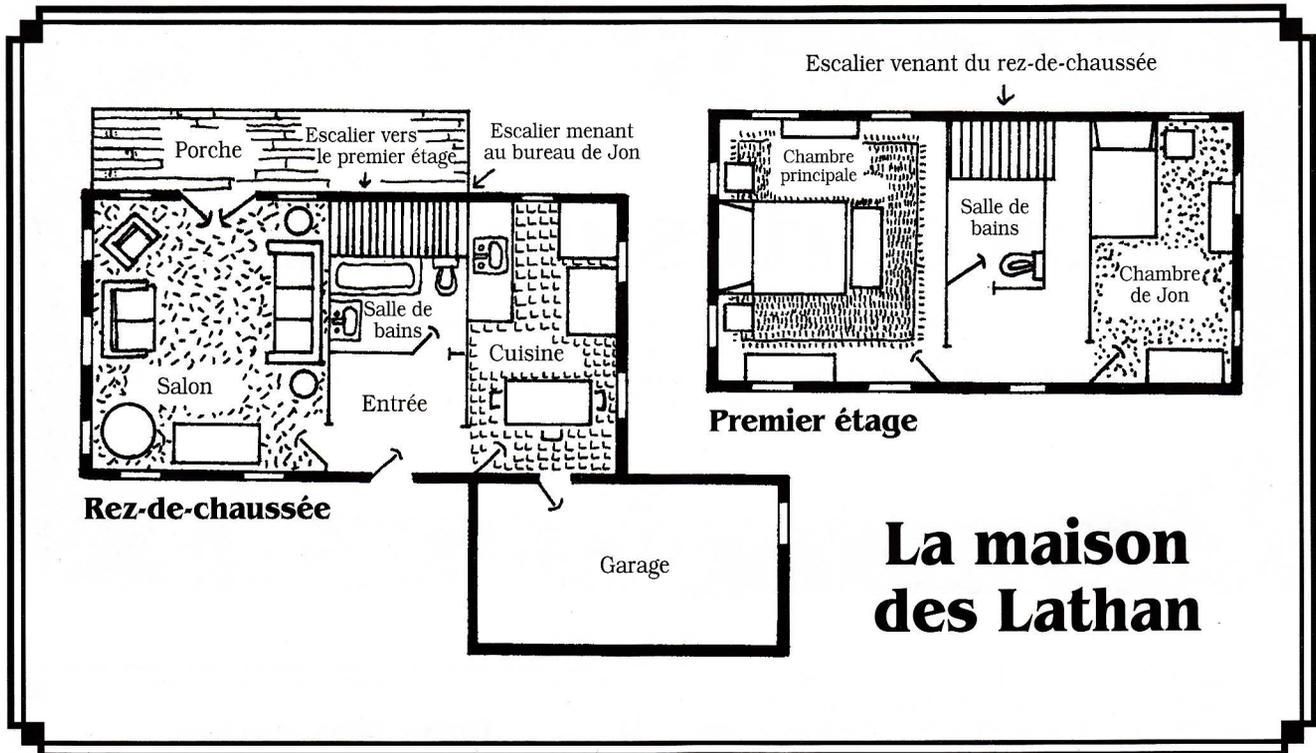
Bonus aux dommages : +1D4 points.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd.

Compétences : Baratin 60 %, Comptabilité 70 %, Conduire une Automobile 45 %, Crédit 65 %, Discussion 50 %, Droit 40 %, Éloquence 40 %, Informatique 45 %, Marchandage 50 %.

KATHI LATHAN, 42 ans, possédée par un fractal

FOR 9 CON 11 TAI 12 INT 15 POU 9
DEX 15 APP 12 ÉDU 14 SAN 20 PV 11



La maison des Lathan

Armes : Griffes (x 2) 50 %, 1D6 ; Strangulation par la Langue 55 %, 1D4, FOR contre FOR de 15 de la langue pour se dégager.

Compétences : Bibliothèque 50 %, Chimie 40 %, Comptabilité 40 %, Conduire une Automobile 50 %, Crédit 50 %, Diagnostiquer une Maladie 20 %, Discrétion 40 %, Écouter 60 %, Esquiver 50 %, Informatique 60 %, Optique 75 %, Premiers Soins 50 %.

Perte de SAN : 1/1D6 quand on voit la fractale qui transforme la langue et les mains de Kathi en armes redoutables.

LA BALISE DE L'ORDINATEUR CENTRAL

INT 5 POU 20 DEX 12 Déplacement 10

Armes : 1D6 Tentacules 60 %, spécial.

Armure : Aucune, mais les attaques physiques ne l'affectent pas.

Perte de SAN : 1/1D6 points.

LE MARAUDEUR

INT 4D6 POU 4D6 DEX 3D6 Déplacement 9

Armes : Éclairs d'Énergie 60 %, 1D3 ; Tentacules se contorsionnant 80 %, absorption de 1D3 points de Magie.

Perte de SAN : 1/1D6 points.

JULIA BURNET, 26 ans, éditrice de Divinités Fractales

FOR 11 CON 14 TAI 11 INT 16 POU 11
DEX 16 APP 12 ÉDU 15 SAN 55 PV 12

Armes : Bombe lacrymogène 80 %, voir Cthulhu 90 pour les effets.

Compétences : Bibliothèque 45 %, Conduire une Automobile 40 %, Crédit 45 %, Discrétion 45 %, Discussion 30 %, Esquiver 45 %, Informatique 70 %, Ingénierie Civile 50 %, Monter à Cheval 20 %, Nager 40 %, Photographie 30 %, Trouver Objet Caché 50 %.

YAN MUELLER, 29 ans, artiste sur ordinateur fou

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 14 POU 12
DEX 10 APP 11 ÉDU 12 SAN 0 PV 13

Bonus aux dommages : +1D4 points.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd.

Compétences : Allemand 60 %, Archéologie 30 %, Art Informatique 80 %, Astronomie 45 %, Bibliothèque 40 %, Conduire une Automobile 45 %, Géologie 20 %, Informatique 55 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Occultisme 35 %, Photographie 40 %.

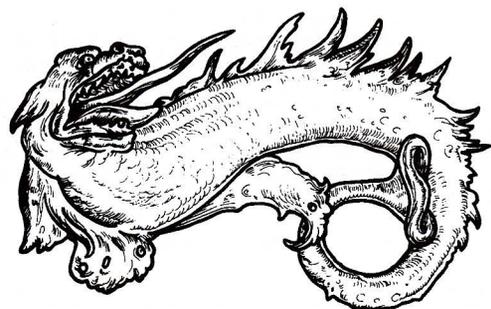
RASSEMBLEUR, fractal ayant le mal du pays

INT 14 POU 22 DEX 15 Déplacement 9

Armes : Éclair d'Énergie 55 %, 1D4 ; 1D6 Tentacules se contorsionnant 80 %, absorption de 1D3 points de Magie

Armure : Aucune, mais les armes physiques ne peuvent l'affecter.

Perte de SAN : 1/1D6 points.





Les portes du délire

*"L'homme ne voit que ce qu'il touche ; ce qu'il ne peut toucher,
il ne peut voir et ce qu'il ne peut voir lui est inconnu. Lorsque les portes auront été ouvertes,
l'accès à ce monde sera accordé et rares seront les visiteurs qui verront ce royaume et en reviendront."*
Le Livre d'Eibon

Ce scénario se déroule à New York et à Long Island. Quelques modifications mineures apportées aux événements et aux lieux permettront de le situer dans n'importe quelle zone urbaine importante.

Informations destinées au Gardien

L'aventure est lancée par un article que les investigateurs remarquent dans l'édition du jour du *New York Times* (voir Aide de Jeu n° 1).

Le nom de Rachel Hayward est connu de l'un d'eux. Au Gardien de décide de la nature du lien qui existe entre eux, en fonction de sa campagne. Rachel est peut-être une ancienne amie, camarade de classe ou flirt ; peut-être a-t-elle fréquenté le même club, association ou groupe féminin que lui (ou qu'elle). Elle a laissé le souvenir d'une personne intelligente — spécialisée dans les mathématiques — et plutôt amicale, mais agitée et sujette à de brusques sautes d'humeur. Il était difficile de connaître réellement cette jeune femme très réservée. Finalement, "à la recherche d'elle-même", elle a pris ses distances. L'investigateur a perdu contact depuis plusieurs années et ignore où elle réside actuellement, mais la triste nouvelle de cette tentative manquée ravive ses souvenirs. Le Gardien ajoutera tous les détails qui rendront plausible le fait que les personnages prennent la peine de chercher à connaître les raisons de son geste.

La victime de l'accident du métro identifiée

Une tentative de suicide contrecarrée

New York — La jeune femme arrachée aux voies de la station de métro Grand Army Plaza, à Brooklyn, la semaine dernière, a été identifiée comme étant miss Rachel Hayward. Selon les témoins, miss Hayward s'est jetée spontanément devant une rame qui arrivait, mais a été sauvée au dernier instant par un voyageur héroïque. Le porte-parole du Département de Police de New York décrit le sauveur anonyme comme un "véritable samaritain". Miss Hayward est actuellement soignée au Brooklyn Hospital, où son état n'inspire pas d'inquiétude.

Les portes du délire - Aide de Jeu n° 1

Drame dans le métro !

Une femme sauvée d'une mort certaine.

La police attribue à un inconnu le sauvetage hier, en fin de soirée, d'une inconnue qui s'est jetée devant une rame de métro à la station Grand Army Plaza, à Brooklyn.

Un petit groupe de voyageurs qui attendaient le train de 23 heures 49 virent, horrifiés, une jeune femme sauter sur la voie. Malgré le train qui approchait rapidement, un des témoins aux réflexes rapides bondit du quai et entraîna la malheureuse à l'abri, juste avant l'entrée de la rame dans la station.

La jeune femme, qui n'a pas été identifiée, a été admise au Brooklyn Hospital, où son état est jugé satisfaisant. Le héros anonyme y a également été soigné pour des coupures mineures, sans qu'il soit nécessaire de l'hospitaliser.

Les portes du délire - Aide de Jeu n° 2

Ils se souviennent également avoir récemment lu un article sur une tentative de suicide dans le métro. La réussite d'un jet de Chance indique que le journal en question n'a pas encore été jeté ; il est autrement facile de le retrouver dans une des bibliothèques municipales ou aux archives du *New York Times* (voir Aide de Jeu n° 2).

Tous les quotidiens de New York contiennent des articles similaires.

Brooklyn Hospital

Rachel Hayward se remet actuellement de ses blessures dans une chambre privée de la section psychiatrique, où on la suit attentivement. Le personnel refuse d'abord d'autoriser les visites, mais une infirmière revêche finit par se laisser convaincre que les investigateurs sont des proches ou des amis et accepte qu'ils aillent la voir.

Ses blessures sont sérieuses, sans menacer sa vie ; il s'agit principalement de profondes écorchures et de contusions résultant de sa chute sur la voie. Elle présente également tous les symptômes d'une commotion : respiration faible, alternance de périodes de conscience et d'inconscience, épiderme froid, moite et pâle.



Rachel Hayward

Rachel Hayward est incapable de s'exprimer de manière cohérente pour toute la durée du scénario. Sa confusion mentale, aggravée par une amnésie partielle, l'empêche de comprendre ce que les investigateurs peuvent dire ou faire ; il semble même qu'elle ne les reconnaît pas. S'ils l'irritent ou la harcèlent, elle se met à sangloter de manière hystérique. Un aide-soignant vient rapidement lui administrer un sédatif.

« Miss Hayward a déjà eu ce genre de comportement, » explique-t-il. « Parfois elle se réveille en hurlant. Le plus souvent, c'est incompréhensible, mais il arrive que l'on discerne

ce qu'elle dit. La nuit dernière, par exemple, elle criait comme s'il y avait quelqu'un dans la pièce qui essayait de la tuer. Bien sûr, elle était seule ; les autres patients étaient très troublés d'entendre cela. Mais il faut bien reconnaître que miss Hayward n'est pas la première toxicomane que nous avons eue. »

Si on lui demande de préciser ses dires, il laisse entendre que les hallucinations dont elle souffre résultent d'une longue consommation de drogue, pas de la commotion. « Elle présente une grande tolérance à la morphine, » ajoute-t-il. « Elle en prend sans doute depuis des années. »

Les investigateurs vont certainement continuer d'interroger cet employé bien renseigné. Il leur précise que les effets personnels de la patiente sont conservés sous clé, mais pour 20\$, il peut s'arranger pour les leur montrer.

Le sac à main contient différents produits de beauté, un permis de conduire dont la date de validité a expiré, plusieurs cartes de crédit, une vingtaine de dollars en billets et en pièces et un jeu de clés. On y trouve également une ordonnance pour de la morphine, fournie par un Docteur R. Gerritsen, Henry Street, Brooklyn. L'ordonnance a été faite le jour de la tentative de suicide. Le personnel hospitalier ne connaît pas ce médecin ; il faut cependant préciser que New York en compte des milliers.

Le médecin de service

Le Dr Jerome Wingate, le médecin de service, est très occupé et ne se trouve pas dans son bureau. Les investigateurs qui réussissent un jet de Chance le rencontrent, par hasard, dans un couloir alors qu'ils sont à sa recherche. Surpris, il leur demande s'ils "représentent des médias". Rassuré de savoir qu'ils sont des proches ou des amis de Rachel Hayward, il leur indique que bien que sa condition soit stable, il faut attendre plusieurs jours avant de constater une véritable amélioration. Même sans tenir compte de son évaluation psychologique, elle ne peut pas sortir avant au moins une semaine. Le docteur répète ce dont elle souffre, mais ne mentionne pas son usage de drogue. Si ses interlocuteurs évoquent la question, il admet à contrecœur qu'elle présente la plupart des symptômes d'une longue toxicomanie et ajoute qu'il préférerait que cette information reste confidentielle — la réputation de la patiente ayant déjà suffisamment souffert.

S'ils demandent le nom de celui qui l'a sauvée, ils n'obtiennent aucune réponse. Il a juste été soigné pour quelques entailles. Un dossier a certainement été établi, mais il est impossible de le retrouver.

Docteur Gerritsen

Le cabinet du Dr Gerritsen, situé sur Henry Street à Brooklyn Heights, est installé dans une demeure du 19^{ème} siècle de style italien, comprenant un seul étage. Il reçoit de 8 à 16 heures du lundi au vendredi. Les investigateurs qui

se présentent sans avoir d'abord pris rendez-vous sont refoulés par une réceptionniste revêche et méticuleuse qui insiste pour qu'ils s'en aillent. Gerritsen n'est pas disponible avant l'après-midi du lendemain. S'ils traînent dans les parages, ils le repèrent au moment de son départ, une fois sa journée finie, mais il n'est pas d'humeur à leur répondre et les prie d'appeler son cabinet pour prendre rendez-vous.

Le Dr Gerritsen affiche des favoris impressionnants et une bedaine typique de son âge. C'est un homme très sérieux ; il est rare de voir un sourire sur son visage grassouillet.

Quand les investigateurs parviennent enfin à s'entretenir avec lui, ils le trouvent très évasif. Bien qu'il admette que Rachel Hayward soit une de ses patientes et qu'il déplore son geste, il refuse de divulguer la moindre information la concernant, ou sur n'importe lequel de ses clients, en se réfugiant derrière le secret professionnel. Il refuse de discuter de sa condition, des maladies dont elle peut souffrir ou des médicaments qu'il a pu lui prescrire. Il finit même par s'énerver et exige que ses visiteurs quittent les lieux. La réussite d'un jet de Psychologie permet de remarquer qu'il est mal à l'aise, peut-être même effrayé (il craint d'être impliqué si les autorités apprennent qu'Hayward est une de ses patientes).

Ce jour-là, il reste sur place plus tard que d'habitude. Après le départ de sa réceptionniste, il détruit le dossier compromettant et ne s'en va pas avant 16 heures 30, à moins d'être interrompu. Tous les dossiers de ses clients sont conservés dans une armoire fermée à clé dans son bureau. Celui de Rachel Hayward indique que sa première visite date d'un an et demi, alors qu'elle souffrait d'insomnie et de perte d'appétit. Gerritsen, croyant fermement à la maxime de Thomas Sydenham selon laquelle personne ne devrait être un médecin sans opium, lui prescrivit de la morphine. A chacune de ses visites ultérieures, miss Hayward se plaignait de différents maux : fièvre, migraines et anxiété. Chaque fois, Gerritsen remplissait la même ordonnance, mais toujours avec des doses plus importantes. La réussite d'un jet de Médecine suggère que, médicalement parlant, la morphine n'est vraisemblablement pas des plus appropriées pour un patient présentant les symptômes annoncés par la jeune femme. Une autre de Connaissance fait penser que l'American Medical Association, entre autres, condamne ce type de traitement générateur de toxicomanie. Si les dossiers du docteur étaient communiqués aux autorités médicales, son droit d'exercer serait certainement supprimé.

La dernière visite de Hayward remonte au jour où elle s'est jetée sur la voie de métro. Le dossier indique qu'elle avait reçu une nouvelle ordonnance pour de la morphine.

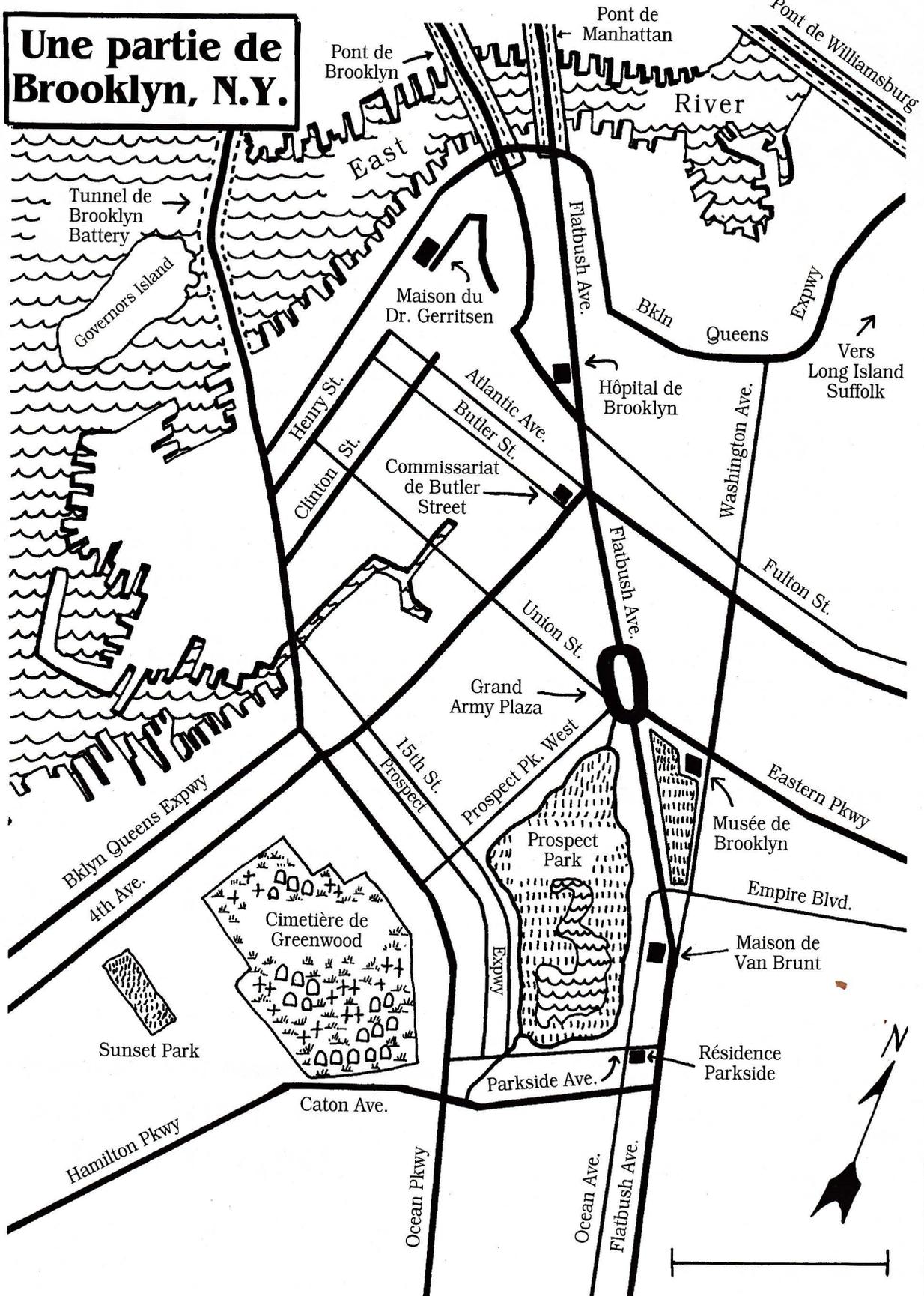


Dr Robert Gerritsen

New York Police Department

Le commissariat le plus proche de Grand Army Plaza se situe sur Butler Street. L'officier Peter Kennedy fut le premier à arriver sur le lieu du drame ; avec un jet réussi de Chance, les investigateurs le trouvent dans les locaux. Il ne peut leur fournir de renseignements autres que ceux déjà parus dans la presse. En ce qui concerne l'identité du sauveur de miss Hayward, il annonce que cet homme a demandé à ce que son identité ne soit pas révélée ; il considère comme un devoir d'honneur de protéger cet anonymat.

Une partie de Brooklyn, N.Y.



Le sergent de garde ne nourrit pas de principes si nobles. Hors de la présence de l'officier Kennedy, il fournit pour 50 \$ le nom du voyageur héroïque : Jason van Brunt, ainsi que son adresse sur Flatbush Avenue. Un supplément de 20\$ l'incite à révéler que miss Hayward n'a pas de casier judiciaire.

Jason van Brunt



Jason van Brunt

Jason van Brunt, un employé de banque, habite dans une maison du début du 19^{ème} siècle sur Flatbush Avenue. Vivant seul avec un chat amical et replet, il est rarement chez lui dans la journée.

Van Brunt attendait l'arrivée d'une rame à la station Grand Army Plaza, après avoir quitté l'ami chez qui il avait passé la soirée à Park Slope, lorsqu'il vit une jeune femme se jeter sur la voie. Sans l'ombre d'une hésitation, il descendit du quai et l'entraîna à l'abri juste à temps.

Si van Brunt est chez lui quand les investigateurs le contactent, ils constatent qu'il n'a aucune envie de parler de

cet incident. Très timide et modeste, il ne se considère pas comme un héros. Comme il ne cherche en aucun cas la publicité, il commence par refuser d'admettre sa participation, même auprès de la famille ou des amis. Cependant, si ses interlocuteurs précisent qu'ils sont des proches de Rachel Hayward, il les invite à entrer.

Il ne sait rien d'elle et n'en avait jamais entendu parler avant ce fameux soir. Il affirme ne rien savoir de plus et réclame qu'on respecte sa discrétion. Un jet réussi de Psychologie révèle, toutefois, qu'il cache quelque chose. Un autre de Persuasion

— ou la menace de la révélation de son identité — l'incite à montrer la lettre qu'il a découverte sur le quai après le sauvetage (voir Aide de Jeu n° 3). Il s'est abstenu de la remettre à la police à cause de son contenu extrêmement bizarre ; il voulait simplement éviter à la malheureuse des embarras supplémentaires.

Les appartements de Parkside Place

Située à l'angle de Parkside et d'Ocean Avenues à Brooklyn, Parkside Place est une tour moderne proche de Prospect Park. Le hall d'entrée dispose d'un annuaire interne qui indique qu'un R. Hayward habite au 14^{ème} étage de cet immeuble qui en compte 16.

Rachel Hayward n'a actuellement pas d'activité professionnelle car, depuis la mort de ses parents, elle vit du petit héritage qu'ils lui ont laissé. Elle n'a ni frère ni sœur et, apparemment, pas d'amis intimes. On peut trouver par élimination son adresse dans l'annuaire de la ville, mais c'est une méthode lente : il y figure en effet plus d'une douzaine de "R. Hayward". Quand les investigateurs téléphonent au bon numéro, son répondeur se connecte après quatre sonneries ; la voix enregistrée demande au correspondant de laisser un message.

La BMW de Rachel est garée dans le parking souterrain. Elle a laissé son permis de conduire expirer et n'a pas déplacé le véhicule, dont l'intérieur ne présente pas d'intérêt particulier, depuis des semaines.

Il règne un certain laisser-aller dans le service de surveillance ; la réussite d'un jet de Chance indique que le gardien est de repos ou fait une pause. Un téléphone dans le hall permet aux visiteurs de joindre les résidents ; le gardien sait que Rachel est à l'hôpital et, s'il est présent, refuse l'entrée aux investigateurs qui peuvent le faire changer d'avis avec du Baratin ou de la Persuasion. S'ils disposent des clés de l'appartement, ils parviendront peut-être à le convaincre qu'ils viennent s'occuper de ses plantes. Sans les clés et en l'absence du gardien, il leur faut réussir un jet de Serrurerie pour pénétrer dans l'immeuble. Toutes les autres portes extérieures sont protégées de la même manière. Des échelles de secours courent le long de la façade.

Il n'y a qu'un seul ascenseur, mais un escalier à chaque extrémité du hall. Les investigateurs remarqueront sans doute l'absence de 13^{ème} étage, la plupart des architectes et constructeurs respectant cette vieille superstition.

Selon ses voisins, miss Hayward est une jeune femme tranquille et peu expansive. Personne n'en a de souvenir particulier. Le gérant peut indiquer qu'elle a emménagé il y a deux ans. Depuis, c'est une locataire modèle qui paye toujours l'intégralité de son loyer à temps.

L'appartement de Rachel Hayward

La porte d'entrée est verrouillée. S'ils n'ont pas les clés, les personnages peuvent crocheter la serrure ou défoncer le battant (FOR 15). Cette dernière solution attire dans le couloir 1D4+1 locataires curieux presque instantanément.

L'intérieur a été littéralement dévasté. Les meubles sont renversés, les décorations et les bibelots éparpillés par terre et mêlés aux appareils ménagers et aux ustensiles de cuisine. Le contenu des armoires et des placards, de la garde-robe et du buffet a été déversé un peu partout. Les visiteurs supposent peut-être que l'appartement a été cambriolé, mais c'est bien Rachel qui l'a mis dans cet état durant la violente crise de désespoir qui a précédé sa tentative avortée.

Il faut du temps pour examiner tout ce fatras, une fouille approfondie nécessitant quatre heures. Chaque personnage fait un jet de Trouver Objet Caché par heure qu'il y consacre.

La lettre de suicide

Dr Tarrou :

Ce message vous expliquera les raisons de ma mort, de sorte qu'il ne puisse y avoir aucun malentendu. Ne jugez pas mes actions sans d'abord comprendre les circonstances dans lesquelles je me trouve impliquée.

M'étant lassée de cette existence terne et inutile, mon ennui m'a entraînée sur des chemins ésotériques à la recherche d'une voie d'évasion. En bref, j'ai été gagnée par l'obsession de visiter des royaumes inconnus, de pénétrer dans ces lieux secrets où personne ne s'est jamais aventuré : l'esprit humain.

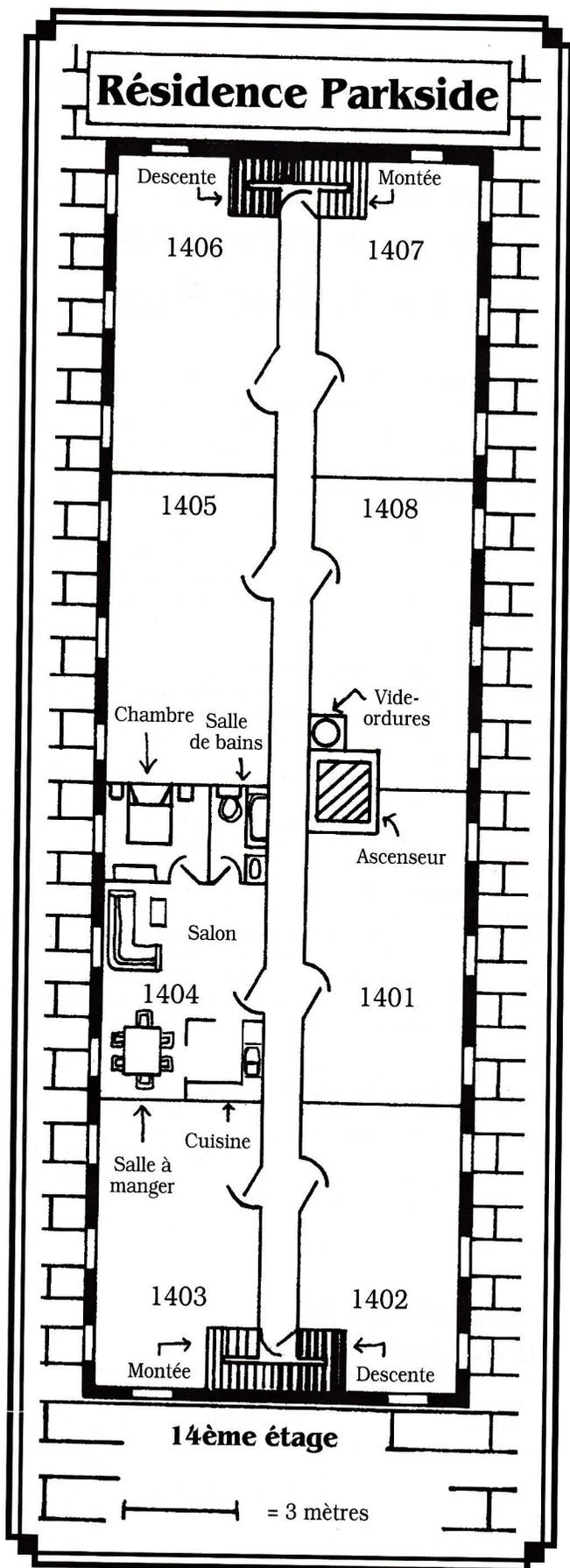
Grâce à des opiacés thérapeutiques et des mathématiques transcendantes, j'ai plongé dans des profondeurs impénétrables, exploré des terrains étrangers mais pourtant si familiers. J'ai cherché un lieu où je trouverais la paix, où de nouveaux sentiments se développeraient et prospéreraient. Mais au lieu de cela, j'ai été emportée par des courants de sensations inconnues aussi violents que les marées et j'ai découvert — et libéré dans mon esprit — une force primaire impossible à dompter.

J'ai franchi les portes du délire et suis devenue à la fois le pion et la proie de puissances au-delà de ce monde : des monstres insatiables, à demi discernables et ténébreux, l'essence même de la crainte macabre et terrifiante ; la folie inéluctable et l'horreur du mal cosmique qui rend l'existence humaine ténue et banale.

Ecrasée par ces révélations indicibles, je ne vois qu'une issue. Je dois trouver l'oubli.

Rachel Hayward

Les portes du délire - Aide de Jeu n° 3



Le message laissé par le Dr Tarrou

« Bonjour, miss Hayward. Ici le Dr Tarrou. J'espère que les capsules de Liao sont parvenues à soulager votre détresse. Permettez-moi de vous rappeler que ce merveilleux médicament thérapeutique en est au stade expérimental et qu'il n'est donc pas encore autorisé sur le marché pharmaceutique. N'e prenez qu'un seul cachet le soir avant de vous coucher et, s'il vous plaît, n'oubliez pas de noter au réveil toutes les sensations dont vous vous souvenez, de manière aussi détaillée que possible ; cela m'aidera à suivre plus précisément vos progrès durant les prochaines consultations ici à Asharoken. Je suis sûr que vous trouvez ce nouveau produit beaucoup plus efficace que la morphine. »

Le téléphone est équipé d'une touche de rappel du dernier numéro composé. Si les investigateurs vérifient le dernier endroit que Rachel a appelé, ils tombent sur la résidence du Dr Tarrou près d'Asharoken, à Long Island. Ceux qui ont écouté le message sur le répondeur reconnaissent la voix du médecin.

Les portes du délire - Aide de Jeu n° 4

Entrées du journal des rêves de Rachel Hayward, fichier informatique

Hier soir, j'ai pris pour la première fois la capsule expérimentale du Dr Tarrou. Je me suis sentie légère, très légère, comme une plume flottant sur une faible brise. Je me suis élevée, ne pesant plus rien, ai regardé ma chambre et me suis vue, endormie dans le lit. Quelle sensation étrange et reposante !

Hier soir, grâce à cette merveilleuse drogue, j'ai flotté de plus en plus loin, comme si je nageais dans l'éther. Les murs s'étaient évanouis, les objets familiers disparaissaient alors que le temps et l'espace semblaient se mêler pour ne former plus qu'une nouvelle dimension étrange dans laquelle je pouvais tout percevoir simultanément et sous tous les angles.

Ce soir j'ai été emportée, pas de mon plein gré, mais inexorablement entraînée par des forces inconnues. J'ai voyagé le long de courbes étranges et d'angles d'un espace non-euclidien.

Je me suis couchée de bonne heure hier soir, impatiente d'avalier la merveilleuse capsule du Dr Tarrou. Je commence à réaliser que le temps et l'espace ne sont pas séparés mais identiques. Ils ne sont rien de plus que des manifestations imparfaites d'une réalité invisible que je parviens progressivement à percevoir. Je sens qu'avant peu les voiles seront levés et que tout ceci me deviendra clair. Enfin j'ai trouvé un but à atteindre !

Je n'ai pas pu attendre la venue de la nuit pour poursuivre mon voyage. Ce matin, dans mon exubérance, j'ai avalé toute une poignée de cachets. J'ai entrevu des choses terribles que l'humanité n'était jamais destinée à distinguer mais, heureusement, je ne peux trouver les mots pour les décrire. Elles sont en permanence autour de nous, affamées et haineuses, mais elles ne peuvent quitter leur dimension pour pénétrer dans la nôtre sans être guidées par ceux qui traversent deux fois la frontière artificielle du temps et de l'espace, exactement ce que j'ai fait en revenant dans notre dimension terrestre. Comment puis-je affronter une nouvelle journée en ayant connaissance des horreurs que j'ai libérées dans ce monde ?

Les portes du délire - Aide de Jeu n° 5

En cas de réussite, il découvre dans une petite boîte métallique un flacon renfermant sept capsules bleues. La boîte décorée n'a pas d'étiquette, et même un jet réussi de Pharmacologie ne permet pas d'identifier son contenu. A ce stade, les investigateurs ne peuvent pas découvrir que ce sont des

gélules de Liao, une drogue obtenue auprès du psychiatre aux méthodes peu orthodoxes, Raymond Tarrou. S'ils les font examiner par un pharmacien spécialisé, les résultats sont peu concluants, car certains composants défient toute analyse.

Indices dans l'appartement de Hayward

Un voyant rouge clignote sur le répondeur, indiquant la présence d'un message. En enfonçant une touche, les investigateurs entendent un homme ayant un accent français parler (voir Aide de Jeu n° 4).

Un IBM est posé sur une table solide dans la chambre. Les diverses disquettes éparpillées dans la pièce ne contiennent que des logiciels ordinaires, jeux, utilitaires, etc. Toutefois, une disquette qui a été pliée en deux et jetée au loin, a atterri sous le lit. Elle est définitivement déformée et ne renferme qu'un seul fichier intitulé "REVES.TXT". Malgré les dommages subis, le fichier peut encore être ouvert avec du matériel compatible et la réussite d'un jet d'Informatique. Certaines parties du texte ont été effacées mais en l'étudiant avec soin, on peut en lire l'essentiel (voir Aide de Jeu n° 5).

Événements troublants

Quand Rachel est revenue de son périple cérébral provoqué par la drogue, elle a rapporté avec elle un fragment de la quatrième dimension qui coexiste maintenant avec la réalité normalement perçue par l'humanité. Ses courbes surnaturelles et ses angles outrageants apparaissent par intermittences, mais quand cela se produit, ils transforment l'appartement de Rachel de manière indicible. C'est au Gardien de choisir parmi les événements suivants ceux qu'il veut faire intervenir et de

décider du moment. Il est également libre d'en ajouter d'autres de sa création.

Le treizième étage

Après avoir quitté l'appartement de Rachel Hayward, les investigateurs empruntent l'ascenseur. Malgré l'absence de 13ème, la cabine s'arrête brutalement, elle est sans doute bloquée entre le 12ème et le 14ème. Les portes s'écartent et les personnages se trouvent devant un couloir sombre, envahi par la brume et éclairé par une lueur irisée d'origine indéterminée. Le hall est identique à ceux des autres étages, mis à part les portes qui sont numérotées comme s'il s'agissait du 13ème. Elles sont toutes verrouillées et ne peuvent être forcées. Celles des escaliers sont également bloquées. Les investigateurs sont libres d'essayer de les crocheter par des jets de Serrurerie, mais quel que soit le résultat obtenu, annoncez au joueur que la tentative a échoué.

Une seule porte — à l'étage près, elle correspond à celle de l'appartement de Rachel — est entrebâillée. Au-delà, l'obscurité est totale, même une fois le battant grand ouvert. Aucune source de lumière ne parvient à y pénétrer, et les objets lancés dans l'ouverture semblent ensuite disparaître. Même en Écoutant, on ne discerne aucun bruit de chute. Un investigateur qui s'avance dans les ténèbres doit réaliser un jet sous sa DEX x 2. Si ce tirage est réussi, il arrive à se raccrocher à quelque chose, le cadre, le seuil ou même le battant ; sinon, il bascule dans un abîme obscur, apparemment sans fin. Ceux qui découvrent la nature bizarre de l'appartement 1304 perdent 0/1D3 points de SAN.

Le malheureux qui tombe de l'autre côté du seuil est retrouvé plus tard dans l'appartement de Rachel, écrasé et mutilé

La drogue Liao

Tout investigateur qui essaie un des comprimés a la sensation qu'une vague de ténèbres s'abat immédiatement sur lui. Il ne dispose que d'un round avant que le produit fasse son effet et découvre ensuite une vision qui se dessine en dessous de lui, mais le Gardien a toute latitude pour modifier ce phénomène comme il le désire. Chaque personnage devrait vivre une expérience différente.

Les ténèbres laissent progressivement place à une opacité brumeuse, l'investigateur commence à avoir l'impression qu'il flotte, comme s'il ne pesait plus rien. Il aperçoit une forme vague en dessous de lui, assombrie par la brume tourbillonnante, et a l'impression troublante qu'il voit son propre corps, constatation qui lui coûte 1 point de SAN la première fois. Il continue de flotter en s'éloignant de sa forme corporelle jusqu'à cesser de la distinguer.

Dans cette obscurité nébuleuse, il ne voit plus que faiblement l'environnement familier. Les surfaces solides et tridimensionnelles laissent place à des angles confus, inconcevables car une quatrième, puis une cinquième dimension lui apparaissent bizarrement.

Chaque investigateur qui réussit un jet en Écouter perçoit un bruissement très faible, comme celui de feuilles poussées par le vent. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet d'entrevoir une aura parcourue de pulsations qui paraît tout à la fois être proche et lointaine.

A ce stade, l'investigateur doit lancer un dé de pourcentage ; reportez-vous à ce qui suit pour en déterminer les conséquences.

01-50 : Le personnage a la chance de ne pas voir son expérience se prolonger plus avant. Il reste quelque temps dans cet état rêveur et ne perd plus de point de SAN.

51-75 : L'investigateur est attiré dans de nouvelles dimensions. Son environnement habituel s'évanouit, les couleurs commencent à tourbillonner et à onduler comme des nuages. Un bruissement sec se fait entendre, comme le craquement des feuilles en automne. Une aura palpante et ondulante se trouve au loin, ou est-ce tout près ? Elle semble être partout à la fois. Ceux qui atteignent ces dimensions perdent 1/1D3 points de SAN.

76-96 : L'investigateur, après avoir franchi les dimensions précédentes, est attiré vers d'autres encore plus lointaines, où le bruissement est de plus en plus fort et où l'aura a un éclat étourdissant. Les couleurs tourbillonnantes commencent à prendre l'aspect de vagues créatures extra-dimensionnelles. Dans cette brume de couleurs agitées surgit un long appendice malléable qui cingle le voyageur. La distorsion du temps et de l'espace empêche la cible d'Esquiver. Le pseudopode a 95 % de chances de toucher et d'envelopper un bras, la tête, une jambe. Cela ne provoque pas une sensation de douleur, mais d'anxiété, car la chose semble se mélanger à la chair, la faisant changer de couleur de la même manière tourbillonnante. Au retour dans son monde à trois dimensions, l'investigateur perd 1D4 Points de Vie et la zone de peau affectée est définitivement décolorée,

comme s'il s'agissait d'une grosse tache de naissance. La perte de SAN est de 1/1D4 points.

96-00 : L'investigateur n'a vraiment pas de chance. Non seulement il traverse toutes les dimensions précédentes, mais en plus approche réellement de la dernière dimension, où Daoloth, Celui qui Enlève les Voiles, est tapi. Le voyageur réalise que le bruissement et l'aura brillante ont une même source, et qu'elle est tout près ! Il se retrouve environné par la présence d'une entité vivante, une masse complexe de tiges et de cylindres qui ressemble à un épouvantable jouet d'enfant inspiré des pires cauchemars. Des filaments invisibles frôlent avec légèreté le visage du malheureux, tandis que des antennes exploratrices chatouillent la peau exposée, pénétrant même dans les oreilles, le nez et la bouche. Il est impossible de saisir la forme exacte de l'entité, et cela seul provoque la folie ; ceux qui la rencontrent perdent 1D10/1D100 points de SAN.

Lancez 1D6, le résultat indiquant le nombre de rounds que l'investigateur passe dans cette dimension, d'où il ne peut s'échapper. Chaque round passé à contempler Daoloth provoque une perte supplémentaire de 1/1D10 points de SAN.

Les effets de la drogue s'estompent au bout d'une trentaine de minutes. Quand il redevient lucide, le voyageur s'aperçoit qu'il est complètement épuisé. Ceux qui sont allés jusque dans la dernière dimension ont sans doute traversé les portes du délire et sont à jamais atteints de

comme s'il avait fait une très longue chute. Cette découverte coûte 1/1D4 points de SAN.

L'ascenseur ne fonctionne plus et reste béant jusqu'à ce que la porte de l'appartement 1304 soit refermée. Il fonctionne ensuite normalement.

Le corps dans l'ascenseur

Quand les investigateurs quittent l'appartement de Rachel et appellent l'ascenseur, les portes de la cabine s'ouvrent sur un squelette vêtu de haillons, avachi sur le sol. Une odeur nauséabonde se répand dans l'air, le peu de chair qui reste sur les os se décompose brusquement sous les yeux des spectateurs qui perdent tous 1/1D3 points de SAN.

Avant que quiconque ait eu le temps de réagir, les portes se referment et l'ascenseur s'en va. Quand il est à nouveau appelé, il n'y a plus rien dans la cabine, sauf des relents fétides.

L'horreur dans le vide-ordures

Si les investigateurs décident de nettoyer l'appartement, ils entreprennent une tâche titanique. Ils doivent faire plusieurs voyages jusqu'au vide-ordures qui se trouve dans une pièce à peine plus grande qu'un placard, à côté de la cage d'ascenseur. Au cours d'un de ces passages, le personnage qui ouvre le conduit découvre une masse de tentacules frétillements qui s'élancent vers lui.

Une Esquive réussie lui permet de reculer à temps et d'éviter cette première attaque, mais avant qu'il ait le temps de riposter, les tentacules repartent à l'assaut.

HORREUR TENTACULAIRE

FOR 26 CON 26 TAI NA INT 9 POU 18
DEX 8 PV 26 Déplacement : NA

Armes : Tentacules (x 3 attaques/round) 30 %, 1D6 plus saisie.

Perte de SAN : 1/1D6 points.

A cause de l'espace confiné du vide-ordures et malgré ses six tentacules, la créature ne peut attaquer simultanément qu'avec trois qui, lorsqu'ils atteignent leur cible, l'entraînent vers son gosier situé au fond du conduit. Après avoir été attrapée, la victime doit opposer sa TAI à une FOR de 26 sur la Table de Résistance. Si elle échoue, elle est aspirée et dévorée. Le manque de place l'empêche ensuite d'Esquiver.

La destruction du monstre provoque son renvoi immédiat dans sa dimension, sans qu'il laisse de trace de sa présence dans le vide-ordures. Il n'est pas gêné par la taille réduite de l'ouverture car il exerce une pression si forte sur ses victimes qu'il les fait glisser dedans quelle que soit leur taille. Les restes de ceux qui sont avalés par la créature sont découverts le lendemain lors du vidage de la grande benne du sous-sol. Les corps sont méconnaissables, les malheureux ayant été broyés et hachés, comme s'ils étaient passés dans un compacteur d'ordures. Les témoins perdent 1/1D4 points de SAN.

Docteur Tarrou

Le Dr Tarrou est actuellement installé à Eastons Neck Point, dans le comté de Suffolk sur Long Island, à une heure en voiture à l'est de Brooklyn. Le village le plus proche, Asharoken, est une petite communauté balnéaire dont les habitants ne savent pas grand-chose sur lui.

Le bâtiment à deux étages est du style de la fin du 18ème, rectangulaire, sans décoration, et surplombe Long Island Sound. Un toit à pignons et de larges cheminées renforcent la symétrie. Un encadrement richement sculpté avec sa double porte lambrissée, ses pilastres et ses impostes semi-circulaires

forme une entrée gracieuse. Sur une plaque de cuivre à côté du battant est gravé "Dr R. Tarrou. Psychiatre." Une sonnette est installée sous cette plaque.

Le Dr Tarrou a été reconnu par l'American Medical Association, mais ses qualifications sont douteuses. Les gens du coin peuvent indiquer qu'il s'est installé dans la maison du vieil Ephraim Walker et a commencé à exercer il y a un an. Personne ne sait vraiment qui sont ses patients, mais on pense qu'il s'agit de riches New Yorkais lassés de tout.

Si les investigateurs se présentent durant la journée, c'est le docteur en personne qui vient ouvrir. Ceux qui ont entendu le message laissé sur le répondeur de Rachel ou qui ont appuyé sur la touche de rappel du dernier numéro composé reconnaissent son accent français. Bien qu'il soit au courant de sa tentative de suicide, il ne tient pas à discuter de Rachel. Il refuse même d'admettre qu'elle fait partie de ses patients.

Il affirme à ceux qui veulent se faire soigner pour un trouble fictif, afin de s'infiltrer dans la place, qu'il ne prend pour l'instant plus de nouveaux clients. Il recommande divers psychologues de New York.

Une surveillance discrète de la maison en fin de journée permet de voir arriver une petite camionnette. Selon la distance à laquelle les investigateurs se tiennent et qu'ils utilisent ou non des jumelles, ils peuvent apercevoir le conducteur asiatique (un jet réussi d'Anthropologie ou d'ÉDU précise qu'il est vietnamien) qui, après être sorti du véhicule, va ouvrir la porte à l'arrière. Deux hommes surgissent et le suivent à l'intérieur.

Si les investigateurs se présentent le soir, ils n'obtiennent aucune réponse immédiate. Au bout d'un moment, le serveur de Tarrou, Ngo Dinh Hao, se manifeste. Il informe les importuns que le docteur n'est pas visible avant le lendemain.

Docteur Tarrou

Ce médecin militaire français fut chassé de l'armée en Indochine pour des "indiscrétions contrevenant à l'éthique de sa profession", selon les termes employés. Il s'est ensuite établi, à titre privé, sur le port et la tête de ligne de Haiphong, où il resta après la fin de la guerre. Lorsque certaines de ses méthodes peu orthodoxes furent rendues publiques, il fut contraint de fuir le Viêt-nam. Il est à New York depuis un an, accompagné de son assistant, et dispose d'une importante réserve de sa drogue expérimentale, le Liao. Peu après son arrivée, il a acheté une maison isolée sur Long Island, où il a repris ses activités.

Le Dr Tarrou est un individu hagar, aux yeux enfoncés, d'environ 65 ans. Sa peau est blafarde, presque aussi blanche que sa blouse de travail. Il se rase rarement, et ses ongles sont d'une longueur inhabituelle. Des cernes marquées sous ses yeux d'un gris glacial suggèrent un manque de sommeil ou une déficience nutritionnelle.

Sa langue natale est le français, mais il parle couramment l'anglais et le vietnamien. Ce n'est en aucun cas un adorateur et il n'est au service d'aucune entité du Mythe. Mais c'est un spécialiste dérangé et dangereux qui menace la santé mentale et la vie de ses patients par les techniques psychologiques particulières qu'il emploie. Ceux qui ont fait appel à ses services thérapeutiques sont devenus ses rats de laboratoire, des sujets qui lui permettent de tester ses méthodes expérimentales.

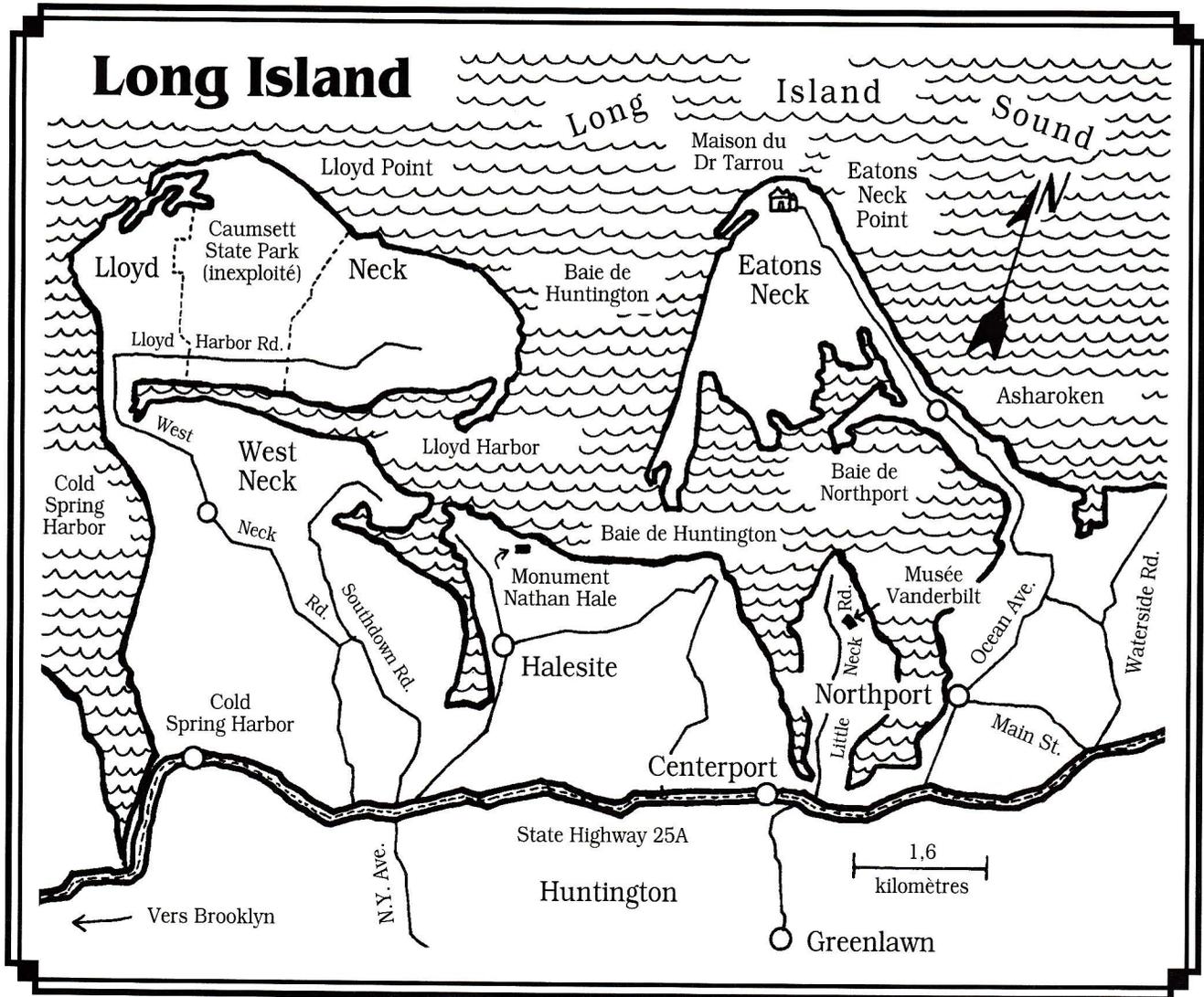
Il est convaincu qu'il existe un lien mental entre chaque humain et toutes les formes de vie qui ont jamais existé dans l'univers. On ne peut percevoir aisément ces liens, car l'illusion du temps et de l'espace empêche l'humanité de pénétrer dans ces autres dimensions qui les contiennent. Avec l'aide de cette drogue antique,



Dr Tarrou



Le corps dans l'ascenseur



le Liao, le Dr Tarrou espère franchir cette barrière et prouver sa théorie. Il n'a cependant aucune envie de se mettre en première ligne, il propose plutôt la préparation à ses patients les plus désespérés, puis surveille leur progrès. Miss Hayward a malheureusement développé un phénomène de dépendance psychologique et en a pris une trop grande dose, ce qui l'a projetée directement au contact des horreurs des dimensions extérieures. Il n'est pas étonnant de constater que les sujets soumis à ces expériences sont souvent entraînés vers la démence.

Le Dr Tarrou a obtenu son autorisation de pratique auprès de l'American Psychiatric Association en corrompant un employé ; consulté, le bureau de l'association, à Washington, D.C., peut confirmer qu'il est légalement établi.



Ngo Dinh Hao

Ngo Dinh Hao

L'aide vietnamien du docteur est invariablement à proximité et prêt à le seconder. Trapu, toujours en train de transpirer et de tempérament irritable, Ngo Dinh Hao était déjà à son service à Haiphong. Il a fui le pays en même temps que Tarrou. Sa langue natale est le vietnamien, mais il a appris le français auprès de son employeur et son anglais est rudimentaire. C'est un compagnon loyal qui défend le docteur jusqu'à la mort s'il le faut.

La maison

La maison du Dr Tarrou n'a rien de particulier ; il l'a achetée légalement et paye régulièrement ses taxes. La porte d'entrée donne sur un vestibule clair et propre. Un escalier de chêne sculpté rejoint le premier étage. On aperçoit, un peu partout, des peintures raffinées, signe évident de goût et d'argent. La cuisine est classique, mais la salle à manger contient une longue table de chêne entourée de chaises recouvertes de velours. De la porcelaine délicate est exposée dans un vaisselier adossé au mur. Le salon comprend plusieurs fauteuils confortables rassemblés autour d'une cheminée agréable. Un piano droit est installé contre un mur.

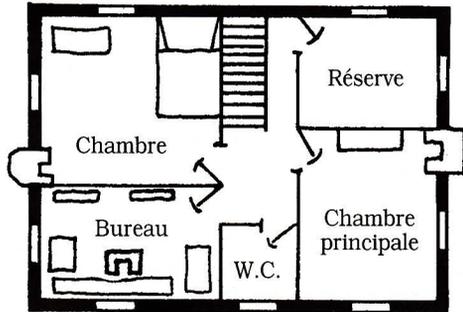
Le cabinet de consultation du Dr. Tarrou

C'est là que le médecin reçoit ses clients. Plusieurs encyclopédies médicales et des ouvrages de référence sur la psychologie sont rangés dans une bibliothèque non fermée, avec divers volumes singuliers sur la nature de la réalité et du monde sensoriel, et des états altérés de la conscience.

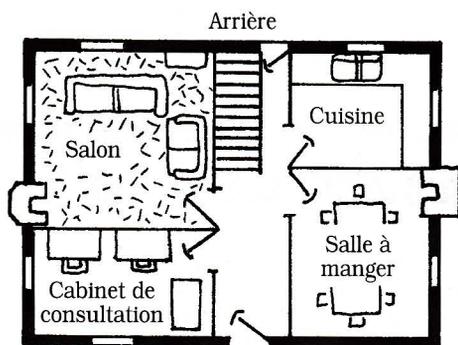
La réserve de Liao est conservée dans une solide armoire métallique à côté d'autres médicaments plus courants. Plusieurs douzaines de capsules sont réparties dans des boîtes de métal décoré. L'armoire a une FOR de 15, mais peut être crochétée par quelqu'un disposant des outils appropriés au prix d'un jet réussi de Serrurerie. Le docteur garde en permanence sur lui la seule clé existante.

La chambre du premier étage contient un imposant lit à baldaquin et une table de travail. Un porte-documents est posé sur le chevet, à côté du lit. Il contient une partie des dossiers de ses patients, tous rédigés dans sa langue natale. Il faut

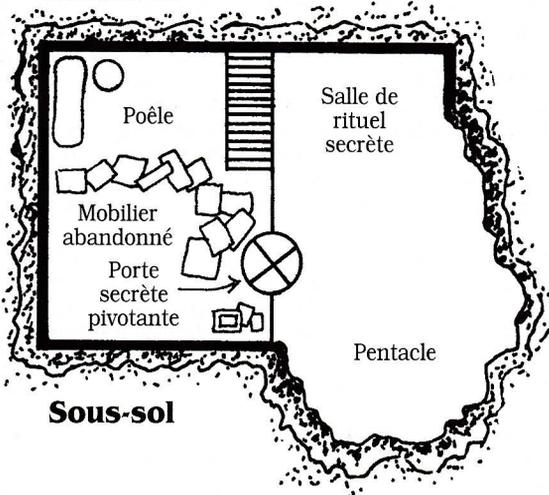
La maison du docteur Tarrou



Premier étage



Rez-de-chaussée



Sous-sol

réussir un jet de Français pour en lire le contenu (voir Aide de Jeu n° 6). Chaque fiche contient l'adresse de la personne concernée, y compris celle de Rachel Hayward.

Les papiers rangés dans le bureau sont sans intérêt. Cependant, un livre ancien est glissé dans un tiroir qui n'est pas fermé à clé : le volume 3 de la version imprimée des *Révélation de Glaaki*. Il est écrit en anglais, augmente de 2 % la compétence Mythe de Cthulhu, provoque une perte de 1D4 points de SAN et comprend un sort, Appeler Daoloth, avec un multiplicateur de sorts de x 3. La lecture intégrale de l'ouvrage prendrait des semaines, mais la réussite d'un jet d'Anglais

Les notes du Dr. Tarrou

Fielding, Martin : Actuellement au stade initial de la thérapie. Les signes de paranoïa sont accentués par le traitement. Rapporte des expériences de sortie du corps et de sensations de flottement. Maintenir le dosage.

Hayward, Rachel : Thérapie en progrès. Donne des signes de dépendance psychologique. A fait part d'images fortes après de nombreuses expériences de sortie du corps, chevauchant la réalité (?). Maintenir le dosage.

McNab, Bruce : Thérapie en progrès. La fréquence des crises maniaco-dépressives augmente avec le traitement. Rapports flous. Images disjointes et expériences de sortie du corps ne donnent rien de concret. Augmenter le dosage.

Spencer, Amy : Stade avancé du traitement. Est très certainement en train de perdre le contact avec la réalité. Capacités à fonctionner dans ce monde amoindries, mais rapporte des rencontres extrêmement lucides durant le traitement. La patiente approche du seuil, sa raison va-t-elle tenir ? Augmenter le dosage.

Les portes du délire - Aide de Jeu n° 6

Extrait des Révélation de Glaaki

"Et tu entreprendras d'écarter les voiles :

Contre Celui Qui Soulève Les Voiles, il t'incombe de fournir certains instruments, afin de prévenir les incidents quand Son ombre provoquera l'évanouissement de tout. Apprête bien l'enclosure impie, et le Pentacle des Plans tel celui fait par le deuxième signe du Rituel de Saamaaaa, suffira alors.

Il est appelé, ou le requérant le sera. Assure-toi que l'enclosure n'est pas rompue. Avant qu'il soit appelé, frappe bien l'objet impie sur la pierre. Si tu souhaites t'esquiver, frappe bien à nouveau jusqu'à ce que soit dissipé le monde sur lequel Celui Qui Lève Les Voiles règne.

Ne cherche pas à l'implorer, de crainte qu'il ne t'entraîne en réponse ; il est avisé de détourner les yeux, car Il ne peut être vu que par la folie."

Les portes du délire - Aide de Jeu n° 7

suivie par celle d'un autre de Trouver Objet Caché permet de repérer un passage approprié (voir Aide de Jeu n° 7). Le Dr Tarrou compte exploiter le savoir contenu dans l'ouvrage pour invoquer Daoloth. Il a appris par cœur l'enchantement et n'a plus besoin de l'ouvrage pour le lancer. Quant aux investigateurs, ils doivent tout lire avant de tenter d'apprendre le sortilège. N'en ayant pas le temps avant la fin du scénario, ils n'ont pas la possibilité d'utiliser le sort inverse, Congédier Daoloth.

Le bureau

Sa porte est verrouillée. L'élément le plus important du mobilier est un vaste secrétaire en bois aux multiples tiroirs (tous fermés à clé), dont l'un contient les livres de compte. Un jet réussi de Comptabilité associé à une heure d'étude permet de déterminer que tout est en ordre. La pièce est parsemée de tableaux mathématiques, de formules ésotériques et de toutes sortes de symboles géométriques bizarres. On y voit des triangles, des doubles triangles, des tétragrammes et des pentagrammes, tous tracés sur du parchemin ou gravés sur du métal ou du verre. Il est inutile de faire appel à l'Occultisme pour comprendre qu'ils ont une signification précise.

Dans une étagère d'angle sont rangés une multitude d'ouvrages sur les mathématiques, dont des études des théorèmes de Pythagore et d'Aristote, d'Euclide et d'Archimède.

Mélangés au reste, on trouve aussi des traités de Ptolémée et d'Al-Khowarizmi. Les mathématiciens européens sont représentés par Pascal, Descartes et Newton. Les volumes les plus ésotériques, par exemple *Wonders of the Invisible World* de Cotton Mather et *The Threshold of the Unseen* de Sir W. Barrett, accompagnent *De Occulta Philosophia* d'Agrippa et des opuscules sur la sorcellerie médiévale.

Une grande partie des livres aurait dû depuis longtemps regagner la bibliothèque municipale, d'autres ont sans doute été "empruntés" à la salle de lecture. Il semble que le Dr Tarrou a une obsession pour les principes mathématiques, mais à quelles fins ?

Le sous-sol contient des amas de bois, de vieux meubles, dont un rocking-chair cassé, une table et un vieux matelas ; des objets abandonnés par les héritiers du précédent propriétaire. Un poêle a été installé, mais le nouvel occupant semble préférer le charme des cheminées, sauf aux périodes les plus rigoureuses de l'hiver.

Recherches

Les investigateurs voudront, sans doute, se livrer à quelques recherches sur le docteur ou sur ses patients. Voici tout ce qu'ils peuvent apprendre.

Les autres patients

Grâce aux adresses découvertes dans la maison, un peu de travail de détective et la réussite de jets de Chance, les investigateurs obtiennent des rendez-vous en vue de discuter avec les autres clients du Dr Tarrou.

Amy Spencer

Amy Spencer était mannequin et, grâce à sa beauté, a connu une belle carrière ; mais elle a fini par ne plus supporter la pression d'un tel style de vie. Elle est allée voir le Dr Tarrou et a été la première à suivre la thérapie reposant sur le Liao. Depuis, elle a été admise dans la section psychiatrique du Bellevue Hospital, la drogue expérimentale ayant anéanti à jamais sa santé mentale.

Le personnel de l'hôpital ne connaît pas le rôle qu'a joué Tarrou, miss Spencer ayant été découverte alors qu'elle errait dans les rues, l'esprit complètement vide. Elle ne peut transmettre que peu de renseignements aux investigateurs, et uniquement s'ils réussissent un jet de Psychanalyse.

Martin Fielding

C'est un cadre travaillant dans la publicité. Ayant dû divorcer après vingt ans de mariage, Fielding était au bord de la dépression nerveuse quand il a consulté le Dr Tarrou. Sa foi en lui est totale, et il est convaincu que le médecin l'aide à s'en sortir. Rien de ce que les investigateurs peuvent dire ou faire ne le fait changer d'avis.

Bruce McNab

Bruce McNab est propriétaire d'un restaurant. Il est initialement venu consulter le médecin dans l'espoir d'obtenir un traitement pour ce qu'il croyait être la maladie d'Alzheimer. Il a commencé sa cure de Liao en même temps que Rachel. La drogue n'a pas eu les mêmes effets sur lui que sur elle. Il croit qu'il devrait prendre un dosage plus important.

Bibliothèque de New York

La Central Research Branch de la bibliothèque municipale est installée à Manhattan, du côté ouest de la 5ème Avenue,

entre la 40ème et la 42ème rues. C'est une des plus grandes bibliothèques de recherche du monde, avec ses millions d'ouvrages imprimés. Le bâtiment lui-même est extravagant, tout en marbre et en décorations luxueuses, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. Elle est ouverte de 10 à 21 heures du lundi au mercredi, de 10 à 18 heures du jeudi au samedi, et fermée le dimanche et les jours fériés.

Les informations concernant les usagers sont strictement confidentielles, mais en réussissant un Baratin ou une Persuasion, on peut apprendre que la carte du Dr Tarrou est actuellement suspendue. Il a apparemment en sa possession un certain nombre de livres qu'il aurait dû rapporter depuis longtemps. L'employé du bureau d'information se dépêche d'ajouter que cela ne lui interdit en principe pas l'accès à la Salle Principale de Lecture, ni aux collections particulières.

Les investigateurs en quête d'ouvrages sur les mathématiques avancées s'aperçoivent que les étagères concernées présentent d'innombrables vides. La plupart des ouvrages remarquables dans la maison de Tarrou portent la mention manquant dans l'index général.

On ne peut trouver de référence sur le Liao sauf dans la Salle Principale de Lecture, où chaque investigateur a droit à un jet de Bibliothèque par heure de recherche, qui lui permet de tomber sur une petite référence dans une obscure encyclopédie médicale. Bien qu'il soit virtuellement inconnu de la médecine occidentale, on suppose que le Liao a été utilisé pendant des siècles par des alchimistes chinois. On lui attribue d'incroyables pouvoirs occultes. Quelqu'un a entouré cette information d'un coup de surligneur.

La levée des voiles

Une petite porte est dissimulée derrière le vieux matelas dans le sous-sol de la maison du Dr Tarrou ; elle fait environ 1,20 mètre de haut pour 0,90 de large et donne accès à une salle très sombre qui a été agrandie à coups de pioche et de pelle jusqu'à atteindre sa taille actuelle.

C'est là que Tarrou compte invoquer Daoloth. Celui qui Enlève les Voiles. Le rituel se déroulera à minuit. Doivent y participer le médecin, son serviteur vietnamien et les deux hommes qui sont arrivés dans la journée : Martin Fielding et Bruce McNab. Chacun d'eux fait une contribution d'un point de Magie pour le sortilège. Tarrou a fait croire aux deux derniers qu'il s'agit là d'une forme de thérapie expérimentale. Si les investigateurs en interrompent le déroulement en frappant à la porte d'entrée, Tarrou envoie Ngo Dinh Hao voir ce qui se passe. Considérez que l'incantation de Daoloth a réussi.

Un pentacle semblable à l'un des prototypes du bureau a été tracé sur le sol. Deux bougies — les seules sources de lumière de la pièce — brûlent à l'intérieur. Les participants se tiennent autour du pentacle, un peu en retrait, tandis que Tarrou frappe plusieurs fois sur le sol avec une tige métallique tout en appelant : « *Uthgos Yuggoth, Uthgos qond, Daoloth Uthgos fhtagn !* »

Le pentacle se remplit progressivement de brume puis une aura floue apparaît. On entend un bruissement — comme des feuilles mortes — et un courant d'air froid passe sur les personnes présentes, des filaments vaporeux caressant leur visage. Les antennes tactiles pénètrent brièvement dans les oreilles, le nez et la bouche, laissant derrière elles un goût salé sur la langue.

« *Dévoile l'univers, ô Daoloth,* » crie Tarrou par-dessus le bruit de froissement. « *Et révèle les réalités par l'au-delà comme tu l'as déjà fait pour les astrologues d'Atlantis !* »

La bâtisse est parcourue par une violente secousse et des crissements de métal résonnent. Le bruissement et l'aura éthérée disparaissent brusquement. La brume s'évanouit, le pentacle est vide, mis à part les deux bougies qui vacillent faiblement.

Tarrou se charge d'allumer la lumière. Tous ceux qui ont assisté au rituel voient maintenant au-delà des trois dimensions. C'est une hideuse vision, capable d'engendrer la folie. La

pièce n'existe plus, elle est remplacée par une masse tourbillonnante d'ombres nébuleuses devant laquelle les sens humains sont bouleversés de manière impensable. Les témoins se mettent instantanément à goûter les sons, à voir les goûts, à entendre les odeurs et à sentir les visions. Les silhouettes des participants ne sont plus reconnaissables, ils ne sont plus que des formes curvilignes qui apparaissent et disparaissent de la vue comme des spectres.

A chaque round passé dans ces dimensions, un jet réussi de SAN peut aider à éviter une perte de 1/1D10 points. Quelle que soit la direction vers laquelle elles se tournent, les personnes présentes s'aperçoivent qu'elles sont encerclées par l'horreur de l'univers dévoilé. Il n'y a qu'un moyen d'annuler cet effet : il faut à nouveau frapper plusieurs fois sur le sol avec la tige métallique. Si un investigateur indique précisément qu'il cherche cet objet, accordez-lui un jet de Trouver Objet Caché, la compétence étant réduite de moitié. Une fois qu'il a frappé le sol, les horreurs de l'univers extra-dimensionnel disparaissent pour être remplacées par le monde familial.

Il serait préférable que les investigateurs interrompent la cérémonie avant qu'elle n'arrive à ce stade. Ils ont le choix entre deux méthodes aussi dangereuses qu'efficaces : éclairer la pièce avant que Daoloth ne reparte ; rompre la continuité du spectacle. Dans le premier cas, tous les témoins perçoivent la forme terrible du dieu, ce qui provoque une perte de 1D10/1D100 points de SAN. Dans le deuxième cas, Daoloth s'étend de huit mètres par round jusqu'à ce qu'il remplisse la pièce. Tous ceux qu'il absorbe sont emportés dans d'étranges dimensions d'où ils ne reviendront jamais.

Les personnages qui donnent de la lumière ne sont pas affectés s'ils ne peuvent voir Daoloth, par exemple en portant des caches sur les yeux ou simplement en les fermant. Ceux qui brisent le spectacle ne doivent pas traîner dans la pièce et feraient même mieux de filer le plus loin possible afin de ne pas risquer d'être emportés.

Vaincre le Dr Tarrou

Tarrou représente une menace sérieuse pour tous ceux qui se font soigner par lui. Si on le laisse poursuivre ses traitements particuliers, les barrières qui séparent le monde normal des royaumes extérieurs s'affaiblissent et les monstruosité tapies au-delà peuvent infester le monde.

Si sa réserve de Liao est détruite, le Dr Tarrou en obtient à nouveau par ses contacts en Asie, après un délai de plusieurs mois. Cette action ne rapporte aucun point de SAN aux personnages.

S'ils parviennent à ruiner sa réputation ou à lancer la police à ses trousses, Tarrou se réfugie dans un autre État, voire un autre pays. Pas de gain de SAN.

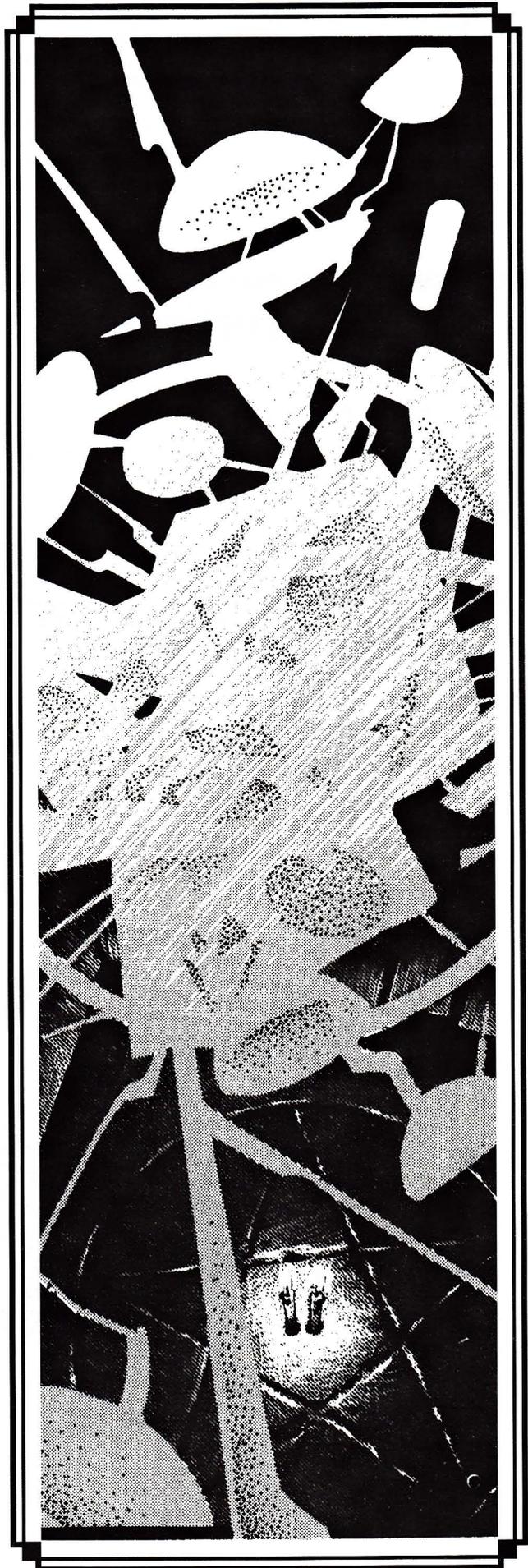
La seule solution acceptable, c'est l'élimination directe. Si cela se fait avant que Daoloth ne soit invoqué, les investigateurs reçoivent 1D8 points de SAN. S'ils agissent après, la récompense n'est plus que de 1D4 points. Dans les deux cas, ils doivent faire attention à ne pas laisser d'indices qui les implique dans un meurtre, sous peine d'être ensuite les sujets d'une enquête de police.

Rachel Hayward et la quatrième dimension

A la conclusion du scénario, Rachel Hayward est suffisamment rétablie physiquement pour quitter l'hôpital. Son état psychologique lui impose toutefois d'être suivie en permanence dans une institution spécialisée.

Le Dr Wingate recommande Bellevue, un centre réputé bien que surpeuplé, sur l'East River à Manhattan. Le taux de guérison y est de 70 %. Si tout se passe bien, Rachel est ensuite en mesure de reprendre une vie normale. Chaque personnage reçoit 1D4 points de SAN pour sa contribution à son rétablissement.

Tant que Rachel n'est pas guérie (ou, dans le cas d'une fin moins heureuse, si elle meurt), son appartement continue



La forme terrible de Daoloth

d'être perturbé par les dimensions extérieures. Progressivement, l'immeuble acquiert une réputation de bâtiment hanté et ses occupants déménagent petit à petit. Si les phénomènes se prolongent, il est abandonné au bout de quelques années.

Les personnages qui ont aidé Rachel à retrouver son équilibre mental en éliminant les terreurs extra-dimensionnelles dont elle était la proie bénéficient de toute sa reconnaissance. Peut-être qu'un jour, c'est elle qui leur retournera cette faveur.

Caractéristiques

RACHEL HAYWARD, patiente innocente

FOR 8	CON 13	TAI 9	INT 14	POU 11
DEX 13	APP 15	ÉDU 11	SAN 42	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Bibliothèque 60 %, Comptabilité 15 %, Crédit 35 %, Discussion 25 %, Éloquence 20 %, Informatique 35 %, Marchandage 35 %, Monter à Cheval 15 %.

Dr. RAYMOND TARROU, psychologue fou

FOR 10	CON 13	TAI 10	INT 16	POU 15
DEX 13	APP 10	ÉDU 15	SAN 15	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 30 %, 1D3 ; 38 Spécial 35 %, 1D10.

Compétences : Anglais 70 %, Astronomie 15 %, Baratin 40 %, Bibliothèque 60 %, Chimie 50 %, Conduire une Automobile 30 %, Discussion 30 %, Marchandage 30 %, Mythe de Cihulhu 10 %, Occultisme 30 %, Pharmacologie 70 %, Premiers Soins 50 %, Psychiatrie 40 %, Psychologie 60 %, Soigner une Maladie 25 %, Vietnamien 35 %.

Sorts : Appeler Daoloth.

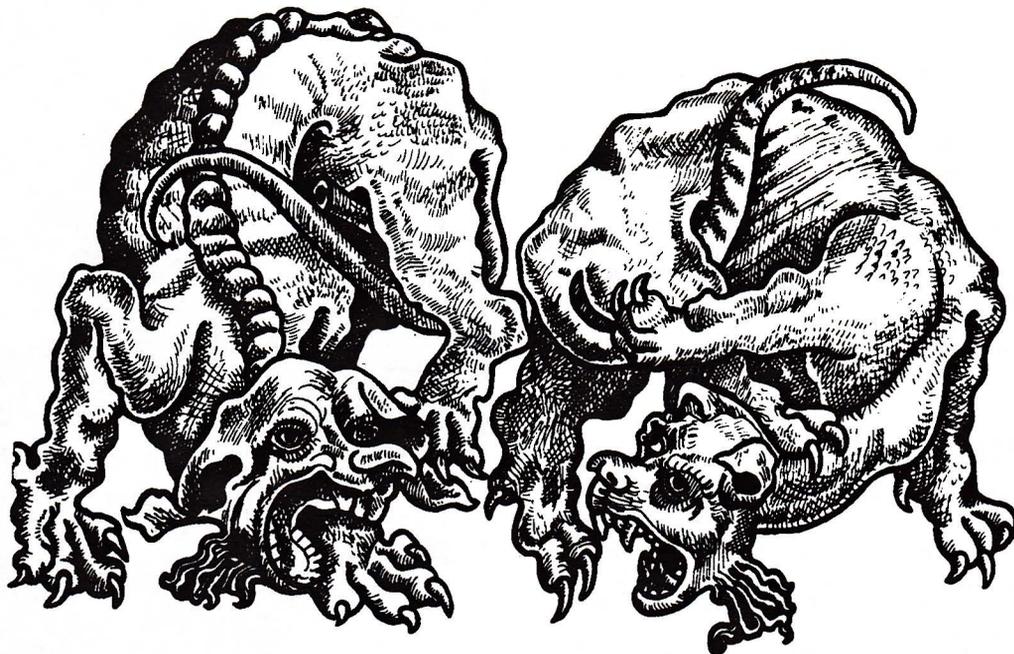
NGO DINH HAO, fidèle serviteur

FOR 17	CON 15	TAI 10	INT 12	POU 13
DEX 15	APP 9	ÉDU 10	SAN 55	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coupe-coupe 55 %, 1D6 +2 + bd ; Lutte 70 %, spécial.

Compétences : Discrétion 70 %, Écouter 75 %, Français 20 %, Grimper 55 %, Lancer 50 %, Nager 60 %, Premiers Soins 40 %, Sauter 60 %, Se Cacher 80 %, Soigner un Empoisonnement 35 %, Suivre une Piste 50 %.





La musique des sphères

"Bien que l'univers puisse feindre un simulacre de versatilité, son âme a toujours su qui étaient ses maîtres. Le sommeil de ses maîtres n'est que le plus grand cycle de toute vie, car de même que le défi et l'oubli de l'hiver sont rendu vains par l'été, le défi et l'oubli de l'homme, et de ceux qui en ont accepté l'intendance, seront rejetés par les maîtres à nouveau éveillés."
Les Révélations de Glaaki

Bien que toutes sortes d'investigateurs puissent participer à ce scénario, certaines compétences scientifiques s'avéreront indispensables, entre autres Astronomie, Électronique et Informatique. L'aventure se déroule au cœur du Nebraska ; s'il est facile de la déplacer vers un autre lieu choisi par le Gardien, celui-ci devra tenir compte des technologies concernées qui, pour leur bon fonctionnement, ont besoin d'être installées sur des sites relativement isolés.

Informations destinées au Gardien

Stan Arnold, un vieil ami d'un investigateur, est actuellement incarcéré dans une petite ville du Nebraska, où il doit répondre du meurtre de sa compagne, Carrie Osbourne. Il était employé comme technicien en informatique au Great Plains Cruciform Array (GPCA), un centre de radio-télescope installé dans une zone isolée à 72 kilomètres au nord de la ville de North Platte, et près de la petite ville de Hayden. Arnold a déjà tout avoué.

Depuis quelques mois, le GPCA capte d'étranges signaux provenant de la constellation du Bouvier. Les transmissions ont été converties en sons par le Dr Gerald Neal, le chef de la station. Le résultat est une musique discordante, à la fois étrange et inhumaine, mais pourtant d'une beauté obsédante. Pendant un bref moment, les astronomes crurent avoir découvert des signaux intelligents, mais une étude des émanations leur prouva qu'ils avaient tort. Ils supposent maintenant qu'ils sont générés par une mystérieuse étoile noire, qui pourrait être la légendaire étoile Némésis.

Cette source est actuellement invisible à tous les télescopes optiques de notre planète. Très faible, elle a une magnitude d'environ 20. On a calculé qu'elle est distante d'environ 23 billions de kilomètres avec une ascension droite de 14 heures, 38 minutes et une déclinaison de +27 degrés, 06 minutes. Cela la place dans la partie la plus étroite de la constellation du Bouvier.

Personne ne peut savoir que ces signaux jouent un rôle cosmique et sont à l'origine du meurtre commis par Stan Arnold.

Némésis

La théorie de Némésis a été formulée à la fin des années 80 ; elle postulait qu'une petite étoile très éloignée partageait notre système solaire. La plus grande distance pouvant séparer cette étoile sœur du soleil est de 23 billions de kilomètres. Némésis achève une orbite en 26 à 30 millions d'années et on estime que les extinctions massives qui ont périodiquement ravagé notre planète et marquent l'histoire géologique, résultent de

transformations radicales dues à son passage dans notre voisinage, y compris la disparition des dinosaures. Les passages de l'étoile à travers la chevelure de la comète de Oort sont responsables des tempêtes qui ravagent notre système solaire. Les comètes qui s'écrasent sur la Terre projettent d'épais nuages de débris qui stoppent la lumière solaire et font ainsi disparaître de nombreuses formes de vie. La théorie bien connue de l'hiver nucléaire découle de l'hypothèse Némésis.

Ghroth, l'Annonciateur

L'étoile Némésis est en réalité un Dieu Extérieur, Ghroth. De la taille d'une planète composée de gaz, de cendres et de fer à l'état liquide, il ressemble à une vaste sphère couleur rouille, dont la surface est parsemée de défauts. Il ouvre parfois de grands yeux formés par d'immenses océans habituellement masqués par sa croûte. Ghroth est le héraut des Dieux Extérieurs, il glisse à travers l'univers, chantant des airs que seuls entendent les étoiles impitoyables et ceux que l'on nomme les Grands Anciens.

Ces chants incitent les étoiles à se mettre en place et réveillent les Grands Anciens morts qu'ils libèrent. Ghroth est appelé l'Annonciateur et le Faiseur du Destin des Mondes.

De par la distance qui sépare le Dieu Extérieur de la Terre, les chants n'ont habituellement aucun effet sur elle, mais leur

Extrait d'un volume du Mythe

"Bien que l'univers puisse feindre un simulacre de versatilité, son âme a toujours su qui étaient ses maîtres. Le sommeil de ses maîtres n'est que le plus grand cycle de toute vie, car de même que le défi et l'oubli de l'hiver sont rendu vains par l'été, le défi et l'oubli de l'homme, et de ceux qui en ont accepté l'intendance, seront rejetés par les maîtres à nouveau éveillés. Quand ces périodes d'hibernation sont achevées, et le temps du réveil proche, l'univers lui-même enverra le Bouvier et Faiseur, Ghroth. Qui incitera les étoiles et les planètes à se mettre en place. Qui réveillera les maîtres endormis dans leurs tombes enfouies et englouties. Qui relèvera les tombes elles-mêmes. Qui sera attentif à ces mondes où les adorateurs se considèrent comme des intendants. Qui amènera ces mondes sous son emprise jusqu'à ce que tous reconnaissent leur présomption et s'inclinent."

La musique des sphères - Aide de Jeu n° 1

La radio-astronomie

Cette science s'est développée à partir de 1931 ; elle étudie les rayonnements radio provenant d'objets de l'espace. Les ondes radio sont une forme de radiation électromagnétique et appartiennent au spectre normal. Celles que les astronomes étudient sont d'origine naturelle, générées par les phénomènes physiques qui parcourent les étoiles, planètes, nuages de gaz, pulsars, quasars et galaxies lointaines. Ces études ont apporté quelques indications sur la vie et la mort des étoiles, et sur le commencement et la fin de l'univers.

Les ondes radio ne sont pas affectées par les émanations du soleil ; on peut donc recueillir les données de jour comme de nuit. Toutefois, les tempêtes, les avions et même les allumages de voitures peuvent influencer sur les lectures les plus délicates. C'est pour cette raison que les radiotélescopes se trouvent généralement dans des zones subsistant le moins de sources d'interférence. Des ordinateurs filtrent ensuite les derniers signaux parasites qu'ils éliminent. Cette technique a également l'avantage d'avoir une plus grande portée d'action que l'astronomie optique traditionnelle.

Les émissions à haute fréquence sont captées par des antennes paraboliques pouvant atteindre 100 mètres de diamètre, qui transmettent ensuite les données à un récepteur. Bien que les sources ne créent ni ne projettent de sons, les astronomes peuvent les traduire en signal audible.

Les longueurs d'ondes détectables par les radiotélescopes vont de quelques millimètres à vingt mètres. Pour être en mesure d'étudier précisément une telle gamme d'ondes, la plupart des sites d'observation disposent de télescopes multiples installés loin les uns des autres pour créer un radio interféromètre. Les paraboles sont souvent mobiles, et on les change de position suivant la nécessité. Quand ils sont en service, les radiotélescopes sont dirigés vers une partie précise du ciel et réglés pour recevoir une gamme donnée de longueurs d'ondes. La réception des signaux est légèrement décalée d'un télescope à l'autre, ce qui permet aux astronomes de localiser précisément la source de l'émission.

découverte par le GPCA, leur amplification et leur enregistrement ont fait qu'ils commencent à exercer une certaine influence. La Terre s'est mise à résonner à l'unisson de ces chants. Plus le GPCA enregistre ces signaux extraterrestres, plus ces vibrations s'amplifient jusqu'à entraîner le désespoir, la destruction et la folie dans d'ultimes préparatifs pour le retour des Grands Anciens.

Ghroth est rarement mentionné dans les ouvrages traitant du Mythe. Le plus souvent, les chances de trouver des informations sur lui ne sont que de 1 x la compétence Mythe de Cthulhu. Le *Nécronomicon* le mentionne précisément, de même que *Les Révélations de Glaaki* et l'extrêmement rare *Ceux du Dehors* (voir Aide de Jeu n° 1). Il est parfois cité comme une étoile ou une planète qui provoque la perte des lieux qu'elle visite. Son passage dans l'espace troublerait les Rejetons d'Azathoth, modifierait leur vagabondage et condamnerait des mondes innocents.

La musique des sphères

Les signaux de Ghroth affectent déjà le personnel du GPCA, mais pour l'instant le résultat le plus grave a été l'imprévisible explosion de violence de Stan Arnold. Tous ceux qui travaillent au centre présentent, cependant, différents symptômes : irritabilité, dépression, léthargie, maladie et autres instabilités émotionnelles. Ils n'en sont toutefois pas conscients. Après tout, depuis qu'ils tentent de résoudre le mystère de l'objet sombre qu'ils ont découvert, ils ont travaillé encore plus durement que d'habitude et s'inquiètent de voir quelqu'un d'autre le trouver avant qu'ils n'aient publié le résultat de leurs recherches. La compétition dans le domaine de l'astronomie et de l'astrophysique est, en effet, particulièrement intense.

Événement — tempêtes

La météo joue un rôle prépondérant durant toute l'aventure. Les investigateurs arrivent au Nebraska au milieu d'un terrible orage, remarquable pour la violence du vent et les éclairs nombreux.

Des tempêtes similaires vont se produire régulièrement ; chaque jour, il y a 40 % de chances pour qu'il en éclate une faisant rage durant 2D6 heures. Les fortes chutes de pluie réduisent les compétences de Conduite de 10 à 30 % et limitent la visibilité. Elles peuvent également provoquer le débordement rapide des rivières Dismal au nord de Hayden, South Loup à l'est et North Platte loin vers le sud.

Comme le GPCA continue de recevoir les émissions de Ghroth, les effets de plus en plus marqués gagnent ensuite Hayden et affectent les habitants. Les investigateurs vont devoir découvrir la source des perturbations et trouver une solution pour fermer le GPCA. S'ils échouent, un groupe de Mi-Go se charge de s'en occuper pour eux, car les changements liés à Ghroth les ont attirés sur place. Ils ont leur propre raison de vouloir mettre un terme à cette situation.

Informations pour les investigateurs

Au départ, les investigateurs sont contactés par les parents d'un ancien ami, Stan Arnold. Stan, qui a toujours été un individu paisible, est accusé du meurtre de sa compagne, Carrie Osbourne, qu'il aurait étranglée au cours d'une dispute. Il s'est immédiatement rendu au shérif de Hayden, dans le Comté de McPherson ; il est maintenant tout seul en prison et attend de passer en jugement.

Ses parents, Bradford et Tammy Arnold de Chicago, ont engagé un avocat pour le défendre. Ils tentent de retrouver des amis et des relations de leur fils qui pourraient témoigner en sa faveur et font ainsi appel à l'un des investigateurs qu'ils connaissaient. Stan est peut-être un ancien camarade de classe, un compagnon de chambrée ou de beuverie, un beau-frère, un oncle, un cousin ou un ami intime de la famille.

Le personnage se souvient de Stan comme d'un jeune homme mince, très intelligent et ambitieux. Étudiant brillant, il excellait à la fois dans la technologie des ordinateurs et le domaine électrique. Diplômé avec les honneurs de l'Université de l'Illinois, il entra ensuite au MIT.

Après avoir achevé sa maîtrise, il fut engagé comme technicien en ordinateur à l'observatoire de radioastronomie de Great Plains Cruciform Array qu'il n'a jamais quitté. Il connaissait Carrie Osbourne, une licenciée en géologie, depuis près de trois ans. Stan a laissé le souvenir d'un individu accommodant au caractère très stable, qui élevait rarement la voix.

L'aventure

Le scénario démarre lorsque les investigateurs sont priés de se rendre dans le Nebraska afin de tâcher de venir en aide à leur ami. Près de la petite ville de Hayden, ils sont pris au milieu d'un violent orage, le premier des événements provoqués par Ghroth (voir l'encadré *Événement — tempêtes*). Ils devraient logiquement se rendre d'abord à la prison pour voir Stan, puis fouiller l'appartement du couple et aller à Great Plains Cruciform Array où il travaillait.

Au GPCA, ils rencontrent quelques responsables et remarquent peut-être certaines bizarreries dans leur comportement.

Ils ont droit à une visite guidée du centre et découvrent la manière dont fonctionnent les radiotélescopes. Il est peu probable qu'on leur révèle la nature du projet secret auquel le personnel consacre presque tout son temps. Ce sujet n'est évoqué qu'après plusieurs visites, une fois qu'ils ont gagné la confiance de certains employés, peut-être même après avoir réussi des jets d'Astronomie et/ou de Persuasion.

Au cours de leur séjour dans le Nebraska, les investigateurs sont mêlés à plusieurs incidents étranges, décrits dans les encadrés *Événement* répartis tout au long du chapitre, qui se produisent chaque fois que le Gardien le juge nécessaire.

Des personnages expérimentés qui cherchent des prophéties et des précédents dans les livres du Mythe peuvent découvrir des références à Ghroth (voir Aide de Jeu n° 1, page 85) ou aux sinistres présages de la renaissance des Grands Anciens (voir Aide de Jeu n° 2, ci-dessous).

Les investigateurs, qui suspectent que le chaos prend son origine dans les émissions de l'objet mystérieux, tenteront peut-être de convaincre le Dr Neal et son personnel de porter leur attention sur autre chose. Mais la découverte de ce qui pourrait être Némésis est si importante sur le plan scientifique que les astronomes n'ont aucune envie d'y renoncer.

Événements se produisant dans le monde

Le Gardien devrait ponctuer les étranges incidents du Nebraska avec des événements, également liés à Ghroth, qui éclatent dans le monde entier. Les investigateurs en prennent connaissance par les journaux télévisés ou la presse écrite. Trois de ces événements sont présentés à la fin du scénario (voir Aides de Jeu n° 3, 4 et 5, page 102) : tremblements de terre dans le Nebraska et l'Afrique du Nord et violente tempête dans le Pacifique Sud. Ceux qui réussissent des jets de Mythe de Cthulhu se rendent compte que la tragédie africaine s'est déroulée étrangement près du site supposé de G'harne, la cité légendaire des Chthoniens. La perturbation du Pacifique Sud ne semble pas être éloignée du site de R'lyeh, la cité du Grand Cthulhu ! La découverte soudaine de chacun de ces faits coûte 1/1D3 points de SAN. Le Gardien a toute latitude pour imaginer d'autres catastrophes comprenant des incendies de forêt, tremblements de terre, raz-de-marée, montées brutales des eaux, apparitions d'îles, avalanches, tornades, avions qui s'écrasent, vagues de folie meurtrière, suicides, attentats terroristes, crises économiques et guerres.

Les Fungi de Yuggoth

Pour compliquer la situation, les Fungi surgissent, attirés par les perturbations liées à Ghroth. Ils ont leurs propres raisons de vouloir mettre fin aux activités du GPCA. Leurs actions, décrites vers la fin du scénario, peuvent faciliter les activités des personnages ou les entraver. Quand et comment ils interviennent, c'est au Gardien d'en décider.

Extrait d'un volume du Mythe

"Ce jour serait facile à déterminer, car à ce moment-là, les hommes seraient devenu semblables aux Grands Anciens, libres, farouches, au-delà du bien et du mal, rejetant toute loi morale, s'entretenant à grands cris au cours de joyeuses débauches, et toute la terre flamboierait d'un holocauste d'extase effrénée."

La musique des sphères - Aide de Jeu n° 2

L'apogée

Enfin, le chaos général s'installe dans le centre du Nebraska alors que la terre résonne aux rythmes de la musique de Ghroth. Les citoyens de Hayden se laissent emporter et dans leur démeence se retournent les uns contre les autres, détruisant l'essentiel de la ville. Pris au milieu de cette folie meurtrière, les investigateurs doivent fuir la bourgade, éviter les insidieux Mi-Go et trouver un moyen de couper les radiotélescopes, afin de ramener le calme. Si, à la fin, ni les personnages ni les Mi-Go n'ont stoppé la réception des signaux par le GPCA, c'est la nature elle-même qui s'en charge en détruisant le site par un orage cataclysmique.

Bienvenue à Hayden, Nebraska

Hayden, chef-lieu du Comté de McPherson, est situé sur la State Route 97, à 72 kilomètres au nord de North Platte, Nebraska. North Platte se dresse le long de l'Interstate 80 au confluent des rivières North Platte et South Platte ; c'est une ville de 25 000 habitants. Ce sera sans doute la seule source d'objets exotiques tels que les munitions spéciales, le matériel informatique, les journaux nationaux ou les informations détenues par les bibliothèques.

Hayden est une petite communauté d'environ 850 âmes. Parmi les commerces, on remarque le magasin de proximité Quick Stop, le restaurant Hayden Haven, Murphy's Corner Feeds, le 'Mart (une petite épicerie traditionnelle) et deux petits bars, Tony's et The Hidey-Hole. Le tribunal est installé dans le plus grand bâtiment non résidentiel, tout en briques, où se trouve également le bureau du shérif et la prison.

Les habitants de Hayden sont très amicaux et n'ont pas de préjugés. Ils ne posent pas beaucoup de questions aux étrangers et discutent assez volontiers, que ce soit pour parler du temps ou du récent meurtre de Carrie Osbourne, l'événement le plus excitant qui se soit produit depuis le dernier accident mortel de voiture, qui remonte à l'hiver précédent.

Vie sauvage

Les événements ultérieurs montrent comment les signaux de Ghroth affectent la vie animale. Le Gardien glissera parfois des allusions aux sauterelles qui bondissent au moindre pas des personnages, ainsi qu'aux corbeaux et aux merles qui sont perchés sur les lignes de téléphone et dans les arbres. Ces créatures feront par la suite des apparitions plus sinistres (voir les encadrés *Événement*).

Le bureau du Shérif du Comté de McPherson

Installé dans le même bâtiment que le tribunal, le bureau du shérif est toujours sous la surveillance d'un coordinateur, les représentants de l'ordre ayant souvent à aller et venir durant leur service. En cas de nécessité, les comtés voisins peuvent fournir de l'assistance, en particulier North Platte qui peut envoyer un grand nombre d'hommes et de véhicules.

Le shérif ou l'un de ses adjoints assure la permanence à tour de rôle. Dans les moments d'urgence, il n'a qu'à appeler les autres officiers chez eux, à Hayden, ce qui leur permet de rejoindre l'endroit désigné en 2D10 +2 minutes. Le département possède un Chevy Blazer 4 x 4, habituellement conduit par le shérif Kaufman, tandis que les adjoints se servent de leur propre pick-up. Tous les véhicules sont équipés d'une radio et d'un fusil de chasse de calibre 12.

La musique des sphères

Les transmissions radio captées par le GPCA affectent la planète dans son ensemble par un phénomène de résonance, les champs électromagnétiques terrestres se modifiant quand ils commencent à réagir au signal concentré et amplifié par les astronomes. Ces changements sont à l'origine de perturbations physiques qui causent d'importants tremblements de terre et des bouleversements climatiques. La vie animale, humains y compris, est également touchée.

Pour les hommes, cela agit au niveau le plus profond du subconscient. Ceux qui travaillent au GPCA ou qui vivent à proximité sont les premiers concernés. Au fur et à mesure que le scénario se déroule, la zone de résonance directe s'étend et finit par englober la ville de Hayden.

Les phénomènes se produisent toujours en fin d'après-midi et dans la soirée, heures durant lesquelles la constellation du Bouvier est au-dessus de l'horizon, les télescopes dirigés vers elle. Pour déterminer qui est précisément affecté, effectuez un jet de SAN pour chaque personnage qui se trouve dans le secteur critique. En cas d'échec, lancez 1D20 et consultez la Table suivante ou, plus simplement, choisissez les conséquences à votre guise.

Les effets durent 3D6 heures, mais peuvent être abrégés par un jet réussi de Psychanalyse. Les tirages concernent autant les investigateurs que les PNJ. Pour ces derniers, les effets sont précisés dans leur description.

Colère/Rage : Lancez 1D100, puis soustrayez du résultat le POU du sujet et

1D20	Effet de la transmission
1-4	Colère/Rage
5-7	Anxiété/Nervosité
8-10	Dépression
11-13	Exaltation
14-15	Léthargie
16-18	Concupiscence
19-20	Douleur

ajoutez 10 % par épisode de Colère/Rage déjà vécu. 01-65 : irritable ; 66-85 : furieux ; 86-95 : meurtrier ; 96-00 : fou furieux.

Les personnages *irritables* s'énervent facilement, parlent sèchement aux autres, se disputent à la moindre occasion et disent la première chose qui leur vient à l'esprit, sans se soucier des conséquences.

Les *furieux* s'emportent plus facilement et sont plus enclins à la violence, dont les formes peuvent aller du crayon brisé aux coups de poings, en passant par les portes qui claquent et les meubles renversés.

Les *meurtriers* réagissent violemment quand on les provoque, mais ont autrement les mêmes réactions que les furieux. Quelqu'un qui est surpris à trafiquer le matériel du GPCA représente une cible parfaite pour un employé du centre aux tendances meurtrières.

Les *fous furieux* présentent tous les symptômes précédents avant d'exploser dans une crise destructrice, irraisonnée et meurtrière de démence totale.

Anxiété/Nervosité : Parfois teintée de paranoïa. Toutes les mauvaises choses qui peuvent se produire arrivent. Le monde est condamné et personne ne peut rien y faire. Le sujet est nerveux, sursaute devant la moindre ombre et redoute toujours le pire.

Concupiscence : Le personnage est sexuellement stimulé. Il en oublie la morale et flirte sans aucune honte avec presque tous les représentants du sexe opposé. Les cas les plus graves risquent de se terminer en agression ou en viol.

Dépression : Le sujet est d'humeur morose, incapable de voir le côté positif des choses. Il est renfrogné et peu communicatif. Ses crises suivantes peuvent l'amener au suicide. Cette affliction entraîne une perte de 0/1 point de SAN.

Douleur : Le sujet souffre de certains des symptômes suivants : violentes migraines, articulations ou dos douloureux, yeux qui piquent, brûlures d'estomac ou autres problèmes ressemblant à ceux de la grippe ou de la gueule de bois. Réduisez la DEX et les Points de Vie de 1 point pour la durée du trouble.

Exaltation : Le personnage n'imagine pas qu'il puisse exister un seul problème. Il considère les ennuis, accidents et autres tragédies comme de simples inconvénients. Un optimisme inépuisable et un entrain gênant caractérisent ce trouble.

Léthargie : Le sujet est indolent, sans aucune énergie. Il est facilement en retard pour son travail, peu attentif à ses devoirs et facilement distrait et endormi.

Shérif Randy Kaufman



Shérif Randy Kaufman

C'est un homme athlétique, solidement bâti et jovial, avec des cheveux roux et courts. Marié, il habite une ferme à côté de la ville. Il est autant dévoué à sa famille qu'à la loi.

Le shérif n'a pas une grande expérience des crimes majeurs. Les délits les plus courants concernent généralement des bagarres, des chauffeurs ivres, du bétail volé ou perdu, mais les cambriolages sont rares et les meurtres presque inconnus. Bien qu'il éprouve une certaine sympathie pour Stan Arnold, Kaufman sait qu'il a tué Carrie Osbourne et qu'il doit payer pour ce crime. Si les investigateurs viennent lui demander son aide, se montrent honnêtes et expliquent précisément ce qui se passe, il peut leur venir en aide.

Adjoint Bob Horner

Horner est grand, trapu et a l'air sévère. Il porte en permanence un chapeau de cow-boy et il est rare qu'on le voit sans sa chique. Il est rébarbatif, brusque et, sans être excessivement brillant, fait montre d'une certaine roublardise. Divorcé, il passe le plus clair de son temps à boire au Hidey-Hole.

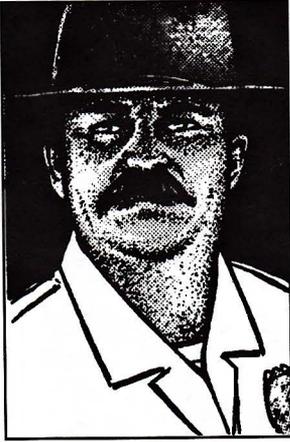
Nebraska

Cette partie de l'Amérique du Nord est plate et nue ; la terre aride est principalement utilisée pour l'élevage porcin et bovin ainsi que pour la culture du foin. La plupart des fermes familiales d'autrefois ont été remplacées par de vastes fermes réunies en corporation, dont les silos métalliques se détachent sur l'horizon. Les villes sont rares et éloignées les unes des autres, surtout une fois qu'on a quitté l'interstate ; elles laissent place à de petites communautés de rarement plus de deux cents âmes. Les activités les plus courantes tournent autour des stations essence, des élévateurs à grain, des minuscules cafés-restaurants et des petits marchés. La densité de la population n'atteint pas trois habitants au kilomètre carré.

Le scénario se déroule durant les mois d'été, quand le climat local est généralement chaud, humide et désagréable. La température passe de 15° C la nuit à 27° C le jour. Les journées étouffantes où il fait plus de 30° C ne sont pas rares. Il y a habituellement 25 % de chances par jour d'avoir de la pluie, les précipitations dépassant rarement 25 mm.

Il est bon de signaler qu'une modification a été apportée au Comté de McPherson, la ville fictive de Hayden remplaçant celle, réelle, de Tryon.

Horner n'aime pas qu'on lui réponde, ni que des étrangers viennent mettre en doute sa façon de travailler. S'il surprend des investigateurs en train de manigancer quelque chose, il les



Adjoint Bob Horner



Adjoint Donny Carpenter

embarque pour les interroger. Si quiconque résiste à une arrestation, Horner se sert sans hésiter de sa matraque ou d'une arme à feu, selon la situation.

Adjoint Donny Carpenter

Donny Carpenter est jeune, joyeux et honnête. Récemment libéré de l'armée, il est revenu chez lui prendre le poste de shérif adjoint. Du département, c'est celui qui connaît le mieux le monde, son travail dans la police militaire lui ayant donné une expérience qui lui sert à Hayden.

C'est également celui qui croira le plus facilement des déclarations fantastiques de la part des investigateurs. Il

Événement — L'invasion des sauterelles

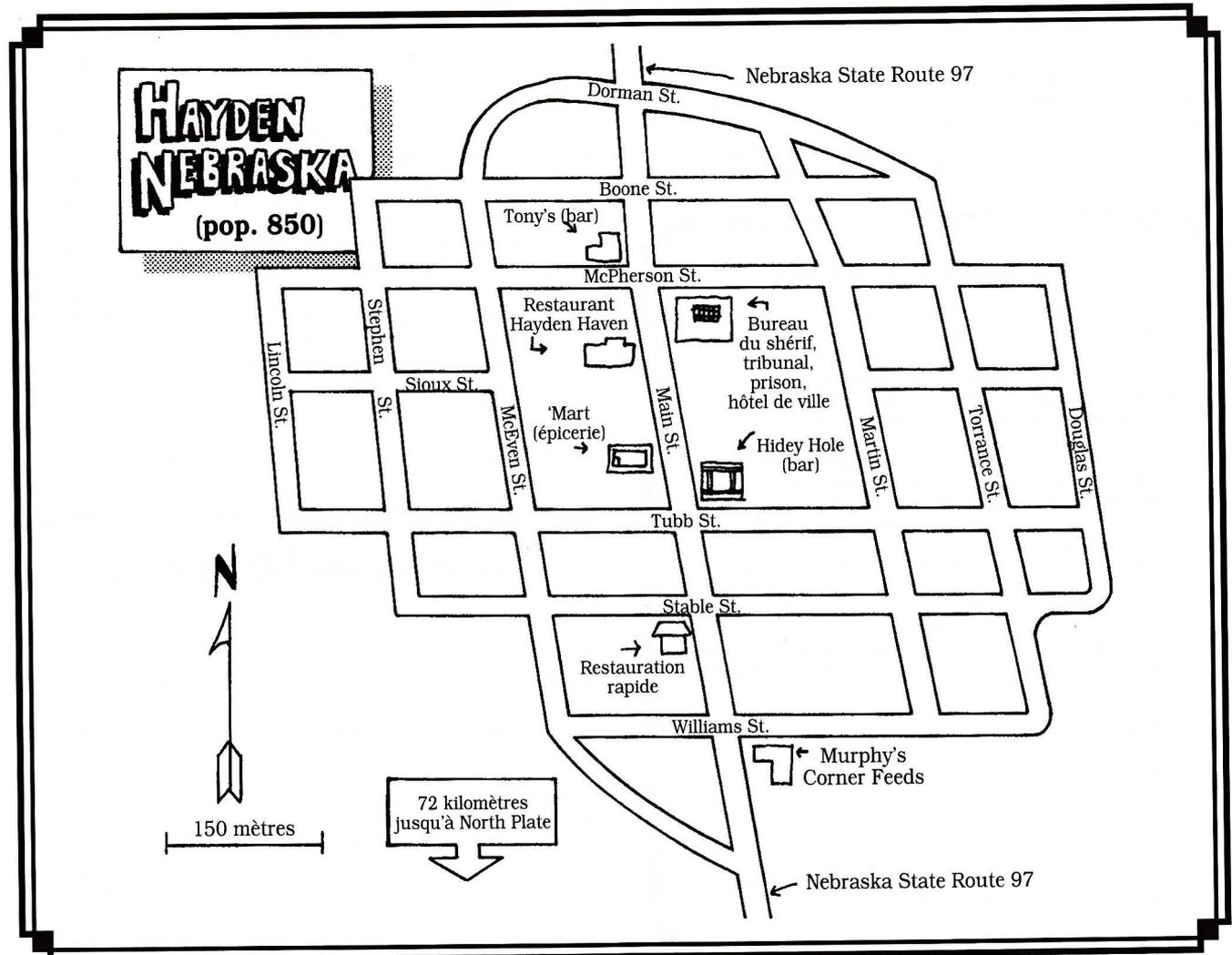
Le Gardien, s'il a suivi nos indications, a signalé les innombrables sauterelles qui vivent au bord des routes, dans les parkings et les champs du Nebraska. En plusieurs occasions, l'un ou l'autre personnage a eu à chasser de ses vêtements quelques-uns de ces insectes bondissants et bruyants.

Cette profusion d'insectes finit par prendre une tournure désagréable. Ce sont d'abord une ou deux sauterelles qui se posent sur un personnage, suivies par quelques autres, puis c'est toute une nuée qui se rassemble en l'espace de deux rounds. L'attaque cause peu de dommages physiques, mais coûte à la victime 0/1 point de SAN par round tandis que les témoins perdent 0/1 points, mais une seule fois. La victime est harcelée par la nuée jusqu'à ce qu'elle s'en débarrasse en se roulant par terre, en plongeant dans l'eau ou simplement en écrasant les sauterelles une par une.

n'entreprendra cependant rien qui soit illégal ou qui menace des gens. Donny est un très bon allié potentiel.

Le bureau du shérif

Quand les investigateurs entrent dans le local, ils trouvent le shérif et Horner engagés dans une discussion houleuse concernant la place de parking devant le tribunal, qui est réservée à leur département. Kaufman proclame qu'elle est destinée au shérif, Horner que c'est pour celui qui est de service. L'arrivée



des personnages met provisoirement fin à la dispute, les deux hommes se retournant pour voir ce que veulent ces étrangers.

Kaufman est amical et très bavard ; bien qu'il soit convaincu de la culpabilité de Stan Arnold, il est sensible à la situation de son prisonnier qu'il connaît depuis des années et a toujours apprécié. Si les investigateurs réussissent un jet de Droit ou de Persuasion, ou s'ils disposent d'une lettre de l'avocat, Kaufman les autorise à voir le rapport de police concernant le meurtre et l'arrestation.

Le rapport indique que Stan s'est spontanément présenté au poste un jeudi à 22 heures en clamant avoir accidentellement tué sa compagne, Carrie Osbourne. Le couple s'était disputé — Carrie avait cabossé le pare-chocs de sa Mustang chérie de 74 —, il a perdu la tête et l'a tuée. Il était complètement affolé et paraissait sincèrement regretter son geste.

Les officiers ont effectivement retrouvé le corps de Carrie Osbourne dans le petit appartement et les traces semblaient corroborer le récit de Stan. Les voisins ont bien entendu des bruits de dispute à l'heure dite, et nul n'a vu d'autre que Stan pénétrer dans l'appartement et en sortir juste avant et après le drame.

Une visite à Stan Arnold

Stan est actuellement détenu dans la prison, dans le sous-sol du tribunal. Pour être autorisés à lui rendre visite, les personnages doivent convaincre le shérif Kaufman en réussissant un jet de Droit ou de Persuasion, ou attendre le samedi et les heures légales.

Les visiteurs sont fouillés avant d'être conduits au bas de l'escalier où des chaises sont à leur disposition à l'extérieur de la cellule protégée par des barreaux. Un adjoint reste en permanence à portée de voix.

Stan est morose ; un peu de Psychologie révèle qu'il est ravagé par le chagrin et le désespoir. Des larmes plein la voix, il raconte à l'ami-investigateur tout ce qu'il y a à savoir sur la bagarre stupide qui a déclenché la tragédie. S'il le faut, il précise qu'il était parfaitement sobre à ce moment-là et qu'il ne prenait pas de drogue, pas qu'il sache.

Sur le GPCA, il parle un peu de ce qui s'y est passé récemment. Sans entrer dans les détails, il évoque un mystérieux



Stan Arnold écrasé par le chagrin

objet céleste, dont la découverte récente a entraîné des tensions, ses divers collègues travaillant chacun sur un aspect de l'objet, le tout dans le plus grand secret jusqu'à ce que cette trouvaille puisse être rendue publique. Il existe une grande compétition entre les astronomes, les membres du GPCA ne faisant pas exception. En plus de vouloir empêcher que ce secret soit prématurément communiqué au monde extérieur, la compétition entre les représentants les plus importants est rude à cause du crédit scientifique qu'ils devraient en retirer. Stan, lui-même, fait preuve de prudence et refuse d'entrer dans les détails de cette découverte.

Dans son chagrin, il en est venu à penser que quelqu'un, au GPCA, a tenté de l'empoisonner, en glissant dans sa nourriture ou son eau une drogue ou quelque chose qui l'a rendu fou et qui a entraîné la mort de Carrie. La compétition y est si intense qu'il n'exclue pas qu'un individu veuille se débarrasser de ses collègues pour garder la trouvaille pour lui.

Interrogé sur les membres du personnel, Stan déclare que le Dr Carl Guest, Jenny Hooper, une étudiante, et Jack Bernard, un technicien sur ordinateur, sont les plus amicaux, quoique Bernard soit parfois odieux. Il décrit l'astronome Gerald Neal et Harlan Bennett, son propre superviseur, comme étant très stricts et professionnels. Il traite le Dr Diane Mancini de barricada verbal. Mais il précise que n'importe lequel parmi eux pourrait être le coupable.

Un jet réussi de Psychologie permet de déterminer que Stan est très bouleversé, mais qu'il croit ce qu'il vient de dire.

Événement — chien fou

Cet incident peut se produire pratiquement n'importe où et n'importe quand : en ville, au GPCA, voire sur la route.

Quel que soit le lieu, grâce à un jet réussi de Trouver Objet Caché ou d'Écouter, les investigateurs voient ou entendent un chien, un croisé de berger allemand, qui trotte vers eux, la tête baissée, les yeux méchants, la queue entre les pattes. En poussant un grognement sourd, ce chien bavant saute sur l'un d'eux, choisi au hasard et tente de le renverser. Il bénéficie de +20 % pour mordre une cible immobile. Si les dommages qui lui sont infligés lui font perdre la moitié de ses Points de Vie, il s'enfuit.

Les témoins de cette attaque gratuite perdent 0/1 point de SAN. La victime peut craindre d'avoir été contaminée par la rage, ce qui lui fait perdre encore 0/1 point de SAN. Si l'animal a été capturé ou tué, un examen montre qu'il n'était pas porteur de la maladie. Sinon, la personne mordue doit décider si elle se rend ou non à North Platte pour y subir la longue et douloureuse série d'injections abdominales, nécessaire pour éradiquer le mal.

Chien fou

FOR 9	CON 13	TAI 8	INT 4	POU 7
DEX 12	PV 11	Déplacement 10		

Armes : Morsure 40 %, 1D6.

Compétences : Écouter 75 %, Sauter 60 %, Suivre une Piste 70 %. Trouver Objet Caché 65 %.

L'appartement

L'appartement de Stan et Carrie — le lieu du crime — est situé sur Boone Street, à deux rues à l'ouest de Main Street. L'endroit est protégé par des scellés, qui ne peuvent être franchis légalement qu'avec l'autorisation du shérif Kaufman (jet réussi de Droit ou de Persuasion). Il a d'ailleurs annoncé qu'on n'y avait rien relevé de particulier, ni arme ni drogue. Les investigateurs qui y pénètrent sans autorisation courent le risque d'être découverts et arrêtés (jet réussi de Chance pour échapper à l'attention des voisins).

Ces risques sont d'ailleurs inutiles, car le logement ne recèle aucun indice. Il est resté exactement comme il était la nuit du meurtre, avec pour tout désordre deux coussins tombés d'un divan. Une silhouette tracée sur le sol indique où la police a retrouvé le corps de Carrie. Les nombreux livres de la bibliothèque traitent d'astronomie, d'ordinateurs, des équipements

électriques et de la géologie du centre-ouest du pays, une sélection parfaitement normale. Une photographie sous cadre représente Stan et Carrie, côte à côte sous un des radiotélescopes du GPCA.

Les voisins

Les voisins du couple appréciaient apparemment Stan et Carrie et confirment qu'ils semblaient amoureux. Ils ne se disputaient jamais, étaient tranquilles et peu envahissants. Quelqu'un a entendu les cris qui ont précédé le meurtre, sans y prêter attention jusqu'à l'arrivée du shérif.

Great Plains Cruciform Array

Les installations du GPCA sont situées à moins de sept kilomètres à l'ouest de Hayden ; on les rejoint par une route couverte de graviers. Les arrivants aperçoivent des rails qui s'étendent sur la plaine. D'immenses paraboles mobiles sont installées dessus, tandis que d'autres, encore plus grandes, occupent des places fixes à proximité. L'ensemble du réseau mesure huit kilomètres d'est en ouest et trois du nord au sud. Un petit groupe de bâtiments se dresse à l'intersection de ce cruciforme, dominé par une tour de quatre niveaux surmontée d'une antenne gigantesque de 50 mètres de diamètre.

Activités quotidiennes

La plupart des activités du GPCA sont gérées par ordinateur, en particulier le positionnement des paraboles, la collecte des données et la répartition des antennes entre les différents projets. Il suffit d'un technicien ou deux pour surveiller l'ensemble du réseau. Quand un problème se présente que l'ordinateur ne peut résoudre, un signal d'alarme retentit dans la salle de contrôle. Le plus souvent, ce sont des antennes qui se bloquent sur les rails, qui se déconnectent ou qui ont des difficultés de visée. L'homme prend alors le relais de l'ordinateur et effectue des corrections manuelles.

Les télescopes travaillent en permanence sur une douzaine de projets différents, dont beaucoup sont rattachés au SETI. Le GPCA espère toujours capter une transmission intelligente. Les autres concernent des recherches plus classiques.

Les données recueillies par les télescopes sont mémorisées par l'ordinateur et étudiées ultérieurement, les Dr Neal, Guest et Mancini pouvant ainsi les consulter à leur convenance. Le GPCA effectue de très nombreuses recherches pour des universités et d'autres observatoires ; les informations recueillies sont transmises au commanditaire par modem, fax ou courrier.

Le centre reçoit également des scientifiques appartenant à d'autres organisations qui viennent superviser ou diriger leur propre projet. Il y a chaque jour 20 % de chances pour qu'un de ces visiteurs soit présent ; ses compétences sont semblables à celles de Guest ou de Mancini. Il loge en principe sur place, dans les quartiers du personnel.

Le personnel du GPCA est composé d'une poignée de scientifiques et de techniciens permanents, accompagnés de 15 à 20 techniciens sur ordinateur, électriciens, étudiants diplômés, employés administratifs et ouvriers de maintenance.

Tous les dirigeants habitent loin du centre, certains à Hayden, d'autres n'ayant pas hésité à s'installer à North Platte. Quelques techniciens et étudiants résident dans les quartiers du personnel.

Bâtiment administratif

En plus des parties réservées à l'administration, cette construction de plain-pied en blocs de scories comporte des

Connaissances publiques

Les éléments suivants devraient être lus de tout investisseur connaissant l'Astronomie. Un jet réussi permet de se rappeler l'information figurant dans chaque paragraphe. En cas d'échec, il n'est pas possible de recommencer le tirage.

Le GPCA a été construit au début des années 70, principalement grâce au financement de la National Science Foundation et de la NASA. Des fonds importants proviennent de diverses organisations membres du SETI (Search for Extra-terrestrial Intelligence, recherche des intelligences extraterrestres), avec une donation particulièrement importante du milliardaire excentrique et solitaire américain Perry Brendan, dont la fascination pour les extraterrestres fait souvent le bonheur de la presse à scandale. En plus de ses propres programmes d'observation, le centre reçoit des astronomes et des astrophysiciens qui louent l'utilisation des télescopes pour leurs propres recherches.

Le Dr Neal et son équipe contribuent fréquemment au *Scientific American*, *Sky and Telescope*, *The Annual Review of Astronomy and Astrophysics*, *Science*, *New Science Quarterly* et autres publications scientifiques. Leur travail est hautement respecté, d'autant plus que les installations dont ils disposent sont relativement petites.

Les employés étaient au départ peu nombreux, quelques techniciens dirigés par le célèbre astronome Gerald Neal. Mais la réputation de celui-ci et les premiers succès du GPCA ont contribué à une expansion rapide à la fois de l'équipement et du personnel. Les dirigeants comprennent maintenant l'astronome Carl Guest, avec dix ans de présence ; Diane Mancini, une astrophysicienne admise pour un an ; et Harlan Bennett, ingénieur en chef en informatique, présent depuis quatre ans.

bureaux pour les membres permanents et une petite salle de conférence. Quelques voitures sont garées dans le parking protégé par des barrières anti-neige.

La porte d'entrée ouvre directement dans le bureau de la réceptionniste, miss Nora Kelly, une femme d'une quarantaine d'années. Bien qu'elle préfère que les visiteurs prennent rendez-vous, il est possible de la persuader de contacter Gerald Neal ou Carl Guest. Diane Mancini et l'ingénieur en informatique Harlan Bennett sont également à leur poste (voir *Le personnel dirigeant du GPCA*). Chaque bureau contient une table de travail, un terminal d'ordinateur, un téléphone, une armoire à dossiers et de nombreux ouvrages sur l'astronomie, la physique, les technologies informatiques et l'électronique. Il n'y a ici rien qui sorte de l'ordinaire.

Quartiers du personnel

Ce long bâtiment à un seul niveau rappelle les petits motels. Chaque appartement comporte un salon, une cuisine/salle à manger, une salle de bains, une chambre et un ordinateur individuel relié à l'ordinateur central. Les locaux sont petits, impersonnels et manquent de chaleur. La plupart des responsables ont préféré s'installer ailleurs, laissant la place à leurs subalternes et aux visiteurs. Jenny Hooper, Jack Bernard et une demi-douzaine de techniciens sont au nombre des résidents actuels.

La tour

Cette structure à quatre niveaux est surmontée d'une antenne de radiotélescope de 50 mètres surnommée le "Saladier".

REZ-DE-CHAUSSÉE : Les deux salons spacieux proposent un bel assortiment de magazines, journaux récents, cassettes vidéo et disposent d'une télé, d'un magnétoscope et de divers distributeurs. Des reproductions de Dali et d'Escher décorent les murs. Des toilettes et un placard bien approvisionné sont juste à côté. Un petit laboratoire informatique

Événement — tremblement de terre

La résonance provoquée par les signaux de Ghroth provoque des tensions dans les failles naturelles de la planète et des tremblements de terre dans le monde entier, même dans la région du Midwest qui n'est pourtant pas sur une zone sensible. En plusieurs occasions durant l'aventure, tout le secteur est soumis à des secousses qui se font sentir parfois jusqu'à North Platte.

Lancez 1D6 pour déterminer la gravité du phénomène. Avec un résultat de 1 à 3, le tremblement de terre est de faible intensité, seuls les antennes et les fenêtres vibrent, sans aucun dommage. De 4 à 5, de menus objets tombent des étagères et des bureaux. Sur un 6, la secousse est assez forte pour faire éclater des fenêtres et renverser de plus gros objets. Les personnages qui échouent à un jet de 1D100 sous leur DEX x 5 perdent l'équilibre et tombent par terre.

Quiconque établit le lien entre l'activité sismique, les perturbations météorologiques mondiales et celles du Nebraska, peut en être assez troublé pour perdre 0/1 point de SAN, en particulier si un jet réussi de Géologie lui fait comprendre qu'il est extrêmement peu probable qu'un tremblement de terre se produise au Nebraska.

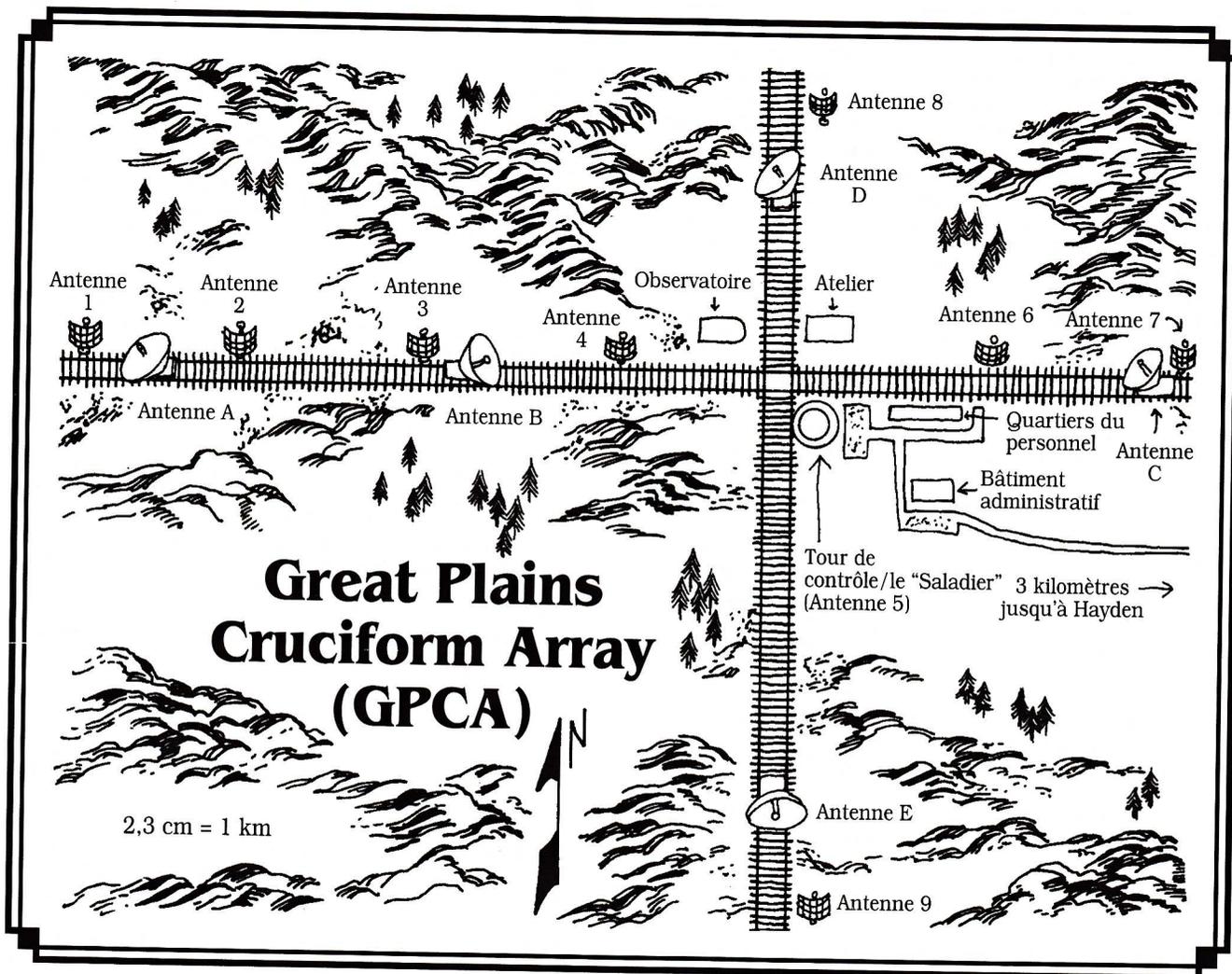
est équipé de quatre terminaux et deux imprimantes, tous reliés à l'ordinateur central. La bibliothèque contient des centaines de publications scientifiques allant de la théorie pure aux ouvrages de vulgarisation de Stephen Jay Gould, Stephen Hawkins et Carl Sagan. La partie fiction est également importante et propose des auteurs tels que Arthur C. Clarke, William Gibson, Isaac Asimov et J. G. Ballard, ainsi

que des romans de Stephen King, Tony Hillerman et Tom Clancy.

Un ascenseur et un escalier hélicoïdal en métal dans l'atrium conduisent aux étages supérieurs, de même que l'escalier de secours placé à l'extérieur.

PREMIER ÉTAGE : Ce niveau est principalement réservé aux bureaux et aux salles de conférence. Dans la plus grande des deux salles de conférence sont installés une immense table, de nombreuses chaises, un tableau noir, une estrade, un projecteur de diapositives, une télévision reliée à un magnétoscope ; sa capacité d'accueil est de trente personnes. La deuxième, plus petite, ne comporte qu'une petite table avec une douzaine de chaises et aucun matériel audio-visuel. Le bureau des visiteurs est réservé aux astronomes qui viennent momentanément travailler sur place. Il contient trois tables de travail avec des terminaux d'ordinateur qui se partagent l'unique imprimante, ainsi que plusieurs armoires à dossier fermées à clé. Des centaines de documents y sont rangés ; ils concernent tous des projets à long terme financés par la National Science Foundation, la NASA et plusieurs groupe du SETI. Les investigateurs pourraient passer des semaines à étudier ces dossiers sans y relever d'élément en rapport avec cette aventure.

Le bureau du personnel dispose de trois tables de travail dont se servent les Dr Guest et Mancini, ainsi que d'autres membres permanents. Chacune est équipée d'un ordinateur relié à une imprimante. Celle de Mancini est submergée de papiers, de cendriers pleins et de notes couvertes de griffonnages. Celle de Guest est soigneusement rangée, avec une étrange sculpture de bois représentant un hybride homme-chien identifié par un jet réussi d'Anthropologie comme étant une représentation des Indiens pawnees du héros surnaturel Coyote. Cartes stellaires, cartes radio et feuilles d'imprimante couvrent la moindre surface de mur. Le bureau privé du Dr

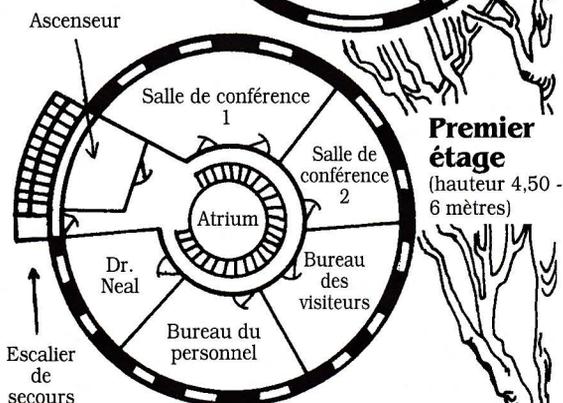
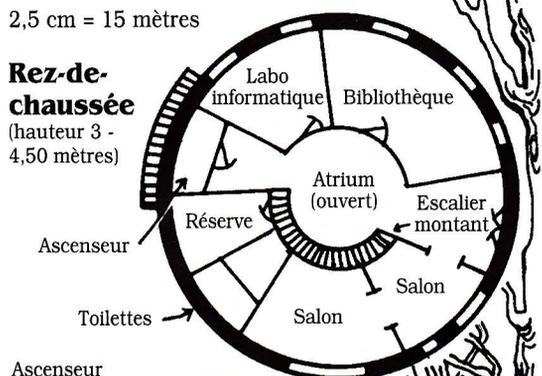


Tour de contrôle

2,5 cm = 15 mètres

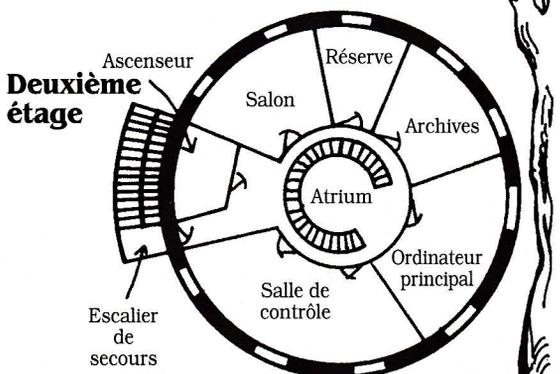
Rez-de-chaussée

(hauteur 3 - 4,50 mètres)

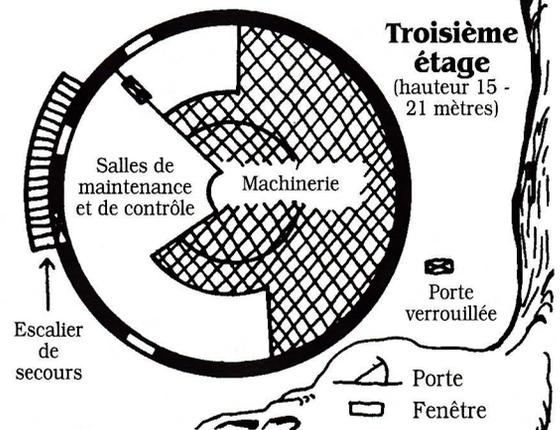


Premier étage

(hauteur 4,50 - 6 mètres)



Deuxième étage



Troisième étage

(hauteur 15 - 21 mètres)

Porte
Fenêtre

Neal est semblable, avec sa table de travail, son terminal, son imprimante. Des tas de documents et de rapports concernant les diverses études du GPCA sont empilés sur le meuble. Ils comprennent d'innombrables projections orbitales, cartes radio et théories concernant la possible découverte de l'étoile Némésis par le centre.

Événement - le meurtre des corbeaux

Les investigateurs remarquent un nombre important de corbeaux et de merles qui se posent sur les lignes de téléphone, les antennes, les toits, les arbres et même au bord des routes et dans les fossés. Un jet réussi d'Histoire Naturelle souligne le caractère étrange de cette réunion, car les deux espèces sont habituellement antagonistes.

Après un avertissement à peine perceptible, une centaine d'oiseaux s'envolent brusquement, formant une vague jacassante qui s'abat sur tout humain à découvert. Ceux qui ont remarqué ce rassemblement trouvent refuge dans une construction ou une voiture d'où ils observeront les oiseaux qui viennent se tuer en s'écrasant contre les vitres. Les témoins de cette agression perdent 0/1D3 points de SAN.

Les autres, encore exposés, doivent effectuer un jet de Chance par round d'attaque. En cas de réussite, ils s'en sortent pratiquement indemnes. Sinon, les dommages infligés sont déterminés avec 1D10 : 1-4, 1 point ; 5-7, 2 points ; 8-9, 3 points ; 10, 4 points. Les attaques se poursuivent jusqu'à ce que tout le monde soit à l'abri ou ait été tué, ou jusqu'à ce que les bruyants assaillants soient chassés en infligeant 50 points de dommages à l'ensemble de la volée. Seules les armes à effet de zone, fusils de chasse, explosifs, etc., infligent des dégâts normaux ; les autres ont une efficacité réduite de moitié.

DEUXIÈME ÉTAGE : Le salon n'est rien de plus qu'une salle nue disposant d'une table, quatre chaises, une machine à café et un divan avachi. La réserve est remplie de fournitures de bureau, composants électroniques et autres petits objets. Dans la salle d'archives sont rangés des listings, des rapports, des dessins réalisés sur ordinateur, des documents administratifs, des demandes de temps de recherche et toutes sortes de choses concernant les activités du GPCA, y compris les dernières informations obtenues sur Némésis (remarquées grâce à un jet réussi de Bibliothèque).

Le laboratoire où est installé l'ordinateur central contient tout le matériel nécessaire à l'enregistrement, au déchiffrement et à l'analyse des données collectées par les télescopes. Des terminaux, des écrans et des imprimantes s'agitent et cliquent jour et nuit.

La porte suivante donne sur la salle de contrôle où sont déterminés les déplacements des paraboles et les longueurs d'onde à surveiller. Pratiquement tout est pré-programmé, ce qui rend inutile l'intervention humaine. Là aussi les ordinateurs clignotent et les imprimantes crépitent.

LE TOIT : La partie supérieure de la tour est interdite aux visiteurs. Seule l'échelle de secours extérieure permet d'y accéder. On y trouve les puissants mécanismes qui déplacent le monstrueux Saladier. Sa machinerie occupe presque toute la surface. Des portes verrouillées protègent les salles de maintenance et de contrôle.

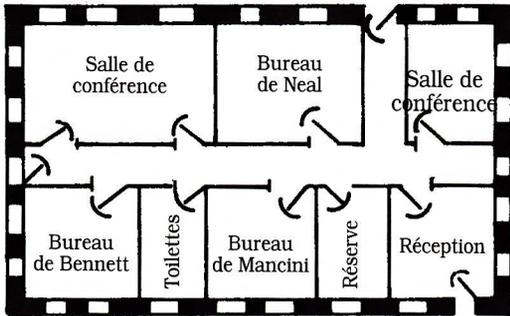
Atelier

Ce bâtiment sert au stockage des pièces de rechange et comprend un grand atelier disposant de postes à souder, de nombreux outils, etc. Le garage abrite une vieille jeep bâchée, un pick-up Chevrolet et un gros camion équipé d'un énorme treuil. Ces deux derniers sont pleins d'outils et de mégots de cigarettes.

Observatoire

Ce bâtiment en dôme à deux niveaux protège le seul télescope optique, un réflecteur de 60 cm avec lequel les scientifiques procèdent aux vérifications visuelles des phénomènes. Il est équipé d'appareils photo et d'une commande à distance actionnée depuis une petite pièce à l'intérieur du dôme. Némésis est malheureusement trop éloignée pour être observée, même avec les plus puissants télescopes.

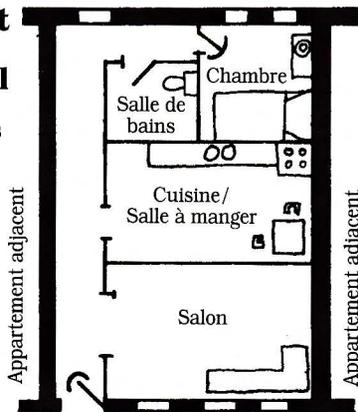
Bâtiment administratif



2,5 cm = 7,50 mètres

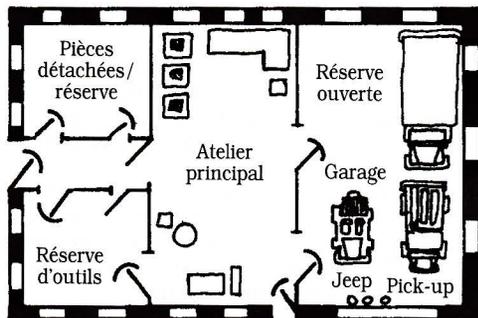
Appartement type du personnel

2,5 cm = 6 mètres



Atelier

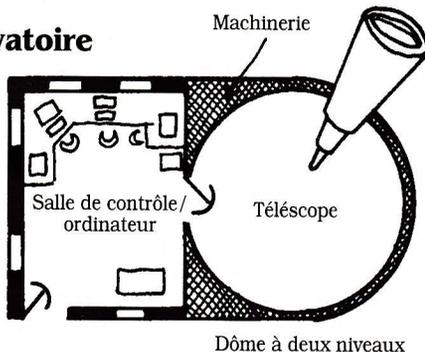
2,5 cm = 10,50 mètres



Portes

Observatoire

2,5 cm = 6 mètres



Dôme à deux niveaux

Les récepteurs

Ce sont les radiotélescopes proprement dit, un ensemble de huit paraboles fixes de 25 mètres de diamètre (1-8) et de cinq mobiles de 16,50 mètres (A-E) montées sur rails. Toutes

peuvent être indépendamment orientées dans n'importe quelle direction.

Recueillir des informations

Le projet Némésis étant top secret, les dirigeants n'en parlent pas. Les subalternes ou les astronomes de passage, s'ils en connaissent quelques détails, se montrent peut-être plus réceptifs aux demandes des investigateurs. Des jets de Psychologie révèlent que les gens deviennent nerveux quand ils évoquent les projets en cours.

Il est possible d'accéder au système informatique du GPCA avec la compétence Informatique, mais à condition d'être à l'intérieur du complexe avec, au moins, une heure devant soi. A moins d'avoir une bonne idée de ce qu'ils recherchent, les investigateurs auront besoin de réussir des jets d'Astronomie et de plusieurs jours pour analyser l'important volume de données stockées en mémoire. Avec du temps, de la Chance et des connaissances en Astronomie, ils finiront - sans doute - par découvrir que les gens du GPCA sont sur les traces de ce qui pourrait être Némésis, une étoile dont l'existence n'a pas encore été prouvée.

Les curieux qui étudient les archives sur papier parviennent à la même conclusion, mais là aussi, s'ils ne savent pas ce qu'ils cherchent, il leur faut énormément de temps. Ces dossiers ne sont pas accessibles à tout le monde ; seuls les scientifiques respectés ou les journalistes admis sont autorisés à les voir. Les autres doivent faire appel à la Discrétion ou Se Cacher, et n'ont plus qu'à espérer ne pas être pris en flagrant délit.

Si les investigateurs donnent l'impression de connaître les travaux du GPCA (jet réussi d'Astronomie ou de Baratin), un jet réussi de Persuasion convainc le Dr Neal d'en accepter un ou deux en observateurs. Un journaliste ou un auteur indépendant informé des observations secrètes est admis s'il promet de ne rien révéler tant que toutes les données n'ont pas été recueillies et la décision de publication prise. Le Dr Neal, très agité, tient à avoir son mot à dire sur le moment et l'endroit où l'histoire paraîtra, après avoir été vérifiée. Les observateurs sont invités à séjourner dans les locaux du GPCA.

Neal acceptera, peut-être, de faire entendre ses enregistrements de Némésis. Lorsque les émissions de Ghroth sont codées en ondes sonores, le résultat ressemble à un mélange bizarre de basses harmoniques et de chants de baleines. La première audition coûte 0/1 point de SAN.

Les Fungi de Yuggoth

Comme si les effets néfastes de la musique de Ghroth ne suffisaient pas, une nouvelle menace issue du Mythe entre en scène. Un petit groupe de Mi-Go a été attiré par les perturbations. Ils ont certaines raisons de vouloir mettre un terme à la réception des signaux, ne tenant pas à ce que les Grands Anciens se réveillent, du moins pas maintenant ; ils ne reculent devant rien pour stopper les activités du GPCA.

Les Fungi ont recours à plusieurs tactiques pour arriver à leurs fins : saboter les antennes ou les installations, convaincre les humains que les radiotélescopes sont responsables de la vague de désastres mondiaux, voire détruire l'ensemble du complexe. Au Gardien de décider de la manière dont ces actions, décrites plus loin, se déroulent et à quel moment.

Les discrets Fungi, pour éviter d'être vus, agissent sous couvert de la nuit. Il n'est cependant pas dit que certains témoins ne remarquent pas leur présence. Des fermiers des environs entrevoient de gros oiseaux étranges en plein ciel, un gérant de motel repère quelqu'un qui rôde autour de la voiture ou de la

Événement — le dément

Cet incident devrait se dérouler au GPCA ou à proximité, ou encore à la périphérie de Hayden. C'est au Gardien de décider de la manière exacte dont il se produit. Le fou se cache peut-être dans un fossé et surgit brusquement sur la route, est tapi derrière une voiture sur le parking, ou jaillit par une porte qu'on vient d'ouvrir.

Le dément — un fermier du coin — avance sur les investigateurs, un démonte-pneu à la main. Il est sale, plein de bave, les vêtements déchirés, les yeux égarés ; pas besoin de jet pour comprendre qu'il est complètement dérangé.

« Arrêtez ça, » aboie-t-il en levant son arme. « Il faut que le sol cesse de chanter ! Arrêtez ça ! »

A moins d'être calmé par un jet réussi de Psychanalyse, il attaque le personnage le plus proche. S'il parvient à le jeter à terre, il cherche à lui arracher des lambeaux de chair et à boire son sang. Assister à cette scène entraîne une perte de 1/1D3 points de SAN.

S'il est neutralisé ou capturé, des jets réussis de Psychanalyse permettent de le calmer et de l'interroger. Il clame qu'il entend de la musique provenant du sol, qui lui fait mal à la tête. Il est incapable de se rappeler son nom jusqu'à la fin de la crise, 3D6 heures plus tard.

Le dément

FOR 13	CON 13	TAI 14	INT 12	POU 9
DEX 12	APP 11	EDU 13	SAN 36	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Griffes (x 2) 60 %, 1D3 + bd ; Lutte 45 %, spécial ; Coup de Pied 40 %, 1D6 + bd ; Démonte-Pneu 50 %, 1D8 + bd.

Compétences : Écouter 40 %, Esquiver 40 %, Fulminer et Délirer 65 %.

chambre d'un personnage, un technicien du centre aperçoit une silhouette qui s'éloigne d'une des paraboles.

Sabotages

Les Mi-Go possèdent des bombes brunes en céramique, de la taille d'un poing, capable de provoquer 6D6 points de dommages sur trois mètres. Quelqu'un qui en récupère une intacte découvre, grâce à un jet réussi d'Ideé, compétence réduite de moitié, que cet explosif en forme de nodule est activé en frottant une zone curieusement décolorée. Le nodule explose au bout de 15 + 1D10 secondes. Une ou deux charges bien placées suffisent pour détruire n'importe quel télescope, sauf le Saladier. Toutefois, l'absence d'un de ces récepteurs réduit de manière insignifiante les capacités de l'installation ; pour qu'elles soient affectées, il faut priver le GPCA de la moitié de son équipement. Par contre, la seule disparition du Saladier altère nettement la capacité de réception des signaux de Ghroth.

Toutes ces attaques sont portées dans les ténèbres, les premières cibles étant les plus isolées, en particulier les antennes sur rails. Un ou deux Mi-Go installent les explosifs tandis que trois autres, armés, montent la garde.

Le rêve

Un des Mi-Go connaît le sortilège *Envoyer des Rêves* et l'utilise afin d'avertir les humains que leurs études mettent la planète en danger. Tous les Fungi l'assistent pour amplifier le sort et affecter plusieurs investigateurs. Chaque dormeur doit contrôler sa résistance en opposant son POU à celui du Mi-Go (17). S'il l'emporte, rien ne se passe ; sinon, il vit le cauchemar suivant.



Le meurtre des corbeaux

Le personnel dirigeant du GPCA

Dr Gerald Neal



Dr Gerald Neal

Le Dr Neal, la cinquantaine, est célibataire et généralement considéré comme un pisse-froid. Ses cheveux châtain commencent à se clairsemmer ; pour travailler, il est toujours vêtu d'un costume-cravate chiffonné. Il possède une petite maison dans la banlieue de North Platte mais il lui arrive souvent (40 % du temps) de passer la nuit dans le bâtiment d'habitation.

Bien qu'une grande partie du travail du GPCA soit consacrée à des projets liés au SETI, Neal est sceptique sur le sujet. Il aimerait croire qu'il existe une vie extraterrestre mais ne pense pas qu'on en obtiendra la preuve dans un avenir proche. La possibilité que son centre ait découvert l'étoile

Némésis l'excite beaucoup ; il a modifié les activités des télescopes afin qu'ils procèdent à de nouvelles études de l'objet mystérieux. Malgré leur nature inhabituelle, il est certain que les rayonnements ne sont pas d'origine intelligente.

Neal rejette catégoriquement toute idée avançant que les transmissions de Némésis ont des effets nocifs sur la Terre et ses habitants. Il attribue l'origine des perturbations au sein du GPCA au stress consécutif à la découverte de l'objet. A propos de Stan Arnold, il réplique : « Stan travaillait trop dur ces derniers temps, quoique ce ne soit pas une excuse pour justifier un meurtre. »

Lui-même, quand il est sous l'influence des signaux de Ghroth, est sujet à des accès d'exaltation, de souffrance et de dépression. Le Gardien peut également faire un jet sur la Table appropriée pour déterminer ses changements d'humeur.

Dr Carl Guest



Dr Carl Guest

Le Dr Carl Guest a une meilleure allure que le Dr Neal. Hâlé, souriant, cet homme d'une cinquantaine d'années est avide de vie au grand air. Depuis que sa femme est morte d'un cancer dix ans plus tôt, il vit seul dans un petit ranch près de la route reliant North Platte à Hayden. Il y élève des chevaux, chasse, pêche et passe également beaucoup de temps à étudier la nature. Au volant de sa Jeep décapotée neuve, il aime faire des virées rapides sur les nombreuses routes en gravier du Comté de McPherson. Il arbore un air de conspirateur espion et, quand il se lie avec des gens, partage assez volontiers les informations sur le personnel du

GPCA, ses activités et ses résultats.

Guest est modérément excité par la possible découverte de Némésis. Il collabore avec Neal depuis près de dix ans et s'est habitué à son intransigeance.

Il travaillait quotidiennement avec Stan et voyait souvent le couple, auquel il était très lié, à ses heures de loisirs.

« C'était une fille brillante, superbe, très dégourdie. Et ils étaient vraiment proches l'un de l'autre. Ils n'étaient pas seulement amoureux, ils étaient amis. Je n'imagine pas Stan en train

de la tuer. C'est complètement absurde. Il est d'un tempérament tranquille. C'est bien la dernière chose que j'aurais imaginée de sa part. »

Quant aux effets nocifs de Némésis, Guest écoute ces folles affirmations mais ne se laisse pas convaincre, à moins de la réussite d'un jet de Persuasion. Même ainsi, il n'a guère d'influence sur Neal à qui il faut des preuves irréfutables pour changer d'avis. Guest représente, en tout cas, un allié de valeur.

Il n'est guère affecté par les signaux de Ghroth. Le Gardien en déterminera les conséquences sur la Table de la *Musique des Sphères*, mais elles seront de toute façon très subtiles. Il n'est pas enclin à la violence.

Jenny Hooper

C'est une étudiante en astronomie très sérieuse venue du Connecticut faire un stage tout l'été. Elle est mignonne et porte généralement des lunettes. Souvent intarissable sur les théories et les découvertes astronomiques récentes, elle est complètement immergée dans ses études. Étant peu à son aise en société, elle accepte rarement de rendez-vous ; si un des investigateurs décide de la draguer, il est probable qu'elle ne s'en rende même pas compte. Jenny vit dans le bâtiment du personnel et conduit un petit break à quatre portes datant du début des années 80.

Jenny aime travailler au GPCA, même si son employeur, le Dr Neal, n'est pas spécialement amical. Le Dr Guest a une attitude plutôt paternelle envers elle. Elle apprécie assez Harlan Bennett ainsi que la plupart de ses collègues, mais commence à en avoir assez de Jack Bernard qui la harcèle sans cesse. Elle aimait bien Stan et Carrie avec lesquels il lui était arrivé de sortir pour prendre un pot ou pour dîner. Elle ne peut croire que Stan a tué Carrie. Il n'est pas du genre violent et le couple semblait très heureux.

Jenny Hooper se liera peut-être avec les investigateurs. Elle se montre beaucoup plus ouverte s'ils la traitent en femme intelligente et s'ils n'insistent pas pour sortir avec elle.

Sous l'influence des signaux de Ghroth, Jenny souffre de violents changements d'humeur, passant par l'anxiété, la dépression, l'exaltation et la souffrance. Elle peut présenter d'autres symptômes, selon le gré du Gardien.

Harlan Bennett

Harlan Bennett, un noir grand et mince approchant de la quarantaine, porte des lunettes. Très attaché à sa famille, il habite à North Platte avec sa femme Judith (secrétaire dans un cabinet d'avocats) et Lisa, leur fille de 15 ans. Il conduit une berline quatre portes assez récente.

C'est le chef programmeur et le dépanneur du GPCA. Il installe de nouveaux systèmes, met à jour les anciens et s'occupe de l'ordinateur central. Neal et les autres scientifiques déterminent les



Jenny Hooper



Harlan Bennett

alignements des paraboles et ressortent les données accumulées, mais c'est Bennett qui écrit les programmes qu'ils utilisent à cet effet.

Bennett est d'humeur égale, mais souvent préoccupé et brusque avec les visiteurs. Il avait engagé Stan Arnold à sa sortie du MIT et a été autant surpris que les autres par le meurtre. Il pense que Stan travaillait trop durement sur le projet Némésis et qu'il a craqué. En ce qui concerne les bizarreries qui se passent au centre, il les attribue au travail acharné auquel tous se livrent afin de prouver l'existence de l'étoile mystérieuse, avant que d'autres centres de recherches ne les battent de vitesse.

Il réagit aux signaux de Ghroth par de la colère, de la léthargie et de la souffrance. Ce ne sont cependant pas les seuls symptômes qu'il peut manifester.

Jack Bernard



Jack Bernard

Ce débauché d'une trentaine d'années est un technicien sur ordinateur, apathique, avec un boulot monotone. Il vient de Chicago où il avait l'habitude de mener une vie sociale plus importante que celle qu'il a trouvée au Nebraska. Les soirs de semaine, il va souvent à Hayden boire quelques bières et fait fréquemment des virées à North Platte durant des week-end complets. Généralement, il se présente le lundi matin mal rasé, piètrement vêtu et avec la gueule de bois. Il vit dans une piaule de célibataire mal tenue, dans le bâtiment réservé au personnel.

Malgré ces défauts, c'est un programmeur et un technicien très compétent. Il a accepté ce travail pour l'expérience et pour le salaire qui en résultent, mais il aimerait maintenant passer à quelque chose d'un peu plus ardu, de préférence dans un "coin plus vivant".

Jack se montre amical avec les étrangers qui apportent un changement apprécié à cette routine campagnarde. Si cela les intéresse, il leur fait visiter divers lieux où l'on peut boire et manger. Il vaut mieux que ses compagnons de sortie apprécient la nourriture épicée et l'alcool qui coule à flots et qu'ils supportent la fumée de ses cigarettes.

Jack connaissait assez bien Stan et Carrie, mais les considérait comme des solitaires. Il ne peut comprendre pourquoi Stan a tué Carrie, mais attribue cela au stress découlant du travail. « *Mince, ça peut arriver à tout le monde de perdre la boule quand on est perdu au milieu de nulle part, à regarder un tas de fichus écrans.* »

Il est rarement soumis aux effets des signaux de Ghroth, mais quand cela se produit, c'est généralement sous la forme de léthargie ou de concupiscence. Comme les autres, il peut être enclin à d'autres troubles.

Dr Diane Mancini

Sarcastique, d'allure négligée, le Dr Diane Mancini a environ quarante cinq ans. C'est la dernière recrue du GPCA, où elle travaille depuis moins d'un an, détachée de l'université de Berkeley. A son embonpoint marqué s'ajoutent les trois paquets de cigarettes qu'elle fume chaque jour. Elle s'emporte facilement devant les imbéciles et la stupidité, et se chamaille très souvent avec Jack Bernard. Elle vit dans un appartement encombré du bâtiment du personnel.

Cette célibataire a décidé de bonne heure d'opter pour une activité scientifique. Ses premières études portaient principalement sur la physique nucléaire ; depuis, elle s'est tournée vers l'astrophysique, d'où son transfert au GPCA. Elle aime se considérer comme une "cosmologue". Elle s'intéresse à l'instrument le moins utile du centre : le télescope optique, et tente actuellement de déterminer visuellement la position du mystérieux objet noir que tous croient être l'étoile Némésis.

Elle ne fait pas l'éloge de Stan Arnold qu'elle estime être un technicien qualifié, mais de peu de secours en astronomie théorique. Il a simplement craqué à force de trop travailler.

« *Si j'avais été à la place de Carrie et que cette vermine était venue m'engueuler pour avoir égratigné son précieux tas de ferraille, je me serais contentée de sortir mon pistolet et de lui demander ce qui lui était le plus cher : sa voiture ou sa masculinité. Ils facilitent beaucoup la conversation, les pistolets.* »

Que le ciel vienne en aide aux investigateurs qui débâtèrent auprès de Mancini contre les transmissions radio extraterrestres qui provoqueraient des tremblements de terre, des raz-de-marée et des dérèglements de comportement.

Le Dr Mancini est sujette à des crises de colère, de léthargie et de souffrance.



Dr Diane Mancini

Gary Wilson

Gary Wilson est un autochtone trapu et tout en puissance, proche de la soixantaine, très dégarni, rarement rasé et calme. Chef de la maintenance, il fait aussi office de gardien et chasse les animaux sauvages qui s'introduisent, parfois, dans les installations. Assez timide, il passe la plupart de son temps dans l'atelier à bricoler : réparation de parabole, recherche de pièces de rechange, construction de nouveaux abris et de gadgets, entretien des véhicules. Il est le propriétaire de la vieille jeep, sur le siège arrière de laquelle il conserve un fusil.22-250. Il vit avec sa famille dans une ferme en dehors de Hayden.

Wilson a appris à se servir de presque tout l'équipement du GPCA, même si son savoir est rudimentaire. Les savants l'aiment bien et se fient à ses idées quand il suggère la fabrication de matériel nouveau.

Il connaissait mal Stan Arnold, mais le trouvait sympathique et considère que tous les autres employés sont des gens corrects. Si les investigateurs viennent le voir avec leurs théories folles sur les signaux reçus, il ne les croit pas et peut même en faire part au Dr Neal.

Reportez-vous à la Table de la page 102 pour déterminer ses réactions à la musique de Ghroth.

Autres employés

Les personnes présentées ci-dessus ne sont pas les seules à travailler au GPCA. Le Gardien se chargera de rendre l'installation vivante par la présence de secrétaires, concierges et techniciens travaillant à toute heure du jour ou de la nuit. Leurs caractéristiques seront inspirées de celles fournies : les techniciens en informatique disposent des mêmes compétences que Jack Bernard, les scientifiques de passage ont celles des Dr Guest ou Mancini, les étudiants sont semblables à Jenny Hooper, les ouvriers de maintenance sont proches de Gary Wilson, etc.

Toutes les caractéristiques de ces personnages figurent page 104



Gary Wilson



Les Mi-Go descendent

C'est la nuit ; l'investigateur est réveillé par un grondement et des tintements de verre brisé. Il réalise avec un jet réussi d'Idée qu'un tremblement de terre vient de se produire et constate, en se levant, que tout a l'air normal : les bâtiments et/ou les antennes sont intacts. Il rencontre peut-être ses compagnons ou des PNJ, ce qui renforce l'impression qu'il a de vivre réellement cette situation.

Le tonnerre résonne dans le lointain, d'énormes nuages noirs se rapprochent en roulant et masquent les étoiles. Des éclairs s'abattent, mais aucune pluie ne les accompagne. Les nuées s'écartent dégageant dans le ciel une sphère aux dimensions improbables. Les témoins perdent temporairement 1D10/1D100 points de SAN. Ceux qui ont lu les *Révélation de Glaaki* ou le *Nécronomicon* reconnaissent immédiatement Ghroth, l'entité-planète couleur rouille. Les autres doivent réussir un jet de Mythe de Cthulhu.

Les grands yeux-océans s'ouvrent lentement, fendant la surface frémissante, laissant apparaître des cicatrices de magma rouge. Des éclairs crépitent avant de s'élaner vers la terre, où ils effacent une parabole, embrasent une voiture. Le sol tremble violemment, la chose se rapproche de plus en plus. S'ils échouent à un jet de DEX, les rêveurs sont projetés à terre.

Un vrombissement continu émane de la chose-planète, battement repris en chœur par le sol sous les pieds des personnages. Un jet réussi d'Idée permet d'établir la similitude avec les signaux de Némésis. La pulsation atteint un crescendo qui perce les tympans, après quoi un immense éclair frappe en plein milieu du groupe. C'est la fin du rêve.

Le lendemain matin, toutes les victimes du cauchemar s'en souviennent beaucoup trop précisément. Comme ce n'était heureusement qu'une fantasmagorie, la perte de SAN ne représente que 10 % du résultat obtenu précédemment (arrondi au plus bas). Quelques phobies peuvent toutefois en résulter. Les rêveurs perturbés sont alors sujets à l'agoraphobie et à l'astrophobie pour le reste de l'aventure.

L'appareil

Les Fungi peuvent décider de laisser un indice à destination des investigateurs : un étrange instrument métallique "oublié" à un endroit où il sera aisément découvert. C'est un cylindre de 45 centimètres de long pour 10 de diamètre, constitué de disques de 1,20 centimètres d'épaisseur glissés sur un axe central. Ces disques portent d'étranges symboles mathématiques et pivotent de manière indépendante autour de la tige.

Pour les Mi-Go, c'est l'équivalent d'un livre. Une formule complexe, mais constante, place les disques dans des positions précises et crée des phrases et des formules entières à partir des symboles gravés. Bien que ces mathématiques soient simples — une fois le système à cinq unités saisi — il est impératif de passer par la réussite d'un jet d'Informatique pour créer un programme capable de déchiffrer le mode d'emploi de l'instrument, en travaillant sur l'ordinateur central du complexe.

Le cylindre traite de Ghroth et de son rôle dans la résurrection des Grands Anciens (voir Aide de Jeu n° 1). La lecture du texte décodé coûte 1D6 points de SAN et fait gagner 6 % en compétence Mythe de Cthulhu.

Conférence

C'est la dernière tentative non-violente des Fungi pour stopper la réception des signaux. Ils veulent organiser une rencontre directe entre un des leurs et un investigateur à l'intention duquel ils laissent un message : "Retrouvez-moi à l'antenne 1 à 2 heures du matin." L'écriture est très inhabituelle et il n'y a pas de signature.

Qu'il vienne seul ou accompagné, l'investigateur trouve au lieu dit une silhouette solitaire, accroupie sous l'antenne, presque invisible dans la nuit noire. Elle porte un lourd pardessus et un chapeau à large bord et prévient l'arrivant de ne pas trop approcher, ni de diriger de la lumière vers elle.

Sa voix a un timbre grésillant ; un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet de faire un rapprochement avec les Mi-Go (perte

de 0/1D6 points de SAN). Un autre de Trouver Objet Caché ou le rayon d'une lampe-torche révèle un des Fungi de Yuggoth. Il s'enfuit dès que quiconque l'attaque ou s'approche trop de lui.

Mais si ses conditions sont respectées, la créature révèle à son interlocuteur la relation entre la réception des signaux de Némésis par les radiotélescopes et les tourments actuels de la planète. Au besoin, elle évoque la nature de Ghroth et mentionne quelques catastrophes récentes pour renforcer ses affirmations.

« *N'aevez-vous pas zzentil la tzerre en dezzouz de viouz qui czzante au rythme de la muzzique des zsfèresz ?* » demande le Mi-Go.

Son avertissement délivré, il disparaît dans la nuit.

Destruction

Si tout le reste est vain, les Fungi n'ont plus qu'une solution : la destruction. Ils attendent, cependant, la toute dernière minute, quand la musique s'est déjà déchaînée sur le GPCA et Hayden.

Les télescopes isolés constituent leurs premières cibles, puis ils volent jusqu'au complexe où ils poursuivent leur œuvre d'anéantissement. Certains lâchent leurs explosifs sur leurs cibles, tandis que les autres restent à l'abri pour les couvrir de leurs armes électriques, jusqu'à ce que tout soit anéanti, structures et êtres vivants. Ils ne tiennent en effet pas à prendre le risque que des survivants révèlent leur existence au monde. Tout fuyard à pied ou en voiture est donc impitoyablement poursuivi. Ceux qui parviennent, malgré tout, à leur échapper (par des jets réussis de Se Cacher ou de Conduire une Automobile à grande vitesse) seront pourchassés ultérieurement.

Chaos

Cette aventure atteint son apogée quand la Terre elle-même reprend les rythmes de Ghroth. De violentes tempêtes ravagent sa surface, des secousses parcourent le sol et, sur plusieurs kilomètres autour du centre, tous les êtres vivants deviennent esclaves de leurs désirs les plus vils.

Les pires incidents se produisent au complexe et à Hayden. Quand les investigateurs se dirigent vers la ville, ils voient de la fumée qui s'élève dans le ciel et une voiture qui gît dans un fossé. Ils entrevoient également un homme et une femme fuyant à travers un champ éloigné, tandis que des jets réussis d'Écouter leur permettent de distinguer des coups de feu tirés dans le bourg.

A Hayden, ils sont confrontés à divers incidents choisis dans la liste suivante. Nul doute qu'après quelques-unes de ces rencontres, ils veuillent fuir la localité en folie, mais pourraient bien être alors eux-mêmes sous l'influence de la musique de Ghroth. Tout personnage qui se rend à Hayden ou au GPCA perd 1D2/2D6 points de SAN.

Hayden danse au rythme de la musique

L'enfer s'est déchaîné dans Hayden. En plus des rencontres suivantes, les investigateurs voient des gens et des animaux qui courent, pris de terreur, des conduites d'eau arrachées qui inondent les rues, et entendent des bruits de verre brisé, d'accidents de voiture et des hurlements.

Conducteur dérangé

Un chauffeur déraisonné parcourt les rues de Hayden, renversant les piétons, emboutissant les véhicules. Ce jeune homme hystérique conduit un pick-up à quatre roues motrices flambant neuf, les pare-chocs couverts de sang, les côtés cabossés et rayés. Il tente d'écraser les personnages ou de provoquer une collision afin de démolir leur voiture. Ses caractéristiques figurent à la fin du chapitre.

Les armes des Fungi

En plus de leurs explosifs, les Fungi se servent d'armes électriques proches des fusils. En apparence, ces sont des morceaux irréguliers de bois argenté, de 45 à 60 centimètres de longueur, présentant des creux, des bosses et des câbles dénudés. Ces armes projettent un éclair audible d'énergie électrique, pouvant atteindre 50 mètres de long. Celui qui est touché par cette décharge doit vaincre le pouvoir de l'arme (2D8) avec sa CON. Il est alors simplement étourdi ; ses mouvements et compétences sont réduits de moitié pour 2D3 rounds. En cas d'échec, il est assommé et subit des dommages égaux au résultat des 2D8.

Les humains qui tentent de s'en servir débutent avec un pourcentage de base égal à leur INT ou leur DEX, la plus forte des deux valeurs. Chaque arme dispose de 3D10 charges.

Le fou sur le toit

Sous une pluie battante, un homme nu monte sur le toit de sa maison et chante les louanges du ciel tempétueux. Au Gardien de choisir s'il finit par sauter et s'écrase au sol, s'il est atteint par un éclair ou s'il se contente de chanter d'étranges psalmodies aux cieux.

Tremblement de terre

Un ou plusieurs tremblements de terre secouent la ville, comme décrit dans l'encadré *Événement*, page 107.

Éclairs

Des éclairs d'une force monstrueuse dévastent indifféremment constructions, voitures et humains. Chaque personnage doit faire un jet de Chance ; un échec signifie qu'il se tient près d'un des points d'impact ; il subit de légères brûlures, 1D6 points de dommages et reste inconscient durant 1D6 rounds. Les malades indiquent un choc plus grave, provoquant 4D6 points de dommages, 1D6 minutes d'inconscience et des conséquences permanentes ou durables, telles que surdité, perte de cheveux ou cicatrices importantes. Ces incidents électriques peuvent se produire à plusieurs reprises.

Foule vengeresse

1D4 + 1 hommes de condition modeste ont capturé un citoyen important de Hayden et l'ont battu ; ils sont en train d'uriner sur leur victime à terre, mais s'enfuient devant toute démonstration de force.

Les affligés

Les investigateurs rencontrent, en plusieurs occasions, un homme ou une femme à quatre pattes, en train de vomir. Ces gens souffrent de migraines, de fièvres et de nausées extrêmes.

Les déments

Des individus isolés ou en bande, gagnés par la folie, hantent la ville afin d'assouvir leurs violents désirs. Les personnages sont condamnés à tomber tôt ou tard sur une bande de 1D10 fous assoiffés de sang. Ils s'enfuient devant une adversité supérieure en nombre ou en arme, ou dès que deux d'entre eux ont été tués.

Les victimes

Partout, on voit des gens morts, mourants ou inconscients, qui gisent dans la rue ou sur les trottoirs, victimes de coups de feu et de passages à tabac. Un homme s'est pendu à un arbre devant le tribunal, un autre s'est empalé sur un morceau de verre en passant au travers de la vitrine de chez Mart. Une meute de chiens hargneux mettent en pièces un cadavre en plein milieu de Main Street.

Crimes généralisés

Les investigateurs devraient assister à certains des crimes suivants : un habitant frappe son voisin avec un tuyau de plomb, un homme bat sa femme, une bande de jeunes garçons violent une serveuse.

Hot dog

Un groupe d'enfants hilares, de 5 à 10 ans, poursuivent dans la rue un chien en proie aux flammes. Ils transportent de l'essence et des allumettes et cherchent d'autres proies avec lesquelles jouer.

Tireur fou

Un individu armé d'un fusil erre dans la ville ; il tire sur les fenêtres, les feux de signalisation et les gens qu'il voit. Si le Gardien désire maintenir les personnages sur place pendant un moment, il rend leur véhicule inutilisable. Voir ses caractéristiques à la fin du chapitre.

Vandalisme

Un jeune dégingandé danse maladroitement dans la rue tout en chantant faux ; il ponctue cet air de coups de batte de baseball dans les voitures et les devantures des magasins. Grâce à un jet réussi d'Écouter, quiconque a entendu les enregistrements du GPCA reconnaît l'air peu mélodieux du promeneur.

Incendie

Des maisons et des commerces ont pris feu ; la pluie battante provoque le dégagement d'une épaisse fumée. Certains incendies ont été allumés par les éclairs, d'autres sont d'origine volontaire. Les incendiaires et pyromanes se regroupent pour admirer le spectacle.

Destruction

Des voitures, parfois en feu, sont abandonnées au milieu des rues ou écrasées contre des vitrines, des arbres ou des poteaux téléphoniques.

Explosions

Il arrive un moment où les pompes à essence du Quick Stop explosent violemment, soufflant les fenêtres, renversant les piétons à deux rues à la ronde. Toute personne se trouvant à moins de 20 mètres est tuée sur le coup ; de 20 à 30 mètres, elle subit 2D6 points de dommages ; de 30 à 35 mètres, 1D6 uniquement. L'origine de l'explosion peut être multiple : dingue ayant volontairement mis le feu après avoir enclenché les pompes, chauffeur malchanceux les ayant heurtées, tremblement de terre ayant éventré les cuves. Le résultat est identique : incendie gigantesque et circulation paralysée.

Le sauvetage de Stan Arnold

Les investigateurs penseront peut-être à s'occuper de leur ami emprisonné. Il reste 1D6-1 personnes dans le bâtiment du tribunal, chacune courant 70 % de risques d'être contaminée par la musique des sphères. Elles ont toutes 25 % de chances d'être munies d'un revolver.38. Pour franchir ce barrage, les personnages devront sans doute user de Combat ou de Persuasion.

À l'intérieur, Stan Arnold, gagné par la dépression, se prépare à se pendre avec ses draps. La réussite d'un jet de Psychanalyse permet de le calmer le temps de trouver les clés de la cellule, ce qui coûte à chaque témoin 1/1D4 +1 points de SAN. Ils disposent, par round, d'une chance égale au cinquième de leur compétence Trouver Objet Caché. Une fois délivré, Stan n'est pas d'un grand secours, mais n'est pas une gêne non plus. Selon la manière dont toute cette affaire se termine, ses libérateurs pourraient bien, ensuite, être sous le coup d'une inculpation pour l'avoir aidé à s'évader.

D'un autre côté, s'ils l'oublent complètement, il se suicide effectivement. Et la nouvelle, qui leur est communiquée plus tard, leur fait perdre 1/1D3 points de SAN.

La fin du GPCA ?

Le même chaos s'installe au GPCA, mais à une moindre échelle. Tempêtes, éclairs et secousses sismiques troublent la terre tandis que les employés se comportent de manière aussi insensée que les habitants de Hayden. Heureusement, l'absence quasi totale d'armes et de pyrotechnie les empêche de créer le même désordre.

Réalisez un jet de SAN pour chaque employé présent afin de déterminer qui est affecté.

Au moment où les investigateurs arrivent au complexe, il est possible qu'ils y découvrent les premiers cadavres et des gens enclins à la violence. Tout en évitant éclairs et forcenés, ils doivent arrêter la réception du signal maléfique. La méthode la plus évidente consiste à détruire les antennes, mais les mieux informés penseront à interrompre l'activité du centre à partir des postes de commande. Il leur faudra réussir deux jets successifs d'Informatique ou d'Électronique, une fois parvenus à l'intérieur de la salle de contrôle de la tour.

Les Mi-Go ou la nature peuvent également se charger de cette tâche. Réalisant la gravité de la situation, les Fungi de Yuggoth choisiront ce moment pour détruire les installations. Eux aussi doivent prendre garde aux éclairs et au personnel, mais ils sont déterminés à mettre un terme à tout ceci.

Avec toute cette électricité qui déchire le ciel, il est normal que le GPCA finisse par en attirer sur lui. Si tout le reste échoue, la tempête entre en action. Un éclair frappe à côté de la tour, donnant aux occupants disposant encore de leur raison un aperçu du destin qui les attend. Plusieurs décharges frappent alors le Saladier, inondant le bâtiment de flammes et d'étincelles. Tous ceux qui sont encore à l'intérieur subissent 1D6 points de dommages par round, dus à la fois aux chocs électriques, au feu et aux débris qui s'effondrent.

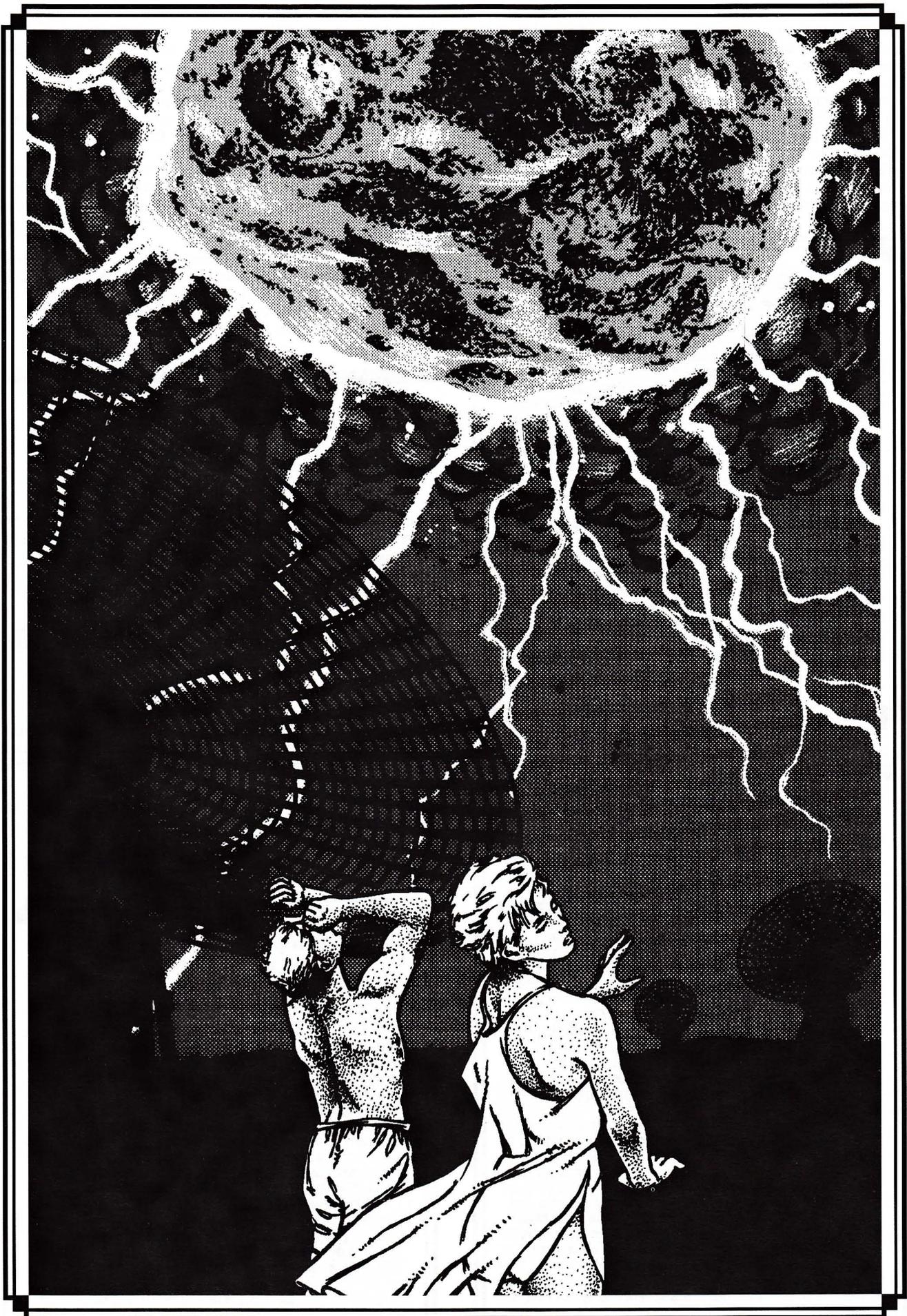
Conclusion

C'est un scénario qu'il est difficile d'amener à une fin heureuse. Stopper les activités du GPCA ou détourner son attention du projet Némésis n'est pas une mince affaire. Il est plus probable que les témoins assistent à la destruction du centre et de Hayden, avec le cortège de victimes que cela implique. Mais une conclusion aussi sinistre n'exclue pas quelques moments d'espoirs.

Si les investigateurs parviennent à convaincre le Dr Neal que les transmissions de Némésis provoquent des catastrophes à l'échelle mondiale, il envisage d'interrompre les recherches sur ce projet, mais pas avant d'avoir reçu des preuves irréfutables. Un jet réussi de Persuasion accompagné d'une profusion de rapports précis sur les désastres récents peuvent faire l'affaire. Réussir à détourner le GPCA de ses activités avant que le chaos ne s'installe rapporte 2D6 points de SAN (bien que ce plan puisse être bouleversé par un technicien fou ayant d'autres idées en tête). Les investigateurs reçoivent 1D6 points de SAN de plus s'ils découvrent l'identité de la menace cosmique et quelles étaient ses intentions. La sagesse devrait les inciter à faire disparaître ce qui établit l'origine astronomique des perturbations terrestres et à avertir les autres radioastronomes de ne pas chercher à capter les émissions de l'étoile Némésis. Cela leur vaut de gagner encore 1D6 points de SAN.

Si le pire se produit, les récompenses et pénalités sont nettement amplifiées. Chaque fois que les personnages jugent indispensable d'abattre un habitant de Hayden, ils y laissent 0/1D2 points de SAN. À la fin du drame, ils doivent alors réussir un jet de Chance ou être poursuivis pour meurtre, quelques rares témoins insensibles à la musique ayant assisté à leurs méfaits. Chaque personne sauvée de ses voisins meurtriers leur fait gagner 1 point de SAN.

Éviter la destruction du GPCA rapporte 1D3 points de SAN. À l'opposé, s'il est anéanti par les Fungi de Yuggoth, les



Ghroth se rapproche

Conclusion

personnages perdent 1D4 points de SAN. Mais si c'est la tempête qui s'en charge, cela ne leur coûte rien. Chaque fois qu'ils ont dû abattre un employé, ils perdent 1D3 points de SAN, quelles qu'aient pu être les intentions violentes de la victime. Là aussi, la réussite d'un jet de Chance leur évitera l'inculpation pour homicide. Chaque personne qu'ils parviennent à sauver des griffes des autres leur vaut 1 point de SAN.

Enfin, les personnages acquièrent 1 point de SAN par Mi-Go éliminé. Si les créatures ont été chassées avant d'avoir provoqué des dégâts, la récompense supplémentaire est de 1D3 points de SAN. A la fin du scénario, certains joueurs pourraient avoir quelques inquiétudes à la pensée que leur personnage a

Secousse sismique de faible intensité au Nebraska

COMTÉ D'ARTHUR — Des représentants de l'université du Nebraska ont annoncé que l'intensité de la secousse sismique enregistrée hier n'a pas dépassé 2 sur l'échelle de Richter. On estime que l'épicentre se situe dans la région du lac Three Miles, dans le Comté d'Arthur, à 64 kilomètres au nord de North Platte. On ne déplore pour l'instant ni victime ni dégât, bien que les gens soient, bien légitimement, choqués.

« C'était plutôt inattendu, vous savez, » nous a confié Billy McHenry, originaire d'Arthur. « Les cochons se sont mis à courir dans tous les sens et à couiner, et la terre tremblait, mais y a pas eu de mal. C'était pas comme tout ce que l'on voit en Californie. »

Les secousses sismiques sont rares dans le Midwest, mais pas inconnues. Nos lecteurs se souviendront certainement qu'en 1990 des scientifiques avaient annoncé qu'on pouvait s'attendre à ce que se produise un important tremblement de terre dont l'épicentre se situerait dans le Missouri. Ces affirmations n'ont heureusement jamais été confirmées par les faits. D'après ces mêmes savants, cette possibilité est bien réelle, quoiqu'il soit difficile de prédire le moment où elle se réalisera.

La musique des sphères - Aide de Jeu n° 3

Séisme en Éthiopie : Des milliers de personnes portées disparues

ADIS ABEBA — Un tremblement de terre, que l'on estime à 9 sur l'échelle de Richter, a frappé hier matin la partie centrale du sud de cet État africain. Des volontaires du Peace Corps et des représentants du gouvernement éthiopien ont annoncé que de nombreux villages ont été rayés de la carte et qu'il est impossible de faire une estimation du nombre des victimes.

Le séisme a été précédé par une série de petites secousses dont les premières se sont fait sentir environ treize heures avant que le cataclysme ne ravage Adis Abeba et ne soit perçu jusque dans des régions aussi éloignées que Nairobi, Djibouti et le sud de l'Égypte. On peut cependant déjà affirmer que les pertes humaines sont très lourdes, en particulier au sein de la population déjà affaiblie. Depuis plus d'une décennie, ce pays a été victime de sécheresses successives et les organisations humanitaires du monde entier ne sont jamais parvenues à apporter toute l'aide nécessaire aux victimes de la famine.

Nathan Vaughan, chef de l'American Peace Corps Family Relief Program in Ethiopia, a déclaré que maintenant plus que jamais cet état dévasté a besoin de secours.

« La situation était déjà critique avant le séisme, maintenant les routes sont détruites, nous ne pouvons même pas apporter le matériel nécessaire aux endroits les plus touchés. Les choses ont vraiment empiré. J'ai vu des villages entiers en ruines, des centaines de cadavres. Nous allons avoir besoin de plus de médicaments et de nourriture qu'avant. Seigneur, c'est vraiment un désastre ! »

La musique des sphères - Aide de Jeu n° 4

peut-être aidé les monstres volants ; appliquez alors une pénalité de 1D2 points de SAN.

Chaque investigateur qui passe beaucoup de temps au GPCA afin de se familiariser avec son fonctionnement et ses objectifs peut tenter d'améliorer sa compétence Astronomie.

Bien qu'il ne faille espérer aucune récompense financière, les parents de Stan Arnold sont très reconnaissants si les personnages ont secouru leur fils. Le simple fait de lui avoir permis de survivre à la folie meurtrière leur vaut 1D6 points de SAN. Il est alors jugé et condamné pour le meurtre de Carrie Osbourne ; la libération, conditionnelle ou anticipée, pour bonne conduite n'est pas exclue. Malgré l'issue du procès, ses parents usent de toute leur influence pour gratifier chaque personnage d'un bonus de 1D10 en Crédit.

Il reste cependant un point obscur. La musique de Ghroth a affecté l'ensemble de la planète. Qui sait quelles horreurs ont été réveillées par les chants des étoiles et l'agitation de la Terre ? Quelle Bête immonde s'avance vers la civilisation pour célébrer sa renaissance ?

Documents et caractéristiques

Les documents suivants sont à remettre aux joueurs aux moments indiqués. Le Gardien peut remplacer les articles de la presse écrite par des reportages des journaux télévisés.

Aide de Jeu n° 3

Cet article est à remettre au début de l'aventure, afin d'attirer l'attention des investigateurs sur le Nebraska, ou alors une fois qu'elle est déjà entamée.

Aide de Jeu n° 4

Cet article est à remettre aux personnages dans le courant de l'aventure. Il mentionne un autre symptôme du chaos qui frappe le monde. Le site concerné est proche de la cité des Chthoniens, connue sous le nom de G'harne.

Aide de Jeu n° 5

Comme le précédent, cet article vient rappeler que la vague actuelle d'événements bizarres ne se limite pas au Midwest. Il

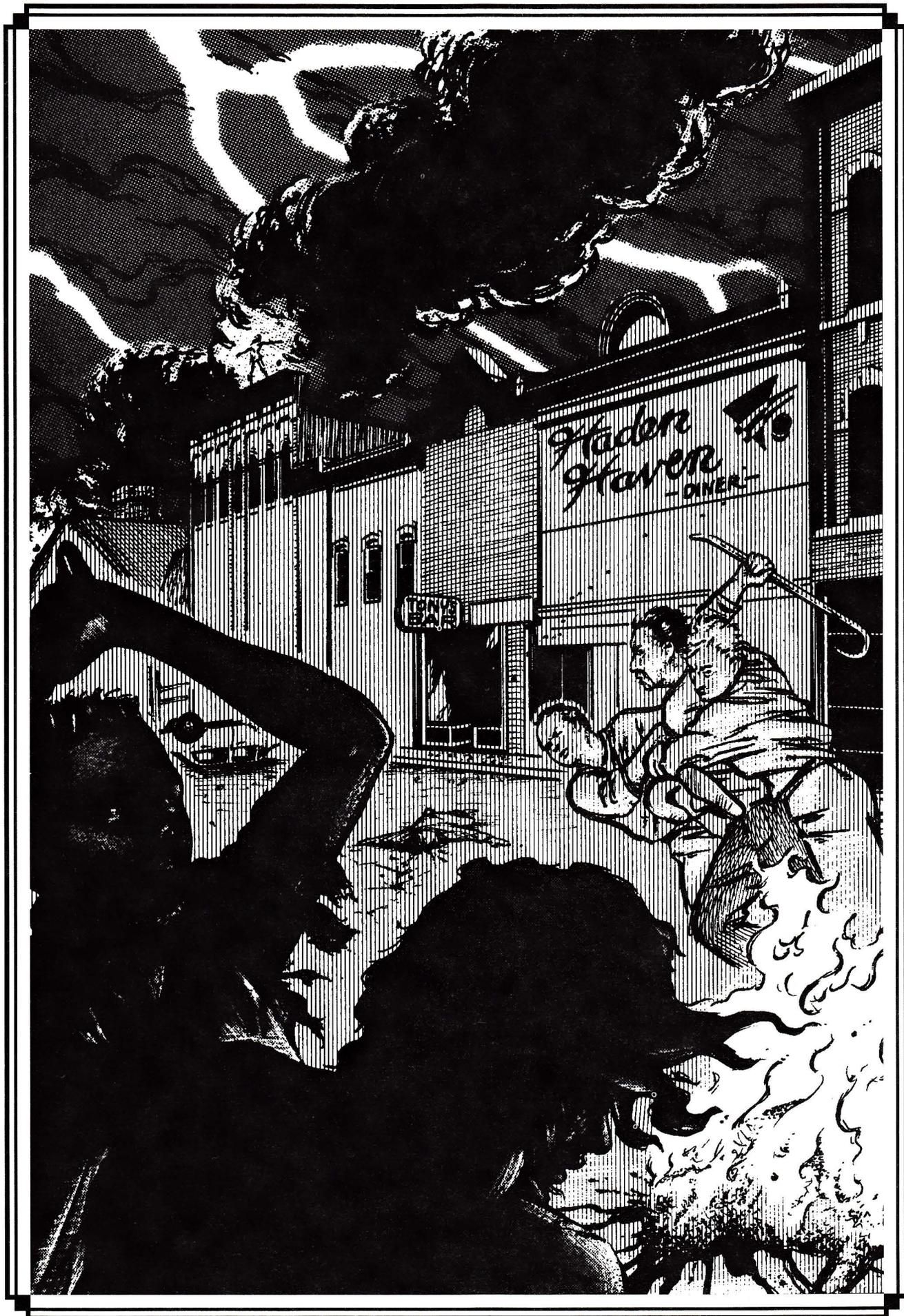
Tempêtes et séismes dans le Pacifique Sud

ÎLE DE PAQUES — De violentes tempêtes et des raz-de-marées ravagent les environs de l'Île de Pâques depuis une semaine. Des représentants du gouvernement chilien déconseillent fortement toute navigation sur la partie d'océan qui borde l'ouest de ce pays, l'agitation extrême de cette partie du Pacifique Sud étant attribuée à une activité sismique sous-marine intense.

On déplore déjà la disparition d'un navire, le transporteur *Yolanda Gray*, originaire de San Francisco. Les opérations de sauvetage ont été suspendues lundi, les vents violents et la hauteur des vagues ne permettant pas de les poursuivre ; on n'a guère d'espoirs de retrouver des survivants. D'après le capitaine Paolo Rivas, des garde-côtes du Chili, des tremblements de terre sous-marins sont à l'origine des perturbations marines de ce secteur.

Les équipages des navires de sauvetage ont annoncé avoir vu de nouvelles îles jaillir du fond de l'océan, mais cela n'a pas encore été confirmé.

La musique des sphères - Aide de Jeu n° 5



Hayden pris de folie

implique que la zone ravagée par la tempête est proche de R'lyeh.

SHÉRIF RANDY KAUFMAN, 36 ans

FOR 12	CON 14	TAI 15	INT 14	POU 13
DEX 13	APP 13	ÉDU 14	SAN 65	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + 1D4 ; Lutte 35 %, spécial ; Matraque 45 %, 1D6 + 1D4 ; Revolver.38 65 %, 1D10 ; Fusil de chasse à pompe 75 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Conduire une Automobile 55 %, Discrétion 30 %, Droit 65 %, Écouter 50 %, Esquiver 35 %, Persuasion 45 %, Photographie 40 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 40 %, Se Cacher 25 %, Suivre une Piste 30 %, Trouver Objet Caché 60 %.

ADJOINT BOB HORNER, 46 ans

FOR 13	CON 11	TAI 16	INT 12	POU 10
DEX 10	APP 9	ÉDU 12	SAN 50	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + 1D4 ; Lutte 65 %, spécial ; Coup de Pied 50 %, 1D6 + 1D4 ; Matraque 55 %, 1D6 + 1D4 ; Magnum.357 60 %, 1D8 + 1D6 ; Fusil à pompe cal. 12 60 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Conduire une Automobile 55 %, Droit 55 %, Écouter 35 %, Esquiver 20 %, Trouver Objet Caché 40 %.

ADJOINT DONNY CARPENTER, 33 ans

FOR 14	CON 16	TAI 15	INT 13	POU 12
DEX 14	APP 15	ÉDU 16	SAN 60	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + 1D4 ; Lutte 60 %, spécial ; Coup de Pied 65 %, 1D6 + 1D4 ; Matraque 55 %, 1D6 + 1D4 ; Revolver.38 50 %, 1D10 ; Fusil à pompe cal. 12 45 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Arts Martiaux 45 %, Conduire une Automobile 50 %, Discrétion 30 %, Droit 50 %, Écouter 30 %, Esquiver 45 %, Grimper 50 %, Informatique 35 %, Lancer 55 %, Mécanique 40 %, Psychologie 30 %, Se Cacher 40 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Dr GERALD NEAL, 53 ans, astrophysicien

FOR 10	CON 11	TAI 14	INT 17	POU 13
DEX 10	APP 11	ÉDU 22	SAN 59	PV 13

Armes : Aucune, toutes avec le pourcentage de base.

Compétences : Allemand 50 %, Anglais 95 %, Astronomie 95 %, Bibliothèque 60 %, Chimie 20 %, Comptabilité 45 %, Crédit 65 %, Dessiner une Carte 30 %, Écouter 40 %, Électronique 35 %, Histoire 40 %, Informatique 50 %, Persuasion 65 %, Physique 70 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Dr CARL GUEST, 51 ans, astrophysicien

FOR 10	CON 10	TAI 14	INT 15	POU 14
DEX 9	APP 12	ÉDU 19	SAN 70	PV 12

Armes : Fusil de chasse à double canon cal. 12 45 %, 2D6/1D6/1D3.

Compétences : Anglais 95 %, Anthropologie 15 %, Astronomie 80 %, Bibliothèque 45 %, Chimie 20 %, Crédit 50 %, Écouter 35 %, Électricité 35 %, Électronique 30 %, Géologie 20 %,

Histoire 50 %, Informatique 55 %, Mécanique 45 %, Monter à Cheval 70 %, Persuasion 55 %, Photographie 40 %, Physique 65 %, Psychologie 35 %, Trouver Objet Caché 45 %.

JENNY HOOPER, 25 ans, étudiante

FOR 9	CON 12	TAI 11	INT 15	POU 13
DEX 13	APP 14	ÉDU 18	SAN 65	PV 12

Armes : Aucune, toutes avec les pourcentages de base.

Compétences : Anglais 90 %, Astronomie 65 %, Bibliothèque 50 %, Chimie 30 %, Conduire une Automobile 35 %, Écouter 45 %, Esquiver 40 %, Géologie 35 %, Histoire 30 %, Informatique 55 %, Monter à Cheval 45 %, Persuasion 40 %, Photographie 35 %, Physique 50 %, Psychologie 45 %, Trouver Objet Caché 35 %.

HARLAN BENNETT, 38 ans, technicien sur ordinateur en chef

FOR 12	CON 14	TAI 13	INT 16	POU 12
DEX 13	APP 13	ÉDU 19	SAN 60	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune, toutes avec les pourcentages de base.

Compétences : Anglais 95 %, Astronomie 35 %, Conduire une Automobile 40 %, Crédit 45 %, Dessiner une Carte 45 %, Écouter 30 %, Électricité 30 %, Électronique 65 %, Informatique 80 %, Mécanique 35 %, Physique 40 %, Trouver Objet Caché 55 %.

JACK BERNARD, 32 ans, technicien sur ordinateur

FOR 12	CON 12	TAI 14	INT 14	POU 11
DEX 13	APP 14	ÉDU 17	SAN 55	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + 1D4 ; Lutte 35 %, spécial ; Gourdin 45 %, 1D6 ou 1D8 (selon la taille).

Compétences : Astronomie 30 %, Baratin 45 %, Conduire une Automobile 50 %, Dessiner une Carte 35 %, Discrétion 30 %, Droit 15 %, Électricité 45 %, Électronique 50 %, Esquiver 35 %, Informatique 65 %, Mécanique 50 %, Physique 35 %.

Dr DIANE MANCINI, 44 ans, astrophysicienne

FOR 10	CON 11	TAI 13	INT 16	POU 13
DEX 11	APP 11	ÉDU 19	SAN 65	PV 12

Armes : Coup de Pied 40 %, 1D6 ; Revolver.38 25 %, 1D10.

Compétences : Anglais 95 %, Astronomie 55 %, Bibliothèque 65 %, Botanique 15 %, Chimie 40 %, Écouter 40 %, Histoire 50 %, Informatique 35 %, Persuasion 65 %, Physique 75 %, Psychologie 35 %, Trouver Objet Caché 60 %.

GARY WILSON, 57 ans, chef de la maintenance

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

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + 1D4 ; Lutte 60 %, spécial ; Gourdin 60 %, 1D6 ou 1D8 (selon la taille du gourdin) ; Fusil.22-250 60 %, 2D6 + 1.

Compétences : Anglais 65 %, Astronomie 15 %, Conduire une Automobile 50 %, Électricité 70 %, Électronique 40 %, Grimper 60 %, Informatique 15 %, Mécanique 80 %, Trouver Objet Caché 50 %.

LES FUNGI DE YUGGOTH

	1	2	3	4	5
FOR	10	12	11	17	7
CON	12	13	9	10	8
TAI	6	12	9	13	9
INT	12	14	15	10	16
POU	14	12	17	15	14
DEX	15	14	18	10	18
PV	9	13	9	12	9
BD	-1D4	—	—	+1D4	-1D4
Griffes (x 2)	30 %	60 %	35 %	40 %	45 %
Armes	—	30 %	50 %	—	65 %

Déplacement : 7/9 en volant

Armure : Aucune, mais les armes capables d'empalement n'infligent que des dommages minimaux. Un pistolet provoquant 1D10 +2 points de dommages n'en infligera que 3 et 6 en cas d'empalement.

Perte de SAN : 0/1D6 points.

VICTIMES DE LA MUSIQUE

Ces caractéristiques peuvent s'appliquer à n'importe laquelle des rencontres décrites précédemment (le tireur est, au choix, le 4 ou le 7 ; le chauffeur fou, le 2 ou le 11).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
FOR	13	15	6	10	10	7	13	16	12	6	11
CON	15	10	16	6	13	7	13	13	13	11	12
TAI	11	15	12	14	15	9	10	17	13	11	12
INT	13	13	10	10	15	10	13	12	11	13	12
POU	10	16	10	8	8	12	9	7	8	10	9
DEX	10	10	7	13	17	10	15	18	13	11	13
APP	9	7	11	9	10	14	13	11	7	10	16
ÉDU	10	14	12	9	12	16	14	14	15	13	12
SAN	37	70	41	27	28	43	33	21	27	41	32
PV	13	13	14	10	14	8	12	15	13	11	12
BD	—	+1D4	—	—	+1D4	-1D4	—	+1D6	+1D4	—	—

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 ;

Lutte 50 %, spécial ;

(Victimes impaires) Petit Gourdin 40 %, 1D6 ;

(Victimes paires) Grand Couteau 30 %, 1D6 ;

(n° 4 et 7) Fusil.30-06 60 %, 2D6 +3.

Compétences : Esquiver 30 %, Trouver Objet Caché 30 %, (n° 2 et 11) Conduire une Automobile 55 %.





Quand les astres redeviendront propices

*"Dans des âges incroyablement reculés, d'Autres Créatures avaient régné sur la terre, elles habitaient de grande cités... Elles étaient toutes mortes bien avant l'arrivée des hommes, mais certaines pratiques peuvent Les faire revivre quand les étoiles occupent à nouveau une position propice dans le cycle de l'éternité."*¹

L'Appel de Cthulhu

Depuis longtemps, ceux qui se consacrent à combattre la menace chthonienne ont accepté comme axiome que les arts qui servent à invoquer les Grands Anciens sont également ceux qui les bannissent. Fabrication de talismans, composition de potions, incantation de sortilèges — nombreuses sont les arcanes — et certains diraient — les pratiques contestables, que nous poursuivons avec un dévouement zélé. Car dans ces temps où se développent les crises métaphysiques, quand les temples aux noires fenêtres sont effrontément érigés au cœur de nos villes et dans les quartiers d'affaires par les cultes encore plus puissants et plus riches des Dieux Anciens, quand presque tous les flashes d'information du matin attirent notre attention sur une nouvelle manifestation menaçante de Leur pouvoir libéré, nous savons que nous ne pouvons plus nous permettre le luxe du scepticisme dogmatique des matérialistes à la vieille mode. Aucune branche des métaphysiques étranges ne peut être écartée sans risque, sous prétexte que ce n'est que simple fantaisie ou mythe naïf. Ce qui au premier regard ressemble aux divagations inquiétantes d'un esprit déséquilibré s'est trop souvent avéré être l'expression véridique et objective d'un esprit qui en a trop vu.

Et pourtant, il existe un art, dont l'étude et la pratique sont volontairement ignorées de presque tous les investigateurs chthoniens, qui est souvent condamné ou tourné en dérision par certains qui devraient être plus avisés. Je suis bien conscient des nombreuses rumeurs — parfois cruelles, le

plus souvent non fondées — qui ont circulé sur la nature et le véritable but de mon travail, mais je crois fermement que la traditionnelle communauté scientifique rationaliste s'est aventurée sur une voie dangereuse lorsqu'elle a assimilé l'antique protoscience de l'astrologie aux billevesées de la superstition occulte et que notre propre acceptation aveugle de leur jugement a sérieusement altéré notre capacité à comprendre les phénomènes auxquels nous sommes confrontés. De nombreux passages du *Nécronomicon* et du *Livre d'Eibon*, habituellement négligés par le savoir conventionnel, se rapportent clairement à l'importance de l'astrologie dans la prévision, l'analyse et, potentiellement, la prévention de la manifestation, dans notre monde, d'indicibles horreurs extraterrestres.

Alors que les investigateurs expérimentés savent parfaitement que les Grands Anciens et leurs rejets ne peuvent passer de leur dimension dans la nôtre qu'en certains lieux de l'espace — les prétendus "portails", dont on reconnaît généralement les sites à la sensation particulière de malignité concentrée et à la fétidité spirituelle qui en émane — le composant temporel de ces points de contact interdimensionnels est trop souvent négligé. Autrement dit, le temps est un facteur aussi important que le lieu dans la détermination de l'ouverture et de la fermeture des portails entre notre monde et les Leurs. Savoir non seulement où, mais aussi *quand* une manifestation chthonienne doit se produire pourrait faire la différence entre la longévité saine et la mort destructrice du cerveau. Pour le moins, cela pourrait atténuer de manière significative l'impression dévorante de la paranoïa que l'on commence à reconnaître comme étant une des causes principales des suicides d'investigateurs. Il devrait être même possible, à travers les analyses astrologiques, de déterminer quelles manifestations d'entités sont à attendre par un Portail donné.

La table astrologique que je présente ici, en illustration de cette thèse, a été tracée à partir des indications données par ce qui est, à raison, le plus fameux de tous les documents sur Cthulhu, le manuscrit "L'Appel de Cthulhu", découvert parmi les papiers du défunt Francis Wayland Thurston de Boston. J'ai choisi de concentrer mes recherches préliminaires sur ce graphique pour deux raisons. En premier lieu, le manuscrit est inhabituellement précis en ce qui concerne le temps, la date et le lieu, qui composent les données nécessaires à la construction d'une carte astrologique ; le deuxième point est que la remontée de R'lyeh (et par conséquent la libération de Cthulhu) est considérée comme l'événement le plus significatif du Mythe en ces temps modernes. Au cours de mes études, une nouvelle raison m'est apparue, une raison qui, Dieu m'en est témoin, a chargé mon travail d'une sensation croissante d'urgence et de peur.

Je vous renvoie maintenant à la Figure n° 1.

Note de l'Éditeur

Cet exposé, écrit en 1949, devait être lu par son auteur à la 43^{ème} conférence annuelle des Amis des Sciences des Arcanes, qui s'est tenue le 14 novembre de cette année-là à Boston, Massachusetts. La disparition malheureuse de l'auteur, Marcus Sevenstens, supposé mort, a empêché qu'il soit présenté. Durant plus de quatre décennies, ce travail unique et inestimable a dormi dans les dossiers du mentor de Sevenstens, le Dr Daimon Hunter III, Ph. D., d'Arkham, Massachusetts. La mort récente du Dr Hunter a fait resurgir ce document oublié depuis longtemps, qui est donc rendu public pour la première fois. Le travail complémentaire du Dr Hunter, concernant la récente découverte d'Ubar (Irem), en Arabie — inachevée au moment de sa mort — ne peut malheureusement pour l'instant être publié. Nous espérons que dans un proche avenir la succession du Dr Hunter sera réglée et que nous pourrions publier ses conclusions très pénétrantes qui ont suivies

La remontée de R'lyeh

Le tableau représenté dans la Figure n° 1 correspond au 28 février 1925, 16 heures 45 (LST 2.51), 126°43 de longitude ouest, 47°09 de latitude sud. Selon le manuscrit, c'est la date à laquelle de violentes tempêtes secouèrent le Pacifique Sud, où une secousse sismique inattendue fut ressentie en Nouvelle Angleterre, et où, en cette occasion, l'artiste Wilcox fit ses premiers rêves horribles de la cité. La position de R'lyeh est précisément indiquée dans le récit de Johansen, le premier lieutenant de l'*Emma*. L'heure de la secousse est vaguement désignée comme étant "le soir" en Nouvelle Angleterre, peu avant que Wilcox se retire.

Ces données suffisent pour établir les positions des planètes, du soleil et de la lune, mais pas pour déterminer les angles. Mon expérience antérieure dans l'établissement de cartes des événements aussi bien historiques que géophysiques, et de celles des tremblements de terre (dont nous avons ici un exemple caractéristique) m'a amené à décider que dans le laps de temps allant de 18 heures à minuit, Heure Normale de l'Est (15 heures 33 à 21 heures 33 heure de R'lyeh), l'heure la plus probable serait 19 heures 45 HNE, soit 16 heures 45 à R'lyeh. A cette heure, les très fortes oppositions astrologiques entre Pluton et Jupiter et entre Saturne et Mars se trouvaient sur les angles à R'lyeh, formant ce que je nomme un "déclencheur local d'événement".

La simultanéité de ces deux oppositions est assez rare, de même qu'est étroite la gamme de latitude dans laquelle elles peuvent occuper les angles d'une carte. La signification habituelle de ces deux points deviendra apparente lorsque nous discuterons de la lointaine possibilité que le manuscrit "L'Appel de Cthulhu" pourrait avoir d'être un faux réalisé par l'auteur de romans fantastiques H. P. Lovecraft, à qui on a attribué la publication des écrits de Thurston.

"Il fut fait comme il avait été promis dans les temps anciens, Il fut pris par Ceux Qu'il Avait Défié, et envoyé dans les Profondeurs Insondables sous la Mer et placé dans la Tour de coquillage qui, dit-on, se dresse au cœur des grandes ruines composant la Cité Engloutie (R'lyeh), et retenu captif par le Signe des Anciens... [jusqu'à ce que] le Cycle revienne et Il sera libre d'êtreindre à nouveau la Terre, d'en faire son Royaume et de défier à nouveau les Dieux Anciens."²

Analysons maintenant cette carte. Non seulement l'événement en question fait pressentir l'horrible résurrection prophétisée depuis si longtemps, mais la carte présente un aspect qui est des plus déconcertant. Même l'œil du profane est immédiatement frappé par le motif inhabituel de ses aspects. Il est vrai que les composants de ce motif sont relativement courants et n'ont rien d'alarmant en eux-mêmes : le triangle équilatéral ou Grand Trine, qui lie les planètes des trois signes d'Eau, le Cancer, le Scorpion et les Poissons ; le prétendu "rectangle mystique", formé par deux trines, deux sextiles et deux oppositions, qui lie les planètes en Capricorne et en Taureau à celles en Cancer et en Scorpion ; et le triangle rectangle, formé par une opposition et deux quadratures, qui relie les planètes en Taureau, en Lion, en Scorpion et en Verseau.

Comme je l'ai dit, chacun de ces composants se trouve dans de nombreuses cartes ; vous êtes certainement nombreux dans cette assistance, à en posséder un, voire deux, dans votre diagramme de naissance. Mais les retrouver tous les trois dans la disposition où ils apparaissent ici est extrêmement bizarre — je pourrais même dire presque surnaturel. Car qu'est-ce que la figure à cinq pointes formée par le rectangle mystique et le grand trine si ce n'est le Signe des Anciens ? Et peut-on voir l'opposition en T qui le traverse autrement que comme une rupture, une annulation du Signe ? (la Figure n° 2 le montre plus clairement, car débarrassée des sextiles et des quadratures). Je frémis à l'idée de désigner un autre symbole hideusement approprié de ces monolithes de pierre engloutis jaillissant de leur tombe millénaire : on voit le triangle de Terre, du Capricorne au Taureau, se dresser par les sextiles productifs du Grand Trine d'Eau. La Terre au-dessus de l'Eau, R'lyeh au-dessus des vagues.

Les astrologues d'autrefois auraient, avec justesse je crois, considéré l'emphase sur l'élément d'Eau (indiquée par le grand trine entre Pluton, Saturne et le Soleil), quand la cité pavée d'eau se dresse, comme une indication directe de l'endroit où s'est ouvert le "portail" : dans la mer. S'il s'était agi de la Trine d'Air, par exemple, ils se seraient attendus à ce que le "portail" s'ouvre dans l'atmosphère, peut-être dans le vortex d'une tornade ou dans l'œil d'un cyclone. Les astrologues d'aujourd'hui habitués à une approche psychologique plus que divinatoire verraient dans l'Eau un symbole de ce niveau le plus ténébreux, le moins compris de la quadruple constitution de notre monde : les émotions, l'inconscient, le niveau des rêves. (Dans l'astrologie comme dans la magie rituelle, la Terre correspond au niveau physique, l'Eau à l'émotionnel, l'Air au mental et le Feu au spirituel.) Le "portail" s'ouvre non dans le corps de l'homme, ni dans son intellect, ni dans sa philosophie, mais dans ses peurs. C'est la manifestation de ses cauchemars.

"Dans les temps reculés, des hommes choisis parlaient avec les Anciens ensevelis, mais il s'est alors produit quelque chose. La grande cité de pierre, R'lyeh, avec ses monolithes et ses sépultures, a été engloutie ; et les eaux profondes, pleines du mystère primaire que même la pensée ne peut traverser, ont

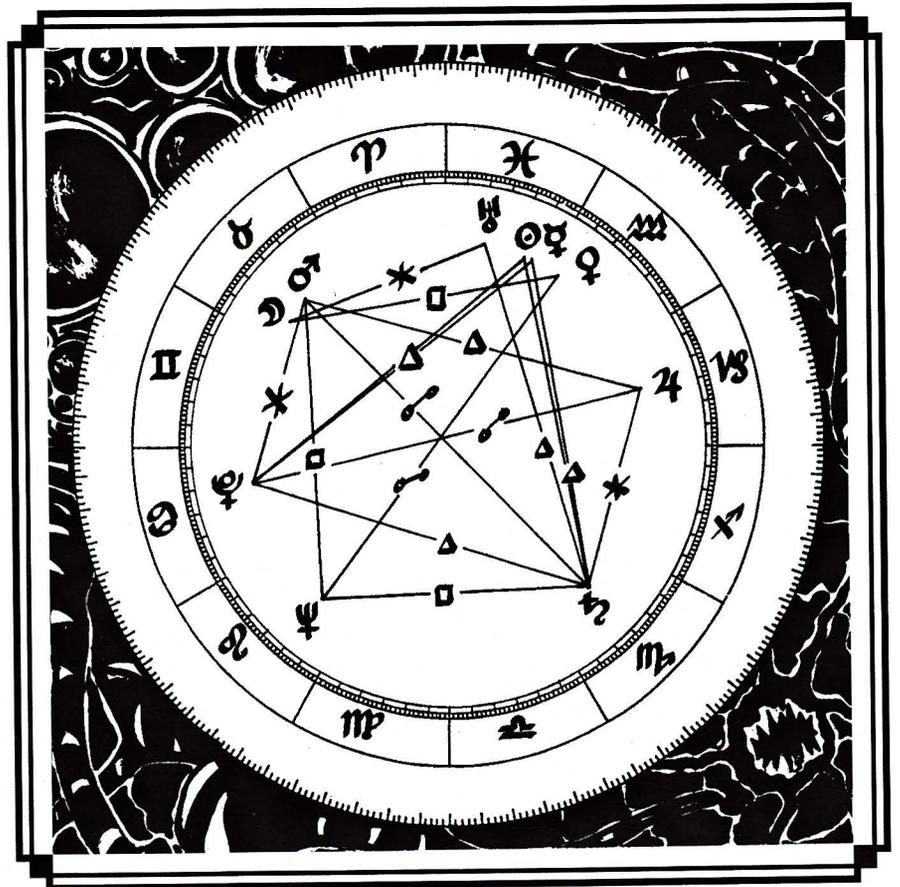


Figure n° 1

interrompu la relation spectrale. Mais le souvenir ne s'en est jamais effacé, et les grands prêtres proclamaient que la cité se dresserait à nouveau quand les étoiles seraient propices. Alors sortirent de la terre les esprits noirs, sombres et corrompus, et quantités de rumeurs diffusées s'élevèrent dans des grottes sous le fond des mers oubliées. Mais de celles-ci le vieux Castro n'osait guère parler..."

Le Soleil dans la carte de R'lyeh indiquant le "signe de renaissance" de Cthulhu est dans le signe des Poissons. Diverses autorités ont décrit ce signe comme étant le "Grand Profond" (traditionnellement le souverain des océans); "Chaos, contre... Cosmos"; "la maison du fou du zodiaque"; "la lutte de l'âme dans le corps". On dit : "Dans les Poissons l'émotivité de l'eau... l'impressionnabilité... et la mystérieuse influence de Neptune [qui dirige ce signe] se combinent pour produire une créature qui ne semble pas vraiment de ce monde, un "poisson hors de l'eau"... sentant vaguement que ce monde n'est pas [son] vrai foyer".³ Quiconque un tant soit peu familier avec le Mythe de Cthulhu peut consulter le plus superficiel des livres sur les signes du zodiaque et y découvrir à la rubrique Poissons une profusion de phrases descriptives si merveilleusement adaptées.⁴ C'est le signe du mysticisme et du mythe, de l'illusion et de la folie, des présages... et des rêves. Il est ici difficile de distinguer la réalité de la fantaisie, car la distinction ne compte plus; l'illusion et la réalité ne forment plus qu'un. On le considère comme la quintessence du signe des artistes, des prophètes et des magiciens, autrement dit des rêveurs, des visionnaires et des tisseurs d'illusion. Ce douzième et dernier signe du zodiaque est également le symbole de l'échec, de la dissolution et du chaos.

Sa planète dirigeante, Neptune, nommée d'après l'antique dieu de la mer, peut être caractérisée par les mêmes termes. Sa présence, en même temps que celle de Vénus (la planète de la grâce, de la beauté et de l'esthétisme) dans la carte de la montée de R'lyeh désigne les artistes de notre monde, qui ont vu la cité dans leurs rêves. C'est l'opposition qui "annule" le Signe des Anciens. Se pourrait-il que les Profonds aient eu besoin de leur œuvre et non de celle des adorateurs pour réveiller le Chaos de son sommeil éternel? N'était-ce pas l'époque de Kandinsky, de Schoenberg et de Van der Rohe, de l'écroulement et de la dissolution des formes anciennes d'harmonie et de symétrie dans un pandémonium troublant de cubisme, d'atonalité, de futurisme? Est-ce que les premières expériences réalisées sur le psychisme collectif par l'avant-garde artistique ouvrirent une voie pour la renaissance de la terre antique?

Ce ne sont bien sûr que de simples spéculations; peut-être ne sont-elles que des fantaisies neptuniennes. Peut-être...

"Quand les étoiles occupaient une position propice, Ils pouvaient plonger d'un monde à un autre à travers le ciel; quand elles étaient disposées selon un ordre défavorable, Ils ne pouvaient plus vivre."

J'ai peut-être tort de peiner jusque tard dans la nuit sur un art que beaucoup estiment maudit et que d'autres ne jugent que digne d'un ricanement dérisoire. Il est infortuné, mais inévitable, qu'un tel colportage d'évidences à courte vue prospère et recueille le respect dans la tour d'ivoire de l'univers académique, tandis que les travaux d'intérêt pratique et reposant sur une vision large sont obstinément négligés et incompris. Le savoir étrange qui nous a été transmis d'âges plus obscurs n'est pas qu'un simple "artefact" destiné à être indexé et collectionné par des érudits de bureau; c'est un arsenal d'armes psychiques, un arsenal qui ne rouille jamais, ne vieillit jamais, n'échoue jamais sauf quand nous oublions son usage.

L'humble calendrier — le décompte des jours par l'homme — est une de ces armes. Certains traits de sa construction sont communs parmi tous les peuples de notre monde parce qu'ils dérivent de la structure de l'orbite de la Terre autour du Soleil. Huit jours sur les trois cent soixante cinq de l'année sont marqués d'un intérêt particulier par l'homme: ils forment l'armature qui donne sa force au bouclier calendrier. Ce sont les deux équinoxes, les deux solstices et les quatre jours qui divisent équitablement les saisons. Ces quatre derniers sont les prétendus "Sabbats des Sorcières": Chandeleur le 2 février, Nuit de Walpurgis le 30 avril, Lammas le 31 juillet et Halloween le 31 octobre. A chacun de ces jours la saison en question atteint son point culminant. Par exemple, la période de

Lammas est généralement la plus chaude de l'été, la période de la Chandeleur est généralement la plus froide de l'hiver. A ces époques le pouvoir de la force vitale atteint son expression la plus puissante et, potentiellement, la plus dangereuse.

Notre calendrier occidental a été décalé quelque peu arbitrairement au fil des années, de sorte que les dates données ci-dessus ne correspondent plus vraiment au milieu des saisons. C'est peut-être la raison inconsciente qui nous fait les négliger, une négligence qui peut s'avérer suicidaire. Car c'est à ces époques, comme les anciens le disent, que "les voiles entre les mondes sont les plus fins."

Bien que nous percevions ces périodes comme des dates de l'année calendaire, elles sont en réalité mieux comprises comme les points significatifs des dynamiques structurelles de l'orbite de la Terre. Ces dynamiques sont représentées sous la forme du zodiaque, pas le zodiaque "sidéral" des constellations stellaires dont se servent les astronomes (et quelques astrologues égarés), mais le zodiaque "tropical" de l'astrologie, qui divise l'écliptique en quatre quartiers, douze signes et 360° relatifs aux minima et maxima que sont les solstices et équinoxes. Les quatre points du milieu se trouvent au 15° du Verseau (Chandeleur), du Taureau (Walpurgis), du Lion (Lammas) et du Scorpion (Halloween).

Dans la tradition astrologique, ces points sont appelés les Quatre Piliers, les Quatre Apôtres (avec lesquels ils étaient iconographiquement associés) et les Quatre Portails. Chacun est considéré comme un réservoir du pouvoir de l'élément auquel son signe appartient: l'Air pour le Verseau, la Terre pour le Taureau, le Feu pour le Lion, l'Eau pour le Scorpion. Non seulement le Soleil, mais toute planète se trouvant à moins de quelques degrés de ces points, fonctionnent comme une clé déverrouillant le portail de cet élément.

Dans la carte de la montée de R'lyeh nous trouvons Mars, la planète de l'agressivité, de la violence et de la volonté, ouvrant le portail de la Terre tandis qu'en opposition, sous l'influence de Saturne (restriction, décomposition, tyrannie), le portail de l'Eau s'effondre. Ces deux planètes traditionnellement connues et craintes des astrologues pour leur aspect maléfique sont renforcées par leur position au zénith et au nadir. De tous les portails et leurs porteurs de clé, c'est la noire Saturne reculant à travers le portail d'Eau qui emplît mon cœur de peur.⁵

"...Car NINIB connaît le mieux les façons des démons qui rôdent parmi les ombres, en quête de sacrifice. Il connaît le mieux les territoires des Grands Anciens, les pratiques de leurs adorateurs et les emplacements des Portails. Son royaume est la Nuit du Temps."⁶

Le Portail d'Eau, le 31 octobre, est le portail des morts. C'est le seul auquel notre culture rend encore hommage, en partie par plaisanterie, en partie par habitude sans doute. Mais sont-ce les seules raisons qui nous font déguiser nos enfants en fantômes, squelettes et sorcières pour les envoyer la nuit recevoir des offrandes de bonbons? Nos ancêtres savaient pourquoi: Halloween est la nuit où la porte entre le monde des vivants et celui des morts est ouverte, où les esprits sans repos des défunts et d'autres créatures peuvent quitter notre royaume, ou y pénétrer. Le signe du Scorpion, dans lequel se situe ce portail est le maître de la mort et du flétrissement, ainsi que de ces questions que nous dissimulons sous l'épithète occulte. Il est ainsi lié à nos désirs et nos peurs les plus profondes.⁷

Saturne est maléfiqnement tapi à l'angle de minuit de la carte de R'lyeh, l'angle sous la Terre, désignant les origines du sujet, ses racines. Pour un astrologue, Saturne ne peut représenter alors un plus sinistre présage car il est rétrograde (apparaît comme se déplaçant à rebours de la direction orbitale normale)⁸ et proche de Mars. Saturne, traditionnellement représentée par la Grande Faucheuse, est la planète de la contraction, des limites, de l'asservissement et du contrôle. C'est le tyran de la nécessité et du destin inévitable. C'est aussi le gardien du Temps. A raison, c'est le plus redouté des archétypes que les planètes astrologiques représentent et il est très certainement à l'origine de ce concept chrétien: le diable. Ai-je bien fait comprendre le caractère de cette planète? Vous comprendrez alors pourquoi c'est la première planète que les investigateurs versés dans l'astrologie examineront quand ils analyseront la carte d'un événement chthonien. J'espère dans le futur éditer des études complètes de cartes tracées à partir de

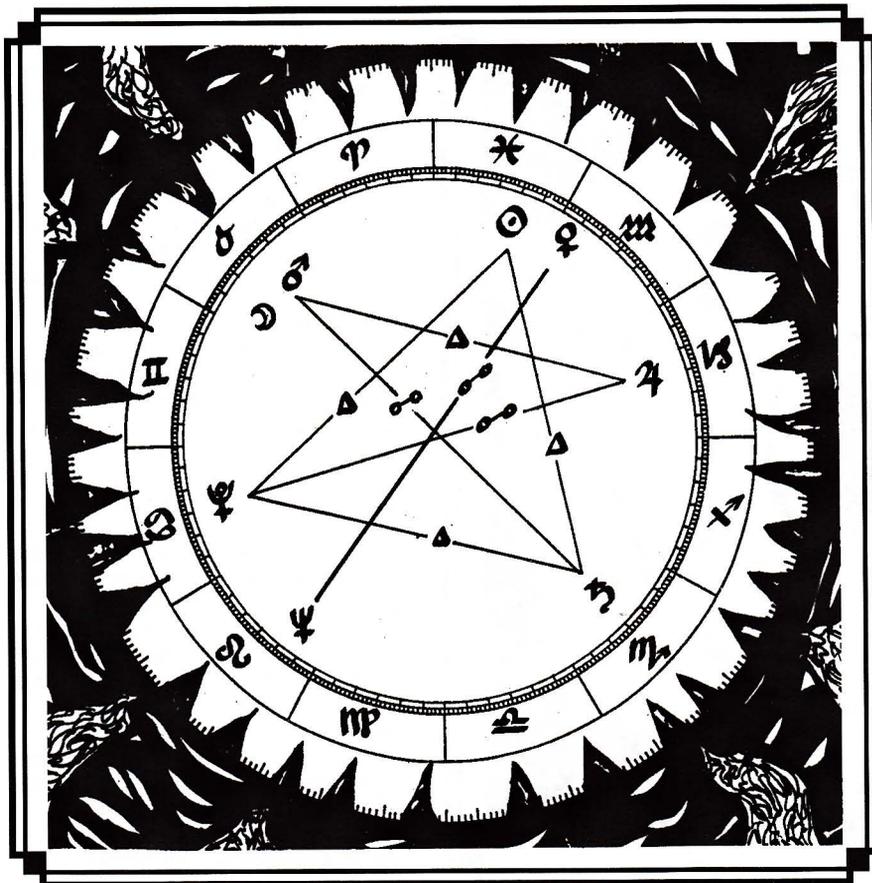


Figure n° 2

la littérature du Mythe qui illustreront abondamment le rôle clé joué par cette planète.

"La chose ne peut être décrite, aucun langage ne peut rendre un tel abîme de folie hurlante et immémoriale, de telles contradictions étranges de toutes matières, forces et ordre cosmique."

Ayant examiné les positions du Soleil et de Saturne dans la carte de R'lyeh, tournons-nous enfin vers le troisième élément, le plus puissant de son Grand Trine d'Eau : Pluton, dans le signe du Cancer. Cette planète, qui règne sur le Scorpion, est également associée à la mort — elle porte le nom du dieu du monde souterrain — mais nous devons aller bien au-delà du simple arrêt de la vitalité physique si nous voulons comprendre la véritable signification de ce souverain du "monde souterrain". Cela sera difficile car cette planète représente un niveau de notre existence que peu peuvent explorer sans risque. Je peux simplement suggérer que cela signifie mouvement de masse, concentration extrême de pouvoir et, particulièrement, ce que le psychologue Carl Jung nomme "l'inconscient collectif". Ce lieu hors du temps et de l'espace — comme R'lyeh l'engloutit — qui préserve les plus anciens, les plus ataviques de nos souvenirs tribaux et génétiques, ces peurs et désirs latents et primordiaux qui dorment d'un sommeil agité sous le lisse reflet de rationalité de la civilisation. Il est fortement associé aux phénomènes qui transforment le monde et ont commencé à se manifester au cours de ce siècle : énergie nucléaire, multinationales et... nazisme.

L'orbite de cette planète est fortement inclinée ; elle fait un angle anormal relativement au plan des orbites des autres planètes. Je ne peux m'empêcher de songer à ce fait astronomique quand je lis la description de R'lyeh dans le manuscrit : "... une menace tortueuse semblait tapie dans ces angles déconcertants où un second coup d'œil révélait une surface concave alors que le premier avait montré une surface convexe". Effectivement, la position de Pluton dans la carte de la renaissance de R'lyeh est parfaitement adaptée, car il se lève dans un signe d'Eau à son ascendant en opposition à Jupiter croissant. J'ai découvert, dans d'autres recherches, une forte corrélation entre les conjonctions ou oppositions Jupiter-Pluton et le début ou l'achèvement de constructions

gigantesques. Le Barrage Hoover, par exemple, a été commencé pendant la conjonction de 1930, les ponts du Golden Gate et de la baie de San Francisco ont été terminés pendant l'opposition de 1937. Ensuite, l'ascendant d'une carte décrit l'aspect extérieur et la "personnalité de surface", si le mot est approprié, d'un sujet ; une planète est ici considérée comme le "seigneur" c'est-à-dire le canal ou le foyer de la carte dans son ensemble. D'où, les "blocs titanesques et les monolithes qui se jettent dans le ciel, suintant de mucus vert et sinistre d'une horreur latente", et la Chose tentaculaire drapée de vase qui attend dans sa coque.

Le Cancer, des origines, de la famille, de la tribu, des ancêtres ; de cet antique torrent infini de générations qui nourrissent les racines de chaque homme et de chaque femme. Le passage de Pluton à travers le Cancer de l'année 1914 jusqu'en 1939 est associé communément au développement de l'aryanisme, cette apparition insidieuse d'un sentiment nationaliste et raciste qui va nourrir la montée du pouvoir nazi. Quand le grand prêtre de la Race Ancienne fut libéré de sa prison aquatique, Pluton était arrêté en Cancer. Phénomène provoqué par l'orbite héliocentrique de la Terre, qui fait qu'une planète paraît immobile dans le zodiaque, et qui sur le plan astrologique est à la fois un "déclencheur" pour les événements relevant du

domaine d'autorité de cette planète et également un magnificateur de l'importance de cette planète dans la carte.

"... Les Grands Anciens furent, les Grands Anciens sont et les Grands Anciens seront. Pas dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux. Ils marchent, sereins et originels, sans dimension et invisibles à nos yeux..."⁹

Pluton n'était pas seulement au milieu du Cancer, mais aussi sur le cuspide de la première maison. En fait, toutes les planètes concernées dans ce Grand Trine/Signe des Anciens se trouvent au milieu de leurs signes zodiacaux respectifs, mais aussi sur les cuspidés entre deux maisons, autrement dit "pas dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux... !" (voir Figure n° 3). Vénus et Neptune, les composants du signe de "rupture" ne reposent pas sur des angles et donc sont en relation différente avec les cuspidés en fonction du système de maison utilisé. Dans le système de Porphyrius, elles reposent directement et respectivement sur les cuspidés des 8ème et 2ème maisons. En utilisant le système Placidus, ces planètes sont toujours à moins de 10 degrés de ces cuspidés.¹⁰

"... Le jour où les astres seront aux endroits voulus..."

Détournons-nous maintenant de cette carte pour nous poser à nouveau la question qui surgit de manière pressante de ces recherches : comment pouvons-nous prédire les ouvertures et fermetures d'un tel portail dimensionnel ? Quel est le plus grand cycle planétaire qui gouverne ces événements ? Dans le cas de R'lyeh, l'image astrologique est assez claire.

Quoiqu'il soit prématuré de tirer des conclusions générales d'un événement unique, nous pouvons identifier certains facteurs astrologiques cruciaux de cette carte, que nous pouvons attendre en association avec d'autres ouvertures et fermetures de portails chthoniens.

■ Le Signe des Anciens "annulé". Le positionnement de toutes les planètes dans une représentation du Signe des Anciens annulé (composé d'un Grand Trine, trois Oppositions et un autre Trine), est le cycle le plus frappant et inhabituel qui marque cette carte. Quand il se reproduira — si cela arrive — R'lyeh se lèvera-t-elle à nouveau ? Ou d'autres liens

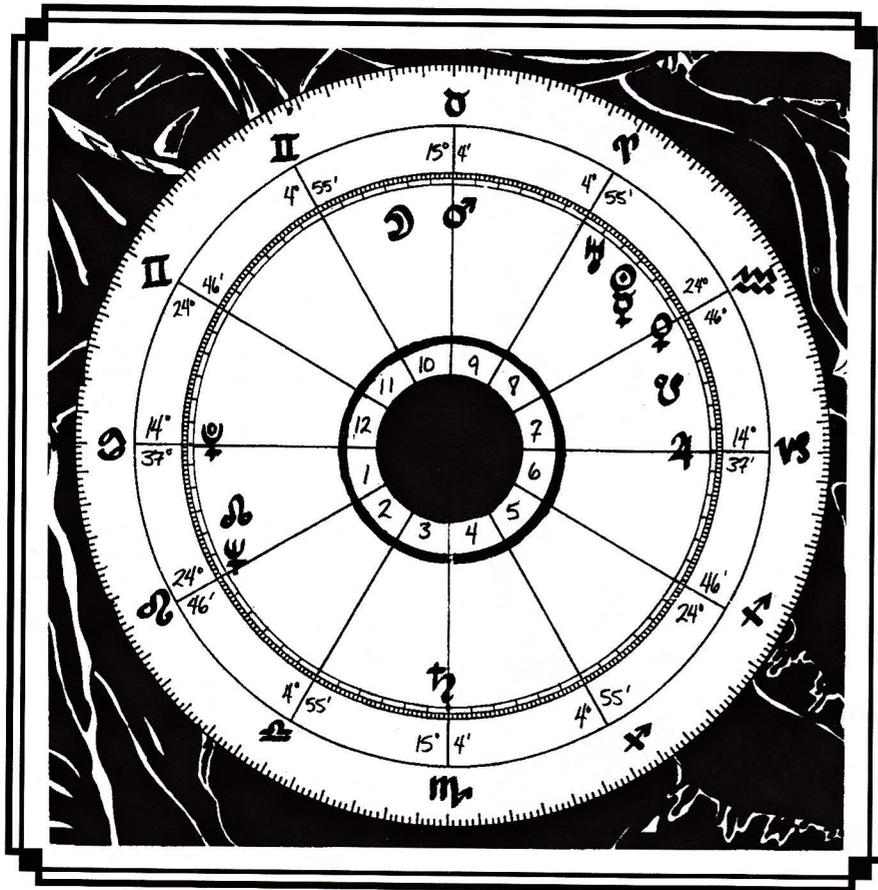


Figure n° 3

étranges seront-ils créés, faisant apparaître un autre "portail" pour les Grands Anciens ? Peut-être que l'association élémentaire du Grand Trine va indiquer l'emplacement de ce portail (dans la Terre, l'Air, l'Eau ou le Feu), ou la nature de l'entité qui sera libérée. Pour cette raison, les points du Grand Trine devraient être dans un seul élément, excluant le prétendu "trine dissocié".

- Les planètes concernées sur des cuspidés angulaires. Le positionnement de Mars, Jupiter Saturne, Pluton sur des cuspidés angulaires, "entre les espaces que nous connaissons" est trop remarquable pour être ignoré. Puisque les cuspidés angulaires ne changent pas d'un système de maisons à un autre (dans presque tous les systèmes), ce trait peut aisément être déterminé avec une bonne certitude.
- La majorité de planètes sur les cuspidés des maisons. Sur cette carte, les planètes sont sur les cuspidés des 1ère, 2ème, 4ème, 7ème, 8ème et 10ème maisons.
- Les aspects du Soleil et de la Lune envers Saturne et Pluton. Voici sans doute les points les plus importants à retenir : d'abord, c'est le cycle de Saturne et de Pluton — en conjonction avec le Soleil et la Lune — qui forme l'infrastructure du développement et de la dissolution de cette carte, qui est le plus grand cycle que nous cherchions ; ensuite, le portail de R'lyeh s'est ouvert sous un trine du Soleil vers Pluton. Le trine est harmonieux, facile, "autorisant" les relations entre les planètes. C'est un schéma astrologique classique ; si j'avais conçu cette carte moi-même, je n'aurais pas mieux fait.

Cela m'amène à une question que nous sommes obligés d'affronter ouvertement : Cette carte a-t-elle été délibérément conçue ?

"... la détermination des horoscopes n'ayant jamais figuré parmi mes ambitions..."¹¹

Notre analyse de cette carte étant presque achevée, je dois insister une nouvelle fois sur son à-propos quasi surnaturel. Il

est récemment devenu très à la mode au sein de certains cercles de mettre en doute l'authenticité du manuscrit "L'Appel de Cthulhu". De soi-disant démystificateurs proclamant bruyamment que non seulement le manuscrit, mais aussi les événements décrits, ne sont qu'invention, une pure création de fiction taillée dans un vaste ensemble par Lovecraft dans un désir de faire étalage de ses talents littéraires. Je n'ai aucun doute sur l'absence de fondement de cette accusation, mais laissez-moi préciser ceci : supposons que "L'Appel de Cthulhu" soit effectivement l'œuvre d'une imagination fébrile et que les dates et lieux, si soigneusement indiqués, ne soient que des ornements techniques destinés à donner une aura de réalisme à ce récit. Quelles seraient alors les chances que Lovecraft tombe, par le plus pur des hasards, sur la date, l'heure et la latitude qui correspondent à un diagramme si rare mais si puissant que, par exemple, le "Signe des Anciens annulé" de la Figure n° 2 ? Je peux vous assurer que cette probabilité est, dirions-nous, astronomique.

Mais n'est-il pas possible — les sceptiques pourraient en discuter longtemps — que Lovecraft ait intentionnellement choisi, ou chargé un astrologue de choisir, les données qui entraînent une telle carte ? Après tout, quelques cinq ans après la publication, en 1928, du fameux manuscrit, Lovecraft adressa une lettre à la seule de

ses relations importantes connue comme astrologue.

"Quant à l'astrologie — depuis que je m'intéresse sérieusement à la science réelle de l'astronomie, qui enlève tout fondement aux arrangements célestes irréels et simplement apparents sur lesquels sont basées les prédictions astrologiques, - j'éprouve un trop grand mépris pour cet art pour m'y intéresser sérieusement, sauf pour réfuter ses prétentions puériles. En 1914, j'ai mené une importante campagne de presse contre un défenseur local de l'astrologie, et en 1926 j'ai lu quelques livres traitant de ce sujet (depuis largement oubliés), afin de rédiger une dénonciation approfondie et systématique de cette fausse science pour le compte d'un client qui n'était pas moins que Houdini".¹¹

Malgré cette protestation peut-être un peu trop appuyée contre l'astrologie, se pourrait-il qu'il s'y soit suffisamment intéressé en 1926, l'année où il est supposé avoir écrit "L'Appel de Cthulhu", pour avoir tracé ces cartes et construit son histoire autour d'elles ? Ma réponse serait : "Lisons la suite de la lettre." Car elle se poursuit ainsi :

"Cela comprend l'ensemble de mon savoir astrologique, la détermination des horoscopes n'ayant jamais figuré parmi mes ambitions. S'il m'arrive de vouloir employer une astuce astrologique dans mes histoires, je serais très reconnaissant de pouvoir faire appel à vous pour obtenir un plus grand réalisme."

Cette dernière phrase implique qu'à cette date, il n'avait pas volontairement utilisé cet art dans une œuvre de fiction. Le simple fait de construire la carte que nous avons examinée ce soir à partir du lieu et de la date indiqués dans "l'histoire" nécessite une maîtrise de l'astrologie, une familiarité avec sa pratique, qui vont beaucoup plus loin que la simple lecture de quelques livres en vue de la démasquer. Lovecraft nous informe qu'il ne dispose pas de ces connaissances, et encore moins de l'expérience, encore plus considérable, nécessaire pour faire l'inverse, c'est-à-dire générer un lieu et une date à partir d'une carte donnée ou désirée.

Mais l'argument le plus dévastateur contre la possible invention de cette carte par Lovecraft, ou par un de ses amis, est très simple. Nous avons vu au cours de cet exposé le rôle fondamental joué par Pluton. Dans tous les cas, omettre cette

planète reviendrait à détruire la forme même des aspects qui rendent la carte si particulièrement adaptée à son sujet.¹² Pluton est l'archétype de la planète chthonienne, le dieu du monde souterrain ; c'est la signature même du plus mortel des Grands Anciens. Pourtant, la plus terrible de toutes les planètes connues n'a pas été découverte avant 1930, deux ans après la publication de "L'Appel de Cthulhu" et quatre ans après sa composition. Comment même le plus grand des astrologues aurait-il pu concevoir ces cartes à une époque où la position zodiacale de leur composant principal ne pouvait en aucun cas être connue ?

Il est cependant étrange que nous trouvions dans la littérature sur le Mythe des références à "la sombre planète Yuggoth" — qui occupe, tout comme Pluton, l'orbite suivant celle de Neptune — à partir de laquelle, dit-on, notre planète a été colonisée pour la première fois, mais qui n'est plus occupée que par les Fungi en forme de crabe (ce qui nous rappelle Pluton en Cancer !).

Quelque conscience ténébreuse de la planète que nous nommons Pluton s'est sans aucun doute insinuée vers l'humanité à une époque du lointain passé ; mais qu'il s'agisse de la demeure des bâtisseurs de R'lyeh ou d'une race encore plus ancienne, nous ne pouvons que spéculer sur la réponse.

Il nous reste à répondre à une dernière question avant de conclure. Quelle est la signification astrologique du cycle sur lequel est basée la carte ? Quelle est l'idée générale — l'archétype — exprimée par l'association de Saturne et de Pluton ? Demandez-vous quelle était l'idée générale exprimée en Europe occidentale en 1914-1915 par les tranchées et les mitrailleuses ; dans l'Europe orientale et en Amérique en 1947 par les pays satellites et les activités de sécurité nationale ? Dans chacune de ces années, Saturne et Pluton étaient en conjonction, la phase la plus fondamentale d'un cycle planétaire, quand l'idée du cycle est exprimée de la manière la plus pure et la plus puissante. Je le dirais simplement : l'archétype auquel nous sommes confrontés est la consolidation et le contrôle (Saturne) du pouvoir de masse (Pluton).

"[Le] culte ne s'éteindra jamais jusqu'à ce que les astres redeviennent propices et les prêtres secrets feront resurgir Cthulhu de Sa tombe pour raviver Ses sujets et reprendre Sa souveraineté sur la Terre. Ce temps sera facile à connaître car l'humanité sera alors devenue comme les Grands Anciens, libre et sauvage, au-delà du bien et du mal, ayant rejeté les lois et les morales, tous les hommes hurlant et tuant et se vautrant dans le plaisir. Puis les Grands Anciens libérés leur enseigneront de nouvelles manières de crier et de tuer et de se réjouir et de s'amuser, et la Terre entière s'embrasera dans un holocauste d'extase et de liberté."

J'ai mentionné plus tôt que, au cours de mes recherches, j'ai découvert un synchronisme historique surprenant, et c'est à cause de cette découverte que je crois nos vies en danger. Maintenant, à la conclusion de cet exposé, je vais vous révéler la nature de cette coïncidence terrifiante qui, étrangement, est passée inaperçue pour des communautés investigatrices. Je crois que cela démontre l'étendue et la puissance terrifiantes des cultes adorant le grand prêtre de la grande Cité de pierres.

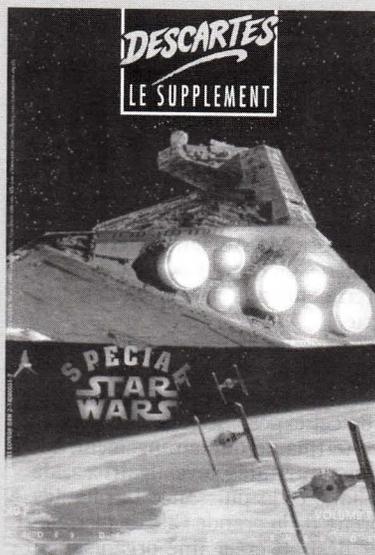
En avril 1925, Adolf Hitler désirait créer une organisation dont la loyauté envers lui ne pourrait être défiée. Au cours de ce mois, il ordonna à Julius Schreck — un ancien membre du Stosstrupp Adolf Hitler — de former un nouveau corps, et au mois de mai 1925, ce corps fut connu comme le Schutzstaffel, par la suite abrégé en SS.

Avril 1925... moins de deux mois après la montée de R'lyeh et la projection de ces cauchemars hideux et terrifiants dans les esprits enfiévrés des artistes d'un monde libre de tout soupçon. Hitler se considérait comme une sorte d'artiste,... et Schreck est le mot allemand pour "terreur".

Les investigateurs du bizarre ont toujours été pourchassés par l'ombre des légendaires "Hommes en Noir". Moi-même, je crois les avoir entrevus planant discrètement à portée d'oreille de mes conversations avec mon comité de conseil et doctoral. On a toujours supposé que les Hommes en Noir étaient des agents du gouvernement. Mais je me dois de demander : de quel gouvernement ?



- 1 Le manuscrit de "L'Appel de Cthulhu", publié en février 1928 dans le magazine *Weird Tales* par H.P. Lovecraft, exécuteur testamentaire de Francis Wayland Thurston, Esq. Ceci et toutes les citations suivantes sont extraites de ce manuscrit, sauf indication contraire.
- 2 *Nécronomicon* (Édition Dee). Note : Ce passage est également cité dans *Le Rôdeur sur le Seuil*, de H.P. Lovecraft et A. Derleth.
- 3 Jean-Louis Brau, Helen Weaver et Allan Edmands, *Larousse Encyclopedia of Astrologie*, New York : New American Library, 1947.
- 4 Même le nom de l'étoile la plus marquante dans la constellation des Poissons est remarquablement adapté. Fomalhaut — de l'arabe "Fum al Hut" ou "Gueule du Poisson" — est décrit dans le *Nécronomicon* comme étant le domaine du Grand Ancien Cthugha. Dans la carte de R'lyeh, elle se trouve en 2 Poissons 44, presque en conjonction avec l'apex du Signe des Anciens. "Gueule du Poisson", effectivement ! Gueule béante serait plus approprié.
- 5 Les Quatre Éléments sont récapitulés dans les composants du signe de "rupture" : Vénus (Terre) en Verseau (Air) en opposition avec Neptune (Eau) en Lion (Feu).
- 6 *Nécronomicon* (Édition Wormius), page 32.
- 7 Notez également que le Soleil est dans la huitième maison, ce qui a le même sens que le signe du Scorpion.
- 8 Les amateurs de films d'horreur se souviendront sans aucun doute de Saturne qui rétrograde dans le film *Massacre à la Tronçonneuse*.
- 9 *Nécronomicon* (Édition Wormius). Ce passage est également cité dans *L'Horreur de Dunwich* de H.P. Lovecraft, Arkham House, Septième Édition Corrigée, page 170.
- 10 Cupside de Placidus :
Deuxième maison — 3 Vierge 24, Neptune — 20 Lion 41
Huitième maison — 3 Poissons 24, Vénus — 26 Verseau 18
- 11 Lettre en date du 15 février 1933, extraite de *Selected Letters IV*, Sauk City, WI : Arkham House, page 153-154.
- 12 Mon conseiller signale que les aspects auraient pu être tracés jusqu'au seul ascendant, selon la pratique de nombreux astrologues qui traitent les angles de la même manière que les positions planétaires. Mais même si c'était ici le cas, ce serait une incroyable coïncidence que Pluton se soit trouvé dans exactement la même position.



**POUR
CEUX QUI
VEULENT
EN SAVOIR
PLUS !**

Le journal consacré aux productions de Descartes Editeur, dans lequel vous trouverez aides de jeu, scénarios, nouvelles règles, variantes, écrans de jeu...

Le tout signé par les auteurs de jeux eux-mêmes et par les plus grands noms du monde ludique.

Bref, tout ce qu'il faut pour optimiser votre plaisir de jouer avec Jeux Descartes.



Découvrez-les dans votre magasin de jeux habituel... ou écrivez à :

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

Parus ou à paraître :

Supplément n° 1
(Spécial Stars Wars)

Supplément n° 4
(Spécial Shadowrun)

Supplément n° 2
(Spécial Warhammer)

Supplément n° 5
(Spécial Warhammer)

Supplément n° 3
(Spécial Cthulhu)

Supplément n° 6
(Spécial Ars Magica)

