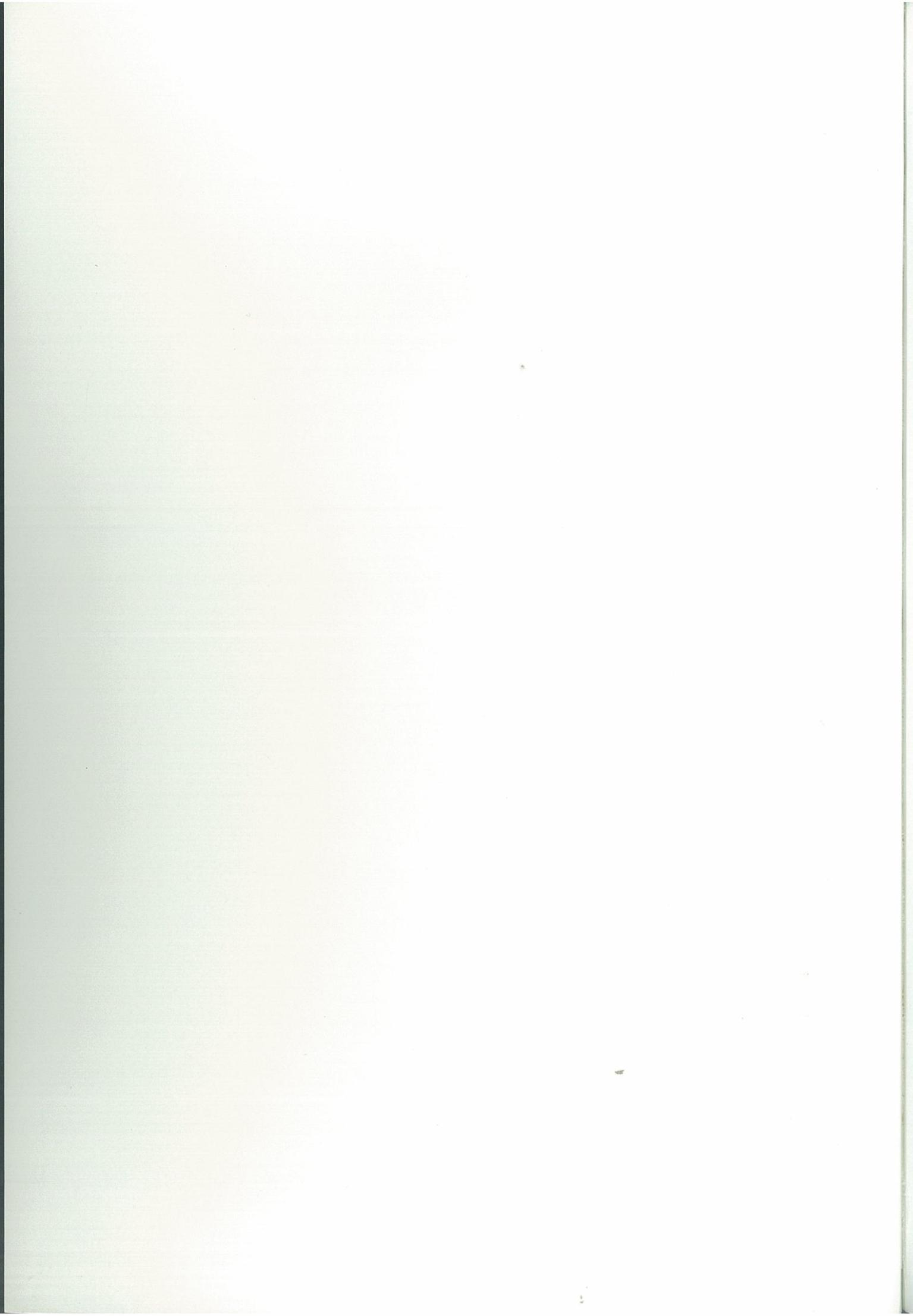


CTHULHU

L'AFFAIRE ARMITAGE





CTHULHU



L'AFFAIRE ARMITAGE

PAR ROBIN D. LAWS



CRÉDITS

Auteurs

Robin D. Laws

Couverture, charte graphique et illustrations intérieures

Jérôme Huguenin et Sarah Wroot

Système Détective/GUMSHOE

Robin D. Laws

Maquette française

Florrent

Traduction

Jonatan Gillet et Neko

Relecture

Neko

Basé sur le jeu **Call of Cthulhu** de Sandy Petersen et Lynn Willis

© 2007 Pelgrane Press Ltd. All Rights Reserved. Published by arrangement with Chaosium, Inc. Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.

Version française Copyright 2008 Le 7ème Cercle

[Http://www.7emecercle.com](http://www.7emecercle.com)

CREDIT

Ces terribles pages	p4	Soldats	p39	Structures et scénarios	p65
Comment utiliser ce livre	p4	Général	p39	Le corrupteur	p65
Introduction des Personnages-joueurs	p4	Lieutenant	p40	Le fruit de ses entrailles	p66
Arrivée des documents	p5	Soldat d'infanterie	p41	Le vantard	p66
Clés des documents	p7	Durs à cuire	p41	Sujets de classes	p67
Utiliser les dossiers	p9	Entraîneuse	p41	Le Cylindre de Gainesville	p68
Le Gardien improvise	p11	Barman	p42	Les pleurs du Rossignol	p69
		Homme de main	p43		
		Racketteur	p43		
Improviser avec GUMSHOE	p16	Détective privé	p44	Les Document	p72
Le cadre	p16	Forains	p44	Document 1	p73
Comment improviser ?	p17	Diseuse de bonne aventure	p45	Document 2	p78
Ne faites pas les malins	p17	Monstre de foire	p45	Document 3	p84
Ne jouez pas le blocage	p17	Manoeuvre	p46	Document 4	p90
Réintégrez	p17	Homme fort	p47	Document 5	p96
Un exemple de partie	p17			Document 6	p102
Le joueur dans l'improvisation	p18			Document 7	p108
		Organisations	p48	Document 8	p112
		Loge maçonnique	p58	Document 9	p116
Plan de structure du scénario	p19	Association d'aide	p49	Document 10	p120
		Universitaires	p50		
Personnages non-joueurs	p21	Club de Gentlemen	p50		
Universitaires	p21	Association ethnique	p51		
Anthropologue	p21	Société Ésotérique	p51		
Astronome	p22	Gangs	p52		
Biologiste	p23	Association professionnelle	p53		
Linguiste	p23	Association d'amateurs	p53		
Théologien	p24	Presse amateur	p53		
Professionnels	p24	Parti politique	p54		
Comptable	p24				
Aliéniste	p24	Les Lieux	p55		
Médecin	p26	Base militaire	p55		
Homme de loi	p27	Fête foraine	p55		
Inspecteur de Police	p27	Cimetière	p56		
Shériff de campagne	p28	Crématorium	p56		
Flic urbain	p28	Boutique de bibelots	p56		
Haute société	p29	Cabinet médical	p56		
Débauché	p29	Usine	p57		
Femme du monde	p30	Ferme	p57		
Magnat	p30	Hôpital	p57		
Citadins	p31	Salle de conférence	p57		
Historien local	p31	Bibliothèque	p57		
Maire	p31	Manoir	p57		
Mécanicien	p32	Club - classe	p58		
Représentants et commerçants	p32	Club - glauque	p58		
Colporteur	p32	Observatoire	p58		
Commis-voyageur	p33	Petit salon	p58		
Commerçant	p34	Club privé	p58		
Campagnards	p34	Lieu de sacrifice	p58		
Fermier	p34	Sanatorium	p59		
Ouvrier agricole	p35	Immeuble d'habitations	p59		
Vagabond	p35	Ville de campagne	p59		
Veuve	p36	Ville côtière	p59		
Ouvriers	p36				
Livreur	p36	Grimoires et Magie	p60		
Ouvrier d'usine	p37	Le Codex Basel	p60		
Représentant syndical	p37	Le Cylindre de Gainesville	p61		
Marins	p38	Méditations sur une statue...	p61		
Capitaine	p38	Le Grimoire de Modène	p62		
Vieux loup de mer	p38	Le panneau Noprhu-Ka	p63		
Jeune marin	p39	Courte Histoire du Futur...	p64		
		Les Larmes d'Azathoth	p64		

CES TERRIBLES PAGES

Elles sont arrivées, une par une dans le plus grand mystère. Chacune d'elles apparaissant parmi les affaires de personnes liées à la bibliothèque Orne de l'Université Miskatonic. La première, dans la valise de l'assistant du directeur de la bibliothèque, Cyrus Llanfer. La seconde a été découverte par le chef-bibliothécaire, Henry Armitage, soigneusement pliée et dépassant du sous-main de son bureau. D'autres ont suivi, se matérialisant dans des circonstances d'une banalité troublante. Il s'agissait de notes rédigées à la main, parfois d'une écriture cursive et élégante, aisément lisible. D'autres semblaient être de la même main mais écrites de façon plus brouillonne, sales, tachées de sang, pliées sans aucun soin. Certaines étaient accompagnées de photographies, ou avec d'étranges morceaux de papier de publications éphémères collés dessus. Elles décrivent de manière plus ou moins lucide, une série d'enquêtes menant à une apocalypse imminente.

De tous les membres du groupe d'enquête, l'équipe intrépide d'érudits explorateurs qui ont maintes fois fait face aux horreurs du Mythe, le plus surpris est bien le Dr Henry Armitage, en personne, fondateur du groupe en question.

Car cette écriture est la sienne !

Le Dr. Armitage ne se souvient absolument pas les avoir écrites, pas plus que des gens ou événements contenus dans ces pages salies. Les spéculations sur la provenance de ces documents vont bon train. Est-ce une blague sophistiquée, ou un canular monté par la liste grandissante des ennemis occultes du groupe ? Ou bien, ces avertissements étranges contenus dans ces feuilles mèneraient-ils à quelque catastrophe réelle, s'ils n'étaient pas étudiés ?

Ce livre vous fournit le matériel brut servant à une campagne épique ouverte, dans laquelle les PJ enquêteront sur les références mystérieuses contenues dans ces documents comme ils le souhaitent. Selon les pistes que les joueurs choisissent d'explorer et celles qu'il mettent de côté, le Gardien improvisera une série de scénarios, leur permettant d'empêcher la venue du futur cataclysme prédit dans ces papiers.

Dans l'Affaire Armitage, vous trouverez les chapitres suivants :

- **Documents** : les dix documents découverts dans la bibliothèque de la Miskatonic dans l'ordre de leur découverte. Après d'éventuelles modifications que vous pouvez y faire, ils doivent être utilisés comme des accessoires pour les joueurs. Chacun d'eux renferme plus d'une piste, permettant aux joueurs de décider dans quels coins obscurs leurs investigateurs vont aller fouiner, et dans quel ordre.
- **Personnages** : quarante-trois personnages-joueurs pré tirés, dont la plupart mentionnés dans les dossiers. Ils sont classés par catégorie et type, et chacun est décrit sous trois aspects : l'un néfaste, l'autre inoffensif, et le troisième prêt à aider les PJ dans leur combat contre la montée des forces d'une folie venant du fond des âges. Des noms alter-

-natifs et des descriptions vous permettent de les réutiliser si vous avez besoin de nouveaux PNJ.

- **Organisations** : onze organisations, citées dans l'un ou plusieurs des dossiers. Chacune est présentée, comme un groupe inoffensif ou maléfique, vous permettant de les adapter à vos besoins narratifs du moment.
- **Lieux** : des courts passages de texte prêts à être utilisés, pour vous permettre d'évoquer des lieux classiques des Années Trente.
- **Grimoires et Magie** : huit nouveaux et terrifiants objets du Mythe, chacun d'eux mentionnés dans l'un ou plusieurs des autres dossiers. Des versions alternatives sont proposées pour vous permettre de les utiliser comme des canulars ou des objets réels du Mythe, comme l'exige votre scénario.
- **Structure des scénarios** : ce chapitre vous montre comment rassembler tout ce matériel en une campagne épique satisfaisante. Y est incluse la description de la réaction du groupe d'Enquête Armitage à la découverte des documents, exemples de scénarios, et des notes sur le voyage dans le temps. .

Comment utiliser ce livre

Avant de lire plus loin, parcourez chacun des chapitres et lisez un paragraphe ou deux de chaque. Après vous être familiarisé avec le ton, revenez ici pour voir comment tout s'emboîte pour créer votre campagne improvisée.

Introduction des Personnages-joueurs

Si vous utilisez déjà la trame de la campagne du Groupe d'enquête Armitage dans le livre de base, les investigateurs sont présents lorsque les feuillets commencent à apparaître, et ils forment de toute évidence l'équipe idéale à envoyer vérifier leurs références.

Les investigateurs affiliés au Projet Alliance (p. 207) peuvent temporairement prêter main forte au groupe d'enquête Armitage pour une opération commune aux deux groupes. De récents affrontements avec le culte de Cthulhu ont considérablement décimé les propres équipes de terrain d'Armitage. Pendant que ses propres confrères se disputent au sujet de l'authenticité des documents, le professeur conclut un accord avec Cleveland Drew pour qu'il envoie les PJ, dans l'espoir qu'ils examineront les dossiers avec du recul et un oeil neuf.



Les Chasseurs de livres de Londres (Livre de base p.172-173) sont, à cause des références aux *Larmes d'Azathoth*, recrutés à contrecœur dans l'équipe, comme consultants. Arrangez cela en donnant tout d'abord à l'un ou plusieurs des PJ, une piste menant à l'endroit où se trouve ce grimoire (p64). Ensuite, présentez-leur une convocation à la Miskatonic. La rencontre entre les plus sérieux pontes du groupe d'enquête Armitage et les chasseurs de livres, avides et bibliomaniaques devrait fournir des parenthèses de grands moments comiques. Cela provoque aussi un conflit d'intérêt dangereux, si le groupe de PJ, composé de collectionneurs avides, tente de s'approprier les *Larmes*, ou tout autre grimoire et artefact du chapitre cinq pour en orner leurs propres étagères.

Les PJ non-affiliés à l'une de ces organisations peuvent également être recrutés dans l'équipe. Des succès passés remportés contre le Mythe attirent l'attention d'Armitage, du Dr. Tyler Freeborn, ou des PNJ du groupe d'enquête qui offrira le lien le plus évident et le plus élégant avec l'un ou plusieurs des personnages-joueurs.

La structure de la campagne composée de scénarios improvisés suppose que la table est déjà au courant de l'existence du Mythe, ou du moins, un groupe de personnes désireuses de s'emparer des liens un peu confus et de les tisser ensemble lors d'une enquête. Si vous démarrez cette campagne de zéro, demandez aux joueurs de créer des concepts de personnages en gardant cette idée à l'esprit. Bien que la compétence Mythe de Cthulhu ne soit pas nécessaire pour achever les scénarios que vous pourrez improviser, laissez-les l'acquérir durant la création de personnages, s'ils le désirent.

Ne laissez pas le décor de la bibliothèque de l'Université de la Miskatonic pousser la composition du groupe vers les compétences aca-

démiques et oublier celles qui permettent de résoudre des problèmes d'ordre pratique. Avec les horreurs que vous déclenchez sur eux, ils auront bien besoin d'anciens flics ou soldats, et aussi de vagabonds doués.

Comme pour toute campagne Gumshoe/Détective, harmonisez la création de personnages pour vous assurer qu'à eux tous, les personnages auront bien accès à toutes les Compétences d'Investigation.

Pour souder un nouveau groupe de joueurs au cœur du mystère, vous pourriez suggérer que certains sont des membres du groupe d'enquête, cités dans le livre de base, Cthulhu. (Un groupe de testeurs a fait d'Armitage lui-même, un PJ extrêmement sceptique sur l'authenticité des documents.)

Les Gardiens désirant tisser des liens assez forts entre les divers épisodes peuvent demander aux joueurs de créer des accroches de scénarios intermédiaires pour leurs personnages. Si cette idée vous plaît, allez jeter un oeil en page 21.

Arrivée des documents

Le premier paquet de pages manuscrites (Document 1) est découvert par le Dr. Cyrus Llanfer. Il le trouve dans sa propre sacoche, parmi les documents sur lesquels il comptait travailler le soir dans son bureau. Ils se trouvaient dans une enveloppe salement roussie, fermée avec une colle faite maison. Cette enveloppe est adressée à Henry Armitage, sans

aucune adresse mentionnée. La colle s'effrite, permettant à Llanfer d'ouvrir doucement le rabat et de regarder le contenu. Surpris par la bizarrerie de ce qu'il découvre, il l'amène dès le lendemain à Armitage, qui reconnaît dans l'écriture une variante gribouillée de la sienne. N'ayant aucun souvenir d'avoir rédigé ces pages, Armitage demande à son ami Llanfer de n'en parler à personne. Il pense en informer ses collègues lorsqu'il comprendra la signification de cette trouvaille.

Le Document N° 2 fait son apparition quelques jours plus tard, bien rangé mais sortant bien opportunément du sous-main, sur le bureau d'Armitage. De plus en plus inquiet devant ce qu'il pense être un document authentique, il réunit ses intimes pour leur montrer les papiers. Les pages gribouillées entraînent toute une série de réactions contradictoires.

Réactions devant les dossiers

Warren Rice et Albert Wilmarth, suivant le principe du rasoir d'Occam, concluent qu'Armitage est bien l'auteur des feuillets, et qu'il subit les effets d'une dépression nerveuse, bien compréhensible. Rice émet cette opinion plus brutalement que Wilmarth, qui est lui-même victime d'une sorte de désordre émotionnel, depuis sa rencontre avec des Mi-Go près de Townshend, dans le Vermont. (1 Point en Empathie dépensé lors d'une conversation sur le problème avec Wilmarth suggère qu'il pourrait bien projeter ses propres angoisses sur Armitage.)

William Dyer parie qu'Armitage a pu créer les documents en question alors qu'il était possédé ou sous une influence maléfique. Il conseille la surveillance permanente de ce dernier pour découvrir la preuve qu'une conscience étrangère s'est emparée de lui.

William Moore rappelle au groupe des cas passés de pulsions ataviques éveillées chez des hommes apparemment normaux, mais aux ascendances antiques et non-humaines. Chez certaines races préhistoriques, comme celle des Grands Anciens, le temps peut s'écouler de façon non-linéaire. Les fichiers peuvent être authentiques, et la conscience particulière avec laquelle Armitage est en contact pourrait bien être la sienne propre, mais dans le futur.

Llanfer, toujours motivé par sa loyauté envers Armitage, s'offense un peu de toutes ces théories, mais n'a pas d'explication originale à exposer.

Nathaniel Peaslee, le psychologue stagiaire du groupe ne voit aucun signe de problème mental dans la conduite d'Armitage. Il demande une expertise indépendante du contenu des documents. Avec tout ce qu'ils ont déjà vécu, ils doivent envisager des possibilités défiant la pensée rationnelle. Qu'ils aient été rédigés par Armitage à son insu, ou une autre entité imitant son écriture, c'est le contenu des documents qui devrait les inquiéter et pas sa rédaction.

Tyler Freeborn y voit une conspiration humaine. Il se demande si un faussaire ne tente pas de déstabiliser le groupe d'enquête. Même des ennemis oeuvrant pour le surnaturel, peuvent employer des moyens non-occultes.

Les plus jeunes membres, Ferdinand Ashley et Francis Morgan, réservent leur jugement.

De peur que le financement du groupe ne leur soit subitement coupé, les professeurs décident de ne pas parler des documents à Mme Pickman. Ils considèrent que ce sujet ne correspond pas au champ d'expertise du Dr Sprague.

(Si vous utilisez le groupe en jeu depuis quelque temps, ces réactions peuvent ne pas convenir aux PNJ que vous avez décrits. Adaptez-les comme il convient pour qu'ils correspondent à votre campagne.)

Armitage accepte d'être surveillé jour et nuit, pour déterminer s'il est bien l'auteur de ces feuillets, comme cela semble probable. Il propose également de trouver un groupe de chercheurs qui enquêtera en toute indépendance, sur les nombreuses références qui y sont faites. C'est alors que l'on introduit les PJ, en utilisant les accroches fournies ci-dessus.

Lorsque les PJ ne font pas déjà partie du groupe, choisissez l'un des PNJ ci-dessus qui servira de lien. S'ils ont déjà rencontré l'un d'entre eux, prenez ce personnage, ou celui dont ils se souviennent le mieux, au cas où ils auraient eu des contacts avec plusieurs d'entre eux. Sinon, établissez un lien basé sur la profession : un aliéniste connaîtra Peaslee, un archéologue se liera d'amitié avec Morgan, ou un professeur entamera une conversation avec le membre du groupe d'enquête le plus proche de sa spécialité. Si parfois, vous laissez le groupe se diviser en petites factions pour jouer des scènes en aparté, attribuez plusieurs contacts.

Si nécessaire, ajoutez des conflits en dirigeant les différents groupes vers des conclusions opposées.

Une fois les PJ impliqués, ils peuvent décider de pratiquer des tests sur les documents en question. Les informations recueillies sont certes intéressantes, mais ne font pas avancer le scénario. Ils peuvent choisir de déléguer cette phase de l'enquête aux PNJ du groupe d'enquête Armitage ou des membres de l'université, et de réunir les découvertes au fur et à mesure. Dans ce cas, les informations qui peuvent provenir des dépenses sont fournies après les indices de base (éventuellement dans une partie de jeu ultérieure), et seulement si les joueurs y pensent.

Biologie permet de découvrir que les taches couleur rouille sur les documents sont du sang humain et du sang de rat, accompagnés d'une substance non identifiable semblable à du sang mais contenant des cellules ne correspondant à aucune race animale. (1 point dépensé : le sang humain retrouvé sur le papier est d'au moins deux types différents. 2 points : l'un des types correspond à celui d'Henry Armitage. 3 points : la saleté qui souille le document contient une fine poussière d'os pulvérisés.)

Parmi les matériaux non organiques adhérant au document, **Chimie** permet de découvrir des traces de suie, de cendres volcaniques, de terre, et de béton pulvérisé. (1 point dépensé : les documents ne présente qu'une radiation à peine mesurable. 2 points : Dans le document n° 1, l'encre est imprégnée de ces substances, mais dans le document n° 2, les contaminants se trouvent sur l'encre. Ce qui implique que le second document a été écrit en premier, avant l'événement inconnu qui a rempli l'atmosphère de ces matières). **Chimie** identifie également la composition de la colle utilisée sur l'enveloppe du premier document. Il s'agit de farine diluée dans de l'eau.

Encore d'autres documents

Avec les deux feuillets en mains, les PJ ont assez d'informations pour entamer des recherches sur des pistes prometteuses. D'autres documents apparaissent lorsqu'il y a une accalmie, permettant d'introduire des accroches supplémentaires dans la campagne.

Pendant qu'ils enquêtent, les membres les plus anciens du groupe d'enquête surveillent Armitage. Le **document n°3** apparaît dans la chambre d'Armitage pendant qu'il dort. Rice, installé dans une chaise, armé d'un papier et d'un stylo, prêt à écrire ses observations, garde un oeil sur lui. Mais il est soudain pris d'un vertige et tombe dans une inconscience nauséuse. Lorsqu'il reprend ses esprits, au bout d'environ vingt minutes, le papier se trouve à ses pieds.

Si les joueurs semblent vouloir enquêter plus sur la façon dont les documents apparaissent que par leur contenu, permettez-leur de prendre part à une version de cette scène, plutôt que de la faire raconter par un tiers.

Le **document n°4** est retrouvé plié dans les pages du *Necronomicon*. Llanfer le repère lors de l'un de ses contrôles de routine dans la collection des livres rares.

Les **documents N° 5 et 6** apparaissent dans les effets personnels des PJ qu'ils mentionnent. (voir la clé pour ce document ci-après).

Le **document 7** est découvert dans le coffre hermétiquement clos de Dyer. Armitage ne connaît pas la combinaison qui permet de l'ouvrir. Il s'agit de celui dans lequel l'auteur débat de sa consommation du cerveau de Dyer.

Le **document 8** repose sur le sol du vestibule de la Bibliothèque de l'Université Miskatonic, au beau milieu du signe des Anciens qui y est incrusté.

Le **document 9** est découvert comme il convient, de manière effrayante par le PJ qu'il mentionne.

Le **document 10** apparaît dans la poche de la veste d'intérieur d'Armitage. Il le trouve au matin, après un sommeil long et réparateur.

Si cela vous convient et si c'est fait dans un but précis, vous pouvez changer l'ordre de découverte des documents. Néanmoins, ce faisant, vous perdez le fil de l'horreur grandissante que narrent ces pages. Vous feriez mieux de ne pas adopter cette pratique sans une excellente raison.

Clés des documents

Elles relient les documents à leurs paragraphes respectifs dans les chapitres consacrés aux endroits, aux personnages, et aux grimoires. Elles vous indiquent comment remplir les vides pour ajuster les papiers découverts à votre campagne. Elles fournissent lorsque c'est nécessaire un contexte aux documents, les positionnant dans les futures actions d'Armitage, cette chronologie d'événements que les PJ s'emploient à empêcher.

Les documents décrivent, par fragments, une série d'enquêtes entreprises par Armitage. Elles débutent dix-huit mois à compter du jour de démarrage de votre campagne et s'achèvent en catastrophe cthulhoïde environ un an et demi après. Nous utilisons pour l'indiquer cette formule JPJ+ [X années, X mois, X jours], en sachant que JPJ est le jour où les Personnages-Joueurs ont lu le premier des documents Armitage.

Document 1

Voici le dernier des documents écrits par le futur Armitage, à JPJ+3 ans, 6 mois, et 3 jours. Il le rédige 6 mois après l'apocalypse, alors qu'il est en fuite à travers l'État de New-York vers le Nord, poursuivi par une entité non spécifiée du Mythe qui lui aurait "volé son visage". Que cette expression soit littérale ou une simple métaphore, cela reste un mystère non résolu d'une chronologie que les investigateurs espèrent bien empêcher.

Austin Kittrell est un débauché, p.29.

L'organisation **Club nautique de Kingsport** apparaît p.53. Oliver Gardiner est décrit dans le même paragraphe.

Horace "Diamond" Walsh est un Racketteur, p. 43.

Document 2

C'est le document le plus récent, chronologiquement parlant, dans les séries, de notes rédigées par Armitage à l'Université de Miskatonic durant plusieurs semaines et débutant à JPJ+1 an, 5 mois et 21 jours. À ce moment-là, il est encore à la tête du groupe d'enquête, tout comme aujourd'hui. Lorsqu'on lui montre les papiers, Armitage confirme qu'il s'agit bien du format qu'il utilise pour prendre des notes, qui seront ensuite rassemblées et tapées par Llanfer, pour être classées dans les fichiers de l'organisation. Mais Armitage ne reconnaît aucune des références, et ne se souvient pas d'avoir pris ces notes.

Comment présenter les dossiers

Présenter les documents en plein milieu de la partie arrête net l'action pendant que les joueurs les lisent. Introduisez le premier feuillet avant le début de la partie. De cette façon, les joueurs peuvent les lire tout à loisir et arriver à la table de jeu, avec peut-être des propositions. Continuez au fur et à mesure de l'apparition des documents, peut-être à la fin de la partie si c'est possible. Rappelez aux joueurs de penser aux actions possibles à développer en les lisant, pour minimiser les atermoiements en début de partie.

Les Larmes d'Azathoth est le nom d'un grimoire, p. 64.

Le cirque correspond au paragraphe de la Fête Foraine dans le chapitre **Lieux** (p. 55) et mentionne deux versions du personnage de l'homme fort.

L'Association des Astronomes amateurs de la Nouvelle Angleterre est une organisation, p. 50.

Philip peut être le représentant de commerce, **Phil Hughes**, p. 32.

Coup de main (p. 48) et la **Loge du Rite du Cercle** (p. 48) sont des organisations.

"L'agent suppléant Olson" pourrait être le commerçant **Olaf "Ollie" Olson** (p. 34.)

Document 3

Son format est identique à celui du Document n°2, même si l'écriture est devenue légèrement plus irrégulière. Cela comprend des notes prises entre JPJ+1 an, 7 mois et PJP+1 an, 9 mois. Aucun des autres membres du groupe d'enquête y étant mentionnés, ne se souvient de telles interactions, ou ne sait quoi que ce soit des sujets abordés.

Les Larmes d'Azathoth (p. 64) est mentionné pour la seconde fois.

La **Ligue de Préservation américaine** est une organisation p. 54.

Remplissez les blancs concernant l'enquêteur retrouvé mort sur le sol d'une usine, avec le nom d'un PJ. Choisissez le plus susceptible d'être envoyé discuter avec des ouvriers. (Les morts des autres investigateurs seront évoquées dans des documents ultérieurs, Attention de ne pas les utiliser plusieurs fois.) Des noms apparaissent même si les PJ ne sont pas membres du groupe d'enquête. Cela implique qu'ils le rejoindront, officiellement ou pas, à un point de la chronologie.

Document 4

Ce document est une autre prise de notes rédigée par Armitage, dans son format habituel, entre JPJ+1 an et 9 mois, et JPJ+1 an et 11 mois. Une fois de plus, aucun des individus mentionnés ne peut donner d'explication sur les supposés événements décrits.

Les Larmes d'Azathoth (p. 64) est à nouveau mentionné.

Le **Codex Basel** est un autre grimoire, p. 60.

La **Société de Recherche syncrétique** (p. 50) et le **Gang Donlands-Fuschack** (p. 52) sont cités dans le chapitre des organisations.

Document 5

Contrairement aux précédents documents, le numéro cinq est écrit sur des pages arrachées à un petit cahier. L'écriture est visiblement erratique. Elles ont été rédigées pendant qu'Armitage était sur la route, menant personnellement ses enquêtes. Il les a écrites entre JPJ+ 1 an, 11 mois et JPJ+ 2 ans.

L'allusion à la diseuse de bonne aventure concerne **Claudia Brazda**, p. 44.

Lars Fagerberg est le linguiste, p. 23.

La Famille **Marcuzzo** est une organisation, p. 52.

Mettez ici le nom du PJ ayant le plus haut niveau de Connaissance de la Rue.

Cecil Davis est le biologiste p. 23.

Document 6

Le document six est rédigé avec un stylo-encre sur des pages arrachées à un journal vierge.

C'est le premier document à porter une date, confirmant l'idée que ces papiers viennent du futur. Remplissez avec la date réelle correspondant à JPJ+2 ans, 3 mois et 13 jours.

La référence **Ollie Olson** est la seconde mention au commerçant, p.34.

Mettez ici le nom d'un autre PJ.

L'organisation **Union Logosphérique Internationale** apparaît p.51.

Le panneau **Nophru-Ka** apparaît dans le chapitre sur les grimoires et la magie p. 63, tout comme **Méditations sur une Statue grecque**, p.61.

Le **Général Stothart** est le personnage du général, p. 39.

Document 7

Ce document ressemble au précédent. Remplissez le premier blanc avec la date correspondant à JPJ+2 ans, 4 mois et 21 jours.

L'**Association Millbrook pour le Progrès économique** apparaît p.53.

Plusieurs passages sont rédigés dans un code rudimentaire.

Le premier déplace des mots importants hors contexte, et en deux paragraphes distincts. La version décodée du troisième paragraphe de ce document se lit ainsi :

À présent, de plus en plus persuadé que le cylindre de Gainesville est authentique et d'origine non-humaine, sûrement la Grande Race, je me rends en Géorgie pour parler à la famille de celui qui l'a découvert, Earl Flowers. Il a soit-disant disparu à Jersey City, où il aurait été assassiné, mais je pense qu'ils le détiennent. Sa tante, Eugenia Bridgeman, prétend que son concitoyen Charles Fort le possède. Bien sûr, Fort est mort en 1932, trop tôt pour que j'ai pu le tuer. Ou pour être le meurtrier d'Earl Flowers, sauf si j'ai pu découvrir l'Invocation du Temps Non-Euclidien, ce qui permet de voyager dans le passé pour obtenir l'objet. Je ne peux me permettre d'être trop confiant, et je suppose que c'est ce que j'ai fait ou ferais. Pendant ce temps, je saisis l'occasion d'abattre Mme. Bridgeman et sa famille, son mari William, son fils Ernest et ses petites-filles Ellie et Cora. Les premiers meurtres ont été commis avec le sacré fusil à pompe de Russell Fushack. Sauf pour Ernest que j'ai massacré avec un démonte-pneu. C'est incroyablement comme la connexion avec mon moi primal, le même sang que celui de ceux qui se rebellèrent contre leurs créateurs dans le Codex Basel, m'a revigoré. Le fait que j'ai toujours l'air vieux et fragile est un atout, car je peux alors frapper par surprise, avec la force d'un grand singe de la jungle.

Le cylindre de Gainesville est décrit p. 61.

Dans les passages codés suivants, des astérisques remplacent les voyelles a, i, o, et u :

En ce qui concerne l'Invocation, trouver l'élément chronologique, le livre connu sous le nom de Grimoire de Modène. Llanfer, qui l'a vu à Prague, prétend qu'il s'agissait en grande partie d'un assemblage de stupidités glanées dans d'autres livres mystiques. Mais qu'en est-il de l'auteur ? Guillaume Ballena qui surgit de nulle part en 1763, à Modène, raconte aux fonctionnaires de police qu'il est un voyageur du temps. Prétend venir de 1930, mais des recherches alchimiques (c'est-à-dire scientifique) indiquent qu'il s'est scindé en deux êtres, l'un lumineux, l'autre sombre. En entendant cela pour la première fois, je me suis demandé si je pouvais être Ballena. Mais ma transformation s'est produite plus tardivement. En 1930, j'étais encore ignorant et vertueux, croyant que la survie du monde valait la peine de se battre. Mais la vraie question concerne le voyage dans le temps. Revenir et quoi ? M'avertir moi-même ? Me tuer ? Me dévorer, déclenchant le paradoxe qui éveillera le Grand Cthulhu dans les profondeurs et entraînera le cataclysme fatal que j'appelle de mes vœux ? Oublier Emrys Wynn et les Larmes d'Azathoth. Je dois absolument obtenir le Manuscrit de Modène.

Le Grimoire de Modène apparaît p. 62.

Si les joueurs de votre groupe aiment les puzzles, donnez-leur les feuillets sans les solutions, et laissez-les s'y confronter entre deux sessions de jeu. Chaque puzzle peut être décodé avec la dépense de 2-point en **Cryptographie**.

Document 8

Ce document est griffonné au crayon sur du papier de boucherie. Indiquez comme date : JPJ+3 ans, 1 mois et 9 jours.

Le **Loge du Rite du Cercle** à laquelle on se réfère encore plus brièvement, est une organisation p.48.

Le **Rosignol** est une publication, décrite dans la section organisation, p. 53.

Regardez le paragraphe sur le fermier, p. 34, pour la famille **Sutton**.

George Belling est un médecin, p. 26.

Alfie Pivar est un monstre de foire, p. 45.

Cliff McGrail est un inspecteur, p. 27.

Le Verre Universel est une référence libre. Faites-en ce que vous voudrez.

Document 9

Ce document non daté, correspond au précédent. Selon le contexte, il semble suivre directement le document n°8.

L'anthropologue **Henry Russell** se trouve p. 21.

Inscrivez dans le blanc laissé, le nom d'un PJ qui n'a pas été tué dans un document antérieur.

On parle d'**Elisha Culberson**, un shérif, p. 28.

L'aliéniste **Erwin Dieke** est cité p. 25.

Voici la seconde référence à la diseuse de bonne aventure, **Claudia Brazda**, p. 44.

Document 10

Ce document est rédigé au dos d'un morceau de papier cadeau, froissé et abimé par de l'eau.

Nouvelle mention des Larmes d'Azathoth, p. 64.

La **Fraternité de l'Écharpe Rouge** est une organisation, p. 51.

Wilton Bohleen est l'auteur d'un ouvrage **Histoire courte du Futur**, p. 64.

Le théologien **Graham Burgess** est cité p. 24; le mécanicien **Jesse McDermott**, p. 32, et le magnat **Vance Whitney** p. 30.

Les entités qui peuvent changer de côté et Ephraim Callan sont des références libres.

Utiliser les dossiers

Chacun de ces accessoires destinés aux joueurs fournit une liste d'accroches de scénarios. Les joueurs choisissent ceux qui leur semblent intéressants, et l'ordre dans lequel ils veulent les traiter. Vous improvisez alors des réponses à leurs actions, décidant quelles accroches représentent de véritables menaces du Mythe, celles que l'on peut rapidement classer comme fausses-pistes, et celles qui mènent à plus d'informations ou d'aide. Il est rare de voir deux campagnes Armitage semblables, ou la même façon d'établir une convergence de faits sous-jacents. Dans votre version de la campagne, le cylindre de Gainesville pourrait être réel, et dans la mienne, un simple canular.

Le concept de base du scénario de l'*Affaire Armitage* est que nombre de faits apparemment sans lien, s'entretiennent l'un l'autre, créant un maelstrom d'étrange énergie qui permettra peut-être à Cthulhu et aux Grands Anciens de revenir et ravager la Terre. Ce système vous permet de mettre au point une série de scénarios indépendants faisant partie d'une campagne plus vaste avec un avant-goût de cataclysme.

Lorsque l'un de ces scénarios s'achève comme prévu, laissez les joueurs ressentir cette impression de soulagement momentané et ce relâchement nerveux. Si votre jeu était une série TV, cela représenterait une pause entre deux épisodes. Ces épisodes n'ont pas à se limiter à la structure suggérée par un seul document. Les pistes contenues dans un seul d'entre eux peuvent fournir suffisamment de grain à moudre pour de nombreux épisodes. Un seul d'entre eux peut également fournir des pistes à partir de deux ou plusieurs différents documents.

Présenter de nouveaux documents

De nouveaux documents apparaissent généralement après chaque pause entre deux épisodes, normalement avant le début de chaque partie. De temps en temps, les joueurs peuvent tomber sur l'un d'eux en plein milieu du scénario. Ils peuvent conclure qu'il y a peu de pistes prometteuses à suivre, même si vous pouvez les voir. À ce moment-là, vous pouvez les pousser dans une voie utilisant les liens existants, ou donner un coup d'accélérateur si Llanfer les contacte avec des nouvelles ou l'apparition d'un autre fichier. (Les documents n° 5, 6 et 9 apparaissent dans les affaires des PJ, voir plus haut.)

Ne vous hâtez pas de fournir des documents supplémentaires alors que les PJ suivent avec ferveur les pistes en cours. Vos scénarios improvisés peuvent les emmener dans des directions n'ayant aucun lien avec le contenu des papiers. Le plus important, c'est que votre jeu reste riche en événements et terrifiant, pas que les documents apparaissent à intervalles réguliers.

Lorsque les joueurs commencent à demander ouvertement, quand un autre papier va apparaître, il est peut-être temps de satisfaire leurs attentes. S'ils deviennent un peu trop train-train, remplacez les détails de la découverte d'un nouveau document proposés au-dessus, par une nouvelle méthode de livraison surprenante et particulièrement horrible. Peut-être peuvent-ils trouver le nouveau papier dissimulé dans la cage thoracique d'une victime, ou dans les mâchoires d'un chien de Tindalos en train d'apparaître. Les voies de l'Invocation du Temps

Allergiques à la lecture

Bien que notre passe-temps dépende entièrement de l'écrit, vous pouvez vous retrouver face à un joueur qui, étrangement, déteste lire. Suggérez-lui de répercuter cette réticence dans son personnage même. Il peut jouer une personne illettrée, analphabète, ou névrosée qui refuse de parcourir ces horribles documents venant du futur. Bien sûr, il dépendra de ses collègues joueurs pour obtenir le contenu de ces messages.

non-Euclidien sont impénétrables.

Il est tout à fait possible que vous ayez à réécrire les documents les plus tardifs, pour qu'ils soient conformes aux événements de vos scénarios. Si un PJ perd la tête et tue le Dr William Moore, vous devrez changer toutes les références qui y sont faites à la fin du document 9, puisque dans ce cas, il a eu une fin prématurée et différente de celle prévue.

Entremêler

Dans une campagne prolongée, vous aurez peut-être envie de mélanger les scénarios de l'*Affaire Armitage* avec d'autres, des aventures publiées ou des scénarios de votre cru. Vous pouvez alors tisser des liens avec l'*Affaire Armitage*, ou les laisser complètement séparés. Plus vous introduisez d'éléments sans lien avec la campagne l'*Affaire Armitage*, plus il vous sera difficile de maintenir le sentiment d'urgence face à la menace d'une apocalypse. Des digressions occasionnelles peuvent éviter la monotonie. Prévoyez un épisode au rythme différent, pour bien nettoyer les lieux avant de reprendre la marche inexorable vers la fin des temps.

Maladie temporelle

Alors que la campagne progresse, choisissez un enquêteur, à priori celui dont la Santé mentale est la plus basse ou dont la Connaissance du Mythe est la plus haute, pour servir de canal à l'orage surnaturel grandissant. Des énergies sauvages liées aux documents venant du futur Armitage infligent à cet individu une sensibilité au glissement temporel. Le PJ atteint souffre de rêves réalistes du futur, suggérés par les documents. Les horloges et les montres se dérèglent en sa présence, accélérant, ralentissant, ou cassant brutalement. Lorsqu'il est seul, le temps se dilate ou se contracte. Le personnage affecté perd la notion du temps, ou est capable d'accomplir des tâches demandant des heures de travail en quelques minutes. Chaque nouveau cas de déformation du temps exige un Test d'Équilibre mental avec une perte possible de 1 à 5, selon l'intensité. Lorsque le personnage réussit le test, il est immunisé aux événements temporels étranges d'un degré inférieur ou égal. Mais il demeure sensible à ceux qui induisent une perte potentielle d'Équilibre mental plus élevée.

La maladie temporelle agit comme un compteur psychique, indiquant aux joueurs leur efficacité dans leurs interventions empêchant le destin terrible décrit par l'Armitage futur. Lorsqu'ils réussissent, les rêves sont plus rares, et moins intenses. Si les personnages se débattent, ils deviennent alors chroniques. Au fur et à mesure de la campagne, ils deviennent de terribles et brèves visions éveillées. Les possibles pertes d'Équilibre mental de 4-7, sont à votre entière discrétion.



Lorsque des personnages atteints de ce désordre temporel utilisent Mythe de Cthulhu, décrivez-les comme ramassant mentalement des informations dans cet atroce futur.

Bien sûr, lorsque ce personnage devient irrémédiablement fou, ou disparaît d'une affreuse manière, le candidat suivant le plus probable souffre alors de la même affection.

Modeler le Scénario

Improvisez vos propres scénarios en jouant sur la structure de base suivante :

1. **Eveil des soupçons.** Dans l'*Affaire Armitage*, cette étape du scénario est assurée par les documents eux-mêmes. Les joueurs décident quelle référence étrange semble la plus menaçante et partent enquêter dessus.
2. **L'inquiétant semble inoffensif.** Les PJ ont affaire à une personne, un groupe ou une situation suspecte. Bien que quelque chose semble aller de travers, l'enquête ne révèle aucune preuve. Les individus ont l'air parfaitement innocents. Diverses fausses-pistes sont explorées et se révèlent sans lien avec l'affaire.
3. **Quelque chose de désagréable se produit.** Les PJ subissent un choc, souvent suite à la découverte d'une victime horriblement mutilée, ou l'attaque de forces maléfiques ou étranges.
4. **Un palier est atteint.** Bien que secoués par le choc, les PJ obtiennent des informations les rapprochant du cœur du mystère.
5. **Un rebondissement se produit.** Cette information-là mène à un renversement des certitudes des enquêteurs, et une perte de leur Stabilité mentale.

6. **[Soulagement]** Dans cette séquence optionnelle, qui peut se produire à n'importe quelle étape avancée du scénario, les enquêteurs reçoivent une aide inattendue, les remettant sur le chemin de la victoire.

7. **La vérité est enfin dévoilée.** Les enquêteurs apprennent enfin ce qui se trame, et c'est bien pire que ce qu'ils imaginaient.

8. **Face à l'horreur.** Ils s'engagent dans un affrontement allant en s'amplifiant avec les forces du mal, ce qui restaure un semblant d'ordre. Un ou plusieurs événements mobiles, qui peuvent être ajoutés selon les besoins à l'action, ajoutent de la flexibilité structurelle à l'ossature.

Ceci n'est qu'une structure à laquelle se référer lorsqu'on en a besoin, pas un plan directeur qu'il faut suivre à la lettre. Le soulagement peut être nécessaire plus tôt dans le scénario ; les fausses-pistes bien réparties peuvent vous aider à le rythmer, pour qu'il colle à votre chronologie. Vous devez par dessus tout répondre à l'initiative du joueur, en le poussant légèrement, sans que cela soit trop évident, vers la suite du scénario, en autant d'étapes qu'il le faudra. Durant la première étape, penser à ce que pourront être le rebondissement (étape 5) et la vérité dévoilée (étape 7) peut aider. La plupart des faits sont fortement suggérés dans les chapitres concernant les personnages, les organisations, et les grimoires. Lorsque vous avez besoin d'un rebondissement ou d'une vérité ultime, prenez les paragraphes Néfaste pour les gens et les organisations ou les paragraphes "Authentiques" pour les grimoires. Pour une aide, utilisez les paragraphes "Allié", et pour les fausses pistes, les paragraphes "Inoffensif".

L'aventure suit rarement la structure à la lettre, mais l'utiliser pour prévoir les événements peut vous préparer au pire. Le scénario est toutefois plus vivant et interactif, quand les PJ rencontrent les personnages et les situations dont parlent des documents.

Ne laissez pas votre utilisation d'une structure alerter les joueurs et les mener aux solutions du scénario. Si la première personne du document sur lequel ils enquêtent est le sale type du scénario, ils déjoueront vos pièges, faisant échouer le suspense et torpillant la suspension d'incrédulité. Et bien sûr, dès qu'ils se mettent à prendre des décisions basées sur des indices que ne possèdent pas leurs personnages, il faut leur envoyer un coup de semonce, brutal et désagréable.

Liens entre les scénarios

Créez la sensation que les enquêtes disparates de l'*Affaire Armitage* appartiennent toutes au même cycle d'événements connectés, en faisant allusion aux terribles incidents décrits par le futur Armitage. Des références aux *Larmes d'Azathoth* peuvent aller dans ce sens, tout comme des apparitions récurrentes d'autres références libres. L'étrange créature semblable à un yéti, aperçue par Armitage dans le Document n° 3 peut hanter leurs rêves, puis les fixer avec tristesse à travers les bois, et finalement les pourchasser dans un sanctuaire soit-disant sûr. Vous devriez l'expliquer avec un scénario permettant aux PJ, à la fin, de le bannir définitivement. Ou bien vous pouvez le conserver comme une menace ambulante, soulignant l'unité de vos scénarios disparates. Il est possible d'utiliser de la même façon, des apparitions de guêpes de Möbius ou la Boite Rouge.

À la fin

En avançant peu à peu vers la conclusion du scénario, pensez à de possibles événements, assez importants, permettant aux PJ de croire qu'ils ont réussi à empêcher le futur horrible qu'ils ont entrevu. Les personnages ayant une maladie temporelle comprennent que le désastre ne peut pas être évité en rendant impossible un élément mineur du récit d'Armitage. Tuer Wilton Bohleen ou Russ Fuschack avant que la structure temporelle des lettres n'altère le futur, c'est possible, mais cela n'arrête pas l'apocalypse.

Les personnages atteints par le désordre temporel deviennent votre mesure du succès. Lorsque les PJ surmontent votre obstacle final, empêchant que la contamination par le Mythe n'atteigne un stade critique, le personnage infecté subit alors un effondrement extatique. Le poids de son atteinte est brusquement allégé, lorsqu'il est alors sûr de leur victoire. Ajoutez un soupçon d'ironie en demandant un Test de perte d'Équilibre mental de 8 points, à cause du flot soudain d'informations occultes inondant le cerveau. Si le personnage devient fou, il le sera en tout cas de joie, arborant un sourire béat aux lèvres durant sa catatonie.

Sans utiliser les documents

Vous pouvez utiliser les chapitres consacrés aux Personnages, Lieux, Organisations et Grimoires sans jamais utiliser les documents Armitage eux-mêmes ou la structure du scénario qu'ils soutiennent. Embarquez-les dans des aventures improvisées ou des scénarios construits autour d'eux. Les aventures sans lien avec l'*Affaire Armitage* pourraient évoluer autour d'un seul paragraphe ou regrouper plusieurs idées en un seul mystère.

Problèmes temporels

La base de la campagne, l'*Affaire Armitage*, est la suivante : le futur Henry Armitage utilise le sort, Invocation du Temps Non-Euclidien pour s'envoyer des messages, à lui-même, dans le passé. Cela soulève des problèmes temporels que nous vous laissons résoudre à votre guise.

Les histoires de voyage dans le temps fonctionnent selon l'une de ces deux affirmations contradictoires : soit le passé est immuable, soit il est modifiable.

Si le temps est immuable, les enquêteurs n'ont aucun espoir d'empêcher l'apocalypse que leur prédit le futur Armitage. S'ils obtiennent à leur tour l'Invocation du Temps non-Euclidien, rien de ce qu'ils enverront dans le passé n'altérera profondément leur situation présente. Les événements conspireront toujours pour maintenir la chronologie dont les enquêteurs se souviennent. Cette approche offre deux avantages. D'abord, le fatalisme est tout à fait approprié à un jeu d'horreur, tout particulièrement celui qui évoque la terreur cosmique lovecraftienne. L'échec des tentatives d'interférer avec le flux du temps confirme l'insignifiance de la vie humaine. Ce choix convient mieux à un jeu puriste. Ensuite, l'élimination des paradoxes temporels rend la tâche du MJ plus aisée. Les scénarios sont débarrassés des changements rétroactifs troublants. Vous devrez inventer des histoires pour expliquer pourquoi tenter de réécrire le passé est voué à l'échec, mais c'est facile. Les coïncidences improbables sont non seulement acceptables mais utiles, exemples du combat de l'univers pour rétablir le flux temporel officiel.

Si le temps est modifiable, les Investigateurs peuvent utiliser les notes d'Armitage pour empêcher ce futur désastreux de se produire. L'Invocation du Temps non-Euclidien en main, ils peuvent, en sacrifiant pas mal d'Équilibre mental, s'envoyer des messages, s'octroyant ainsi une seconde chance d'éviter un horrible destin. Cette décision a l'avantage d'être porteuse d'espoir, autorisant une chance supplémentaire de réussite qui réjouira beaucoup de joueurs. Le temps modifiable sied mieux à un jeu plus décontracté à l'influence pulp. Cela vous donne également accès à toute une palette de scènes à l'horreur subtile, donnant la chair de poule lorsque les interférences des PJ avec leur passé, fait diverger leurs souvenirs et la chronologie altérée.

Disons par exemple, que les PJ entrent dans un tertre funéraire déterré en Ohio, où ils rencontrent le Peuple Serpent, ce qui conduit à la mort de l'un des leurs. Ils utilisent l'Invocation pour s'envoyer un message s'avertissant de ne pas aller visiter le tertre. Le sort fonctionne, et le message s'évanouit dans les airs. Soudain, le PJ décédé réapparaît. Ils ont visiblement suivi les instructions et n'y sont pas allés. Mais alors qu'ils poursuivent leurs activités, essayer par exemple de trouver un autre moyen de résoudre le mystère, ils s'aperçoivent que leurs vies ont subtilement changé. Un PJ rentre chez lui et découvre que sa femme l'a quitté. Un autre tombe sur un mafioso l'attendant dans son salon, lui demandant pourquoi il n'a pas payé un chargement de mitrailleuses, mais il ne se souvient pas les avoir commandées. Ils doivent à présent travailler sur le passé, enquêter sur eux-mêmes, pour découvrir quelles autres décisions ils ont prises lorsqu'ils ont reçu le message, et enfin relier les repères entre eux pour arriver à la situation actuelle.

Il va sans dire que toutes les confrontations avec les altérations temporelles de ce genre sont extrêmement déstabilisantes, et les pertes d'Équilibre mental vont de 1 à 6, selon la magnitude de discontinuité entre les vies, dont se souviennent les PJ, et celles qu'ils ont menées après avoir reçu le message venant du futur. Comme le mécanisme de ces altérations temporelles est une incantation à Yog-Sothoth, il est aussi normal de les considérer comme des chocs dus au Mythe, ou au moins les premières fois qu'elles se produisent.

Le Gardien improvisé

Si vous vous sentez dépassé par l'improvisation, exigée dans ces pages, les quelques points qui suivent devraient vous guider. Beaucoup de ces astuces sont applicables ailleurs, dans d'autres campagnes Gumshoe ou d'autres jeux d'horreur.

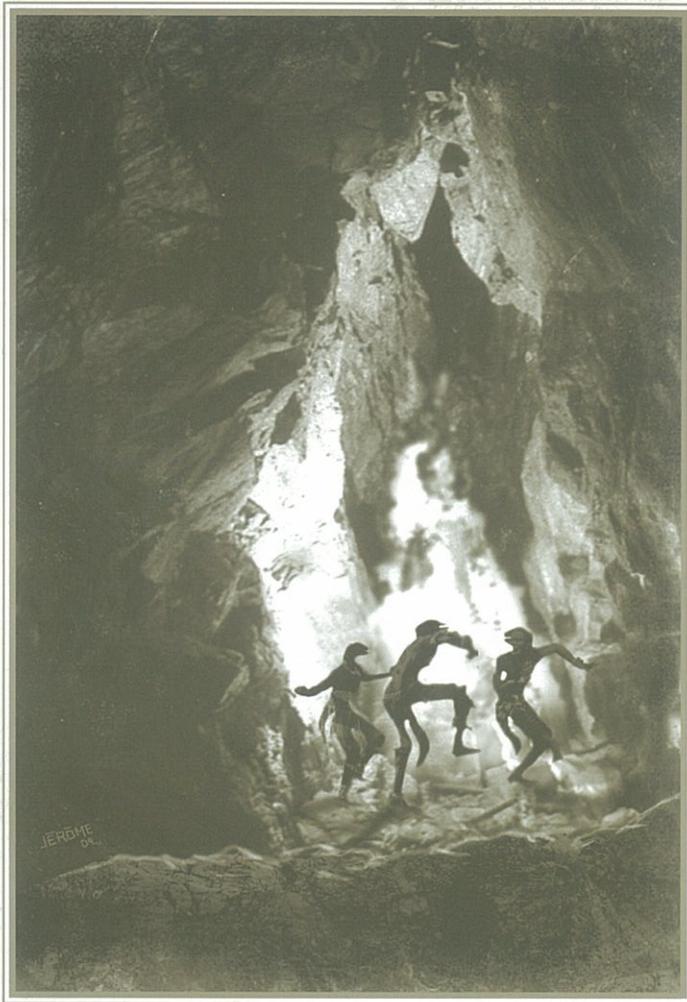
Ne paniquez pas !

D'abord, ne laissez jamais paraître l'incertitude que vous ressentez. C'est courant et cela s'atténuera au fur et à mesure que vous créerez votre campagne. Au départ, on dirait que le livre regorge d'éléments avec lesquels jongler. Des techniques qui semblent dures à mettre en pratique, en principe, se révèlent faciles lorsqu'elles sont appliquées à des situations spécifiques dans la partie. Si vous avez un doute, respirez un grand coup, étudiez vos options, et demandez-vous laquelle est la plus intéressante sur le moment. Une fois ce choix fait, et imposé dans le jeu, vous pouvez alors vous soucier de construire sur cette base pour pousser plus loin cet intérêt.

De bonnes improvisations dépendent de vos réactions à de nouvelles données. Chaque choix que vous faites doit être construit sur les précédents. Bientôt votre scénario avancera tout seul. Une fois que l'alchimie créative se produit, vous pouvez trouver qu'un scénario improvisé est plus simple à mener qu'un scénario publié. Vous n'avez pas à vous soucier de garder vos joueurs sur le chemin sélectionné, puisqu'ils l'ont choisi avec vous.

Gérer les joueurs

Une plainte assez commune concernant les scénarios d'enquête est qu'ils sont trop linéaires et obligent les joueurs à suivre une voie prédéterminée. Les scénarios Cthulhu de Pelgrane press varient souvent de forme, parfois très encadrés et linéaires comme dans "l'Homme non-Euclidien" (Ombres sur Filmland) mais utilisant parfois une approche globale comme dans ce livre.



Certains joueurs se plaignent aussi du contraire et ne savent pas quoi faire s'ils ne sont pas poussés dans une voie qui saute aux yeux. Cela peut se produire dans l'*Affaire Armitage* quand on leur demande de choisir entre un grand nombre d'accroches rivales.

Préparez vos joueurs à prendre un rôle plus actif au fur et à mesure que le scénario se déroule. Dites-leur que vous allez leur fournir plus de possibilités qu'ils ne pourront en suivre, et que ne rien faire est le seul mauvais choix. Si cela vous semble plus pratique, montrez-leur la partie des astuces pour les joueurs p.18.

Laissez les joueurs discuter des options tant que la discussion vous semble vivante et animée. Si vous vous rendez compte que votre groupe est frustré et incapable de prendre une décision collective, entrez doucement dans la discussion. Résumez les différentes suggestions émises et dirigez-les vers une conclusion. Guidez les joueurs en éliminant des choix, sans les pousser vers la réponse que vous préférez. (Ce détachement est assez facile à atteindre si on n'a pas déjà choisi soi-même une option.)

Rappelez aux joueurs que le seul moyen d'avancer dans une enquête est de rassembler plus d'informations. Lorsqu'ils piétinent, utilisez les motivations des personnages. Demandez-leur de faire des choix qui en respectent le plus la spécificité.

Attendez-vous à ce qu'au départ, les joueurs se sentent submergés par la multitude de possibilités de chaque document de l'*Affaire Armitage*. Dites-leur que leurs personnages (enfin, certains d'entre eux) sont habitués à résoudre des problèmes complexes du même genre. Qu'ils soient anthropologues ou détectives privés, ils ont l'habi-

tude de formuler des hypothèses, de les tester en rassemblant des informations, de revoir ensuite leurs théories, et d'avancer. Qu'ils répondent aux problèmes en travaillant par étapes. Avec un peu d'aide de votre part, ils adopteront rapidement ce processus pour résoudre les énigmes. Vos joueurs apprendront à prendre l'initiative, abandonnant l'attente passive des indices qui leur a été inculquée par des scénarios plus linéaires.

Évitez la Négation

"C'EST UNE BIBLIOTHÈQUE D'ADEPTES DANS UN IMMEUBLE D'ADEPTES. COMMENT POURRAIT-IL NE PAS Y AVOIR UN PASSAGE SECRET ?"

-- ENTENDU DURANT UNE PARTIE, SLY GRYPHON JOUANT JOE LE DÉTECTIVE PRIVÉ

Lorsque vous maîtrisez un scénario d'enquête, prévoir les deux à trois scènes suivantes ainsi qu'une séquence en apothéose, peut vous être utile. Cela permet de prévoir une fin qui semblera être le résultat logique des scènes qui l'ont précédée. (Voir la section suivante.)

Ne laissez pas quand même les possibles intrigues secondaires que vous avez à l'esprit, prendre toute la place dans votre imagination. Mettez-les de côté pour pouvoir les abandonner et y substituer de nouveaux choix plus en phase avec les apports des joueurs.

Il est difficile de restituer le principe de base de l'improvisation utilisé par les acteurs de théâtre : *ne niez jamais*. Imaginez une scène qui se déroule : un acteur en choisit un autre, prétendant qu'il est sa mère. Ce dernier doit adopter ce statut et construire la suite sur ce choix. Rejeter le choix en disant simplement "Je ne suis pas ta mère" est vraiment une mauvaise option. Cela met un point final à l'histoire, et punit l'autre participant pour avoir tenté de la faire avancer.

Dans la même optique, entraînez-vous à répondre aux possibilités inattendues en les adoptant et en y édifiant la suite des scénarios. Vous pouvez avoir décidé qu'Elisa Hower est une innocente victime des forces maléfiques. Mais si l'un de vos joueurs semble persuadé qu'elle est la réincarnation d'une sorcière du 16^e siècle, peut-être est-elle le véritable ennemi de votre histoire, et pas Josephine Wingate, comme vous l'aviez prévu.

Vous ne devez pas accepter tout ce que les joueurs proposent. Gardez l'élément de surprise, avec des rebondissements dans les éléments que vous incorporez. Si vous avez un doute, laissez les joueurs avoir partiellement raison. Peut-être Élixa déchaîne-t-elle les forces maléfiques, mais seulement quand Joséphine tire les ficelles. Cette révélation met le groupe face à un dilemme moral intéressant. Comment arrêter la sorcière sans détruire la pauvre fille innocente dont elle occupe le corps ?

Il n'est pas nécessaire de changer de direction chaque fois qu'un joueur émet une hypothèse. La clé est d'éviter une scène dans laquelle rien ne se produit, ou quand l'hypothèse est moins intéressante que celle suggérée par le joueur. Lorsqu'un joueur dit que la bibliothèque dans un bâtiment d'adeptes doit comporter un passage secret, il est

décevant de prétendre que ce n'est pas le cas, ou empêcher les joueurs de le trouver parce qu'ils n'ont pas, pour ce faire, la bonne compétence. Découvrir un passage secret est plus amusant et permet au scénario d'avancer. Cela ne veut pas dire qu'il ne peut pas y avoir une très mauvaise surprise qui les attend au bout.

Préparez une solution de repli

Comme indiqué ci-dessus, vous verrez qu'il est plus facile de choisir un ou deux des éléments suivants à l'avance : un plan peut-être maléfique, des séquences préliminaires de suspens, une suite d'indices, et/ou une scène d'horreur intense. Vous ne vous y tiendrez pas forcément, mais vous la gardez dans votre poche au cas où l'inspiration de tous fasse défaut.

Bien sûr, il ne faut pas s'accrocher à l'idée de cette solution. Séparez mentalement ce qui a été révélé durant la partie, des faits que vous savez être vrais à ce moment précis. Si l'intérêt des joueurs le suggère, soyez toujours prêt à abandonner les faits qui n'ont pas encore été présentés, même s'ils vous semblent très intéressants.

Rythme

Lorsqu'aucune réponse évidente ne s'impose, face à une situation donnée, cessez de vous occuper du rôle de la scène, et créez un rythme spectaculaire. Beaucoup d'histoires poignantes changent de rythme, mélangeant les moments positifs et négatifs. Les histoires d'horreur sont plus négatives que les autres, entraînant les personnages dans une spirale de folie et de moments atroces. Les mystères surnaturels, qui ajoutent des éléments d'aventures à la terreur, offrent plus de moments positifs dans ces montagnes russes émotionnelles. Dans Cthulhu, la première structure est celle du mode "puriste", l'autre plus "pulp". Même les scénarios d'horreur extrême offrent des moments de répit aux personnages. En laissant l'audience se relâcher, vous affûtez l'intensité de la prochaine explosion d'atrocités.

Si les personnages ont du mal avec ce tempo, et que les joueurs semblent prêts à craquer sous la pression, dirigez-les vers des situations plus positives en répondant aux questions du scénario en ce sens. Si au contraire, cela fait un moment qu'ils n'ont rien rencontré de bien méchant, débrouillez-vous pour y répondre avec quelque chose d'affreux.

Mener et suivre

Improviser est une technique, pas un but ultime. Parfois vous trouverez plus amusant pour toute la table de prendre les rênes et la diriger dans une direction précise. Cela se produira sûrement plus près de la fin d'un scénario, lorsque vous essayez de rassembler tous les liens en une conclusion cohérente et satisfaisante.

Une fois de plus, il s'agit de répondre à une ambiance et à l'attitude des joueurs. Lorsqu'ils sont activement engagés dans un scénario et émettent des tonnes de suggestions intéressantes, suivez-les. Lorsque leur créativité s'effondre, ramassez la balle. L'improvisation est un procédé d'échange permanent.

Ordre et Chaos

Tout scénario de mystère, ou toute enquête dans la vie réelle, semble chaotique au premier abord, puis retrouve l'ordre graduellement.

Lorsque les enquêteurs accumulent les indices, le nombre de possibilités augmentent. Les mystères procèdent par élimination, réduisant les possibilités jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une. Toutefois, dans les nouvelles de Lovecraft, la recherche de réponses représente aussi une descente inconsciente dans la fatalité : la vérité est la dernière chose que vous voulez vraiment découvrir ! Le résolution structurale ordonnée d'un scénario de Cthulhu/Gumshoe peut comprendre des temples en ruines, des éviscérations écoeurantes, et l'apparition massive des serviteurs musiciens d'Azathoth.

Attendez de chaque scénario qu'il soit un peu poussif lorsque les joueurs trient les différentes options offertes par le document Armitage. Ils vont parcourir les théories multiples sans preuves suffisantes. Des débats sur les indices à suivre peuvent déclencher des affrontements entre les personnages.

La première étape d'un scénario peut être comme pousser un rocher en haut d'une colline, mais quand vous arrivez en haut, que plusieurs possibilités sont éliminées et que le lien majeur est établi, le rocher prend de la vitesse et roule de plus en plus vite jusqu'à ce que vous trouviez une conclusion qui semble convenir. Alors, vous pouvez faire effondrer le temple, démarrer l'éviscération, et envoyer les serviteurs d'Azathoth.

Enseignez les figures de style

Lorsque vous utilisez un scénario déjà écrit, vous pouvez vous fier à lui pour évoquer les thèmes, images et structures d'une nouvelle horrifique lovecraftienne. En leur attribuant plus de liberté pour diriger les actions, les scénarios improvisés ajoutent ce fardeau sur les épaules des joueurs. Les habitués savent le gérer. En se basant sur leurs succès passés, ils savent à peu près ce que leurs personnages devraient faire lorsqu'ils choisissent des liens à suivre dans le document Armitage. Ils savent aussi que les nouvelles de Lovecraft sont une aide excellente.

Si l'un ou plusieurs de vos joueurs sont novices dans les jeux de rôles lovecraftiens, prenez le temps de leur en apprendre les ficelles, donc les figures de style. Dans votre introduction à la campagne, résumez brièvement les thèmes, et l'imagerie standard du décor. Fournissez au joueur une base lovecraftienne, même si le personnage ne connaît rien au Mythe. (Comme nous le mentionnons plus haut, l'Affaire Armitage convient sûrement mieux à des personnages déjà aguerris et motivés. Un joueur qui ne connaît pas Cthulhu, devrait créer un personnage qui en sait plus sur le Mythe que lui-même, ou alors, une motivation très puissante qui le pousse vers une attitude plus active.)

Avec vos propres mots mentionnez rapidement :

- Les thèmes de l'indifférence cosmique et la fragilité de l'esprit humain lorsqu'il y est confronté, chez Lovecraft.
- L'existence des Grands Anciens
- Leurs serviteurs-types sur Terre, en comptant les adeptes humains et les créatures comme les Profonds.

Évoquez d'autres oeuvres d'horreur par exemple des séries TV comme *Fringe*, *Supernatural*, ou *X-Files*, en tant que modèles pour le genre de choses auxquelles les personnages doivent s'attendre durant la campagne.

Durant les premières parties, vérifiez que ce joueur sache comment se comporter dans les situations standards. Utilisez alors une narration autoritaire misant sur les Compétences d'Investigation du personnage :

- “Comme te l'a appris ton mentor, le Dr Mistral, c'est le genre de problème qui mérite un tour à la bibliothèque.”
- “Grâce à des années passées à battre le pavé, tu peux dire que c'est le type de criminel qui ne tient pas devant un peu d'intimidation physique.”
- “Un scientifique avec ton expérience du terrain, devrait rechercher des échantillons à analyser.”

Diriger les joueurs de cette façon aussi directe n'est pas souhaitable lorsqu'ils ont déjà leur lot de recherches en cours. Seuls ceux qui n'agissent pas peuvent être un peu poussés de cette façon. Dès que vous leur avez montré le chemin, vous pouvez à nouveau les traiter comme les autres joueurs.

Improviser un arc narratif

Les scénarios improvisés d'une campagne de l'Affaire Armitage peuvent se suffire à eux-mêmes ou bien, si vous le désirez, faire partie d'un arc narratif plus vaste. Une continuité se dégage souvent d'elle-même, sans que vous n'ayez à intervenir.

Pour former un arc narratif, gardez un oeil sur deux éléments : les adversaires en activité, et les arcs narratifs des personnages.

Adversaires actifs

Parfois les PJ ne réussissent pas à vaincre d'éminents antagonistes. Souvent, lorsqu'un ennemi particulièrement coriace ou mémorable échappe à leur emprise, recherchez des opportunités pour le leur ramener pour un nouveau round. Durant ces retrouvailles, attisez le désir des joueurs d'en découdre avec cet être maléfique. Créez des circonstances qui lui permettent de se moquer sans risque des personnages. Il peut être aperçu au loin, durant un scénario, et disparaître aussi vite dans la nuit. Des indices montrant son implication peuvent faire surface de temps en temps.

Augmentez ses chances de survivre à des rencontres antérieures. Si votre “méchant” bat normalement les protagonistes grâce aux jets de dés chanceux, ou parce que leurs réserves sont vides, augmentez ses statistiques pour que cela reflète sa puissance constatée. Créez d'autres antagonistes actifs pour le remplacer quand ils arriveront finalement à le coincer.

En apparaissant dans de multiples scénarios les adversaires actifs peuvent tisser des liens entre eux. Rassemblez-les en créant un grand programme sur lequel travaillent l'adversaire et ses alliés. Peut-être possèdent-ils des pages des documents Armitage en leur possession, et désirent que ce futur atroce se produise. Ils se mêlent aux affaires du groupe pour l'arrêter avant qu'ils n'empêchent les événements décrits dans les documents.

Les meilleurs adversaires actifs sont des gens, ou présentent, du moins, sans ambiguïté des traits humains. Extraterrestres, menaces impersonnelles ou irréflechies sont peu intéressantes pour créer un ennemi récurrent de poids. Le maître manipulateur richissime qui joue cruellement avec eux dans les sous-sols du club nautique, apporte plus de contenu émotionnel que les Mi-Go aux griffes bosselées.

Arcs narratifs des personnages

L'arc standard d'un personnage dans un récit de Lovecraft est une lente descente dans la folie. L'historique et les actions des PJ peuvent suggérer d'autres issues. Si vous savez depuis le début que vous voulez développer un arc narratif plus vaste, et que les joueurs disposent de nouveaux personnages, demandez-leur de fournir des accroches de scénarios pour leurs investigateurs, qui pourront évoluer sur plusieurs épisodes. Une bonne accroche implique un but qui changera profondément le personnage s'il réussit. Cette modification peut comporter des éléments extérieurs mais peut-être également interne ou émotionnel. Le plus habile pour créer une accroche de scénario, est de tirer son inspiration des motivations du personnage. À l'inverse, un joueur pourrait démarrer avec une accroche et ensuite choisir une motivation qui y corresponde. Partagez les exemples suivants avec vos joueurs, soit pour en tirer une inspiration, soit pour les piller purement et simplement :

- **Arrogance** : Armitage ou un autre membre du groupe d'enquête a attaqué l'une de vos théories scientifiques. C'est vous, à présent, qui allez les sauver de leur propre bêtise crasse et leur montrer ainsi votre supériorité.
- **Atavisme** : Ces rêves de transformation monstrueuse contiennent tous Henry Armitage. Par atavisme, vous pensez que la solution des documents sera aussi la réponse au problème de votre sombre ascendance.
- **Besoin de savoir** : vous avez toujours idolâtré, de loin, Henry Armitage et vous avez tenté de lui ressembler. Vous pensez, secrètement, qu'il pourrait être votre vrai père.
- **Choc soudain** : Il y a quelques jours à peine, vous vous êtes réveillé sur le bas-côté d'une route à l'extérieur d'Arkham, sans aucun souvenir de votre passé, les poches pleines d'objets énigmatiques. Au dos d'une pochette d'allumettes, se trouvaient le nom *Henry Armitage* et les mots, “Retrouvez votre passé. Arrêtez le futur.”
- **Curiosité** : Depuis que vous êtes tombé sur ces documents mystérieux, vous n'arrivez plus à fermer l'oeil. Seule leur résolution ramènera votre santé mentale de plus en plus menacée.
- **Ennui** : Lorsque vous avez été mis au courant des problèmes d'Armitage, vous veniez d'acheter une corde pour vous pendre, et à présent vous vous sentez délivré de l'ennui spirituel épouvantable qui vous taraudait. Pour des raisons que vous désireriez éclaircir, vous avez été intrigué par cette histoire. Peut-être qu'en découvrant la solution de ce mystère, vous trouverez une raison de continuer à respirer en ce monde ennuyeux.
- **Goût de l'aventure** : Vous vous jetez tête baissée dans les dangers pour oublier un amour perdu.
- **Goût pour les antiquités** : vous recherchez l'approbation de votre père absent, en accomplissant ce qu'il n'a jamais réussi à faire, retrouver par exemple la Boite rouge ou les Larmes d'Azathoth (mentionnées dans le premier document.)

- **Malchance** : Une diseuse de bonne aventure vous a prédit que votre malchance chronique cesserait lorsque vous aurez rempli certaines conditions. Sa prophétie vous a conduit vers le groupe d'enquête Armitage.

- **Sens du devoir** : Armitage vous a une fois sauvé la vie. Depuis, vous vous sentez opprimé par le poids de cette obligation. Avec la résolution de cette énigme, vous pourrez à nouveau vivre libéré de cette dette.

- **Sensibilité artistique** : Vous avez rencontré Armitage à une réunion mondaine et vous avez senti qu'une terrible épée de Damoclès le menaçait. Depuis cette nuit-là, vous souffrez d'un blocage douloureux de votre créativité. Vous ne pourrez écrire ou peindre à nouveau que lorsque vous aurez résolu le mystère.

- **Soif de connaissance** : Votre théorie unifiée du tout, qui vous apportera la gloire et le prix Nobel, ne peut être prouvée que si vous avez accès à la Boite Rouge ou aux *Larmes d'Azathoth*.

- **Vengeance** : "Diamond" Walsh a assassiné toute votre famille, peut-être en suivant les ordres de personnes inconnues. Voir son nom dans le premier document, vous donne l'impression que vous allez enfin pouvoir les venger.

Les accroches ne sont utiles que dans la mesure où elles vous aident à construire votre narration. Si vous n'êtes pas sûr de savoir comment en intégrer une dans le scénario principal d'Armitage, demandez aux joueurs de faire les liens nécessaires. Certaines de ces connexions sont plus drôles si elles sont introduites par surprise au fur et à mesure de la campagne. Par exemple, l'aventurier avide de frissons qui tente d'oublier son amour disparu, ne doit pas s'attendre à la voir réapparaître en tant qu'antagoniste mort-vivant.

Lorsque vous utilisez les arcs narratifs des personnages, cherchez des moyens pour faire progresser doucement une ou plusieurs accroches entre les scénarios. Avancez point par point jusqu'à l'apogée en cherchant l'embrasement général qui liera entre eux et résoudra toutes les accroches en cours.

Intégrez des arcs narratifs pour chaque investigateur peut ne pas être très constructif. Pas de problème pour les oublier si certains joueurs préfèrent éviter les projecteurs, ou ne viennent pas à toutes les parties, du moment qu'ils comprennent pourquoi vous faites ça, et qu'ils ne se sentent pas mis à l'écart. En vous focalisant sur les arcs narratifs de quelques personnages seulement, vous en faites les protagonistes principaux de votre campagne.

Vu le niveau de mortalité moyen de Cthulhu, vous ne devez pas vous fier uniquement aux histoires des personnages pour ficeler votre narration. Préparez-vous à changer de manettes, lorsqu'un PJ sur lequel vous avez travaillé, meurt dans d'atroces souffrances ou devient définitivement fou à lier, emportant avec lui, sa "si intéressante" petite accroche. Les joueurs qui veulent poursuivre ces arcs laissés orphelins, peuvent créer de nouveaux personnages aux mêmes motivations pour poursuivre le scénario.

Mêler les arcs narratifs des antagonistes et des personnages

En construisant un arc narratif improvisé, vous pouvez vous fier à un élément ou l'autre, ou bien les combiner. Lorsque des candidats au statut d'antagoniste récurrent se présentent, cherchez des moyens de les lier à un ou plusieurs arcs narratifs des personnages. Le lien peut être direct : par exemple, l'antagoniste peut être, ou menacer, un figurant mentionné dans l'accroche.

Mais cela pourrait aussi bien être une métaphore. L'antagoniste pourrait agir comme un obstacle pour le PJ en question, en étant le miroir ou l'inverse de ses motivations.

Un antagoniste miroir partage le même défaut fatal que le héros, personnifiant ainsi ses périls moraux ou physiques. Si un PJ a pour Motivation l'ennui, il est dans le même état d'esprit, mais sa lassitude de la vie le pousse à torturer, tuer et faire se produire le terrible futur.

Un antagoniste qui est l'inverse, met en valeur les traits caractéristiques du personnage, en endossant le rôle opposé. Le protagoniste d'un personnage affligé de désir suicidaire, peut être si furieusement déterminé à survivre qu'il va déclencher l'avènement des Anciens dans l'espoir d'obtenir une curieuse immortalité.

IMPROVISER AVEC GUMSHOE par Steve Dempsey

Cet article est tiré du webzine en ligne. Il comprend des règles optionnelles d'improvisation ainsi que de bons conseils.

La plupart des parties **GUMSHOE** sont jouées en utilisant le scénario écrit par un maître de jeu. Un MJ ne fait pas que présenter chaque scène et jouer les personnages non-joueurs mais il décide aussi à l'avance des indices. Bien que le maître de jeu n'impose pas aux joueurs le chemin à prendre, il en est tout de même le guide, les indices qu'il laisse déterminant la marche à suivre.

Il existe de bonnes raisons de ne pas toujours suivre cette voie. Stephen King explique dans *Écriture : Mémoires d'un métier*, « Je me méfie des intrigues pour deux raisons : nos vies sont en grande partie dénuées d'intrigue, même quand vous ajoutez toutes les précautions raisonnables et une planification attentive ; je suis de plus convaincu que l'intrigue et la spontanéité de créations réelles ne sont pas compatibles. » Une fois ceci intégré au credo du maître de jeu, « Aucun scénario ne survit au contact de joueurs », vous verrez que les parties improvisées ont des avantages sur un scénario déjà rédigé.

Ce que vous pouvez perdre lors d'intrigues complexes, vous le gagnez dans l'implication des joueurs lors du processus créatif et d'incarnation des personnages. Les joueurs seront bien plus libres de s'emparer du scénario dans la direction qui leur semble la plus naturelle et leur impact sera plus fort sur l'histoire.

Improviser n'est pas compliqué, l'impact principal de cette variation est que la partie n'est pas planifiée par le maître de jeu mais développée pendant la partie par les joueurs et le maître de jeu. Il n'y a aucune préparation pour le maître de jeu, hormis l'apprentissage des règles. Nous verrons en détail la manière d'appliquer ceci en trois étapes simples. Pour finir, nous présenterons un exemple décrivant le fonctionnement de ce système.

Le cadre

Toute improvisation nécessite un thème. L'improvisation traite d'un sujet. Si vous n'avez pas de thème, les joueurs ne sauront pas quel type de personnage créer.

Commencez donc par le thème. Peu importe comment vous le choisissez, tant qu'un lien est créé entre les joueurs du groupe. Vous devriez laisser le maître de jeu décider (« Vous êtes tous des lycéens japonais, se préparant à un voyage scolaire. ») où vous pouvez avoir une concertation groupée sur ce qui pourrait être sympa à jouer (« Je veux des trucs se cachant derrière les portes. », « Je veux des rituels magiques s'invoquant sur plusieurs années. », « Je veux une scène dans une boîte de nuit années 80. »). Vous pouvez aussi choisir quelque chose lié à des questions morales (« Jusqu'où iriez-vous pour stopper les monstres ? ») ou un dilemme (« Famille ou travail ? »).

Mais souvenez-vous qu'il s'agit de *Détective/GUMSHOE*. Tout tourne autour d'enquêtes. Un crime horrible a été commis, les bastions de la réalité sont menacés et les personnages sont chargés de résoudre la situation.

Pour votre thème, vous devriez aussi discuter de la nature de la menace ou du crime, même si vous ne voulez pas en connaître les détails à cette étape. Les lycéennes japonaises sont par exemple les cibles d'un tueur fou et la boîte de nuit années 80 évoque le Fils de Sam ou le tueur du Zodiaque.

Vous pouvez discuter pour savoir qui sera le méchant de l'histoire. Il peut être un concept vague (une divinité mythologique) ou explicite (une des lycéennes). Avoir quelques idées des objectifs aide au bon déroulement de la partie. Cela contribue également au rythme. Vous ne voulez pas que le méchant soit découvert en cinq minutes.

Bien que non indispensable, il peut être positif d'écrire les résultats de vos conversations sur ce thème. C'est une ressource pratique pour les joueurs et le maître de jeu qui peuvent s'y référer lors de la prise de décisions sur les personnages ou l'intrigue.

Une fois que vous connaissez le thème, créez quelques personnages. Dans de nombreuses parties, cela se fait dans le plus grand secret. Lors d'improvisations, la manière de procéder est différente. Vous créez tous les personnages ensemble. Parlez de vos personnages entre vous et dites quand quelque chose vous plaît. Donnez un retour positif.

L'improvisation ne tient que par les retours. Vous êtes l'audience ainsi que les acteurs, à vous de vous prendre en main. Il ne s'agit pas seulement d'avoir de bonnes sensations mais de développer et de lier les personnages. Admettons que vous ayez opté pour les lycéennes... vous devez savoir qui est l'intello, la pom-pom girl et qui a des pouvoirs psychiques. Vos personnages n'ont pas réellement besoin de le savoir, mais les joueurs si. Vous devez savoir où se présentent les conflits car c'est ce qui rend le jeu intéressant.

Vous pouvez le faire en présentant chacun votre personnage en fin de création, mais c'est un raccourci ne prenant pas en compte les liens pouvant être forgés entre les personnages, si vous le faites en collaborant.

Lors d'improvisations **GUMSHOE**, les Compétences d'Investigation fonctionnent différemment. Elles permettent toujours aux personnages de trouver automatiquement les indices majeurs ou d'être utilisées pour trouver des indices supplémentaires. Ceci n'a pas changé. Mais, vu qu'il n'y a pas de scénario écrit à l'avance, le choix des compétences détermine ce que les personnages feront lors de rencontres. Si personne ne dispose d'Histoire de l'Art, les personnages ne vont pas vraiment se pencher sur les peintures. S'ils possèdent tous un haut niveau en banalités, alors ce qu'il s'est passé au dernier épisode de la série TV à la mode aura bien plus d'importance.

Décidez de la durée de la partie. Cela peut se faire selon le nombre d'indices majeurs. Un seul indice est en général insuffisant mais vous pouvez jouer une bonne session avec seulement trois ou quatre indices majeurs. N'oubliez pas que certaines scènes n'auront pas de liens avec les indices mais feront office de transitions ou remplissages. Vous pouvez être tenté de vous lancer dans une partie gigantesque avec une dizaine d'indices majeurs, mais c'est peut-être trop et nous pensons

qu'il vaut mieux découper une telle aventure en trois ou quatre épisodes plus courts, chacun disposant de sa propre logique interne, le tout relié pour former un arc narratif plus important.

Que fait-on maintenant ?

Maintenant, vous jouez. Cela semble effrayant de se lancer sans aucune sorte de scénario écrit à l'avance mais vous avez quelque chose pour vous lancer... tout le travail de préparation du thème et des personnages. Vous devriez donc avoir une assez bonne idée de comment devrait se dérouler la partie. Ce qu'il vous faut, ce sont des scènes.

N'importe qui peut demander une scène, joueurs et maître de jeu, mais le maître décide de l'ordre dans lequel elles se jouent. La première scène est en général celle du maître de jeu qui l'utilisera pour présenter la partie, les personnages et peut-être un aperçu des mystères sur lesquels enquêter.

Une scène est un moment où un personnage (au moins) tentera une quelconque action. Une action peut être la découverte d'un indice, un personnage-joueur interagissant avec un autre ou avec un personnage non joueur, ou un personnage utilisant ses compétences générales dans un but précis. C'est une définition relativement libre mais vous saurez qu'il y en a une quand vous la verrez. Pour qu'une scène fonctionne, il faut une source de danger, d'excitation, de menace ou que l'histoire avance.

C'est le travail du maître de jeu d'organiser les scènes et de jouer les PNJ. Elles peuvent prendre en compte les envies d'un joueur mais c'est leur responsabilité de décider qui et quoi est dans la scène.

C'est aussi le travail du maître de jeu d'assurer les transitions entre les scènes. C'est essentiellement de la narration. C'est ce que vous retrouvez dans la série "24 heures chrono" pendant les coupures de publicité et que l'on retrouve Jack Bauer à la scène d'action suivante, ou au début d'un épisode quand le narrateur dit

« Précédemment dans Heroes ». Les transitions sont importantes car elles lient le tout. Les transitions peuvent présenter des moments d'exposition, par exemple quand un joueur parle à sa femme gravement malade à l'hôpital, lors de flashbacks sur une scène de vie du méchant ou de l'annonce d'événements futurs. La limite d'exposition des joueurs lors de ces scènes ne dépend que de la volonté du groupe. Certains joueurs ne veulent pas savoir ce qui se passe au-delà de la connaissance du personnage, mais d'autres apprécient la construction sur le style télévisuel consistant à interposer des plans du méchant commettant son dernier crime infâme: pensez à Sylar dans Heroes.

Comment improviser ?

Voici quelques techniques que vous pouvez utiliser pour vous aider lors d'improvisations. Si vous voulez plus d'informations sur l'improvisation en jeu de rôle, nous vous recommandons "Play Unsafe" de Graham Walmsley.

Ces techniques ne sont pas difficiles à utiliser et elles ont été employées lors de tests d'improvisation théâtrale pour améliorer des histoires par l'improvisation.

Ne faites pas les malins

Si votre personnage entre dans un bar pour la première fois, il commandera probablement un verre et ne se lancera pas dans une série d'acrobaties sur le comptoir avant d'abattre le pianiste. Si vous faites ce genre de choses, vous ruinez tout l'exercice narratif en réalisant des actions auxquelles les autres joueurs ne voient aucune justification. Les personnages doivent agir en accord avec eux-mêmes et faire ce qui leur est naturel. Vous vous rendrez compte que l'interprétation aide bien mieux dans la partie car les autres joueurs sauront à quoi s'attendre avec votre personnage.

Ne jouez pas le blocage

C'est la continuité de la première technique. Vous ne parviendrez pas à comprendre les autres personnages si vous agissez de manière à bloquer tout ce qu'ils font. Si votre personnage propose d'aller dans un bar, ne dites pas « Il est fermé » ou « Je ne vais pas dans les bars ». Il vaut mieux dire, « Je ne vais normalement pas dans les bars mais bon, pour cette fois ». C'est en fait bien mieux ainsi, car cela dévoile une facette de votre personnage tout en encourageant les autres joueurs à développer la partie

Réintégrez

Construisez autour de ce qui s'est déjà produit. Si un PNJ mentionne un nom lors d'une scène, réutilisez-le plus tard. Si un détail est mentionné, faites-le apparaître plus tard lors d'une autre scène sous un aspect différent, le rendant plus ou moins important. Le but de la loi de conservation des détails est de renforcer la narration en attirant l'attention sur des points frappants.

Cette réincorporation est aussi connue sous le terme de fusil de Tchekov à cause d'une lettre qu'il écrivit à un ami, « Si vous dites au premier chapitre qu'un fusil est accroché au mur, il doit absolument être utilisé au deuxième ou troisième chapitre. S'il ne doit pas servir à tirer, il n'a rien à faire là. »

Un exemple de partie

Voici donc un exemple. Graham dirige une partie pour Simon et Alex. Ils décident de jouer à **Terreur (Gumshoe)** dans le Londres des années 70. Les personnages joueurs seront impliqués dans une scène punk, au ton graveleux et la partie tournera autour d'une infection par un parasite.

Le personnage de Simon s'appelle Steve, un auteur de fanzine de Bromley. Ses écrits ont de l'influence dans le milieu mais il n'est pas spécialement apprécié, surtout à cause du ton sarcastique de ses textes. Il est sans emploi.

Le personnage d'Alex, Adrian, est quitté Birmingham pour Londres pour fuir le Heavy Metal. C'est un batteur de talent et il joue en concert avec un groupe du nom de Dole Kids. Adrian et Steve partagent une chambre immonde sur Berwick St.

Graham pense que l'intrigue implique probablement une infection à progression lente mais ce n'est pas lui qui décide. Cela reste son travail d'établir la première scène. Étant donné le thème, il n'y a rien de mieux que de commencer la partie dans un club.

Nous sommes vendredi soir au Dive, un club en sous-sol à Camden, et la salle est bien animée. Le sol, recouvert de bière et autres fluides corporels, colle aux pieds, et les murs dégoulinent de sueur. Dole Kids quitte à peine la scène après une performance de qualité. Steve se trouve en coulisses, discutant avec Molly, la chanteuse solo de Kick in the Head, le groupe suivant. Molly est choquée par ce que Steve a écrit dans son dernier fanzine. Son groupe est prêt sur scène et l'attend.

La scène est lancée pour présenter les personnages et les PNJ. Après ce qui vient de se produire, il est évident que Molly réapparaîtra plus tard dans la partie. Molly surgit en colère sur scène se cognant contre Adrian. Ceci ne fait que pimenter la situation. Elle crache sur les gars et entre en scène pour chanter. Ils la suivent et finissent par se faire tabasser par Kick in the Head et leurs fidèles fans. Molly prend pitié d'eux et les fait venir dans sa loge où ils fument un pétard.

Alex demande alors à jouer une Scène avec un Indice majeur. Rien d'horrible ne s'étant produit pour l'instant produit, la scène devrait présenter les premiers éléments d'horreur. Il est probablement temps de mourir pour quelqu'un.

Alex demande à ce que la scène soit jouée après la fête. Graham prépare la scène mais permet aux joueurs de placer leur propre personnage. Cela se passe après la fête, dans un squat à côté d'un vendeur de kebab. Le bâtiment n'a pas l'électricité et est entièrement éclairé à la bougie. Un vieux radiocassette crache les chansons reconnaissables d'Iggy Pop and the Stooges.

Alex décide qu'Adrian embrasse une groupie dans une salle de bain décrépite, les bougies se réfléchissant sur les miroirs brisés. Simon décide que Steve papote avec des fans de fanzine dans une cuisine moisie et humide.

Graham raconte ce qui se passe ensuite. Soudain, un cri vient des étages supérieurs. Une fille titube dans la cage d'escalier, le visage déformé par l'horreur. Elle s'évanouit et tombe lourdement. Tout le monde se précipite pour voir ce qui se passe. Alex ayant demandé la scène, c'est à lui que revient de découvrir ce qu'est l'indice. Il peut écouter les suggestions d'autres joueurs. Adrian s'avance et utilise Intimidation pour que tout le monde recule afin qu'il puisse accéder à l'indice. Alex dit que la fille est évanouie. Elle serre un joint dans sa main. Adrian vérifie comment elle va et récupère le joint. (**réincorporation** du joint.) Il se prépare à en tirer une bouffée mais remarque quelque chose d'étrange. Graham suggère qu'il pourrait s'agir d'une sorte de minuscule ver gigotant. Simon ajoute qu'il a peut-être vu quelque chose bouger dans l'oeil de la fille, mais c'est assez vague.

Alex décide de s'occuper du ver dans le joint. Simon décide d'un indice supplémentaire, dépensant un point de Connaissance de la rue et décide que Steve connaît la fille. C'est une goth' du nom de Perdita, elle aussi de Bromley, une païenne dont il a entendu parce qu'elle fri-cote dans des « trucs magiques bien lourds ».

Graham raconte ce qu'il se passe ensuite. Perdita se réveille, regarde autour d'elle avec un sourire étrange puis tente d'embrasser Adrian. Elle est doué d'une force surhumaine, mais ensemble, ils parviennent à la jeter dehors. Elle poursuit alors quelqu'un d'autre. Tout le monde s'est enfui, sauf Molly, qui dit « Oh la loose, j'ai le même dealer que Perdita ! » Elle sort son sachet, et l'herbe est infectée de vers.

Nous avons une intrigue ! Tout le monde a fumé de l'herbe infectée, qui sait ce qu'il va leur arriver ? La partie va se poursuivre tard dans la nuit.

Vous avez à présent des moyens utiles d'improviser vos parties. Souvenez-vous d'une chose, une touche légère est nécessaire pour ce genre de parties, n'allez pas démolir les idées des autres, laissez-leur du temps pour obtenir des résultats. C'est une question de respect mutuel.

Enfin, l'improvisation peut ne pas fonctionner. Il peut arriver que vous vous soyez lancés dans une impasse. Mais ne vous en faites pas. L'improvisation, comme toute autre technique de jeu, ne fonctionne pas toujours. Il ne faut pas trop s'en préoccuper et essayer de reprendre un peu en arrière, avant que les choses n'aient commencé à dérailler.

Avec un peu de patience, vous serez de nouveau sur les rails.

Le joueur dans l'improvisation

Avant de commencer votre campagne, décidez du niveau d'improvisation. Il y a des joueurs qui n'aiment pas qu'un mystère s'écrive au fur et à mesure de leurs avancées. Une enquête ne leur semble réelle que s'il n'existe qu'une seule réponse prédéterminée et fixe, une linéarité définie. Si la majorité des joueurs de votre groupe sont de cet avis, alors *l'Affaire Armitage* n'est peut-être pas faite pour eux. Mais vous pouvez aussi utiliser l'art du mensonge, un grand classique des meneurs de jeu aguerris : dites-leur que vous avez adapté cet ouvrage et préparé toutes les réponses à l'avance.

Mais de nos jours, il est assez facile de trouver des joueurs qui aiment le narratif. Si vous improvisez librement, préparez-les à cette expérience avec les conseils suivants :

- **Prendre les manettes.** *L'Affaire Armitage* est votre chance à vous joueurs, de diriger une intrigue d'une campagne de Cthulhu. Au lieu

d'attendre que les choses se produisent, vos personnages prennent le contrôle. Au lieu de suivre un seul lien narratif, chaque document vous apporte une chance de choisir les mystères qui vous intéressent le plus.

- **Les mystères sont**, au départ, source de confusion. L'histoire peut sembler, au premier abord, confuse et brouillonne. Il faut s'y attendre. Après tout, c'est ce à quoi ressemblent les enquêtes du monde réel à leur prémisses. Si vous êtes perdu, trouvez plus d'informations. L'affaire prendra petit à petit sa propre forme et tout deviendra beaucoup plus clair.

- **Il n'y a pas de mauvais choix.** Sélectionnez les éléments que vous voulez suivre directement. Ils mèneront à quelque chose d'intéressant. Aucun des choix n'est tactiquement supérieur aux autres. Empruntez donc des chemins qui vous semblent les plus amusants. C'est une chance unique pour votre personnage de faire des choix sans en être puni. En cas de doute, consultez vos notes et demandez-vous quel indice attirerait le plus votre personnage.

- **Il n'y a que des mauvais choix.** C'est une partie de Cthulhu. Vos vail-lants personnages luttent contre un univers d'une indifférence terrifiante, pour une victoire qui au mieux sera éphémère. Peu importe où vous vous dirigerez, l'horreur vous y attend. Allez, relaxez-vous et appréciez votre inévitable destin !



Plan de structure du scénario

Éveil des soupçons

L'inquiétant semble inoffensif

Quelque chose de désagréable

Palier atteint

Rebondissement

Soulagement

Vérité enfin dévoilée

Face à l'horreur

Séquence optionnelle : soulagement

Séquence optionnelle

CTHULHU



PERSONNAGES NON-JOUEURS

Ce chapitre offre 42 profils configurables et réutilisables de figurants, que les PJ rencontrent en jouant cette campagne ou toute autre enquête de Cthulhu.

Plusieurs catégories ont été créées : Universitaires, Professionnels, Police, Haute société, Citadins, Représentants et commerçants, Campagnards, Ouvriers, Marins, Soldats, Durs à cuire, et Forains).

Chaque présentation du personnage inclut des éléments modulaires que vous pouvez mélanger et apparier comme vous voulez. Lorsqu'un figurant entre dans le scénario, soit que vous avez préparé la scène, soit que vous improvisiez, décidez s'il (ou elle) est Néfaste, Inoffensif, ou Allié. Un figurant Néfaste placera des obstacles sur le chemin des investigateurs pour tenter de les blesser, eux ou ceux qu'ils tentent de protéger. Il peut être un agent des Anciens, un occultiste malfaisant inconscient de la folie existentielle inhérente au Mythe, ou un sale type très banal. Un figurant Inoffensif est une personne normale, espérant poursuivre le cours de sa vie, ce qui l'oppose souvent aux investigateurs et à leurs demandes étranges. Si le figurant est un Allié, c'est un individu héroïque à la motivation équivalente à celles qui animent les enquêteurs. Qu'il soit ou non conscient du Mythe, il pourra aller loin, pour aider le groupe à surmonter les obstacles du scénario en cours. L'horrible univers de H. P. Lovecraft étant ce qu'il est, des Alliés réapparaissent souvent dans le scénario après avoir aidé les héros, mais sous la forme d'affreux cadavres mutilés, détruits par les forces étranges qu'ils ont aussi imprudemment dérangées. Les figurants Alliés peuvent être adoptés par les PJ pour remplacer des personnages décédés brutalement, tout comme beaucoup de types Inoffensif, après une épiphanie héroïque convenable.

Pas besoin de le dire, les faits fournis concernant les figurants dans les trois modes ne sont qu'un point de départ, pas une camisole de force. Lorsqu'une idée ne convient pas à vos scénarios, modifiez-la à votre guise.

Si vous avez besoin d'un retournement de situation, vous pouvez parfois modifier votre conception d'un figurant à mi-parcours. Un protagoniste présenté comme Néfaste peut, par surprise, se révéler Inoffensif. Un type Inoffensif peut parfaitement se sentir inspiré et avoir un comportement d'Allié, ou un Allié corrompu par la folie peut emprunter un chemin Néfaste.

Certains paragraphes incluent une partie intitulée "Rôle," qui indique pourquoi les PJ devraient chercher à contacter certains figurants, quelles que soient les références dans les papiers d'Armitage.

Vous trouverez également des noms supplémentaires et d'autres descriptions pour que vous puissiez réutiliser ce genre de personnage la prochaine fois que vous aurez besoin d'un figurant dans son genre.

Trois Manies ou plus sont fournies pour chaque figurant. L'une d'elle suggère une action physique que vous pouvez utiliser à la table de jeu, sou-

vent avec l'aide d'un accessoire. N'utilisez qu'une Manie à la fois. En jouer plusieurs est ardu et peut détourner l'attention de l'intérêt central de la scène. Chaque protagoniste est présenté avec ses statistiques de jeu. Bien que les figurants ne soient pas censés utiliser des Compétences d'Investigation, elles sont parfois fournies, pour vous donner une idée du degré d'expertise que le PNJ peut apporter aux enquêteurs. Les Compétences Générales qui permettent aux figurants de percevoir ou se dissimuler aux yeux des PJ sont supprimées au profit d'un Modificateur de Vigilance et d'un Modificateur de Discretion.

Si un figurant est cité dans l'un des feuillets d'Armitage, Référence en donne le numéro. Lorsque le PNJ apparaît dans plus d'un document, les références secondaires sont en italique.

UNIVERSITAIRES

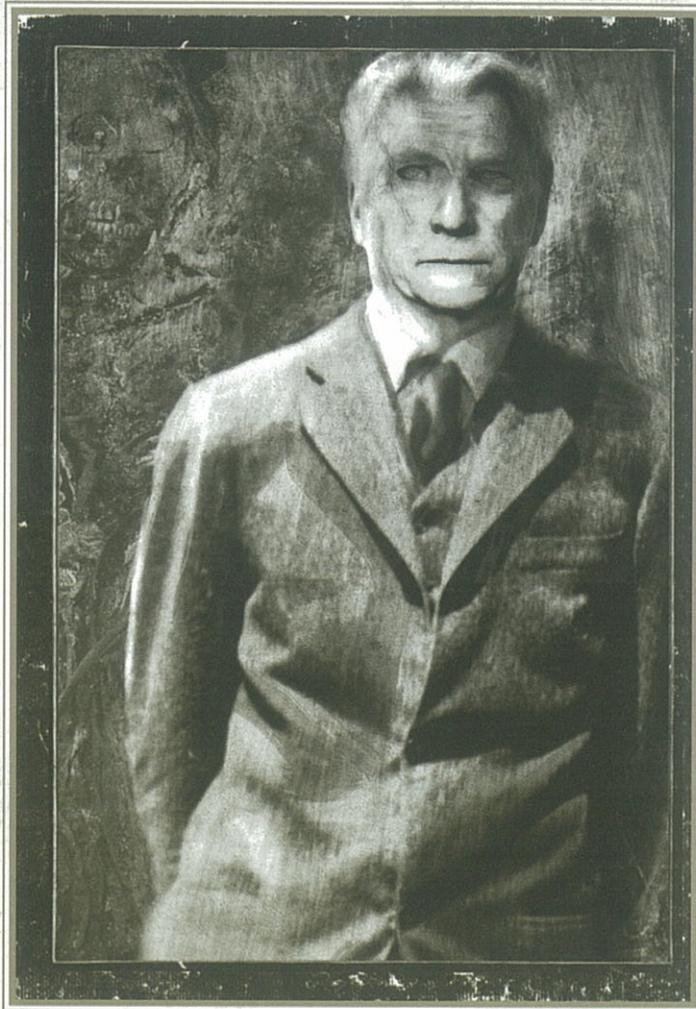
Anthropologue

Nom: Henry Russell

Description: Cinquantaine finissante, aveugle, cicatrices, cheveux blanchis prématurément, voix aigüe.

Néfaste: durant son séjour au sein d'une tribu qu'il a étudié toute sa vie, Russell a été victime d'un sort lancé par un chamane dégénéré. Ce primitif charismatique a soumis un Russell à demi-consentant à d'innommables rites en l'honneur de son antique dieu inhumain. Après s'être libéré du chamane et être rentré chez lui, Russell a lentement perdu la vue. Après être devenu complètement aveugle, Russell a fait une découverte horrible mais également délectable : il avait à présent la possibilité de percevoir les véritables angles non-euclidiens, sous-tendant notre fausse conception limitée de l'espace tri-dimensionnel ! Lorsque les PC viennent le voir, à la recherche d'informations concernant sa tribu, il peut voir des forces surnaturelles autour d'eux, désirant leur trépas, et il fait de son mieux pour les pousser à voir la même chose que lui, et hâter leur descente dans la folie. Bien adapté à son propre petit environnement, son handicap le fait redouter d'être emprisonné. Interrogatoire par quiconque est en mesure de l'envoyer en prison, même brièvement, le pousse à révéler rapidement ses secrets.

Inoffensif: Russell a perdu la vue pendant qu'il était sur le terrain. Frappé par derrière par un porteur qu'il avait mal traité, il est devenu aveugle et a alors été malmené ou blessé par une créature exotique. Cela peut être n'importe quoi, du piranha au cobra, selon où vous avez besoin de situer la tribu qu'il étudiait. Ne blâmant que lui-même pour son accident, Russell est devenu l'avocat du droit des populations primitives à vivre



tranquillement. En cela, ses idées progressistes ont bien une à deux générations d'avance. Il insistera pour que les PJ lui donnent un coup de main avant de leur retourner la politesse (Négociation.)

Allié: Russell est devenu aveugle durant un raid tribal. Il a tenté de protéger le groupe, qu'il étudiait, de rivaux dégénérés qui vénéraient un cruel esprit-pieuvre. Avec l'aide de ses collègues, il a, depuis, découvert des religions cannibales similaires disséminées partout sur Terre. Russell accuse l'influence nocive de ces cultes qui maintient les braves gens de sa tribu d'élection dans une misérable lutte pour leur subsistance. Il coopérera à tout effort pour dénoncer au grand jour ces cultures barbares.

Autres noms possibles: Raymond Rickard, Harold Hurd, Gerrit Frost

Autres descriptions possibles : [Une fois que le groupe a rencontré un anthropologue aveugle, changez les descriptions fournies au-dessus pour que ce détail marquant ne se répète pas sans fin. Sauf si vous voulez faire de cette récurrence, un détail dérangeant dans un scénario particulier.]

(1): Entre 50 et 55 ans, cheveux noir de jais, traits aigus, cheveux en pointe sur le front.

(2): Entre 35 et 40 ans, cheveux bruns ondulés, yeux bleus, grandes oreilles.

(3): Entre 40 et 45 ans, peau épaisse, visage plat, voix monocorde.

Manières personnelles: [s'il est aveugle, pas besoin d'un autre trait marquant : manipule les objets sur la table au toucher]

(1): Transpire abondamment, comme s'il était encore victime d'une fièvre tropicale ;

(2): Caresse machinalement sa cicatrice lorsqu'il est perdu dans ses pensées ;

(3): Fait de grands gestes avec sa pipe mais ne l'allume jamais.

Compétences d'Investigation: Anthropologie, Archéologie, Histoire, Langues, Médecine, Connaissance de la Nature, Pharmacologie

Compétences Générales: [le second chiffre est la version dans laquelle il n'est pas aveugle] Athlétisme 1/6, Conduite 0/2, Armes à feu 0/6, Premiers soins 0/6, Fuite 0/4, Santé 2/6, Mécanique 2, Pilotage 0/4, Équitation 0/4, Bagarre 1/6, Mêlée 1/6.

Modificateur de Vigilance: -1 (visuel), +1 (auditif) [si aveugle, 0 s'il voit]

Modificateur de Discrétion: -2/+1

Référence: 9

Astronome

Nom: Rupert Vegard

Description: 35-40 ans, mince, rides prématurées, crinière de cheveux rebelles rejetée en arrière.

Néfaste: après de longues nuits passées à fixer les étoiles, Vegard devient fou lorsque l'une des étoiles se mit, elle aussi, à le fixer ! Il n'est pas en contact direct avec les principaux protagonistes du scénario. Il reçoit plutôt ses instructions directement des entités stellaires, qui lui murmurent leurs ordres en faisant frétiler les étoiles qu'il contemple avec son télescope. Vegard est un agent dormant, attendant que les ennemis du Mythe l'approchent à la recherche d'une aide quelconque. Alors les choses stellaires le contraindront à les mener à leur perte. Il dissimule sa folie sous un masque d'intellectuel énergique et passionné, identique à la version Allié du figurant fournie ci-après. Selon le niveau de mensonge, dans lequel vous voulez les entraîner, Empathie peut dévoiler une seconde personnalité se cachant sous un aspect engageant. Une fois démasqué en tant que serviteur d'entités maléfiques, Flatterie de ses talents de menteur, provoque une fière évocation de la totalité de ses sombres secrets.

Inoffensif: Vegard est un homme distrait, plongé dans l'étude des galaxies. Il passe la majeure partie de son temps à faire des observations et des calculs dans ce nouveau royaume de recherche astronomique. Quelle que soit l'aide que les investigateurs attendent de lui, ce n'est qu'une perte frivole de temps et d'énergie qu'il se refuse à faire, surtout avec toutes ces nouvelles galaxies à répertorier ! Bureaucratie révèle que les termes de sa bourse de recherche, octroyée par un philanthrope excentrique J. Schuyler Vandervoort, exigent qu'il passe un certain nombre d'heures à éduquer le public et répondre aux questions de non-initiés intéressés. Si les PJ font tout un plat de son refus de les aider, il pourrait perdre son financement, ou du moins être forcé de gâcher d'innombrables heures à répondre à des enfants et des illuminés.

Allié: tourbillon d'énergie intellectuelle, excité par les nouvelles avancées dans tous les domaines de la Science, Vegard laisse son esprit s'aventurer dans des domaines où des scientifiques plus classiques n'iraient pas. Parmi ses recherches non conformistes, il étudie les textes astrologiques datant du Moyen-âge et de la Renaissance, cherchant des observations de corps célestes méconnus que les méthodes modernes pourraient améliorer. Au cours de ses lectures, il a découvert que beaucoup de sorts dans d'anciens grimoires de magie noire contenaient en fait plus d'observations célestes correctes que ne le permettaient les télescopes de l'époque. Il a appris des noms comme ceux de Cthulhu et Nyarlathotep dans ces livres et désire leur octroyer une certaine réalité. Vegard aidera les investigateurs, non par altruisme, mais pour piller ensuite ce puits très particulier de connaissances astronomiques.

Autres noms possibles: Sven Granhagen, Oliver Vallentin, Geoffery

Read, August Campbell

Autres descriptions possibles :

- (1): environ 45 ans, perd ses cheveux, corpulent, fixe les gens à travers des lunettes minuscules aux verres sales.
- (2): 60-65 ans, cheveux blancs neige, petit bouc, porte des vestes de tweed élimées
- (3): 55-60 ans, épaules larges, nez aquilin

Manies personnelles:

- (1) ouvrir et dévorer des boîtes de sardines, tout en parlant aux investigateurs (mimez le geste ou ouvrez réellement une boîte);
- (2) son bureau et les autres meubles de son observatoire sont encombrés par de nombreux jeux de solitaire à moitié-terminés, abandonnés à mi-chemin.
- (3) laisse de la nourriture à l'extérieur pour un chat errant

Compétences d'Investigation: Astronomie Chimie, Occultisme

Compétences Générales: Athlétisme 2, Électricité 4, Fuite 6, Santé 2, Mécanique 4, Bagarre 2

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion:0

Biologiste

Nom: Cecil Davis

Rôle: peut être appelé pour analyser ou donner des indications sur de mystérieux échantillons comme des drogues hallucinogènes, des traces d'ichor, ou des membres coupés de créatures improbables.

Description: petite cinquantaine, barbu, chaleureux, ressemble à une statue de Zeus ou Poséidon

Néfaste: frustré dans sa quête du prix Nobel, Davis se jette sur tout ce que les PJ lui ramènent pour en faire la base de son nouveau projet qui prouvera au monde sa valeur. Il prétend ne rien trouver, et retourne travailler, libérant de terribles puissances bien au-delà de sa vision. Rationaliste à tout crin, Davis ne sait rien du Mythe à moins que les investigateurs ne lui en parlent. C'est le catalyseur qui le transformera en monstre dont la raison a chaviré. Biologie ou Chimie, en Compétences Relationnelles, pour tenter de lui rappeler les principes purs de la Science, peut lui faire abandonner sa folie et le pousser à révéler ce qu'il a fait, avant qu'il ne soit, hélas, trop tard.

Inoffensif: Vantard charismatique se vautrant dans l'adoration de ses étudiants, Davis accepte d'aider le groupe, puis le quitte à la poursuite de toute autre tâche plus prometteuse pour son ego. Flatterie, ou l'approbation de quelqu'un ayant un haut Niveau de vie, est exigé pour l'éloigner de son microscope.

Allié: Inspiré par l'étrangeté de l'échantillon que les PJ ont découvert, le Professeur Davis, jadis si robuste, s'est lancé dans la poursuite impitoyable de ces secrets jusqu'à l'épuisement physique. Ayant mis en péril sa Santé dans cette cause, il exhorte les PJ à faire en sorte que son sacrifice ne soit pas vain.

Autres noms possibles: Marvin Samuel, Charles Dauvillier, James Dempster

Autres descriptions possibles :

- (1): 35-40 ans, souriant, sans prétention, à lunettes.
- (2): petite trentaine, élancé, très brun, s'habille avec une désinvolture inhabituelle.

Ajuster les statistiques

Les figurants Néfastes peuvent se trouver très proches des investigateurs, surtout dans les parties "pulp". Un PNJ antagoniste principal devrait avoir un niveau de Santé entre 8-12; les antagonistes secondaires entre 4-8, au moins. Attribuez aux figurants Néfaste de n'importe quelle catégorie au moins une compétence de combat (Armes à feu, Bagarre ou Mêlée) entre 6-8, et des niveaux dans d'autres compétences au moins entre 2 et 4. Augmentez également leur modificateurs de Vigilance et de Discrétion de 1 à 2. Les antagonistes principaux ont aussi besoin de renforts comme des hommes de mains ou des entités mineures du Mythe. Les types Néfastes qui ne représentent pas une menace immédiate, peuvent avoir un niveau de combat plus bas, mais devraient profiter d'un niveau en Fuite compris entre 8 et 12, si vous voulez qu'ils puissent s'échapper quand les PJ viendront défoncer leur porte.

Vous aurez rarement à augmenter les statistiques des Alliés ; ils ne sont là que pour apporter une aide mineure et, peut-être, servir de pauvre victime sympathique des horreurs que les PJ affrontent. Lorsque vous aurez besoin qu'ils jouent le rôle de la cavalerie accourant pour sauver les PJ d'un sort horrible, vous pourrez le faire en description uniquement narrative sans avoir à faire de jets pour des affrontements entre PNJ.

(3): fin quarantaine, mou de traits et de corps, plisse les yeux pour fixer des objets proches.

Manies personnelles:

- (1) interrompt de temps en temps le contact visuel pour regarder par la fenêtre.
- (2) a beaucoup voyagé.
- (3) s'enthousiasme pour les automobiles.
- (4) observateur passionné d'oiseaux

Compétences d'Investigation: Biologie, Chimie, Pharmacologie, Physique

Compétences Générales: Athlétisme 2, Conduite 2, Électricité 2, Premiers soins 4, Fuite 4, Santé 4, Mécanique 2, Pilotage 2, Équitation 2, Bagarre 2.

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: 0

Référence: 5

Linguiste

Nom: Lars Fagerberg

Rôle: peut traduire un langage connu d'aucun des PJ.

Description: 75-80 ans, grand et imposant, yeux inquisiteurs, voix profonde.

Néfaste: endoctriné par l'occultisme dès son jeune âge, Fagerberg a appris toute une variété de langues obscures pour poursuivre ses recherches magiques. Un document ou un grimoire essentiel au scénario en cours semble être ce qu'il a recherché passionnément, mais sans résultat, tout au long de sa longue carrière. Il tentera de le voler, ou au minimum de le recopier. Il fera une traduction erronée du texte qu'on lui confie, soit pour empêcher les PJ de découvrir la terrifiante vérité qu'il cherche aussi à découvrir, ou parce qu'il les considère comme une menace. Dans ce dernier cas, sa fausse interprétation du texte les entrainera vers des dangers mortels. La fragilité physique de Fagerberg le rend plus perméable à l'intimidation une fois sa perfidie révélée.

Inoffensif: L'obsession de Fagerberg au sujet d'une langue, dont personne à part lui ne se soucie, a fait de lui un solitaire et un excentrique peu considéré. Rien d'autre ne l'intéresse plus que parler des minuties syntaxiques de ce langage particulier. Excité comme jamais si quelqu'un découvre une application à sa marotte, son désir de tout en savoir peut sembler indiscret, voire Néfaste.

Allié: Enfoui dans la structure des langues mortes se trouve un corpus de savoir antique qui aurait mieux fait de rester oublié. Lorsqu'il était plus jeune, Fagerberg a affronté personnellement des adeptes à la recherche de textes occultes rédigés dans la langue qu'il étudie. Cela l'a conduit dans toute une série d'exploits périlleux au cœur de l'Afrique, y compris lorsqu'il a combattu les maîtres occultes durant le siège de Khartoum. En plus de leur révéler le contenu de leur texte, Fagerberg pourrait leur donner des détails pratiques très utiles à ceux qui combattent la menace du Mythe.

Autres noms possibles: Arthur Burnett, John Lodge, William Crawshaw

Autres descriptions possibles [si c'est un Allié, changez la chronologie de ses aventures passées pour qu'elles correspondent à son âge alternatif]

- (1): 45 ans, voûté, jovial, yeux profondément enfoncés.
- (2): 35-45 ans, traits nordiques, cheveux châtain, fossette au menton
- (3): 65-70 ans, yeux tristes, barbe blanche, visage profondément ridé, voix lente et triste.

Manies personnelles:

- (1) collectionne les tapis persans ;
- (2) porte constamment une écharpe quelle que soit la température (utilisez-en une en accessoire);
- (3) Chaque fois que les PJ viennent le voir, un orage se déclenche, à coup sûr.

Compétences d'Investigation: Archéologie, Anthropologie, Histoire de l'Art, Langues, Occultisme

Compétences Générales: Premiers soins 4, Fuite 2, Santé 2, Équitation 2.

Modificateur de vigilance: 0

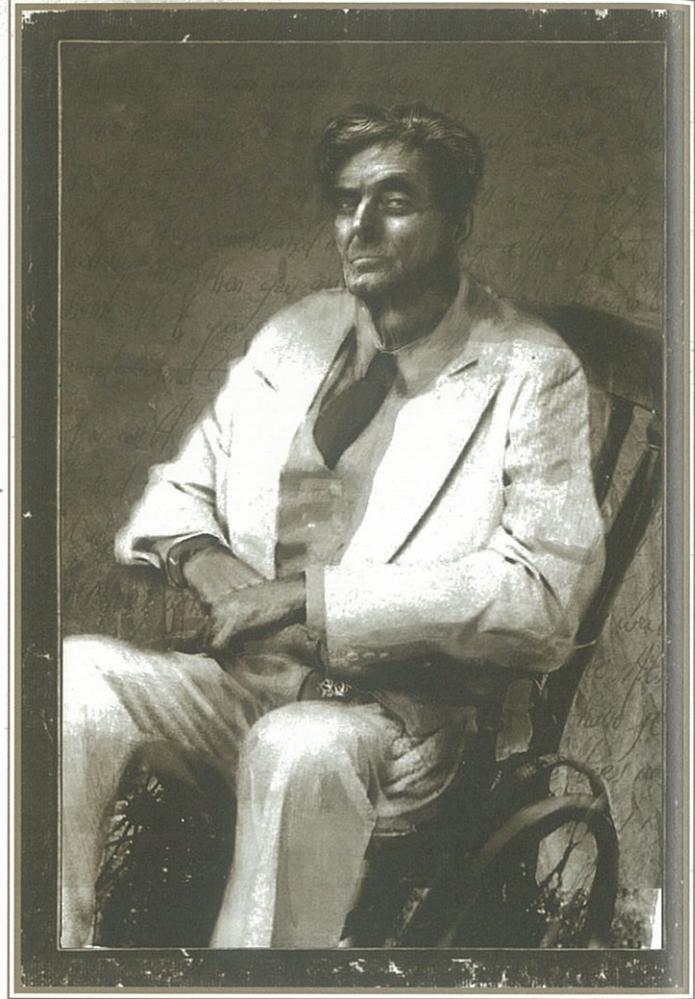
Modificateur de discrétion: 0

Référence: 5

Théologien

Nom: *Graham Burgess*

Description: la quarantaine, cheveux en bataille, traits profondément creusés, cloué dans un fauteuil roulant.



Néfaste: jadis ennemi farouche du culte de Cthulhu, et bien vu par le groupe d'enquête Armitage, le zèle du professeur de théologie à rester actif malgré une blessure handicapante, l'a changé en ce qu'il a combattu. Il y a cinq ans, sa carrière d'enquêteur de terrain s'est achevée lorsqu'une fléchette tcho-tcho s'est fichée dans sa colonne vertébrale. En utilisant un sérum confisqué à un prêtre catholique défroqué, Burgess fut en mesure de se guérir de façon temporaire. Lorsqu'il se l'injecta, sa moelle épinière sectionnée se ressouda. Il y gagna également une force incroyable. Bien que capable de donner l'image d'un homme stable mais amer, Burgess assoiffé de vengeance, veut s'occuper lui-même des forces occultes. Lorsque les PJ viennent pour obtenir une information, il les envoie sur une fausse piste, prend du sérum, et part lui-même en chasse. Dans son zèle enragé, il peut mettre en danger des innocents ou déchaîner des horreurs qu'il ne peut contrôler. Le Burgess Néfaste peut être bien utilisé comme source de complications dans des affaires qui seraient, sinon assez simples. Il offre alors un contraste entre ces méthodes brutales et la moralité des PJ. Il peut être sensible à une discussion musclée utilisant la religion. (Théologie utilisée en tant que compétence relationnelle).

Inoffensif: Burgess n'a pas touché un verre depuis sa chute, ivre, dans un escalier. Il a depuis cherché la rédemption dans la prière, la méditation, et sa distance des choses de ce monde. Un PJ doit faire preuve d'une sincérité religieuse (Théologie utilisée en tant que compétence relationnelle) avant que Burgess accepte de le fréquenter. N'ayant jamais eu connaissance du Mythe, avant de rencontrer les PJ, Burgess ne peut le concevoir qu'en terme de tentation satanique dans les limites d'un univers moral.

Allié: identique à la version Néfaste, excepté que Burgess est resté équilibré et sain d'esprit malgré son infirmité. Lorsque son grand rival lui a offert une chance de marcher à nouveau, il a détruit le sérum sans y toucher. À présent, seulement capable de continuer à se battre par procuration, Burgess désire établir une relation de mentor avec un investigateur qui partage sa foi enflammée. (Si le groupe inclut un personnage religieux, Burgess est de la même confession.)

Autres noms possibles: Lawrence Dempster, Frank Holtgreven, Joseph Teller

Autres descriptions possibles [ôter le fauteuil roulant si c'est la deuxième version du figurant]

- (1): 65-70 ans, favoris blancs, calvitie, adopte un style victorien.
- (2): 45-50 ans, cheveux en bataille, thorax en tonneau, langage corporel d'une virilité agressive.
- (3): milieu de la trentaine, épaisse chevelure châtain, moustache soigneusement peignée, lunettes de lecture maintenues autour du cou par un lien.

Manies personnelles: [pas s'il est déjà paraplégique]

- (1) peintre amateur préférant les sujets religieux.
- (2) organiste à l'église (il semble s'entraîner sur des touches invisibles, poser ses mains sur un clavier, ou appuie sur des pédales pour appuyer ses dires)

Compétences d'Investigation: Anthropologie, Histoire de l'Art, Occultisme, Théologie

Compétences Générales: [le deuxième chiffre est pour le personnage non handicapé] Athlétisme 0/2, Conduite 0/2, Fuite 0/4, Santé 2/4, Psychanalyse 4, Bagarre 0/1

Modificateur de vigilance: [Néfaste] +2 [autrement] 0

Modificateur de discrétion: 0

Référence: 10

PROFESSIONNELS

Comptable

Nom: Roy Wellman

Description: fin de la cinquantaine, nez bulbeux, peau tannée

Néfaste: toujours à l'affût d'une bonne occasion, Wellman rentre assez vite dans l'affaire, lorsqu'il sent qu'il y a une possibilité de chantage. Si sa recherche d'affaires louches n'aboutit pas, il essaie de rentrer dans les bonnes grâces des personnages, espérant que leur relation sera payante à long terme. Dès qu'il déniche une preuve de malversation financière, il ne donne pas l'information aux investigateurs. Il pourchasse seul le coupable ou le fraudeur et réclame de l'argent en échange de son silence. Empathie peut suggérer que ses motivations sont purement égocentriques. Vu le genre de personne que les enquêteurs gèrent, Wellman peut se retrouver très rapidement dépassé, s'il tente par exemple d'extorquer de l'argent à un chef de culte dément ou Nyarlathotep en personne. Il peut dans ce cas réapparaître plus tard, sous forme d'un cadavre horriblement mutilé dont les blessures constitueront une preuve intéressante.

Inoffensif: son compte en banque a été ravagé par la Dépression, et Wellman tente de rentabiliser toutes ses opérations. Il aidera le groupe, mais seulement après avoir reçu une somme d'argent exorbitante, ou avoir succombé à Négociation et accepté un tarif plus raisonnable.

Allié: après avoir passé sa vie dans un monde de chiffres, Wellman désire être plus qu'une décimale mal placée dans le grand livre de la vie. Lorsqu'il entend parler des dangers que le culte de Cthulhu (ou la menace du scénario) fait courir à l'humanité, il est volontaire pour se jeter la tête la première dans la lutte, dans l'espoir fou de donner une signification à son existence, passée dans les taches d'encre. L'héroïsme quasi suicidaire de Wellman trouve son origine dans son récent diagnostic de cancer. Bien qu'il ait l'air robuste et en bonne santé, le docteur lui a dit qu'il lui restait un an à vivre. Il ne divulguera son secret qu'à un moment suffisamment dramatique (comme le dernier monologue d'un mourant triomphant), Empathie indique qu'un lourd fardeau pèse sur son esprit.

Autres noms possibles: Raymond Perkins, Louis Garrett, Edgar Lyon

Autres descriptions possibles :

- (1): soixantaine, costaud, perd ses cheveux très blonds, fort accent new-yorkais.
- (2): 35-40 ans, traits aquilins, cheveux gras sur la nuque.
- (3): 45-50 ans, visage carré, nez épaté, musculeux.

Manies personnelles:

- (1) Touche ses traits pâles portant des traces à peine visibles de maquillage (en le jouant, touchez distraitement votre visage, comme si vous cherchiez des endroits non atteints);
- (2) Interrompt une réunion pour examiner la trace d'une souris insaisissable qui s'est installée dans son bureau.
- (3) Croit avec ferveur dans l'étalon-or international.

Compétences d'Investigation: Comptabilité

Compétences Générales: Athlétisme 2, Conduite 2, Fuite 6, Santé 2, Bagarre 2.

Modificateur de vigilance: 0

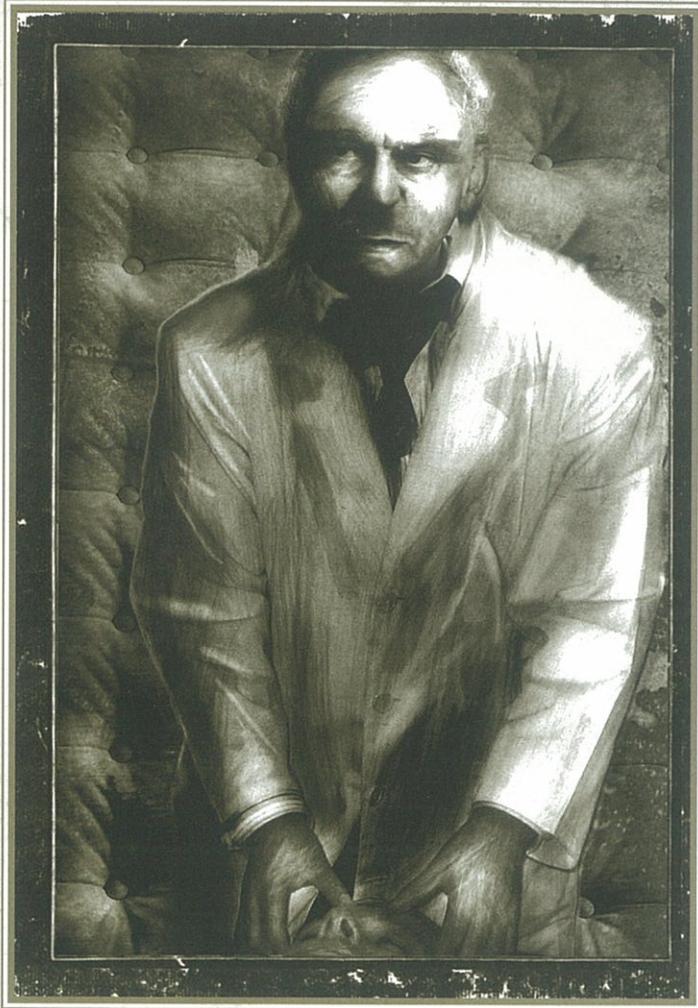
Modificateur de discrétion: 0

Aliéniste

Nom: Dr. Erwin Dieke

Description: environ 55 ans, visage lunaire, accent allemand

Néfaste: le Dr. Dieke n'a jamais plus été le même depuis qu'il a tenté de guérir par le dialogue un patient à l'asile proche. Le pauvre dément croyait que le monde était menacé par le savoir envahissant d'anciens dieux, dont la malveillance suprême était semblable à l'indifférence cosmique. Alors que le patient parlait, apparemment lucide et rationnel mais enclin à des crises de rage meurtrières, Dieke fut de plus en plus convaincu de la véracité des balbutiements de son patient. Il ne pouvait le voir comme un meurtrier, du moins pas encore. Mais lorsque les PJ arrivèrent dans sa vie, lui donnant une confirmation des délires du dément, Dieke devint fou, décidant de rechercher les serveurs des dieux déments. Les rejoindre est le seul moyen de prouver que sa folie grandissante est en fait un don, un nouveau niveau de conscience.



Inoffensif: Dieke, égoïste, considère comme un rival l'aliéniste suisse C. G. Jung, dont les écrits sont plus populaires que les siens. Il fournit un meilleur traitement aux patients prêts à repousser les théories jungiennes, qu'à ceux qui le soutiennent.

Allié : tout comme dans sa version Néfaste, le Dr. Dieke, en Allié, a soigné un patient dont la santé mentale était complètement altérée suite à un contact avec le Mythe. Lorsqu'un second patient arriva, suite à l'affaire en cours suivie par les PJ, le Dr Dieke réalisa brutalement qu'une même réalité sous-jacente devait confirmer les expériences disparates de ces patients soit-disant délirants ! N'offrant au début que ses services thérapeutiques à la cause, il peut peut-être décider d'un engagement plus direct contre les forces responsables d'une épidémie grandissante de démence.

Autres noms possibles: Dr. Alfred Rees Wright, Dr. Heinrich Boheim, Dr. Walter Gotho

Autres descriptions possibles

- (1): fin de la soixantaine, visage allongé, sourcils touffus
- (2): environ 35 ans, menton en retrait, front protubérant.
- (3): plus de 45 ans, lèvres rouges, nez crochu

Manies personnelles:

- (1) travaille sur un roman dont le héros est un aliéniste.
- (2) botaniste amateur.
- (3) tripote nerveusement sa bague.

Compétences d'Investigation: Anthropologie, Médecine, Théologie, Pharmacologie

Compétences Générales: Athlétisme 2, Premiers soins 3, Fuite 2, Santé 2, Hypnose 6, Psychanalyse 12
Modificateur de vigilance: 1

Modificateur de discrétion: 0

Référence: 9

Médecin

Nom: *Dr. George Belling*

Description: petite quarantaine, mais conservant un air juvénile, petite taille.

Néfaste: le Dr. Belling est un membre de longue date d'un culte ou d'une conspiration contre laquelle les PJ luttent. Si un enquêteur blessé est abandonné à ses bons soins, il lui administrera du chloroforme et le livrera pour qu'il soit interrogé ou sacrifié. S'il n'est pas crédible, qu'il s'allie à la menace en cours, transformez Belling en docteur diabolique pratiquant des expériences et recherchant des sujets humains dont la disparition ne sera pas remarquée par la communauté. Ou dont les morts pourront être imputées à un meurtrier en fuite. Sa science démente sort tout droit des grimoires occultes que connaissent bien les PJ (avec peut-être les Mystères d'Asie de Gottfried Mülder). Une dépense en Occultisme détecte des phrases tirées de ces ouvrages, qui ressortent dans la discussion.

Inoffensif : Belling poursuit sa pratique médicale avec une efficacité mécanique. Sa passion réelle est l'Histoire locale, qu'il répertorie dans toute une série de livres, auto-publiés et abominablement ennuyeux. Peu importe le temps que les PJ passent à les lire, ils ne trouveront rien sur d'éventuelles révélations sur le sujet de leur enquête. Une connaissance prouvée de ce sujet avec Histoire orale, fait immédiatement de Belling un ami. Il est toujours désireux d'apporter les Premiers soins en échange d'une petite conversation sur son sujet préféré.

Allié : l'attachement de Belling à la science et au rationalisme, est une réaction à son enfance chaotique et au manque de soins irresponsable dont il a souffert. Il n'a jamais connu son père, et sa mère, une héritière hédoniste, l'a traîné partout en Europe, alors qu'elle poursuivait d'improbables alliances avec des alcooliques artistes ou dilettantes. Comme les PJ pourront peut-être le découvrir, elle a passé un an avant sa naissance, dans un groupe consacré aux pratiques magiques rituelles. Régulièrement, Belling ressent au fond de lui-même un tiraillement étrange, comme si un être bizarre et irrationnel vivait au plus profond de sa chair et luttait pour se libérer. Détestant cette facette de lui-même, Belling soutient tout projet visant à détruire des forces liées à l'orgique, à l'ésotérique, ou au surnaturel.

Autres noms possibles: Dr. Everett Lynch, Dr. Oscar Fairfield, Dr. Gene Osborn

Autres descriptions possibles :

- (1): Fin de la trentaine, pommettes hautes, cicatrice sur la joue droite.
- (2): à peine soixante ans, visage rond, basané
- (3): début de la cinquantaine, Barbe grise soignée, nez droit.

Manies personnelles:

- (1) pesco-végétarien convaincu et prosélyte (pesco-végétarien : végétarien qui mange quand même du poisson);
- (2) très territorial, n'invite jamais personne chez lui (tenez-vous ostensiblement à distance des joueurs lorsque vous leur parlez) .
- (3) aquaphobe (a peur de nager)

Compétences d'Investigation: Biologie, Médecine, Pharmacologie
Compétences Générales: Athlétisme 4, Électricité 2, Premiers soins 12, Fuite 4, Santé 3, Hypnose 4, Mécanique 2, Psychanalyse 2, Équitation 2.

Modificateur de vigilance: 1

Modificateur de discrétion: 0

Référence: 8

Homme de loi

Nom: Samuel Hepburn

Description: début de la cinquantaine, sourcils très fournis, visage triangulaire

Néfasté: le travail d'Hepburn l'a mis en contact avec une famille victime d'une saisie injuste, qui ne voulait pas quitter ses terres confisquées. Après l'intervention armée et sans résultat des adjoints du shérif, Hepburn décida de négocier personnellement avec les "dégénérés". La famille, troisième génération d'adorateurs de dieux maléfiques, capture, tortura et emprisonna Hepburn. Victime d'un syndrome de Stockholm avant l'heure, inconnu des aliénistes des Années Trente, l'avocat tiré à quatre épingles s'identifia avec ses ravisseurs consanguins. Ils le relâchèrent lorsqu'il promit de leur acheter un vaste terrain sur lequel ils pourraient construire un temple souterrain, dédié au terrifiant Azathoth. Si les PJ lui demandent de l'aide, il tentera d'obtenir des informations sur l'affaire en cours, espérant mettre la main sur des grimoires du Mythe ou des artefacts à offrir au grand-prêtre campagnard. Les PJ peuvent utiliser Comptabilité pour découvrir ses tractations douteuses avec les banques locales, puis intimidation pour l'obliger à les aider, sous peine d'une dénonciation aux autorités.

Inoffensif: Hepburn est un homme au coeur de pierre, qui cache ses côtés mercenaires sous un air austère très correct. Il coopère avec les PJ seulement si cela remplit ses poches, à moins qu'ils l'impressionnent avec un Niveau de vie élevé, et des opportunités d'ascension sociale.

Allié: Même si sa riche famille l'a poussé à être un homme de loi, la véritable vocation de Sam Hepburn est d'être un érudit. Il passe tout son temps libre à faire des recherches dans un domaine proche de leur affaire en cours. Ses découvertes actuelles seraient largement diffusées s'il était professeur. Mais son oeuvre est considérée comme celle d'un simple amateur. Lorsque l'affaire des PJ lui offre l'occasion de prouver ses théories, il plonge dans le monde du Mythe. Averti des risques qu'encourt sa carrière, sa réputation ou sa vie, Hepburn hausse négligemment les épaules. Il est à présent, l'homme qu'il voulait devenir.

Autres noms possibles: Paul Fredericks, Peter Merriam, Henry Nugent
Autres descriptions possibles

- (1): 35 à 40, ans, rondouillard, visage carré, accent du Sud.
- (2): petite trentaine, visage frais, petit menton
- (3): petite trentaine, rouquin, grandes dents, yeux légèrement exorbités,

Manies personnelles:

- (1) bureau décoré de souvenirs d'Espagne.
- (2) très fier d'un bronze de Rodin dont il vient d'hériter.
- (3) rencontre ses clients les plus fidèles dans le bain de vapeur de son club privé.

Compétences d'Investigation: Comptabilité, Loi

Compétences Générales: Armes à feu 2, Fuite 12, Santé 2, Équitation 2.

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: 0

Inspecteur de Police

Nom: Cliff McGrail

Description: 35 à 40 ans, mâchoire carrée, voix apaisante, alerte

Néfasté: le cas Graft est assez courant chez les policiers des Années Trente dans les grandes villes. Les aspects à la fois légaux et illégaux de la vie doivent bien être gérés par quelqu'un. En tant que gardiens des portes entre les deux mondes, les policiers acceptent d'être payés par des sources officielles et non-officielles. Lorsqu'il a commencé en tant que simple flic, Cliff McGrail avait des réticences à ce sujet, mais son supérieur, l'a sermonné. S'il ne prenait pas l'argent, aucun de ses collègues ne lui ferait confiance. Petit à petit, Cliff devint plus souple à ce sujet. Maintenant, il boit sec dans le bar clandestin d'un caïd. Lorsqu'on a besoin de péter les jambes d'un débiteur, ou qu'un concurrent doit être viré de la ville, Cliff y gagne de petites enveloppes. Les meurtres étranges et les dingues d'occultisme n'appartiennent pas à son univers. Lorsque des détectives amateurs veulent examiner une victime mutilée, la réponse de McGrail varie selon leur place dans le système. S'ils ont des références en Connaissance de la Rue, leur donant du crédit auprès de son patron non-officiel, ou un Niveau de vie leur permettant d'être dans les bonnes grâces des autorités, il les laisse faire ce qu'ils veulent. Mais s'ils menacent de déranger la façade dissimulant la corruption rampante de la ville, il réunira quelques types pour leur donner une bonne leçon. En général, cela commence par une raclée et s'achève dans les faubourgs de la ville. Et si l'un des maîtres de McGrail est au service de Nyarlathotep ou d'autres puissances du Mythe, l'inspecteur liquidera les PJ puis les découpera en morceaux. C'est courant ici.

Inoffensif: tout comme pour la version Néfasté de McGrail, la version "Inoffensif" touche des pots-de-vin et est en bons termes avec les chefs mafieux. Son association ne va pas jusqu'aux brutalités et au meurtre. Il en fait le moins possible, résolvant les cas faciles, et laissant les trucs étranges en suspens. Si personne ne veut en entendre parler, il ne va pas en faire un problème. Jargon policier peut le pousser à un peu de coopération.

Allié: Même en tant qu'Allié, McGrail picole sec, accepte des pots-de-vin et reste à la botte des deux pouvoirs en place. Mais confronté à une menace surnaturelle malveillante qui dévorera sans distinction les purs et les corrompus, quelque chose de longtemps réprimé s'éveille en lui. McGrail découvre une cause plus importante et une possible rédemption, qui peut, hélas, mener à la découverte de son cadavre par les enquêteurs et à une promesse de vengeance.

Autres noms possibles: Hank Lewis, Jack Farley, Andy Lane

Autres descriptions possibles :

- (1): fin cinquantaine, nez brisé, lourd comme un ours
- (2): 35 à 40 ans, nez retroussé, petit mais costaud
- (3): 55 ans, grand, yeux cernés, menton saillant

Manies personnelles:

- (1) se gratte compulsivement l'oreille.
- (2) phrase de bienvenue : "Quoi de neuf, mec ?"
- (3) veut toujours vous offrir un bon repas.

Compétences d'Investigation: Loi, Jargon policier, Interrogatoire, Intimidation, Expertise légale

Compétences Générales: Athlétisme 6, Conduite 6, Explosifs 2, Armes à feu 6, Santé 6, Bagarre 6, Mêlée 6.

Modificateur de vigilance: 2

Modificateur de discrétion: 1

Référence: 8

Shériff de campagne

Nom: *Elisha Culberson*

Description: environ 55 ans, jovial, grosse toux de fumeur

Néfastes: le shériff d'une petite ville en connaît tous les secrets surtout si ceux-ci sont de nature maléfique. Quel que soit le culte ou la force sombre qui tient la région sous sa coupe, Elisha Culberson en est le serviteur dévoué. Lorsqu'il a à faire à des étrangers, il colle parfaitement au stéréotype du shériff bouseux et sans imagination. Il fait de son mieux pour tenir à l'écart les citadins trop fouineurs. S'ils persistent, lui et ses adjoints les arrêteront sur de fausses accusations. Cela peut se terminer avec une expulsion hors de la juridiction de Culberson, ou, si les étoiles sont bien alignées, une escorte vers le sacrifice. Et là seulement quand il sera sûr qu'ils vont être massacrés ou dévorés, il laissera tomber son attitude de péquenaud et montrera le psychopathe froid et sans scrupule qu'il est en fait. Jargon policier peut suggérer qu'il est bien pire que le shériff-type trop brutal.

Inoffensif: Elisha Culberson a eu ce boulot parce que personne d'autre n'en voulait. Par ces temps difficiles, il aide surtout les citadins à s'emparer des biens des fermiers. C'est le pauvre Elisha qui affronte ses voisins sortant de leurs maisons armés de fusils pour tenter de protéger leurs biens. Parfois, Elisha a envie de se ranger à leurs côtés et de virer les banquiers. Mais il ne le fait jamais, parce ce que lui aussi a toujours eu peur de l'autorité. Elisha n'est peut-être pas le plus compétent ou le plus motivé des agents des forces de l'ordre que les PJ n'ont jamais rencontrés mais ils ne seront jamais en face d'un shériff plus sensible à l'intimidation.

Allié: Elisha fait partie de cette communauté depuis sa naissance, et il a toujours protégé les types corrects en tant qu'agent de la force publique depuis l'âge de dix-sept ans. Si quelque chose de terrible s'attaque aux gens, il sera le premier à sortir avec son fusil. La pensée qu'il puisse lui-même être vulnérable aux forces du mal ne lui vient pas à l'esprit, avant qu'il ne soit trop tard.

Autres noms possibles: Coke Ward, Allan Prouty, Price Colquitt

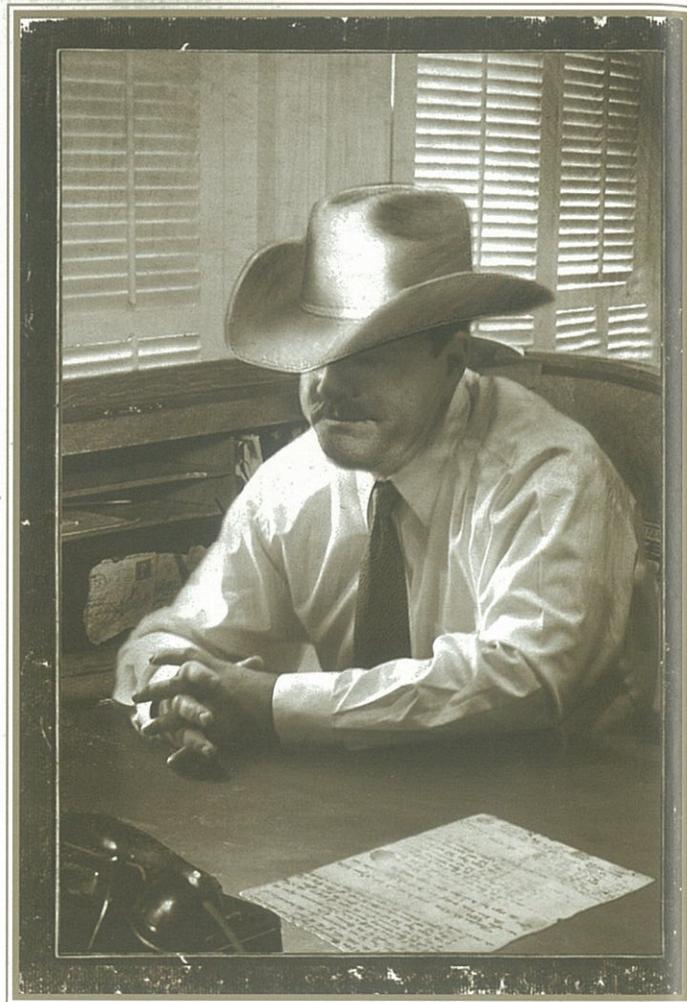
Autres descriptions possibles

- (1): 60 à 65 ans, mince, air de chien battu, moustache de cow-boy
- (2): 45 à 50 ans : souriant, bel homme, cheveux en brosse
- (3): 25 à 30 ans, menton arrondi, yeux tristes.

Manies personnelles:

- (1) sans cesse à la recherche de signes latents de communisme.
- (2) défie les PJ au jeu de dames (jouez avec une pile de jetons).
- (3) sert également d'éditorialiste au journal local.

Compétences d'Investigation: Loi, Jargon policier, Interrogatoire, Intimidation



Compétences Générales: Athlétisme 2, Conduite 6, Explosifs 2, Armes à feu 6, Santé 4, Équitation 6, Bagarre 2

Modificateur de vigilance: 2

Modificateur de discrétion: 0

Référence: 9

Flic urbain

Nom: *Joe Trotter*

Description: fin de la vingtaine, visage rectangulaire, efflanqué, en alerte.

Néfastes: Joe Trotter a toujours mis un point d'honneur à savoir tout ce qui se passait dans son petit bout de ville. Mais il ne s'attendait pas à ce qu'il a trouvé lorsqu'il est entré dans le sous-sol humide de la vieille église condamnée. Lorsqu'il a vu des lumières à l'intérieur, entendu des cris rauques et des hurlements, il a pensé qu'il s'agissait de vagabonds qui s'étaient soulés avec des produits nettoyants. Au lieu de cela, quand il a braqué sa lampe-torche en bas.. et bien il n'est pas sûr de ce qu'il y a vu, et ne veut plus y penser. Mais depuis cette nuit, il a de terribles maux de tête. Parfois il se retrouve quelque part et ne se souvient pas pourquoi, ni comment. Une fois ou deux, après ces passages à vide, il a découvert des éclaboussures de sang sur ses mains. Sa propriétaire lui a dit qu'il parlait bizarrement au téléphone, mais il ne sait pas qui il appelait ou ce qu'il a dit. Joe Trotter est sous la domination mentale

d'un culte ou d'une entité que les enquêteurs pourchassent. S'ils lui demandent de l'aide, il leur semble parfaitement normal. Dès qu'ils sont partis, l'envoûtement prend le contrôle, et il les trahit. Empathie ne fournit aucun signe de possession surnaturelle. Si on le rencontre, Recueil d'Indices permet de détecter des preuves physiques sur sa personne suggérant qu'il les a suivis récemment.

Inoffensif: Joe Trotter se considère chanceux d'avoir un travail durant la Dépression. Il n'a jamais voulu être un flic, comme son père et ses oncles, mais ça assure l'ordinaire. Son père a été tabassé durant un cambriolage et maintenant, il reste assis dans le grenier, à baver toute la journée. Vous le regardez dans les yeux et vous avez du mal à croire qu'il est toujours là. Eh bien, cela ne risque pas d'arriver à Joe Trotter, fils. Pas pour ce genre de paye. Réconfort peut le persuader d'effectuer une mission dangereuse occasionnelle, mais il y a surtout un citoyen que Joe veut protéger et servir, et c'est lui-même.

Allié: Joe Trotter rêve de gloire depuis qu'il a sa plaque. Ses ambitions peuvent sembler égoïstes, il veut des éloges, des promotions, l'admiration des jeunes filles se pâmant au bar à soda du coin, mais son courage est bien réel. S'il est persuadé qu'il pourrait y avoir de l'avancement pour lui (Jargon policier), il foncera tête baissée dans n'importe quel danger excessif, avec seulement sa matraque et son revolver pour le couvrir.

Autres noms possibles: Frank Donnelly, Dennis Hegarty, Phil Mullen

Autres descriptions possibles

- (1): 25 à 30 ans, bonnes joues, yeux noirs, ne semble pas devoir se raser tous les matins
- (2): 25 à 30 ans, front haut, grandes dents, oreilles rondes
- (3): 25 à 30 ans, nez bulbeux, joues grasses, menton boutonneux

Manies personnelles:

- (1) prend des cours du soir en Philosophie.
- (2) ne peut s'empêcher de se faire l'avocat du diable dans tout débat ou discussion.
- (3) rêve de s'acheter sa maison (utilisez une vieille photo de maison comme accessoire, il pense à l'acheter)

Compétences d'Investigation: Jargon policier, Réconfort, Connaissance de la rue

Compétences Générales: Athlétisme 4, Conduite 4, Électricité 2, Armes à feu 4, Premiers soins 4, Santé 6, Mécanique 2, Bagarre 4, Mêlée 2.

Modificateur de vigilance: +2

Modificateur de discrétion: +1

HAUTE SOCIÉTÉ

Débauché

Nom: Austin Kittrell

Description: fin de la trentaine, moustache fine comme un crayon, très élané, cheveux ondulés.

Néfaste: Derrière la, déjà louche, réputation de riche débauché, Austin Kittrell cache une réalité encore plus sombre. Héritier mineur de la fortune Kittrell, venant de la chimie, Austin traverse la bonne société, sym-

bole vivant des excès dionysiaques. Souvent aperçu outrageusement soûlé en compagnie de femmes de petite vertu, les aventures dissolues de Kittrell le mettent au centre des ragots chics de la haute. Mais en réalité, Kittrell s'est depuis longtemps lassé des plaisirs qu'offre la chair ordinaire. Suite à des contacts dans l'Europe décadente (peut-être dans le décor gothique d'Ombres sur Filmiland), il a cherché à entrer dans un ancien culte de sorcières. En le débarrassant de ses rituels orgiaques pour révéler la vérité existentielle qui y demeurait, Kittrell éclipsa rapidement ses tuteurs. Son pouvoir personnel vient de sorts qui corrompent les jeunes et les purs. Nulle part, on ne trouve autant de ses victimes favorites que dans les foyers protégés des jeunes américains naïfs et riches. À présent, maître sorcier, Kittrell se permet de jouer au bouffon pour se déplacer dans les eaux riches de proies de la haute société, et sans obstacle. Si Kittrell n'est pas un antagoniste primaire du mystère à résoudre, il reste à l'abri et attend pour agir opportunément. Il peut aider les investigateurs, sans laisser paraître sa connaissance du Mythe, se glissant dans leurs bonnes grâces pour mieux les trahir plus tard.

Inoffensif: Ce Kittrell est exactement ce que la version Néfaste laisse paraître : un charmant filou, qui se permet des cuïtes spectaculaires, et de légères imprudences sexuelles. Son pedigree de haut vol lui permet d'éviter de trop graves conséquences qui auraient pu, sinon, découler de sa conduite. Ses récents contacts avec l'étrange n'ont fait qu'accélérer sa consommation d'alcool. (Avant 1933, son stock d'alcool est irrégulier et d'une qualité inégale, mais conséquent.) Kittrell procure des informations et des faveurs peu risquées, si elles sont demandées avec Flatterie, ou de la part d'une personne qui le bat dans un concours de boisson.

Allié: Derrière sa conduite de malotru et sa spectaculaire ivresse, il y a le cœur brisé d'un homme qui cherche la rédemption. Que Kittrell se retrouve dans une situation de vie ou de mort, réclamant une bravoure suicidaire, il vivra une épiphanie et saisira l'occasion avec panache. Ce n'est pas une raison pour se refuser un petit verre avant de foncer vers le danger.

Autres noms possibles: Kinsley Berryman, Guy Royster, Rex Terry

Autres descriptions possibles :

- (1): 25 à 30 ans, élané, sourire féroce, dents éclatantes
- (2): la petite trentaine, ossature fine, voix aristocratique, porte une double cravate
- (3): 35 à 40 ans, profil romain, tempes prématurément grises, utilise un porte-cigarettes

Manies personnelles :

- (1) utilise des accessoires : porte-cigarette, étui à cigarettes
- (2) s'adresse aux personnes de statut inférieur avec une condescendance cinglante, tout particulièrement aux travailleurs au Niveau de vie de 5 à 6.
- (3) donne des surnoms chics aux PJ qu'il apprécie.

Compétences d'Investigation : Niveau de vie 7

Compétences Générales: Athlétisme 6, Conduite 4, Armes à feu 6, Fuite 4, Santé 4*, Équitation 6, Bagarre 4, Mêlée.

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: 0

*S'il fait un concours de boisson avec les PJ, il gagne 8 points temporaires de Santé, qui ne peuvent être utilisés que dans ce but.

Référence: 1

Femme du monde

Nom: Elsa Hower



Description: petite vingtaine, blonde, brillante, hennit quand elle rit

Néfaste: huit mois avant sa naissance, le grand-père d'Elsa Hower, Perry McGill Hower, entreprit un pari risqué pour sauver son empire financier en péril. À la suite d'un pacte conclu avec une étrange sorcière rencontrée près de la propriété familiale, il la prit à son service en tant qu'infirmière pour sa fille. La sorcière, qui se faisait appeler Diligence Cooper, mit dans la nourriture de Cornelia Hower, un polluant extraterrestre. Le bébé naquit en pleine santé. Par contre, Perry McGill Hower mourut peu de temps après, d'une lèpre foudroyante. Elsa fut soumise à une éducation normale pour une belle petite fille riche, qui connut son apogée lors de sa présentation dans le monde, il y a quelques années. Alors, la sorcière frappa, se suicidant pour faire passer son âme dans l'adorable jeune corps de la riche Hower. Diligence Cooper est née en 1676, à Portsmouth, en Angleterre, et a quitté son pays natal pour les colonies puritaines du Nouveau Monde. Faussement accusée de sorcellerie durant les procès de Salem, elle s'échappa et erra dans les bois, où elle rencontra un homme grand, à la peau noire comme du charbon. Elle le supplia ce tuteur en occultisme de lui apprendre à être ce que sa communauté craignait, ce qui lui permettrait de se venger d'elle. Durant les siècles suivants, elle resta en vie, passant de corps en corps. Un jour, Elsa Hower deviendra une vieille femme desséchée, mais en attendant, Cooper ayant accès aux souvenirs et à la personnalité prisonnière de la véritable Hower peut interpréter le rôle de la jeune femme de façon crédible. Son but premier est de mettre de

côté le plus d'argent possible pour un usage ultérieur, tourmenter et tuer toute personne lui rappelant les habitants jaloux de Salem qui l'ont envoyée droit dans les bras de l'Homme noir comme du charbon.

Inoffensif: Elsa est une jeune fille vive, désireuse de s'amuser le plus possible avant de devenir une dame guindée de la haute société. Rien ne peut être plus éloigné de son joli petit monde protégé que l'idée d'une menace occulte. Confrontée à des horreurs extraterrestres, elle aura besoin de Réconfort pour fournir des informations valides aux enquêteurs.

Alliée: Sous l'aspect délicat d'Elsa, se cachent des nerfs d'acier et une vive intelligence. Une fois qu'elle découvre la possibilité d'une vie aventureuse doublée d'un noble but, rien ne la fera dévier de sa route. Lorsque les autres ont peur et perdent courage, elle ordonne "de ne pas mollir", s'empare du fusil de chasse de son père, et en avant!

Autres noms possibles: Lucy Wyant, Barbara Chilcote, Carol Lyndon

Autres descriptions possibles

- (1): petite vingtaine, brune, élégante, jolies fossettes
- (2): petite vingtaine, rousse, élégante, épaules ponctuées de quelques taches de rousseurs
- (3): petite vingtaine, blond platine, lèvres boudeuses.

Manies personnelles:

- (1) myope, mais ne porte pas de lunettes (fronce le nez quand elle parle aux personnages.)
- (2) parle malicieusement de "consanguins" pour mentionner sa classe sociale.
- (3) aide son plus jeune frère à faire des choses drôles mais dangereuses avec son kit de chimie.

Compétences d'Investigation: Empathie Flatterie

Compétences Générales: Athlétisme 4, Conduite 2, Armes à feu 4, Fuite 4, Santé 4, Organisation 6, Psychanalyse 2, Équitation 6.

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: 0

Magnat

Nom: Vance Whitney

Description: 55 à 60 ans, corpulent, double menton, voix de basse

Néfaste: Les affaires légales de Vance Whitney ont beaucoup souffert depuis le crash boursier de 1929. Seul son comptable véreux le sait. La classe aisée le regarde avec peur et envie pendant qu'il accroît son patrimoine avec manoirs et résidences d'été. Whitney doit sa prospérité grandissante et son impact sur la société à ses liens avec le milieu. Il dirige le syndicat secret du crime connu sous le nom du "Groupe". Tous les criminels endurcis de la ville lui payent un dû par le biais d'un réseau d'intermédiaires. Whitney travaille avec un associé fiable, un ancien joueur, Stanley Graham, qui le représente dans le "Groupe". Il gère son empire criminel avec la même dureté, politique de réduction des coûts et optimisation des profits que dans ses entreprises légales. Bien qu'il ne soit mêlé à aucun milieu occulte, les investigateurs peuvent mettre à jour son obsession meurtrière pour sa propre sécurité, si l'affaire les mène trop près de son secret. La vigilance que Whitney porte à son bilan comptable peut lui permettre d'accepter une bonne Négociation proposée par les PJ.

Inoffensif: l'empire de Vance Whitney, bien qu'amoindri par la Dépression, représente encore beaucoup de soucis. Le plus important est la propagation du communisme international, qui pense-t-il provoquera une Seconde Guerre mondiale entre les classes sociales. Réconfort l'assurant que les efforts des investigateurs combattront dans une certaine mesure la "Menace Rouge", le poussera à leur apporter sa coopération.

Allié: Lors de ses voyages d'inspection dans ses lointaines sociétés, l'industriel Vance Whitney a entendu son lot d'histoires étranges. Une fois des silhouettes aux yeux morts ont envahi ses champs de cannes à sucre à Cuba, terrifiant les travailleurs jusqu'à ce qu'un tribut soit payé. Il se souvient aussi des pirates aux bizarres têtes de poisson de la Mer de Sulu, qui ont arraisonné des cargaisons provenant de ses mines de cuivre des Philippines. Les investigateurs en mesure de parler de capitalisme sans entraves (Comptabilité utilisée comme une Compétence Relationnelle) peuvent le convaincre de subventionner une expédition contre des cibles similaires. La menace contre le commerce international incarnée par ces adeptes dégénérés est indiscutable !

Autres noms possibles : Wallace Hutchinson, D'Arcy Alexander, Harry Shaw

Autres descriptions possibles

- (1): 75-80 ans, favoris extravagants, pince-nez.
- (2): 45-50 ans, forte cage thoracique, beau visage épaissi par l'âge mûr.
- (3): 80 ans, vieux fou grisonnant dans un costume hors de prix, parle avec l'accent de la côte Ouest.

Manies personnelles :

- (1) se sert d'une lourde canne surmontée d'une poignée en argent (accessoire possible)
- (2) croit se souvenir à tort que l'enquêteur au Niveau de vie le plus élevé, est un collecteur de fonds du parti Républicain.
- (3) prétend appliquer à la lettre les Dix commandements mais ne montre aucun autre signe de piété.

Compétences d'Investigation: Architecture, Comptabilité, Chimie, Géologie

Compétences Générales: Armes à feu 4, Fuite 2, Santé 2, Équitation 6

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: 0

Référence: 10

CITADINS

Historien local

Nom: *Joséphine Wingate*

Description: 65 à 70 ans, silhouette fragile, porte des lunettes retenues par un rang de fausses perles.

Néfaste: Wingate, impliquée dans les activités du culte depuis son plus jeune âge, en protège le secret des étrangers trop curieux, en inventant une fausse version de l'Histoire. Ses livres auto-édités mettent en avant les relations de voisinage, les fêtes de l'automne et les constructions de granges. Ils omettent les nombreuses disparitions inexplicables et les

violences qui entachent la véritable chronique de la ville. Lorsqu'ils ajoutent des termes du Mythe à la conversation, grâce à Empathie, les enquêteurs perçoivent un tic nerveux presque imperceptible sur son visage. Si Joséphine pense qu'elle n'a pas réussi à les envoyer sur une fausse piste, elle contacte ses co-conspirateurs qui prendront alors des mesures plus directes envers les fouineurs. Si les joueurs parviennent à dissimuler leurs suspicions, une dépense de 1 à 3 points de Réconfort peut l'empêcher de réaliser qu'ils sont après elle.

Inoffensif: Joséphine Wingate est bien la charmante vieille dame qu'elle semble être. Elle connaît bien les points noirs de l'Histoire de sa ville, mais préfère ne pas s'y arrêter. Quelqu'un de qualifié en Histoire orale peut la persuader de les lui révéler, d'expert à expert. Néanmoins, son caractère chaleureux, son intelligence et sa solide foi chrétienne l'empêchent d'accorder du crédit aux rumeurs sur des choses maléfiques hantant les bois.

Allié: Historienne amateur, Joséphine Wingate ne croyait pas à l'occultisme lorsqu'elle a débuté. Lorsque des personnalités locales ont refusé de répondre à certaines de ses questions innocentes, sa curiosité s'éveilla. À présent, elle pense que quelque chose de louche est à l'œuvre. Si on lui fournit des pièces du puzzle qu'elle ne connaissait pas, elle s'engagera dans des recherches parallèles à celles du groupe, tombant probablement sur plus de réalités qu'elle n'en aurait voulu.

Autres noms possibles: Nellie Whyne, Jim Harold, Mattie Pease

Autres descriptions possibles

- (1): 60 à 65 ans, robuste, imposante
- (2): version masculine, 50 à 55 ans, grand, moustache de morse, demi-lunettes de vue ;
- (3): 70 à 75 ans, énergique, cheveux enroulés en chignon, voix chevrotante

Manies personnelles :

- (1) fait claquer son dentier lorsqu'elle réfléchit.
- (2) offre toujours "une petite goutte de Xérès" quand ils viennent la voir.
- (3) coupures de journaux partout dans la maison.

Compétences d'Investigation: Géologie, Histoire, Connaissance de la Nature

Compétences Générales: Fuite 2, Santé 1, Équitation 4

Modificateur de vigilance: 1

Modificateur de discrétion: 0

Maire

Nom: *Herman May*

Description: fin de la cinquantaine, petit, silhouette en forme de poire, visage tanné

Néfaste: Herman May ne joue aucun rôle dans le terrible mystère sur lequel les investigateurs enquêtent partout dans sa ville. Il protège pourtant, de façon maladroite, son image bucolique. Tout étranger faisant des insinuations sur ses braves concitoyens, trouvera de plus en plus d'obstacles sur son chemin. Au début, il envoie un officier de la patrouille locale pour les renvoyer. Si cela ne marche pas, il rassemble un détachement d'honnêtes citoyens mécontents, prêts à les jeter dehors. Ses efforts peuvent ou pas le mener à informer les véritables

menaces du scénario. Herman peut faire machine arrière, face à une autorité semblant légitime, même si elle est étrangère à sa juridiction. Il faut faire pour cela une dépense conséquente en Jargon policier.

Inoffensif: Herman est le maire naïf et parfois hébété d'une petite ville, qui ne peut pas penser que quelque chose de néfaste puisse se produire dans sa paisible petite municipalité. Il assure que tout événement fâcheux et manifestation étrange sont parfaitement innocents et ces faits curieusement mal interprétés. Histoire orale peut le pousser à révéler un fait marquant, dont il refuse de considérer la véritable signification.

Allié: l'attachement d'Herman aux braves gens de sa ville, et son devoir civique l'oblige à agir quand on lui démontre la preuve concrète de la menace. Il peut envoyer la cavalerie, c'est-à-dire la police ou autres sauveurs, pour tirer les PJ d'une situation explosive. Son intervention pourrait aussi ne servir qu'à le condamner, ce qui conduirait à son remplacement par un membre de la conspiration locale.

Autres noms possibles: Joe Harrold, Elmer Bradbury, Henry Graham

Autres descriptions possibles :

- (1): environ 55 ans, dégingandé, blond, maniéré.
- (2): 55 à 60 ans, traits sévères, visage carré, cheveux blond clair.
- (3): environ 75 ans, petit, maigre, yeux perçants.

Manies personnelles:

- (1) il est aussi le pharmacien du village ;
- (2) photographe amateur (utilisez un vieil appareil photo) ;
- (3) marmonne les consonnes

Compétences d'Investigation: Loi, Connaissance de la Nature

Compétences Générales: Fuite 2, Santé 2, Équitation 2

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: 0

Mécanicien

Nom: *Jesse McDermott*

Description: fin de la trentaine, mince, mal rasé, épaules voutées

Néfaste: seul mécanicien disponible à des kilomètres à la ronde, Jesse McDermott ne peut s'empêcher d'arborer un sourire carnassier, lorsqu'il aperçoit la voiture en panne d'un étranger. Si vos antagonistes primaires sont humains, McDermott est de mèche avec eux. Il dirige les conducteurs échoués là, droit dans leurs griffes, avant qu'une personne ne faisant pas partie de la conspiration ne les voit. Déjà détesté par ses bons concitoyens, McDermott reste prudent, faisant marche arrière en cas d'Intimidation. Sinon, il est un antagoniste secondaire indépendant, décidé à retarder le groupe par une série de réparations onéreuses et inutiles. Il a peur si on le menace de poursuites légales (Loi en tant que Compétence Relationnelle).

Inoffensif: Jesse est un brave type, mais ne voit rien de mal à faire payer un type de la grande ville plus cher que les locaux. Il s'occupera aussi en priorité des machines agricoles, et d'autres équipements importants avant les problèmes automobiles des enquêteurs. Des menaces de papperasse le font aller plus vite (Bureaucratie). N'ayant pas assez d'imagination pour croire en l'existence de créatures effrayantes et surnaturelles, Jesse peut fournir des preuves sans comprendre l'importance. **Allié:** Jesse est heureux à l'idée de ne plus avoir à tuer en utilisant les

techniques apprises en tant que soldat d'infanterie durant la Grande Guerre (ajuster son âge si nécessaire). Pour se souvenir d'apprécier chaque jour à sa juste valeur, il conserve une carte d'un champ de bataille français, punaisé au mur de son garage. (Histoire permet de l'identifier.) Si les PJ ont besoin qu'il s'arme à nouveau, il sera effrayé mais prêt à le faire, pourvu qu'il soit convaincu qu'il est le plus à même de les aider à protéger les braves gens de sa bonne ville.

Autres noms possibles: Ed Parker, George Luck, Horace Green

Autres descriptions possibles

- (1): 65 à 70 ans, musclé, visage allongé, longiligne.
- (2): 35 à 40 ans, chauve, tête ronde, menton pointu.
- (3): petite soixantaine, yeux bleus, sourcils touffus, un peu tordu.

Manies personnelles:

- (1) gesticule avec une clé (utilisez un accessoire).
- (2) ses yeux changent de couleur selon la lumière.
- (3) réagit avec un snobisme inversé envers les personnages au Niveau de vie supérieur à 5 (5+)

Compétences d'Investigation: Artisanat (métal), Serrurerie.

Compétences Générales: Athlétisme 4, Conduite 6, Électricité 4, Fuite 2, Santé 4, Mécanique 6, Bagarre 2

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: 0

Référence: 10

REPRÉSENTANTS ET COMMERÇANTS

Colporteur

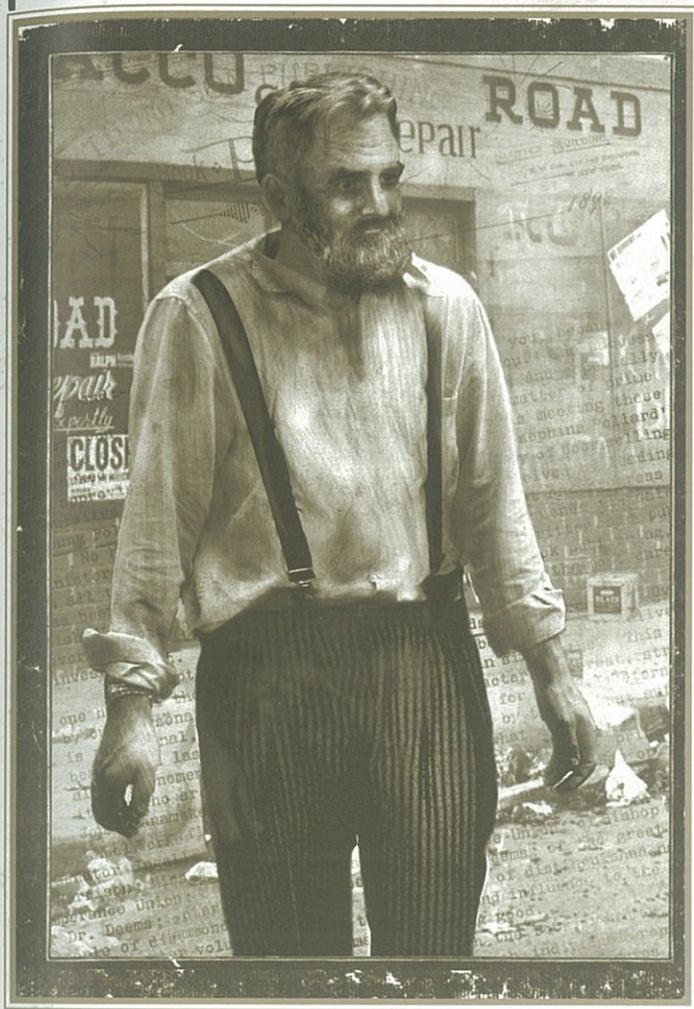
Nom: *Joachim Forbstein,*
connu sous le nom de "Vieux Joe"

Description: 45 à 50 ans (mais a l'air d'être à la fin de la soixantaine), barbu, voûté, visage lunaire

Rôle: le "Vieux Joe" erre dans les quartiers pauvres des villes ou de la campagne, vendant des centaines de petites bricoles ménagères, fourrées dans son énorme sac, dont le poids semble sans cesse sur le point de l'écraser. Les PJ le repèrent alors qu'il parcourt une zone primordiale pour leur enquête.

Néfaste: parmi les divers objets utiles entassés dans son sac, certains sont maudits, et Joe les a ramassés durant ses incursions dans les bas-fonds américains. Il peut être coincé dans son rôle de colporteur parce qu'il est le premier à les avoir pris, et il est désireux de les donner à quelqu'un qu'il déteste et juge mériter ce destin. Ou bien, il peut être un serviteur volontaire des Anciens, abandonnant des objets voués à leur vénération dans les mains de personnes ouvertes à l'éveil occulte.

Inoffensif: En tant qu'étranger, Joe est le bouc émissaire parfait lorsque les meurtres et les phénomènes bizarres, se répandent dans la communauté. Ses yeux vifs ont pu voir les coupables à l'oeuvre, ce qu'il révélera



avec Réconfort (qui lui fera comprendre que les PJ ne sont pas là pour l'accuser sur de fausses allégations).

Allié: Le Vieux Joe est devenu un vagabond lorsque dans son ancienne vie d'homme éduqué, il a vu des choses qu'aucun homme sain d'esprit ne peut supporter. Avec Psychanalyse (utilisée en tant que Compétence d'Investigation), on peut l'aider à revenir vers son ancienne personnalité assez longtemps pour qu'il se souvienne de quelque chose d'important. Un test de Psychanalyse de Difficulté 6 pourrait lui rendre sa santé mentale, lui permettant alors de rendre de vrais services au groupe.

Autres noms possibles: Hasse Norberg, "le Hessien"*; Cesar Gomez, "Le vieux Cece"; Fiorenzo Girelli, "M. Frank"

Autres descriptions possibles

- (1): petite soixantaine, cheveux blond cendré, presque édenté.
- (2): petite quarantaine, yeux étrécis, goitre, contractions nerveuses sur le front.
- (3): petite soixantaine, dents et oreilles semblables à celles d'un rat, mains tremblantes mais assurées lorsqu'il manipule de l'argent ou des marchandises.

Manies personnelles: (remplissez un vieux sac en guise d'accessoire).

- (1) la seule chose qu'il ne vendra pas, ce sont des patins de petite fille qui pendent à l'extérieur du sac.
- (2) prétend être le "prince perdu de la principauté d'Andorre".
- (3) mange ce qui semble être (Biologie) un champignon vénéneux, mais visiblement sans en être malade.

Compétences d'Investigation: Géologie, Occultisme, Connaissance

de la Nature

Compétences Générales: Électricité 3, Premiers soins 3, Fuite 12, Santé 18, Hypnose 3, Mécanique 3, Organisation 8

Modificateur de vigilance: +2

Modificateur de discrétion: +2

Commis-voyageur

Nom: Phil Hughes

Rôle: par ces temps difficiles, pas évident de faire du porte à porte sans être pris pour un vagabond ou un mendiant. Même si les affaires sont rares, quelques uns, vendant des Bibles ou des assurances, arrivent encore à en vivre. Un costume bien repassé, un chapeau bien entretenu, et des chaussures cirées, entretiennent leur dignité, et en font les dignes représentants des valeurs de la classe moyenne.

Description: 25 à 30 ans, enfantin, taches de rousseur, poli.

Néfaste: Phil empoche le produit de ses ventes, sans les envoyer au bureau central. Ils savent que quelqu'un escroque les clients en leur nom, mais il faut encore qu'ils l'attrapent. Si c'est tout ce dont Phil est coupable, il peut être forcé de révéler un indice vital perçu dans la maison d'un suspect ou d'une victime, avec Interrogatoire ou un peu de Jargon policier. S'il est un personnage plus sombre, il peut être un tueur errant, dirigé par des forces surnaturelles qui tirent avantage de sa facilité à entrer chez les gens pour les agresser brutalement.

Inoffensif: Phil est exactement ce qu'il prétend être : un type qui travaille dur, dont le porte-feuille et la confiance en soi ont été bien réduits par la Dépression. Hughes veut seulement qu'on le laisse tranquille pour poursuivre son travail dans la ville suivante. Il cède à l'Intimidation avec un soupir épuisé.

Allié: Complètement épuisé, et découragé du rêve américain en miettes, Phil pense à tout arrêter. Sa femme veut le quitter, et ses enfants sont d'ingrats petits idiots. Lorsqu'il tombe sur le mystère sur lequel enquêtent les PJ, il entrevoit une vie riche de signification qui lui a toujours échappé. Si la civilisation elle-même est menacée par des ennemis surnaturels puissants, c'est peut-être pour les combattre que Phil Hughes est sur Terre ! Si, par contre, la situation est trop difficile pour lui, il faudra utiliser Flatterie pour le convaincre de tout lâcher et effectuer les tâches les moins dangereuses pour la cause.

Autres noms possibles: Ted Hendricks, Leo Robinson, Floyd Martin

Autres descriptions possibles :

- (1): 45 à 50 ans, cheveux gris coupés courts, fait remuer ses oreilles
- (2): petite soixantaine, lunettes à double foyer, cheveux ondulés, poches sous les yeux
- (3): 55 à 60 ans, yeux enfoncés, cheveux en pointe sur le front, visage sans relief.

Manies personnelles :

- (1) peur terrible des scarabées ;
- (2) lecteur assidu des pages humoristiques des journaux (utilisez un journal en accessoire, parlez des bandes dessinées des Années Trente);
- (3) rengaine : "Je suis une personne, sacré bon sang !"

Compétences d'Investigation : Comptabilité

Compétences Générales : Conduite 6, Fuite 2, Santé 2

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion:0

Référence: 2

Commerçant

Nom: Olaf "Ollie" Olson

Description: 25 à 30 ans, front bas, visage long, pommettes hautes

Néfaste: Ollie Olson conserve quelque chose dans sa réserve. Quelque chose de vivant, mais cela ne ressemble pas à une plante ou un animal qu'il connaît. Il l'a trouvée alors qu'il se baladait seul une nuit, ou peut-être lui a-t-elle été offerte par un antagoniste primaire du scénario. Tout d'abord, son impuissance lui a semblé répugnante. Mais depuis, il l'a soignée jusqu'à ce qu'elle soit robuste. Depuis des mois qu'il l'a, il s'y est attaché. Une étincelle qui scintille dans ses yeux multiples, une lueur de sympathie ou de sentiment. La chose a besoin de lui, et lui fait confiance. Plus qu'aucune personne ne l'a jamais fait, ça c'est sûr. Au début, c'était satisfait de se nourrir de rongeurs qu'Ollie lui capturait. Maintenant, ça insiste pour obtenir...de plus grandes proies. Ollie fera tout son possible pour conserver la chose en vie et satisfaite. Si les enquêteurs commencent à fouiner dans le coin, ben, y a pas mal de choses dans sa boutique qui ne seraient pas considérées comme des armes dangereuses, mais avec un peu d'ingéniosité, Ollie a bien l'intention de protéger ce dont il est responsable.

Inoffensif: Amical, paresseux et s'ennuyant ferme, Ollie est heureux de se distraire derrière son comptoir. Il est à l'aise avec les vieux clients mais les étrangers le rendent nerveux. S'il sait quelque chose d'effrayant, il ne veut pas y penser. Les enquêteurs peuvent utiliser sa peur des étrangers contre lui, en utilisant Intimidation pour le forcer à parler.

Allié: Ollie Olson conserve quelque chose dans sa réserve. C'est une épée ancienne, portant le blason et la croix des Chevaliers de Livonie. Histoire explique que cet ordre de chevaliers médiéval a joué un rôle de meneur dans les croisades baltes au début du 13^e siècle, christianisant les tribus païennes des territoires actuels de Lettonie, Estonie, et Finlande. Occultisme révèle qu'ils ont intensifié leurs efforts pour détruire certains cultes dégénérés de la mer. Selon les légendes familiales, les premiers Olsons ont pris part à ces batailles. L'épée est transmise de père en fils, au cas où l'on ait encore besoin de combattre des forces occultes maléfiques. Même si d'autres, dans la famille, accordent peu de crédit à ces histoires, Ollie a toujours cru qu'un jour viendrait où il sortirait l'épée du fourreau et l'utiliserait aux fins pour lesquelles elle a été forgée.

Autres noms possibles: Mike Sorensen, Tom Nordby, Peter Lindquist

Autres descriptions possibles :

- (1): environ 45 ans, tête en forme de poire, regard traînant
- (2): petite trentaine, nez proéminent, menton solide, lèvres inférieures plus épaisses
- (3): 45 à 50 ans, hautes pommettes, petits yeux, mâchoire carrée

Manies personnelles :

- (1) ne cesse de répéter à quel point il s'ennuie.
- (2) toujours heureux de donner son avis sans y être invité.
- (3) se contredit quand il est nerveux.

Compétences d'Investigation: Comptabilité

Compétences Générales: Fuite 4, Santé 2, Mêlée 6 [Allié]

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: 0

Référence: 2, 6

CAMPAGNARDS

Fermier

Nom: Asa Sutton

Description: environ 80 ans, petit bouc, cheveux ondulés, nez large

Néfaste: depuis qu'ils sont arrivés sur les berges du Nouveau monde, les Sutton ont été les serviteurs loyaux des Anciens. Ils ont travaillé la terre, juste assez pour rendre plausible leur subsistance. En fait, Asa et les siens survivent en attaquant des voyageurs étrangers et en revendant leurs biens aux colporteurs malhonnêtes. Les personnes elles-mêmes sont massacrées et données en pâture aux énormes porcs des Sutton. Les Sutton ont appelés les plus gros des cochons, Azathoth et Cthulhu. N'y voyez pas une blague impie : ils considèrent que les porcs sont les réceptacles des sacrifices faits aux Anciens. En fait, la force surhumaine des membres de la famille ainsi que sa résistance aux blessures, sont directement liées à la Santé de ces animaux. S'ils sont abattus, la Santé et l'Athlétisme des Sutton (réserve et niveaux) tombent au plus bas (niveau inférieur à 5). S'ils sont blessés, la perte de points peut aboutir à une mort immédiate, ou une incapacité. Empathie peut faire remarquer que les Sutton sont bien agités lorsque l'on mentionne ou que l'on regarde leurs porcs.

Inoffensif: Asa Sutton est un travailleur ordinaire, dur à la tâche, tentant de tirer sa subsistance de ce sol qui devient poussière. La saisie imminente le rend malade d'angoisse. Méfiant vis-à-vis des étrangers et de leurs manières citadines, il deviendra plus coopératif si on l'aide à conserver sa ferme. Comptabilité montre comment échapper à la banqueroute. Loi peut également fournir des solutions pour qu'il reste dans sa ferme même s'il manque le remboursement de son prêt.

Allié: la terre d'un homme représente sa survie, c'est ce que le père d'Asa lui a toujours répété. Si des horreurs extraterrestres menacent sa terre ou sa communauté, Asa ne voit pas d'autres choix que celui de saisir torches et fourches pour une défense préventive. Tout chrétien correct élevé dans la crainte de Dieu, en ferait de même. Si les enquêteurs préfèrent qu'il se barricade dans sa ferme jusqu'à ce que le danger soit passé, un homme au passé de travailleur honnête (Niveau de vie 2) sera suffisamment convaincant.

Autres noms possibles : Eli Corson, Enoch Moorhouse, Wilfred Burtis

Autres descriptions possibles :

- (1): 45 à 50 ans, chauve, favoris, mains couvertes de cicatrices dues aux nombreux accidents de soudure.
- (2): petite trentaine, visage triangulaire, mal rasé, porte un vieux chapeau.
- (3): 65 à 70 ans, noir, épaules larges, moustache fine.

Manies personnelles :

- (1) les poches de sa combinaison pendent sous le poids des pièces détachées (accessoires).

- (2) tient son intérieur dans un état de propreté immaculée.
- (3) auditeur avide des programmes de musique de swing.

Compétences d'Investigation : Artisanat (Métal), Artisanat (bois)

Compétences Générales: Athlétisme 2, Armes à feu 4, Fuite 2, Santé 2, Mécanique 2, Mêlée 2.

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: 0

Référence: 8

Ouvrier agricole

Nom: *Herb Hanlin*

Description: 65 à 70 ans, pieds en-dedans, menton effacé, voix faible

Néfaste: Il y a bien longtemps, Herb Hanlin a tué une femme, à l'autre bout du pays. Il s'est enfui avant que les flics ne l'attrapent, travaillant comme saisonnier pour un fermier du nom d'Orval Gear. Tous les matins, Herb se réveille pensant que c'est le jour où ils le trouveront et lui passeront les menottes avant de l'emmener. Le remord, il ne connaît pas. Sa victime a eu ce qu'elle méritait pour avoir refusé de l'épouser. Elle aurait dû savoir qu'on n'humilie pas un homme comme ça. Lorsqu'ils arriveront, il sera prêt à se défendre. Il cache un pistolet dans sa botte. Ils ne l'auront pas facilement, non m'sieu.

En fait, personne ne recherche Hanlin. La police a depuis longtemps oublié l'affaire, et la pauvre victime impuissante. Empathie peut faire ressentir qu'Hanlin a quelque chose à cacher, et que ses craintes réprimées risquent de provoquer des réactions impulsives et violentes.

Inoffensif: Herb Hanlin est un petit peu simplet, mais inoffensif. Il est heureux de travailler pour son patron, éviter les embrouilles et avoir un toit au-dessus de sa tête. Il détesterait devenir un vagabond. C'est la raison pour laquelle il ne dit rien des choses étranges qu'il a aperçues. Herb sait qu'on pense qu'il n'est pas très intelligent. S'ils pensent qu'il a vu quelque chose, ils peuvent le considérer comme dangereux. Et il perdrait son boulot à la ferme. Non m'sieu, il va juste fermer son clapet. Réconfort peut convaincre Herb que les enquêteurs protégeront sa place, quelle que soit l'incroyable vérité qu'il va leur conter.

Allié: Depuis qu'il est tombé de la grange, il y a quelques années, Herb Hanlin n'a plus jamais été le même. Les gens le regardent tristement ou évitent de croiser son regard, comme s'il avait été quelqu'un de particulier. Maintenant, il fait ce qu'on lui dit de faire, mange ce qu'on lui donne et s'en satisfait. Même s'il y a des choses le concernant dont il ne se souvient plus. Confiant et obligeant, Herb peut rendre n'importe quel service aux enquêteurs s'ils lui apportent un peu de Réconfort. N'oubliez pas les pertes d'Équilibre mental s'ils utilisent sans égards cette âme confiante et qu'elle est blessée ou tuée.

Autres noms possibles: Mack Rogers, Omer Rice, Harry Bailey

Autres descriptions possibles :

- (1): 35 à 40 ans, dégarni, voix rocailleuse, tache de naissance sur le cou.
- (2): 45 à 50 ans, longiligne, porte une barbe à la Lincoln.
- (3): 40 à 45 ans, sourcils touffus, lunettes sales cerclées d'or.

Manies personnelles :

- (1) émet constamment des avertissements au sujet de la rage.
- (2) toujours suivi par un chien pelé qu'il appelle Ishmael.
- (3) mâchonne constamment une paille ou un brin d'herbe.

Compétences Générales: Explosifs 2, Armes à feu 2, Premiers soins 2, Santé 1, Mécanique 4

Modificateur de vigilance: 1

Modificateur de discrétion: -1

Vagabond

Nom: *Isaiah Havens*

Description: 55 à 60 ans, nez couperosé, yeux écartés, sourcils gris

Néfaste: Isaiah Havens a eu la vie dure depuis qu'il est devenu fou, il y a environ vingt ans. Avant il était un fabricant de jouets, célèbre pour avoir inventé son jeu de société, le populaire Twirl-A-Whirl. Ensuite, il est tombé par accident sur un incident dû à la menace du Mythe, semblable en plusieurs points à celle sur laquelle les enquêteurs font actuellement des recherches. Attiré instinctivement par les énergies qui ont détruit son esprit, Havens tente de tuer compulsivement toute personne interférant avec une nouvelle manifestation. S'il est arrêté, Havens, débraillé, est incapable d'expliquer sa conduite meurtrière. Il s'exprime alors par gargouillis inintelligibles. Pour ceux qui connaissent le Mythe, ses sons inintelligibles peuvent être une tentative pour parler dans une langue ne pouvant être émise par l'appareil vocal humain.

Inoffensif: Isaiah Havens était un clochard libre comme l'air et fier de l'être, avant que la Dépression n'augmente les rangs des vagabonds. Très bon observateur, il se rend rapidement compte de ce qui fait réagir chaque PJ. Il a probablement vu quelque chose ayant un lien avec leur affaire, ce qu'il racontera avec plaisir contre un peu de bouffe et des espèces. (Négociation).

Allié: Isaiah Havens était jadis comme les enquêteurs, un détective intrépide résolvant les meurtres étranges, dévoilant les cultes secrets, et plongeant dans les profondeurs du Mythe. Puis survint un incident semblable à celui sur lequel enquêtent en ce moment les investigateurs. Cela a détruit son esprit et sa mémoire. Pourtant des signes du retour de la menace l'ont ramené ici, sans qu'il le comprenne. S'il est soumis à un second choc, Havens retrouvera ses souvenirs, assez longtemps du moins pour fournir des informations cruciales aux PJ. Havens se jettera alors dans les griffes du mal, espérant mourir avant que sa santé mentale ne lui échappe à nouveau, le laissant comme une caricature de lui-même. À leur première rencontre, Empathie suggère la présence d'une personnalité réprimée. Lorsque ses souvenirs reviennent, un test de Psychanalyse de Difficulté 5 permet au personnage d'identifier et de tenir à l'écart ses pulsions auto-destructrices.

Autres noms possibles: Maynard Steinore, Vern Jahraus, Ambrose Gillespie

Autres descriptions possibles :

- (1): petite cinquantaine, longue barbe, épaules voutées, boîte.
- (2): 70 à 75 ans, yeux larmoyants, cou pendant, cheveux rares
- (3): 30 à 35 ans, menton rond, cheveux gras, longue écharpe rayée.

Manies personnelles :

- (1) a peur de perdre son porte-bonheur : une casquette de base-ball (accessoire).
- (2) joue sur une vieille mandoline.
- (3) boit du formol sans effet apparent.

Compétences d'Investigation : Connaissance de la Nature

Compétences Générales : Fuite 12, Santé 1, Bagarre 1

Modificateur de vigilance : +2

Modificateur de discrétion : +2

Veuve

Nom: Emma McDaniel

Description: environ 80 ans, frêle, épuisée, mains tremblotantes

Rôle: Emma a vécu des dizaines d'années aux abords d'une communauté rurale. Elle ne s'est jamais remariée après la mort prématurée de son jeune mari. "M^oiselle McDaniel", comme on l'appelle élève des poulets sur un petit bout de terre, échangeant oeufs et poules contre ce dont elle a besoin.

Néfaste: Emma McDaniel est morte, il y a environ dix ans. Une expédition de Mi-Go, menant des opérations minières dans une carrière proche, lui a redonné un semblant de vie grâce à leur science extraterrestre. Si les Mi-Go se trouvent derrière votre scénario, elle sert leur but original, être les yeux et les oreilles proches de l'entrée de la carrière. Un appareil de monitoring dans leur vaisseau spatial transmet ce qu'elle voit ou entend. Emma réagit à la conduite des enquêteurs grâce à leur contrôle.

Sinon, les Mi-go sont partis depuis longtemps. Des énergies sauvages émanant de votre mystère principal, lui ont restitué sa mobilité et une semi-intelligence réactive. En faisant des efforts, elle peut répondre avec un semblant de spontanéité à des demandes basiques. Bien que nourrie de forces étranges, elle a faim d'une vie plus vibrante. Elle a compris instinctivement, qu'elle pourrait y accéder en dévorant les organes des victimes humaines.

De toutes façons, Psychanalyse (utilisé en tant que Compétence d'Investigation) suggère qu'elle souffre de démence ou d'un autre syndrome similaire. Un dépense de Médecine montre que physiquement parlant, il y a quelque chose de vraiment anormal chez elle.

Inoffensif : Emma préfère la solitude, mais doit négocier ses poulets pour survivre. Lorsque les investigateurs lui offrent d'échanger des choses de valeur contre de simples informations, Négociation la persuade qu'ils sont dignes de confiance (bien qu'un peu cinglés.)

Allié: Emma pratique les anciennes méthodes de soins, et ne prête guère attention aux mauvaises langues qui prétendent que ses potions et cataplasmes sont contraires aux voies de Dieu. Profondément proche de la Nature, Emma est consciente qu'il y a une interférence surnaturelle dans les environs. Lorsque les enquêteurs auront prouvé leur bonne foi avec une démonstration de savoir avec Occultisme, elle leur dira ce qu'elle sait. Si l'horreur locale est active depuis de nombreuses années, elle a pris des mesures discrètes pour protéger la communauté. Elle a pu poser des pièges aux créatures ou aux adeptes, ce qui pourrait sauver la peau des investigateurs à un moment critique. Elle peut aussi fournir une assistance médicale d'urgence.

Autres noms possibles: Bertha Rose, Ida Webb, Minnie Fleck

Autres descriptions possibles :

- (1): début de la quarantaine, quelques cheveux blancs, ongles noircis, porte trois pull-overs.
- (2): début de la cinquantaine, robuste, cheveux teints en noir de jais et raie au milieu.
- (3): début de la quarantaine, sourcils épilés, couperose, yeux bleus larvoyants.

Manies personnelles :

- (1) porte les médailles militaires de son mari défunt.
- (2) contusionnée à la suite d'une chute récente.
- (3) utilise une batte de base-ball en guise de canne. (accessoire)

Compétences d'Investigation : Biologie, Connaissance de la Nature

Compétences Générales : Premiers soins 12, Fuite 6, Santé 6

Modificateur de vigilance: +1

Modificateur de discrétion: +2

OUVRIERS

Livreur

Nom: Mike Bellamy

Rôle: Peut livrer du lait, le courrier, ou des articles d'épicerie pour des clients réguliers. Il peut aussi travailler pour un magasin ou un service de livraison avec peu ou pas de clients réguliers. De toutes façons, son travail lui permet de surprendre des détails intimes de la vie des clients. Description: 25 à 30 ans, traits aigus, yeux ronds

Néfaste: Bellamy profite de son métier pour repérer les maisons de ses clients et s'y glisser quand il sait qu'ils seront absents. Dans des scénarios respectant les limites des nouvelles de Lovecraft, il les cambriole seulement. Si vous permettez les descriptions sans fard de déviances sexuelles, Bellamy peut être un violeur ou un voyeur. Lorsque les enquêteurs l'interrogent, sa culpabilité et sa panique (remarquées par Empathie) le désignent comme une piste probable (fausse piste). Un personnage ayant Connaissance de la Rue pourrait également le considérer comme un pervers sexuel.

Pour l'intégrer au mystère central du scénario, décidez qu'il a été pris sur le fait par l'antagoniste primaire, qui, depuis, lui fait du chantage et l'oblige à faire des cambriolages pour le compte de la conspiration.

Inoffensif: type insouciant, peu porté sur la réflexion, Bellamy refuse de s'arrêter pour parler aux PJ de peur de prendre du retard dans ses tournées. Négociation accompagnée d'un peu d'argent lui donne une raison de risquer de se faire attraper par son patron.

Allié: Sous les traits humbles d'un simple livreur, bat le coeur d'un héros potentiel. Bellamy, pendant son train-train quotidien, rêve de gloire et de notoriété. Lorsqu'il rencontre les investigateurs, il comprend, dans une certaine mesure, ce qu'ils sont vraiment. Ignorant les avertissements sur la nature réelle de la menace, il décide de tout régler seul. Il fonce tête baissée dans les dangers, imaginant les gros titres et les honneurs. Psychanalyse (utilisée en tant que compétence d'Investigation) fournit un avertissement des dangers que son narcissisme immature risque de provoquer.

Autres noms possibles: Jessie Ainslee, Alec Sandrich, Charlie Carson

Autres descriptions possibles :

- (1): 40 à 45 ans, gros, lèvres épaisses.
- (2): 30 à 35 ans, cicatrices d'acné, traits vaguement asiatiques.
- (3): petite quarantaine, soigné, nez d'oiseau de proie, sourcils épais.

Manies personnelles :

- (1) baille souvent.

- (2) semble se méfier de toute femme PJ.
 (3) tapote inconsciemment toute surface à portée.

Compétences Générales: Conduite 2, Fuite 4, Santé 2

Modificateur de vigilance: +2

Modificateur de discrétion: +1

Ouvrier d'usine

Nom: Will Moran

Description: environ 45 ans, cheveux couleur charbon, dents tordues, visage large.

Néfaste: Will dirige l'atelier avec toute l'autorité naturelle d'un gorille alpha. Bien qu'il n'ait rien d'un superviseur ou d'un chef, c'est vers lui que se tournent les autres en cas de problème. La seule chose qu'ils redoutent à part ses poings énergiques, est son talent pour les railleries méprisantes. Moran, gros buveur et brute à la voix forte, veille jalousement sur son territoire émotionnel. Si les enquêteurs viennent poser des questions, il considèrera qu'il s'agit d'un affront à son autorité. Un Niveau de vie de 2 permet à un investigateur de comprendre comment calmer correctement ce tyran de la classe ouvrière. Sans des cajoleries appropriées, Will et ses acolytes apparaîtront plus loin dans le scénario pour passer à tabac les investigateurs, juste pour apaiser l'ego démesuré de Moran.

Inoffensif: Will veut faire le minimum exigé par son travail, éviter des accidents de travail, et rentrer sain et sauf vers sa famille tous les soirs. Il n'a pas le temps de s'occuper d'étranges mystères ou autres bêtises. Bureaucratie peut le convaincre qu'il aura des problèmes qui lui feront perdre son temps, s'il n'aide pas les investigateurs.

Allié: Will considère les gars de son atelier, surtout les plus jeunes, comme une seconde famille. Si quelque chose de mauvais les menace, il fera ce qu'il faut pour les protéger. C'est sûr que c'est pas les patrons qui s'en occuperont. Il n'est pas un héros, juste un type ordinaire, et ne se jettera pas dans la gueule du loup si les PJ l'avertissent. Mais si tous les gars ordinaires faisaient ce qu'il faut quand il y a un problème, Will pense que peut-être le monde ne serait pas autant dans la panade actuelle.

Autres noms possibles: Homer Coleman, Fred Hamilton, Les Gargan

Autres descriptions possibles :

- (1): environ 45 ans, visage banal, tête aplatie, mâchoire rigide.
 (2): petite soixantaine, ventre proéminent, long nez, air fatigué.
 (3): 35 à 40 ans, silhouette de poids plume, attitude de boxeur, yeux mi-clos.

Manies personnelles :

- (1) lève les yeux au ciel, quand il est exaspéré ou songeur.
 (2) mange salement.
 (3) finit rapidement ses mots-croisés.

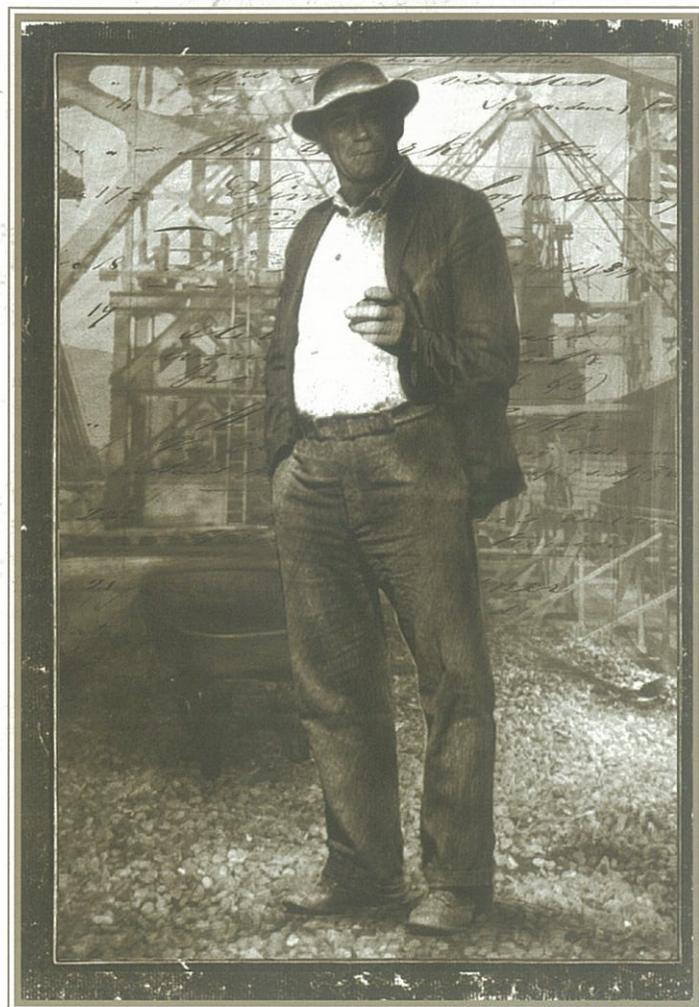
Compétences Générales: Athlétisme 6, Électricité 4, Explosifs 2, Santé 10, Mécanique 4, Bagarre 8, Mêlée 6

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: -1

Représentant syndical

Nom: Wally Endore



Rôle: Cet errant, couvert de poussière, parcourt le pays, prêchant l'évangile radical des droits du travailleur. De nombreuses cicatrices et une éventuelle blessure par balle prouvent son engagement en première ligne dans les violents conflits sociaux des Années Trente.

Description: petite soixantaine, peau tannée, traits anguleux, chevelure châtain clairsemée.

Néfaste: les activités syndicales d'Endore ne servent que de façade à une cause plus sombre. Il va de site en site, cherchant des esprits susceptibles de recevoir les semences de la vénération de Cthulhu. Parmi ses ouvriers sous-payés, il y en a nécessairement portant les traits distinctifs d'Innsmouth. Ces pauvres hères ont perdu le lien avec leur héritage maritime. Endore les prend à part pour leur montrer qui ils sont en réalité. Il peut alors les laisser en place, pour déstabiliser les sites industriels cruciaux lorsque l'avènement du grand dieu sera d'actualité. Il peut aussi les envoyer créer de nouvelles chapelles de croyants, d'où ils mèneront les rituels nécessaires à la montée de R'lyeh, depuis sa tombe du Pacifique. Lorsque soit les patrons, soit ses "amis" découvrent son véritable agenda, Endore fait appel à ses nouveaux adeptes, pour inaugurer leurs lames sacrificielles dans le sang des ennemis.

Inoffensif: Wally Endore est tout à fait le brave socialiste qu'il prétend être. Rationaliste bon teint, il rejette jusqu'à la notion d'activité surnaturelle. Il ne fait pas confiance aux enquêteurs, jouets ou agents du système capitaliste. Histoire permet à un PJ de faire croire à Endore qu'en

leur fournissant l'information dont ils ont besoin, il fera avancer l'inévitable victoire du prolétariat.

Allié: durant sa dernière visite dans les mines de Pennsylvanie, Endore a entendu des rumeurs curieuses sur des familles dégénérées vivant dans les collines et leurs anciens rites païens. Au début, Endore n'y a pas cru, les prenant pour des histoires que se racontent les ouvriers pour se distraire de la dureté de leur travail. Mais lorsqu'une bande de ses collègues agitateurs ont été retrouvés assassinés dans leur camion, Wally s'est retrouvé face à un ennemi plus terrible que le patronat. Les blessures retrouvées sur les corps étaient trop sauvages, trop dérangeantes pour être seulement d'origine humaine. Alors, lorsque les PJ ont croisé son chemin en lui racontant des histoires semblables, il s'est préparé à faire ce qu'il fait toujours, face à l'exploitation et l'injustice : prendre une pioche et leur en donner.

Autres noms possibles : Vic Kolb, Andy Windheim, Jim Lane

Autres descriptions possibles :

- (1): 60 à 65 ans, mince, lunettes de hibou, sourire timide
- (2): 35 à 40 ans, oreilles décollées, visage étroit, fort menton
- (3): 55 à 60 ans, épaisse masse de cheveux noirs, expression rêveuse, poils au menton

Manies personnelles :

- (1) dessine machinalement des silhouettes dans la poussière avec un bâton ou le bout de sa botte.
- (2) Rengaine : "Je peux tout pardonner sauf la stupidité,"
- (3) tente de faire adhérer les PJ en tant que cotisants sans droit de vote à la Confédération Internationale du Travail.

Compétences d'Investigation : Histoire, Crochetage, Connaissance de la Nature

Compétences Générales : Athlétisme 4, Électricité 4, Explosifs 4, Armes à feu 4, Premiers soins 4, Fuite, Santé 4, Mécanique 4, Bagarre 6, Mêlée 6.

Modificateur de vigilance : +1

Modificateur de discrétion : 0

MARINS

Capitaine

Nom: *Solomon Kingsford*

Description : 60 à 65 ans, mâchoire proéminente, yeux rapprochés, impeccablement rasé.

Néfaste: il y a des dizaines d'années, lorsque Kingsford était second capitaine à bord d'un vapeur marchand, son bateau aborda un atoll non répertorié du Pacifique. Tous les autres se noyèrent dans le naufrage où, selon les dires de Kingsford, ils moururent de faim sur l'île. Kingsford survécut en dirigeant un radeau dans les routes maritimes. Il y fut sauvé par un cargo danois. Ceux qui lui permirent de survivre étaient mi-humains, mi-cétacés et encerclaient l'île, y pratiquant des rites obscènes en hommage à leur divinité marine affamée. Il n'a pas encore bien compris pour quelles raisons, ces créatures virent en lui un semblable. Elles acceptèrent de lui porter secours s'il les aidait en retour à capturer et tuer les autres naufragés. Parmi les dons qu'elles lui accordèrent, il y avait la capacité à survivre durant des semaines, sans eau ni nourriture.

Après son sauvetage, il retourna à la vie en mer. Kingsford engagea sur ses navires les équipages les plus bestiaux et les plus dissolus imaginables. Avec une discipline brutale, il les changea en marins obéissants, mais pas particulièrement efficaces. Des personnages ayant Anthropologie et qui ont rencontré la race des tcho-tcho peuvent en repérer plusieurs dans l'équipage.

De temps en temps, Kingsford embarque quelques citadins à la chair tendre vers le Pacifique où il en nourrit ses anciens sauveurs. Son bateau, le *Costaguana*, est un moyen de transport vital, un lien dans le réseau mondial d'adeptes. Parfois, le cargo peut transporter des idoles, de l'or provenant de pillages, ou des hybrides à moitié humains prêts à s'installer en toute illégalité sur les rivages civilisés.

Inoffensif: Capitaine d'un solide mais humble bateau marchand, Kingsford n'a pas le temps de se consacrer à autre chose que la gestion d'un navire. Bureaucratie peut le convaincre que les investigateurs ont le pouvoir de l'empêcher d'appareiller s'il ne leur fournit pas l'information qu'ils recherchent.

Allié: Tout homme qui a aussi longtemps navigué que Kingsford, a entendu parler des cultes marins interdits. Les types restés à terre peuvent bien se moquer de ces choses, mais lorsque l'orage gronde en mer, à la lumière des éclairs, Kingsford a vu des choses qu'il espère oublier rapidement. Si la marine de commerce veut se développer, les terribles secrets des mers doivent être examinés quel qu'en soit le coût. Même s'il n'est pas prêt à risquer son bateau et son équipage, le capitaine Kingsford aidera les investigateurs intrépides, désireux de combattre ces sombres forces.

Autres noms possibles : Nathaniel Hamilton, Millard Hayle, Ellis Baravalle

Autres noms de bateaux possibles : Sulaco, Scylding, Chance

Autres descriptions possibles :

- (1): 60 à 65 ans, gros nez, barbu, sourcils très écartés
- (2): 45 à 50 ans, yeux ensommeillés, fossette au menton, parle lentement en faisant trainer les mots.
- (3): 55 à 60 ans, mince, tempes grisonnantes, moustache bien entretenue

Manies personnelles:

- (1) construit des modèles réduits en carton de châteaux du Moyen-âge (préparez des morceaux de carton en accessoire)
- (2) leitmotiv : "De l'organisation, mon vieux ! De l'organisation !"
- (3) garde ses distances, au niveau physique et émotionnel.

Compétences d'Investigation : Comptabilité, Géologie, Astronomie, Connaissance de la Nature

Compétences Générales : Athlétisme 2, Armes à feu 2, Santé 2, Mécanique 4, Pilotage 6, Bagarre 4, Mêlée 3.

Modificateur de vigilance: +1

Modificateur de discrétion: 0

Vieux loup de mer

Nom: *Lem Finlayson*

Rôle: Ayant passé sa vie entière en mer, le corps brisé et voûté, le vieux Lem Finlayson n'a plus devant lui qu'une retraite peu souhaitée sur la terre ferme.

Description: 60 à 65 ans, membres flétris, boiterie, peau tannée.

Néfaste: ayant toujours vécu sous les ordres stricts d'un capitaine exigeant, Lem, un peu perdu, doit à présent se débrouiller seul. La maison de retraite du marin est un environnement trop douillet à son goût. Finlayson a décidé que la seule place lui offrant les paramètres dont il a besoin, est la prison. Donc, il a l'intention de planter d'un coup de gaffe le premier jeune crétin qui l'ennuie. Une condamnation pour meurtre serait la solution parfaite à tous ses problèmes. En attendant, il joue la comédie, incarnant le personnage du vieux marin que l'on voit dans les films. Il va sans dire que les investigateurs lui posant des questions sur ce qui ne les concerne en rien, sont tout en haut de la liste des casse-pieds. Psychanalyse (utilisée en tant que Compétence d'Investigation) peut détecter des signes de troubles psychologiques derrière sa façade joviale.

Inoffensif: Lem est solitaire et boit un peu trop depuis qu'il a été contraint de quitter l'équipage, mais il pense qu'il a une bonne carrière en vue, en tant que gardien de phare. Il refuse de coopérer avec les enquêteurs parce qu'ils lui font peur avec leurs manières de gars restés à terre. Histoire permet à un personnage de retrouver suffisamment de connaissances nautiques pour passer pour un digne fils de la mer.

Allié: Lem n'a jamais cru aux folles histoires que racontent ses vieux collègues sur les démons qui peuplent les failles les plus profondes de l'océan. Mais si les investigateurs stimulent sa mémoire avec Histoire orale, il peut partager une ou deux rumeurs. En les écoutant parler, il ourdit son plan. S'il les suit et met son nez dans les dangers qu'ils affrontent, il peut peut-être tirer sa révérence dans une action glorieuse au lieu de pourrir lentement dans une maison de retraite.

Autres noms possibles: Cyrus Haworth, Elihu Nelson, Sherman Berns

Autres descriptions possibles :

(1): 60 à 65 ans, main droite remplacée par un crochet, dentier inadapte.

(2): environ 75 ans, touffé de cheveux blanc neige, sourcils constamment froncés, voix pâteuse

(3): petite soixantaine, visage ratatiné, air abattu, moustache racornie

Manies personnelles :

(1) parle souvent d'un certain "M. Kenney". Impossible de savoir s'il s'agit d'un vieil collègue disparu ou d'un ami imaginaire.

(2) se plaint d'avoir de l'eau dans un genou, le masse en gémissant régulièrement de douleur.

(3) joue d'un tuba ténor.

Compétences d'Investigation: Géologie, Astronomie

Compétences Générales: Santé 1, Mêlée 12 [Néfaste seulement]

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: 0

Jeune marin

Nom: Miles Kerr

Description : à peine vingt ans, cheveux blonds, visage enfantin, yeux bleus

Rôle : Miles Kerr est un jeune marin, soit le second sur un simple bateau, soit un aspirant officier entraîné à un futur commandement.

Néfaste: Miles Kerr est en fait Jonathan Guilfoyle, poursuivi par la justice. Élevé par un père chauffeur de maître et sa mère, femme de chambre, Guilfoyle a passé sa jeunesse avec l'amitié du fils de leur riche employeur, Paul de Grasse. Lorsque de Grasse a grandi, il l'a renvoyé de son cercle d'amis de la haute. Guilfoyle est alors devenu fou de rage et lui a écrasé le crâne avec un pavé. Il a fui sur les docks où peu de questions lui seraient posées, et a pris l'identité de Miles Kerr. Une dépense en Jargon policier fait correspondre son visage à une affiche de recherche criminelle. Kerr pense alors que les recherches des PJ concernent la mort de de Grasse. Si attaquer l'un d'entre eux semble résoudre le problème, il le fera. Sinon, il tente de les attirer vers un danger quelconque. Toujours en alerte, il se peut qu'il sache quelque chose concernant le mystère du scénario. Mais il n'a aucune envie de se mêler à des bizarreries occultes.

Inoffensif: Miles est un jeune gars optimiste dont le père est mort en mer quand il était enfant. Depuis, il se sent attiré par cette vie, malgré la désapprobation de sa mère chérie. Il a appris à se mêler de ses affaires, et de ne pas raconter de ragots, mais il craque si l'on utilise Intimidation. Bousculer ce gentil garçon pourrait faire naître un sentiment de culpabilité chez les joueurs.

Allié: Moqué, enfant, par ses camarades de classe à cause de son physique fragile, Miles est déterminé à leur prouver qu'ils ont tort. Il a grandi, forcé et tente maintenant de mettre en valeur sa force en embrassant la carrière la plus virile possible. Tout, depuis sa poignée de main vigoureuse, à sa voix sonore, est pensé pour renforcer sa force et sa maîtrise. Flatterie visant à les utiliser, peut lui inspirer des actes de bravoure contre des forces au-delà de son entendement.

Autres noms possibles: Tony Webb, Walter Reese, Alec Clark

Autres descriptions possibles :

(1): 25 à 30 ans, cheveux bruns épais, sourire vainqueur, moustache fringante.

(2): environ 25 ans, cheveux sombres, yeux marrons, mâchoire robuste.

(3): à peine vingt ans, boucles en désordre, lèvres minces, menton bouffonneux.

Manies personnelles :

(1) sa main gauche est bandée, suite à un accident de chargement (utilisez des accessoires).

(2) a toujours une coupure de rasoir ou deux, bien visibles.

(3) attire les regards désapprobateurs de quelques marins grisonnants.

Compétences Générales: Athlétisme 6, Santé 8, Pilotage 4, Bagarre 6, Mêlée 2

Modificateur de vigilance: -1

Modificateur de discrétion: -1

SOLDATS

Général

Nom: Vernon Stothart

Description: 55 à 60 ans, crâne dégarni, double menton, traits porcins

Néfaste: Depuis plus dix ans, le Général Vernon Stothart est à cou-



teaux tirés avec un rival pour une promotion, le Général Hubert Bruggeman. Dans sa recherche d'une ruse bureaucratique pour écarter Bruggeman, Stothart a découvert le soutien logistique apporté à un certain Projet Alliance et/ou le Groupe d'enquête Armitage. (Si vous avez déjà établi des contacts avec le Ministère de la Guerre dans votre campagne, utilisez ce PNJ à la place de Bruggeman.) Stothart ne s'autorise pas trente secondes à croire à ce fatras ésotérique. Pour lui, il est clair que Bruggeman est devenu cinglé. Stothart a l'intention de surveiller ses activités et d'attendre une ouverture pour coincer le gars. Lorsque les PJ le contactent pour leur enquête, Stothart fait pour le moins obstruction. Il peut aussi envoyer la police militaire les filer, incognito, espérant recueillir de plus amples informations sur Bruggeman. Pendant une entrevue avec Stothart, Bureaucratie permet de comprendre cette forte rivalité. S'ils n'ont jamais entendu parler de Bruggeman et de son rôle au Ministère de la Guerre de meneur anonyme de combattant du Mythe, ils peuvent ne pas comprendre sa signification jusqu'à ce qu'ils aient été utilisés par Stothart.

Inoffensif: l'impassible Stothart ne croirait pas dans l'occultisme si il lui avait consacré ne serait-ce que cinq minutes de son temps. Si les investigateurs abordent ce genre de bêtises durant leur entrevue, il trouvera une bonne excuse pour s'éclipser et demandera à ce qu'on les raccompagne. Réconfort permettant de lui assurer qu'ils partagent son point de vue rationnel, et qu'on ne le mettra pas lui et le Ministère de la Guerre dans l'embarras, le poussera à fournir des informations ou toute autre assistance limitée.

Allié: Bien que Colonel, Stothart a servi en tant que commandant des installations militaires américaines à Guantánamo Bay, Cuba, où les prisonniers de l'opération d'Innsmouth ont été enfermés. Bien que ne

faisant pas partie du commando originel, cette affectation indique son lien officieux avec les "Amis d'Ezra", le groupe de combattants du Mythe dans les forces militaires américaines. Si on lui demande de l'aide, il fournira l'assistance discrète qu'il peut assurer sans risque. Après 1933, il doit redoubler de prudence, car les "Amis d'Ezra" ont perdu leurs protections haut placées. Réconfort peut être utile pour prouver que les PJ peuvent être dignes de sa confiance.

Autres noms possibles : Gilbert Biggs, Nathan Hull, Willard August

Autres descriptions possibles :

- (1): petite soixantaine, cheveux frisés, petite carrure, grand front.
- (2): environ 50 ans, traits rectangulaires, visage d'acteur
- (3): 65 à 70 ans, cheveux blond clair, traits épais, sourcils fins

Manies personnelles :

- (1) discours sur la fin inévitable de l'attitude isolationniste de l'Amérique.
- (2) fait la grimace lorsqu'il bouge à cause de ses douleurs lombaires.
- (3) fait remarquer des points faibles dans l'hygiène ou la posture des PJ comme s'ils étaient soldats dans un camp d'entraînement.

Compétences d'Investigation : Géologie, Histoire, Connaissance de la Nature

Compétences Générales : Athlétisme 2, Conduite 2, Explosifs 2, Armes à feu 4, Santé 2, Équitation 4, Bagarre 2, Mêlée 2

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: -1

Référence: 6

Lieutenant

Nom : *Howard Bennett*

Description : 25 à 30 ans, cheveux noirs, visage en lame de couteau, accent de Brooklyn

Néfaste: Howard Bennett est un sympathisant d'un pouvoir étranger, sûrement l'Allemagne. (changez les détails si votre scénario est antérieur à 1933.) Après avoir rejoint les officiers, il a été recruté comme contact par un agent secret. Bennett se considère comme un américain loyal et pense que l'Histoire unira les USA et ce pouvoir étranger. On ne lui a jamais demandé de dévoiler des secrets militaires, mais on le conserve comme un atout pour un usage ultérieur. De temps en temps, Bennett reçoit l'ordre de transmettre une impression positive du régime allemand à ses supérieurs. S'il le fait assez tôt dans la décennie, il peut trouver cela assez facile. Mais dernièrement, l'agent lui a donné de nouvelles instructions : garder l'œil sur les événements de nature occulte. Bien que ne croyant pas au surnaturel, Bennett est désireux de plaire, et donc peut rapporter les activités des enquêteurs à des espions allemands. Les espions suivront alors les PJ, dans leur chasse aux grimoires et aux artefacts pour les ramener à l'Ahnenerbe (voir Cthulhu, p. 129).

Connaissance de la rue suggère que, bien qu'il ne donne pas dans les activités criminelles, quelque chose est louche chez le Lt. Bennett.

Inoffensif: Troisième génération d'officiers dans sa famille, Howard Bennett subit une pression énorme pour se montrer à la hauteur des carrières célèbres de son père, actuellement général, et de son grand-père décoré, commandant la campagne de libération des Philippines. Ces actions d'éclat l'ont rendu prudent et terrifié à l'idée de commettre une

erreur. Il a peur qu'aider les enquêteurs le rende ridicule et paralyse sa carrière. Histoire permet de reconnaître la ressemblance familiale avec son grand-père. Une évocation du côté aventureux de sa famille peut convaincre Bennett de prendre un risque calculé pour le compte des PJ.

Allié : Howard Bennett a fait du chemin depuis ses humbles débuts à l'université et ensuite dans un programme d'entraînement pour officiers. Il ressent donc une barrière entre lui et ses comparses venant des classes aisées au mess des officiers. Howard essaie de garder la tête haute, mais se sent bien seul dans sa nouvelle position de chef. Si l'un (ou plusieurs) des PJ est d'un Niveau de vie de 2 à 3, Howard ressentira envers lui une immédiate connivence. Lorsqu'il comprend qu'ils sont en danger, il fera ce qu'il peut pour les aider, dans la limite de ses obligations.

Autres noms possibles : Ray Walker, Leroy Greer, Carl Stevenson

Autres descriptions possibles :

- (1): petite trentaine, rouquin, grande bouche, menton étroit
- (2): 25 à 30 ans, petit, cheveux rares, porte des lunettes pour lire
- (3): 30 à 35 ans, visage long, long cou, pomme d'Adam prononcée.

Manies personnelles :

- (1) demande à emprunter de petits objets, bon prétexte pour aller les rendre le lendemain.
- (2) consulte constamment sa montre (accessoire).
- (3) veut qu'on le considère comme logique .

Compétences d'Investigation : Géologie, Histoire, Connaissance de la Nature

Compétences Générales : Athlétisme 4, Explosifs 2, Armes à feu 5, Premiers soins 2, Santé 6, Pilotage 2, Bagarre 6, Mêlée 4.

Modificateur de vigilance: +1

Modificateur de discrétion: 0

Soldat d'infanterie

Nom : Calvin Alper

Description: 25 à 30 ans, dents supérieures proéminentes, cligne souvent des yeux

Néfaste : Calvin Alper a été élevé par une famille de consanguins ruraux, adoreurs du Mythe, détruite par les combattants du Mythe, alors qu'il sortait de l'adolescence. Seuls quelques uns de ses semblables ont échappé à l'incendie. Calvin n'a pas été tué, car à ce moment-là, il était parti à la chasse. La matriarche Alpert décida que la nouvelle génération, lorsqu'elle serait d'aplomb, ne se laisserait pas avoir une nouvelle fois. Elle encouragea Calvin à s'engager dans l'armée. Là-bas, il apprendrait les tactiques et, plus important, aurait accès aux armes et aux munitions, qu'il pourrait chaparder et ainsi augmenter le stock familial. Calvin a toujours été considéré comme idiot, et lorsqu'il tombe sur des enquêteurs semblables à ceux qui ont tué sa famille, il décide de prouver son intelligence en agissant contre eux. Connaissance de la Rue peut indiquer que Calvin est impliqué dans des trafics louches à la base.

Inoffensif : Calvin est un jeune fermier sans imagination, reconnaissant de la chance qui lui a été donnée de rentrer dans l'armée, alors que les autres dans son village souffrent des ravages de la Dépression. Il préfère faire ce qu'on lui ordonne de faire, et sent avec justesse que ses supérieurs n'aiment pas quand de simples soldats bavardent avec des étrangers. Bureaucratie peut le convaincre qu'il n'aura pas de problèmes en discutant avec les enquêteurs.

Allié : Bien que d'humble origine, Calvin a espéré une carrière universitaire. Au lieu de cela, il a dû s'enrôler pour conserver un toit sur sa tête et manger tous les jours. Durant ses moments de loisir, il risque les railleries de ses comparses en étudiant ce qu'il aime. Cela correspond à l'affaire qui mène les investigateurs jusqu'à lui. La possibilité d'une découverte excitante court-circuite le jugement de Calvin, le faisant désertier et foncer droit dans le mystère.

Autres noms possibles: Elbert Steers, Lonnie Pennick, Wilbur Stoney

Autres descriptions possibles :

- (1): début vingtaine, profil plat, cils très fournis.
- (2): début vingtaine, yeux étroits, menton aigu.
- (3): début vingtaine, malingre, grosse tête, peau olivâtre.

Manies personnelles:

- (1) distribue des compliments simples.
- (2) prend très au sérieux la rivalité avec la marine.
- (3) surveille l'arrivée de son sergent avec nervosité.

Compétences Générales : Athlétisme 4, Conduite 2, Explosifs 2, Armes à feu 4, Santé 4, Bagarre 6, Mêlée 4

Modificateur de vigilance: 0

Modificateur de discrétion: 0

DURS À CUIRE

Entraîneuse

Nom : Ruby Reed

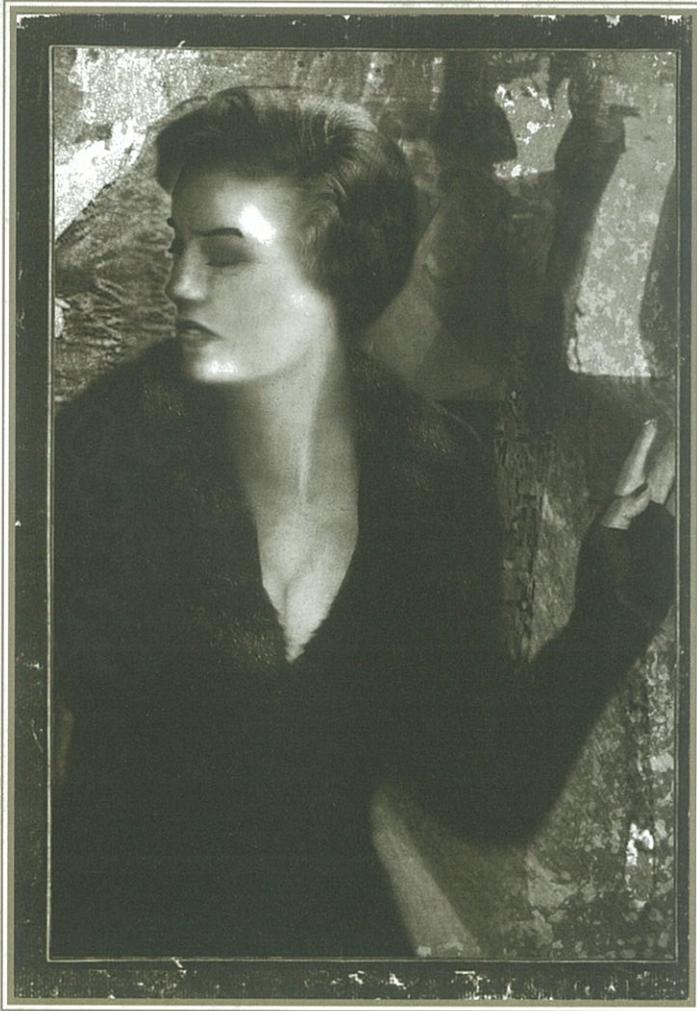
Rôle : Ruby travaille dans un bar miteux, un endroit louche qui piège les clients et les pousse à dépenser tout leur argent. Elle flirte avec les clients, leur demandant de lui offrir des boissons chères. Les barmans lui servent des cocktails coupés d'eau. Des PJ avec Connaissance de la Rue qui désirent qu'elle soit aussi soûle qu'eux, commandent du champagne... en bouteille.

Description : environ 25 ans, brune, séduisante mais tape-à-l'oeil, lèvres sensuelles

Néfaste : Ruby sait bien qu'il y a peu d'avenir à être entraîneuse. Si elle arrive à supporter la vue des types qui viennent dans ce bar, la peloter et lui baver dessus, elle pourrait bien se faire épouser par l'un d'entre eux. Mais elle préfère se constituer un petit magot toute seule, avec son affaire florissante de chantage. Elle emmène des hommes mariés dans son appartement et enregistre leurs rendez-vous avec un petit appareil-photo à déclencheur automatique dissimulé dans le mur. Lorsqu'elle aura assez d'argent de côté, elle s'enfuira en Floride où elle achètera son propre bar. Alors, elle ne laissera plus jamais personne la toucher. Ruby peut repérer un PJ au Niveau de vie de 4+, pour sa petite arnaque. Ses activités de chantage ont pu lui permettre d'apprendre un secret important concernant un personnage au centre du mystère sur lequel enquêtent les PJ.

Inoffensif : Ruby est une tête dure, une jeune femme seule qui fait ce qu'elle a à faire pour se nourrir elle et sa jeune nièce orpheline. Sa sécurité dépend de son silence. Elle ne parlera qu'à des flics, ou des personnes qui ont des relations dans la police (Jargon policier).

Allié : Même si Ruby vit dans un monde où le seul atout d'une femme est sa beauté, elle est avide d'action et de changement. Lorsque les PJ



Barman

Nom : *Howard Sketchley*

Description : 35 à 40 ans, cheveux noirs, assez bel homme

Néfaste : Howard Sketchley augmente ses revenus en dépouillant le client parfois imprudent. Il choisit soigneusement ses victimes, faisant bien attention que ce ne soit pas un habitué. Les plus intéressants sont les gens de la haute, qui débarquent dans le bar, pour s'encanailler un peu. Ces types n'appelleront jamais la police. Ses pigeons l'aident même assez souvent en se soulant tellement qu'ils ne remarquent pas qu'il leur pique leur porte-feuille en les aidant à sortir du bar. Les victimes un peu plus sobres ont droit à une boisson un peu améliorée et se réveillent dans une ruelle proche. Howard est malin et fait très attention à bien effacer ses traces. Mais un jour, il s'est fait prendre, par l'antagoniste principal du scénario, ou un autre personnage central. S'il donne l'alerte, son petit racket sera fini. Alors quand on lui demande de rendre un service, et de filer la boisson "corsée" à un PJ ou deux, il ne peut guère refuser.

Inoffensif : Howard aurait pu, grâce à son physique avantageux, faire quelque chose de sa vie. Mais il est bloqué, là, à servir du whisky frelaté dans ce bar pourri. C'est la faute de cette saloperie de Dépression, c'est tout. Seule la perspective de se faire un peu de fric adoucit l'amertume de Sketchley, ce qui signifie que les enquêteurs devront mettre la main à la poche pour lui soutirer des informations.

Allié : Certains pensent que tenir le bar est une corvée, mais Howard adore ça. Il aime écouter les histoires des clients, même si elles sont tristes. Il en a entendu de bizarres, venant surtout des vieux marins affluant des docks. Lecteur assidu des magazines "pulp", et des histoires criminelles des journaux, Howard ne peut croire à sa bonne étoile quand un groupe d'enquêteurs énigmatiques vient dans son bar et lui pose des questions. Sa curiosité pourrait alors le mener à s'impliquer lui-même dans leur affaire. Si Howard est plus un embarras qu'un atout, Flatterie pourra le convaincre d'effectuer pour eux une autre tâche indispensable mais sans danger.

Autres noms possibles : Ray Ford, Charlie Bond, Clarence Thompson

Autres descriptions possibles :

- (1): 55 à 60 ans, crâne dégarni, gros nez, yeux noirs
- (2): petite quarantaine, grosse tête, visage étroit, fixe les gens
- (3): 35 à 40 ans, cheveux noirs, traits épais, muscles faciaux apparents

Manies personnelles :

- (1) considère le surnaturel comme un "fatras de bêtises".
- (2) se plaint de sa malchance au jeu ;
- (3) rassemble sur son bar, d'un air absent, les coques de cacahuètes en petits tas (accessoire)

Compétences d'Investigation : Comptabilité, Pharmacologie [Néfaste seulement]

Compétences Générales : Athlétisme 4, Armes à feu 3, Santé 6, Psychanalyse 6 [Allié seulement], Bagarre 6, Mêlée 4

Modificateur de vigilance: +1

Modificateur de discrétion: 0

débarquent dans sa vie sordide imbibée d'alcool, elle se met en tête de les suivre, à la recherche d'une aventure imprévisible. Le monde est dingue, pense-t-elle, mais on ne vit qu'une fois.

Autres noms possibles: Evelyn Salinger, Louise Raab, Catherine Silvera

Autres descriptions possibles :

- (1): à peine vingt ans, blond platine, silhouette parfaite
- (2): environ 25 ans, rousse, tape-à-l'oeil, voluptueuse
- (3): à peine vingt ans, beauté un tantinet vulgaire, sveltes

Manies personnelles :

- (1) porte une broche représentant une déesse celtique, offerte par un client.
- (2) se moque de la prudence.
- (3) les autres filles du bar la détestent.

Compétences d'Investigation: Crochetage, Photographie [Néfaste seulement]

Compétences Générales: Athlétisme 2, Fuite 6, Santé 4, Bagarre 4

Modificateur de vigilance: +1

Modificateur de discrétion: -1

Homme de main

Nom : *Dock Vogon*

Description : 35 à 40 ans, cheveux blonds, air d'un gamin qui a mal tourné, yeux d'un bleu limpide.

Néfasté : Depuis son enfance dans les pires quartiers de la ville, Dock Vogon a toujours tout résolu avec la force. Il a commencé avec ses poings, puis très jeune a commencé à utiliser les armes à feu. Il n'a jamais été membre d'un gang. Vogon est plutôt le genre de gars que l'on engage pour des actions courtes et musclées, ou faire disparaître un type sans laisser vos propres empreintes. Il a travaillé pour d'innombrables escrocs, et ne se pose pas de questions sur son employeur. Il rencontre ses clients à l'abri des regards. Vogon a sûrement accepté de travailler une fois pour l'antagoniste principal, pour effrayer, suivre, ou tuer les PJ. Dans les jeux ajoutant une touche "roman noir" à la Hammett au milieu Lovecraftien assez restreint, Dock est un homosexuel, pas si latent que ça. Il fournit son statut de "tapette" par des crises de violence soudaine.

Inoffensif : Dock est bien comme décrit ci-dessus mais il n'est qu'un personnage secondaire dans l'affaire. Il ne veut pas blesser les investigateurs car il n'y trouve pas son avantage. Un PJ avec Connaissance de la Rue peut approcher Dock sans casse, en lui témoignant le respect nécessaire et lui signifiant qu'ils ne veulent pas lui causer des problèmes. Il fournit son information en courtes phrases saccadées et part de son côté.

Allié : il y a peu, la vie de Dock était semblable à celle décrite dans le paragraphe "Néfasté". Mais alors qu'il était en route pour aller tuer la jeune femme, témoin d'une affaire du milieu, l'ombre d'un clocher d'église a traversé son chemin. C'était assez étrange mais cette ombre l'a empêché d'aller plus loin. Dock a titubé jusque dans l'église et, le visage inondé de larmes, a remercié Dieu de sa grâce. Il a alors promis de se racheter auprès du Seigneur pour tous les gens qu'il a blessés ou tués. Lorsque son contact avec les investigateurs, le mène vers des forces aussi maléfiques, bien pires que celle qui l'a poussé à commettre ses crimes, il décide de consacrer le reste de sa vie à la combattre. Un PJ pourrait l'amener à cette conclusion en utilisant Théologie en tant que Compétence Relationnelle.

Autres noms possibles : Mose Langton, Ike Grandis, Boyd Pan

Autres descriptions possibles :

- (1): 25 à 30 ans, cheveux épais et noirs, lèvres pleines, expression mélancolique
- (2): environ 65 ans, joues distendues, petites dents (les montre toujours)
- (3): fin cinquantaine, narines frémissantes, regard intense.

Manies personnelles :

- (1) son hobby : essayer de résoudre un problème de maths, la conjecture Goldbach.
- (2) a beaucoup d'opinions politiques socialistes, mais ne fait pas confiance aux communistes.
- (3) transporte un petit télescope de poche, pour espionner.

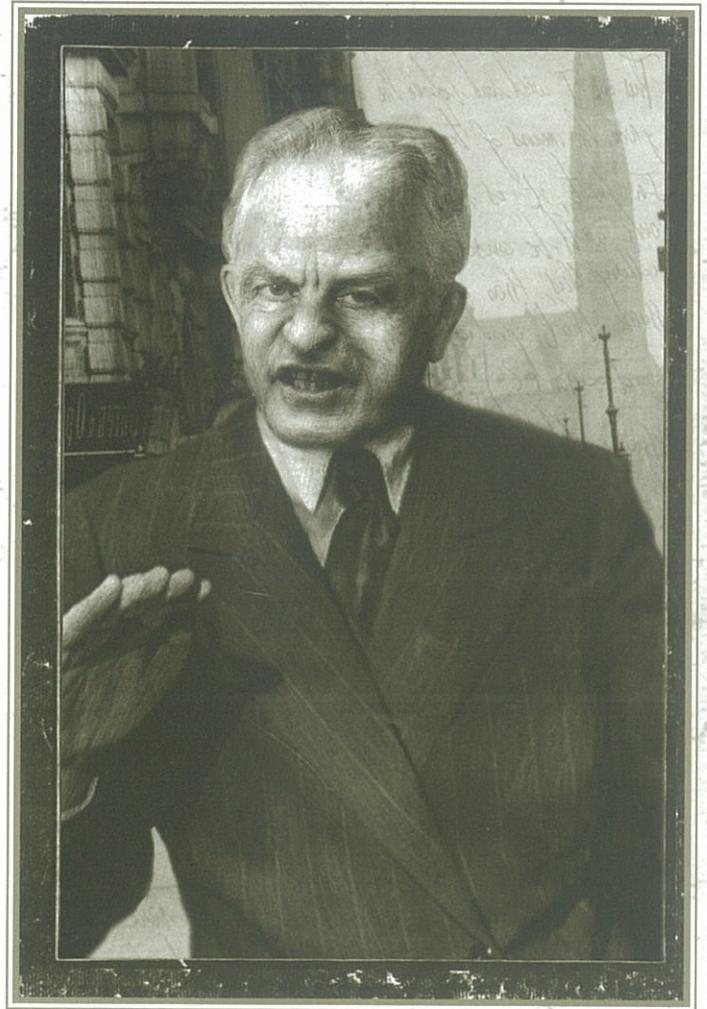
Compétences Générales: Athlétisme 6, Conduite 6, Explosifs 2, Armes à feu 8, Santé 8, Bagarre 8, Mêlée 4

Modificateur de vigilance: +2

Modificateur de discrétion: +1

Racketteur

Nom: *Horace "Diamant" Walsh*



Rôle : ce chef de gang de haut vol est, soit à la tête d'un gang, soit un membre de son cercle interne. Le gang contrôle une zone urbaine, où il mène ses extorsions et rackets.

Description : 65 à 70 ans, nez couperosé, yeux larmoyants, cheveux gris.

Néfasté : Walsh était un personnage craint mais, somme toute, assez classique du milieu, jusqu'à ce qu'il s'engage dans la contrebande avec la famille d'un pêcheur vivant dans un petit village côtier. Durant une entrevue avec leur patriarche, Elihu Smallidge, Walsh tomba amoureux de leur belle petite-fille, Zora. Walsh ramena la jeune fille en ville et l'installa dans un appartement. La femme de Walsh tomba malade et mourut, fort à propos, précipitant ainsi un mariage rapide et extravagant. Zora demande maintenant à son mari de rendre certains services à sa famille. Cela suit la reconstruction de l'Ordre ésotérique de Dagon, détruit pendant les raids sur Innsmouth. Excité à l'idée de la naissance de leur premier enfant, Walsh a commencé à détourner de plus en plus de ressources en faveur des Smallidges. Pour Connaissance de la Rue, la rumeur court que Walsh néglige les affaires du gang. Les PJ pourraient être en mesure de couper les nouvelles sources de revenu de l'Ordre résurgent, en poussant les subordonnés à tenter de prendre la relève.

Inoffensif : Walsh se considère comme un homme d'affaires ordinaire, fournissant des services essentiels qui, vu le manque de vision officielle, sont considérés comme illégaux. S'il est approché avec assez de respect, (Connaissance de la Rue fournit l'étiquette nécessaire), et si on lui offre une compensation (Négociation), il peut daigner aider les PJ en leur donnant des informations et d'autres petites faveurs. Bien sûr, il ne fera rien qui mette en péril son racket lucratif.

Allié : comme beaucoup de gangsters, Walsh se considère comme un homme pieux, un patriote, et un défenseur du quartier qu'il contrôle. Il méprise les débilés qui tuent pour le plaisir, au lieu du profit, ce qui devrait être la règle. Mais quand la peur d'une menace insidieuse, éloigne les gens des rues, des paris et de la prostitution, Walsh offre alors de l'aide aux PJ, sous forme d'hommes de main, de fusils, ou d'un réseau de tunnels et de caches.

Autres noms possibles : Herbert "Poignée de main" Curtis, Rudolph "L'Allemand" Heydt, Gaspare Morello

Autres descriptions possibles :

- (1): 55 à 60 ans, cou ridé, air de chien battu.
- (2): environ 55 ans, gras, petits doigts, moustache grisonnante.
- (3): petite soixantaine, oreilles décollées, gros nez, visage ouvert.

Manies personnelles :

- (1) se lime compulsivement les ongles (accessoire).
- (2) se vante d'assister les activités patriotiques de "cassage de grève" de J. Edgar Hoover.
- (3) assiste régulièrement à l'Opéra.

Compétences d'Investigation : Comptabilité, Loi, Intimidation, Connaissance de la Rue, Crochetage

Compétences Générales : Athlétisme 2, Armes à feu 4, Santé 7, Bagarre 2, Mêlée 2

Modificateur de vigilance: 1

Modificateur de discrétion: -1

Référence: 1

Détective privé

Nom: *Patrick Ford*

Description: petite quarantaine, cheveux noirs, musclé, air énigmatique

Néfaste : engagé par un client dont il ignore les véritables motivations, le détective privé, tranquille et déterminé, Patrick Ford file discrètement les PJ. Il rapporte leurs activités à l'antagoniste, ou à un un de ses complices à l'aspect respectable. Même si on l'affronte en lui montrant pour qui il travaille, Ford n'aidera pas les investigateurs. Au mieux, son code lui permet de se retirer de l'affaire, en rendant sa rémunération au salaud qui l'a engagé. Alors, il n'interviendra plus, se lavant les mains de ce qui peut bien se produire.

Inoffensif : L'affaire en cours a conduit Ford à découvrir des informations n'ayant aucun rapport avec sa propre enquête, mais d'une importance capitale pour les PJ. S'ils découvrent quelque chose d'utile à son propre travail, Ford échangera ces informations avec eux (Négociation.)

Allié : Même si Ford s'attache à son éthique de professionnalisme détaillé, il ne peut s'empêcher de s'impliquer dans les affaires. C'est tout particulièrement vrai lorsque des gens sans défense sont maltraités par des forces plus fortes qu'ils ne peuvent imaginer. Bien qu'ignorant des puissances du Mythe, il fait confiance à ses sens et ses instincts. Que les PJ aient besoin de lui à un moment critique, et il surgira en défendant la porte, un revolver à la main.

Autres noms possibles : Leo Holt, Frank Steele, Jack Bridge

Autres descriptions possibles :

- (1): petite quarantaine, traits rudes, mal rasé, strabisme.
- (2): petite quarantaine, cheveux blond roux, sourcils arqués, visage légèrement affaissé.
- (3): petite quarantaine, sourcils broussailleux, grands yeux, longues oreilles.

Manies personnelles :

- (1) hygiène compulsive.
- (2) bureau décoré avec des photos de Shanghai.
- (3) joue avec un coupe-cigare (accessoire).

Compétences d'Investigation : Loi, Jargon policier, Intimidation, Connaissance de la Rue, Recueil d'indices, Expertise légale, Photographie

Compétences Générales : Athlétisme 4, Conduite 4, Armes à feu 8, Santé 8, Bagarre 6, Mêlée 2

Modificateur de vigilance : +2

Modificateur de discrétion : +2

FORAINS

Diseuse de bonne aventure

Nom : *Claudia Brazda*

Description : début trentaine, cheveux noirs et bouclés, yeux gris, nez aquilin

Néfaste : Claudia Brazda ne veut pas expédier les clients de sa tente de diseuse de bonne aventure, vers le meurtre et la folie...en général. Mais de temps en temps, elle tombe sur un client mal élevé, grossier ou juste prétentieux qui déchaîne sa colère. Alors Claudia oublie tout et invoque les pouvoirs sombres avec lesquels elle est née. Ses doigts volent, libérés, sur les cartes du Tarot. Ses prédictions, ressemblent en surface, aux stupidités qu'elle sert aux gogos. Quelque chose dissimulé derrière la structure de ses mots suggère les plus terribles vérités, que nous ne sommes pas seuls dans l'univers, que rien n'a de sens, et que les seuls dieux sont fous, malveillants et indifférents. Les clients réagissent d'abord comme s'ils étaient profondément choqués, puis retournent à leur train train. Des jours ou des semaines plus tard, le savoir ésotérique dissimulé dans les mots de Claudia explose comme une charge explosive intellectuelle. Parfois, ils deviennent fous furieux. Ou bien leurs nouvelles et démentes perceptions déverrouillent un portail menant au royaume lointain d'Azathoth, laissant entrer des entités prédatrices en notre monde. Lorsque cela se produit, Claudia et la fête foraine sont partis depuis longtemps. Elle est vaguement consciente que quelque chose de mauvais se produit lors de ses colères prophétiques, mais elle n'en sait pas la moitié. Si on la confronte avec les faits, elle se montre honnête avec les enquêteurs : comme elle ne le fait pas exprès, elle ne peut promettre que cela ne se reproduira pas.



Inoffensif : Claudia utilise son accent étranger et son apparence exotique pour ses affaires. Ce n'est que flatterie et poudre aux yeux. Elle pense que quiconque prétend que les pouvoirs surnaturels existent est aussi un manipulateur. Comme la plupart des forains, elle se méfie des autorités, et il faut utiliser Réconfort avant qu'elle partage des informations avec les investigateurs.

Allié : ce que fait Claudia dans sa tente de tireuse de cartes est bidon, mais cela ne signifie pas qu'elle ne soit pas douée de seconde vue. Elle dit aux gens ce qu'ils veulent entendre pour un nickel en regardant sa boule de cristal. C'est bien mieux pour eux. Mais si elle est convaincue que les PJ sont prêts mentalement à entendre de terribles révélations venant de l'autre côté du voile, elle leur montrera les plus proches manifestations du Mythe. Pour les trouver, elle n'a qu'à se concentrer. Le plus difficile est de bannir ensuite ces visions.

Claudia ne peut devenir une voyante sûre pour l'équipe. Ouvrir son esprit au Mythe est dangereux et épuisant. Lorsqu'ils reviennent, la fête foraine est partie.

Autres noms possibles : Teresa de Matos, Nadia Luna, Ludmilla Zharov

Autres descriptions possibles :

- (1): environ 55 ans, traits aigus d'oiseau, cache ses cheveux blonds sous un turban.
- (2): 35 à 40 ans, silhouette voluptueuse, cils fournis, cheveux ondulés.
- (3): 60 à 65 ans, menue, nez épais, front ridé.

Manies personnelles :

- (1) flatte ses interlocuteurs en faisant semblant d'être d'accord avec leurs propos.
- (2) lève les yeux au ciel devant la bêtise masculine.
- (3) passe son temps à lire Shakespeare (traduit dans sa langue maternelle).

Compétences d'Investigation : Occultisme, Empathie

Compétences Générales : Santé 2, Hypnose 12

Modificateur de vigilance : +2

Modificateur de discrétion : 0

Référence: 5, 9

Monstre de foire

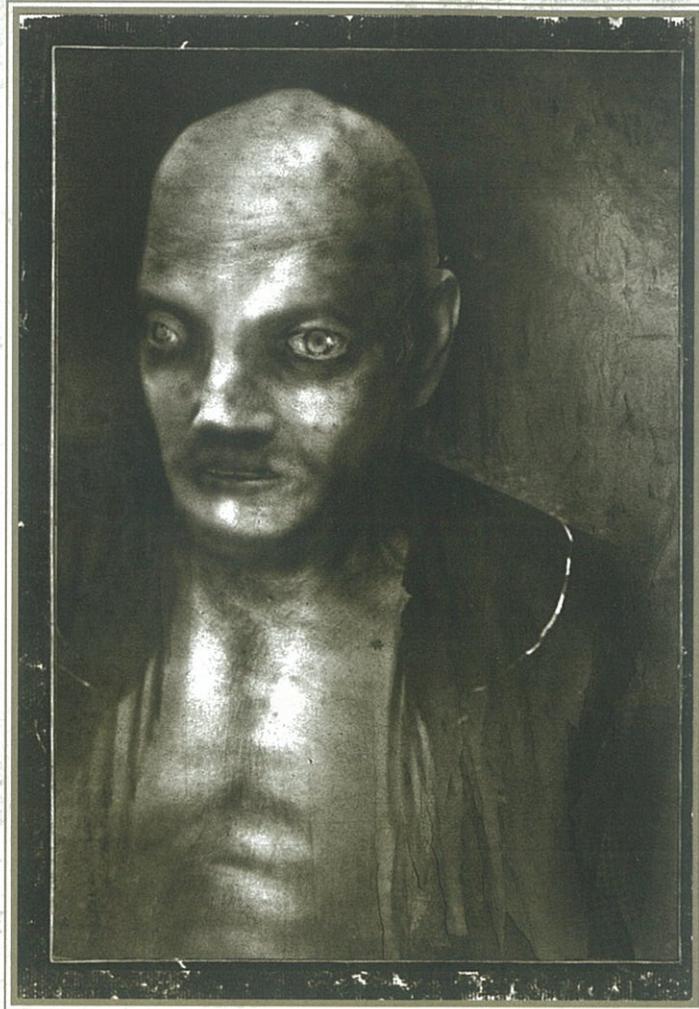
Nom: *Alfie Pivar*

Description : âge indéterminé, mains palmées, yeux exorbités, odeur de poisson

Néfasté : Lorsque le présentateur du spectacle, Earl Murdock annonce qu'Alfie Pivar est "à moitié humain", il dit plus la vérité qu'il ne le pense. Les collègues d'Alfie et travailleurs de la fête foraine pensent qu'il n'est qu'un autre type transformant sa difformité physique en moyen de subsistance. En réalité, Alfie est un hybride issu d'un mariage cérémoniel entre une humaine et Yog-Sothoth. Sa mère, une captive enlevée par des adeptes pour servir de réceptacle mourut durant l'horrible naissance d'Alfie. Élevé par des adorateurs dans une cave sordide, Alfie rêvait de liberté et de la chaleur du soleil sur sa peau. Alors qu'il approchait de ses treize ans, il apprit qu'il était également destiné à être sacrifié, pour qu'une entité encore plus puissante soit en mesure de fouler la Terre. Tirant avantage d'un manque d'attention au moment des repas, Alfie s'échappa. Il fit un massacre à l'endroit où le culte le parquait, dans un bled reculé. Durant sa rage meurtrière, il découvrit son terrible potentiel de destruction : les griffes rétractables sortant de ses doigts, la rangée de dents supplémentaires qui sortait à volonté. Alfie marcha jusqu'à la grand-route, espérant faire de l'auto-stop à travers ce monde qui lui restait à découvrir. Il comprit rapidement ce que le mot hideux signifie. Tous les conducteurs avaient un mouvement de recul en le voyant s'approcher dans la lumière des phares. Les seules personnes à l'accepter pour l'âme paisible qu'il pensait être, furent les gens d'une toute petite fête foraine. Alfie les aime et désire les protéger si férocement que cela peut déraiper par malchance. S'il voit l'un d'entre eux, surtout ses semblables les monstres du show annexe, ou la superbe trapéziste Letty O'Fearna, être maltraités par des étrangers, il voit rouge. Son côté monstrueux prend le dessus, et il se rue sur les agresseurs pour les massacrer. Après cela, Alfie ne se souvient plus très bien de ce qu'il a fait. Si les enquêteurs suivent sa trace sanglante d'État en État, ils ne sont pas les seuls. Les survivants du culte qui l'a créé sont aussi sur ses talons.

Tout personnage ayant Médecine, et examinant attentivement Alfie réalise que ses difformités explicables dissimulent une altération radicale de son anatomie interne.

Inoffensif : Médecine révèle que les apparentes difformités d'Alfie sont toutes habilement simulées avec des effets astucieux de maquillage. Avec la dépense d'1 point, on détecte sous les couches de crème, les signes d'un alcoolisme avancé. Alfie Pivar était maquilleur à Hollywood, au bon temps du cinéma muet. Puis il s'est retrouvé au chômage, d'après lui à cause de l'acteur Lon Chaney (1883-1930.)



Alfie prétend que la star du Bossu de Notre-Dame lui a volé ses secrets et l'a ensuite fait chanter. (La dépense de 2 points en Empathie permet de comprendre qu'il s'agit d'une projection de Pilvar qui n'a eu besoin de personne pour saboter sa carrière). Toujours à la recherche d'un peu d'argent pour boire, Alfie a ajouté un élément perturbant à son show. Deux fois par jour, il égorge un poulet de ses dents, sous le regard amusé et dégoûté des spectateurs du show. Pour obtenir des informations utiles de la part d'Alfie, il suffit d'un peu de Flatterie sur ses talents de maquilleur.

(Si les PJ viennent du scénario d'Ombre sur Filmiland, "La dernière bobine", liez le passé de Pilvar à celui, également troublé, du maquilleur Kenneth Beaumont.)

Allié : Alfie est, malgré ses particularités, un jeune homme ordinaire aimant le baseball, les comédies à la radio, et les romans de western. À cause de ses difformités, il pense qu'il est bien chanceux d'avoir un travail et une grande famille adoptive. Cela pourrait être bien pire ; il pourrait être enfermé dans un hôpital, quelque part, traité comme un malade mental par les médecins et les infirmières. C'était comme ça avant qu'il rejoigne le cirque. Si une horreur quelconque menace sa famille, Alfie fera ce qu'il faut pour y mettre fin. Les enquêteurs qui désirent l'empêcher de se lancer dans des actes impulsifs de son côté, doivent dépenser 1 à 3 points en Réconfort, selon l'urgence de la situation, pour le convaincre qu'ils peuvent gérer le problème seuls.

Autres noms possibles : Kenny York, Oliver Vogel, Earl Cutter

Autres descriptions possibles :

- (1): âge indéterminé, bossu, crâne déformé.
- (2): environ 25 ans, couvert de fourrure, longue canines.
- (3): environ 45 ans, nanisme, cheveux blonds pâles, tatouage d'une sirène à tête de chien sur le dos de sa main gauche.

Manies personnelles :

- (1) rit nerveusement aux blagues qu'il ne peut comprendre.
- (2) sent la colle qu'il utilise pour assembler son album souvenir.
- (3) s'attache à l'un des PJ qu'il appelle "mon pote".

Compétences Générales : Athlétisme 8, Santé 15, Hypnose 2, Mécanique 2, Bagarre 12, Mêlée 4

Modificateur de vigilance : 0

Modificateur de discrétion : +2 Référence: 8

Manoeuvre

Nom : *Garland "Mitch" Mitchell*

Rôle : Mitchell est un travailleur manuel, un homme à tout faire, un videur, mécanicien, et celui qui nourrit les animaux dans un petit cirque ou une fête foraine.

Description : environ 35 ans, grand, épaules larges, a toujours l'air mal rasé (barbe du jour)

Néfaste : Mitch Mitchell est en fuite après avoir participé à plusieurs attaques de banque avec le presque célèbre Gang Red Clay. Avec le FBI aux trousses, Mitch eut une dispute avec le chef du gang, Red Barclay. Une semaine après son départ, Barclay et ses autres complices sous les nuées de balles des mitrailleuses du gouvernement fédéral. Mitchell se fit embaucher sans un cirque itinérant pour garder profil bas. Persuadé que les agents gouvernementaux sont sur le point de le coincer, Mitchell regrette de ne pas avoir changé de nom lorsqu'il a signé son contrat de travail. S'il voit une personne fouinant dans le cirque pour un agent du FBI, il tentera de provoquer un accident mortel. Jargon policier permet de se souvenir que le nom de Mitchell est lié à la bande de Red Clay.

Inoffensif : Quand il était enfant, Mitch voulait entrer à l'école de police. Toute une série de malchances dans son adolescence l'a conduit ici, à planter des tentes et nourrir des ours apprivoisés miteux. Le travail ici est dur, mais c'est mieux que rien. Les étrangers n'ont jamais été très bons pour lui, mais un enquêteur capable de lui parler Jargon policier peut l'amener à se confier.

Allié : Mitch Mitchell aime la simplicité de la vie du cirque, et ne rêve de rien d'autre. Avant de venir ici, il était dans la marine. Il a alors pris part à des missions de reconnaissance inhabituelles dans des atolls et des criques tropicales. Il n'a jamais compris ce que recherchaient les huiles, mais il a vu des choses à faire se dresser les cheveux sur la tête. Lorsqu'il a quitté le service, il a juré le secret le plus strict. Mitch peut être convaincu de partager ce qu'il sait avec un maître en Bureaucratie, qui pourra trouver un vide juridique lui permettant de parler. Si ces mêmes forces sombres menacent à présent des vies d'américains innocents, Mitch ne sera pas difficile à convaincre de reprendre ses armes et redevenir un militaire.

(les missions de Mitchell se sont toutes produites dans le sillage immédiat des raids d'Innsmouth. Un enquêteur au courant, déduit que les activités de Mitch faisaient partie d'un effort des services secrets pour trouver des enclaves semblables à Innsmouth dans le monde.)

Autres noms possibles : Cornelius "Corny" Brown, Reuben "Rube" Zeisl, Leland "Carl" Carlisle

Autres descriptions possibles :

- (1): environ 30 ans, teint vermeil, rouquin, nez porcine.
- (2): 30 à 35 ans, filiforme, court vite, yeux perçants.
- (3): environ 35 ans, cheveux bouclés, cou épais, ancienne cicatrice au cou faite par un coup de couteau.

Manies personnelles :

- (1) leitmotiv : "Ben si c'est pas d'la chance!"
- (2) joue les guides touristiques.
- (3) rote de satisfaction après un bon repas.

Compétences Générales : Athlétisme 6, Conduite 2, Électricité 2, Explosifs 4*, Armes à feu 6*, Santé 8, Mécanique 4, Bagarre 8, Mêlée 6

* Allié seulement

Modificateur de vigilance : +1

Modificateur de discrétion : +1

Homme fort

Nom : Vladimir Krotka

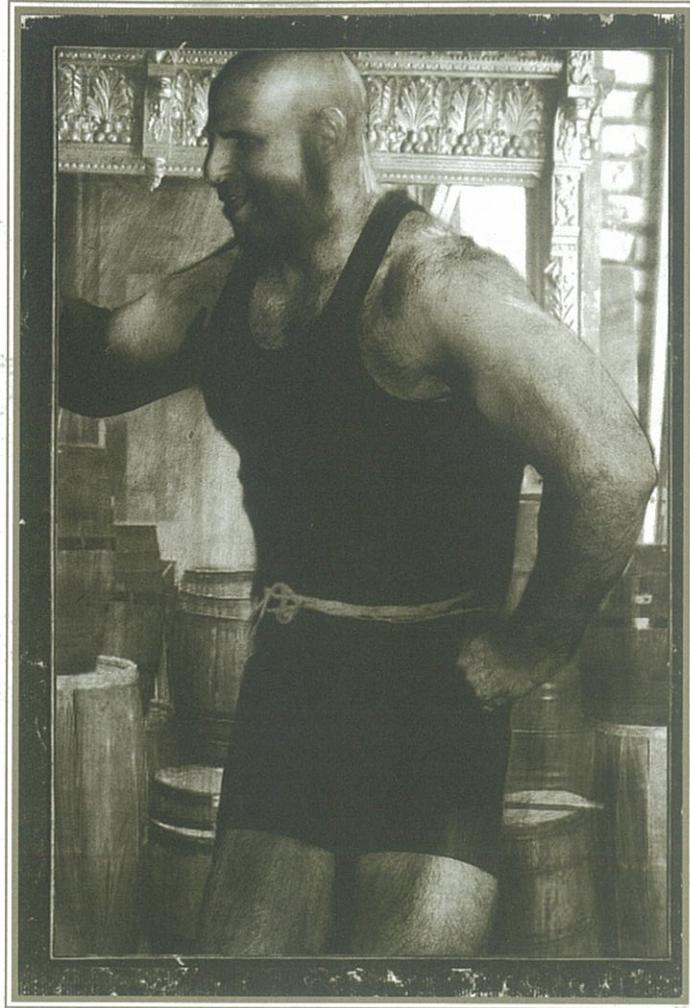
Description : 55 à 60 ans, musclé à l'extrême, chauve et poilu

Néfaste : Vladimir Krotka est la brute de service du cirque, où il prend plaisir à intimider les plus faibles. La première fois que les investigateurs le voient, il est sûrement en train de rire en voyant un nain du spectacle des monstres, ou un clown alcoolique s'enfuir à son approche. Psychanalyse (utilisée en compétence d'Investigation) montre qu'il est improbable que Krotka réagisse comme une brute type, s'il rencontre une résistance. Par contre, il mijotera une vengeance violente contre toute personne qui l'a publiquement humilié. Mais il se réfugiera dans une admiration feinte d'autres hommes physiquement forts (Flatteuse). Krotka peut compliquer une enquête en jurant de se venger d'un témoin crucial ou d'un Allié. Lorsque les PJ le rencontrent pour la première fois, Krotka est parfaitement indifférent à l'occulte. Mais il peut, au cours du scénario, se laisser entraîner par les forces du Mythe.

Inoffensif : identique à la version Néfaste, sauf que ce Krotka-là est une brute au cœur tendre. Un peu d'Intimidation le transforme en un être servile et suppliant. Une fois intimidé, il devient de son propre aveu, le meilleur ami et admirateur des investigateurs. Krotka peut devenir gênant dans sa quête comique pour gagner l'approbation des PJ, mais il ne représentera jamais une véritable menace. En un clin d'œil, son allégeance ne vaut plus rien, et il s'enfuit à toutes jambes au moindre signe de véritable danger.

Allié : Vladimir Krotka a bien déchu depuis sa carrière de champion olympique d'haltérophilie dans son pays d'origine. La nuit, il reste assis dans sa caravane, à écouter les chansons populaires nostalgiques de son foyer, et rêver de gloire. Histoire orale le pousse à parler de son passé, révélant ainsi son aspiration à une héroïque deuxième chance. On peut alors convaincre Krotka de prêter ses muscles puissants à la cause des investigateurs.

Autres noms possibles : Sergei Garkalin, Heinrich Helm, Marius Corban



Autres descriptions possibles :

- (1): environ 45 ans, montagne de muscles, cheveux plaqués sur le dessus de la tête.
- (2): 25 à 30 ans, montagne de muscles, crinière épaisse d'homme de la jungle.
- (3): environ 35 ans, montagne de muscles, porte une fausse moustache pendant son spectacle.

Manies personnelles :

- (1) avant une bagarre, avertit que ses poings sont répertoriés en tant qu'arme mortelle dans son pays: (Empathie révèle que ce n'est qu'une rodomontade absurde)
- (2) en dehors du spectacle, masse constamment ses muscles douloureux.
- (3) se plaint d'un imitateur dans un autre cirque, Gorogrov le Grand, qui lui a "volé son numéro".

Compétences Générales : Athlétisme 16, Fuite 4, Santé 15, Bagarre 12, Mêlée 2

Modificateur de vigilance : 0

Modificateur de discrétion: -1

Modificateur de dégâts: (Bagarre seulement) +2

Référence: 2

ORGANISATIONS

Le chapitre suivant contient des informations sur diverses associations, clubs, loges, et autres groupes qui pourraient jouer un rôle dans vos scénarios, y compris le puzzle troublant de cette campagne l'Affaire Armitage.

Chaque description est divisée en sections :

Image : Cela décrit l'aspect que l'organisation montre au monde. Si le groupe est Inoffensif, il correspondra à l'image qu'il donne.

Néfaste : Cela décrit ce que l'organisation pourrait être si vous décidez que son image n'est qu'une façade, dissimulant ses vrais buts malveillants. Comme pour le reste, vous pouvez utiliser ceci tel quel, le modifier, ou en faire seulement un point de départ pour quelque chose de complètement différent et de votre invention.

Allié : Là, c'est l'opposé, et on apprend à quoi sert réellement cette organisation, si elle est secrètement vouée à combattre l'occulte et/ou les forces du Mythe.

Pour conserver une atmosphère de tension et d'horreur, faites-en sorte que les organisations en mesure de fournir refuge, ressources et informations aux PJ soient minoritaires et rares. Cette approche convient surtout à un mode Puriste, dans lequel les enquêteurs (et peut-être les groupes comme celui d'Armitage ou le Projet Alliance) pourraient bien être les seules forces à lutter contre l'invasion imminente des Anciens. Si vous incluez beaucoup d'organisations de ce genre dans vos parties, le ton virera plutôt au côté Pulp.

Si vous décidez qu'une organisation n'est ni Néfaste, ni Alliée, son image représente bien sa véritable nature.

Connections : Ce paragraphe cite des personnages du chapitre précédent pouvant être liés à l'organisation. Ce ne sont que des suggestions et c'est à vous de choisir. Un personnage cité dans plusieurs organisations ne fait sûrement partie que d'une seule d'entre elles. Être lié ne veut pas obligatoirement dire être membre : un personnage peut être opposé au groupe, ou en savoir vraiment peu.

Référence vous signale dans quel document d'Armitage, l'organisation est citée.

Loge maçonnique

Loge du Rite du Cercle

Image : la Loge du Rite du Cercle est un petit sous-groupe de francs-maçons ayant des annexes partout en Nouvelle-Angleterre, fondé en 1890. Appelé par l'acronyme LRC par ceux qui la connaissent, il s'agit de l'obédience d'un mouvement maçonnique plus vaste. Cela signifie qu'il



faut déjà être Maître maçon pour la rejoindre. Les membres progressent à travers une série d'observances cérémonielles, pour grimper dans les grades et les degrés, dont la nature reste secrète pour les étrangers.

La Loge offre toute une panoplie de rituels pour les hommes influents. Tout ce temps passé ensemble durant les divers rites, les encourage à développer entre eux les connections sociales, politiques ou professionnelles, à leur profit mutuel.

La plus vieille obédience de la Loge du Rite du Cercle a son quartier-général à Arkham. Le magnat du sucre, Jonas Stockton en est actuellement le Commandant Exalté.

Histoire révèle que la Loge du Rite du Cercle utilise pour ses plus secrètes cérémonies les Mystères d'Eleusis. Cela signifie que les membres de la Loge font des références classiques durant les cérémonies d'initiation, en contraste par exemple, aux Maçons du Rite d'York, qui font allusion au Chevaliers du Temple.

Occultisme démontre que les rituels maçonniques pseudo-magiques ne sont pas conçus, même par ceux qui les exécutent, pour exercer un quelconque pouvoir surnaturel.

La maîtrise des rites est surtout un test de dévouement et de discipline mentale.

Néfaste : Sous des apparences de fatras classique, se trouve, bien dissimulé, un authentique cérémonial magique. Pendant quarante ans, différentes générations de membres de la LRC, ont amélioré un rituel pour ouvrir des portails vers une autre dimension. Les portes ont commencé à s'ouvrir, permettant aux Mi-Go de s'y glisser, en prenant le dessus sur les fonctions cérébrales des participants. Les considérables ressources matérielles de Jonas Stockton et d'autres notables de Nouvelle Angleterre sont à présent dans les mains des fungi de Yuggoth.

Allié : au-delà des faux rituels habituels, on découvre une véritable cérémonie d'initiation dans une ligue de chasseurs du Mythe. Des indices dans les documents Armitage menant à la LRC, sont des références voilées à la propre initiation d'Armitage dans la loge. Par peur d'une infiltration, Stockton et son cercle interne traitent les investigateurs comme de possibles adeptes, jusqu'à preuve du contraire, grâce à des dépenses en Réconfort et la résolution d'obstacles du scénario.

Connections : Débauché (p. 29), Maire (p.31), Magnat (p.30)

Référence : 2, 8

Association d'aide

Coup de main

Image : Cette organisation internationale de clubs de service a été fondée en 1863, à Akron, dans l'Ohio. Les clubs sont installés partout dans le monde industrialisé. Les antennes locales acceptent la charte de l'organisation parapluie internationale, mais sont très autonomes. Les antennes comprennent en général, des professionnels et des hommes d'affaires en vue de la ville. Les membres lèvent des fonds pour des oeuvres de charité et font du travail volontaire. Cerise sur le gâteau, l'appartenance à l'organisation apporte prestige et respectabilité. Coup de main soutient les causes valables mais sans controverse, pour la plupart les soins aux enfants malades. Les nouveaux membres y trouvent une source inestimable de contacts professionnels. Les antennes de Coup de main existent dans les grandes villes, mais ne sont aussi vitales à leur communauté que dans les plus petits centres. Le mouvement comprend des centaines de milliers de personnes à travers le monde. Même si la Dépression a considérablement baissé leurs capacités à lever des fonds, ses membres s'attachent à conserver un semblant de normalité en ces temps troublés. (Les PJ au Niveau de Vie entre 4 et 5 peuvent spécifier durant leur création s'ils sont membres de Coup de main, et considérer leur crédo philanthropique comme une Source d'Équilibre mental.)

Coup de main est interdit en Union soviétique car sa charte usurpe les prérogatives du Parti Communiste.

L'admission peut être acquise par Flatterie et un Niveau de vie supérieur à 4. Coup de main est d'abord un phénomène de la classe moyenne, et peu de personnes au Niveau de vie supérieur à 6 demandent à en faire partie.

Néfaste : Le réseau de Coup de main est bien trop vaste pour couvrir les activités d'un culte secret. Les antennes, elles, peuvent être individuellement corrompues, et correspondre par exemple, à un scénario dans lesquels les meneurs d'une ville entière se révèlent être des adeptes. De telles succursales permettent aux membres de poursuivre leurs buts, protégés par une réputation inattaquable. Ses membres ne sont pas des idiots bavants, issus de trous paumés, mais des psychopathes raffinés et extrêmement bien organisés. Ils vénèrent les Anciens pour en recevoir pouvoir, respect et richesses. Leur préférence va bien sûr à Nyarlathotep.

Dans une petite ville consacrée à l'activité du Mythe, toute l'antenne de Coup de main est composée d'adeptes. Lorsque les serviteurs de Nyarlathotep doivent absolument agir dans le secret absolu, les membres d'un culte forment un cercle interne dans une succursale aux allures inoffensives.

Ceux qui veulent devenir membres dans une agence corrompue, ou un cercle interne secret, sont soigneusement évalués avant d'être admis. Les membres observent les candidats, recherchant la combinaison idéale d'ambition sans remord et de soumission aux supérieurs. Les personnes aux tendances racistes, xénophobes, ou fascistes sont très recherchées. Même si la malveillance de Nyarlathotep ne peut être réduite à des catégories politiques humaines, cet état d'esprit convient très bien à la fois à la cruauté et à l'obéissance. Un PJ pourrait attirer l'attention du comité d'admission, suite à un ou deux incidents durant lesquels il a intimidé des faibles (dépense demandée), ou s'il a lancé de façon crédible des points de vue haineux et autoritaristes (dépenses en Histoire ou Théologie).

Un nouveau membre est systématiquement assigné à des tâches mineures, jusqu'à ce qu'il prouve sa loyauté. Lorsque la cellule est sous pression, les recrues peuvent accéder brutalement à des postes d'autorité (donc de savoir). Une équipe d'investigateurs peut aider un camarade infiltré en forçant les adeptes de Coup de main à être actifs sur plusieurs fronts.

Alliés : les membres dirigeants de la succursale d'une petite ville ont formé d'eux-mêmes un petit groupe d'enquête et sont sur le point de faire des découvertes sur le Mythe, à rendre fou. Cela a commencé lorsqu'ils ont remarqué un pic soudain dans les maladies des enfants à l'hôpital qu'ils sponsorisent. Dirigés par leur médecin interne, le Dr. Kenneth Dawn, ils ont découvert que les échantillons de sang ont été volés et altérés d'une telle manière, que d'une façon inexplicable, les personnes à qui on avait prélevé du sang, sont tombées malades ! Leurs recherches les ont menés tout d'abord à Lutie Simmons, la folle de la ville, dont la hutte une fois fouillée a révélé tout un trésor d'objets liés à l'occultisme. Simmons s'est échappée avec, pense-t-on, la connivence du shériff local. L'importance de la conspiration semble augmenter à chaque information récupérée. La semaine dernière, l'un d'entre eux a succombé à une mystérieuse maladie. Un autre y succombe la nuit précédant la prise de contact avec les PJ.

Désirant désespérément de l'aide, le groupe de Coup de main accordera sa confiance à toute personne qui en sait plus qu'eux sur les forces occultes sur lesquelles ils sont tombés. (Mythe de Cthulhu utilisé en Compétence Relationnelle, ne demande pas de dépense ou de coût en Santé/Équilibre mental) et qui leur semble digne de confiance et intègre(dépense Réconfort).

Connections : Comptable (p. 24), Médecin (p.26), Homme de loi (p. 27)

Référence : 2

Universitaires

Société de la Recherche Synchrétique

Image : la Société de la Recherche Synchrétique a été fondée en 1912 à Londres, et a ouvert ses annexes à New York et Vienne en 1913. Après une éclipse imposée par la Grande guerre, elle s'est étendue à d'autres centres universitaires comme celui d'Arkham en 1924. Ce corps scientifique composé en grande majorité d'universitaires titularisés, fait la promotion de la recherche entre disciplines. Ses réunions informelles constituent un forum sûr pour les pensées libres, dans lequel les membres peuvent se livrer à des spéculations fructueuses. Ils retournent ensuite dans leurs laboratoires pour poursuivre des recherches nécessaires pour avancer ou rejettent les assertions extravagantes lancées dans des salons enfumés. Bien qu'elle comprenne quelques noms célèbres, l'organisation souffre d'une réputation exécrationnelle. Les critiques l'accusent de points de vue pré-modernes, voire superstitieux, et de mépris pour les frontières nécessaires entre spécialités.

Devenir membre est possible pour les PJ aux professions qui suivent. La dépense en Niveau de Vie nécessaire est entre parenthèses : Archéologue (2), Dilettante (3), Parapsychologue (3), Professeur (2), Scientifique (1). Les PJ pratiquant d'autres professions peuvent les rejoindre avec la dépense de 4 points en Niveau de vie et 2 points en Anthropologie, Archéologie, Biologie, Médecine, Physique, ou Chimie.

Néfastes : La S.R.S est la base de recrutement du Temple Occidental de Tsang, un cercle d'adeptes désireux de faire revivre Chaugnar Faugn pour qu'il dévore la Terre. Ses meneurs savent que les pouvoirs considérés comme des sorts magiques, ne sont que de simples expressions d'une science au-delà de la compréhension de nos esprits rationnels. Ils ont créé la S.R.S pour attirer d'autres intellectuels obsédés par l'idée de trouver des liens entre science et magie. Le fondateur de la Société, Sir Wilfrid Wakeling, est encore en vie mais demeure sur ses terres du Shropshire, en Angleterre, cloué dans un fauteuil roulant. Après une brève mais intense lutte de pouvoir, un nouveau chef, peut-être un PNJ du chapitre sur les Personnages non-joueurs, a consolidé le contrôle du groupe.

Pour être admis dans le cercle interne, il faut soit présenter un article contenant des allusions dissimulées de connaissance du Mythe, soit le glisser dans une discussion à une réunion. Une dépense de 2 à 3 points en Réconfort permet au PJ de passer pour une recrue valable. Pour obtenir de l'avancement, la recrue devra subir une tâche risquée et contraire à l'éthique, pour le bénéfice des chefs de l'annexe locale.

Au fil des années, la S.R.S a prouvé son utilité de piège à investigateurs trop malins, cherchant à infiltrer l'organisation. Ils ont été interrogés puis sacrifiés à Chaugnar Faugn.

Il est possible que seules quelques antennes de S.R.S soient des cercles de vénération de Chaugnar Faugn. Si c'est le cas, son fondateur, Wilfrid Wakeling peut choisir quelles branches activer, ou être lui-même parfaitement innocent.

Allié : Wakeling, dont le combat de toute une vie a été de poursuivre les forces du Mythe, a créé la S.R.S pour recruter de nouveaux enquêteurs, et identifier, pour isoler, des adeptes potentiels avant qu'ils ne rejoignent d'autres cinglés de leur acabit. Il a fini par créer un faux culte voué à une fausse entité du Mythe, Ombhoggû. Les aspirants sont détournés vers un cercle adorant Ombhoggû, qui passe son temps à en rechercher les faux artefacts, à mémoriser des grimoires fabriqués, et enfin à détalier devant leurs ennemis, en fait, les vrais membres de la S.R.S. Ce que n'a pas prévu le pauvre Wakeling, de plus en plus handicapé, c'est la possibilité que la ferveur des gogos réussisse à invoquer une entité répondant bien au nom d'Ombhoggû. Lorsque les investigateurs tombent sur la S.R.S, cette créature lance sa propre campagne

pour se manifester entièrement, et devenir réelle de façon permanente, ce qui réclame la destruction de tous ceux qui ont lancé la farce originale. Pour être acceptés par Wakeling ou l'un de ses lieutenants, les PJ doivent dépenser un total de 3 points en Réconfort, et partager un secret dangereux provenant de l'une de leurs précédentes enquêtes.

Connections : tout universitaire (p. 21).

Référence : 4

Club de Gentlemen

Le Club nautique de Kingsport

Image : il s'agit d'un club privé masculin, proche des quais de cette cité hantée de la région de la Miskatonic. De riches patriciens se réunissent pour discuter ensemble, boire de l'alcool de prix, et pour les cigares rares conservés dans le superbe humidificateur du club. Se vantant de son exclusivité, le club n'admet pas les femmes, les juifs, les hommes de couleur ou d'ethnies différentes. Ils n'adhèrent à aucune autre idéologie que celle des droits des privilégiés à jouir tranquillement de leurs avantages.

Le Club nautique a été fondé en 1870 par le magnat du transport maritime, Oren Gardiner, patriarche de la famille la plus influente dans ces affaires. Les Gardiner ont d'abord acquis leur fortune en tant que pêcheurs, puis sont arrivés petit à petit à dominer un petit empire maritime. Oren appartenait à la quatrième génération des riches Gardiner. Son petit-fils, Oliver est aujourd'hui président à la retraite (emeritus) du club.

Posséder un yacht est un plus, mais en aucun cas une obligation. Pour y être admis, il faut avoir un Niveau de vie supérieur ou égal à 5, n'avoir aucun accroc dans sa biographie, et obtenir le soutien d'un membre, avec la dépense de 2 à 3 points de Flatterie. Une honte certaine est promise au sponsor dont le candidat n'est pas jugé acceptable. Il doit, selon la tradition, démissionner pour ne pas avoir su retirer la nomination à temps. Lorsque l'on se base sur des indiscretions relatives aux possibles disqualifications, un très haut Niveau de Crédit et des relations sociales puissantes sont pris en compte.

Néfastes : les Gardiner sont des adeptes de Dagon depuis leurs premières sorties en mer. Les rites vénérant ce dieu et les autres Anciens, ont petit à petit converti les habitants de toutes les couches sociales de Kingsport. Il revient au patriarche des Gardiner de garder ces activités à l'abri des yeux indiscrets des étrangers. Oliver Gardiner utilise ses bureaux privés au Club en tant que base d'opérations pour les offices du culte. Son coffre-fort bien dissimulé regorge de livres-comptables détaillant les naissances impies, les sacrifices humains, et les affreuses invocations, remontant jusqu'au 17ème siècle. Parmi les membres du Club nautique, seuls ceux de sa famille sont au courant de cet aspect sinistre. Sans être de son sang, il est parfaitement impossible d'être admis dans le cercle interne.

Allié : Les Gardiner sont depuis longtemps conscients que Kingsport est au centre d'une activité culturelle impossible à éradiquer. Ils travaillent à en supprimer le maximum, pour ne pas fournir une tentation au gouvernement de tout raser comme il le fit à Insmouth. Ce serait mauvais pour les affaires et catastrophique pour la grande majorité des habitants de Kingsport qui sont des citoyens ordinaires et sains, parfaitement ignorants de l'étrange histoire de la ville. Le bureau d'Oliver au Club nautique conserve toutes les archives familiales, et l'endroit depuis lequel il surveille l'équilibre délicat de la cité.

Pour gagner sa confiance, les PJ doivent montrer qu'ils ne sont ni des adeptes, ni des croisés maladroits qui pourraient déclencher la dangereuse colère, lourdement armée, du gouvernement. Cela demandera

la dépense d'un total de 6 points dans les compétences suivantes, pouvant être faite par plusieurs personnages : Loi, Occultisme, Niveau de Vie 6 et +, Réconfort. Deux des points, au moins, doivent venir de la dernière Compétence citée. Toute démonstration de Jargon policier, ou Bureaucratie annule 2 points de dépense.

Connections : Comptable (p. 24), Médecin (p. 26), Homme de loi (p. 27), Magnat (p. 30)

Référence : 1

Association ethnique

Fraternité de l'Écharpe Rouge

Image : Au deuxième étage d'un immeuble sans ascenseur d'un important centre-ville, les visiteurs peuvent découvrir les bureaux et salons sentant le renfermé de la Fraternité. Seul ce titre est peint sur la porte vitrée du bureau en alphabet anglais. Tous les autres signes sont en cyrillique. Langues (russe), (hongrois), (serbe), (ou une autre langue des Balkans) permet de reconnaître une langue obscure, aux racines balkaniques mélangées.

La Fraternité de l'Écharpe Rouge est une association où se réunissent les membres de la communauté Tuzlo-Ougarienne. Même dans sa patrie des Balkans, ce petit groupe ethnique s'abrite dans le secret. Sans une dépense, Histoire ne fournit qu'un vague souvenir de groupes peut-être apocryphes du même nom. Avec la dépense d'1 Point, le PJ sait qu'il s'agit d'une peuplade nomade convertie au christianisme par le prêtre-guerrier, St Zoran, au 10^e siècle. Avec la dépense de 2 Points, le personnage connaît bien les Chroniques de l'Écharpe rouge de Dragoslav Kralj, le seul texte détaillé consacré aux Tuzlo-Ougariens. Il se souvient que l'écharpe rouge était un symbole d'un ordre de moines-soldats semblables à ceux du Temple, fondé par St. Zoran pour combattre les païens et les apostats.

Aujourd'hui, la Fraternité n'est plus qu'un simple réseau pour trouver du travail à des compatriotes. Les membres de la communauté se rencontrent, boivent du thé corsé, parlent de la politique de leur pays, et lèvent des fonds pour les mariages, les funérailles, et autres événements. Son auxiliaire, la Sororité de l'Écharpe, fait la cuisine pour ces mêmes événements, persuadée qu'aucun étranger ne sait préparer un chou farci digne de ce nom.

La présidence de la Fraternité est assurée alternativement par des anciens de la communauté. Un vieil homme querelleur, couvert de taches de vieillesse, Zydravko Ilic est l'actuel dirigeant.

Néfaste : Vingt ans après sa formation, l'ordre de St. Zoran fut corrompu de l'intérieur et se tourna vers le culte de Idh-Yaa, monstrosité venant de Xoth, et compagne de Cthulhu. Le jour, les membres de la communauté Tuzlo-Ougarienne agissent normalement, comme des émigrés durs à la tâche. Mais la nuit, ils célèbrent les rituels orgiaques de fertilité perverse de Idh-Yaa. Ils pensent que leur prospérité personnelle en dépend. Ils ont survécu à des siècles d'histoire sanglante des Balkans en conservant le secret sur ces rites. Mais, de nos jours, avec les signes de l'avènement imminent de Cthulhu, Ilic prépare son peuple à sortir de l'ombre et à s'emparer des fruits de la conquête promis depuis toujours par leur déesse purulente.

Allié : Les apostats et païens poursuivis par les chevaliers de St Zoran était des adorateurs des Anciens, y compris l'abominable Idh-Yaa. Dans ce nouveau pays, la fraternité a perdu beaucoup de sa ferveur, devenant vraiment semblable à l'image qu'elle donne. Mais Ilic et quelques anciens se souviennent encore des vieux charmes et litanies, et peuvent peut-être apporter un soutien mystique aux investigateurs, dans leur efforts pour détruire les menaces surnaturelles auxquelles l'Affaire Armitage fait allusion.

Connections : Livreur (p. 36), Commerçant (p. 34), Ouvrier (p. 36); à modifier avec un historique ethnique Tuzlo-Ougarien et des noms originaires des Balkans.

Référence : 10

Société Ésotérique

Union Internationale Logosphérique

Image : L'Union internationale Logosphérique est une organisation mondiale d'éducation consacrée à l'étude et la promotion des oeuvres du mystique finnois Jukka Lavi, aujourd'hui décédé. Plus connu pour son ouvrage édité en 1875, le Logos à travers les Âges, Lavi prétend que toutes les religions et croyances mystiques ne sont que les variantes mal comprises d'une seule vérité fondamentale. L'effort pour découvrir la résonance secrète unissant les religions humaines, était selon les mots de Lavi, à la fois une science et une philosophie, qu'il nomma la Logosphérique. Très populaire au début du siècle, sa philosophie représente plus une influence sur d'autres mouvements qu'une discipline vivante et en évolution. Mais de petites annexes composées d'ardents croyants, beaucoup assez âgés, sont dispersées dans tout le monde industriel.

L'une de ses antennes est dirigée par un autodidacte chenu, Bernard Petrovich. Ayant étudié avec le maître lui-même, Bernard assure un enseignement logosphérique en tous points orthodoxe. La plupart de ses élèves sont de vieilles dames qui passent autant de temps à papoter de leur traitement médical, et de leurs chats qu'à s'intéresser aux oeuvres de Jukka Lavi. La vieille maison pleine de courants d'air de Petrovich leur offre un cercle social.

Néfaste : les disciplines logosphériques dévoilent bien la vérité ultime de l'univers, c'est -à-dire un fatras d'interactions physiques sans aucun autre sens, gérées par un dieu aveugle et idiot. Sans le recours aux sorts traditionnels, les maîtres de la Logosphérique ont été capables de fixer les visages convulsés des Anciens. Ils ont appris, plus par intuition qu'intentionnellement, tout un ensemble d'invocations mineures et de sorts d'emprisonnement.

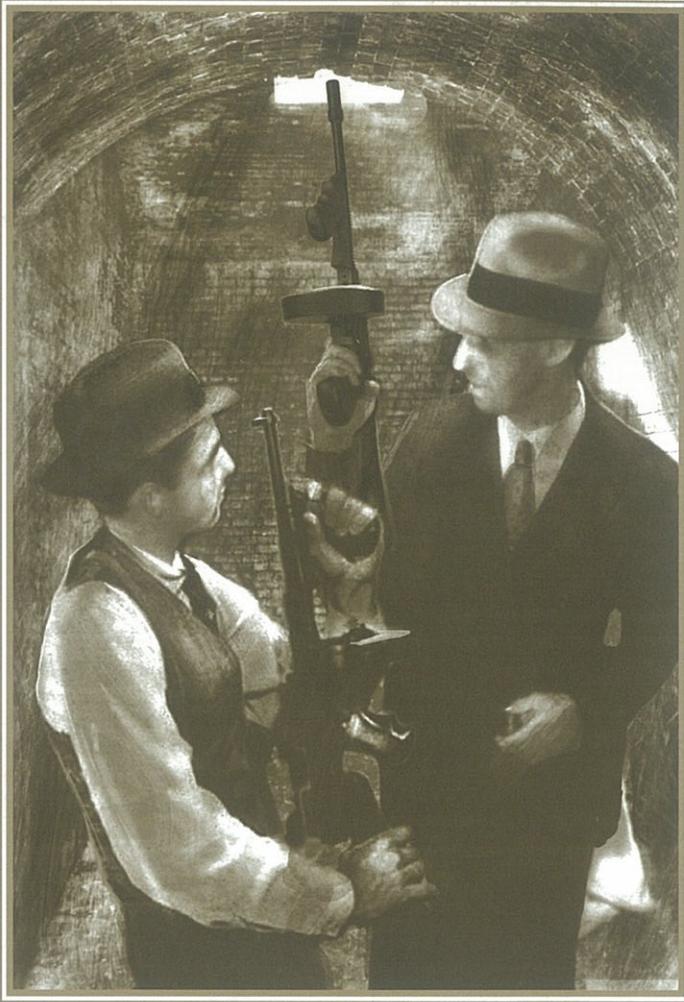
(Cela peut être vrai seulement pour l'annexe de Petrovich, ou pour le mouvement tout entier, selon les exigences de votre scénario.)

Alors qu'ils sombrent dans la sénilité, pendant leur sommeil, Petrovich et son cercle invoquent à présent des entités mineures du Mythe. Après les avoir rencontrés, les investigateurs peuvent devenir la cible de byakhee ou de vampires stellaires.

Allié : une recherche Logosphérique révèle aux membres de l'Union la terrifiante existence d'Azathoth et des autres Anciens. Certains meneurs sont devenus fous, mais les autres, y compris Lavi, ont décidé de passer le reste de leur vie à refermer le portail qu'ils avaient aussi stupidement ouvert. Ils ont réécrits les textes de Lavi, les remplissant d'un fatras mystique de haut vol, et ont supprimé les originaux. La plupart des annexes suivent cette nouvelle version flatteuse créée pour dissimuler ses véritables découvertes. Petrovich et ses vieilles amies sont parmi les derniers fidèles à connaître la vérité. Ils ont tous prêté serment de se mettre en travers du chemin des futurs mouvements philosophiques qui pourraient découvrir la terrible vérité. À présent, bien que gâteux, ils recherchent une nouvelle génération d'alliés qui pourraient garder l'accès à la Logosphère.

Connections : Anthropologue (p. 21), Aliéniste (p. 24), Femme du monde (p. 30)

Référence : 6, 7



Gangs

Le Gang Fuschack-Donland

Image : braqueurs de banque, armés de mitrailleuses, Russell Fuschack et Jim Donland ont écumé le "dustbowl" durant plus de dix-huit mois, des agents gouvernementaux aux trousses. Accompagnés par tout un tas de frères, cousins et parfois des petites amies audacieuses, leurs attaques de banques risquées (mais peu lucratives) en ont fait des héros populaires dans tout le pays.

Russ Fuschack allie son amour du chaos et du tapage à l'attitude timide d'un petit paysan chassé de sa terre. Son partenaire, plus âgé, Jim Donland, endurci par un long séjour dans le Pénitencier d'État du Mississippi (alias la Ferme Parchman) est soutenu par sa haine infinie de l'autorité.

Néfastes : Fuschak, illettré et superstitieux, sans le dire à ses complices, prend conseil auprès d'une tireuse de cartes d'une fête foraine. Il ne choisit pas une seule cible sans lui demander son approbation, souvent même par téléphone. La diseuse de bonne aventure utilise le gang pour accomplir un rituel du Mythe. Elle sélectionne la banque sur une carte, choisissant celles qui forment un diagramme mystique à travers le grand Midwest. Chaque fois que le gang verse le sang lors d'une attaque, un autre point s'allume. Lorsqu'il sera complet, la zone à l'intérieur du dessin deviendra un lieu de forte activité du Mythe.

Allié : Fuschack, élevé dans le fort rationalisme du mouvement radical des travailleurs, ne croyait pas au surnaturel, jusqu'à ce qu'un mauvais choix de planque mette son gang en contact avec des adeptes cueilleurs de fruits émigrés et leur hôte, le Fils de Yog-Sothoth. Lorsque la créature aura tué son frère, Lewis, Fuschack peut, avec une dépense correcte en Connaissance de la rue, offrir les services de son gang aux investigateurs pour détruire les plans des adeptes.

Connections : Entraîneuse (p. 41), Barman (p. 42), Diseuse de bonne aventure (p. 45)

Référence : 4

La famille Marcuzzo

Image : Même si le patriarche du gang Elio Marcuzzo prétend que lui et ses alliés sont d'honnêtes hommes d'affaire à la tête d'une association de bienfaisance destinée à ses compatriotes italiens, la réalité tient plus de la combine que du mensonge pur et dur.

Néfastes : Elio Marcuzzo a fondé et dirige toujours une organisation criminelle qui domine le quartier de Little Italy dans toute ville américaine importante. Avant la Prohibition, ses hommes, spécialisés dans l'extorsion, étaient connus sous le nom de "Main Noire". Lorsque l'alcool fut prohibé, il devint un baron de la bière. Ses affaires souffrirent de la fin de la Prohibition en 1933, mais il remonta la pente grâce au jeu et à la prostitution.

Le corpulent Marcuzzo aboie des ordres à ses lieutenants, ses frères plus jeunes, Domenico et Libero, et ses beaux-frères, Vittorio Marchese et Massimo Bragana. Première génération de gangsters, les Marcuzzos sont proches et très disciplinés. Les disputes dans la famille sont inexistantes, mais ils rivalisent parfois avec les gangsters chinois, juifs et irlandais. Avec l'effondrement de la contrebande d'alcool, la plupart des gangs se sont retirés dans leurs quartiers.

Les forces de polices des Années Trente considèrent que l'infiltration des gangs ethniques est parfaitement impossible. Pour se joindre à la famille Marcuzzo, il faut être d'origine sicilienne. Marcuzzo vérifie auprès des parents restés au pays, pour être sûr de l'authenticité des liens familiaux. Pour en arriver seulement à ce stade, il est indispensable d'avoir été présenté par un membre du gang : ce qui demande à coup sûr des dépenses, à la fois en Flatterie et Connaissance de la rue. Ensuite, le PJ doit prouver sa valeur en commettant (ou avec une mise en scène convaincante) un crime violent, sur les ordres de Marcuzzo.

Marcuzzo croit dans le mauvais oeil et autres superstitions des colines siciliennes. Bien qu'il n'ait rien à voir avec l'occultisme, un des antagonistes primaires de l'affaire peut abandonner derrière lui, toute une suite de fausses pistes menant les enquêteurs à une confrontation avec Marcuzzo.

Allié : Comme ci-dessus, sauf que Marcuzzo a remarqué les activités des adeptes ou d'autres ennemis du Mythe sur son territoire. Il sent au fond de lui qu'ils sont dangereux et mauvais pour les affaires, et qu'il faut laisser ce genre de problème à des experts. Il coopèrera avec les investigateurs qui ont Connaissance de la Rue, et il les attirera peut-être lui-même dans cette phase du mystère Armitage.

Connections : tout personnage dur-à-cuire

Référence : 5

Association professionnelle

Association Millbrook pour le progrès économique

Image : la zone urbaine de Millbrook, qui peut être située dans n'importe quelle ville de grande taille ou de taille moyenne, a été touchée de plein fouet par la Dépression. Des squatteurs occupent ses immeubles désaffectés. Des criminels basanés parcourent ses rues la nuit. Les derniers commerçants et professionnels assiégés de la zone se sont regroupés pour former une milice de quartier, organiser des projets de développement volontaires, et pour encourager le soutien de la communauté aux affaires locales. Brendan Brophy, dentiste et prêcheur de l'AMPE aux intonations de conférencier, style développement personnel, toujours une maxime inspirante à la bouche, est à sa tête et en est le plus fidèle soutien.

Néfastes : la milice de quartier de Brophy au départ un effort admirable de protection, est tombé dans le vigilantisme, l'auto-justice. Au début, ils chassaient simplement les indésirables. Lorsque cela n'a plus suffi, ils en ont capturé quelques uns qu'ils ont amenés à une connaissance de Brophy. Ce type curieux au visage austère, Leon Godtland, s'assura qu'on ne les reverrait plus. C'est un sorcier, né en Suède au Moyen-Âge, et un adorateur de Ghatanathoa. Il tue les victimes des kidnappings de Brophy et distille leur sang pour en faire une poudre alchimique qu'il destine à plusieurs usages, dont le principal est la persistance de sa longévité surnaturelle.

Allié : un groupe étrange d'hommes aux traits cireux rôde parmi les squatteurs de Millbrook. Ils kidnappent les criminels comme les honnêtes passants, et on ne les revoit jamais. Au départ, hommes ordinaires et rationnels, les membres de l'AMPE sont devenus des ennemis autodidactes du paranormal. Ils ont capturé et disséqué plusieurs de ces hommes de cire, ne découvrant que des organes et des systèmes circulatoires rudimentaires sous leur peau morte. Ce sont des homoncles animés par le sorcier Leon Godtland (décrit ci-dessus), qui font son sale boulot en capturant des victimes pour faire de la poudre alchimique avec leur sang.

Connections : Médecin (p. 26), Homme de loi (p. 27), Commerçant (p. 34)

Référence : 7

Association d'amateurs

Ligue des Astronomes amateurs de Nouvelle Angleterre

Image : la Ligue des Astronomes amateurs de Nouvelle Angleterre (L.A.A.N.A) est un club réunissant les amateurs d'astronomie de tout le bassin de la Miskatonic. Ils se rencontrent une fois par mois, organisent parfois des voyages d'observation, et lèvent des fonds pour les pauvres à Noël. La crise économique a divisé par deux le nombre de ses membres, et la Ligue en compte à présent, moins de vingt-cinq.

L'adhésion complète, incluant bulletin d'informations et privilège du vote, coûte deux dollars pour l'année. L'adhésion partielle qui permet d'assister aux réunions et participations sociales, mais ne donnant pas accès au vote, coûte seulement cinquante cents. Les candidats ne sont pas interrogés sur leurs connaissances en Astronomie à leur adhésion, mais les investigateurs se faisant passer pour des amateurs eux-mêmes, devront dépenser 1 point en Astronomie pour ne pas être démasqués au premier échange. Une dépense de 2 points leur gagne l'admiration de certains membres pour leur maîtrise du sujet.

Le chef du groupe est un homme simple au crâne dégarni, du nom de Thomas Ongine, qui anime les réunions de L.A.A.N.A en jouant des chansons traditionnelles des Appalaches sur une vieille guitare.

Néfastes : Ongine est un adepte utilisant les amateurs sans qu'ils le sachent, pour repérer la progression d'une constellation d'étoiles lointaines et non répertoriées. Il se sert de leur données pour trouver les dates idéales pour certains rituels. Avec leur aide involontaire, Thomas se prépare, lui et sa famille de consanguins pour le moment où les étoiles seront alignées.

Allié : Ongine est en guerre contre les adeptes, et utilise la ligue d'amateurs pour suivre la progression d'une constellation d'étoiles lointaines et non répertoriées. Il se sert de leur données pour trouver les dates idéales pour certains rituels, que lui et sa famille, suivant une tradition millénaire, interrompent, armés de fourches et de torches. Ongine, inquiet, se prépare à la conjonction stellaire, sachant qu'elle annonce une éruption mondiale de l'activité ennemie. Comme il est enclin à ne faire confiance qu'aux membres de sa famille, il faudra une dépense de Réconfort avant qu'il ne traite les enquêteurs autrement que comme de malencontreux intrus.

Connections : Astronome (p. 22), Historien (p. 31), Shériff de campagne (p. 28)

Référence : 2

Presse amateur

Le Rossignol

Image : ce magazine amateur imprimé-maison est publié très irrégulièrement par son éditeur, Horace St. Johns. Il n'est disponible que par souscription, et ses ventes sont proches des 90 exemplaires. La majorité des souscripteurs sont d'anciens ou d'actuels contributeurs. Chaque numéro offre un mélange de sujets imprévisibles, comprenant la science, la littérature, l'Histoire, et la politique à tendance légèrement conservatrice. Mais le sujet le plus fréquemment traité est le mouvement des journalistes amateurs en lui-même. St. Johns et ses collègues écrivent pour tout un choix de journaux auto-publiés. Tous sont membres de la Société des Journalistes amateurs, et participent à des débats dans les pages du journal éponyme. Ils correspondent aussi abondamment entre eux, formant le noyau d'une communauté entretenue par le courrier postal. Leur entreprise, à l'aube de l'ère de la communication de masse, préfigure le dynamisme d'Internet.

D'après ses écrits, Horace St. Johns semble être un érudit intellectuellement précoce et autodidacte, avec une légère tendance à jouer les matamores. Ses lettres à des amis révèlent par contre un côté plus informel et chaleureux. Le Rossignol porte le cachet de la Poste d'Arkham.

Pour rejoindre le cercle de St. Johns, il suffit de le contacter, lui régler 5 cents par exemplaire souscrit, et soumettre des articles correctement rédigés pour son magazine (ce qui demandera la dépense d'1 point dans une Compétence universitaire, autre que Comptabilité ou Mythe de Cthulhu.)

Néfastes : St. Johns est impossible à rencontrer et on ne peut que lui écrire, parce que c'est une goule. Il imprime son magazine avec une presse volée, dissimulée dans une crypte abandonnée. La nuit, il rentre subrepticement dans Arkham, cambriole des maisons pour dérober des timbres, du papier et autres fournitures pour pouvoir écrire. Il désire éperdument être entièrement humain. Son plus grand rêve est de rencontrer face à face Dorothy Warren, une correspondante sympathique, et qu'elle ne recule pas de dégoût et de terreur à sa vue. Sachant



que cela n'arrivera jamais, il travaille dur, garde ses contacts à distance, et affine le style de sa prose. Horace ne désire pas être une menace pour qui que ce soit. Mais parfois des gens persistent à envahir son antre. Alors il n'a pas le choix : il les tue et les dévore. Le pire, c'est qu'un couple de correspondants et amis l'a retrouvé le mois dernier. Il a pleuré à chaudes larmes en enterrant leurs corps ensanglantés.

Allié : St. Johns est un jeune homme protégé et enfermé chez lui par sa mère névrosée et sénile. Clara St. Johns, terrifiée, s'oppose à toute tentative d'interaction avec des étrangers, mais lui permet à regret, de poursuivre ses activités par correspondance. Malgré la surveillance rapprochée de sa mère, il est tombé sur un mystère lié au Mythe. Ne sachant où trouver de l'aide, il a rempli les derniers numéros du Rossignol, d'allusions à la nature de sa découverte. Les investigateurs les ont trouvées, tout comme un personnage plus terrifiant qui a l'intention de mettre la main sur St. Johns et en faire mauvais usage.

Connections : Historien (p. 31), Shériff (p. 28), Veuve (p. 36)

Référence : 8

Parti politique

Ligue de Préservation américaine

Image : ce petit parti politique rassemble localement environ vingt membres. Des centaines d'adhérents dispersés à travers le pays souscrivent à ses bulletins. Ils financent ses opérations par de petites donations.

La Ligue se consacre à promouvoir son étrange vision personnelle de l'isolationnisme. Son désir de rester à l'écart du monde des affaires, surtout celui taché de sang et sybaritique de l'Europe, est partagé par un grand nombre. Son programme visant à limiter le droit à l'immigration à la seule race blanche est également assez courant. D'autres idées sont plus excentriques, comme sa demande de dévaluation du dollar, et l'attribution de voix collégiales supplémentaires aux États dont les populations sont homogènes au niveau racial.

L'adhésion simple coûte la donation d'1 dollar. Pour joindre le fondateur, Fred Jahraus dans ses manifestations, distributions de tracts, et ses envois en masse de courrier, ne réclame que la capacité à lui ressortir ses propres opinions, (dépense d'1 point d'Histoire) agrémentées d'une pointe de Flatterie (dépense d'1 point.)

Jahraus est un homme courtaud et distrait d'environ trente ans. Il vit avec sa vieille mère et un grand nombre d'enfants qu'elle a adopté, et qui sont maintenant adultes. Tous soutiennent la Ligue.

Néfaste : Les corps de Jahraus, de sa mère et des ses frères adoptifs sont tous possédés par des Lomarites. À une ère préhistorique non répertoriée, nommée Hyperborée, les terres septentrionales de Lomar étaient habitées par une race d'êtres pré-humains. Ils développèrent des pouvoirs mentaux sophistiqués au lieu de la technologie. Lorsque leur long règne sur Terre s'acheva, ils assurèrent leur survie en projetant leur conscience dans leur propre futur, qui correspond au moment présent pour les PJ. Ce procédé imprécis a dispersé les Lomarites partout dans le monde. Jahraus, possédé par le prêtre lomarite, Y'dhoul, utilise la Ligue pour retrouver les siens. Les publications du parti incluent ce qui est pour un œil profane, un simple mandala, ou des éléments graphiques. Pour un Lomarite, ce sont les symboles de son foyer. Une fois qu'un des frères d'Y'dhoul voit ce symbole, il peut contacter Jahraus et rejoindre sa "famille". Lorsqu'Y'dhoul aura attiré suffisamment de membres de son peuple, ils utiliseront leurs pouvoirs mentaux incroyables pour conquérir une ville de taille moyenne. Dans ce but, il s'est allié à d'autres adeptes. Il les considère comme des alliés facilement manipulables, qui peuvent être utiles lorsque le temps sera venu. Le fait que ces adeptes possèdent des prospectus de la Ligue attirera l'attention des investigateurs sur Jahraus.

Allié : la xénophobie de Jahraus vient de ses contacts avec les adeptes à demi humains, lorsqu'il était de service dans la marine. Cette rencontre l'a rendu délirant et il croit que tous les émigrés sont des entités du Mythe. Dans ses illusions fiévreuses, ils sont en train de planifier l'invasion des États-Unis, le dernier bastion du monde contre l'humanité naturelle. Jahraus a infecté le reste de son mouvement de sa paranoïa apocalyptique. Bien que parfaitement instable, il a retrouvé certaines informations utiles que Psychanalyse (utilisée en compétence d'investigation) peut révéler. Des séances fréquentes de Psychanalyse (en Compétence Générale) peuvent restaurer l'Équilibre mental de Jahraus et le pousser à devenir, lui et son groupe, de fiables opposants à la menace du Mythe.

Connections : Mécanique (p. 32), Vieux Loup de mer (p. 38), Commerçant (p. 34)

Référence : 3

LES LIEUX

Chaque lieu est présenté selon deux visions : neutre et sinistre. Utilisez des descriptions neutres pour un lieu ordinaire ou n'ayant pas encore révélé sa part d'horreur. Les descriptions sinistres servent quand vous voulez faire monter la tension. Vous les utiliserez parfois pour provoquer un faux suspense, faire qu'un lieu sûr semble temporairement dangereux en faisant intervenir les peurs des personnages de vos joueurs. Il peut arriver que des joueurs réagissent avec consternation à une description neutre, car ils anticipent déjà toute la part d'horreur du lieu à venir. Certains lieux assez communs possèdent plusieurs descriptions sombres.

Ces descriptions s'intègrent dans un cadre nord-américain. Par de simples ajustements des termes, elles peuvent parfaitement décrire d'autres endroits du monde industrialisé.

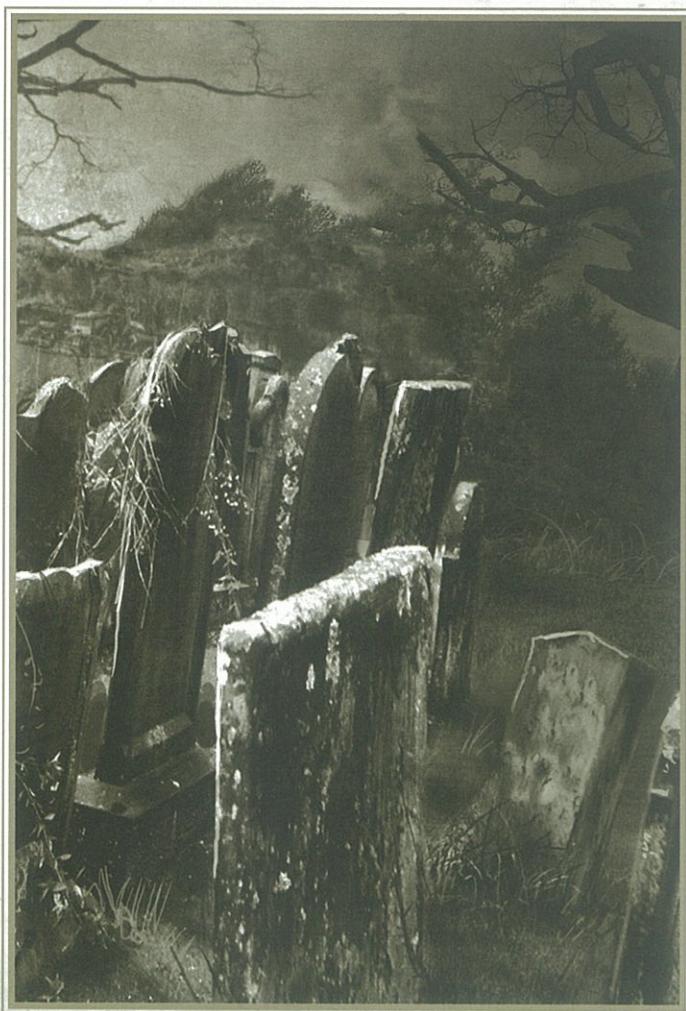
Base militaire

Neutre : le soleil s'étend sur de paisibles collines verdoyantes. Des structures en bois aux couleurs vives sont éparpillées sur les flancs peu pentus. Face à une garnison bien entretenue, des soldats s'entraînent sur un terrain d'exercice, suivant la cadence rythmée par leur sergent instructeur.

Sinistre : des nuages de poussière sombre s'échappent des roues de véhicules militaires circulant sur une place balayée par le vent. Ils assombrissent un complexe de bâtiments en bois délabrés, au-delà d'une clôture de fil de fer. Des crissements métalliques perçants se font entendre alors que des véhicules blindés de taille cyclopéenne circulent sur les flancs nus de collines.

Fête foraine

Neutre : des enfants hurlent de joie, se ruant le long de l'allée principale boueuse d'une fête foraine ambulante. À califourchon sur les chevaux et créatures magiques d'un carrousel, ils gloussent de bonheur. Ils se cramponnent à leurs pommes d'amour, cornets de glace et autres barbes à papa. Des jeunes gens aux épaules larges, arment leur carabine pour abattre des cibles de carton et dégomment des cannettes avec des balles, prouvant leur valeur auprès des timides jeunes filles qui les accompagnent. Devant un panneau décoré d'animaux sauvages et féroces, un forain invite avec ardeur la foule à découvrir les animaux exotiques de la troupe, pour la modique somme de cinq cents.



Sinistre : les habitants, réservés et suspects, avancent avec hésitation entre les stands et attractions d'une fête foraine miteuse. Les mères inquiètes ne lâchent pas la main de leurs enfants. Les pères farfouillent leurs poches à la recherche de leurs clés de voiture. Un œil fixe peint décore la tente rouge d'une tireuse de cartes. Les pleurs sourds d'un client déçu se font entendre depuis la tente fermée et éclairée à la bougie. Des femmes bien peu vêtues défilent sur la scène d'un spectacle coquin où un homme bavard coiffé d'un canotier commente leurs charmes. Dans l'obscurité, à l'arrière du campement, séparée du reste du spectacle, se dresse la tente du spectacle des monstruosité. Un ensemble de difformités a été peint sur une bannière de tissu, attirant les badauds affligés d'un goût discutable pour le grotesque.

Banque de séquences

Ce chapitre utilise un élément employé pour la première fois dans *Ombres sur Filmland* et adapté à *l’Affaire Armitage*.

La majorité des groupes considère les longues sections de texte lu comme pesantes et les joueurs cessent vite de prêter attention. Cet élément ancré dans la littérature classique est très approprié pour résumer des moments de descriptions ennuyeuses. Nous avons donc divisé ce qui dans un autre ouvrage prendrait plusieurs sections de textes descriptifs réservées au maître de jeu en blocs de texte appelés « **Banques de séquences** ». Comme dans un film, ces éléments de description sont prêts à être glissés dans la narration. Ils peuvent être utilisés à des moments appropriés dans les scénarios fournis avec cet ouvrage ou de votre propre cru.

Nous avons donc rédigé la majorité des descriptions de ce chapitre à la deuxième personne. Vous saurez ainsi en tant que maître de jeu, quelles images associer, mais aussi comment transmettre ces notions aux joueurs. Elles sont précédées d’une courte description en caractères gras pour les retrouver rapidement en feuilletant le chapitre. **Les banques de séquences** sont divisées en de courts extraits. Il est déconseillé d’en lire plus d’un à la fois, sauf si votre groupe est friand de ce genre de textes préparés. Plus vous les utiliserez avec modération, plus percutant sera leur effet. N’hésitez pas à modifier ou paraphraser les **banques de séquences** pour les adapter à chaque situation.

Les banques de séquences créent aussi l’illusion que le groupe est sur la bonne voie lors d’aventures bien préparées. Cela peut être utile pour des groupes en besoin d’indications. Pour ceux ne voulant pas être guidés, expliquez-leur qu’il s’agit d’éléments narratifs, libres et écrits à l’avance, enrichissant l’histoire.

Il pourrait vous être utile de préparer pour vos propres scénarios des sections de **banques de séquences** qui soient adaptées. Le groupe peut s’aventurer au vieux moulin mais s’il ne le fait pas, conservez votre description du vieux moulin pour plus tard.

Les amateurs de cinéma apprennent vite à reconnaître des séquences utilisées à répétition. À moins de chercher à accentuer le caractère irréel de votre cadre de jeu, vous prendrez soin de cocher les descriptions déjà utilisées. Vous pourriez sinon vous retrouver au beau milieu d’un fou rire après avoir réutilisé un grand moment d’une partie précédente.

Les banques de séquences sont une nouvelle démonstration des techniques de jeu d’un joueur **GUMSHOE** : utiliser un élément réservé au maître de jeu (dans ce cas, les descriptions d’environnements) et le travailler pour faire face aux joueurs.

Cimetière

Neutre : des rangées parfaites de pierres tombales fraîchement nettoyées s’alignent sur les collines herbeuses. Un jardinier taille en sifflotant les quelques branches dépassant des buissons d’une haie.

Sinistre : des pierres tombales noircies, envahies de lichen sont parfois étrangement couchées sur le sol brûlé par le soleil. De nombreuses mottes de terre souillent l’herbe desséchée du cimetière qui occupe une dépression en forme de cuvette bordée d’une crête solitaire. La lune éclaire les pierres tombales les faisant ressortir comme les dents brisées d’une mâchoire.

Crématorium

Neutre : les toits d’un agréable édifice de forme rectangulaire sont couverts de bardeaux d’argile. Les murs nettoyés de frais, aux briques couleur sable, apaisent les yeux. Une simple cheminée, discrètement encadrée à un bout de l’édifice, indique la nature du lieu.

Sinistre : une cheminée de briques déformée jette une ombre morbide sur un parking de terre battue. Les bouleaux, tachés par la sombre poussière de suie, adoptent des poses grotesques sous leurs rameaux clairsemés. Des colonnes encrassées soutiennent un préau ombrageant une cour intérieure. Des vitraux décrivent les anciennes souffrances de guerriers saints, forcés à la purification dans les flammes des brutaux rois païens.

Boutique de bibelots

Neutre : les décorations du toit encadrent l’entrée d’une petite boutique. Les antiquités et curiosités, des plus désirées aux plus absurdes, envahissent la vitrine principale. Parmi ses trésors se trouvent des bijoux, des souvenirs, des statuettes, d’anciens outils, des artefacts indiens, des morceaux d’une girouette et un buste romain en plâtre. Le vendeur vous fait signe d’entrer, dans une petite pièce débordant d’objets similaires, qui sent la naphthaline.

Sinistre : les visages de clowns au sourire figé vous observent depuis la vitrine d’une boutique de bibelots, parmi des statuettes, des jouets, des statues et des peintures, le tout protégé par une vitre déformante. Son armature en métal déformée suggère qu’elle a été chauffée sans être détruite dans un incendie passé. La porte, également tordue, résiste vos tentatives pour entrer. Quand elle s’ouvre finalement, de longs fils de toiles d’araignées se décrochent.

Cabinet médical

Neutre : Une présentation élégante et apaisante de diplômes et certificats s’étale sur les murs recouverts de papier peint du bureau. Un fauteuil d’examen en beau cuir invite à s’installer, à quelques pas du bureau en chêne du médecin, rassure par sa solidité. Les finitions en chrome d’une série de balances luisent d’un optimisme moderne.

Sinistre : une légère effluve de formol se mélange aux fortes odeurs d’antiseptique. Vous sentez le froid du sol de carreaux blancs se glisser dans vos pieds. Les tiroirs entrouverts d’une commode à instruments

chirurgicaux, couleur ébène, laissent entrevoir l'éclat du métal émoussé. Les portraits austères de célébrités médicales passées vous fixent depuis les murs. Leur regard vous transperce, comme s'ils recherchaient toute corruption charnelle honteuse.

Usine

Neutre : les percussions de machines automatisées vibrent au sein d'un édifice en brique de trois niveaux. Plusieurs vastes ensembles de fenêtres à volets sur les façades de l'édifice filtrent la lumière et l'air ambiant. À hauteur du trottoir, une série de demi-fenêtres s'ouvre sur un sous-sol servant d'entrepôt. Un château d'eau, portant le nom du lieu peint en grandes lettres jaunes sur ses contours, s'élève sur ses pilotis de bois depuis le toit de l'usine. Derrière la structure, le rez-de-chaussée en plateforme forme une zone de chargement pour les camions en attente.

Sinistre : trois cheminées fument sur les côtés d'un bâtiment de briques recouvert de suie. L'air vicié est empli des gémissements et sifflements des machineries tonitruantes. Plus vous approchez, plus les vibrations de l'usine se font ressentir, vous faisant vibrer jusqu'aux os dans vos chaussures. Des travailleurs courbés, au visage couvert d'huile des machines, se regroupent à l'entrée, une cigarette au coin des lèvres. Ils vous fixent d'un regard méfiant. Peut-être vous confondent-ils avec les responsables, venant des bureaux principaux, pour annoncer la suppression attendue de leurs emplois durement protégés.

Ferme

Neutre : une solide ferme en briques se dresse à côté d'un chemin de gravier sinueux. Derrière se trouve une étable aux façades de bois peintes en rouge. Un silo à fourrage dépasse de son toit récemment rénové. Plus loin, dans le champ, un modeste troupeau de vaches paît. Un chien imposant, probablement un retriever avec une touche de berger allemand, sort de l'étable. Il s'arrête, vous fixe du regard, vous laisse entrer dans la propriété, puis s'approche de vous, la langue pendante, aboyant de joie.

Sinistre : la ferme, l'étable et la remise sont couvertes d'un bois gris usé par les intempéries. De maigres épis de maïs sont penchés sur un sol sec et aride. Le vent siffle par les trous d'une étable délabrée. Un énorme cochon renifle un tas de nourriture pourrissant, impossible à identifier. L'espace d'un instant, il vous semble avoir reconnu un ongle humain au beau milieu de son repas, mais il ne s'agit sûrement que d'une pelure de pomme de terre à la forme étrange. Oui, ça doit être ça... Une pelure de pomme de terre.

Hôpital

Neutre : un portique aux colonnes blanches accueille patients et visiteurs au sein d'un édifice de bonne proportion. Les infirmières montent avec efficacité les marches en marbre. À l'intérieur, leurs talons blancs frappent le sol de carreaux polis d'un pas confiant. Elles prennent soin de bébés au service maternité et poussent gentiment les patients âgés en chaises roulantes vers le confortable solarium.

Sinistre : des anges de pierre grimacent de douleur en équilibre précaire, sur la façade gothique de l'hôpital. Des gouttes d'une pluie récente ont déposé des larmes sur leurs joues. À l'intérieur, instruments

et chariots résonnent bruyamment le long de couloirs dignes d'une cathédrale. Des cris étouffés s'échappent du service des urgences. Une grande infirmière au visage en lame de couteau gronde un patient qui a osé tenter de sortir de sa chambre.

Salle de conférence

Neutre : des fauteuils de bois s'alignent en demi-cercle autour d'une estrade de marbre soutenant un pupitre en chêne. Le sceau de l'université forme un bouclier protecteur à sa base. Une série de tableaux noirs s'aligne juste derrière, couverts de poussière de craie, vestige des centaines de conférences et classes données ici par le passé.

Sinistre : une estrade s'élève tel un monstre de bois tout au fond d'une immense salle semblable à une caverne. Devant l'estrade, des chaises délabrées, vissées au sol, font penser à un bataillon. De lourds rideaux, couleur puce, de chaque côté de l'estrade, étouffent le moindre son. De lourds ventilateurs à lames oscillent sans cesse au plafond.

Bibliothèque

Neutre : des étagères neuves bleu-gris, de métal peint abritent des alignements parfaits d'ouvrages aux couvertures de cuir. L'étiquetage clair, rédigé d'une main sûre et habile, permet de se diriger avec facilité dans les différentes sections. Au-delà d'une arche de marbre ornée de sculptures style Art nouveau représentant les sept Muses se trouve la section des livres rares. Les étagères sont en bois délicatement laqué, protégées de la lumière et de la poussière par des vitrines.

Sinistre : la senteur âcre de vieux papier vous attaque les narines, imprégnant le fond de votre gorge. Les étagères chancellent comme de vieilles pierres tombales, luttant pour se maintenir droites sur les vieux tapis bosselés. Des ouvrages moisissés se tiennent au bord des étagères, prêts à en tomber. Un léger froissement s'échappe des piles de livres, sûrement quelque ver ou rongeur affamé se frayant avec bonheur un chemin dans la reliure d'un ouvrage.

Manoir

Neutre : un manoir d'une trentaine de pièces se dresse de manière ostentatoire au cœur d'une propriété de plusieurs acres. Les jardins de style baroque s'étalent devant la demeure ; au-delà, s'étend une épaisse forêt. L'expert en architecture de votre groupe remarque que le manoir a été bâti autour d'une structure de seize pièces sur trois niveaux, construite vers les années 1840. Deux ailes supplémentaires ont été récemment ajoutées sur les deux côtés. Les dépendances ont été rattachées à chaque aile, incorporant les chambres d'hôtes et un jardin intérieur.

Sinistre : un édifice couvert d'ardoise datant de la haute période victorienne s'élève dans un bois sombre. Trois flèches, chacune dotée d'une fenêtre à pignons, attirent l'oeil. Les arbres trop taillés de la propriété se sont lentement changés en des créatures rampantes figées. Lorsque vous approchez, les lumières aux fenêtres vacillent, comme si une horde d'enfants malicieux avait décidé de jouer un tour.

Club - classe

Neutre : Un orchestre de club dansant sous la direction d'un chef d'orchestre joue une musique entraînante et légère. Des couples élégamment vêtus ondulent en douceur sur la piste. Des lustres complexes pendent du haut plafond immaculé, leurs cristaux réfléchissant une lumière scintillante sur les murs blanc cassé du club. Une plume grise et blanche de marabout descend du col de la robe chic d'une jeune femme, jusqu'à caresser la base de sa flûte de champagne.

Sinistre : des convives aux cheveux grisonnants se mêlent sur les rythmes démodés d'un orchestre aux musiciens en smoking. Les lumières colorées apportent une lueur malade aux visages poudrés des matrones de la soirée. Un magnat prétentieux est soudain pris d'une forte toux, et un serveur au visage de pierre le soutient par le bras jusqu'à sa table. Une pluie torrentielle s'abat sur les baies vitrées du club, créant ainsi un contre-rythme gênant valse et fox trots.

Club - glauque

Neutre : un jazz man en smoking tire de son saxophone les rythmes endiablés d'un swing vibrant qui atteignent un crescendo saisissant. La foule en extase, parée de ses plus beaux atours s'attroupe autour de la piste alors qu'au centre un couple en sueur effectue les mouvements athlétiques de *jitterbug* (NdT: danse de rue née à Harlem). Des vagues de chaleur émanent de l'ensemble des personnes réunies. Les odeurs de vin et de bière renversés s'élèvent en une vapeur grisante.

Sinistre : un groupe de jazz démoralisé sort avec lassitude de scène, croisant un ventriloque qui les remplace. Le marionnettiste fin soûl est écarlate. Son acolyte de bois à lunettes crache une série d'insultes empoisonnées par le mépris de soi de son maître. Alignés le long du comptoir, des hommes au regard froid, vêtus de costumes bon marché, le contour de leur arme et de leur étui d'épaule se dessinant au travers de leur veste, observent les lieux comme des prédateurs, dans l'attente d'une excuse pour libérer leurs instincts de meurtre.

Observatoire

Neutre : une sorte de tour, surmontée d'un dôme doré, s'élève sur une colline arborée. Un orifice sur l'un des côtés dévoile un télescope gigantesque. Avec un bruit discret de moteur, il se déplace doucement pour se positionner, oeil gigantesque prêt à scruter les cieux. Le crépuscule laisse place à la nuit, les étoiles sortent à leur tour, désireuses d'être ajoutées aux connaissances humaines.

Sinistre : au sommet d'une montagne escarpée s'élève une tour de pierre surmontée d'un dôme cyclopéen. Semblable à l'oeil d'un félin, une fente s'ouvre dans le dôme. En sort un cylindre de métal abritant une lentille gigantesque, et prêt à déchirer le voile des cieux. Dans son impassibilité métallique, son ignorance des conséquences, éveille en vous une anxiété étrange, comme s'il valait mieux ne pas découvrir certaines étoiles, que ce soit par le regard humain ou son substitut.

Petit salon

Neutre : des canapés et des chaises bien rembourrés s'accordent confortablement dans un salon brillamment organisé. De mignons chérubins de céramique sont groupés sur le dessus de la cheminée et semblent papoter gaiement. Les mouvements de balancier d'une horloge ancienne rythment agréablement la continuité du passage du temps.

Sinistre : de vieux meubles peu solides, se tiennent à distance les uns des autres, au sein d'un salon tristement vide. Le dessus de la cheminée est couvert de marques laissés par les insectes. Au-dessus, une gravure représentant une forme fantomatique s'élevant d'une tombe, son torse nu illuminé par les lueurs de l'Autre-monde (Histoire de l'Art permet d'identifier du Gustave Doré. En dépensant 1 point, le joueur apprend qu'il s'agit d'une des illustrations de la Divine Comédie de Dante.)

Club privé

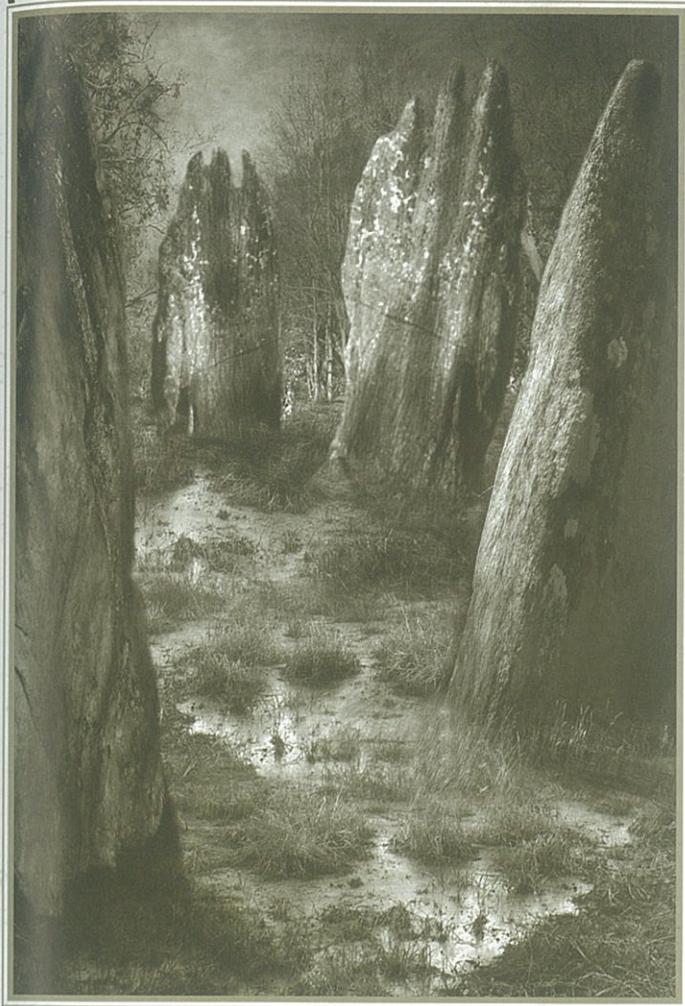
Neutre : l'intérieur du club est décoré de bois sombres précieux. De profonds canapés de cuir s'alignent le long des murs. D'anciens tapis luxuriants sont usés par les traces d'une multitude de pas. L'odeur corsée de tabac à pipe coûteux aux arômes fruités se dégage des tapis et meubles. Dans un angle de la pièce, un globe terrestre ancien met en avant le continent américain.

Sinistre : bien qu'extrêmement bien meublé, l'intérieur du club est étrangement exigu, semblable aux cales d'un navire du XVIIIe siècle. Un serveur se tient à côté de l'unique fenêtre étroite, comme un garde tentant d'empêcher son ouverture. Des peintures jouent des coudes pour couvrir les parois de bois, soit les portraits sinistres des fondateurs du club, soit des représentations de gibier fraîchement abattu. Ces peintures de faisans, lapins, cerfs morts en un amoncellement sanglant, sont ternies par la couche jaunâtre de la fumée de cigare.

Lieu de sacrifice

Neutre : une plaque écrite à la main par la société d'histoire locale présente le cercle de pierres comme un lieu de culte paléolithique. La beauté du gazon et l'absence de mauvaises herbes indiquent les soins d'un jardinier de qualité. Les rochers de grès de teinte blanche, sont arrangés en un agréable cercle approximatif. Un vol de moineaux se pose pour sautiller autour des pierres, picorant leur base. Sur la route, les voitures s'arrêtent près d'un étalage de produits locaux en bord de voie.

Sinistre : Au coeur d'un terrain marécageux s'élève un cercle informe de pierres sombres. D'épaisses broussailles et des arbres pourris renversés, entourent cette clairière humide. Les pierres sont rugueuses, cristallines, volcaniques. Des fleurs rouges sauvages poussent au centre du cercle, et leurs pétales se répandent comme des taches de sang. Étrangement, aucune ne pousse en dehors du cercle.



Sinistre : un immeuble en ruine se dresse entre un terrain vague, rempli de gravats, et un parc dépourvu de végétation. Des jeunes, moroses, s'attourent devant le porche de l'entrée. Ils chassent du pied les enfants les plus jeunes en vociférant des menaces. Un rat mal nourri émerge d'un pot d'échappement et se précipite vers les marches du sous-sol. Le papier-peint se décolle des parois des étroits couloirs intérieurs de l'immeuble. Les cris étouffés de disputes domestiques résonnent dans les escaliers grinçants en bois.

Ville de campagne

Neutre : Une alimentation générale, une station-service, une banque et une église se retrouvent à l'intersection principale de la ville. Plusieurs maisons modestes s'alignent sur l'avenue principale et quelques rues parallèles. Des clôtures à piquets, certaines plus récemment rafraîchies que d'autres, séparent des pelouses sèches mais bien entretenues. À votre arrivée, un camion à la benne chargée de marchandises se gare devant l'alimentation générale. Deux hommes vêtus de blouses, se ressemblant comme deux frères, sautent de la cabine du véhicule. Ils vous saluent en touchant leur chapeau de paille au même moment, puis se mettent à décharger les boisseaux dans le magasin.

Sinistre : Des cercles de maisons sombres, construites sans soin sur les collines autour d'une dépression ressemblant à un cratère, forment ce village délabré. Ses habitants présentent tous de forts signes de dégénérescence. Les propriétés ne sont pas séparées par des clôtures et les habitants de ces demeures banales semblent ne partager qu'une unique propriété, couverte de déchets. Les chemins ont été dessinés entre de hautes herbes et des porches au bord de l'effondrement. Des bambins attendent assis sur des parcelles de terre battue face aux maisons, abattus, sans aucune surveillance, une lueur animale dans le regard vide.

Sanatorium

Neutre : Une série de chalets s'étend le long des jardins et kiosques. Des peintres s'activent à restaurer la blancheur des façades rustiques de planches. Seule la présence de patients en chaise roulante, se reposant sous de larges parasols de toile, indique qu'il ne s'agit pas d'un lieu de villégiature. À l'intérieur de la grande structure principale, les pièces et les couloirs sont aérés et lumineux. Des tableaux d'affichage occupent les espaces publics, décorés avec des dessins colorés d'enfants.

Sinistre : un édifice de sept étages s'élève sur un terrain plat. Ses surfaces enduites de stuc ont la couleur de lait brûlé. De minces fenêtres donnent sur les terrains grillagés. Le toit d'ardoise s'assombrit sous la pluie. Des nuages de fumée noire s'échappent de deux cheminées identiques. À l'intérieur, les pièces bruissent de murmures. Les nombreuses rangées de lits de métal ont été entassées dans les salles ouvertes pleines de courants d'air. Un chœur sans fin de murmures et de sifflements s'échappe de la pièce vers les couloirs.

Immeuble d'habitations

Neutre : Un immeuble délabré, se dresse fermement aux côtés d'autres du même genre, avec vue plongeante sur les quais. Des enfants jouent au handball contre le perron de béton. La lessive est étendue le long de cordes pendues aux fenêtres, entre les escaliers de secours et les balcons branlants. Une fois à l'intérieur, un souffle d'air chaud vous surprend avec son odeur de légumes bouillis et de pain chaud.

Ville côtière

Neutre : des cabanes et bungalows récemment restaurés se blottissent les uns contre les autres. Des rangées de docks de bois rouges s'accrochent comme des bernacles sur les rochers de la côte. Le long des jetées, des embarcations de pêche se balancent tranquillement. Au-dessus de la crique rocheuse se dressent les demeures aux murs de briques à plusieurs étages des plus aisés. Une douce brise au goût de sel souffle sur la ville. Dans le ciel, les mouettes volent en cercle dans l'attente d'un festin composé de déchets de poissons qui sera disponible lorsque les hommes de la mer déchargeront leurs prises.

Sinistre : un ensemble désorganisé de cabanes, entrepôts et maisons de bois délabrées s'étale le long d'une falaise. Des marches, glissantes et couvertes de mousse, descendent jusqu'à une plage de galets, où les embarcations d'une flotte de pêche en mauvais état s'abritent des rigueurs de l'océan. Au-dessus du reste de la ville s'élèvent les clochers des églises. Votre présence commence à être remarquée, et les portes et fenêtres se ferment rapidement. Quelques regards apparaissent parfois derrière des rideaux moisis.

GRIMOIRES ET MAGIE

Ce chapitre contient les descriptions de plusieurs grimoires, sorts et artefacts mentionnés dans les feuillets Armitage. Ils peuvent être d'authentiques objets du Mythe, des faux indiscutables ou peut-être un peu des deux. Tout comme pour les autres éléments de scénario présentés dans le livre, c'est à vous de décider quelle version vous utilisez, selon vos besoins du moment, dans la narration.

Chaque objet est présenté suivant le schéma suivant :

Nom de l'objet

Type : en général un grimoire, parfois un artefact.

Aspect : Ce paragraphe décrit l'objet dans sa condition par défaut.

Historique présumé : un exposé de la provenance de l'objet, ainsi que ses apparitions dans les références historiques, s'il y en a. Ces faits et rumeurs peuvent être découverts avec Histoire, Occultisme, et/ou Bibliothèque. Si vous décidez qu'il s'agit d'un faux, la dépense d'1 ou 2 points en Histoire ou Occultisme permettra de dénicher des inexactitudes cruciales, remettant profondément en question la véracité de ces faits.

Objet majeur : décrivez l'artefact si c'est un original qui apporte des connaissances majeures sur le Mythe, ou de véritables pouvoirs étranges. Il pourrait servir d'Indice majeur, faisant avancer les Investigateurs qui le possèdent à travers de nouveaux mystères et vers une menace plus profonde.

Objet mineur : il s'agit d'un artefact authentique appartenant au Mythe lui-même ou simplement occulte, mais sans rapport avec les implications suggérées par les documents Armitage. Les Investigateurs peuvent désirer le conserver pour la bibliothèque de l'organisation. Cela pourrait fournir une piste menant à un Indice majeur. Il n'apporte aucune connaissance du Mythe de Cthulhu, ou d'une autre magie véritable et utile. Certaines âmes sensibles peuvent croire que l'objet leur porte chance ou leur donne du génie, mais il est plus probable qu'elles ne fassent qu'y projeter leurs propres espoirs et peurs ou l'utilisent comme focus pour leurs réelles capacités psychiques.

Faux : Cet objet est soit un faux, soit dans quelques rares cas, un objet pris par erreur pour un artefact occulte fournissant des informations ésotériques ou ayant des propriétés magiques.

Références : Elles vous indiquent où l'artefact est mentionné dans les documents d'Armitage.

Versions multiples, Vérités multiples

Il est possible d'inclure de nombreuses versions du même objet dans le même scénario. Les investigateurs peuvent tomber sur une version mineure d'un grimoire, sûrement authentique, mais dont les pages les plus significatives sont manquantes. À la recherche d'une édition complète, ils contactent un bibliophile louche, qui tente de les escroquer en leur revendant une copie. En établissant ce contact, ils seront suivis par des adeptes cherchant à supprimer ce qu'ils croient à tort, être une édition authentique. Après s'être heurtés à ces nouveaux ennemis, les investigateurs les suivent jusqu'à leur repaire, où ils découvrent un véritable exemplaire parfaitement intact. Après avoir interrogé des adeptes capturés, ils s'aperçoivent qu'ils préféreraient garder le contenu pour eux seuls, ce qui explique leur prise de risque lorsqu'ils pensent qu'un nouvel exemplaire complet a été découvert.

Le Codex Basel

Type : Grimoire

Aspect : 112 pages pliées de papier, écrit à la main sur du huun (papier d'amate, méso-américain et fabriqué à partir de la face interne de l'écorce d'un figuier sauvage.) ; on y trouve des séries d'illustrations alternant avec du texte en langue maya.

Historique présumé : Durant la conquête espagnole, des centaines de textes mayas furent brûlés par les prêtres catholiques. Peu y échappèrent, mais le plus controversé d'entre eux était le Codex Basel, du nom de la ville dans laquelle il réapparut brièvement en 1889. Une copie de six de ses pages fut imprimée deux ans plus tard, dans le journal universitaire allemand Nouvelle Archéologie (*Neue Archäologie*). Ils furent considérés comme des faux, uniquement à cause de leur peu de ressemblance avec le contenu de codex authentiques détenus à Dresde, Madrid et dans d'autres villes.

Le codex présente un mythe inhabituel de création du monde, sous forme d'une suite de panneaux illustrés, assez semblable à une bande dessinée. Il raconte l'arrivée sur Terre d'une civilisation pré-humaine. Les méthodes pour vénérer ces créatures cylindriques dotées de tentacules, y sont détaillées, ainsi que leurs efforts pour faire des singes leurs esclaves. Ces singes se sont transformés en humains, ont tué leurs maîtres cylindriques, et ont repris une forme corrompue de la religion originelle. Le dernier panneau renferme une prophétie particulière, qui indique que, comme l'Histoire fonctionne en grands cycles qui se répètent, ces événements passés se reproduiront dans le futur. Un système de datation indique que les pré-humains reviendront sur Terre entre 1949 et 1961.

Le codex a soit-disant été découvert par l'archéologue Rainer Saxer, qui l'a acheté à un libraire inconnu vers la fin des années 1870. Après son arrestation en 1893, pour agression sexuelle sur sa propriétaire âgée, Saxer fut enfermé dans un asile. Sa bibliothèque et ses papiers, codex inclus, semblent lui avoir été volés durant son internement, peut-être par son oncle et tuteur, le professeur de langues anciennes, Werner Saxer. Rainer fut assassiné par un autre patient en 1895.

Objet majeur : pour étudier de près le codex, il faut avoir Langues (Maya), attribuer +1 au Mythe de Cthulhu et 3 points de réserve dédiée à dépenser en Anthropologie, Archéologie, Occultisme, ou Théologie. Il renferme un à quatre sorts.

Objet mineur : bien qu'il semble contenir des informations véritables sur le Mythe, les représentations pictographiques n'offrent aucun savoir utilisable. Étudier attentivement le codex exige Langues (Maya), et impose une perte potentielle de 4 points en Équilibre mental, mais attribue 3 points de réserve dédiée à toute recherche liée aux anciens Mayas.

Faux : le codex a été fabriqué en 1887 par un faussaire du nom de Clemens Driest à la demande de Werner Saxer. Saxer a fait "découvrir" le document par son neveu instable, l'érudit spécialisé en culture maya, Rainer Saxer. Comme prévu, proclamant son authenticité, le jeune Saxer l'a présenté à des collègues universitaires sceptiques. Suite à leur accueil méprisant, et victime d'un stress important, il perdit la tête, ce qui permit à son oncle de mettre la main sur son héritage et de revendre ses biens.

Références : 4

Le Cylindre de Gainesville

Type : Artefact

Aspect : Un cylindre de 44,5 cm de long et de 6,35 cm de diamètre, fait d'un alliage métallique inconnu. Sa surface reflète la lumière comme s'il était en argent. Le métal est plus dur que le titane. On peut remarquer que des hiéroglyphes de nature inconnue, presque microscopiques y sont gravés (S'il ne s'agit pas d'un faux, une dépense de 2 points en Langue, Sumérien, permet de découvrir des ressemblances entre ces signes et le cunéiforme, comme s'ils partageaient la même origine.) Le cylindre est froid au toucher et devient même étrangement glacé lorsqu'il fait très chaud.

Historique présumé : le cylindre a été déterré à l'occasion d'un nettoyage de terrain dans une ferme à Gainesville, en Géorgie, au début du printemps 1919 par le fermier et propriétaire Earl Flowers. En mai 1922, après avoir lu le Livre des Damnés, écrit par le théoricien iconoclaste du paranormal, Charles Fort (1874-1932), il entama une correspondance avec l'auteur, lui décrivant l'objet en y joignant un petit cro-

quis. En 1927, juste après le retour de Fort d'un séjour à Londres, Flowers s'arrangea pour venir voir l'auteur dans son domicile du Bronx, dans le but de lui montrer le cylindre. Fort n'a jamais rédigé de constat concernant l'objet. Néanmoins, il le mentionne dans des notes, offertes à la Bibliothèque de New-York. Il y rapporte sa rencontre avec Flowers, mais reste étrangement évasif en ce qui concerne son éventuel examen du cylindre. Deux jours après la rencontre, la cadavre de Flowers fut retrouvé, poignardé dans une zone boisée, proche de Union City, dans le New Jersey. Le cylindre, s'il a existé, n'a jamais été retrouvé.

Objet Majeur : c'est un réceptacle créé par la Grande Race pour contenir les esprits d'individus momentanément incapables ou non désireux d'occuper des corps physiques. Chaque fois qu'un Ythien dans sa forme de pure énergie se trouve dans le cylindre, il y laisse une résonance de ses souvenirs et de son savoir.

Tenir cet objet de ses mains nues durant une heure entière sans interruption, ajoute 1 point à votre score en Mythe de Cthulhu. La semaine suivante, vous ressentez un fort malaise, si vous vous trouviez à moins de 400 mètres d'un membre d'une race extraterrestre.

Tenir cet objet à mains nues durant au moins six heures, sur une période d'un mois, ajoute 3 points à votre score en Mythe de Cthulhu. Les cheveux de votre nuque se hérissent lorsque vous vous trouvez à moins de 800 mètres d'une race extraterrestre. Vous gagnez un bonus de +1 à tous les jets d'Armes à Feu, Bagarre, ou Mêlée lors d'une utilisation contre un membre d'une race extraterrestre.

Les personnages transportant le cylindre attirent l'attention des psychopathes et des individus au caractère de prédateur. Selon vos désirs, des PNJ secondaires menaçants, n'ayant rien à voir avec le mystère principal, peuvent tenter de suivre, voler ou blesser l'Investigateur qui le détient. (Earl Flowers a été assassiné sans raison précise par un vagabond, à cause de cet effet.)

Objet mineur : Cet objet étrange a été fabriqué par la Grande Race pour servir de télécommande à plusieurs objets technologiques. Toute personne le manipulant souffre de rêves très réalistes durant des semaines. Ces rêves sont parfaitement normaux mais plus terrifiants et vivaces que d'habitude. Ils ne contiennent aucun élément du Mythe, à moins que le PJ pour d'autres raisons, n'ait commencé à se promener dans ses rêves.

Tout comme dans la version Objet Majeur, la possession attire l'attention des esprits prédateurs.

Faux : Les prétentions de Flowers concernant cet objet sont fausses. Si on l'examine avec Chimie, on découvre que ce n'est que du fer recouvert d'argent par galvanoplastie. Flowers et un ami orfèvre, Eurith Cousins, l'ont créé de leur propre chef, espérant que Charles Fort en ferait la publicité, ce qui leur permettrait de le vendre à un musée.

Références : 7

Méditations sur une statue grecque par Emrys Dorian Wynn

Type : Grimoire

Aspect : Brochure publiée en 1817, à Glasgow, en Écosse. 14 x 9 cm, 24 pages. La couverture arbore la gravure sur bois d'une statuette grecque. 60 exemplaires imprimés, 11 restants.

Historique présumé : Le poète gallois peu connu, Emrys Dorian Wynn, contemporain et parfois rival de John Keats, s'est essayé à la prose lyrique après l'achat de la figurine d'une divinité semblable à Adonis dans une boutique de brocante londonienne. Dans une logorrhée délirante, Wynn décrit une série de rêves ou d'hallucinations qu'il a vécu après l'achat de la statuette. Ses rêveries ont pris fin lors d'une visite de Keats, lorsque ce dernier angoissé par la figurine, et dans un geste peu habituel chez lui, l'a violemment écrasée dans l'âtre de son hôte. Le livre s'achève sur un avertissement concernant le "poison de l'antiquité". Après l'avoir publié, Wynn a renoncé à la poésie pour devenir un vicaire anglican.

Objet majeur : La statuette était un appât abandonné dans le plan matériel par le dieu mineur Gloon. Cela conduisait lentement ses propriétaires à la folie, avec des rêves et des hallucinations. Si l'ami de Wynn ne l'avait pas détruite, le poète aurait été noyé dans son propre lit. Son âme aurait voyagé vers un temple sous l'Océan atlantique, pour y être tourmenté par Gloon jusqu'à une annihilation certaine. Ayant survécu à cette attaque, Wynn a été en mesure de rapporter ses folles perceptions de la tombe de Gloon, et d'autres événements du Mythe.

Étudier de près la brochure apporte + 1 point en Mythe de Cthulhu, +3 en Hypnotisme et 3 Points de réserve à dépenser en Archéologie, Histoire de l'Art, Géologie, ou Art (Poésie).

Objet mineur : mentionné dans d'autres études du Mythe car s'il contient bien ce qui est écrit dans le paragraphe précédent, la version publiée de la brochure de Wynn se réfère seulement à une soit-disant interaction avec des divinités classiques. Une recherche poussée permet de lire entre les lignes, et de faire le lien entre certains dieux et leur équivalent dans le Mythe. Poseidon peut être Gloon, par exemple. Néanmoins, au niveau de son apport dans le Mythe de Cthulhu, le récit de Wynn est terriblement inutile.

Faux : le livre de Wynn existe peut-être, mais l'exemplaire découvert ici est un faux de l'époque victorienne. Son texte est constitué de sa correspondance non-publiée. Y est incluse l'anecdote amusante mais sans aucun intérêt ésotérique, concernant la destruction de la statuette par Keats.

Référence : 6

Le Grimoire de Modène

Type : Grimoire

Aspect : écrit en latin, première impression en 1768 ; réimprimé en 1789. On connaît trois exemplaires de la première édition, et un de la seconde. La première édition est de 220 pages reliées de cuir noir, contenant des cartes pliées et des diagrammes (ne subsistant que dans un des trois exemplaires.) La seconde est de 248 pages, sans les cartes, et reliée de cuir rouge. Son texte omet des portions des précédentes éditions et inclut un chapitre inédit.

Historique présumé : en 1763, un individu prétendant se nommer Guillaume Ballena se présenta devant des membres de l'Université de Modène, en Italie, comme un voyageur venant du futur. Il proclama que ses recherches alchimiques menées en 1930, l'avaient scindé en deux individus distincts, un lumineux, l'autre ténébreux. Ces deux Ballena avaient été envoyés dans un futur cauchemardesque, puis ramenés dans le temps. Le côté sombre choisit de retourner en 1930 pour commettre un acte purement maléfique. Ce qui eut pour effet de bannir l'être lumineux, et l'arrivée de Ballena sur les rives du Po. Considéré comme fou par les érudits de Modène, ce dernier gagna ensuite sa vie comme diseur de bonne aventure, guérisseur et espion.

Portail temporel

L'un des objets de cette section accorde au futur Henri Armitage la capacité d'envoyer ses documents dans le passé, pour qu'il les réceptionne en personne. Pour y arriver, il doit y avoir un objet majeur authentique. Puisqu'il l'obtient dans le futur, il peut le recevoir par le biais des investigateurs eux-mêmes, lorsqu'ils le découvrent durant leur aventures actuelles.

Choisissez un objet qui deviendra important durant la campagne Armitage. En plus de ses propriétés de base, il fournit le sort suivant :

Invocation du Temps non-Euclidien

Ce sort, perfectionné d'abord par la Grande Race, déploie les connections mystiques d'un objet au temps linéaire en le liant à une autre ère passée, choisie par le jeteur du sort. Connue sous plusieurs formes, la version du sort découverte ici, invoque Yog-Sothoth, Maître des portails. L'objet sélectionné semble se consumer dans une flamme d'ébène, mais est, en fait, transporté à travers le temps. Il se matérialise dans le passé, à un endroit connu du jeteur du sort. Un livre qui arrive dans une cheminée allumée est détruit, tout comme un objet en porcelaine sur un meuble qui n'existe pas à la période donnée. Les plantes et les créatures vivantes sont tuées par le sort, arrivant dans le passé en parfait état, mais sans vie. Les animaux assez complexes pour être autopsiés semblent avoir succombé à une forte crise cardiaque.

Difficulté au Test d'Équilibre : 1, plus 1 pour chaque dizaine d'années traversée dans le passé, plus 1 par livre que pèse l'objet, plus 1 par 30cm³ de volume occupé. Tous ces chiffres arrondis au supérieur, pour une Difficulté minimale de 4.

Coût : 3 en Équilibre mental

Temps : Le rituel prend dix-huit heures et laisse le magicien épuisé, mentalement et physiquement. Ce dernier va tomber dans un profond sommeil durant les prochaines vingt-quatre heures. Pour rester conscient après le rituel, il faut faire, par heure, un Test de Santé, Difficulté 8.

Donner à vos PJ la capacité d'envoyer des messages dans le passé, augmente les problèmes temporels dans votre campagne et la question est abordée page 65, dans "Structures de scénarios".

En 1768, il rédigea et publia son grimoire. Bien qu'il soit surtout une redite de livres mystiques antérieurs, son récit de la gemellité mystique de Ballena et de ses expériences après la fin du monde le distingue nettement des autres livres du même genre.

Objet Majeur : étudier de près la première édition vous apporte + 2 Points en Mythe de Cthulhu et +1 en Occultisme. Si et quand le personnage meurt, le joueur peut spécifier qu'il s'est divisé en deux êtres.

une version plus vertueuse que le personnage original, et un double surnaturel et corrompu. Le nouveau personnage vertueux semble avoir recouvré miraculeusement la vie, avec -11 en Santé et la conscience, et gagne 4 en Équilibre mental. Vous pouvez modifier Piliers de Stabilité et Motivations pour qu'ils correspondent à cette personne légèrement modifiée. Le double maléfique ne se manifeste pas sur le champ, mais apparaît un ou deux scénarios plus tard, peut-être en tant que protagoniste principal.

Objet Mineur : étudier la première édition vous apporte +1 en Occultisme et 3 points de réserve à utiliser en Occultisme, Histoire ou Théologie.

Faux : Ballena ainsi que son livre sont des créations d'un obscur romancier gothique du 19^e siècle, Thomas Bellwood, mais beaucoup d'occultistes naïfs croient à leur existence. Plusieurs versions de ce grimoire imaginaire ont été fabriquées par des faussaires victoriens ou contemporains, et vendues à des collectionneurs crédules.

Références : 7

Le panneau Noprhu-Ka

Type: Artefact

Aspect : un panneau de calcaire de 5 mètres de haut sur 1m50 de large, datant de la 14^e dynastie égyptienne, porte une gravure où un prêtre sacrifie quatre esclaves captifs. Dans une forme ovale surmontant la tête du prêtre, on aperçoit un paysage aux formes étrangement stylisées. La pierre, doublée par du plâtre maintenant en place des segments brisés, pèse presque une tonne.

Historique présumé : Archéologie révèle son histoire : elle a été détérée durant une expédition dans les jungles de l'Afrique de l'Ouest en 1927, et une importante controverse entre érudits a accueilli cette découverte, étrange à cet endroit. Certains croyant à son authenticité ont même identifié le prêtre Nophru-Ka, qui avait mené une rébellion contre le pharaon de l'époque, au nom d'une divinité étrangère. Ses fidèles avait fui vers la peut-être mythique cité de G'harne, que l'on prétend proche du site visé par l'expédition de 1927. Ils prétendent que cela explique la présence d'un artefact égyptien si loin de son origine. Le panneau appartient au Metropolitan Museum de New-York, qui a choisi de ne pas l'exposer, vu les attaques parfaitement crédibles sur son authenticité. Avec la Dépense de 2 points d'Archéologie, un PJ sait que cet artefact ne fait plus partie des possessions du musée, depuis au moins 1930, date du dernier inventaire réclamé par les curateurs.

Objet majeur : Les personnages fixant le panneau assez longtemps et sous l'influence du haschich, s'aperçoivent que les images dans l'ovale se mettent à bouger. (Occultisme révèle le besoin de fumer du haschich.) Ceux qui continuent volontairement à fixer les images, durant plusieurs heures, gagnent +1 en Mythe de Cthulhu, et 3 points de réserve dédiée pour toute Compétence Générale ou d'Investigation utilisée pour comprendre ou négocier avec des goules, les Contrées du Rêve, l'Égypte antique, ou Nyarlathotep.

Objet mineur : Cette pierre est une pure anomalie historique, car elle représente un serviteur de Nyarlathotep, et a été gravée dans le style égyptien, dans la cité de G'harne, en Afrique de l'Ouest, par ses disciples. Toute personne l'étudiant plusieurs jours durant gagne 3 points de réserve dédiée qui peuvent être dépensés en Archéologie, Histoire, ou Langues (Égyptien ancien).

Lecture attentive

Si vous trouvez que votre groupe est empêtré dans toutes les options offertes par les documents Armitage, permettez-leur de tomber sur le sort suivant. Il peut se trouver dans l'un des grimoires décrits dans ce chapitre ou ailleurs.

Philtre du ver dévorant

Ce sort transforme tout document rédigé à la main sur papier, en un ingrédient d'une potion à ingérer. Ce procédé détruit complètement le document original. Le mélange qui en résulte est un liquide amer et acide, de la couleur et la consistance de la mélasse.

Le philtre peut être absorbé par n'importe qui, y compris le jeteur de sort. Au bout d'une heure et demie de fortes nausées invalidantes (réduite à quinze minutes sur un Test de Santé, Difficulté 4), le buveur souffre d'hallucinations très réalistes du point de vue de celui qui a rédigé le document. L'hallucination contient généralement un Indice Majeur permettant aux Investigateurs de passer à une nouvelle scène. Si le groupe a déjà récolté sans agir, ou mal interprété, un ou plusieurs Indices majeurs, l'hallucination peut en répéter ou en renforcer le contenu. Elle passe rapidement mais du point de vue subjectif de l'utilisateur, il semble se passer des heures ou même des jours. Quand l'effet s'estompe, le buveur vomit abondamment et ne peut rien faire durant une heure. Durant les douze prochaines heures, la Difficulté de ses Tests de Compétence générale, est augmentée de 1. (Divisez par deux les durées sur un Test de Santé, Difficulté 6). Consommer une dose du philtre, coûte 3 points d'Équilibre mental. Des usages répétés d'un philtre concocté en utilisant le même document apporte des indices supplémentaires, seulement si le Gardien juge utile, pour des questions d'avancée dans le scénario, de fournir de nouvelles informations au groupe.

Difficulté au Test d'Équilibre mental : 4.

Coût : 3

Temps : quatre heures

Faux : Comme toute dépense d'1 point en Archéologie peut l'attester, le panneau est un faux bien réalisé mais évident, par des artisans modernes. Avec une dépense de 2 points, on s'aperçoit que cela doit être le travail de l'érudite complètement discrédité, Oswald Bevington, rival du chef de l'expédition Ernest Smalley. Bevington a sûrement fait enterrer l'artefact pour poser des problèmes à son collègue.

Référence : 6

Courte Histoire du Futur de Wilton Bohleen

Type : Grimoire

Aspect : 240 pages tapées à la machine, double espace, format A4, sur papier ivoire, non reliées et présentées dans une enveloppe en papier kraft. Il peut aussi exister une version manuscrite, mais dans ce cas, rédigée dans un carnet de notes à grands carreaux, avec une couverture cartonnée.

Historique présumé : l'auteur de science-fiction, Wilton Bohleen, après avoir essayé une série de refus de la part de Lewis Kearns, rédacteur en chef du magazine "pulp" *Stunning Science Tales* (Stupéfiants Récits Scientifiques), a juré de rédiger une oeuvre majeure. Il l'a imaginé si gigantesque que ce "néanderthalien" de Kearns serait forcé de reconnaître son génie. Un an après sans nouvelle de sa part, une enveloppe est arrivée au bureau de *Stunning Science Tales*. Elle contenait la nouvelle, signée par Bohleen, Courte Histoire du Futur. Mais si cette horrible histoire présentait des ressemblances avec l'ancien style de Bohleen, ce récit survivaliste, allant de 1932 à 1951, s'élevait à un niveau de terreur qu'il n'avait jamais encore exploité. Rédigé avec un détachement presque digne du journalisme, il décrivait une Amérique dévastée par les attaques de monstrueuses divinités extraterrestres.

Lorsque Kearns rejeta cette proposition, cette fois-ci parce que l'histoire lui semblait trop terrifiante pour ses lecteurs, Bohleen fit irruption dans son bureau, et l'étrangla avec une chaîne. Durant l'interrogatoire mené ensuite par la police, Bohleen prétendit avoir vécu les événements décrits dans sa nouvelle. Lorsqu'il fut retrouvé pendu dans sa cellule, le police rangea le manuscrit dans son dossier et classa l'affaire. Il fut récupéré par la veuve de Bohleen, et depuis, a été lu par plusieurs rédacteurs en chef d'autres magazines "pulp", qui ont tous avoué avoir été secoués par l'expérience. L'année dernière, Mme Bohleen l'a vendu à un collectionneur privé dont elle n'a jamais voulu révéler l'identité.

Objet majeur : ce récit à la première personne de la survie après l'émergence de R'lyeh apporte +1 en Mythe de Cthulhu et 3 en Organisation à toute personne étudiant le texte. Des descriptions détaillées de rituels accomplis par les laquais déshumanisés des Anciens, peuvent permettre au lecteur attentif de reconstituer jusqu'à trois sorts.

Objet mineur : la version du manuscrit a, semble-t-il, été retapée, et dans la foulée, expurgée. Les références aux créatures du Mythe ont été remplacées par des divinités et des démons sumériens. Néanmoins, le lecteur conserve l'impression que Bohleen a traité avec le réalisme d'un documentaire cette folle histoire.

Faux : Bohleen a bien assassiné Kearns, mais le contenu, soit-disant bouleversant, de son dernier récit n'est qu'un plagiat réchauffé de l'oeuvre d' H. G. Wells, la Guerre des Mondes, transposé aux États-Unis, avec pour ennemis surnaturels, des martiens.

Référence: 10

Les Larmes d'Azathoth, auteur inconnu

Type : Grimoire / Artefact

Aspect : Sa couverture est faite d'une substance opaque et noire, possédant la flexibilité du papier pelure. Un symbole géométrique, asymétrique et hypnotique est tracé avec de l'encre ou de la peinture luminescente au centre. Ce dessin est, à un niveau subliminal, dérangeant pour les yeux. Les pages elles-mêmes sont propres et blanches. L'écriture semble récente, comme si l'encre était encore humide. Le livre a été, paraît-il, écrit en latin, en allemand ou en anglais.

Historique présumé : *Les Larmes d'Azathoth* n'est référencé dans aucun texte connu. Les personnes conscientes de l'existence du Mythe le connaissent sans se souvenir vraiment de la source de leur savoir. Certains croient qu'il s'agit de la réalisation physique spontanée de la conscience démente d'Azathoth. Elle se matérialise pour attirer les chercheurs de savoir vers une folie irrévocable.

À un moment donné, soit un exemplaire ou aucun de ce livre légendaire existe. L'intérieur du livre est fluctuant, contenant le savoir qui sera le plus destructeur envers ceux qui le découvriront en particulier et envers l'humanité en général, au moment où il se manifestera. Il jaillit sur ce plan comme un présage, un pressentiment, lorsque les étoiles sont alignées comme il le faut pour que R'lyeh émerge. Les Larmes peuvent aussi apparaître lorsque l'activité surnaturelle entame la linéarité temporelle. Par exemple, lorsque le sort Invocation du Temps Non-Euclidien est trop fréquemment utilisé. *Les Larmes d'Azathoth* a été aperçu pour la dernière fois en 1908 dans la bibliothèque de l'Université de Miskatonic. Depuis, il a été retiré du catalogue. Le bibliothécaire en chef, Henry Armitage en a conclu qu'il n'avait jamais existé. Ses collègues n'en sont pas si sûrs (S'il apparaît, il peut contenir des exemplaires des documents Armitage dans son recueil de matériel déstabilisant.)

Objet majeur : Toute personne ne tenant que brièvement entre ses mains les *Larmes d'Azathoth* risque une perte potentielle de 3 Points d'Équilibre Mental.

Le parcourir rapidement peut mener à une perte de 6 Points. L'étudier revient à perdre peut-être 9 Points, mais confère + 3 en Mythe de Cthulhu, et permet au lecteur de regagner 6 points de Santé, en dépensant 3 Points d'Équilibre Mental et 1 Point de Santé Mentale.

Le livre est rédigé dans la langue maternelle du premier Investigateur qui tente de le lire.

Objet mineur : Le livre contient pas mal de charabia ne pouvant en aucun cas être décodé, ainsi qu'une série d'illustrations dérangeantes. Aucun sort déchiffrable n'y est inclus. Le tenir fait risquer 2 Points d'Équilibre mental, le parcourir 4 Points, et l'étudier 6 Points. Il offre +1 en Mythe de Cthulhu.

Faux : Ce livre n'existe pas. C'est une illusion commune à tous ceux qui croient au Mythe. Des adeptes rusés utilisent son existence supposée pour piéger leurs ennemis crédules. Ils créent des pistes de faux indices menant à un soit-disant exemplaire du livre, puis suivent ou attaquent ceux qui se espèrent le trouver.

Références : 2, 3, 4, 5

STRUCTURES ET SCÉNARIOS

Cette section contient plusieurs exemples de structures, tirés de divers documents, rédigés en vous montrant comment les assembler. Pour expliquer comment vous pouvez improviser face aux actions des PJ, plusieurs ossatures sont présentées pour les premiers documents. **Les structures de la plupart des documents servent d'exercice au maître.**

Dans la pratique, les structures que vous improviserez ne se présenteront pas comme le texte intelligible que vous trouvez ci-dessous. Parce que vous seul êtes censé les lire, elles ne seront qu'une simple prise de notes. La fiche de structures de scénarios (**voir page 65**) peut alors être un outil pratique. Pour les scénarios Armitage, vous pouvez laisser la première case vierge, les différents documents fournissant l'acrotche du scénario.

Document 1 - exemple de structure A : Le corrupteur

Ce document fait référence au débauché Austin Kittrell, au racketteur Horace « Diamond » Walsh et au Club nautique de Kingsport. Après des recherches préliminaires sur ces trois personnages, décrits comme Néfastes dans ce document, les PJ décident de se concentrer sur Kittrell. Vous considérez qu'il sera donc l'antagoniste principal, bien qu'il paraisse des plus innocents de prime abord. La description Néfaste le présente comme un sorcier se repaissant de la jeunesse et de la pureté. Les joueurs semblent très intéressés par la Boîte Rouge mentionnée dans le document, mais elle ne correspond à aucun des paragraphes du livre. Vous décidez qu'il possède une Boîte Rouge de Leng, dont l'utilisation permet de libérer des énergies contribuant (dans le futur d'Armitage) à l'avènement des Anciens.

Kittrell l'utilise pour amasser de l'énergie vitale dérobée à de nombreux jeunes des milieux aisés de son entourage.

Ceci peut inspirer la vision d'une scène horrible : les âmes volées des victimes détruites s'échappent de la boîte, libérant leur colère sur tous, y compris les PJ. Vous décidez d'un rebondissement... Kittrell est impliqué dans la mafia par le biais d'Horace « Diamond » Walsh. En échange des fonds nécessaires pour opérer dans son entourage, Kittrell travaille comme tueur à gages, usant de magie pour éliminer les rivaux de Walsh. Le rôle de ce dernier dans ce scénario est loin d'être anodin, mais pour cette aventure vous décidez qu'il se conforme à la description Inoffensive du trafiquant : simple mafieux sans connexions occultes, à part son association avec Kittrell. Vous laissez le rôle du Club nautique de Kingsport ouvert, au cas où les PJ chercheraient à le relier au mystère. Si les PJ ont besoin d'informations ou d'aide, vous utiliserez la version Allié du Club. Sinon, le lieu est conforme à sa nature apparente. Avec ces différentes idées, vous construirez une structure provisionnelle au scénario.

Éléments supplémentaires

Les paragraphes du chapitre Personnages non-joueurs, sans aucun document de référence peuvent être utilisés quand vous le désirez. Pour utiliser certains des personnages référencés avant qu'ils n'apparaissent dans les documents, utilisez des noms différents. Pour utiliser des versions différentes des organisations ou groupes sans vous soucier de leur apparition dans les documents, changez leurs noms et certains détails qui les caractérisent.

Certains éléments libres mentionnés dans les documents ne correspondent pas aux données de cet ouvrage. Ces références ouvertes vous permettent d'ajouter vos propres créations, à adapter selon les besoins, si vous le désirez.

Vous pouvez aussi emprunter les personnages et événements des autres ouvrages de *Cthulhu* (version Gumshoe ou Chaosium) dont vous disposez. Modifiez les détails si vos joueurs les connaissent déjà.

Quelle soirée ! (l'inquiétant semble inoffensif) : les PJ observent ou parlent à Kittrell lors d'une soirée mondaine. Ils constatent son influence magnétique sur plusieurs jeunes de la haute, dont une jeune femme pleine d'entrain, Elsa Hower (**page 19** dans sa version Inoffensive). Les Compétences relationnelles permettent de remarquer qu'il y a bien un problème avec Kittrell, mais il n'y a rien qu'ils puissent faire.

Une coquille vide (quelque chose de désagréable) : les PJ découvrent le corps d'un jeune homme rencontré à la soirée, Oliver Hayworth. Il ne reste qu'un cadavre desséché, entièrement drainé de son énergie vitale par Kittrell.

Au registre de la morgue (palier atteint) : une enquête approfondie fait resurgir une série de cadavres, tous assassinés de la même façon. Certains peuvent être liés à Kittrell, mais...

La grande sécheresse (rebondissement) : d'autres victimes desséchées vivent sur les territoires des gangs. **Connaissance de la rue** indique que toutes les victimes avaient des problèmes avec "Diamond" Walsh. Lorsque les PJ commencent à enquêter, Walsh réplique aussitôt par une tentative d'enlèvement.

Dans la boîte (vérité enfin dévoilée) : grâce aux informations récupérées auprès de Walsh, les PJ découvrent l'étendue de la sorcellerie entourant Kittrell et son utilisation de la Boîte Rouge.

Âmes vengeresses (face à l'horreur) : alors que les enquêteurs poursuivent Kittrell et sont sur le point de l'attraper, la Boîte Rouge s'ouvre, libérant les âmes en colère de ses victimes. Elles attaquent leur meurtrier d'une manière terrifiante, mais également les PJ.

Parmi les **séquences optionnelles**, les PJ peuvent avoir la chance d'aider la pauvre Elsa Hower et ainsi l'empêcher de devenir la prochaine proie de Kittrell.

Document 1 - exemple de structure B : Le fruit de ses entrailles

Après des recherches sur Kittrell, Walsh et le Yacht Club de Kingsport, décrits peu clairement dans ce document, les PJ décident de se concentrer sur Walsh. Vous avez décidé que, du moins pour ce premier document, l'antagoniste principal surgira au premier élément sur lequel ils enquêteront, la version Néfaste de Walsh sera donc utilisée.

Il paraît qu'il est marié à Zora Smallidge, la délicieuse fille d'une famille de l'Ordre ésotérique de Dagon, rencontrée par le biais de ses relations dans le milieu de la contrebande. Ceci provoque une vision terrible : un fœtus surgit des entrailles de la jeune femme, dévorant tout sur son chemin menant aux enquêteurs. Pour relier le tout au Club nautique Yacht de Kingsport, vous décidez que le culte par le biais de Zora tente d'approcher les nantis et que celle-ci fait pression sur Walsh pour en obtenir une carte d'adhérent. Kittrell peut en être un habitué, version Allié ou Inoffensif, selon vos besoins.

Battre le pavé (l'inquiétant semble inoffensif) : enquêter sur un chef de la mafia est toujours un exercice dangereux, mais les premiers contacts dans le milieu de la pègre indiquent que Walsh n'est qu'un simple gangster. Il n'est même plus l'ombre de ce qu'il était. Il est tellement épris de sa nouvelle épouse qu'il ne prête plus attention aux intrusions sur son territoire.

Refoulés (libre) : les porte-flingues de Walsh ont eu vent des recherches des PJ sur son territoire et décident de s'occuper d'eux.

Nourrir les poissons (chose de désagréable) : un contact des PJ dans la pègre (Howard Sketchley, le barman, **page 40**, version Inoffensive) a disparu, peu après leur avoir parlé. La police cherche à savoir où ils étaient au moment du meurtre. Les recherches les mènent au dernier endroit où il se trouvait. Sur place, **Recueil d'Indices** permet de déterminer qu'il a été massacré et démembré.

Matraquage (palier atteint) : au Club nautique de Kingsport, les PJ découvrent que Zora et Howard tentent d'obtenir les faveurs des riches. Un indice récupéré sur place les pousse à enquêter sur les origines étranges et l'histoire du clan Smallidge. Cet élément peut être apporté par Austin Kittrell, en version Allié ou Inoffensif. Si c'est le cas, il disparaîtra plus tard, laissant la preuve que lui aussi a été démembré.

Rencontre avec le nouveau chef, encore plus vieux que l'ancien (rebondissement) : les PJ découvrent que les Smallidge profitent de Walsh et se préparent à le réduire en esclavage grâce à des rituels en l'honneur de Dagon, après la naissance du bébé.

Définitivement, un têtard (vérité enfin dévoilée) : les PJ découvrent que Walsh n'est pas le père biologique de l'enfant à venir, car il a été conçu lors d'un rituel d'invocation.

L'heureux événement (face à l'horreur) : Walsh n'apprécie pas du tout la vérité et ordonne à ses hommes d'éliminer les PJ pour de telles diffamations. Zora et son père arrivent ensuite pour finaliser leur contrôle sur lui. Le bébé est né et se délecte sans distinction des gangsters et des enquêteurs.

Document 1 - exemple de structure C : Le vantard

Pour cette troisième interprétation, les PJ se rendent d'abord au Club nautique de Kingsport. La connexion ancestrale au culte de Dagon est alors au centre de votre scénario improvisé. Avec les versions Néfastes de Walsh et du Club liées à Dagon, vous pouvez même facilement improviser une quatrième structure de scénario dans laquelle les ressources de la Mafia et les liens avec les nantis servent la gloire du Souverain des Profonds. Pour cette troisième structure, vous décidez donc de vous concentrer sur le Club, laissant Kittrell et Walsh de côté, comme base d'un scénario secondaire potentiel. Cherchez un PNJ sans référence et sautez sur le vieux loup de mer, Lem Finlayson. Vous l'utilisez en version Allié. Vous prenez également la Boîte Rouge, une des références ouvertes. Après avoir réfléchi à l'intrigue, vous décidez d'inclure une version de la femme du monde en lui donnant un passé Néfaste de votre cru. Vous pouvez utiliser le nom alternatif fourni de Lucy Wyant et conserver son nom véritable pour plus tard.

Candidature rejetée (inquiétant semble inoffensif) : l'enquête des PJ au Club leur suggère qu'un joueur avec un Niveau de vie élevé devrait essayer d'en devenir membre. Pendant la soirée, les membres du Club sentent un peu la naphthaline, mais ne semblent pas menaçants. La personne la plus éveillée est Lucy Wyant, fille d'une famille riche de la région. Un invité semble remarquer le petit jeu des PJ. Lem Finlayson leur fait comprendre qu'il est lui aussi un enquêteur et qu'ils pourraient partager leurs informations. Le Club nautique n'est pas un lieu sûr pour discuter, alors il organise un rendez-vous pour les rencontrer à sa pension.

Enquêteur mort (quelque chose de désagréable) : quand les PJ retrouvent Finlayson, son cadavre porte les marques d'attaques de Profonds (Cthulhu, page 118). Les notes découvertes dans ses affaires personnelles mentionnent ses soupçons sur les Gardiners et leurs sombres desseins concernant Lucy. Les notes de Lem indiquent qu'ils espèrent l'utiliser pour reconstituer un ancien artefact seulement connu sous le nom de Boîte Rouge.

Sang ancien (palier atteint) : en enquêtant sur le Club et le clan Gardiners, les enquêteurs reconstituent l'héritage de Dagon. En suivant les Indices majeurs d'une série de scènes improvisées (en évitant les Profonds), ils découvrent que les Gardiners ont identifié l'innocente Lucy comme la réincarnation d'Astyocl, prêtresse royale de l'ancien empire sous-marin de Dagon. Ils se préparent à réaliser un rituel pour éveiller Astyocl, anéantissant du coup l'âme de Lucy. La prêtresse pourra alors fabriquer la Boîte Rouge.

Carnage (rebondissement) : les enquêteurs arrivent trop tard pour le rituel, découvrant tous les membres du cercle des Gardiners vidés de leur sang et de leur force vitale. Lucy est introuvable.



Voir plus clair (vérité enfin dévoilée) : les Indices sur la scène permettent aux joueurs de reconstituer le massacre. Astyoel a été éveillée, mais le processus a drainé l'âme et le sang des Gardiniers. Des Indices supplémentaires mènent au sommet d'une colline hantée...

Ne regardez pas dans la Boîte rouge (face à l'horreur) : ...où ils trouvent Astyoel nue et couverte de sang, invoquant son père. Dagon dépose la Boîte Rouge entre ses mains tremblantes. En considérant qu'ils survivent à la vision de Dagon et viennent à bout d'une ancienne sorcière repue d'âmes, ils se retrouvent avec la Boîte Rouge entre les mains. (Lucy ne peut être sauvée qu'en mode "pulp" ; en mode "puriste", sa personnalité a été entièrement effacée.) Référez-vous à l'encart pour des informations sur la Boîte ; ces éléments peuvent être utilisés dans une histoire indépendante, envoyant les PJ à la poursuite de l'artefact.

Document 3 - exemple de structure : Sujets de classes

En lisant le Document 3, les joueurs décident de suivre la trace du grimoire, les *Larmes d'Azathoth*. Après avoir consulté les documents, vous savez qu'il s'agit peut-être d'un livre se matérialisant à partir des notes qui constituent les documents Armitage. Après avoir estimé que ce sera vrai pour votre campagne, vous décidez d'une aventure donnant des indices de cette éventualité sans apporter de solution. Une touche d'horreur maintenant ce livre si tentant hors de portée du groupe.

La Boîte Rouge

La Boîte Rouge est un ancien artefact empreint de mystères et destruction, une version "cthulhoïde" de la boîte contenant la substance lumineuse dans le film, *En quatrième vitesse* (de Robert Aldrich) et ses nombreuses autres représentations. Quiconque regarde dans la boîte risque une perte de 8 points en Équilibre mental et un gain de 2 points en Mythe de Cthulhu. Cet événement est considéré comme une Rencontre avec le Mythe. Ne dites pas aux joueurs ce qu'ils voient dans la boîte. S'ils vous interrogent, demandez-leur un jet supplémentaire d'Équilibre mental avec une Difficulté non spécifiée. Cela donne l'impression de pouvoir se souvenir de ce qu'elle contient mais que tout n'est qu'un sale tour cruel reflétant l'indifférence implacable d'un univers lovecraftien. Il n'y a aucun moyen de se souvenir précisément de ce qu'il y a dans la boîte, peu importe le nombre de fois qu'ils y regardent, même s'ils réussissent leurs jets d'Équilibre mental. En outre, chaque fois qu'un joueur regarde dans la boîte, les conditions deviennent plus favorables aux entités du Mythe. Il est possible que l'apocalypse se déchaîne à la suite d'ouvertures inconsidérées de la boîte. (Dans cette éventualité, vous pouvez transmettre aux joueurs des images de l'apocalypse telle qu'elle est décrite dans les documents Armitage.) Un Gardien particulièrement sournois pourrait donner la fausse impression qu'utiliser la puissance de la boîte, fournirait peut-être un avantage aux enquêteurs dans leur bataille à venir contre le Mythe. Incitez-les à jouer avec. L'usage répété n'immunise pas contre les visions horribles de la boîte ; chacune entraîne un nouveau jet contre une perte de 7-8 points, mais aucun gain en Mythe de Cthulhu.

Vous vous sentez coupable ? Armitage les avait pourtant *prévenus* de ne pas regarder !

Les joueurs se concentrent sur la référence à une affaire impliquant « le défunt voyant et escroc Wolf-Dietrich Gudzuhn ». Pour éviter une aventure avec encore plus de documents à leur fournir, vous décidez que ces notes restent à écrire. Dans la chronologie future d'Armitage, les entretiens se déroulent entre le jour présent et JPJ+ 1 an et 7 mois. Gudzuhn devrait donc être toujours en vie. En cherchant un antagoniste, vous choisissez au hasard le paragraphe sans document de référence du colporteur, Joachim Forbstein du chapitre Personnages non-joueurs. Sous sa forme Néfaste, il transporte plusieurs objets maudits dans son sac. Il voyage dans toute la Nouvelle-Angleterre, laissant derrière lui une série de cadavres. Il distribue, sans le savoir, des artefacts surnaturels à ses victimes.

L'idole affamée (inquiétant semble inoffensif) : Grâce à la logique et aux suggestions des joueurs, les PJ reconstituent une série de pistes, poursuivant l'ancien diseur de bonne aventure, Wolf-Dietrich Gudzuhn jusqu'à une grande ville. Il s'est créé une nouvelle identité, celle d'un comptable pour riches naïfs. En interrogeant Gudzuhn, ils le trouvent à la fois louche et nerveux, mais en aucun cas bizarre.

Toutefois, une étrange tirelire en forme de démon asiatique, posée sur son bureau, produit un effet désagréable sur le personnage ayant la plus faible Santé Mentale.

Attaque soudaine (chose de désagréable) : un client de Gudzuhn est victime d'une violente agression au couteau. Gudzuhn, devenu fou, l'a assassiné.

L'artefact humain (palier atteint) : les indices indiquent que Gudzuhn est le meurtrier. Sous la pression des PJ, il se confesse. Il explique l'avoir fait pour nourrir l'appétit insatiable de sa tirelire pour l'argent. En l'examinant avec attention, la tirelire ne semble pas avoir été fabriquée par une main humaine.

Si on y place des billets et/ou des pièces, ils disparaissent.

La personne qui remplit la tirelire n'a qu'une envie, recommencer. (selon comment l'objet est manipulé, le besoin de réunir de l'argent pour lui donner, pourrait devenir une nouvelle pulsion pour un PJ malheureux. La tirelire peut attribuer des points de réserve générale à utiliser par les personnages lorsqu'ils cherchent à obtenir de l'argent illicitement.) Gudzuhn confesse avoir obtenu la tirelire d'un colporteur itinérant, contre un exemplaire d'un livre étrange (il sait d'instinct qu'il s'agit des *Larmes d'Azathoth*). Il ne se souvient plus exactement comment il a obtenu le livre à cause de trous de mémoire suite à une biture... il l'a peut-être dérobé à un rival, un voyant. Gudzuhn sait à peu près dans quelle zone, se balade le colporteur mais ne sait pas où il se trouve en ce moment.

Sac à malices (rebondissement) : en comparant le trajet du colporteur et les dates des crimes dans les journaux récents, les PJ découvrent une piste de décès étranges. Chaque fois, un voisin antipathique mais non violent avait soudain commis un ou plusieurs meurtres. Ils s'aperçoivent que derrière ces événements, se trouve une série d'artefacts. Le possesseur est systématiquement rendu fou et ses principaux défauts sont mis en avant. Le dernier meurtre est assez récent et la piste encore chaude de Forbstein, permet aux PJ de le rattraper.

Police des rêves (vérité enfin dévoilée) : Forbstein est un vieux fou joyeux qui tente de survivre, sur sa route. **Empathie** permet de voir que quelque chose dont il ne sait rien lui-même, se cache sous son apparence joviale. Après de plus amples vérifications, ils découvrent qu'il vit dans l'ombre de son alter ego des Contrées du Rêve, Sigonis, un effrayant prêtre-inquisiteur. Cette connexion lui permet de matérialiser des objets porteur d'un châtement ironique qu'il vend aux victimes de Sigonis.

Le terrifiant Sigonis (face à l'horreur) : quand les PJ semblent sur le point de rompre le lien entre Forbstein et Sigonis (avec Hypnose ou tout autre moyen), le prêtre prend le contrôle et invoque des maigres bêtes de la Nuit pour combattre ses adversaires. S'ils l'emportent, Sigonis est détruit et Forbstein retrouve suffisamment ses esprits pour les avertir de ne pas regarder dans son sac qui contient maintenant un objet leur étant destiné. Ce sont les *Larmes d'Azathoth*. S'ils ignorent l'avertissement, la Santé Mentale d'un ou plusieurs des aventuriers est atteinte, avant qu'une fente ne s'ouvre dans le temps et que l'objet y disparaisse. Pendant un court instant, les enquêteurs peuvent voir au travers de la fissure temporelle, sur le monde futur dévasté des prochaines prédictions d'Armitage.

Document 7 - exemple de structure : Le Cylindre de Gainesville

Les joueurs arrivant en retard pour leur première partie, après avoir reçu le Document 7, vous ne voulez pas ralentir l'action et préparer une structure de scénario. Vous décidez de créer le mystère de toutes pièces, selon leurs décisions. Après avoir décodé les énigmes des documents, ils décident que le Cylindre de Gainesville est l'objet le plus intéressant et se penchent un peu plus dessus.

Jusqu'à présent, aucun des ouvrages de votre série n'est un faux, vous décidez donc d'intégrer un peu de contrefaçon pour pimenter les choses. Vous êtes conscient du risque de décevoir le groupe intrigué par sa particularité, mais ça vaut le coup de les surprendre.

Avec toutes leurs recherches menant à l'historique supposé de l'artefact (page 61), ils se rendent à Gainesville, Géorgie, à la recherche de la famille Flowers. Ayant besoin dès le départ d'images négatives induisant un danger, vous décidez qu'ils découvrent la ferme dévastée par la sécheresse. Les Compétences relationnelles sont nécessaires pour persuader l'occupant, Earl Flowers Junior, de baisser le fusil à pompe qu'il braque sur eux. (Vous le jouez effrayé à l'idée que les joueurs puissent être des collecteurs d'impôts venus pour fermer sa petite entreprise d'alcool frelaté.) La phase, "l'inquiétant semble inoffensif" arrive quand Earl affirme que son père a monté l'arnaque du Cylindre, en faisant appel aux services des orfèvres locaux. Il montre même le cylindre en question, qu'il utilise pour consolider une cuve de son alambic. Quand on l'interroge sur la mort de son père au New Jersey, il admet qu'il a dû « réussir à se faire plomber, à toujours trainer autour des femmes ».

Vous ne savez toujours pas comment donner une direction sombre à l'histoire. Mécontents des réponses banales à ce mystère incontestable, les enquêteurs décident de se renseigner sur l'orfèvre. Un groupe d'étrangers au volant d'une automobile immaculée au cœur d'une petite ville du sud, c'est quelque chose qui se remarque comme le nez au milieu de la figure. Vous utilisez la description du shérif rural du chapitre Personnages. Un shérif est présent dans le Document 9, vous choisissez donc un nom et une description différents. C'est le shérif Coke Ward. Vous avez besoin d'un méchant et utilisez donc sa version Néfaste. Cette description suppose toutefois que vous avez déjà un mystère à lui attribuer. Vous n'avez pas encore intégré d'éléments d'horreur du monde bien réel des Années Trente à votre campagne, vous vous décidez pour une histoire de lynchage.

En allant à la recherche des orfèvres, le groupe est témoin de l'arrestation d'un homme de couleur par le shérif et ses adjoints. Après leurs recherches peu concluantes auprès des orfèvres, ils quittent la ville au moment même où les villageois se dirigent vers les bois. **Connaissance de la rue** indique au groupe que les intentions de cette foule sont mauvaises. S'ils ne semblent pas vouloir intervenir, laissez un des PJ remarquer le médaillon occulte évocateur au cou d'un des villageois.

Seul un plan brillant et pas mal de chance peut empêcher le lynchage du malheureux prisonnier par la foule. Il est fort possible que, bien dissimulés, les enquêteurs observent avec effroi la foule entonner les chants sacrificiels racistes.

Puisque les joueurs ont eu droit à "quelque chose de désagréable", vous devez maintenant fournir un "palier atteint". En fouillant les environs, ils découvrent que la majorité des récoltes des fermiers sont abondantes, alors que certains comme les Flowers et d'autres fermiers, luttent contre la sécheresse frappant toute la région. (Vous ajoutez ainsi à l'intrigue principale, l'élément de sécheresse considéré comme un détail évocateur. Vous donnez l'illusion d'avoir tout préparé à l'avance.)

Les PJ retournent à la ferme des Flowers. Les joueurs vous semblent trop confiants et vous ajoutez un nouvel élément d'horreur pour faire monter la tension. Flowers est mort, la tête réduite en pulpe sanglante par son propre fusil. **Expertise légale** indique qu'il ne s'agit pas réellement d'un suicide. (Vous décidez que Cousins a soufflé à Ward que Flowers était en contact avec des étrangers. Sachant que ses hommes ne pendraient pas un homme blanc se mêlant de ses propres affaires, Ward a décidé de s'en charger.)

Quand les joueurs retournent voir Cousins, une nouvelle découverte a lieu. Les joueurs usent d'**Intimidation** pour lui faire avouer que la ville a changé depuis le crash d'un étrange météore sur les terres de Coke Ward. En trouvant le météore, ils peuvent mettre fin à la menace, détruisant les entités grouillantes à l'intérieur. C'est par ces créatures que Ward et ses adjoints ont appris leurs rituels sacrificiels. En détruisant les entités, les PJ détruisent la concentration leur permettant de canaliser l'énergie des sphères non-euclidiennes vers leurs cultures.

La destruction des entités du météore entraîne une sanglante bataille entre Ward et ses hommes, puis les habitants les moins impliqués se réveillent, comme d'un mauvais rêve. À la recherche d'une fin convenable, vous décidez que leur pratique des lynchages ne s'arrêtera pas... la seule différence, c'est qu'ils ne le feront plus à la gloire d'Azathoth.

Document 8 - exemple de partie : Les pleurs du Rossignol

Cet extrait sous forme de script de partie improvisée se centre sur les problèmes que vous rencontrerez en utilisant les différents documents Armitage.

Les joueurs et leurs personnages sont les suivants :

Steve joue un spécialiste en Histoire de l'art et expert en antiquités, l'imperturbable et parfois grommelant, **Sir Wilfrid Mansfield-West**.

Graham est le journaliste et représentant syndical, **Harry Decker**.

Monica est la jeune femme du monde, **Marion Love**, prise dans le mouvement anti-Cthulhu après la tentative de son tuteur de la sacrifier aux Anciens.

Matthew joue **Wes Kenyon**, un ancien sergent des Marines, alcoolique réduit à emprunter les chemins de fer avant que le groupe ne le récupère.

Vous êtes le Maître de jeu.

Quand les joueurs s'expriment, ils apparaissent sous leur propre nom. Quand le personnage s'exprime, le nom de l'enquêteur apparaît en premier, suivi du nom du joueur entre parenthèses.

Vous avez donné le Document 8 à la fin de votre dernière session. Cet ajout à votre campagne Armitage a laissé le groupe sur une fin ouverte. Ils ont épuisé leur dernière piste solide du Document 7, dont le Cylindre de Gainesville.

Pour vous préparez à cette partie, vous revoyez le Document 8 et les différentes pistes possibles se présentant au groupe.

[Discussions]

Vous : O.K., il est temps de retourner à nos affaires. Vous vous réunissez tous les quatre dans votre chambre de motel près du campus de Miskatonic où le vent souffle, où vous étudiez le dernier document. Comme vous vous en souvenez, il a été trouvé dans le vestibule de la bibliothèque.

Steve : Au centre du Symbole des Anciens incrusté dans le carrelage, non ?

Vous : C'est ça.

Sir Wilfrid (Steve) : Cela confirme clairement ma théorie selon laquelle les forces envoyant ces documents ne sont pas liées au Mythe. L'Adversaire aurait-il placé un document dans le Symbole des Anciens ? Je maintiens que c'est absurde.

Harry (Graham) : Il est temps de sortir de votre tour d'ivoire pontifiante, mon vieux ! Nous devons arrêter l'Apocalypse ! Quels sont les éléments pouvant se régler au plus vite ?

Wes (Matthew) : Peu importe, du moment qu'on évite les Sutton. Ça suffit, les bouseux psychopathes.

Harry (Graham) : Nous devons suivre la voie la plus efficace, même si nous devons affronter un autre groupe de sous-prolétaires et cannibales ruraux.

Wes (Matthew) : Des bouseux, s'il le faut vraiment, mais c'est pas obligatoire.... Commençons par autre chose.

Sir Wilfrid (Steve) : Cette référence à la publication intitulée *Le Rossignol (The Nightingale)* semble intéressante. La copie que nous recherchons pourrait se trouver dans cette bibliothèque. C'est assez proche pour vous, Harry ?

Harry (Graham) : D'accord. Ne laissons pas votre obsession pour les livres occuper toute la conversation, Mansfield. Que pensez-vous du Dr. George Belling ? Il m'a tout l'air d'être un exploiteur capitaliste.

Marion (Monica) : Bon, il faut savoir Wes. Vous voulez d'abord quelque chose se réglant rapidement. Il a trouvé ce qu'il fallait et vous rajoutez de nouveaux obstacles. Le choix de Sir Wilfrid l'emporte, sans bouseux. Wes est heureux et nous avons assez débattu. Je vote donc moi-aussi pour *Le Rossignol*. Tout le monde est d'accord ?

[Interprétant Harry, Graham émet des grognements de déception. Ses tentatives pour se faire remarquer ont encore une fois été déjouées par la froide logique. Ses grognements rappellent une ancienne blague sur le rôle non reconnu de Marion comme meneuse du groupe, et la rancune inutile d'Harry à son égard...]

[Pendant que les joueurs partagent leurs émotions, vous vous remémorez ce que vous savez du *Rossignol*. C'est un ouvrage amateur imprimé par un type solitaire, Horace St. Johns. En version Néfaste, St. Johns est une goule au grand-cœur, récemment forcée de dévorer des amis éloignés quand ils voulurent le rencontrer. St. Johns se languit de l'arrivée d'une autre contributrice, Dorothy Warren. Vous décidez que Dorothy est une jeune femme du monde, amie de Marion. Vous attendrez un moment opportun et naturel pour dévoiler la relation.]

Monica : Très bien, allons à la bibliothèque vérifier s'il y a des copies du *Rossignol*.

Vous : C'est le cas. [Vous décrivez l'ouvrage, ajoutant quelques détails sur les associations de presse amateur.] Le livre est un ensemble de poésie vieillotte et de mauvais goût. Textes naturalistes et extraits scientifiques.

Harry : S'agit-il de science poussée ? Je compare les articles avec mes connaissances en Astronomie, Biologie et Chimie.

Vous : Ce sont essentiellement des coupures de presse populaire ou des spéculations passionnées mais sans bases réelles.

Steve : Wilfrid analyse les articles à la recherche de signes occultes cachés. [Steve s'appuie sur la compétence Occultisme de Wilfrid.]

[Avec le scénario en phase « l'inquiétant semble inoffensif », vous décidez que les articles seront vierges de tout aspect sombre. Les Indices de contenu occulte sont dans les ouvrages que possède St. Johns, et qui seront imprimés dans le futur.]

Graham (étudiant le Document 8) : Alors, dans ce document, Armitage, ou qui que ce soit, cherche à se souvenir pourquoi *Le Rossignol* était à la bibliothèque. Il dit que peut être Rice ou Morgan a trouvé cela intéressant. Je vais parler à Rice pour voir ce qui a attiré leur attention.

Monica : En attendant, je vais parler à Morgan.

Vous (en la personne de Rice) : On fait quoi maintenant, Decker ? J'espère que vous n'êtes pas venu me harceler avec d'autres idées politiques naïves. J'en ai assez des esprits libres.

CTHULHU

Harry (Graham) : Naïves ? Mais c'est vous, avec votre infailibilité historique, enfin... peu importe, je ne suis pas ici en mission de recrutement. L'association de presse amateur, *Le Rossignol*. Ca vous rappelle quelque chose ?

Vous (jouant Rice) : Rien du tout, Decker. Si ça ne vient pas du crois-sant fertile, ça ne m'intéresse pas vraiment...

Vous : Marion, vous trouvez Morgan dans son laboratoire, nettoyant des fragments de pots Anasazi.

Monica : Je lui montre un article et lui demande s'il l'a commandé pour la collection.

Vous (jouant Morgan, haussant les épaules, sans montrer d'intérêt) : Je ne vois pas bien pourquoi cela attirerait mon attention, Miss Love.

Monica : Puis-je utiliser Bibliothèque pour voir comment il est arrivé dans la collection ?

Vous : L'assistant chargé de la section littérature serait celle qui norma-lement, aurait rangé un tel objet.

Monica : Je le cherche dans le répertoire de la faculté.

Vous (avec votre liste de noms) : Il s'agit de mademoiselle Sharon Blanding.

[Le groupe ne disposant de rien de concret, vous décidez qu'il est temps de leur donner un Indice majeur les menant à la scène suivante. Ils ont un autre moyen de passer à une nouvelle scène. Ils peuvent demander l'adresse postale de l'Association de St. Johns et rechercher son domicile. Le groupe a deux voies à suivre contrairement à une intrigue avec une seule option.]

Monica : Je vais la chercher.

Matthew : Wes apprend que la bibliothécaire est une femme et décide de la suivre.

Marion (Monica, levant les yeux au ciel) : Toujours une seule chose en tête, mon cher ?

Wes (Matthew) : Bien sûr. [pause] Un homme a besoin de quelqu'un pour prendre soin de lui.

Marion (Monica soupirant bruyamment) : S'il vous plaît, restez correct avec elle.

[Après un peu de badinage, Marion et Wes arrivent au bureau de Sharon. Vous pouvez prendre un ton léger pour ainsi créer un contraste total avec les horreurs inévitables à venir.]

Marion (Monica) : Mademoiselle Blanding ? J'aurai voulu savoir pourquoi vous avez ajouté un abonnement du *Rossignol* à la collection de Miskatonic ?

Vous (jouant Sharon) : Ah, eh bien c'est un élément représentatif du mouvement d'expansion des lettres américaines.

Wes (Matthew, prenant une pose avantageuse) : Et comment, en avez-vous eu connaissance ?

Vous (Sharon) : Une des contributrices, une amie de la famille, m'a envoyé un exemplaire et une carte d'abonnement. Son nom est Dorothy Warren.

Vous (hors interprétation, à Monica) : Tu reconnais ce nom. Il y a une certaine Dorothy Warren dans ton cercle d'amis. Elle était une "débutante" (NdT : jeune fille, elle avait fait ses débuts, avait été présentée dans le monde.) quelques années avant vous.

Monica : Je vérifie si c'est bien la même Dorothy Warren.

Vous : C'est elle.

Monica : Je vais voir Dorothy. Elle réside dans un penthouse, un appartement-terrasse à New York, je suppose.

[Vous n'avez pas pensé à cette éventualité, mais il n'y a pas de raison de refuser cette suggestion et vous affirmez que c'est bien le cas.]

Marion (Monica) : Direction New York dans ce cas. J'aurai du shopping à faire une fois sur place.

Wes (Matthew) : À quoi ressemble la bibliothécaire ?

Vous : Le genre timide et réservée.

Wes (Matthew) : Juste comme je les aime ! (hors interprétation) Puis-je utiliser Réconfort pour me faire passer pour quelqu'un de confiance ?

Vous : Bien sûr. Combien veux-tu dépenser ?

Matthew : 3 points.

Vous : Elle semble intéressée mais lutte pour le cacher.

[Monica tire sur le pull de Matthew, suggérant que c'est ce que fait Marion pour entraîner Wes hors du bureau]

[La scène est sur le point de passer à l'appartement à Manhattan de Dorothy Warren, vous cherchez donc une structure de base. "Quelque chose de désagréable" se produira d'ici peu, mais St. Johns étant reclus dans son abri au sein d'une petite ville, il y a peu de chance qu'il en soit l'auteur. St. John est un monstre exceptionnellement sympathique et passif : il ne demande qu'à être laissé en paix. Vous décidez donc que le véritable méchant est une autre goule. Le nom de King Sprole conviendra à cet antagoniste principal. Vous décidez que Sprole veut utiliser les connaissances du monde humain de St. Johns pour monter un réseau d'enlèvements. Sa tribu aurait alors accès à un très important nombre de victimes, lui permettant peut-être d'obtenir la fidélité d'autres communautés de goules. Vous vous demandez pourquoi Sprole envoie ses sbires à New York. Le pacifique St. Johns a refusé de coopérer dans ses machinations. Ses goules ont enlevé Dorothy, Horace ayant bêtement mentionné son nom devant Sprole. Le futur roi-goule entend utiliser Dorothy comme moyen de pression sur la goule récalcitrante, éditeur de l'Association. Quand les enquêteurs arrivent à l'appartement, ils constatent des traces sanglantes (d'un enlèvement) mais aucune de Dorothy.

[Vous vous occupez rapidement de la transition entre la bibliothèque Miskatonic et l'appartement de Dorothy. Vous laissez toutefois les joueurs libres de chercher les indices qu'ils veulent avant de partir. Ces possibilités n'entraînent aucune intrigue alternative ; si cela venait à arriver, à vous d'improviser. Les découvertes des enquêteurs ne sont que des Indices complémentaires. Quand les enquêteurs atteindront l'extérieur de l'immeuble de l'appartement de Warren, le groupe devra surmonter quelques obstacles pour accéder aux couloirs de son immeuble personnel.]

Vous : Vous arrivez à l'immeuble où, bien sûr, un portier en livrée garde l'entrée. Quand vous demandez à voir Dorothy, il l'appelle par l'interphone, sans aucune réponse. Qui dispose de Connaissance de la Nature ?

Matthew : Moi.

Vous : Grâce à votre ouïe très fine, entraînée aux vibrations et rythmes de la nature...

Matthew : ... plutôt exercée à esquiver les contrôleurs du chemin de fer, oui...

Vous : Vous entendez un bruit, trop léger pour que le portier ne le remarque, sur la ligne téléphonique... comme un écoulement.

Monica : Je suis riche, j'utilise Niveau de vie 5 pour avoir l'air d'être une personne de confiance devant le portier. (jouant Marion) : mon brave, nous sommes ici pour faire une surprise à Dot pour son anniversaire. Pouvez-vous nous laisser passer ?

[C'est le moyen le plus rapide et le plus neutre, mais pas le seul, vous demandez donc une dépense d'1 point de Niveau de vie. Monica accepte. Le portier laisse alors passer le groupe. Ils découvrent de l'eau passant sous la porte et la forcent.]

Vous : Vous assistez à une scène d'horreur, les restes d'un corps démembré masculin sont éparpillés dans tout l'appartement. [C'est un ami de Dorothy, que vous intégrez à la scène pour augmenter son impact.] L'eau vient de la salle de bain...

Steve : Nous entrons avec précaution. Le tueur pourrait toujours s'y trouver.

Vous : Vous ne trouvez signe de personne d'autre. L'eau s'échappe du lavabo, il y a du sang répandu dans toute la salle de bain.

Graham : En utilisant Expertise légale, la victime semble-t-elle avoir été attaquée devant le lavabo ?

Vous : Les marques de sang concordent avec ce constat, en effet.

Monica : Est-ce qu'il y a des signes de la présence de Dorothy quand cela s'est produit ?

Vous : Une chaussure traîne au pied d'une fenêtre ouverte.

Steve : Une fenêtre ?

Vous : Oui, au niveau de la sortie de secours.

[Vous improvisez et ne disposez donc pas d'une liste d'indices précis et des capacités nécessaires pour les trouver. Gardez la série des événements suivants à l'esprit. Les goules sont venues par la fenêtre de la sortie de secours, tuant et dévorant l'ami, puis emportant Dorothy avec elles. Utilisez des réponses logiques aux questions des joueurs. Vous songez déjà à la prochaine étape narrative, en révélant un palier atteint, et décidez que la prochaine scène devrait leur faire comprendre qu'ils ont affaire à des goules. Pendant qu'ils cherchent des indices, vous réfléchissez à un moyen d'organiser une rencontre avec des goules.]

Graham : Il y a du sang vers la sortie de secours ?

[Vous n'y avez pas pensé, mais il y a bien sûr des traces de sang offrant une piste parfaite vers la prochaine scène. Ils peuvent désormais suivre la piste des goules vers les égouts de New York, où ils rencontreront l'arrière-garde des cannibales, prête pour une embuscade.]

Matthew : Avec mon expertise en Premiers soins [compétence Médecine de Wes], j'examine le corps démembré.

Vous : Les blessures sont d'étranges marques de morsures.

Matthew : Biologie me permet de les comparer avec un animal connu ?

Vous : Si par « un croisement entre un chien et un crocodile » vous comprenez "animal connu", alors la réponse est oui.

Graham : Des goules !

Steve : On n'en sait rien.

Matthew : Utilisez Mythe de Cthulhu pour le découvrir.

Steve (craignant le coût de Équilibre mental/Santé Mentale) : C'est pas la peine. On le saura à temps.

[Les traces de sang sont un Indice majeur, menant les joueurs sur une autre scène, dans les égouts. Le groupe a toujours l'adresse de Horace : ils disposent donc de deux Indices majeurs à suivre et ne sont pas poussés dans une seule direction. Après avoir récupéré davantage d'Indices mineurs dans l'appartement de Dorothy, le groupe considère que la scène est terminée. Ils suivent les traces de sang en passant par la sortie de secours, puis la ruelle, et entrent dans les égouts. Lors d'une terrible embuscade dans le noir, le groupe l'emporte après la perte de Points de Santé et d'Équilibre mental. Deux goules sont mortes face à eux.]

Monica : Tout le monde va bien ? Très bien, cherchons des preuves. Les traces de sang continuent ?

Vous : Qui a Connaissance de la Nature ?

Matthew : Moi.

Vous : Tu détermènes que la piste s'arrête au niveau des égouts. Il y a trop de crasse pour suivre des traces.

Wilfrid (Steve) : Flûte ! Une impasse !

[Il est temps de penser à nouveau aux Indices majeurs pouvant mener à une scène.

Vous pourriez les laisser suivre l'indice du Rossignol. Ils y viendront bien à un moment. Mais vous êtes curieux de voir combien de temps ils vont continuer sans toucher à cette piste. Vous cherchez une deuxième possibilité et vous vérifiez les autres éléments mentionnés dans le Document 8. Il y en a un qui vous saute directement aux yeux, mentionné précédemment par Matthew. En se moquant de la peur des bouseux de Wes, il vous a donné un moyen d'enchaîner ou pas. Vous décidez que quelque chose dans les égouts mène aux Sutton. Ils doivent être de mèche avec les goules d'une certaine manière... peut être en protégeant la sortie de leur abri. Plutôt que de décider de l'Indice, laissez les joueurs faire le travail. Dès que l'un d'eux demande à utiliser une Compétence d'Investigation permettant de relier les goules aux Sutton, saisissez l'opportunité.]

Steve : Avec mes connaissances en Architecture, qu'est-ce que je peux dire des différents points de sortie des égouts ?

Vous : Les égouts de New York ? Les points de sortie sont innombrables. Il n'y a aucune chance de savoir où ils l'ont emmenée.

Graham : Et avec Géologie ? Est-ce qu'il y a des traces de terre fraîches qui ne devraient pas y être ?

Vous : Sous les ongles de pied des goules, vous trouvez de la terre grise, riche en argile, plus caractéristique de la campagne du Massachusetts que de Manhattan.

[Vous n'êtes pas encore arrivé aux Sutton, mais vous avez attiré l'attention générale.]

Monica : C'est là-bas que se trouve la boîte postale du *Rossignol*. On devrait suivre cette piste.

[Même si vous commencez à apprécier ce possible retournement de situation, n'intervenez pas pour recentrer le groupe sur les Sutton. Votre travail est de vous assurer qu'ils ont des choix, pas de leur dire où aller.]

Wes (Matthew) : Bon, d'accord. Retournez-vous, tous. Vous n'avez pas envie de voir ça.

Marion (Monica) : Oh non, quoi encore ?

Wes (Matthew) : Trois mots : goule... estomac... contenu.

Marion : Oh non.

Matthew : Ca y est ? Vous regardez tous ailleurs quand je fais ça ?

[Tout le monde confirme.]

Matthew : Je saisis mon canif et ouvre l'estomac de la première goule.

Vous : Fais un jet d'Équilibre mental.

Matthew : Je dépense un point. [jet de dé] 5. Tout va bien, non ?

Vous : Oui, ton personnage est concentré sur son opération. Il ouvre son estomac et trouve des restes de chair humaine, à moitié digérés. Tu as Médecine, non ?

Matthew : Oui.

Vous : Il y a des morceaux récents et d'autres plus vieux. Il y a également un objet indigeste dans le tas. Quelque chose de métallique. De l'or peut-être.

Matthew : Je le sors et le débarrasse du sang et des entrailles.

Vous : C'est un médaillon.

Matthew : Il y a quelque chose dedans ?

Vous : La vieille photo d'une femme scrutant l'appareil avec une expression intimidante. Et une boucle de cheveux.

Monica : Avec Photographie, puis-je estimer l'âge de la photo ?

Vous : Début du siècle.

Graham : En utilisant Anthropologie, puis-je la localiser socialement ?

Vous : Par ses vêtements, vous pensez à une fermière, probablement de Nouvelle Angleterre.

Steve : Il y a quelque chose de gravé sur le médaillon ?

Vous : Oui. « E. Sutton. »

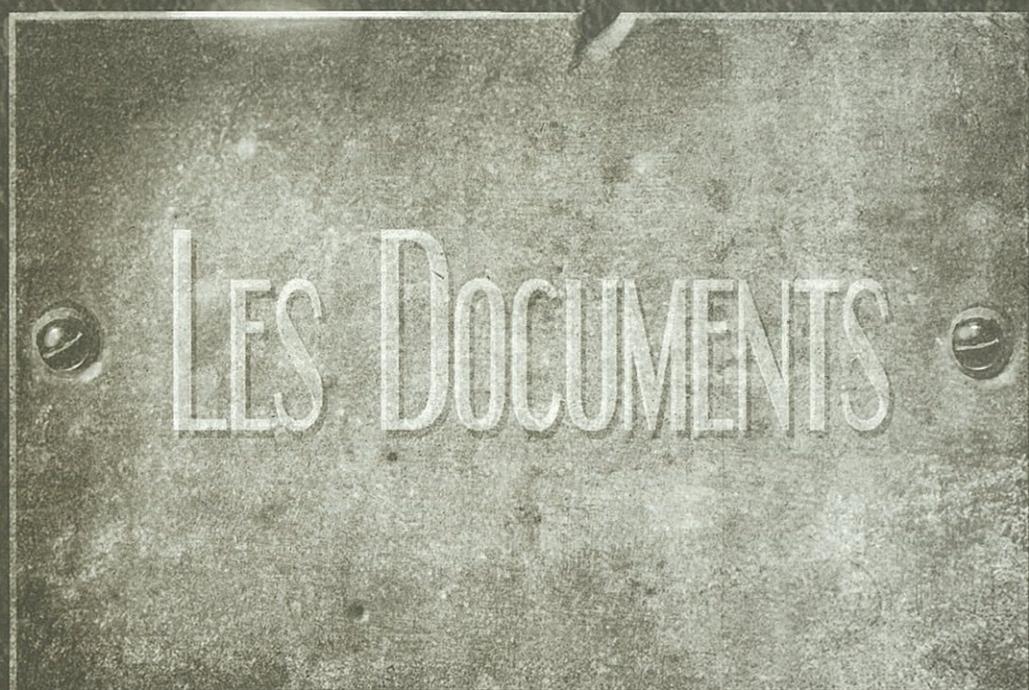
Wes : Sutton ?

Vous : Oui, Sutton.

Wes (Matthew) : Sutton ? Non. Non. Pas des bouseux !

[La partie continue à partir de là. Ils peuvent décider de trouver la ferme des Sutton ou suivre l'adresse du *Rossignol*. Il vous faudra un moyen d'introduire le prochain élément à leur programme, un rebondissement. Les Sutton sont peut-être plus que de simples ploucs dégénérés. Ce sont des gardiens audacieux mais assiégés, échouant à leur devoir ancestral qui consiste à protéger le monde des goules, dont l'autre se trouve sous leur propriété. Si le groupe cherche St. John, le rebondissement peut tout simplement être sa sombre nature... il est une goule, mais inoffensive avec un penchant pour Dorothy Warren.]

[Quel que soit le chemin qu'ils suivront, continuez d'improviser en suivant la structure, quand cela semble naturel et en laissant l'histoire se développer toute seule, jusqu'à atteindre la vérité enfin dévoilée et la confrontation avec l'horreur.]



Les feuillets à donner à vos joueurs sont téléchargeables sur notre site.
Ils sont maquetés pour que vous puissiez les utiliser comme accessoires durant vos parties.
Vous les trouverez présentés ici sous deux formats : texte pour la facilité de lecture,
ou maquetés pour servir directement d'accessoires durant la partie.

CELUI-LÀ, JE L'ENVOYERAI AVANT LES AUTRES. ENSUITE LES PRÉCÉDENTS
MAIS SUR LES MOYENS DE TRANSMISSION, PAS SUR QU'ILS
ARRIVENT DANS L'ORDRE D'ENVOI. OU QU'ILS ARRIVENT

DU TOUT

EN FAIT, ~~IL~~ IL EST FORTEMENT PROBABLE QU'À CAUSE DES ALÉAS DE
L'INVOCATION CERTAINS SONT ABSORBÉS PAR LES ÉTHERS HUMAINS. MAIS
SI VOUS ÊTES ~~EN TRAIN DE LE FAIRE~~ N'ÊTES PAS EN TRAIN DE LE FAIRE CE CI, ALORS
VOUS N'ÊTES PAS EN TRAIN DE LE FAIRE MAIS QUE PUIS JE FAIRE D'AUTRE QUE
SUPPOSER QUE VOUS ÊTES EN TRAIN DE LE FAIRE ?? ~~VOUS DEVEZ PARLER~~
(~~VOUS DEVEZ PARLER~~)

VOUS SAUREZ AINSI À QUI FAIRE CONFIANCE. AU DÉBUT, JE PENSAIS SÛREMENT
LES ENVOYER PLUS TARD À JER UN AVERTISSEMENT, MAIS À PRÉSENT À CAUSE DE
SA NATURE, PAS NON.

LE DIEUX C'EST DE FAIRE S'IL PLU

CE SERA LE SEUL ENSEIGNEMENT

LE RESTE SERA COMME QUELQUES EXTRAITS DE NOTES, DÉJÀ RÉDIGÉES. LE NOMBRE
DE PAGES QUE JE DEVS ENVOYER À LA FOIS EST LIMITÉ
JE DOIS ~~COPIER~~ ^{COPIER} ~~ME DÉPLACER SANS CESSER~~ ^{ME DÉPLACER SANS CESSER} CAR CEUX
QUI ONT UN DÉ FAIBLE N'ONT PAS UN BON NIVEAU

ME POURCHASSE

IL NE RESTE À PRÉSENT, SI PEU DE REFUGES, SI PEU D'ÉLEMENTS DE REPOS. S'OPPREL.

JE DOIS RATIONNER SANS CESSER MES FORCES RESTANTES.

AUTRE AVERTISSEMENT: PLUS LE DOCUMENT EST TARDIF

MOINS VOUS POUVEZ LUI FAIRE CONFIANCE

CAR SA SANTÉ MENTALE DÉCLINE ~~DE PLUS EN PLUS~~

JE CROIS, J'ESDÈRE, JE PRIE POUR QUE LES FRÈRES DE PÉBIUS AIENT ÉTÉ
COMPLÈTEMENT ^{CHASSÉS} DE NA ~~DE NA~~ CONSCIENCE. QU'ILS NE DE COLONISENT PLUS, NE
PERMETTE DE RECTIFIER DES SOUVENIRS

ATTENTION

JE NE SUIS PLUS SÛR QU'ILS
SOIENT UNE MÉTAPHORE OU UNE RÉALITÉ. LES DEUX SONT POSSIBLES.

JE RELIS À PRÉSENT DES NOTES ET ELLES SONT GRIFFONNÉES COMME DES PAGES D'ARCHIVES
SE REBOURBANT SUR ELLES-MÊMES. MAIS, ATTENTION

ATTENTION !! CE QUI RISQUE LE PLUS DE JENIR À MANQUER DANS
CETTE VERSION DES CHoses, C'EST L'ESPOIR

ALORS, SURTOUT, NE CONSIDÉREZ PAS QUE PARCE QUE CELA VIEND D'UNE D'UNE
FAMILIÈRE, VOUS POUVEZ VOUS Y FIER.

N'ABANDONNEZ JAMAIS
VOTRE VIGILANCE DURANT VOTRE
PROGRESSION

OU POUR ÊTRE PLUS CLAIR, N'AGISSEZ PAS SEUL
PARCE QUE VOUS AVEZ DE LA CÉHÔE, NON ANI!

VOUS N'AVEZ PAS PRIS LA BONNE ROUTE CORSAU, EN AVAITTANT D'AUTRES A
EXPLORER.
JE NE PEUX PAS RETOURNER SUR DES PAS, MAIS JE PEUX VOUS ENVOYER
D'AUTRES PERSONNES QUI CHOISIRONT D'AUTRES VOIES

VERRONT D'AUTRES STRUCTURES DANS LE VIDE, ET ENTIRERONT DES
DIFFÉRENTES CONCLUSIONS.

SIL'ON REGARDE EN ARRIÈRE, ILY A TANT DE DÉCISIONS A PRENDRE, MAIS
SI UNE SEULE

DIFFÈRE, LES TOURS DE NEW YORK POURRAIENT NE PAS S'ÉBRÉCHER ET FONDRE, DE
FORMES GESTICULANTES POURRAIENT NE PAS NOIRIR PAR MILLIERS LES TERRES,
LES CANYONS NE TREMBLERAIENT PAS, NE SE SOULÈVERAIENT PAS.

HUBRIS!! C'EST L'HUBRIS, L'ORGUEIL, QUE VOUS DEVEZ ÉVITER
À TOUT PRIX.

ET AUSSI, NE FAITES PAS CONFIANCE À HUSTON KITREL. JE PENSE QUE CE FUT LA PRÉDICTION
ERRONNÉE QU'IL AIT MAL AGI INTENTIONNELLEMENT, QU'IL AIT ÉTÉ TROMPÉ, OU QU'IL AIT AGI EN
TOUTE IGNORANCE DES CONSÉQUENCES QU'AURAIENT SES CONSEILS,
JE NE PEUX EN DÉCIDER. SI J'AI ESSAYÉ DE LE RETROUVER CAR 8, 35 66
REGARDE EN FACE, J'ES AURAIS

SIL A UN VISAGE.

MAIS KITREL: TRAITÉZ LE AVEC CIRCONSPÉCTION. PEUT ÊTRE NE DEVEZ VOUS
MÊME PAS L'APPROCHER. C'EST PEUT ÊTRE LA DERNIÈRE BIFURCATION.

SI SEULEMENT JE N'AVAIS PAS ENGAGÉ LA CONVERSATION AVEC LUI, CETTE
NUIT GLACIALE, ALORS QU'IL FUMAIT SES FINES CIGARETTES SOUS LE PORTIÈRE.
ENCORE UNE FOIS: LES AUTRES PAGES SERONT SEULEMENT DES NOTES.

VOUS EN FEREZ CE QUE VOUS VOUDREZ.

J'ENTENDS UN PIÉTINEMENT AU BAS DES MARCHES, J'AURAIS DU AVOIR PEUR
D'ENTRER DANS CE BÂTIMENT, PARCE QU'IL SE DRESSAIT AU MILIEU DES AUTRES
INTACT DANS UN CIMITIÈRE ARCHITECTURAL. JE PENSEAIS QUE LA CAUSE
ÉTAIT SÛRE, ET J'AURAIS DÛ M'INSTALLER AU LIEU DE CROISER LE RENIER,
MAIS DEPUIS LÉ.

NON. JE N'AI PAS LE TEMPS DE L'ÉCRIRE. VOICI LES MEILLEURS
ENDROITS POUR DÉBUTER:

□

LE NOUVEAU SANATORIUM DANS LES FAUBOURGS DE LA VILLE. LORSQUE JE M'Y SUI
RENDU, J'AI SENTI QUE QUELQUE CHOSE AVAIT D'ALTOURNÉ. MAIS J'ÉTAIS
DISTRAIT PAR DES TENTATIVES INFRUCTUEUSES POUR REVOIR LES HOMES QUI SE
TROUVAIENT AU CIRQUE CETTE NUIT D'OCTOBRE. C'EST UNE TRASSE. J'EN SUIS SÛR
OU DU MOINS CONTRE-PRODUCTIF. LE CIRQUE PEUT S'Y TROUVER MAIS OCTOBRE
EST UNE VOIE SANS ISSUE OU PIRE UN PIÈGE. VOUS DEVEZ PRÉSERVER
VOS ESPRITS ANANTOUI

SI VOUS VOYEZ LA BOÎTE ROUGE, NE L'OUVREZ PAS.
SON CONTENU VOUS FOURNIRA UN BREF AVANTAGE, MAIS VOUS FUIREZ PAR
LE PAYER. C'EST LA BOÎTE ROUGE QUI PERMET AUX
FRELONS DE RENTRER !!

JESUIS DÉCOUBELS SONT APRÈS MOI, ILS NE FONT PENSER A MOI, N'EN PÊCHENT
D'ÉCRIRE CE QUE JE DOIS

TOUT CE QUE J'ÉCRIS ICI PEUT ÊTRE TROMPEUR
FIEZ-VOUS AUX NOTES QUI SUIVront.

CE DOCUMENT EST SOUILLÉ PAR LES GUÊPES DE L'ESPRIT
ON NE PEUT S'Y FIER SAUF POUR LE ~~LE~~ CONTEXTE
GÉNÉRAL.

LE SANATORIUM LE SANATORIUM

LE SANATORIUM

CE N'EST PAS LE PERSONNEL COMME JE L'AI D'ABORD CRU. C'EST L'UN DES
PATIENTS

L'UN DES PATIENTS EN SAIT PLUS QU'IL NE LE PENSE. OU PEUT ÊTRE L'UNE DES PATIENTES
CHERCHEZ LES SIGNES RÉVÉLATEURS. LES GOUTTES DE SUEUR. LES YEUX DERRIÈRE LES YEUX

AUSSI : ILY A EU LE DÉPLACEMENT AU CLUB NAUTIQUE DE KINGSFORD. C'EST SÛR,
ILS M'ONT PENTÉ ~~DE LA MENTIMÉRIE~~ LA BAS.

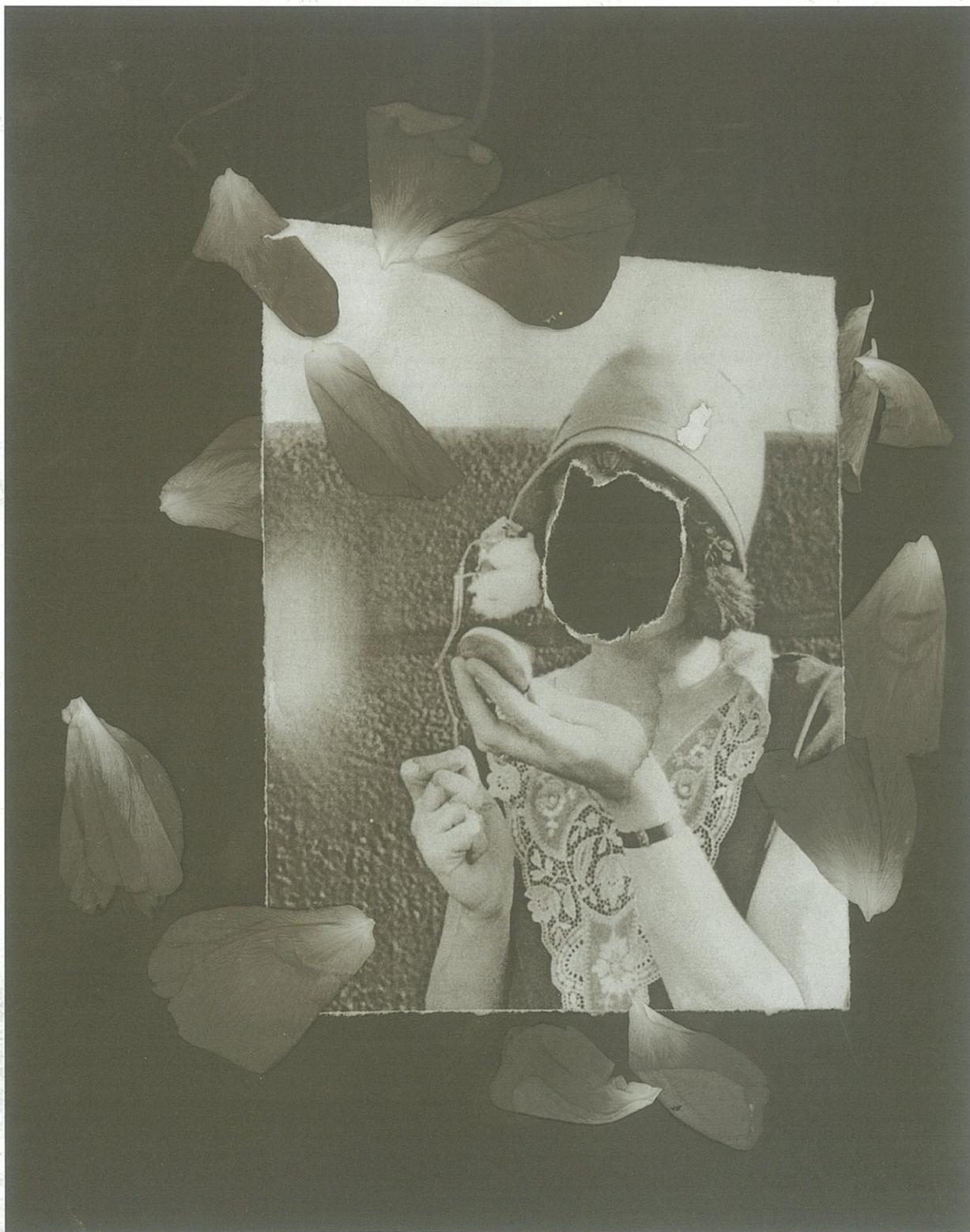
MAIS À CE MOMENT-LÀ, J'AVAIS DÉJÀ OUVERT LA BOÎTE ROUGE. ILS ONT PEUT-ÊTRE
ÉTÉ DES VÔTRES, ME CONSIDÉRANT COMME DIGNE DE FOI. OU DES LEURS.

LORSQUE JE PARLE DE LA BOÎTE ROUGE, IL NE S'AGIT PAS DUSOIT D'UNE BOÎTE, C'EST UN
LIVRE. VOILÀ, JE CONFONDS LES MOTS. LA BOÎTE EST UN DANGER, OUI

MAIS C'EST LE LIVRE QUI EST VRAIMENT



CTHULHU



Celui-ci, je l'envverrais avant les autres. Ensuite les précédents. Mais vu les moyens de transmission, pas sûr qu'ils arrivent dans l'ordre d'envoi. Ou qu'ils arrivent du tout. En fait, il est fortement probable, qu'à cause des aléas de l'invocation, certains soient absorbés par les éthers hurlants. Mais si vous n'êtes pas en train de lire ceci, alors vous ne le lisez pas, mais que puis-je faire d'autre que supposer que vous êtes en train de le faire ? ~~Conundrums, paradoxes...~~ (Conundri?)

Vous saurez ainsi à qui faire confiance. Au début je pensais simplement les envoyer plus tard avec un avertissement, mais à présent, à cause de sa nature...mais non. Le mieux est de faire simple. Ce sera le seul enseignement. Le reste ne sera composé que des extraits de notes, déjà rédigées. Le nombre de pages que je peux envoyer à la fois est limité. Je dois également me déplacer sans cesse, car ceux qui ont volé mon visage me pourchassent. Il me reste à présent, si peu de refuges, si peu de moments de repos. De sommeil. Je dois rationner sans cesse mes forces restantes. .

Un autre avertissement : plus le document est tardif, moins vous pouvez lui faire confiance, car ma santé mentale décline. Je crois, j'espère, je prie pour que les frelons de Möbius aient été complètement chassés de ma ~~conséquences~~ conscience. Qu'ils ne me colonisent plus me permet de rectifier mes souvenirs. (Attention je ne suis plus très sûr qu'ils soient une métaphore ou une réalité. Les deux sont possibles.) Je lis à présent mes notes et elles sont griffonnées comme des pattes d'araignées, se recourbant sur elles-mêmes. Mais attention, ce qui risque le plus de venir à manquer dans cette vision des choses, c'est l'espoir. Alors, surtout, ne considérez pas que parce que cela vient d'une main familière, mon vieil ami, vous pouvez vous y fier. Vous ne devez jamais abandonner votre vigilance, durant votre progression. Ou pour être plus clair, n'agissez pas seul. Parce que vous avez déjà échoué, mon ami ! Vous n'avez pas pris la bonne route lorsqu'il y en avait tant d'autres à explorer. Je ne peux pas retourner sur mes pas, mais je peux vous envoyer d'autres personnes qui choisiront d'autres voies, verront d'autres structures dans le puzzle, et en tireront de différentes conclusions... Si l'on regarde en arrière, il y a tant de décisions à prendre..Mais si une seule diffère, les tours de New York pourraient ne pas sombrer et fondre, des formes gesticulantes pourraient ne pas noircir par milliers les terres, les canyons ne trembleraient pas, ne se soulèveraient pas.

Hubris! C'est l'hubris, l'orgueil, que vous devez éviter à tout prix ! Et aussi, ne faites pas confiance à Austin Kittrell. Je pense que ce fût ma première erreur. Qu'il ait mal agi intentionnellement, qu'il ait été trompé, ou qu'il ait agi en toute ignorance des conséquences qu'auraient ses conseils, je ne peux en décider. J'ai essayé de le retrouver car si je le regardé en face, je saurais s'il a un visage. Mais Kittrell : traitez-le avec circonspection. Peut-être ne devez-vous même pas l'approcher. C'est peut-être la première bifurcation. Si seulement je n'avais pas engagé la conversation avec lui, cette nuit glaciale, alors qu'il fumait ses fines cigarettes sous le portique...

Encore une fois, les autres pages seront seulement des notes. Vous en ferez ce que vous voudrez. J'entends un piétinement au bas des marches. J'aurais dû avoir peur d'entrer dans ce bâtiment, parce qu'il se dresse au milieu des autres, intact dans un cimetière architectural. Je pensais que la cave était sûre, et j'aurais dû m'y installer au lieu de choisir le grenier, mais depuis le...

Non, je n'ai pas le temps de l'écrire. Voici les meilleurs endroits pour débiter :

Le nouveau sanatorium dans les faubourgs de la ville. Lorsque je m'y suis rendu, j'ai senti que quelque chose avait mal tourné. Mais j'étais distrait par mes tentatives infructueuses pour revoir les hommes qui se trouvaient au cirque cette nuit d'Octobre. C'est une impasse, j'en suis sûr, ou du moins contre-productif. Le cirque peut s'y trouver mais Octobre est une voie sans issue ou pire, un piège. Vous devez préserver vos esprits avant tout.

SI VOUS VOYEZ LA BOITE ROUGE, NE L'OUVREZ PAS. Son contenu vous fournira un bref avantage, mais vous finirez par le payer. C'EST LA BOITE ROUGE QUI PERMET AUX FRELONS DE RENTRER. Je suis désolé. Ils sont après moi, ils me font penser à moi, m'empêchent d'écrire ce que je dois.

TOUT CE QUE J'ECRIS ICI PEUT ETRE TROMPEUR. FIEZ-VOUS AUX NOTES QUI SUIVRONT. CE DOCUMENT EST SOUILLÉ PAR LES GUÊPES DE L'ESPRIT. ON NE PEUT S'Y FIER SAUF POUR LE ~~CONTEXTE~~. CONTEXTE GENERAL.

Le sanatorium. Le sanatorium. Le sanatorium.

Ce n'est pas le personnel comme je l'ai d'abord cru. C'est l'un des patients. L'un des patients en sait plus qu'il ne le pense. Ou peut-être l'une des patientes. Cherchez les signes révélateurs. Les gouttes de sueur. Les yeux derrière les yeux.

Aussi : il y a eu le déplacement au Club nautique de Kingsport. C'est sûr, ils m'ont menti là-bas. Mais à ce moment-là, j'avais déjà ouvert la boîte rouge. Ils ont peut-être été des nôtres, me considérant comme digne de foi. Ou des leurs.

LORSQUE JE PARLE DE LA BOITE ROUGE, IL NE S'AGIT PAS DU TOUT D'UNE BOITE. C'EST UN LIVRE. VOILÀ, JE CONFONDS LES MOTS. LA BOITE EST UN DANGER, OUI, MAIS C'EST LE LIVRE QUI EST VRAIMENT

S'ils sont des nôtres là-bas, ils ont un but, mais sans vision à long terme, et que je ne peux comprendre. Oliver Gardiner semble voir clair en moi, et me paraît devenir de plus en plus distant au fur et à mesure de nos discussions. Cela s'est-il produit lorsque j'ai mentionné le lien avec J. Edgar Hoover ? Plus compliqué que ça n'en a l'air. Oui, c'est à ce moment-là qu'il est devenu plus froid.

JE NE DONNERAIS PAS LE NOM DU LIVRE, PARCE QUE J'EN VIENS À SOUPÇONNER QUE LE LIVRE N'EXISTE QUE DANS LES ESPRITS DE CEUX QUI LE NOMMENT. SES SECRETS NE DOIVENT PAS ETRE ÉTUDIÉS. VOUS NE POUVEZ LE DETRUIRE (mais si vous trouvez comment le détruire, vous devriez le faire) MAIS CELA SIGNIFIE LE TENIR ENTRE VOS MAINS, ET CELA REND ALORS IRRESISTIBLE L'ENVIE D'OUVRIR LA BOITE ROUGE.

Approcher Gardiner sans faire référence à l'occulte, aux Grands anciens, aux autorités, en d'autres mots aux membres légitimes d'une association de navigation de plaisance...

Ou peut-être vaut-il mieux s'y attaquer en passant par "Diamond" Walsh. Je ne crois pas qu'il apparaisse dans les notes. Au minimum, assez dangereux au sens propre du terme, gangster et assassin souriant. Je pensais approcher avec précaution, et que Gardiner était plus de mon ressort, mais il se pourrait que mon évaluation soit fausse, et que Gardiner soit de loin, le plus dangereux des deux...

Que recherchez-vous ? Les roues écrasantes du temps, les nôtres et les leurs, se heurtant, s'emmêlant. Les croisements entre les désirs humains et inhumains sont trop nombreux pour que la main d'ébène de Nyarlathotep en soit absente... si seulement j'avais détecté ses mouvements avant, tout aurait pu être anticipé.

Je pense que les notes n'apparaîtront pas dans le bon ordre pour que vous ne suiviez pas mon cheminement voué à l'échec, mais que vous en trouviez un nouveau à travers ces éléments ~~étoiles~~, disparates et pourtant reliés, et sinistres.

JE SAIS QU'IL EST TRES DUR DE LAISSER UNE BOITE, UN LIVRE FERMÉ MAIS AU NOM DE TOUT CE QUI EST CONVENABLE, POUR LA PROTECTION DE VOTRE SANTÉ MENTALE, NE BUVEZ PAS LES LARMES D'AZATHOTH !

LES LARNES D'AZATHOTH.

J'INSISTE A CE SUJET, CETERRIGUE VOLUME EST NON-EXISTANT, UN
CANULAR. UNE RUMEUR FIEVREUSE DANS LE COEUR AVIDE DE CERTAINS
BOUQUINISTES LONDONIENS. UN PURDURE PRIDICULE PARMI LES
DILETTANTES VOLUPTUEUX, LES PLUS CORROMPUS DU MILIEU OCCULTE.
UNE COUVERTURE FAITE D'UNE SUBSTANCE INCONNUE, NOIRE
COMME DE L'ENCRE ET AYANT LA FINESSSE ET LA SOUPLESSE D'UNE
PELURE D'OIGNON ? ET PORTANT UN SYMBOLE HYPNOTIQUE ?
A COURSÜR, UNE FICITION SORTIE DES PAGES DE DUNSMY OU
DACHEN, UNE LÉGENDE RESURBITEE ET A DÉDI. OUBLIÉE.

LE CIRQUE :

PEUT-ÊTRE, L'UNE DE CES NOMBREUSES FÊTES FORAINES ITINÉRANTES SE
DEPLAÇANT TOUT LE LONG DE LA CÔTE EST. PAS TOUT A FAIT UN CIRQUE
JE PENSE, CAR IL N'Y A PAS DE GRAND CHÂTEAU, NI DE MONTEUR
D'ÉLÉPHANT. MAIS POURTANT, CET ERDE LUI CONVIENT DIEU QUE
CELUI PLUS JULGAIRE DE FÊTE FORAINE. DE TOUTES FAÇONS,
PASSEZ QUELQUES COUPS DE FIL D'ÉCRETS AUX FORCES DE POLICE.
JLS NE VOIENT PAS D'UN BON ŒIL CE GENRE DE DIVERTISSEMENTS.
D'OU NA TENTATIVE POUR LES RÉDUIRE DU STATUT DES INDLES
DISSOLUS A CELUI D'OCCULTE.

. J'AI LES NOMS DE DEUX HOMMES FORTS [EST-CE BIEN LETERNE ?]
CE QUI LAISSE SUPPOSER DEUX SPECTACLES ITINÉRANTS ;
VLADIMIR KROTKIN ET SERGEI GARKALIN
LE PREND PEUT AVOIR ÊTÉ DÉFORMÉ (OU LES NOMS)
CHAQUE FOIS, L'HOMME FORT ÉTAIT INTIMIDANT, ENPÊCHANT
VIOLEMMENT TOUTE TENTATIVE D'ENTRÉE DANS LA TENTE DES
PHÉNOMÈNES DE FOIRE, OÙ SE TROUVAIT LE "VÉRITABLE SECRET".

NARBOROUGH NEWBURY ROAD
WINDRANG NORD ?
IPSWICH BASALTE
ANDSBURY GRANIT ?
BIDDEFORD

'LA LIGUE DES ASTRONOMES AMATEURS DE NOUVELLE-ANGLÈTERRE
[L.A.A.N.A, PRONONCER LANA COMME LE PRENON FÉMININ.]

° CLUB POUR ASTRONOMES DONT LES MEMBRES SEMBLENT TRAÎNER
PARTOUT ~~MAIS~~ DANS LA RÉGION DE LA NISKATONIC. RÉUNIONS RÉGULIÈRES.
2 DOLLARS POUR L'ADHÉSION ENTANT QUE MEMBRE, 1 DOLLAR POUR UNE
ADHÉSION SIMPLE. VISITES CHAMPÊTRES EN HAUT DE COLLINES ISOLES
ET DÉCHAUETÉES "TELLEST PRATIQUES POUR OBSERVER LES ÉTOILES."

ENTENDU UNE THÉORIE BIZARRE SUR LE CONCEPT DE POLLUTION LUMINEUSE,
SELON LAQUELLE LA LUMINOSITÉ DES VILLES DEVIENDRAIT DE PLUS EN PLUS
FORTE POUR QUE LES GÉNÉRATIONS FUTURES NE SOIENT PLUS
CAPABLES DE CONTEMPLER CORRECTEMENT LES CIEUX QUE DEPUIS
LES FORÊTS LES PLUS PROFONDES OU LES SOMMETS FLOUAGNEUX
BOIGÉS, LES SEULS ENDROITS SUR TERRE OÙ LES TENEBRES LES
PLUS PURES RÉGNERONT ENCORE.

- PUBLIENT UN BULLETIN (EN AILU SEIZE JUSQU'ICI, TOUS
PARFAITEMENT ASSOCIANTS ET DÉNUÉS DE TOUT ÉLÉMENT
ÉSOTÉRIQUE.

- LA RÉUNION DE NOËL SE TIENS TOUJOURS LE 21 DÉCEMBRE.
INTERROGÉ (INDIRECTEMENT) LE PRÉSIDENT DE L'ORGANISATION,
THOMAS ONGINE, SUR LA SIGNIFICATION OCCULTE DE
CETTE DATE. A RI, ET ACCUSÉ L'ATTRAIT ÉVIDENT DU
SOLSTICE SUR LES ASTRONOMES.

- "TOUJOURS PLUS SOMBRE, JUSTE AVANT L'AUBE." UN PLOUC.
JOUÉ DE LA MUSIQUE TRADITIONNELLE SUR UNE VIEILLE
GUITARE. DIT QUE LES TEMPS DIFFICILES SONT L'ENVIS
AUX GENS DE CONTEMPLER LES "SPHÈRES CELESTES".

DERNIÈRES EXCURSIONS ? LIEU, DATE, ROC CATHOLIC
GEUX ? thyria

ÉTRANGE INCIDENT À LA MAISON L'AUTRE JOUR. LA SONNETTE
A RETENTI ET À LA PORTE, IL Y AVAIT UN HOMME PORTANT
DES EXEMPLAIRES D'ENCYCLOPÉDIES. UN PEU JEUNE POUR LE GENRE
DE BOULOT, À PEINE VINGT ANS, TACHES DE ROUSSEUR. QUELQUE
CHOSE DE DUR DANS LE REGARD. COMME S'IL EN AVAIT DÉJÀ TRAV
VU. MAIS AU PREMIER ABORD, JE NE VIS QUE DES SOURIRES, ET LE
REGARD DÉCOUVERT QU'IL JETA À SA VESTE DE TWEED, SA PIPE ET
SON MAINTIEN EN GÉNÉRAL, RÉALISANT QUE JE N'ÉTAIS PAS
CLIENT POUR SES LIVRES DESTINÉS AU GRAND PUBLIC. J'ÉTAIS
SUR LE POINT DE LE CONGÉDIER POLIEMENT LORSQUE SA
GOUVERNANTE APERÇUT LE JEUNE HOMME, ET PRISÉ
D'INSTINCT PATERNEL, COMPRIS QU'IL AVAIT SÛREMENT
SOIF. ELLE L'INVITA ALORS À BOIRE UNE LIMONADE DANS
SA CUISINE. SON NOM ÉTAIT PHILIP, OU PEUT-ÊTRE SON
PRENOM, OU PHILIPS. SA GOUVERNANTE L'ENTRAÎNA
SUR DES SUJETS PRIVÉS, MARIAGE, ENFANTS... IL SEMBLA
DESIREUX D'ÉVITER LE SUJET. IL REGARDAIT AVEC AVIDITÉ
DES ÉTAGÈRES PLEINES DE LIVRES. IL ÉTAIT EN FAIT
UN AUTODIDACTE, LA PERSONNALITÉ LA PLUS FATIGANTE
POUR UN HOMME DE LETTRE PROFESSIONNEL. INSENSIBLE
À MES TENTATIVES VISANT À CHANGER DE SUJET ET LE
CALMER, SON BANARDAGE À RARÉFIÉ INCLUS DES SUJETS COMME
L'ATLANTIDE, L'EUGÉNISME, ET BIEN SÛR LES SECRETS DEVOUANTS
SOCIALISTES DE ROOSEVELT. J'AI ATTENDU QUE SON DISCOURS DÉCOUSSE
ATTEIGNE SON INÉVITABLE CONCLUSION, LES HABITUELLES VITUPÉRATIONS
CONTRE LA RACE JUIVE. AU LIEU DE CELA, LES FRANCS-MAGONS,
SECOND CHOIX EN LA MATIÈRE, REPRÉSENTÈRENT LA MENACE.
IL PRÉTENDIT QUE LA PLU PART DES GROUPES MAGIQUES
ÉTAIENT INOFFENSIFS MAIS QUE DES SERVITEURS DE SATAN
S'ÉTAIENT EN PARÉS D'UNE MINORITÉ D'ENTRE EUX. IL A
MENTIONNÉ LE GROUPE COUP DE MAIN (QUI À L'INVERSE DE LA
LOGE RURITE DU CERCLE N'EST PAS DUTOUT AFFILIÉ AU
MOUVEMENT MAGIQUES) AU NOINS DEUX, PEUT-ÊTRE

TROIS DES BRANCHES LOCALES S'ÉTAIENT ADONNÉES AU SACRIFICE ET AU MEURTRE. LE REPRÉSENTANT VOLUNBILS RACONTA AVOIR, PAR ACCIDENT, ASSISTÉ A UNE RÉUNION OÙ IL A VU ENFENER, DÉVOTÉ, UN VAGABOND EN SANGUOTÉ. LE JEUNE HOMME S'ÉTAIT ENFUI LOIN DE CE SPECTACLE, MAIS IL ÉTAIT SÛR QUE LE PAUVRE PÈRE ÉTAIT PROUIS AU SACRIFICE PAR LE COUTEAU. CONSCIENT DE SON INCREDULITÉ, LE REPRÉSENTANT INDIGNÉ PRÉTENDIT QUE DES PSALODIES INHUMAINES PERSISTAIENT DANS SA TÊTE. PUIS A LA GRANDE STUPÉFACTION, IL ENTONNA L'INVOCATION TROP FAMILIÈRE ALA CHEYRE NOIRE DES BOIS :

“ Iä ! Shub-Niggurath ! ”

LE JEUNE HOMME PRIT ALORS L'EXPRESSION DE NON CHOC POUR UN AVEU DE CULPABILITÉ ET SOUFFLA :
“ VOUS ÊTES L'UN D'ENTRE EUX, JE SUIS TOMBÉ DANS UN PIÈGE. ” LAISSANT TOMBER AU SOL SON VERRE DE LINDONADE, IL COURUT VERS LA PORTE, ABANDONNANT SES BROCHURES DANS SA FUITE.



- BIEN QU'IL SOIT POSSIBLE DE LE CONTACTER PAR LE BIAIS DE SA SOCIÉTÉ, IL FAUT D'ABORD TROUVER UN ANGUS DIAPPROCHAE POUR SURMONTER SA NERVOUSITÉ.

A CAUSE DE NOS RESSOURCES LIMITÉES, JE PENSE QU'IL FAUDRAIT METTRE DE CÔTÉ, POUR UN TEMPS, CET INCIDENT. CE GARÇON A QUELQUE CHOSE DE BIZARRE. JE N'ARRIVE PAS À DÉCIDER S'IL EST SINCÈRE, MAIS TROMPÉ, OU S'IL JOUE UN DRÔLE DE JEU VISANT À N'ATTIRER DANS UNE SOMBRE RUELLÉ.

- UN RAPPORT MENTIONNE QUE DEUX AUTOMOBILES SONT PARTIES VERS L'HÔPITAL LA NÈNE NUIT. L'UNE ÉTAIT UN CABRIOLET DE COULEUR NOIRE, L'AUTRE, UNE CADILLAC "PICK-UP" CABOSSÉE. ON LES A APERSUS POUR LA DERNIÈRE FOIS, Tournant sur Crown Hill. À L'ARRIÈRE DU "PICK-UP" SE TROUVAIENT DES OBJETS NON IDENTIFIÉS RECOUVERTS D'UNE GRANDE PIÈCE D'ÉTOFFE, PEUT-ÊTRE EN TOILE DE JUTE. L'INFORMATEUR A PRÉCISÉ QUE QUELQUE CHOSE SE TORDAIT SOUS LE TISSU, MAIS MALGRÉ LES QUESTIONS, IL N'A PAS PU ÉCARTER LA POSSIBILITÉ QUE CE SOIT JUSTE LE VENT DONNANT L'IMPRESSION D'UNE FORME ANIMÉE S'Y TROUVAIT.

L'AGENT SUPPLÉANT OLSON SE TROUVE TOUJOURS SUR LA BASE MILITAIRE. NE RAPORTE AUCUNE OPÉRATION FRANCHETEMENT DÉFAVORABLE.

PLAQUE PASS...?
CONDUCTEURS ?



Les Larmes d'Azathoth: J'insiste à ce sujet, ce terrible volume est non-existant, un canular. Une rumeur fiévreuse dans le coeur avide de certains bouquinistes londoniens. Un murmure ridicule parmi les dilettantes voluptueux, les plus corrompus du milieu occulte. Une couverture faite d'une substance inconnue, noire comme de l'encre et ayant la finesse et la souplesse d'une pelure d'oignon ? Et portant un symbole hypnotique ? À coup sûr, une fiction sortie des pages de Dunsany ou Machen, une légende régurgitée ou à moitié oubliée.

Le Cirque : Peut-être l'une de ces nombreuses fêtes foraines itinérantes se déplaçant tout le long de la côte est. Pas tout à fait un cirque, je pense, car il n'y a pas de grand chapiteau ni de montreur d'éléphant, mais pourtant ce terme lui convient mieux que celui, plus vulgaire de fête foraine. De toutes façons, passez quelques coups de fils discrets aux forces de police. Ils ne voient pas d'un bon oeil ce genre de divertissements. D'où ma tentative pour les réduire du statut de simples dissolus à celui d'occulte.

J'ai les noms de deux hommes forts, (est-ce bien le terme ?) ce qui laisse supposer deux spectacles itinérants : Vladimir Krotkin et Sergueï Garkalin. Le prénom peut avoir été déformé (ou les noms). Chaque fois, l'homme fort était intimidant, empêchant violemment toute tentative d'entrée dans la tente des phénomènes de foire, où se trouvait le véritable secret.

Ligue des Astronomes Amateurs de Nouvelle Angleterre (alias L.A.A.N.A à prononcer comme le prénom féminin Lana), club pour astronomes dont les membres semblent traîner partout dans la région de la Miskatonic. Réunions mensuelles. \$2 pour l'adhésion en tant que membre, \$1 pour une adhésion simple. auxiliaires. Visites champêtres en haut de collines isolées et déchiquetées "tellement pratiques pour observer les étoiles", entendu une théorie bizarre sur le concept de pollution lumineuse, selon laquelle la luminosité des villes deviendrait de plus en plus forte, pour que les générations futures ne soient plus capables de contempler correctement les cieux que depuis les forêts les plus profondes où les sommets montagneux isolés, les seuls endroits sur Terre où les ténèbres les plus pures règnent encore. Publient un bulletin (en ai lu seize jusqu'ici, tous parfaitement assommants, et dénué de tout élément ésotérique.) La réunion de Noël se tient toujours le 21 décembre. Interrogé (indirectement) le président de l'organisation, Thomas Ongine, sur la signification occulte de cette date. A ri, et accusé l'attrait évident du solstice sur les astronomes. "Toujours plus sombre, juste avant l'aube." Un plouc. Joue de la musique traditionnelle sur une vieille guitare. Dit que les temps difficiles enlèvent l'envie aux gens de contempler les "sphères célestes."

Étrange incident à la maison l'autre jour. La sonnette a retenti et à la porte, il y avait un homme portant des exemplaires d'une encyclopédie. Un peu jeune pour ce genre de boulot. À peine vingt ans, tâches de rousseurs. Quelque chose de dur dans le regard. Comme s'il en avait déjà trop vu. Mais au premier abord, je ne vis que des sourires, et le regard déconfit qu'il jeta à ma veste de tweed, ma pipe et mon maintien en général, réalisant que je n'étais pas client pour ses livres destinés au grand public. J'étais sur le point de le congédier poliment lorsque ma gouvernante aperçut le jeune homme, et prise d'instinct maternel, compris qu'il avait sûrement soif. Elle l'invita alors à boire une limonade dans sa cuisine. Son nom était Philip, ou peut-être son prénom. Ma gouvernante l'entraîna sur un terrain privé, mariage, enfants...Il sembla désireux d'éviter le sujet. Il regardait avec avidité, mes étagères pleines de livres. Il était en fait un autodidacte, la personnalité la plus fatigante pour un homme de lettres professionnel.

Insensible à mes tentatives visant à changer de sujet et le calmer, son bavardage a rapidement inclus des sujets comme l'Atlantide, l'eugénisme et bien sûr, les secrets penchants socialistes de Roosevelt. J'ai attendu que son discours décousu atteigne son inévitable conclusion, les habituelles vitupérations contre la race juive. Au lieu de cela, les francs-maçons, second choix en la matière, représentèrent la menace. Alors que je le raccompagnais discrètement vers la porte, ses accusations prirent un tour étrange. Il prétendit que la plupart des groupes maçonniques étaient inoffensifs et ordinaires, mais que des serviteurs de Satan s'étaient emparés d'une minorité d'entre eux. Il a mentionné le groupe d'assistance Coup de main (qui à l'inverse de la Loge du Rite du Cercle, n'est pas du tout affilié au mouvement maçonnique). Au moins deux, peut-être trois des branches locales s'étaient adonnées au sacrifice et au meurtre. Le représentant volubile raconta avoir, par accident, assisté à une réunion dans une grange, où il a vu emmener, menotté, un vagabond ensanglanté. Le jeune homme s'était enfui loin de ce spectacle, mais il était sûr que le pauvre hère était promis au sacrifice par le couteau. Conscient de mon incrédulité, le représentant indigné prétendit que des psalmodies inhumaines persistaient dans la tête. Puis, à ma visible stupéfaction, il entonna l'invocation trop familière à la Chèvre noire des Bois : "Iä! Shub-Niggurath!". Le jeune homme prit alors l'expression de mon choc pour un aveu de culpabilité et souffla "Vous êtes l'un d'entre eux, je suis tombé dans un piège." Laisant tomber au sol, son verre de limonade, il courut vers la porte, abandonnant ses brochures dans sa fuite.

Bien qu'il soit possible de le contacter par le biais de sa société, il faut d'abord trouver un angle d'approche pour surmonter sa nervosité. À cause des ressources limitées dont nous disposons, je pense qu'il faudrait mettre de côté, pour un temps, cet incident. Ce garçon a quelque chose de bizarre. Je n'arrive pas à décider s'il est sincère, mais trompé, ou s'il joue un drôle de jeu, visant à m'attirer dans une sombre ruelle.

Un rapport mentionne que deux automobiles sont parties vers l'hôpital, la même nuit, l'une était un cabriolet de couleur noire, l'autre, une camionnette "pick-up" cabossée. On les a aperçues pour la dernière fois, tournant sur Crown Hill. A l'arrière du pick-up se trouvaient des objets non-identifiés recouverts d'une grande pièce d'étoffe, peut-être en toile de jute. L'informatique a précisé que quelque chose se tordait sous le tissu, mais malgré les questions, n'a pas pu écarter la possibilité que ce soit juste le vent donnant l'impression qu'une forme animée s'y trouvait.

L'agent suppléant Olson se trouve toujours sur la base militaire. Ne rapporte aucune opération franchement défavorable.



[L'immense d'ensemble de la vie na morte]

LES LARDES D'AZATHOTH : LA DISCUSSION SE POURSUIT. JE DÉCOUVRE
À PRÉSENT, POUR DES RAISONS ~~LES~~ QUE JE NE PEUX CONJECTURER
SUR LE PARIER, UNE PENSÉE SEMBLABLE À UNE MUSIQUE,
VIBRANT À LA BASE DU CERVEAU PRIMAL ~~BZZZZZZZZZZ~~
QUI SE REPÈTE QUE ÇA A EXISTÉ, QUE ÇA EXISTE ENCORE.
AUCUN D'ENTRE NOUS NE PEUT EN TROUVER LA RÉFÉRENCE
ORIGINELLE - ET C'EST FRANCHEMENT GÊNANT. LA SENSATION
QU'UN SOUVENIR EST SI PROCHE, MAIS N'ARRIVE PAS À ÉMERGER
DES TOURBILLONS DE L'INCONSCIENT. RICE LÂCHE SOUDAIN
QU'IL EST MENTIONNÉ DANS LE [[WECRONOTICON]]. ET
SOUDAIN, JE SUIS D'ACCORD AVEC LUI.

La chose que mes sens perçoivent

ET D'EXAMINER CE TERRIBLE BRINDRE [Les tessallements
que cela éveille en moi, la conscience accue des
mouvements dans les Contées du Rêve]
SÛR QU'UNE RÉFÉRENCE AUX LARDES D'AZATHOTH SE RETROUVERAIT
DANS LES DIVAGATIONS DE L'ARABE DÉMENT, JE FAIS UN
PARI AVEC WILDARTH, AVEC COMME EN JEU UNE CAISSE
DE VIN DE XÉRÈS. LUI, ÉTAIT CERTAIN DE RETROUVER LA
RÉFÉRENCE DANS UN FICHIER, TOUT PARTICULIÈREMENT
DANS LA TRANSCRIPTION D'UN ENTRETIEN AVEC LE
DISEUR DE BONNE AVENTURE ET ESCROC DÉCÉDÉ, WOLF-
DIETRICH GUDZUHN. AUCUN DE NOUS DEUX N'A DÛ REMPLIR
LE CABINET AUX ALCOOLS DU DÉPARTEMENT, PARCE QUE NOUS N'AVONS
DECOUVERTS AUCUNE RÉFÉRENCE. ASHLEY PENSE QU'IL EN A
ENTENDU PARLER AUTOUR D'UN FEU DE CAMP, LORS DE L'EXPÉDITION
EN AUSTRALIE OCCIDENTALE, MAIS NE SE SOUVIENT PAS
QUI L'A DIT. DYER PRÉTEND QUE JE LUI EN AI PARLÉ EN 1928
MAIS SE N'EN AI AUCUN SOUVENIR.
SENSATION ACCRUE QUE TOUTES LES MENACES SONT LIÉES, d'une certaine
FAÇON. EN PROCÉDANT À DES ABUTIONS NATIVATES, IL N'EST VENU UNE
PENSÉE ÉTRANGE : C'EST CE QUE L'ON RESSENT, PRIS DANS LES ROUAGES
D'UN DESTIN SINISTRE, AJANT QUE TOUTES LES PIÈCES NE SE SOIENT MISES EN
PLACE.

MAISSI LES PIÈCES AVAIENT ÉTÉ EN PLACE DÈS LE DÉPART, ET
QUE NOUS VIVIONS LE PROCESSUS À L'ENVERS, PRIS DANS LE PROCESSUS
D'UNE DÉGÉNÉRESCENCE ENTROPIQUE ?

CELA COMMENCERAIT ET FINIRAIT ALORS DANS L'HORREUR, ET CE LA
SEULEMENT DE NOTRE POINT DE VUE.

NON. J'AI PERDU LE LIEN.

LA MÉTAPHORE INVERSÉE NE PEUT CONVENIR SI C'EST UN
CONTINUUM, POURTANT ILY A QUELQUES CHOSE LÀ-DEDANS
QUE JE DOIS ENCORE COMPRENDRE.

-#

- LORSQU'ASHLEY A RÉCLAMÉ LE DOSSIER DE LA LIGUE DE
PRÉSERVATION AMÉRICAINE, IL ÉTAIT FLANQUANT. JE SUIS ENTRAIN DE JETER
QUELQUES NOTES POUR LE RECONSTITUER DE MÉMOIRE...

- LIGUE DE PRÉSERVATION AMÉRICAINE

- PARTI POLITIQUE, ADHESION COMPLÈTE 20 DOLLARS, DES CENTAINES DE
SOUSCRITEURS A SON BULLETIN

- DIRIGÉ PAR SON FONDATEUR, FRED JAHRAUS. (JARASZ ?)

- FINANCÉ PAR LES DONATIONS DES SOUSCRITEURS

- IDÉOLOGIE ISOLATIONNISTE ; IDÉES EN MAJORITÉ TYPIQUES DE CETTE
CAUSE : ÉVITER LES RELATIONS AVEC LE MONDE DES AFFAIRES,
SURT. EUROPÉEN, LIMITATION DE L'IMMIGRATION SURT. NOW ANGLO-SAXONNE
NON-ISSUE EUROPE DU NORD.

- CROYANCES LOUFOQUES LES SÉPARANT D'AUTRES ORGANISATIONS POLITIQUES
DE LA NÈ DE EAU : APPEL A LA DÉVALUATION MONÉTAIRE, ET UN SYSTÈME
COMPLEXE DE CHANGEMENT DANS LE COLLEGE ÉLECTORAL, CONÇU POUR
AUGMENTER L'INFLUENCE DES ÉTATS A FORTE PURETÉ RACIALE.
JAHRAUS EST À LA TÊTE D'UNE GRANDE FAMILLE COMPOSÉE DE M. MÈRE,
SA MÈRE, ET DE BEAUCOUP D'ENFANTS QU'ELLE A ADOPTÉS, TOUS
FERVENTS PARTISANS DE LA LPA.

- NOUS NOUS SOMMES SOUVENUS D'UNE ENQUÊTE NE MENANT À RIEN,
DURANT L'AFFAIRE RED HOLLOW. C'ÉTAIT PEASLEE, QUI S'ÉTAIT
FRÔTÉ À ELDP. IL AVAIT DIAGNOSTIQUÉ DES AFFECTIONS ÉTRANGES ET
SÛREMENT CARACTÉRISTIQUES DE DÉSORDRES PSYCHOLOGIQUES.

UN LANGAGE UN PEU PEUT RAPPÉLANT SANS ÊTRE VRAIMENT IDENTIQUE, CELUI DES HABITANTS D'INNSOUTH. N'ÉTANT PAS RESTÉ ASSÉZ LONGTEMPS À LEUR CONTACT, PEASLEE NE PEUT ÉCARTER LA POSSIBILITÉ QU'ILS PARTAGENT LA MÊME AFFECTION BÉNIGNE. QUOIQ'IL EN SOIT, LA PEUR DES ÉTRANGERS QUI REMPLIT LEURS TRAITS POLITIQUES REND DIFFICILE LEUR APPROCHE.

POURTAINT JAHRAUS A SEMBLÉ ÉTRANGÈREMENT CONFIANT, LORSQUE PEASLEE A FAIT UN LÉGER EFFORT POUR LUI ÊTRE SYMPATHIQUE, SELON SES CRITÈRES.

POUR UNE RAISON INCONNUE, LES MOTS "THONARITES" OU "THOMAR" VIENNENT À L'ESPRIT. ≠ TOMBAZI. 1926. L.A. WADDELL DS485. HG MV2 1900.

STRUCTURE DU SOUVENIR FORTIFS DE LA CHOSE APERÇUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE :

CRÂNE SÉMI-COUVERT DE POILS, CRÊTE SUR LE HAUT DE LA TÊTE QUI ATTEIGNAIT LA PLUS HAUTE ÉTAGÈRE DE LA SECTION CARTOGRAPHIE : ~ 2 m 15.

À CELLE DU YETI-COUVERTE DU FOLKLORE HIMALAYEN?

- COUVERTE D'ÉCAILLES OU DE CURIEUSES FORMES FOLLICULAIRES AUX ENDOITS GLABRES, MAIS SANS LOGIQUE, CE QUI FAIT PENSER À DES VÊTEMENTS OU UNE MALADIE (GALE?).



- ODEUR ÂCRE D'AMMONIAQUE MÉLÉE À UN SEMBLANT DE VANILLE, PROVOQUANT UNE IRRITATION DU FOND DE LA GORGE ET UN LARMOÏEMENT SÉRIEUX. À LA SUITE DE CETTE RENCONTRE, RICE ET MOI, PENDANT 48H, AVONS TOUS DEUX CRACHÉ DU NUCUS, D'UN VERT SAUNÂTRE, QUI SOUS LE MICROSCOPE CONTENAIT DE LONGS FILAMENTS D'UNE NATURE NON ORGANIQUE ET NON IDENTIFIÉE, DE COULEUR NOIRE, MAIS DÈSSÉCHÉS ET RÉDUITS EN FINE POUSSIÈRE.

- TRACES HUMIDES LAISSÉES SUR LE TAPIS PRÈS DU CATALOGUE SUR FICHES. LORSQUE J'AI PLONGÉ MON REGARD DANS CELUI VIDE DE L'APPARITION, JE N'AI PU RÉPRIMER L'IMPRESION SPONTANÉE QUE LA CHOSE QUE JE CONTEMPLAIS, N'ÉTAIT PAS À PROPREMENT PARLER UNE CRÉATURE, MAIS UNE SORTIE DE PRÉSENT, UN SYMPTÔME À L'APPARENTE RÉALITÉ D'UNE MALADIE PLUS GRAVE INFESTANT LE MONDE. OU PEUT ÊTRE UNE HALLUCINATION MATÉRIALISÉE. UNE DÉCHIRURE DANS LA TEXTURE MÊME DES TEMPS ET ESPACES CONVENTIONNELS, AVAIT LAISSÉ PASSER CETTE CHOSE, COMME LES MÉDIUMS DES GÉNÉRATIONS PASSÉES INVOQUAIENT DES ÉCTOPLASMES ISSUS DE L'ÉTHÉRILLITÉ.

~~RETRUVÉ~~ RETROUVÉ DORT SUR LE SOL DE L'USINE —

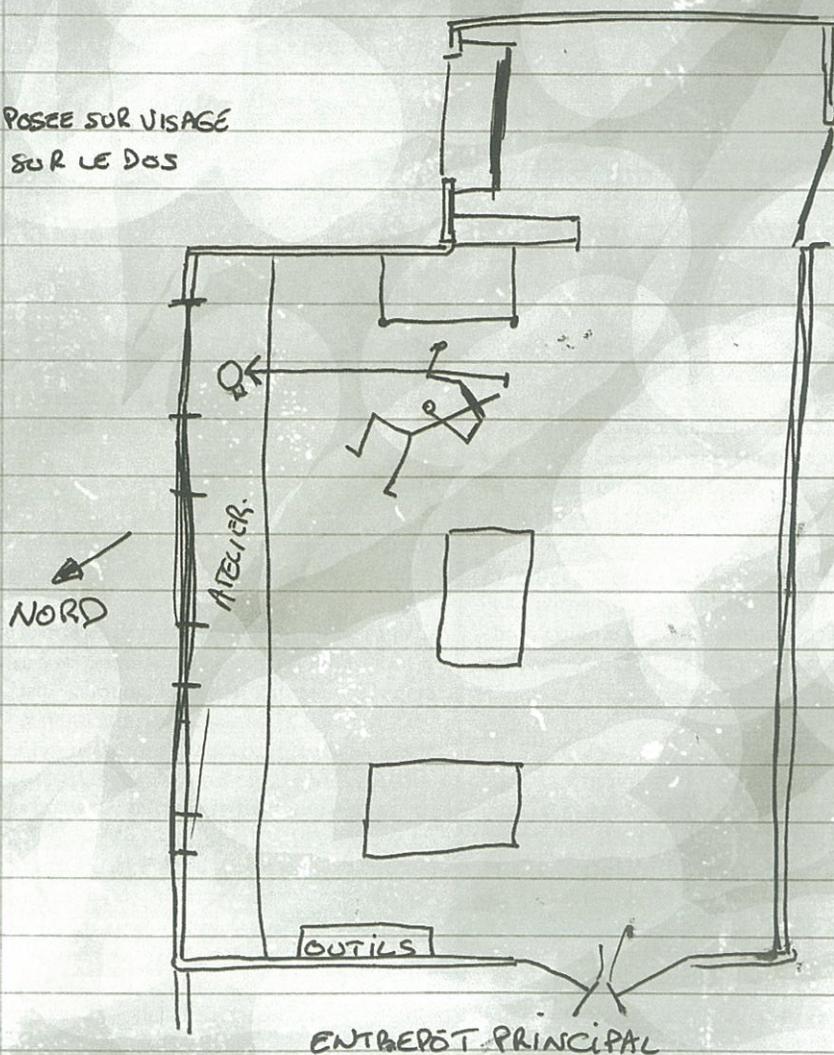
Perte regrettable d'un excellent enquêteur

- SES COLLÈGUES SONT SURPRIS DE LE TROUVER LÀ. L'OUVRIER
WILL DORAN AVAIT INDIGUÉ À LA POLICE DES HEURES AUPARAVANT
QUE ~~RETRUVÉ~~ AVAIT ÉTÉ VU SUR LE SOL DE L'ATELIER PLUSTÔT.

ETAT DU CADAVRE :

TÊTE NETTEMENT SÉPARÉE DU CORPS. IL RESTE DANS LA TÊTE
ET LE CORPS DUSANG QUI NE S'ÉCOULE PAS DES BLESSURES
ET RESTE DANS LA CHAIR, COMME RETENU LÀ PAR UNE
! FORCE INCONNUE. IL NE COMMENCE À S'ÉCOULER QUE
LORSQUE LES RESTES SONT EXAMINÉS PAR LES MÉDECINS

? TÊTE POSÉE SUR VISAGE
CORPS SUR LE DOS



DES TÉMOINS DISENT QU'IL POSAIT DES QUESTIONS SUR CE QUI SE TROUVAIT DANS L'ENTREPÔT DE L'USINE, QUI SAURAIT ÊTRE COMPLÈTEMENT VIDE, DURANT L'ENQUÊTE QUI SUIVIT. DES GRAFFURES FRAÎCHES ET DES TRACES POUSSIÉREUSES SUR LE SOL FONT PENSER À DES DÉPLACEMENTS RÉCENTS DE CAISSES. LES DIRECTEURS DE L'USINE RAINTIÈRENT QUE L'ENTREPÔT ÉTAIT VIDE, INUTILISÉ DEPUIS DES MOIS. UNE ADRESSE RETROUVÉE SUR LE MORT DENA À LA CHAMBRE QU'IL LOUAIT DANS UNE PENSION DE FAMILLE TOUTE PROCHE. CETTE CHAMBRE AVAIT ÉTÉ MISE À SAC. CARNET DANQUANT, LA PROPRIÉTAIRE DE LA PENSION, UNE CERTAINE Mme WILHER CALLAHAN RACONTE AVOIR VU PLUSIEURS HOMMES "BASANÉS" [INHABITUEL?], DE PETITE TAILLE ET "ÉTRANGERS" ENTRER DANS LA CHAMBRE DE MORAN. DIT QU'ELLE LES AURAIT BIEN INTERPELLÉS, MAIS Y A RENONCÉ À CAUSE DE L'ASPECT "EFFRAYANT" DE LEUR VISAGE. SUR LE TÉMOIGNAGE DE Mme CALLAHAN, LES AUTORITÉS LOCALES ONT ARRÊTÉ TROIS CHINOIS POUR LE DEUXIÈME DES PREUVES INSUFFISANTES, À PART SA MENTION DES ÉTRANGERS LIENT CES TROIS PERSONNES TRAVAILLANT DANS UN RESTAURANT, À UN CRIME QUELCONQUE.

Les Larmes d'Azathoth: La discussion se poursuit. Je découvre à présent, pour des raisons que je ne peux coucher sur le papier, une pensée semblable à une musique, vibrant à la base du cerveau primal (bzzz, bzzz) qui me répète que ça a existé, que ça existe encore. Aucun d'entre nous ne peut en trouver la référence, et c'est franchement gênant. La sensation qu'un souvenir est si proche, mais n'arrive pas à émerger des tourbillons de l'inconscient. Rice lâche soudain qu'il est mentionné dans le Necronomicon.

Et soudain, je suis d'accord avec lui. Et d'examiner ce terrible grimoire (les tressaillements que cela éveille en moi, la conscience accrue des mouvements dans les Contrées du Rêve, la chose que mes sens fatigués pensaient avoir vu à cette fenêtre assombrie, cette nuit-là). Sûr qu'une référence aux Larmes d'Azathoth se retrouverait dans les divagations de l'Arabe dément, je fait un pari avec Wilmarth, avec comme enjeu une caisse de vin de Xérés. Lui, était certain de trouver la référence dans un fichier, tout particulièrement dans la transcription d'un entretien avec le diseur de bonne aventure et escroc décédé, Wolf-Dietrich Gudzuhn. Aucun de nous n'a dû remplir le cabinet aux alcools du département, parce que nous n'avons découvert aucune référence. Ashley pense qu'il en a entendu parler autour d'un feu de camp, lors de l'expédition en Australie occidentale, mais ne se souvient pas qui l'a dit.

Dyer prétend que je lui en ait parlé en 1928, mais je n'en ai aucun souvenir.

Sensation accrue que toutes les menaces sont liées, d'une certaine façon. En procédant à mes ablutions matinales, il m'est venu une pensée étrange : c'est ce que l'on ressent, pris dans les rouages d'un destin sinistre, avant que toutes les pièces ne se soient mises en place.

Mais si les pièces avaient été en place dès le départ, et que nous vivions le processus à l'envers, pris dans le processus d'une dégénérescence entropique ? Cela commencerait et finirait alors dans l'horreur, et cela seulement de notre point de vue...

Non, j'ai perdu le lien.

La métaphore inversée ne peut convenir si c'est un continuum, pourtant il y a quelque chose là-dedans que je dois encore comprendre.

Lorsqu'Ashley a réclamé le dossier de la Ligue de Préservation américaine, il était manquant. Je suis en train de jeter quelques notes pour le reconstituer de mémoire. Parti politique, adhésion complète \$20, des centaines de souscripteurs à son bulletin, dirigé par son fondateur, Fred Jahraus (Jarasz?), financé par des donations des souscripteurs, idéologie isolationniste, idées en majorité typiques de cette cause (éviter les relations avec le monde des affaires, surtout européen, limitation de l'immigration, surtout non issue de l'Europe du Nord), croyances loufoques les séparant d'autres organisations politiques de la même eau : appel à la dévaluation monétaire, et un système complexe de changement dans le Collège électoral, conçu pour augmenter l'influence des États à forte pureté raciale. Jahraus est à la tête d'une grande famille composé de lui-même, sa mère et de beaucoup d'enfants qu'elle a adoptés, tous fervents partisans de la LPA. Nous nous sommes alors souvenus d'une enquête ne menant à rien, durant l'affaire Red Hollow. C'était Peaslee qui s'était frotté à eux. Il avait diagnostiqué des affections étranges et sûrement caractéristiques de désordres psychologiques.

Un langage un peu lent rappelant, sans être vraiment identique, celui des habitants d'Innsmouth. N'étant pas resté assez longtemps à leur contact, Peaslee ne peut écarter la possibilité qu'ils partagent la

même affection bénigne.

Quoi qu'il en soit, la peur des étrangers qui remplit leur tracts politiques rend difficile leur approche. Pourtant, Jahraus a semblé étrangement confiant, lorsque Peaslee a fait un léger effort pour lui paraître sympathique, selon ses critères.

Pour une raison inconnue, les mots "Thomarites" ou "Thomar" viennent à l'esprit.

Souvenirs furtifs de la chose aperçue dans la bibliothèque : couverte de poil, crête sur le haut de la tête (structure de crâne semblable à celle du yéti du folklore himalayen ?) qui atteignait la plus haute étage de la section cartographie, environ 2 mètres 15 ; couverte d'écailles ou de curieuses formes folliculaires aux endroits glabres, mais sans logique, ce qui laisse penser à des vêtements ou une maladie (gale ?). Odeur âcre d'ammoniaque mêlée à un semblant de vanille, provoquant une irritation du fond de la gorge et un larmolement important. À la suite de cette rencontre, Rice et moi, pendant 48 heures, avons tous deux craché du mucus, d'un vert jaunâtre, qui sous le microscope contenait de longs filaments d'une matière non-organique et non-identifiée, de couleur noire, mais desséchés et réduits en fine poussière. Traces humides laissées sur le tapis près du catalogue sur fiches.

Lorsque j'ai plongé mon regard dans celui vide de l'apparition, je n'ai pu réprimer l'impression spontanée que la chose que je contemplait, n'était pas à proprement parler une créature, mais une sorte de présage, un symptôme, à l'apparente réalité, d'une maladie plus grave infectant le monde. Ou peut-être une hallucination matérialisée. Une déchirure dans la texture même des temps et espace conventionnels, avait laissé passer cette chose, comme les médiums des générations passées invoquaient des ectoplasmes issus de l'éther illimité.

Retrouvé mort sur le sol de l'usine. Perte regrettable d'un excellent enquêteur. Ses collègues sont surpris de le trouver là. L'ouvrier Will Moran avait indiqué à la police, des heures auparavant, ce qui avait été vu sur le sol de l'atelier plus tôt.

État du cadavre : tête séparée nettement du corps. Il reste dans la tête et le corps du sang qui ne s'écoule pas des blessures et reste dans la chair, comme s'il était retenu là par une force inconnue. Il ne commence à s'écouler que lorsque les restes sont examinés par les médecins.

Des témoins disent qu'il posait des questions sur ce qui se trouvait dans l'entrepôt de l'usine, qui s'avéra être complètement vide, durant l'enquête qui suivit. Des éraflures fraîches et des traces poussiéreuses sur le sol font penser à des déplacements récents de caisses. Les directeurs de l'usine maintinrent que l'entrepôt était vide, inutilisé depuis des mois. Une adresse retrouvée sur le mort mena à la chambre qu'il louait dans une pension de famille toute proche. Cette chambre avait été mise à sac. Carnet manquant. La propriétaire de la pension, une certaine Mme Wilmer Callahan, raconte avoir vu plusieurs hommes basanés (inhabituel ?), de petite taille et "étrangers" entrer dans la chambre de Moran. Dit qu'elle les aurait bien interpellés, mais y a renoncé à cause de l'aspect "effrayant" de leur visage. Sur le témoignage de Mme Callahan, les autorités locales ont arrêté trois chinois pour le meurtre.

Des preuves insuffisantes, à part sa mention des étrangers, lient ces trois personnes travaillant dans un restaurant à un crime quelconque.

DYER A DECOUVERT UNE RÉFÉRENCE AUX LARNES D'AZATHOTH DANS LA COLLECTION DE VOTRE PROPRE BIBLIOTHÈQUE, DATÉE DE 1902. RECHERCHE DANS LES LIVRES RARES ET LE STOCK ACTUEL VOUS COMME LE NECRONOMICON PAR W. WHATELEY ?

PLUS DE MORTS.

Pas d'apparition légale, les mentes n'étaient pas de nature surnaturelle

PEASLEE DÉCÉDÉ, LA TÊTE RÉDUITE EN BOUILLIE PAR UNE BARRÉ DE MÉTAL, FREE BORN D'UNE BALLE DANS LE CŒUR, MME PICKMAN D'UNE GAUFE ATTACHÉE. JE PRIE POUR QU'ELLE AIT VRAIMENT SUCCOMBÉ À DES CAUSES NATURELLES. PEU DE CHANCES QUE SES HÉRITIERS CONTINUENT À FINANCER LE GROUPE D'ENQUÊTE. TENTER DE TROUVER D'AUTRES BIENFAITEURS MAIS C'EST TRÈS DISCUTABLE



FREEBORN MORT À ZÜRICH LORS D'UN ACHAT BANAL POUR LA BIBLIOTHÈQUE, EN TENTANT DE SE PROCURER LE CODEX BASEL AU REVENDUEUR DE LIVRES RARES, OTTO VOSSKUEHLER (ACQUISITION DEVANT ÊTRE FINANCÉE PAR MME PICKMAN). VOSSKUEHLER EST AUSSI PORTÉ DISPARU. POSSIBLE IMPLICATION DE L'AHNENERBE DANS LE TIENRTRE/KIDNAPPING. AUCUN SIGNÉ DU CODEX, SI VOSSKUEHLER L'AJAMAIS EU EN SA POSSESSION.

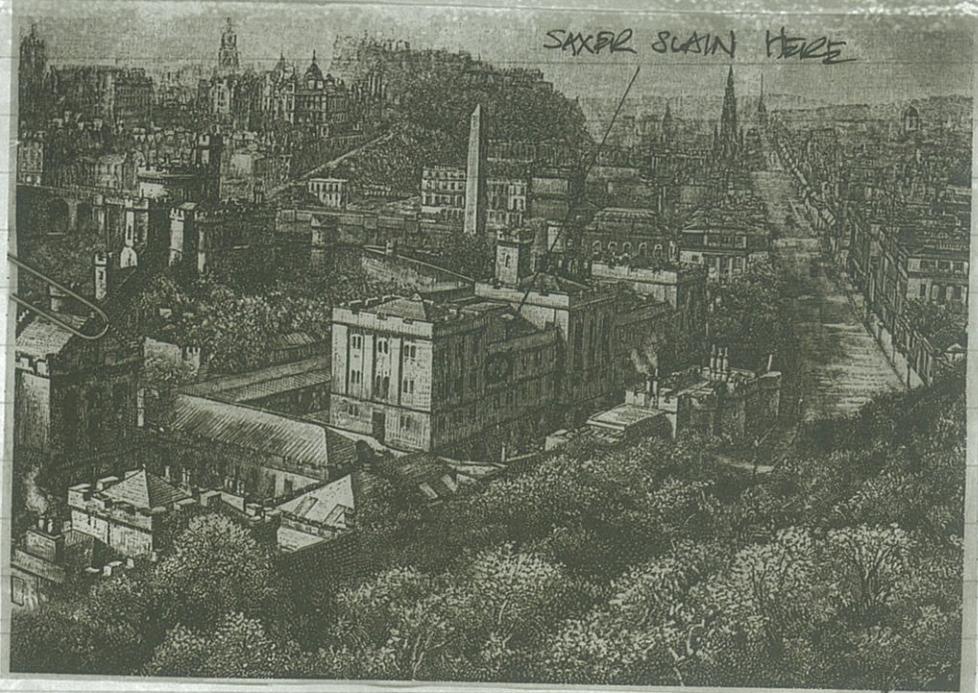
LE CODEX EST, SOIT UN TEXTE PICTOGRAPHIQUE NAYA AUTHENTIQUE (112 p. PAPIER PLIÉ, ÉCRIT À LA MAIN SUR DE L'ÉCORCE DE FIGUIER) SOIT UN FAUX AVÉRÉ — VOIR "NEUE ARCHÄOLOGIE" PRINTEMPS 1891. FACSIMILE 6 PAGES —

LA RETENUE EN CAUSE DE SON AUTHENTICITÉ CONCERNE SURTOUT LES ÉVÉNEMENTS ÉTRANGES EXPOSÉS DANS LE CODEX, EN COMPARAISON AVEC D'AUTRES DOCUMENTS CONSERVÉS À DRESDE, MADRID, ETC. BASEL CONTE L'ÉTRANGÉTYME DE CRÉATION D'UNE ARRIVÉE NON-HUMAINE SUR TERRE. DES ÊTRES DÉCRITS COMME CYLINDRIQUES DOTÉS DE TENTACULES. ONT ÉLEVÉ DES SINGES POUR EN FAIRE DES ESCLAVES QUI SE RÉBELLENT ET DEVIENNENT DES HUMAINS. LE DECOUVREUR DU MANUSCRIT, RAINER SAXER (1852-1895. ASSASSINÉ À L'ASILE DE BASEL) PRÉTEND QUE

LE CODEX S'ACHEVE SUR UNE PROPHÉTIE D'UNE RÉPÉTITION FUTURE. SELON LE SYSTÈME DE TRADUCTION DU CALÉNDRIER NAYA, LA RACE CYLINDRIQUE EST SUPPOSÉE REVENIR SUR TERRE DANS LES VINGT PROCHAINES

ANNÉES.

MORT



PEU APRÈS LA MORT DE FREEBORN, LE BUREAU DE LA BIBLIOTHÈQUE REÇUT UN COUP DE FIL D'UNE PERSONNE PRÉTENDANT ÊTRE VOSSKUEALER LANFER ET NOUS ÉTIONS ABSENTS ET L'APPEL FUT PRIS PAR LA SECRÉTAIRE, MADENOISELLE LESLIE. ELLE A NOTÉ D'ÉTRANGES BRUITS ET CLIQUETIS SUR LA LIGNÉ, PLUS FRÉQUENTS QUE SUR UN APPEL TRANSATLANTIQUE. L'ACCENT DE SON INTERLOCUTEUR ÉTAIT AUSSI BIZARRE, NI SUISSE, NI ALLEMAND. (M. IL LESLIE A DES COUSINS ALLEMANDS ET PRÉTEND RECONNAÎTRE UN VÉRITABLE ACCENT) LE RYTHME DE LA VOIX ÉTAIT HÉSITANT ET INHABITUEL. AU DÉBUT, ELLE PENSAIT QUE L'HOMME ÉTAIT BLESSÉ, ELLE LUI EXPLIQUA QU'ELLE N'ÉTAIT QUE LA SECRÉTAIRE, MAIS IL CONTINUA DE L'INTERROGER, DEMANDANT OÙ SE TROUVAIENT LES PAGES MANQUANTES. LA VOIX DEVIUT PLUS ÉTRANGE ET PERÇANTE. ET CONCLUT SUR CES MOTS: "JE VOIS EN VOUS, VOUS SAVEZ", ET LA COMMUNICATION FUT COUPÉE. MELLE LESLIE TON BA MALADE PEU APRÈS L'APPEL ET RESTA AU LIT, SOUFFRANT D'UNE FIEVRE PERSISTANTE.

LA MORT DE PEASLEE SURVINT DEUX SEMAINES APRÈS SON
ADMISSION A L'ANTENNE D'ARKHAM DE LA SOCIÉTÉ DE LA
RECHERCHE SYNCRÉTIQUE.

- COULOQUES DE SCIENTIFIQUES, UNIVERSITAIRES ET PROFANES
INSÉRÉSÉS, VISANT À "PROMOUVOIR LA RECHERCHE AU DELÀ DES
LIMITES SCIENTIFIQUES".

- ORGANISATION PARAPLUIE 1912 à LONDRES, à VIENNE en
1913, à NEW YORK (en 1914 ?). ARKHAM 1924.

CETTE ORGANISATION SCIENTIFIQUE, COMPOSÉE EN MAJORITÉ
D'UNIVERSITAIRES TITULAIRES, FAIT BIEN LA PROMOTION DE
LA RECHERCHE.

- INVITÉ UNE FOIS À UNE RÉUNION, PAR L'ANCIEN RESPONSABLE
DE LA BRANCHE, WILFRID WAKELING, À PRÉSENT DÉCÉDÉ DEPUIS
3 ANS. DE SOUVIENS DE NUAGES DE FUMÉE DE PIPE, ET
DE SPECULATIONS VIVIFIANTES. WAKELING AVAIT CONNAISSANCE
DU MYTHE ET EU PARFOIS ACCÈS À LA COLLECTION DES LIVRES
SPECIAUX. EU L'IMPRESSION D'ÊTRE SONDÉ SUR UN SUJET.
NOUS NOUS SOMMES TOURNÉS AUTOUR COMME DEUX TIGRES EN
CAGE, AUCUN DE NOUS NE RÉVÉLANT SES SECRETS.
AI ENVOYÉ PEASLEE Y JETER UN COUP D'OEIL APRÈS LA
NOMINATION D'UN NOUVEAU RESPONSABLE, EDWIN CARSDALE.
DEGAGEAIT PLUS QU'UNE VAGUE ODEUR DE SOUFFRE.

RETROSPECTIVEMENT, JE RÉALISE QU'IL NE RAPPELAIT
L'APPARITION VELUE QUE RICE ET NOI AVIONS VUE DANS
LA BIBLIOTHÈQUE.

ET MAINTENANT PEASLEE N'EST PLUS.
JE L'AI ENVOYÉ À LA MORT.

QUAND J'EXAMINE UNE PHOTO D'EDWIN CARSDALE, UNE CONNEXION
ÉTRANGE ME SAUTE AUX YEUX.

C'EST L'EXPRESSION DE SON REGARD.

JE CONSULTE NOTRE COLLECTION DE JOURNAUX. LÀ, IL Y A TROIS ANS,
LA PHOTO CÉLÈBRE DU BRAQUEUR DE BANQUE, RUSSEL FUSCHACK,
UTILISÉE SUR LES AFFICHES DE RECHERCHE. LES DEUX HOMMES NE
SE RESSEMBLENT PAS VRAIMENT, MAIS EN ESSENCE, CETTE
INDEFINISSABLE CONTINUÏTÉ SE TROUVE DANS L'ÉCLAT NOIR
DE LEURS YEUX. FUSCHACK RENICHE LA TÊTE DE CÔTÉ CONTRE
CARSDALE.

UNE SINISTRE AROGANCE

LE SOURIRE SURFISANT DE CEUX QUI SAIT QUE LE CHAOS
ARRIVE.

FUSCHACK ET SON COMPAGNON JAMES ROSS DONLAND FURENT
ABATTUS AVEC TROIS DE LEURS COMPLICES EN AOÛT DERNIER.
ILS DOUBURÈRENT SOUS LES RAFALES DE BALLES DU F. B. I, PRÈS
D'ÉMIGRANT, DANS LE MONTANA. AI CONTACTÉ UN JOURNALISTE
SYMPATHIQUE DU BOZEMAN DAILY CHRONICLE. IL PRÉTEND
QUE LA RUMEUR ATTRIBUE UN ASPECT SURNATUREL AUX
SACCAGES DU GANG FUSCHACK-DONLAND. ON DIT QUE
FUSCHACK A CONSULTÉ UNE DISCUSE DE BONNE AVENTURE,
AVANT CHAQUE ATTAQUE DE BANQUE. IL SE SERAIT BROUILLÉ
AVEC ELLE, APRÈS AVOIR REFUSÉ DE PILER UNE BANQUE QUE
SES DÉMONS À ELLE DÉSIGNAIENT. ELLE LUI TIRA ALORS LES
CARTES ET FIT SA MORT. LA LÉGENDE LOCALE SITUE SA
MALÉDICTION, UNE SEMAINE AVANT SA RENCONTRE FATALE,
AVEC DES AGENTS DU GOUVERNEMENT.
DES RUMEURS PLUS RÉALISTES AFFIRMENT QUE C'EST LA
TIREUSE DE CARTES QUI LE DONNA AU F. B. I, ENVOYANT
AINSI UNE FORTE RÉCOMPENSE.

JUSTE INTERROMPU PAR LA VISITE D'EDWIN CARSDALE. PRETEND
QU'IL EST SECOUÉ PAR CE QUI EST ARRIVÉ À PEASLEE.

DIT QU'IL VEUT QUE JE REJOIGNE LA SOCIÉTÉ DE RECHERCHE
SYNCRETIQUE. MET LE TROUBLE DE PEASLEE SUR LE DOS D'ANARCHISTES
PARLE DE LUI COMME S'IL EN SAVAIT TOUT. DIT QUE LES
IDÉOLOGUES EN TOUS GENRES, RECHERCHENT UNE PAINNE
MONDIALE, NON SEULEMENT DE LA CONNAISSANCE, MAIS AUSSI
DE LA CONSCIENCE. SEULS DES SAVANTS DE BONNE VOLONTÉ
POURRAIENT ENDIGUER CETTE MARÉE DE DÉRENCE.

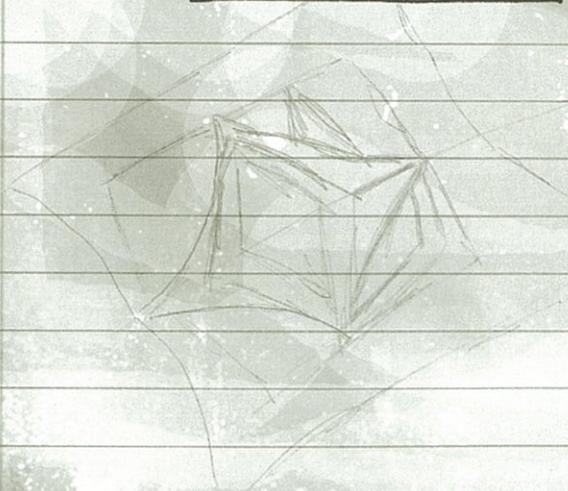
PUIS, IL A PERÇUT LA COUPURE DE PRESSE SUR MON BUREAU
CONCERNANT LES FUSCHACK. ROWLAND ET PÄLIT VISIBLEMENT
SERBLA RETIRER SON OFFRE D'ADHÉSION, MAIS TREBUCHA
EN SE DIRIGEANT VERS LA SORTIE.

TENTÉ DE LE SUIVRE, MAIS NOS RANGS SONT TROP
CLAIRSENIÉS À PRÉSENT.

JE NE SUIS PAS EN SÉCURITÉ ICI.
ET JE NE PEUX DÉFIER À PERSONNE.

JE DOIS SORTIR ET DEVENIR UN AGENT DE TERRAIN
CONCRE SI J'ÉTAIS UN JEUNE HOMME.

J'IRAI JUSQU'AU BOUT



Dyer a découvert une référence aux Larmes d'Azathoth dans la collection de notre propre bibliothèque, datant de 1908. Recherche dans la collection de livres rares et le stock habituel. Volé, comme le Necronomicon par W. Whateley ?

Plus de morts. Pas d'expertise légale, les meurtres n'étant pas de nature surnaturelle. Peaslee décédé, la tête réduite en bouillie par une barre de métal, Freeborn d'une balle dans le coeur, Mme Pickman d'une grave attaque. Je prie pour qu'elle ait vraiment succombé à des causes naturelles. Peu de chances que ses héritiers continuent à financer le groupe d'enquête. Tenter de trouver d'autres bienfaiteurs mais c'est très discutable.

Freeborn mort à Zurich lors d'un achat banal pour la bibliothèque, en tentant de se procurer le Codex Basel au revendeur de livres rares, Otto Vosskuehler. (acquisition qui devait être financée par Mme Pickman.) Vosskuehler est aussi porté disparu. Possible implication de l'Ahnenerbe dans le meurtre/kidnapping. Aucun signe du Codex, si Vosskuehler l'a jamais eu en sa possession.

Le Codex est soit un texte pictographique maya authentique (112p. papier plié, écrit à la main sur de l'écorce de figuier) soit un faux inventé. Voir *Neue Archäologie*, Printemps 1891, facsimile 6 pages. La remise en cause de son authenticité concerne surtout les événements étranges exposés dans le Codex, en comparaison avec d'autres documents conservés à Dresde, Madrid, etc. Basel conte l'étrange mythe de la création d'une arrivée non-humaine sur Terre. Des êtres décrits comme cylindriques, dotés de tentacules. Ont élevé des singes pour en faire des esclaves, qui se rebellent, et deviennent des humains. Le découvreur du manuscrit Rainer Saxer (1852-1895, assassiné à l'asile de Basel) prétend que le codex s'achève sur une prophétie d'une répétition future. Selon le système de traduction du calendrier maya, la race cylindrique est supposée revenir sur Terre dans les vingt prochaines années.

Peu après la mort de Freeborn, le bureau de la bibliothèque reçut un coup de fil d'une personne prétendant être Vosskuehler. Llanfer et moi étions absents, l'appel fut pris par la secrétaire, Mademoiselle Leslie. Elle a noté d'étranges bruits et cliquetis sur la ligne, plus fréquents que sur un appel transatlantique. L'accent de son interlocuteur était aussi bizarre, ni suisse ni allemand. (Mademoiselle Leslie a des cousins allemands et prétend reconnaître un véritable accent.) Le rythme de la voix était hésitant et inhabituel. Au début, elle pensait que l'homme était blessé. Elle lui expliqua qu'elle n'était que la secrétaire, mais il continua de l'interroger, lui demandant où se trouvaient les pages manquantes. La voix devint encore plus étrange et perçante. Elle conclut sur ces mots "Je vois en vous, vous savez", et la communication fut coupée. Mademoiselle Leslie tomba malade peu après l'appel et resta au lit, souffrant d'une fièvre persistante.

La mort de Peaslee survint deux semaines après son admission à la succursale d'Arkham de la Société de la Recherche Synchrétique. Colloques de scientifiques, universitaires et profanes intéressés visant "promouvoir la recherche au-delà des limites scientifiques". Organisation parapluie 1912 à Londres, à Vienne en 1913, à New York (en 1914 ?). Arkham 1924. Cette organisation scientifique, composée en majorité d'universitaires titulaires, fait bien la promotion de la recherche. Invité une fois à une réunion, par l'ancien responsable de la branche, Wilfrid Wakeling, à présent décédé depuis trois ans. Me souviens de nuages de fumée de pipe, et de spéculations vivifiantes. Wakeling avait connaissance du Mythe et eu parfois accès à la collec-

tion des livres spéciaux. Eu l'impression que j'étais sondé sur un sujet. Nous nous sommes tournés autour comme deux tigres en cage, aucun de nous ne révélant ses secrets. Envoyé Peaslee y jeter un coup d'oeil après la nomination d'un nouveau responsable, Edwin Carsdale. Dégageait plus qu'une vague odeur de soufre. Rétrospectivement, je réalise qu'il me rappelait l'apparition velue que Rice et moi avions vue dans la bibliothèque.

Et maintenant, Peaslee n'est plus. Je l'ai envoyé à la mort.

Quand j'examine une photo d'Edwin Carsdale, une connexion étrange me saute aux yeux. C'est l'expression de son regard. Je consulte notre collection de journaux. Là, il y a trois ans, la photo célèbre du braqueur de banque Russell Fuschack, utilisée dans les affiches de recherche. Les deux hommes ne se ressemblent pas vraiment, mais en essence, cette indéfinissable continuité se trouve dans l'éclat mort de leurs yeux. Fuschack penche la tête de côté comme Carsdale. Une sinistre arrogance. Le sourire suffisant de celui qui sait que le chaos arrive.

Fuschack et son compagnon James Ross Donland furent abattus avec trois de leurs complices en août dernier. Ils moururent sous les rafales de balles du FBI, près d'Emigrant, dans le Montana. Ai contacté un journaliste sympathique du Bozeman Daily Chronicle. Il prétend que la rumeur attribue un aspect surnaturel aux saccages du Gang Fuschack-Donland. On dit que Fuschack a consulté une diseuse de bonne aventure avant chaque attaque de banque. On dit qu'il s'est brouillé avec elle, après avoir refusé de piller une banque que ses démons à elle désignaient. Elle lui tira alors les cartes, et vit sa Mort. La légende locale situe sa malédiction une semaine avant sa rencontre fatale avec des agents du gouvernement. Des rumeurs plus réalistes affirment que c'est la tireuse de cartes qui le donna au FBI, empochant ainsi une forte récompense.

Juste interrompu par la visite d'Edwin Carsdale. Prétend qu'il est secoué par ce qui est arrivé à Peaslee. Dit qu'il veut que je les rejoigne. Met le meurtre sur le dos d'anarchistes. Parle aussi de Peaslee comme s'il en savait tout. Dit que les idéologues en tous genres recherchent une panne mondiale, non seulement de la connaissance, mais aussi de la conscience. Seuls des savants de bonne volonté pourraient endiguer cette marée de démente. Puis il aperçut la coupure de presse sur mon bureau concernant les Fuschack-Donland et pâlit visiblement. Sembla retirer son offre d'adhésion, mais trébucha en se dirigeant vers la sortie. Tenté de le suivre, mais nos rangs sont trop clairsemés à présent.

Je ne suis pas en sécurité ici, et je ne peux me fier à personne. Je dois sortir et devenir un agent de terrain comme si j'étais un jeune homme. J'irai jusqu'au bout.



SI J'ÉCRIS COMTE ALTE JE SUIS OBSÉDÉ, JE SERAIS PARALYSÉ. POUR AGIR, JE DOIS FAIRE
COMME SI CE N'ÉTAIT PAS LE CAS.
PLUS ATTENTION, CELA NE S'ENPECHER A PAS DE PRENDRE DES NEURES DÉPENDIVES. MAIS NE FOCALISER
SUR LES FORCES CONTRE NOI NE FAIT RIEN AU ANCEUR.





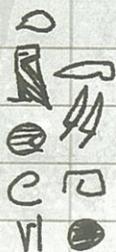
LA DISEUSE DE BONNE AVENTURE SE FAIT APPELER NADANE
CLAUDIA

SES YEUX GRIS FONCÉS SONT SI BEAUX QUE MÊME UN CÉLIBATAIRE
ENDURCI POURRAIT Y TIREBÜCHER ET SY NOYER...

Si les circonstances étaient différentes et rien d'important
en jeu...

ELLE TIRE LES CARTES ET CELES CI TOURBILLONNENT DEVANT
TES YEUX . ELLE LES PLACE D'UNE MANIÈRE SINGULIÈRE.
DIT QU'ELLE A APPRIS DANS UNE VILLE CÔTIÈRE, DE RETOUR DE
SON PAYS D'ORIGINE. J'AI TENTÉ DE DÉMORISER LE MOT
QUAND ELLE L'ADIT, MAIS IL A DISPARU RAPIDEMENT DANS
LE DÉFERLEMENT DE SON ACCENT EXOTIQUE ET IMPÉNÉTRABLE
PRIÉT DE S'EXPLIQUER, ELLE A DIT QUE LES VILLAGES PROCHES
DE LA MER SONT CEUX QUI CONSERVENT LE MIEUX LES ANCIENNES
TRADITIONS. L'INTERIEUR DES PAYS CHANGEANT, MAIS CEUX QUI
VIVENT DES EAUX NOIRES S'APPUIENT SUR DES VÉRITÉS
PLUS ANCIENNES ~~XXXXXXXXXX~~

ELLE RETOURNA LE PAPE ET AFFIRMA QUE LES LARNES QUE
J'AVAIS VERSÉES DEVIENDRAIENT BIENTÔT
LISIBLES... SUIS-JE FINALEMENT PROCHE DE TROUVER
LES LARNES D'AZATHA?



Essai sur les hiéroglyphes

J.G.H. GREPPO (STUART)

BELLEVY 1830

?
SPINETTO 1829, 1845



~~MAIS~~ CERTAINES RODEURS PARLENT DE PROQUES, ~~ET~~ D'AUTRES LE
NIENT À CAUSE DE LA FERVEUR CATHOLIQUE D'ELIO MARCUZZO ~~ET~~ BERTHOLDA,
MAIS IL EST ABSURDE DE PRÉTENDRE QUE SA FOI ~~LI~~ PERMETTE
~~UN~~ PROSTITUTION MAIS PAS LE TRAFIC DE STUPEFIANTS. ~~SES~~ ~~SEULES~~
SES LIEUTENANTS DOMENICO ET LIBERO MARCUZZO (SES SEULES FRÈRES), VITTORIO
MARCHESI ET MAX BRAGANNIA (SES DEUX ~~BEAUX-FRÈRES~~ BEAUX-FRÈRES),
UNE FAMILLE TRÈS SOUDÉE ~~UN~~, PAS D'INFILTRATION POLICIÈRE
~~UN~~ LE RECOURBEMENT DES DETTES DE JEU ÉPOUQUÉ. IL
LE FAIT QU'ILS POSSÈDENT LES LARINES D'AZAVOTH OU LEUR ENPAISEUR
FABEREGG QUI LE DÉTIENT OU EST CE A NOUVEAU UN PASSAGE ? ~~UN~~

~~MAIS~~

SEPARATION DU TISSU ÉPITHÉLIAL ENTRE LE CRÂNE ET LE CERVEAU O DEUR DE GRILLADE
DANS LE DÉRINÉE CANCER DE LA PENSÉE EN FOUSSANT BRÛLANT, FLAGELLATION, LACÉRATION
TRAHISON INTERNE AFFAÎNÉ DÉJÀ A NOUVEAU FAIM

MES PROPRES NOTES NE TRAHISSENT
ENPREINTES DE FOLIE

PASSÉ DE LA RAISON POUR LAQUELLE J'ÉCRIS CES CHOSSES
ABSURDES. LES RAYER REDONNE UN SENS ET UNE PRÉCISION
AUX PHRASES. ~~LES~~ ~~SONT~~ ~~LA~~ ~~FORME~~ ~~CELES~~ ~~QUI~~ ~~NE~~ ~~ONT~~ ~~PAS~~

~~RAISON~~ ~~EST~~ ~~UN~~ ~~PRO~~ ~~DU~~ ~~DE~~ ~~SES~~ ~~PRE~~ ~~DES~~ ~~DE~~ ~~NO~~ ~~BIO~~ ~~2222~~

EST UNE VILLE CÔTIÈRE PARESSEUSE, MAIS AIDÉJÀ ETÉ DANS DES
VILLES SEMBLABLES AVANT LA PUANTEUR DE L'OcéAN, LES YEUX
DE L'OcéAN D'ANNÉ, D'ANNÉ, NE REGARDENT DEPUIS CHAQUE FENÊTRE
AUX VOILETS CLOS, RIDEAUX TIRÉS, PUIS ILS GLISSENT ET UN ŒIL
APPARAÎT, UN ŒIL D'ENFANT, UN ŒIL L'ARROYANT DE VIEILLARD
ALA PUPILLE FENDUE AU MILIEU, QUI NE CILLE PAS DEPUIS LE DÉBUT

DES TENDS. ILS PEUVENT DE VOIR MAIS JES AIS QUE J'EN VOIS DESTINSE
TROUVE QUELQUE PART NOW TREPASSERA HORRIBLE MAIS IL N'ARRIVERA
PAS TEL AVEC LE CRI DES NOUETTES, ET L'ALLÉE VENTEUSE
RENTRE AU DOCK ET LE

PROFESSEUR DAVIS, QUE FAIT IL IL C'EST L'AI-SE BIEN OU OU EST-CE
UNE REINIS SCIENCE. DANS CETTE ALLÉE JE LE VOIS ABSORBE DANS
UN ÉCHANGE SÉRIÉUX AVEC L'HOMME A LA MAIN-CROCHET. SA
BARBE JADIS SIFIFIÈRE N'EST PLUS UN HOMINAGE À POSEIDON
ELLE EST EN DÉLÈE ET COUÉE A SA GRANDE MACHOURE PAR LA
BRUINE. CECIL DAVIS PLUS QUE QUICUNQUE J'AI MAIS IL NY A
EU DE RUS RU DE RATIONALISTE. JE NE SOUVIENS DE SES SOURCILS
LEVÉS SOUS LA COLÈRE LORS QUE J'INSINUAIS LE PROFESSEUR ROSAIT
RETTRE A L'ÉPREUVE SON FERRE RATE RIANS DE DARWINIEN EN
SUGGÉRANT LA PRÉSENCE D'UN DIEU LOINTAIN ET ANIMÉ AU-DELA DE
LA SCIENCE. ILY AURAIT AUSSI SON AMBITION. JE NE SOUVIENS QU'IL
S'ÉTAIT ÉTOUFFÉ LORSQUE LES PRIX NOBEL DE 1932 AVAIENT ÉTÉ
ANNONCÉS, ATTRIBUÉS À SHEARINGROW ET ADRIAN ET QUE LEURS NOMS
AVAIENT ÉTÉ CRISÉS DANS LA SALLE DES PROFESSEURS DE L'UNIVERSITÉ.
DE NE ROI, APPARTENANT POURTANT A UN DOMAINE DE RECHERCHES

DIFFÉRENT, SAUVAIS QUE LA PERSPICACITÉ DE LEURS TRAVAUX
SUR LES NEURONES AVAIT ANTICIPÉ ET ÉCLIPSÉ LA SIENNE.
QUELLE RAGE CE JOUR-LÀ. LA ROUGEUR DE SON VISAGE.
D'ACTUELLEMENT QU'IL SE REPENSE, ILY AVAIT UNE PURETÉ
DANS CETTE FUREUR, QUE JE VOIS À UN ÉTAT PLUS PRIMITIF
DANS LES EXPRESSIONS DE CES NÉTIS, À DEPTES DE DAGON
QUI PEUPLENT LE VILLAGE ENDORMI.

ET L'ALLÉE VENTEUSE QUI DESCEND VERS LES DOCKS, ET LE
SANG, LES CRABES QUI GROUILLENT, LES
CREATURES ASYMETRIQUES MAINTENÉES
DANS LES FILETS, GROUILLANTES

QUE DIEU NE VIENNE EN AIDE. JE VOIS LE FUTUR.
ET C'EST LE PASSÉ.

Si je me rends compte que je suis observé, je serais paralysé. Pour agir je dois faire comme si ce n'était pas le cas. Mais attention, cela ne m'empêchera pas de prendre des mesures défensives, mais me focaliser sur les forces contre moi ne fait rien avancer.

La diseuse de bonne aventure se fait appeler Madame Claudia. Ses yeux gris fumée sont si beaux que même un célibataire endurci pourrait y trébucher et s'y noyer. Si les circonstances étaient différentes, et rien d'important en jeu.... Elle tire les cartes, et celles-ci tourbillonnent devant mes yeux.

Elle les place d'une manière singulière. Dit qu'elle a appris dans une ville côtière, de retour de son pays d'origine. J'ai tenté de mémoriser le nom quand elle l'a dit, mais il a disparu rapidement dans le déferlement de son accent exotique et impénétrable. Priée de s'expliquer, elle dit que les villages proches de la mer sont ceux qui conservent le mieux les anciennes traditions. L'intérieur des pays changent, mais ceux qui vivent des eaux noires s'appuient sur des vérités plus anciennes.

Elle retourna le Pape, et affirma que les larmes que j'avais versées deviendraient bientôt lisibles. Suis-je finalement proche de trouver les Larmes d'Azathoth ?

Le linguiste Lars Fagerberg pourra-t-il traduire ce bout de papier couvert de hiéroglyphes griffonnés que l'on m'a donné, ou est-ce une ~~édification~~ falsification bizarre destinée à m'expédier ~~dehors~~ hors de la piste ? Et si c'est le cas, qu'est-ce qui le relie à la famille mafieuse Marcuzzo ? Parce que je suis là dans cet ~~abattoir~~ endroit, cette boîte de nuit miteuse, puant la bière, attendant la ~~défenestration~~, l'arrivée d'un vieil homme, il y a une barmaid obèse qui ~~mâchonne ses lèvres, pensant déjà déguster mon foie~~ me lorgne sachant très bien que je ne suis pas à ma place ici. Un ivrogne ~~défectueux~~ s'assied au piano mécanique, en traumatise les pédales et braille la ~~cacophonie des flûtistes protoplasmiques d'Azathoth~~ "Brother Can You Spare A Dime." Est-ce que Fagerberg s'est moqué de moi ? M'attirer ici, ~~prévoir de séparer ma tête de mes épaules à l'aide d'une corde de piano, sans aucune intention de m'y rejoindre ?~~

Je demande si les Marcuzzo sont propriétaires de cet endroit et je suis ~~balancé sur le bar et battu jusqu'à ce que du pus gangréneux me sorte des oreilles~~ un silence de mort est la seule réponse. Je ne suis pas assez débrouillard pour cette situation. Mais (illisible) est mort, maintenant, ~~réduit en poudre et inhalé par des flagellants teho teho orgiaques~~ bourré de cyanure.

Aucun signe de Fagerberg après ~~une nuit de stupre avec une ancienne sorcière, de la colle bleue pâle nous sortant des pores, se mêlant, créant de nouvelles formes de vie délétères, élevant des bactéries non répertoriées, des heures de l'avoir attendu des heures dans ce bouge puant.~~

Ce que l'on sait ~~Abholos~~ au sujet des Marcuzzo : dirigeant ~~Aphoom Zhal~~ Little Italy ~~Azazoth~~ le Père Elio, est le fondateur du gang, ~~Cthugha~~ la Main Noire, avant la loi ~~Cthulhu~~ Volstead, ~~Cyaegha~~ expansion rapide et enrichissement ~~Dagon~~ en tant que barons de la bière durant ~~Dr. Grave Gravenhurst Dust~~ la prohibition, et depuis la révocation de la loi, jeu, ~~Dracula Ghatanothoa~~ prostitution, ~~Hastur~~ certaines rumeurs parlent de drogues, ~~Ithaqua~~ d'autres le nient à cause de la ferveur catholique d'Elio Marcuzzo ~~Motherhydra~~, mais il est

absurde de prétendre que sa foi ~~Nyarlahotep~~ lui permette la ~~Nyogtha~~ prostitution mais pas le trafic de stupéfiants ~~Shub Niggurath~~, ses lieutenants Domenico & Libero Marcuzzo (ses jeunes frères) Vittorio Marchese & Max Bragannia (ses deux ~~Tsathogga~~ beaux-frères), une famille très soudée, ~~Yog Sothoth~~ pas d'infiltration policière, ~~Zhar & Hoigor~~ le remboursement de dettes de jeu explique le fait qu'ils possèdent les Larmes d'Azathoth, ou du moins leur emprise sur Faber Egg, qui le détient, ou est-ce à nouveau un passage ? ~~Zoth Onmog~~

Séparation du tissu épithélial entre le crâne et le cerveau odeur de grillade dans le périnée cancer de la pensée enfouissant brûlant, flagellation, lacération, trahison interne affamé déjà à nouveau faim

Mes propres notes me trahissent. Empreintes de folie. Pas sûr de la raison pour laquelle j'écris ces choses absurdes. Les rayer redonne un sens et une précision aux phrases. ~~Elles sont la vérité, celles qui ne sont pas raturées sont purement trompeuses.~~ frelons de Möbius bzz bzz est une ville côtière paresseuse, mais ai déjà été dans des villes semblables avant la puanteur de l'océan, les yeux de l'océan damné, me regardent depuis chaque fenêtre aux volets clos, rideaux tirés, puis ils glissent et un oeil apparait, un oeil d'enfant, un oeil larmoyant de vieillard à la pupille fendue au milieu, qui ne cille pas, depuis le début des temps, ils peuvent me voir mais je sais que mon destin se trouve quelque part mon trépas sera horrible mais il n'arrivera pas ici avec le cri des mouettes, et l'allée venteuse menant au dock et le Professeur Davis, que fait-il ici ? L'ai-je bien vu où est-ce une réminiscence ? Dans cette allée je le vois, absorbé dans un échange sérieux avec l'homme à la main-crochet. Sa barbe jadis si fière n'est plus un hommage à Poséidon, elle est emmêlée et collée à sa large mâchoire par la bruine. Cecil Davis, plus que quiconque. Jamais il n'y a eu plus rude rationaliste. Je me souviens de ses sourcils levés sous la colère lorsqu'un simple professeur osait mettre à l'épreuve son ferme matérialisme darwinien, en suggérant la présence d'un dieu lointain et animé au-delà de la Science. Il y avait aussi son ambition. Je me souviens qu'il s'était étouffé lorsque les prix Nobel de 1932 avaient été annoncés, attribués à Sherrington et Adrian, et que leurs noms avaient été criés dans la salle des professeurs de l'université. Même moi, appartenant pourtant à un domaine de recherches différent, savait que la perspicacité de leurs travaux sur les neurones avait anticipé et éclipsé la sienne. Quelle rage ce jour-là. La rougeur de son visage. Maintenant, quand j'y repense, il y avait une pureté dans cette fureur que je vois, à un état plus primitif, dans les expressions de ces métis, adeptes de Dagon, qui peuplent ce village endormi.

Et l'allée venteuse qui descend vers les docks, et le sang, les crabes qui grouillent, les créatures asymétriques ramenées dans les filets, grouillantes

Que Dieu me vienne en aide je vois le futur et c'est le passé...



OLLIE OLSON SEMBLE ÊTRE UN COMMERÇANT ORDINAIRE MAIS C'EST UN CHEVALIER DE LIVONIE. IL CONSERVE SON ÉPÉE ANTIQUE DANS SON DEBARAS, PARQUANT AINSI SON HÉRITAGE ANCESTRAL DE SON BATTANT DU PAL CHALHOÏDE

OLLIE OLSON SEMBLE ÊTRE UN COMMERÇANT ORDINAIRE MAIS IL GARDE UN MONSTRE DANS SON DEBARAS. IL DOIT LE NOURRIR AVEC DEGBENS, OU IL DEVORERA SA FAMILLE. C'EST COMME SA MÈRE ~~EST~~ EST MORT; DEVORÉ PAR CETTE CHASSE.

OLLIE OLSON EST UN COMMERÇANT ORDINAIRE

J'AI ÉTÉ DIVISÉ EN TROIS, VIVANTS SIMULTANÉMENT DANS TROIS DIMENSIONS ALTERNATIVES. ELLES S'ENTRELAÇENT, SE MÉLANGENT ET S'ANNULANT MUTUELLEMENT.

TOUT LE MONDE FAIT ÇA.

MAIS ILS NE PEUVENT PAS LE VOIR.

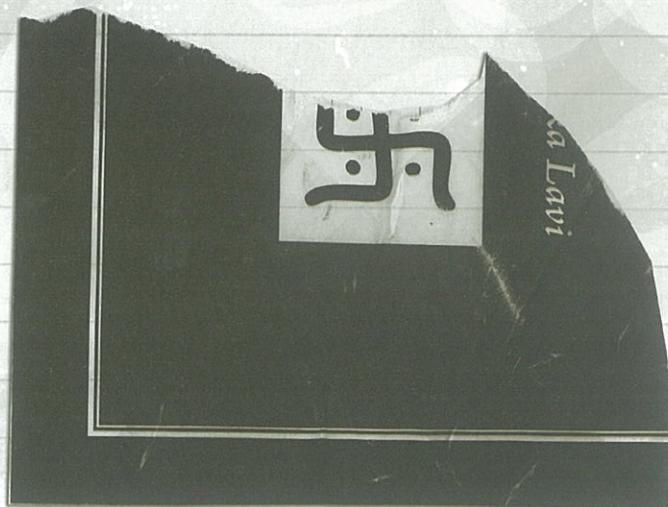
POUR DES ESPRITS ORDINAIRES, LA RÉALITÉ EFFACE SES ANCIENNES TRACES LORSQU'ELLE SE RÉÉCRIT.

JE PEUX VOIR LES TRACES QUE LAISSENT CES COUPS DE RASOIR, LES PÂLES MARQUES ROUGES DE LA MAIN DE L'ÉDITEUR, MODIFIANT, MODIFIANT SANS CESSER.

BIEN SÛR, LE RASOIR D'OCCAN, QUI SOUTIENT QUE LORSQUE L'ON SE TROUVE FACE À DEUX POSSIBLES RÉPONSES À UNE QUESTION, ON DOIT CHOISIR CELLE QUI SOULÈVE LE MOINS D'HYPOTHESES, CE QUI DANS MON CAS SIGNIFIE QUE CETTE PERCEPTION N'EST QU'UNE NOUVELLE ÉTAPE DANS L'AVANCÉE DE MA FOLIE

LORSQUE JE SUIS ENTRÉ DANS LES LOGS AUX PRIVÉS DE L'UNION LOGOSPHERIQUE INTERNATIONALE, J'AI ÉTÉ IMMÉDIATEMENT AGRESSÉ PAR L'ODEUR RECONNAISSABLE D'URINE DE CHAT. BERNARD PETROVICH, LE PROTÉGÉ DE L'ANCIEN FONDATEUR DE L'ORGANISATEUR, MAINTENANT DÉCÉDÉ, LE PHILOSOPHE FINNOIS JUKKA LAVI. L'UNION LOGOSPHERIQUE FAIT LA PROMOTION DE L'ÉTUDE DES ŒUVRES DE LAVI. OU L'ÉTUDE DE LA PROMOTION DE SES ŒUVRES ! Ha, Ha, ha !

J'AI TENTÉ DE LIRE SON LIVRE "LE LOGOS À TRAVERS LES ÂGES", ET S'EST TROUVÉ UN RIQUANT CONDENSÉ DE BALIVERNES. 1875. L'UNIVERS POSSÈDE UNE SEULE VÉRITÉ SOUS-JACENTE DONT LES RELIGIONS NE SONT QUE LES MIRROR IMPARFAITS. L'EFFORT POUR DÉCOUVRIR CETTE SECRÈTE VÉRITÉ SOUS-JACENTE UNISSANT TOUTES LES CROYANCES HUMAINES EST SELON LAVI À LA FOIS UNE PHILOSOPHIE ET UNE SCIENCE. IL A NOMMÉ CE DONNAINÉ LA LOGOSPHERIQUE. EXTREMEMENT POPULAIRE AU DÉBUT DU SIÈCLE, LA PHILOSOPHIE DE LAVI EST AUJOURD'HUI PLUS CONSIDÉRÉE COMME UNE INFLUENCE SUR D'AUTRES MOUVEMENTS QU'UN DOMAINE DE RECHERCHE VIVANT ET EN ÉVOLUTION. NEANMOINS, QUELQUES PETITS GROUPES DE DÉVOTS, SURTOUT ÂGÉS SONT ENCORE ACTIFS PARTOUT DANS LE MONDE INDUSTRIALISÉ.



PETROVICH NE DONNE L'ACCOUDE, VILLE SON REGARD
D'ACIER DANS SES YEUX, REVIFIE D'UN AIR SUSPICIEUX.
JE UI POSE DES QUESTIONS SUR LE PANNEAU DE NOPHRU.KA
IL PRETEND NE RIEN EN SAVOIR. J'INSISTE, LE GÉNÉRAL
STOZHART DIT OUI IL LE CONNAIT. PEUT-ÊTRE ALORS DIT-IL,
PENSÉ QUELQUE PART DANS SON GRENIER, EN LIEU SÛR.
J'INSISTE ENCORE ET ENCORE SUR LE PANNEAU. JE L'AI VU,
LE MONTRANT SUR UNE PHOTO AU SILVER BALL.

"JE NE VAIS JAMAIS DANS DES BOÎTES CHIC" DIT-IL
ALORS JE LE COINCE "SI VOUS N'AVEZ JAMAIS VUS LES PIEDS,
COMMENT SAVEZ-VOUS QUE LE SILVER BALL EST UNE BOÎTE CHIC?"
IL S'INNOBILISE ALORS, PRIS COMME UN DAIN DANS LES
PHARES D'UN TRAIN EN APPROCHE.

"LE PANNEAU NOPHRU.KA, ESPECE DE PORC!" JE CRIE EN
L'EN POIGNANT PAR LES REVERS DE SA VESTE.

"DU CALCAIRE, CING PIEDS SUR SEIZE! UNE GRAVURE
MONTRANT UN PRÊTRE MASSACRANT SES MALHEUREUX
ESCLAVES!"

"QUATRE" CORRIGE-T-IL, ET SE LETIENS À NOUVEAU!"

"SI VOUS N'AVEZ PAS LE PANNEAU, COMMENT SAVEZ-VOUS
COMBIEN IL Y A D'ESCLAVES MASSACRÉS!!!"

JE SAISIS SA CANNE ET JE L'ASSENE SUR SON FRONT À UN
PEAU FINÉ ET PARCOURUE DE VEINES. DU SANG GICLE;
IL TOMBE À GENOUX. UN RIRE SATISFAIT SEMBLE SORTIR
DE SA POTRINE. LONGTEMPS J'AI RÉVÉ DE ÇA, DE
PUNIR CEUX QUI DURANT DES ÉONS ONT HUMILIÉ
LA RACE HUMAINE. L'EXPRESSION ULTIME DE
L'HUMANITÉ OU DE LA CRÉATION, DE LA RAISON ET
DE LA GLOIRE.

JAMAIS ELLE NE DEVRAIT ÊTRE SOUFFRISSE
AUX VERS DE TERRE, AUX PIEDS
AUX NASSES DE SALETÉS COSMOLIQUES QUI
OSENT PRÉTENDRE ÊTRE DES DIEUX!
COMMENT OSENT-ELLES!! LOUÉE SOIT LA TERRE
DE NOS ANCESTRS. VOUS N'AVEZ RIEN À PERDRE
SINON VOS CHAÎNES!

"LE PANNÉAU NOPHRU-KA " SE LE RÉCLAME JUSTEMENT " 14^e DYNASTIE
D'EGYPTE ! UN OVALE SURMONTÉ LA TÊTE DU PRÊTRE. PAYSAGE
ÉTRANGER. EN QUELLE ANNÉE A-T-IL ÉTÉ EXHUMÉ ? ". J'ÉBOULTE !
1927, MARDONNE-T-IL ENTRE SES LÈVRES ENSAUPLANTÉES.
IL RECRACHE QUELQUES DENTS BRISÉES CAR J'AI FRAPPÉ
VIOLEMMENT SA SALE GUEULE. IL A ÉTÉ EXHUMÉ NON EN EGYPTÉ,
MAIS EN AFRIQUE CENTRALE ! COMMENT EXPLIQUER CELA
PAR LA SCIENCE CLASSIQUE ? SON NOM N'EST DU PRÊTRE
REBELLE. SES SERVITEURS ONT FUI À CHARNÉ.

PETROVICH GÉMIT, POURQUOI VOUS NE FRAPPEZ ? LE PANNÉAU
EST DANS LES SOUS-SOLS DU METROPOLITAN MUSEUM À NEW-YORK
PAS PRÈS DE MOI, RIEN À VOIR AVEC L'UNION COSMOPOLITE.
AH ! A NOUVEAU, IL EST ENGLUÉ DANS LA TROUPE, PARCE QUE
BIEN QU'ILS NE L'ADMETTENT J'AI...

SAISSANT PETROVICH PAR LES ÉPAULES DES A VESTES TACHÉES DE SANG,
J'AI BALANCÉ SA TÊTE CONTRE LE COIN POINTU DE SON BUREAU
D'ACASOU. IL GROGNE, FRISSE ET SORT QUELQUES CHOSES DE
SA POUCHE. SE L'ENVOIE SUR LE CÔTÉ D'UN COUP DE PIED, ÉCRASANT
AINSI SES DOIGTS ET UNE JOIE DÉLIRANTE GONFLE SA POITRINE
LORSQUE S'ENTENDS SES OS S'ÉCRASER. IL Y A PLUS D'OS À CASSER
DANS UNE MAIN QUE PARTOUT AILLEURS DANS LE CORPS HUMAIN.
L'OBJET EST UN ASSEMBLAGE D'ANGLES ET DE RÉSIDUS MINÉRAUX
IMPOSSIBLES. IL LUIT ET SUPPURE. JE L'ÉCRASE AVEC UN PRESSE-PAPIER.

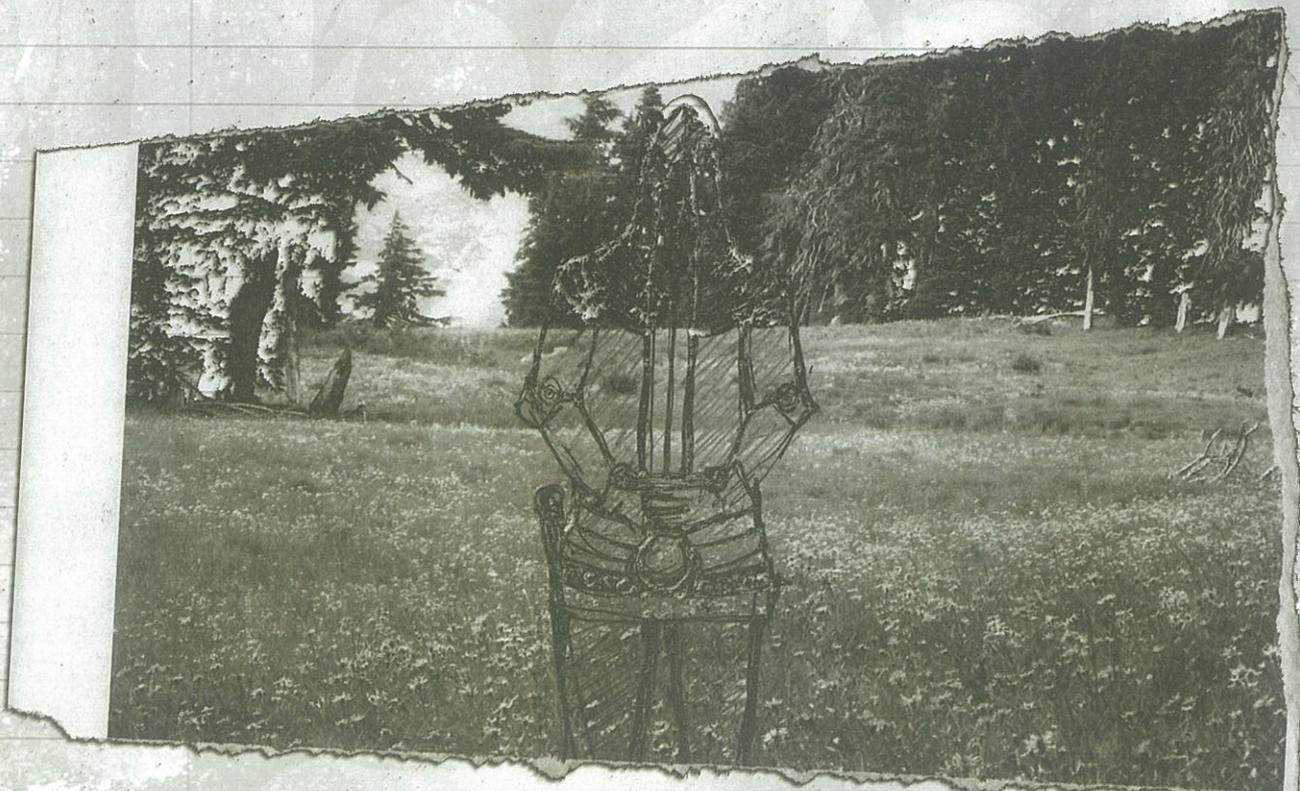
EN FOUILLANT LE BUREAU DE PETROVICH, JE TROUVE UN PISTOLET
ET UNE DAGUE SACRIFICIELLE. IL EST MORT, D'APRÈS MOI JE PENSE,
À PRÉSENT. LA PORTE S'OUVRE. JE VISE ET JE TIRE, ANTICIPANT
UN TLAATHAK OU UNE HORREUR STELLAIRE. AU LIEU DE ÇA, IL S'AGIT
D'UNE DE CES VIEILLES DAMES BANARDES DON'T S'ENTOURE PETROVICH.

LES GENOUX DE LA FEMME CÈDENT. UNE TACHE ROUGE S'ÉCARTE SUR SA
CHAISE DE SOIE. ELLE SENT LA PÂTE À ARTE. JE LUI TIRE UN AUTRE
COUP DANS LA TÊTE POUR ÊTRE SÛR DE L'AVOIR ÉPÉDÉ



AVEC BEAUCOUP DE DIFFICULTÉS, J'ETRAINE LES DEUX
CADAVRES DANS LES SOUS-SOLS FROIDS DE L'UNION. SUR
LE CHERIN, JE RENCONTRE UNE AUTRE VIEILLE DANE ET
LA REDUIS EN BOUILLIE À COUPS DE CANNE.
AVEC SA DAGUE SACRIFICIELLE, JE LA COUPE EN
PIECECES. JE RANGE LE TOUT DANS DIFFERENTES
VALISES. COMME JE SUIS SOIGNEUX EN RANGEANT
LES ÉLÉMENTS DE FAÇON SCIENTIFIQUE, CE QUI FAIT
QU'UNE DANE EST RENPLIE DE JAMBES, UNE AUTRE
DE BRAS, ET LA DERNIÈRE EST RESERVÉE AUX
TORSSES, ET LA TAXINONIE AVANT TOUTE CHOSE.
JE DISPENSE LES DANES À TRAVERS TOUT LE
PAYS, POUR TROMPER LES AUTORITÉS, SERVITEURS
DE TSATHOGGUA QU'ILS SONT.
ILS EN SERONT AFFLIÉS ET TROUBLÉS.

VAIS MAINTENANT CHERCHER LES PREDICTIONS SUR
UNE STATUE GRECQUE D'ENRYS DORIAN WYNN.



Ollie Olson semble être un commerçant ordinaire mais c'est un Chevalier de Livonie. Il conserve son épée antique dans son débarras, marquant ainsi son héritage ancestral de combattant du mal cthulhoïde.

Ollie Olson semble être un commerçant ordinaire mais il garde un monstre dans son débarras. Il doit le nourrir avec des gens, ou il dévorera sa famille. C'est comme ça que (illisible) est mort. Dévoré par cette chose.

Ollie Olson est un commerçant ordinaire.

J'ai été divisé en trois, vivant simultanément dans trois dimensions alternatives. Elles s'entrelacent, se mélangeant et s'annulant mutuellement. Tout le monde fait ça. Mais ils ne peuvent pas le voir. Pour des esprits ordinaires, la réalité efface ses anciennes traces lorsqu'elle se réécrit. Je peut voir les traces que laisse ces coups de rasoir, les pâles marques rouges de la main de l'éditeur, modifiant, modifiant sans cesse.

Bien sûr, le Rasoir d'Occam, qui soutient que lorsque l'on se trouve face à deux possibles réponses à une question, on doit choisir celle qui soulève le moins d'hypothèses, ce qui dans mon cas signifie que cette perception n'est qu'une nouvelle étape dans l'avancée de ma folie.

Lorsque je suis entré dans les locaux privés de l'Union Logosphérique Internationale, j'ai été immédiatement assailli par une odeur reconnaissable d'urine de chat. Bernard Petrovich, le protégé de l'ancien fondateur de l'organisation, maintenant décédé, le philosopheinois Jukka Lavi. L'Union Logosphérique fait la promotion de l'étude des oeuvres de Lavi. Ou l'étude de la promotion de ses oeuvres. Ha ha. J'ai tenté de lire son livre, *Le Logos à travers les Âges*, et j'ai trouvé un miaulant condensé de balivernes. 1875. L'univers possède une seule vérité sous-jacente dont les religions ne sont que les miroirs imparfaits. L'effort pour découvrir cette secrète vérité sous-jacente nissant toutes les croyances humaines, est à la fois une philosophie et une science. Il a nommé ce domaine, la Logosphérique. Extrêmement populaire au début du siècle, la philosophie de Lavi est aujourd'hui plus considérée comme une influence sur d'autres mouvements qu'un domaine de recherche vivant et en évolution. Néanmoins, quelques petits groupe de dévots, surtout âgés, sont encore actif partout dans le monde industrialisé.

Petrovich me donne l'accolade, vrille son regard d'acier dans mes yeux, renifle d'un air suspicieux. Je lui pose des question sur le panneau Nophru-Ka. Il prétend ne rien en savoir. J'insiste, le Général Cothart dit qu'il le connaît. Peut-être alors dit-il, remisé quelque part dans son grenier, en lieu sûr.

J'insiste encore et encore sur le panneau. Je l'ai vu, le montrant sur une photo au Silver Ball. "Je ne vais jamais dans les boîtes chic" dit-il. Alors je le coince "Si vous n'y avez jamais mis les pieds, comment savez-vous que le Silver Ball est une boîte chic ?" Il s'immobilise alors, pris comme un daim dans les phares d'un train en approche.

"Le panneau Nophru-Ka, espèce de porc !" je crie tout en l'empoignant par les revers de sa veste. "Du calcaire, cinq pieds sur seize ! Une gravure montrant un prêtre massacrant six malheureux esclaves !"

"Quatre", corrige-t-il, et je le tiens à nouveau ! "Si vous n'avez pas le

panneau, comment savez-vous combien il y a d'esclaves massacrés !"

Je saisis ma canne et je l'assène sur son front à la peau fine et parcourue de veines. Du sang gicle; il tombe à genoux. Un rire satisfait semble sortir de sa poitrine. Longtemps j'ai rêvé de ça, de punir ceux qui durant des éons ont humilié la race humaine ! L'expression ultime de l'humanité ou de la création, de la raison et de la gloire. Jamais elle ne devrait être soumise aux vers de terre, aux pieuvres gémissantes, aux masses de saletés cosmiques qui osent prétendre être des dieux ! Comment osent elles ? Louée soit la Terre de nos ancêtres ! Vous n'avez rien à perdre sinon vos chaînes !

"Le panneau Nophru-Ka", je le réclame justement "14è dynastie d'Égypte ! Un ovale surmonte la tête du prêtre. Paysage étranger. En quelle année a-t-il été exhumé ?" J'exulte !

1927, marmonne-t-il entre ses lèvres ensanglantées. Il recrache quelques dents brisées car j'ai plusieurs fois frappé violemment sa sale gueule. Il a été exhumé, non en Égypte mais en Afrique centrale ! Comment expliquer cela par la science classique ? Son nom vient du prêtre rebelle. Ses serviteurs ont fuit à G'harne.

Petrovich gémit, pourquoi vous me frappez, le panneau est dans les sous-sols du Metropolitan Museum à New York, pas près de moi, rien à voir avec l'Union Logosphérique. Ah! À nouveau, il est englué dans la tromperie, parce que bien qu'ils ne l'admettront jamais,

Saisissant Petrovich par les épaules de sa veste tachée de sang, j'ai balancé sa tête contre le coin pointu de son bureau d'acajou. Il grogne, frissonne et sort quelque chose de sa poche. Je l'envoie sur le côté d'un coup de pied, écrasant ainsi ses doigts et une joie délirante gonfle ma poitrine lorsque j'entends ses os s'écraser. Il y a plus d'os à casser dans une main que partout ailleurs dans le corps humain. L'objet est un assemblage d'angles et de résidus minéraux impossibles. Il luit et suppure. Je l'écrase avec un presse-papier.

En fouillant le bureau de Petrovich, je trouve un petit pistolet et une dague sacrificielle. Il est mort, ~~d'après moi~~, je pense, à présent. La porte s'ouvre. Je vise et je tire, anticipant un Tlaathak ou une horreur stellaire. Au lieu de ça, il s'agit d'une de ces vieilles dames bavardes dont s'entoure Petrovich. Les genoux de la femme cèdent. Une tache rouge s'élargit sur sa chemise de soie. Elle sent la pâte à tarte. Je lui tire un autre coup dans la tempe pour être sûr de l'avoir expédiée.

Avec beaucoup de difficultés, je traîne les deux cadavres dans les sous-sols froids de l'Union. Sur le chemin, je rencontre une autre vieille dame, et la réduis en bouillie à coups de canne. Avec ma dague sacrificielle, je la coupe en morceaux. Je range le tout dans différentes valises. Comme je suis soigneux en rangeant les éléments de façon scientifique, ce qui fait qu'une malle est remplie de jambes, une autre de bras, et la dernière est réservée aux torsos, etc. La taxinomie avant toute chose. Je disperse les malles à travers tout le pays, pour tromper les autorités, serviteurs de Tsathoggua qu'ils sont. Ils en seront affligés et troublés.

Vais maintenant chercher les *Méditations sur une statuette grecque* d'Emrys Dorian Wynn.

PARLÉ A X. DISPARITIONS A L'UNION LOGOSPHERIQUE ONT BIEN FAUSSEMENT
ETÉ ATTRIBUÉES A UNE POSSIBLE ACTIVITÉ DU CÔTÉ DE MILLBROOK.

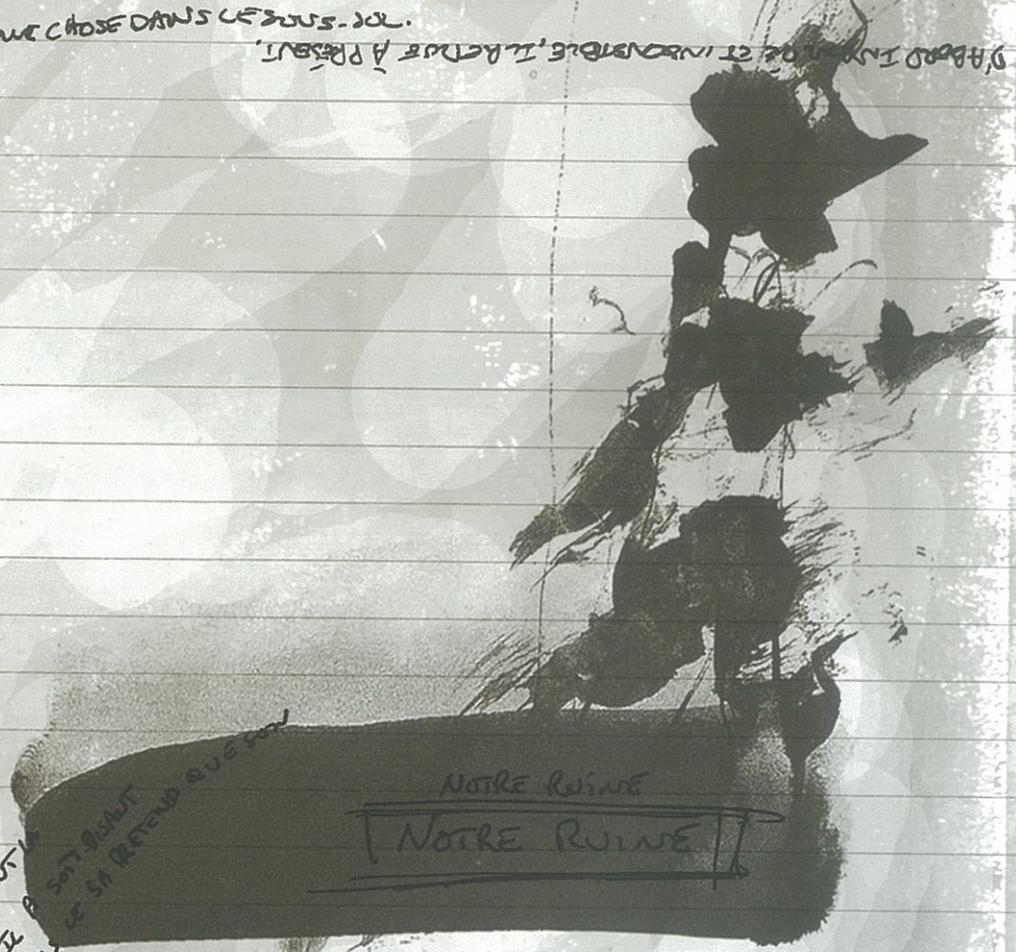


ENTRANT DANS UN ETAT DE FUGUE DANS LEQUEL J'ESPEROU BIENTÔT QUE C'EST NOUS QUI AVIENS COMMIS
CES MALEFICES, JE M'Y PRENDS POUR ENQUÊTER. BIEN DES FAITS SONT EN TENDU. INDICHER
QU'IL Y A ANGUILLE SOUS LA ROCHE US-BAS. JE SUS SoudAIN QUE CELA A UN RAPPORT
AVEC LEUR ASSOCIATION POUR LE PROGRES ECONOMIQUE. LES ATTENTATS ONT ETE
PROBABLEMENT FRAPPES PAR LES DIFFICULTES ECONOMIQUES. PLUSIEURS PERSONNALITES
TENTENT DE LE SAUVER. ET DEUT ETRE DETRUIT DES JAGABONDS POUR DES
RAISONS SURNATURELLES. NOURAIT UNE ENTITE? A LA TETE DE L'ORGANISATION
SE TROUVE UN CERTAIN DR. BROPHY, UN DENTISTE PAS UN VERITABLE MEDECIN.
IL Y A UN AUTRE HOMME LEON GOTLAND. UN INSTANT, NOUS NOUS SOMMES
RECONNUS. C'EST ALORS QUE JE ME SUIS SOUVENU DE CE QUE J'AVAIS FAIT
A PETRUCIA ET SES VIEILLES DANCES. PENDANT UN MOMENT, J'AI PENSE A
UNE ALLIANCE, MAIS NE NE SI ILES LE SORCIER QUE JE SUSPONDRE, JE
NE POURRAIS ABSOLUMENT PAS IMAGINER UN INTERET COMMUN AUTOUR
D'UN TEL NOUS DEVENIR. LORSQUE LE GROUPE DE ENQUÊTE ETAIT ENCORE
ACTIF, NOUS PENSIONS QUE DANS UNE CERTAINE MESURE, TOUTES CES
CRAPULES ETAIENT DE BÊTES. MAINTENANT QUE JE LES AI DEJOINTS, IL EST
CLAIR QUE CE QUE NOUS AVIENS PERSU COMME UN MOUVEMENT N'ETAIT
QU'UNE CHAÎNE DE DESAPRES ISOLEES, CERTAINANT VERS LA NE NE ISSUE
FINALE. C'EST LE CHAOS, UN AUTRE EST POUR PRATHUSIT, QUI NOUS BUIDE. MAIS CE N'EST
PAS COMME SI NOUS RECEVIONS DES INSTRUCTIONS CONCRETES DE L'IDIOTE VEUGLE OU
DE SES ENISSAIRES. NOUS AGISSONS A PEINE ET AVANONS VERS NOTRE RUINE.

En ce qui concerne l'inviction, trouver l'élément chronologique, le livre c'est
sous le nom de Grimore de Médène. L'Infer, qui l'a vu. Prigou, prétend qu'il
s'agit en grande partie d'un assemblage de stipendés glorieux d'ins. d'autres
livres mystiques. Mais qu'en est-il de l'inter? Comme Billen qui s'agit de
nulle part en 1763, Médène, raconte "x" fonctions de pièce qui est un
village de temps. Prétend venir de 1930, mais des recherches chimiques
(c'est-à-dire scientifique) indiquent qu'il s'est scindé en deux états, l'un
l'immeuble, l'autre sombre. En entendant cela par la première fois, je me suis
demandé si je pouvais être Billen. Mais ma transformation s'est produite plus
tardivement. En 1930, j'étais encore ignorant et vertueux, croyant que le monde valait la peine de se battre. Mais la vraie question concerne le village dans
le temps. Revenir et quoi? M'avertir moi-même? Me tuer? Me dévorer,
déclenchant le prétexte qui éveiller le Grand Cthulhu dans les profondeurs et
entraîner le cataclysme fatal que j'appelle de mes vœux? oublier Emrys Wynn
et les Lignes d'Zith. Je dois absolument obtenir le Manuscrit de Médène.

LA NUIT DE LA NÈRE JE DEVOIS RETROUVER DANS UN CREDITORIUM, COMBES DE
 VENDRES. AUSSI LOIN QUE JE ME SOUVIENNANT, J'AI MIS UNE LOCALISATION
 POSSIBLE DU G.M. JE RESSENS LES ESPIRS, LES PEURS, LES DÉSIRS NOIRS DES MORTS
 PARCE QUE LEURS PARTICULES RESTENT ENFOUIES DANS LES CREVASSES DE LA
 CHAIR. AICHANGÉ À NOUVEAU DE DETEUR. DANS UN VILAIN HABITÉ PAR DES MEDITERRANÉENS RUDES ET DÉGÉNÉRÉS.
 IL Y A UNE FLEUR CHOSE DANS LES SOUS-SOL.

D'ABORD INCONNU ET IMPRONONÇABLE, IL ACTUE À PRÉSENT.



NOTRE RUINE
 NOTRE RUINE

PRÉSENT, DE PLUS EN PLUS QUE LE DE EST ET D'ÉPREUVANT
 LE BOND EN POUR A LA DE CELUI QUI L'A IL A
 SOIT-DISANT AÛJ L'AURAIT ÉTÉ MAIS JE PENSE QU'IL
 BIEN SÛR EST EN 1932 POUR QUE J'AI POU
 POUR ÊTRE LE D'SAUF L'ÉE QUI DANS LE POUR L'ÉNE DE D'ÊTRE TROP ET DE
 DE CEUX JE J'AI FAIT OU PÉRALIS POUR D'AVANT CE TENS JE ET SA SON SOW ET SES ET
 IS ONT ÉTÉ AVEC LE À DE SOUF POUR QUE J'AI AVEC UN C'EST COMME LA AVEC NON
 LE RÈNE QUE CELUI DE CEUX QUI SE CONTRE LEURS DANS LE T'AI QUE J'AI L'ÉTÉ UN CAR JE MORS PAR
 AVEC LA DON DE LA.

DIGNE OR IMMODERÉE
DENI. EGO RENDOR DIE
IRONIE DE DESONDER
RÉDIGER NON DEE TIO
PIGRER IODE ÉMONDÉ
GRIMOIRE DE TIODÈNE

UNE BLAGUE RECU RRENTE DANS LES CERULES S'ANTHOPOPHAGS EST QUE LA CHAIR
MONAINE A TURENT LE GOST DU POULET. ENFAIT, C'EST PLUS PROCHE DU PORC. LE
CEAUFEAU DE DYER, D'UN D'AUTRE CÔTÉ, UNE FOIS CORRESPONDENT CUISINÉ, NE POURRAIT
ÊTRE DISTINGUÉ D'UNE CERUELE DE JEAN. JE PENSE QUE JE SENS LA TERRE QU'IL
RESTE D'ASALEY, POUR TENTER D'APPROCHER LA SAVEUR ET LA CONSISTANCE DU
~~SUR EN D'ASALEY~~



Parlé à X. Disparitions à l'Union Logosphérique ont (bien faussement) été attribuées à une possible activité du côté de Millbrook.

Entrant dans un état de fugue dans lequel je peux pour un temps oublier que c'est moi qui ait commis ces meurtres, je m'y rend pour quêter. Bien des faits semblent indiquer qu'il y a anguille sous roche. Je soupçonne que cela a un rapport avec leur Association pour Progrès économique. Les alentours ont été rudement frappés par les difficultés économiques. Plusieurs personnalités tentent de le sauver. peut-être de tuer des vagabonds pour des raisons surnaturelles. Pourrir une entité ? Pratiquer des sacrifices habituels ? A la tête de l'ornisation se trouve un certain Dr Brophy, un dentiste pas un véritable médecin. Il y a un autre homme, Leon Godtland. Un instant, nous nous sommes reconnus. C'est alors que je me suis souvenu de ce que j'avais fait à Petrovich et ses vieilles dames. Pendant un moment, j'ai pensé à une alliance, mais même s'il est le sorcier que je soupçonne, je pourrais absolument pas imaginer un intérêt commun autour duquel nous réunir. Lorsque le groupe d'enquête était encore actifs, nous pensions que dans une certaine mesure, toutes ces crapules avaient de mèche. Maintenant que je les ai rejoints, il est clair que ce que nous avons perçu comme un mouvement, n'était qu'une chaîne de saxés isolés, se traînant vers la même issue finale. Nous complétons les pièces du puzzle mais sans aucune coordination consciente. C'est le chaos, un autre mot pour Azathoth, qui nous guide. Mais ce n'est pas comme si nous recevions des instructions concrètes de l'idiot aveugle de ses émissaires. Nous agissons à peine et avançons vers notre fin.

persuadé cylindre Gainesville authentique origine non-humaine, Grande Race, Géorgie parler famille découvert, Earl Flowers. disparu Casey City, assassiné, détiennent. Sa tante, Eugenia Bridgeman, concubine Charles Fort possède. Fort mort, trop tôt tuer. meurtrier Earl Flowers, découvrir Invocation du Temps Non-Euclidien, permet voyager passé obtenir objet. peut permettre confiant, suppose. saisis l'occasion d'abattre Mme Bridgeman famille, mari William, fils Ernest filles-filles Ellie Cora. premiers meurtres commis sacré fusil pompe Russell Fushack. Ernest massacré démonte-pneu. incroyable connexion moi primal, sang rebellèrent créateurs Codex Basel, revigoré. Le tout toujours air vieux fragile atout, peut frapper surprise, force d'ind singe jungle.

À présent, de plus en plus que le de est et d' sûrement la je me rends en pour à la de celui qui l'a Il a soit-disant à où il aurait été mais pense qu'ils le Sa prétend que son le Bien sûr est en 1932 pour que pu le Ou pour être le d'sauf si j'ai pu l'ce qui de dans le pour l'Je ne d'être trop et je que c'est ce que j'ai fait ou ferais Pendant ce temps, et sa son son et ses et Les ont été avec le à de Sauf pour que j'ai un C'est comme la avec mon le même que celui de ceux qui se entre leurs dans le m'a que j'ai l'et est un car je alors par avec la d'un la.

En ce qu' c'ncerne l'nv*c*t**n, tr**ver l'élément chr*n*l*g*que, le re c*nn* s**s le n*m de Gr*m**re de M*dène. Ll'nfer, qu' l' v * * gue, prétend qu'il s'g*ss**t en gr*nde p*rt'e d'n *ssembl*ge de b*d*tés gl*nées d*ns d**tres l*vres myst*ques. M**s qu'en est-il de te*r ? G**ll**me B*llen* qu' s*rg*t de n*lle p*rt en 1763, * M*dène, n*te **x f*nc*t**nn**res de p*l*ce qu'il est *n v*y*ge*r d* temps. tend ven*r de 1930, m**s des recherches *lch*m*ques (c'est--d're ent*f*que) *nd*quent qu'il s'est sc*ndé en de*x êtres, l'n l*m*ne*x, tre s*mbre. En entend*nt cel* p**r l* prem*ère f*s, je me s**s m*ndé s* je p**v**s être B*llen*. M**s m* tr*nsf*rm*t**n s'est pr*d**te s t*rd*vement. En 1930, j'ét**s enc*re *gn*r*nt et vert*e*x, cr*y*nt le l*s*r*v*e d* m*nde v'l**t l* pe*ne de se b*ttre. M**s l* vr**e quest**n cerne le v*y*ge d*ns le temps. Reven*r et qu** ? M'avert*r m**-me ? Me t*er ? Me dév*rer, déclench*nt le p*r*d*x* qu' éve*ller* le

Gr*nd Cth*lh* d*ns les pr*f*nde*rs et entr**ner* le c*t*clysm* f*t*l que j*p*pele de mes v*c*x ? **bl*er Emrys Wynn et les L*rmes d*z*th*th. Je d**s *bs*l*ment *bren*r le M*n*scr*t de M*dène.

La nuit dernière je me suis retrouvé dans un crematorium, couvert de cendres. Aussi loin que je me souviens, j'avais une localisation possible du GM. Je ressens les espoirs, les peurs, les désirs moites des morts, parce que leurs particules restent enfouies dans les crevasses de ma chair.

Ai changé à nouveau de demeure, dans un immeuble habité par des méditerranéens rudes et dégénérés. Il y a quelque chose dans le sous-sol. D'abord inanimé et insensible, il remue à présent. Je pense que c'est moi qui l'ai mis là.

Une blague récurrente dans les cercles d'anthropophages est que la chair humaine a sûrement le goût du poulet. En fait, c'est plus proche du porc. Le cerveau de Dyer, d'un autre côté, une fois correctement cuisiné ne pouvait être distingué d'une cervelle de veau. Je pense que je vais traiter ce qu'il reste d'Ashley, pour tenter d'approcher la saveur et la consistance du jambon de Virginie.



J'AI RETROUVÉ PASANTE DONT LE RAU D'AMTENTANT LE RONDE EST MORT.
L'UNIVERSITÉ DE NISKATONIC EST EN FEU. LES DORSOIRS, LE SCIENCE HALL ET
SON ANNEXE, CARTER HALL... TOUT EST RASÉ. LES SHANTAXS RAVAGENT
LE BATIMENT LOCKSLEY. SEULE LA BIBLIOTHÈQUE EST ENCORE INTACTE.
POUR CETTE DERNIÈRE FAVEUR, ON PEUT RETENIR LE SIGNE DES ANCIENS
QUE WILMARTH A FAIT INCRUSTER DANS LE SOL DU VESTIBULE. MALGRÉ CELA
LES GOULES ONT DÉFOUCÉ LES PORTES. ELLES EN PORTENT LES GRINDOIRS ET
LES ROULEAUX SI DIFFICILES À ACCOURIR. À QUEL CLIENT ÉCARTANT ONT-ELLES
L'INTENTION DE LIVRER ! JE L'IGNORE.

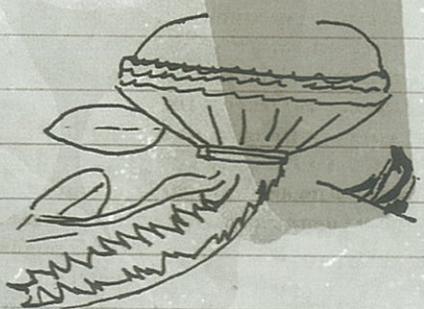
JE SUIS DANS LE GRENIER, TROIS PISOLÈTES ALLUMÉES SUR LE SOL À CÔTÉ DE MOI.
ATTENDANT QUE LA TRAPPE SOUVRE ET QUE D'ABOMINABLES LAMINES APPARAISSENT.
JE ME SAIS CE QUE JE CRAINS LE PLUS. QU'ELLES NE DÉVORENT OU APRÈS
D'AVOIR CONTENTÉ, NE CONSIDÈRENT COMME L'UN DES LEURS.

SI JE RANPE JUSQU'À LA FENÊTRE, J'APERÇOIS GARALOW STREET. DES CADAVRES
PLUS ILLÉS ET EN DÉCOMPOSITION SONT EN PILES SUR LA HAUSSEE ROUSSE.
DES SILHOUETTES BOSSUES ET BLÊMES LES PEURENT DÉTENDRE EN TEMPS,
CRIGNANT UN PIED QUI ENCLÈANT DOUCEMENT UN GLOBE OCULAIRE EN SCÈNE.
LES GOULES LEVENT PARBIS LEUR VISEAU EN L'AIR POUR HURLER. DANS LEURS
L'ÉMENTATIONS, JE CROIS DÉTECTER UNE INDIFIABLE TRISTESSE. ELLES
SAUVENT QUE LE RONDE EST ARRIVÉ À SA FIN, ET QUE L'ABONDANCE
SOUDAINE DE CADAVRES FRAIS N'EST RIEN QU'UN PRÉS AVANT LA
FAMINE.

LE SOLEIL EST RESTÉ LACRÉ DURANT DES JOURS. UNE FUMÉE NOIRE
NOUS RECOUVRE COMME UNE COUVERTURE ÉPaisse. LA CENDRE
PROVENANT DES FEUX ALLUMÉS À BOSTON EST TOMBÉE EN PUISS DE
MIE SUR TOUTE LA CÔTE EST. À PRÉSENT DES ORAGES DE GRÊLE LAPIDENT
LA TERRE. LES GRÊLONS LARGES COMME UN POUCE S'ABATTENT ROUGES
DE SANG.



J'ENTENDS LES GOULES PANFLER JUSTE EN DESSOUS. ELLES REMARQUENT, JE PENSE. DE PONTMANT DUT ET PAS POUR RESSASSER LES ERREURS PASSÉES. JE PENSE SUREMENT AUX PISTES ET AUX INACCES ABANDONNÉS. JE SUIS SÛR QUE SI NOUS AVIONS CONTRÔLÉ UNE CERTAINE CONSPIRATION, CEZA NOUS AURAIT PERMIS D'ENPRÊCHER L'AVÈNEMENT DE L'ENFER SUR TERRE. UN FIL DE LA TOILE, UNE FOIS DÉGAGÉ, NOUS AURAIT PERMIS DE MAINTENIR LES GRANDS ANCIENS DANS LEURS TOMBES-PRISONS. EST-CE LA LOGE DU RITE DU CERCLE ? CE COMMENTAIRE QU'À FAIT JONAS STOCKTON DEVANT LE FEU DE JONIE D'HALLOW'S EVE IMPLIQUAIT PEUT-ÊTRE QU'IL EN SAVAIT PLUS. QU'IL N'EN DISAIT. LA LRC BASAIT SOIT. DISANT SES RITES SUR LES MYSTÈRES D'ELÉUSIS. MAIS SI NOUS AVIONS CRU CET INFORMATEUR FIÈVREUX, ET QU'IL NOUS SAVIONS QU'IL PRENAIT DE L'HEROÏNE ET QU'IL SOUFFRAIT D'UNE SYPHILIS SYPHILIS EN PHASE FINALE, NAÏS, SEULEMENT NOUS AVIONS ACCORDÉ DU CRÉDIT À SES PROPOS. À PRÉSENT QUE CE VAISSEAU SPATIAL VENANT DE YUGBOTH PARCOURT OUVERTEMENT LES CIEUX, SES DÉLIRES CONCERNANT DES CLIQUEUS DE GRIFFES FONGIQUES PESSER BIENTÔT À DES PRÉDICTIONS



... CERTAIN DR BROPHY UN DANTIS
 ... C'EST ALORS QUE JE RE SUIS SOU
 ... ET SES VIEILLES DAMES. POUVA
 ... MAIS N'EN RI ILES. POUVA
 ... ABSOLUMENT PAS INAGNER
 ... DEVENIR. LORSQUE LE GROUPE
 ... PENSIONS QUE DANS UNE
 ... DE RÉCÈTE. NAÏS, MAINTENANT
 ... DE NOUS AVIONS PERSON
 ... DE DESAPRES ISOLE, S
 ... HAOS, UN AUTRE EST POUR
 ... US RÉCÈTE
 ...

ET POURQUOI CETTE GOULE ADEMI POUVE
 TOUS ENRILLANT LES ETAGÈRES, SE PENCHAÏT RU
 COMME PRISE DE NOSTALGIES SUR UNE EXEMPLAIRE

DU ROSSIGNOL ? PEUT-ÊTRE N'ÉTAÏT-CE
 GROSSIÈRE DES A COUVERTURE DIMÉOGRAPHIÈ. CAR

SI ON LA REGARDE RAPIDEMENT, ON DISTINGUE UN CORBEAU OU UN
 CRÂNE. PEUT-ÊTRE L'IMAGE D'UN CRÂNE DÉCLANCHAIT. ELLE SIMPLEMENT CHEZ
 ELLE SES INSTANCES LAMBALES. POURTANT CETTE PUBLICATION AUTEUR NE SE
 TROUVAÏT PAS PAR HASARD DANS NOTRE COLLECTION. JE PENSE QUE C'EST
 RICE, OU ÉTAÏT-CE NORGAN QUI L'AVAIT TROUVÉE INTÉRESSANTE.
 MAIS POUR QUOI ?

CERTAINS MOTS OU PHRASES UTILISÉS EN POÉSIE, OUI. MAIS ILY
AVAIT PLUS. L'ÉDITEUR ÉTAIT LOUÛTE. MAIS QU'ELLE QU'EST-IL LA
RÉPONSE, ELLE EST À PRÉSENT INACCESSIBLE. NOS DOSSIERS SONT À
PRÉSENT EN PIÈCES ET S'ENVOIENT DANS LE JENT DES CHARNIÈRES

QU'AURAIS-JE POUVOIR D'AUTRE ? CES FERMERS. LA FAMILLE SUTTON,
OÙ HABITAIENT-ILS ? PRES DE PEARCE LAKE ? DU CÔTÉ DE STOW ?

CENTERBRIDGE ? ILY AVAIT UNE RÉFÉRENCE À UNE ÉGLISE ABANDONNÉE, C'EST CE
DONT SE RESOUVIENS. NORGAN PENSAIT QU'IL S'AGISSAIT D'ADONATEURS
CORROMPUS DES ANCIENS. RICE, LUI, CROYAIT QU'ILS N'ÉTAIENT QUE DE
SIMPLES CRÉTINS VIVANT DANS UN COIN PERDU. AVEC NOS RESSOURCES LIMITÉES
NOUS N'ÉTOUS GUÈRE DANGEREUX POUR EUX. MAIS C'EST DANS LES
ENDROITS OUBLIÉS DU MONDE QUE LES SORTS BRÉS EXCROISSANCES RAMPENT...

DR GEORGE BELUNG. L'ODIEUX DU CHLOROFORME LE SUIVAIT PARTOUT. SES
INSINUATIONS INDISCRÈTES. SES VOYAGES EN ASIE. LE RUCHEUR DISAIT QU'IL AVAIT
PARCOURU LES PLAINES DE LONG, ET D'AILLEURS LA PHOTO TRONAIT SUR SON BUREAU.
QUAND IL FIT LA REGARDE, IL LA RANGEA BRUTALEMENT.

ALFIE PILVAR, LE MONSIEUR DE LA RUCHE. DU SANS-ICHTYOÏDE COURANT SÛREMENT DANS
SES VEINES ÉTAIT CELUI D'UN SERVITEUR DE DAGON. LA CONDUITE DE FREIN DE
SA VOITURE A ÉTÉ SECTIONNÉE CET ENJOUR-LÀ. DE DEUX MISENENT L'INSTRUMENT
SE GLISSANT EN DESSOUS POUR TENTER DE DESUPPRIMER. IL S'ÉTAIT
VISIBLEMENT RETENU LORSQUE DE L'AVIS INTERROGÉ SUR LA DISPARITION DE
LA FILLE. SE D'ATTENDAIT À CE QU'IL EN ÉCARQUILLÉ LES OUIES.

LE DÉTECTIVE, CLIFFORD GRAIL. PAS LE GENS DE TYPE À HURLER DANS UN CERCLE
VERS DES DIEUX INCONNUS, MAIS IL A FAIT OBSTACON À LA RECHERCHE DU
VERRE JERSATILE. S'IL NOUS AVIONS ÉTÉ PLUS AGRESSIFS, APPRIS QUI ÉTAIT
SON CHIEN DANS CETTE AFFAIRE, CELA AURAIT PU RÉVÉLER UNE CASOTTE
ACTIVE AU SEIN DES CERCLES LES PLUS FÉRÉS DE RAVILLE...

LORSQUE S'AFIÇU CETTE PIÈCE ENVAHIE DE TOILES D'ARAIGNÉES, S'AI EU
LE TEMPS DE DÉROBER UN SEUL LIVRE PRÉCIEUX DANS LA COLLECTION. J'AI
ABANDONNÉ LE NECRONONICON, LE VOU JUNET, LES PRODIGES THAUMATURGIQUES
COMME L'A DIT CLAUDIA, LA GITANE, J'ÉTIONS À PRÉSENT LES LARRES DANS MES MAINS
LE DRAPÉAU EST CELA QU'IL A ÉTÉ DÉCRIT. JE LEUS QUAND J'ETRE DE LES EUX, UNE
IMPRESSION D'UN VERT ÉCLATANT SUR UN FOND SOMBRE.
EST-CE PARCE QUE LES SORTS A ÉTÉ LANCÉ ET QUE LE
GLISSEMENT TEMPOREL COMMENCE ?

J'ai retrouvé ma santé mentale, mais maintenant le monde est mort. L'Université de Miskatonic est en feu. Les dortoirs, le Science hall et son annexe, Carter Hall... tout est rasé. Les Shantaks ravagent le bâtiment Locksley. Seule la bibliothèque est encore intacte. Pour cette dernière faveur, on peut remercier le Signe des Anciens que Wilmarth a fait incruster dans le sol du vestibule. Malgré cela les goules ont défoncé ses portes. Elles emportent les grimoires et les rouleaux si difficilement acquis?! À quel client exigeant ont-elles l'intention de les livrer, je l'ignore. Je suis dans le grenier, trois pistolets alignés sur le sol à côté de moi. Attendant que la trappe s'ouvre et que d'abominables canines apparaissent. Je ne sais ce que je crains le plus. Qu'elles me dévorent ou après m'avoir contemplé, me considèrent comme l'un des leurs.

Si je rampe jusqu'à la fenêtre, j'aperçois Garrison Street. Des cadavres, mutilés et en décomposition, gisent, empilés sur la chaussée rougie. Des silhouettes bossues et blêmes les heurtent de temps en temps, grignotant un pied ou énucléant doucement un globe oculaire englué. Les goules lèvent parfois leur museau en l'air pour hurler. Dans leurs lamentations, je crois détecter une indicible tristesse. Elles savent que le monde est arrivé à sa fin, et que l'abondance soudaine de cadavres frais n'est rien qu'un excès avant la famine.

Le soleil est resté caché durant des jours. Une fumée noire nous recouvre comme une couverture épaisse. La cendre provenant des feux allumés à Boston, est tombées en pluie de suie sur toute la côte Est. À présent des orages de grêle lapident la terre. Les grêlons larges comme un pouce s'abattent, rouges de sang.

J'entends les goules renifler juste en-dessous. Elles me narguent, je pense. Me donnant du temps pour ressasser les erreurs passées. Je pense seulement aux pistes et aux indices abandonnés. Je suis sûr que si nous avions contrecarré une certaine conspiration, cela nous aurait permis d'empêcher l'avènement de l'Enfer sur Terre. Un fil de la toile, une fois dégage, nous aurait permis de maintenir les Grands Anciens, dans leur tombes-prisons.

Est-ce la Loge du Rite du Cercle ? Ce commentaire qu'a fait Jonas Stockton devant le feu de joie d'Hallow's Eve impliquait peut-être qu'il en savait plus qu'il n'en disait. Rice pensait qu'il était de notre côté, mais alors pourquoi ne nous a-t-il pas rejoints ? La LRC basait soit-disant ses rites sur les Mystères d'Éleusis. Mais si nous avions cru cet informateur fiévreux, et, ~~oui~~, nous savions qu'il prenait de l'héroïne, et ~~oui~~, il souffrait d'une ~~Sisyph~~-syphilis en phase finale, mais si seulement nous avions accordé du crédit à ses propos ! À présent que ce vaisseau spatial venant de Yuggoth parcourt ouvertement les cieux, ses délires concernant des cliquetis de griffes fongiques, ressemblent à des prédictions !

Et pourquoi cette goule à demi-fondue, tout en pillant les étagères, se penchait-elle, comme prise de nostalgie, sur un exemplaire du Rossignol? Peut-être n'était-ce que l'illustration grossière de sa couverture miméographiée. Car, si on la regardait rapidement, on distinguait un corbeau ou un crâne. Peut-être l'image du crâne déclenchait-elle simplement chez elle ses instincts cannibales. Pourtant cette publication amateur ne se trouvait pas par hasard dans notre collection. Je pense que c'est Rice, ou était-ce Morgan, qui l'avait trouvée intéressante. Mais pourquoi ? Certains mots ou phrases utilisés en poésie, oui. Mais il y avait plus. L'éditeur était louche. Mais quelle que soit la réponse, elle est à présent inaccessible, nos dossiers sont à présent en pièces et s'envolent dans le vent des charniers.

Qu'aurais-je pu voir d'autre ? Ces fermiers, la famille Sutton. Où habitaient-ils ? Près de Pearce Lake ? Du côté de Stow ? Centerbridge ? Il y avait une référence à une église abandonnée, c'est ce dont je me souviens. Morgan pensait qu'il s'agissait d'adorateurs corrompus des Anciens. Rice, lui, croyait qu'ils n'étaient que de simples crétins vivant dans un coin perdu. Avec nos ressources limitées, nous n'étions guère dangereux pour eux. Mais c'est dans les endroits oubliés du monde que les sombres excroissances rampent...

Dr. George Belling. L'odeur du chloroforme le suivait partout. Ses insinuations indiscrettes. Ses voyages en Asie. La rumeur disait qu'il avait parcouru les plaines de Leng, et d'ailleurs la photo trônait sur son bureau. Quand il me vit la regarder, il la rangea brutalement.

Alfie Pivar, le monstre de foire. Du sang ichthyoïde courant sûrement dans ses veines était celui d'un serviteur de Dagon. La conduite de frein de ma voiture a été sectionnée cette nuit-là. Je peux aisément l'imaginer se glissant en-dessous pour tenter de me supprimer. Il s'était visiblement retenu lorsque je l'avais interrogé sur la disparition de cette fille. Je m'attendais à ce qu'il en écarquille les ouïes.

Le détective, Cliff McGrail. Pas le genre de type à hurler dans un cercle vers des dieux inconnus, mais il a fait obstruction à la recherche du Verre versatile. Si nous avions été plus agressifs, appris qui était son client dans cette affaire, cela aurait pu révéler une cabale active au sein des cercles les plus fermés de la ville...

Lorsque j'ai fui cette pièce envahie de toiles d'araignées, j'ai eu le temps de dérober un seul livre précieux dans la collection. J'ai abandonné le Necronomicon, le Von Jünzt, les Prodiges Thaumaturgiques... Comme l'a dit Claudia, la gitane, je tiens à présent les larmes dans mes mains. Le drapeau est tel qu'il a été décrit. Je le vois quand je ferme les yeux, une impression d'un vert éclatant sur un fond sombre. Est-ce parce que le sort a été lancé, et que le glissement temporel commence ?



LES GOULES SONT RÉGULIÈRES, PRISES DE TERREUR. JE SUIS LEUR ROI. QUE J'AI
DÉSÀ TUÉ TROIS D'ENTRE ELLES, NE LES TROUBLE PAS OUTRE MESURE.
TEL EST LE DROIT DES SOUVERAINS. ELLES NE PORTENT À TRAVERS
LES RUES D'ARKHAN, CÉLÉBRANT NON NAD ET CELUI DUDIEU DES
CHARNIERS, D'ORDI, OS, AN

ARDITAGE 1 -

ARDITAGE 1

UN NUAGE ÉTOUFFANT DE BRUITS OBSCURS CIL L'AIR. DES
MORCEAUX DE CADAVRES JONCHENT LES RUES. DES CHOSSES
SEMBLABLES À DES PÉDUSES FLOTTENT DANS LES AIRS. ELLES
DESCENDENT SUR LES MAISONS EN FEU, BRUANT AUIDEMENT
LES FLAMES. LES GOULES SIFFLENT ET S'EN ÉLÈVENT MAIS CES
BRUITS NE LEUR PRÉSENTENT AUCUNE ATTENTION.



LA GOULE AVAIT EN SON ÉPAULE
TRENBLANTE RESSEMBLE FAMILIÈRE
MALGRÉ DES CANINES IMPRESSIONNANTES
DANS SON VISAGE DÉFORMÉ. DES
TOUFFES DE CHEVEUX BLANCS ET
UNE CICATRICE MERMAQUANT

SANS RESTRICTION L'INFORMATEUR ANTHROPOLOGUE HENRY RUSSELL
JE RESSOUVENS DU DISCOURS DE RUSSELL SUR LES TRIBUS PRIMITIVES
QU'IL ÉTUDAIT AVEC AUCUR INTÉRIEUR DANS LES OBSCURES FORESTS
TROPICALES AU NORD DE BURMA ET DIANARZOWIE. IL EN PARLAIT AVEC
UNE SINISTRE ADDIRATION. LORSQUE JE NE POUVAIS M'ÊCHER DE
HAUSSER LES ÉPAULES DEVANT LEUR DÉGÉNÉRATION, IL DEVIANT FRONPER
ET CHANGER DE SUJET. JE PRESSAIS GLEBERA DE LES OUDER PLUS
AVANT, MAIS RUSSELL ÉTAIT DÉJÀ REPARTI DANS UNE DE SES EXPÉDITIONS
ET À PRÉSENT, JE NE PEUX NI EN PÊCHER DE PÊCHER POSER SES TRAITÉS SUR CEUX
ET RANGES DE GOULE. LA CREATURE S'AMISE DE M'ÊCHER ET CROASSE

LENTIÈREMENT COMME SI PARLER LE LANGAGE HUMAN LUI ÉTAIT TERRIBLEMENT
DOUTEUX. AU DÉBUT, JE N'ARRIVAIS PAS À COMPOSER DES MOTS AVEC CE QU'ELLE
RÉPÉTAIT JUSQU'À CE QUE JE COMPRENNE : "ASCENSION. SAUVEUR!"
"RUSSELL?" SIFFLAIS JE EN UNE TENTATIVE RIDICULE POUR RACHETER DES MOTS
AU PÊCHE DE LA HORDE DE GOULES. "HARRI RUSSELL?"
"GLOIRE INCOMPARABLE!"

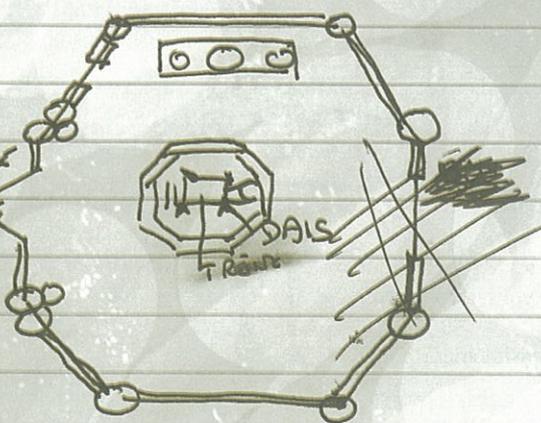
SA VOIX ALTÉRÉE ÉTAIT CELLE QUE J'AVAIS ENTENDU, DES ANNEES AUPARAVANT, DANS LASALLE DES PROFESSEURS. "RUSSELL, C'EST VOUS, N'EST-CE PAS ?"

"PLUIE DE SANG ! RENVERSEMENT !" BIEN QUE CHOISIS VISEULEMENT AU HASARD, JE PRIS CES MOTS POUR UNE RÉPONSE AFFIRMATIVE. "QU'EST-IL ARRIVÉ ? COMMENT VOUS. ÊTES-VOUS TRANSFORMÉ ?" "PNAKOTUS ! DNAR ! TAWIL HT-'UDR !" CRASSA. TIL. JE VIS ENSENTIER DANS LA JUNGLE, UNE DESCENTE DANS UN TUNNEL OSCUR, ET SENTI ANGOISSÉ AU GOÛT DU SANG ET DE LA CHAIR HUMAINE CRUE DANS MA BOUCHE. RUSSELL ET LES AUTRES NE COMPRENIRENT ATRIBUNAL, AU PORTIQUE ABSENT ET AUX COLONNES EFFONDRIES TREBUCHANT SUR CES MARCHES BRISÉES, QUEL REPORTEMENT DANS LE FOYER, PUIS NE FIERENT DESCENDRE UN ESCALIER QUE JE N'AVAIS JAMAIS VU. IL NE VINT A L'ESPAQUE SE RÉVÉLA. PUISQUE DANS LES RÊVES, LES BÂTIMENTS FAMILIERS SONT SOUVENT RECONFIGURÉS, SIGNA INTERPRÉTÉS. POURTANT, JE POUVAIS SENTIR L'AIR FROID NE DOMINANT LA CHAIR DE POUE, ET JE RESSENTAIS LA PRESSION DES DOIGTS GRIFFUS DE TROIS SUJETS ALORS QU'ILS NE POUSSAIENT PLUS LOIN DANS LES PROFONDEURS. LORSQUE LES STARCHES S'INCURVÈRENT EN UNE SÉRIE DE COULOIRS ÉTROITS, ALORS QUE LA SURFACE PASSAIT DE LA DRIGUE À UN GRÈS COULEUR JAUNE, JE COMPRIS CE QUI SE PRODUISAIT. J'ÉTAIS À LA FOIS ÉVEILLÉ ET ENTRAINÉ DE RÊVER. LES GOULES ME TRANSPORTAIENT DANS LES CONTRÉES DU RÊVE.

L'APOCALYPSE AVAIT DÉCHIRÉ LES BARRIÈRES SÉPARANT LES DEUX DOMAINES. JE FUS ENJONÉ DANS UNE PIÈCE OSCURE ÉCLAIRÉE PAR UN FEU VIOLET. LÀ, JE FUS PLACÉ SUR UN TRÔNE TAILLÉ DANS UN OS DE FER D'UN ANIMAL FANTASTIQUE. UNE GOULE FÉMININE D'UNE OBÉSITÉ GROSSEUSE M'ÉTENDIT UNE ASSIETTE D'OR SUR LAQUELLE ÉTAIENT ENPILES GRAPES DE RAISIN ET DOIGTS COUPÉS. JE SOUTIRAIS ALORS AVIDEMENT QUELQUES GRAINS DE RAISIN DANS MA BOUCHE APPÂNÉE, EN TENTANT DE FAIRE ABSTRACTION DES GOUTTES DE SANG SUR LEUR PEAU LUISANTE. UNE COURONNE FÛT PLACÉE SUR MA TÊTE. LES GOULES SE RASSEMBLÈRENT, SE FROTTAIENT L'UNE À L'AUTRE, COMME PRISES DE CHALEURS. UNE GOULE TRAPUE FENDIT LA FOULE PORTANT DEVANT ELLE UN COFFRE DE CRISTAL TRANSLUCIDE. IL NE FUT PRÉSENTÉ COMME S'IL FAISAIT PARTIE DES SOYAUP DE LA COURONNE. À TRAVERS LA SURFACE, ON APERCEVAIT DES PLASQUES FAITS DE PEAU DE VISAGES HUMAINS, SOIGNEUSEMENT CONSERVÉS. JE LES RECONNUS TOUS. C'ÉTAIENT DES CONNAISSANCES PERSONNELLES GUIDES PERSONNES SUR LES PHOTOGRAPHIES DE NOS PASSIERS

FIGÉ DANS UN RICTUS DE SURPRISE CONSTERNÉE, IL Y AVAIT L'INVESTIGATEUR ~~LE~~ LE VISAGE JOUVALE DU SHÉRIF ELISHA CULBERSON, SES ORBITES VIDES DÉPOUILÉES APRÈSENT DE LEUR RUSE PAYSANNE. À CÔTÉ, LE VISAGE APLATI DU VAGABOND, ISHIAH HAWENS QUE WILLIARTH AVAIT IDENTIFIÉ COMME ÉTANT LA SILHOUETTE SOMBRE QUI AVAIT TENTÉ DE L'ÉTRANGLER. BIEN QUE JE N'EN SOIS PAS SÛR, LE RASQUE SUIVANT SEMBLAIT ÊTRE CELUI DU DR ERWIN DIEHL LE CÉLÈBRE AUFÉNISTE. LES DEUX VISAGES FÉMININS ÉTAIENT CELS DE LA TIPEUSE DE CANTON QUI AVAIT DIRIGÉ NOS PAS. NOUS LES PRIT TENTAIT FIÈVREUSEMENT DE RELIER LES PASSÉS DE CES INDIVIDUS DISPARATES, EN UN SEUL POUR COMPRENDRE CE QUI S'ÉTAIT PRODUIT. MON INTUITION ME SUFFLA QUE CHACUN AVAIT JOUÉ UN RÔLE DANS LA DESTRUCTION DU MONDE. CE QUI NE SERAIT JAMAIS ARRIVÉ SI LE GROS D'ENQUÊTE AVAIT EU L'IDÉE DE CHANGER LE PARCOURS D'UN SEUL D'ENTRE EUX, CE QUI NE S'ÉTAIT PAS PRODUIT. MAIS LE RÔLE D'ENTRE EUX AVAIT ÉTÉ D'UNE IMPORTANCE CRUCIALE POUR L'ÉMERGENCE DE R'LYEH, JE N'ARRIVAIS PAS À LE DEVINER.

LES PORTES NE S'OUVRAIENT JAMAIS
 ASSEZ POUR QU'EN SOIT L'ANTI-CORRUPTEUR
 ET POURTANT GRANDES OUVERTES
 POUVAIENT ÊTRE ABIS. JUS AUERONT
 POURQUOI JE NE VOIS PAS.



DANS UN CHOEUR TOUJOURS PLUS FORT D'ABOYEMENTS ET DE GLAPISSEMENTS, LES GOULES ME FIRENT COMPRENDRE CE QU'ON ATTENDAIT DE MOI, QUE JE CHOISISSE L'UN DE CES VISAGES MODIFIÉS POUR LE PLACER COMME UN MASQUE SUR LE MIEN. COMPRENANT QUE LA LIBERTÉ ACCORDÉE À LEUR ROI N'ÉTAIT PAS INFINIE, JE M'EXÉCUTAIS AVEC RÉPUGNANCE.

LES MAINS TREMBLANTES, JE PRIS DANS LA BOÎTE ET REVÊTIS LE VISAGE DE MON ESTIMÉ COLLÈGUE, LE DR WILLIAM DOORÉ.

Les goules ont reculé, prises de terreur. Je suis leur Roi. Que j'ai déjà tué trois d'entre elles, ne

les trouble pas outre mesure. Tel était mon droit de souverain. Elles me portent à travers les rues d'Arkham, psalmodiant mon nom et celui du dieu des charniers Mordiggian. *Armitage! Armitage!* Un nuage étouffant de mouches obscurcit l'air. Des morceaux de cadavres jonchent les rues. Des choses semblables à des méduses flottent dans les airs. Elles descendent sur les maisons en feu, buvant avidement les flammes. Les goules sifflent et s'en écartent mais les polypes ne leur prêtent aucune attention.

La goule qui tient mon épaule tremblante me semble familière malgré des canines impressionnantes dans son visage déformé. Des touffes de cheveux blancs et une cicatrice irrégulière me rappellent sans hésitation l'infortuné anthropologue Henry Russell. Je me souviens du discours de Russell sur les tribus primitives qu'il étudiait avec acharnement dans les obscures forêts tropicales humides de Burma et d'Amazonie. Il en parlait avec une sinistre admiration. Lorsque je ne pouvais m'empêcher de hausser les épaules devant leur dégénérescence, il devint froid et changea de sujet. Je pressais Freeborn de le sonder plus avant, mais Russell était déjà reparti dans une de ses expéditions. Et à présent, je ne peux m'empêcher de superposer ses traits sur ceux, étranges, de goule. La créature s'avise de mon attitude et croasse lentement comme si parler le langage humain lui était terriblement douloureux. Au début, je n'arrivais pas à composer des mots avec ce qu'elle répétait jusqu'à ce que je comprenne : "ascension sauveur !"

"Russell?" sifflais-je en une tentative ridicule pour cacher mes mots au reste de la horde de goules. "Henry Russell?"

"Gloire Incomparable!"

Sa voix, altérée, était celle que j'avais entendu, des années auparavant, dans la salle des professeurs. "Russell, c'est vous, n'est-ce pas?"

"Pluie de sang! Renversement !" Bien que visiblement choisis au hasard, je pris ces mots pour une réponse affirmative.

"Qu'est-il arrivé ? Comment vous êtes-vous transformé ?"

"Pnakotus! Mnar! Tawil At-'Umr!" croassa-t-il. Je vis un sentier dans la jungle, une descente dans un tunnel obscur, et senti à nouveau le goût du sang et de la chair humaine crue dans ma bouche.

Russell et les autres me conduisirent au tribunal, au portique absent et aux colonnes effondrées. Trébuchant sur les marches brisées, elles me portèrent dans le foyer, puis me firent descendre un escalier que je n'avais jamais vu. Il me vint à l'esprit que je rêvais, puisque dans les rêves, les bâtiments familiers sont souvent reconfigurés, et mal interprétés. Pourtant je pouvais sentir l'air froid me donnant la chair de poule, et je ressentais la pression des doigts griffus de mes sujets alors qu'ils me poussaient plus loin dans les profondeurs. Lorsque les marches s'incurvèrent en une série de couloirs étroits, alors que la surface passait de la brique à un grès couleur jade, je compris ce qui se produisait. J'étais à la fois éveillé et en train de rêver. Les goules me transportaient dans les Contrées du Rêve. L'Apocalypse avait déchiré les barrières séparant les deux domaines.

Je fus emmené dans une pièce octogonale éclairée par un feu violet. Là, je fus placé sur un trône taillé dans les os de fer d'un animal fantastique. Une goule féminine d'une obésité grotesque me tendit une assiette d'or sur laquelle étaient empilés grappes de raisin et doigts cou-

pés. Je fourrais alors avidement quelques grains de raisin dans ma bouche affamée, en tentant de faire abstraction des gouttes de sang sur leur peau luisante. Une couronne fut placée sur ma tête. Les goules se rassemblèrent, se frottant l'une à l'autre comme prises de chaleurs. Une goule trapue fendit la foule portant devant elle un coffre de cristal translucide. Il me fut présenté comme s'il faisait partie des bijoux de la couronne. À travers la surface, on apercevait des masques faits de peaux de visages humains, soigneusement conservés. Je les reconnus tous : c'était des connaissances personnelles ou des personnes sur les photographies de nos dossiers.

Figé dans un rictus de surprise consternée, il y avait l'investigateur (nom biffé). Le visage jovial du shériff Elisha Culberson, ses orbites vides dépouillées à présent de leur ruse paysanne. À côté, le visage aplati du vagabond, Isaiah Havens, que Wilmarth avait identifié comme étant la silhouette sombre qui avait tenté de l'étrangler. Bien que je n'en sois pas sûr, le masque suivant semblait être celui du Dr Erwin Dieke, le célèbre aliéniste. Le seul visage féminin était celui de la tireuse de cartes qui avait dirigé mes pas. Mon esprit tentait fiévreusement de relier les passés de ces individus disparates, en un seul pour comprendre ce qui s'était produit. Mon intuition me souffla que chacun avait joué un rôle dans la destruction du monde. Ce qui ne serait jamais arrivé si le groupe d'enquête avait eu l'idée de changer le parcours d'un seul d'entre eux, ce qui ne s'était pas produit. Mais lequel d'entre eux avait été d'une importance cruciale pour l'émergence de R'lyeh, je n'arrivais pas à le deviner.

Dans un chœur toujours plus fort d'aboiements et de glapissements, les goules me firent comprendre qu'on attendait de moi que je choisisse l'un de ces visages momifiés pour le placer comme un masque sur le mien. Comprenant que la liberté accordée à leur roi n'était pas infinie, je m'exécutais avec répugnance. Les mains tremblantes, je pris dans la boîte et revêtis le visage de mon estimé collègue, le Dr. William Moore.



LA PLUIE TOMBE TOUT AUTOUR DE MOI. JE SUIS GLACÉ ET TREMPÉ.

UNE BLESSURE À LA JAMBE REFUSE DE GUÉRIR.

~~IL~~ DURCIT, PÈLE, GUËRIT, NOIRCIT. A. NOUVEAU. ~~MAPEAU~~ NOIRCIT

LA DERNIÈRE FOIS QUE J'AI CONSULTÉ UN MIROIR, J'Y AI VU LES SIGNES D'UNE

TRANSFORMATION : NON CRANE SEMBLAIT SE TROMPER FORNEX ET

MODIFIER. NON VISAGE DE L'INTÉRIEUR.

J'ENE SAISSIE VAIS AVOIR UNE CRÊTE DE GOÛS OU NE CHANGER EN UNE
TOUTE AUTRE ENTITÉ.

JE RÉSIDE A BROOKLYN, DANS LE SOUS-SOL D'UNE MAISON DÉTACHÉE. LES RESTES
DU SOL FOURNISSENT UN ABRÍ DE BASE. BIEN QUE CONCRÈTEMENT LUCIDE, JE SUIS
CONSCIENT D'ÊTRE FOU. JE GARDE TOUT LE TEMPS LE CONTRÔLE DE MES PENSÉES,
MAIS JE SUIS POUSSÉ A DES CONDUITES SUICIDAIRES.

ATTIRÉ DANS L'ABATTOIR QU'EST DEVENUE CETTE CITÉ

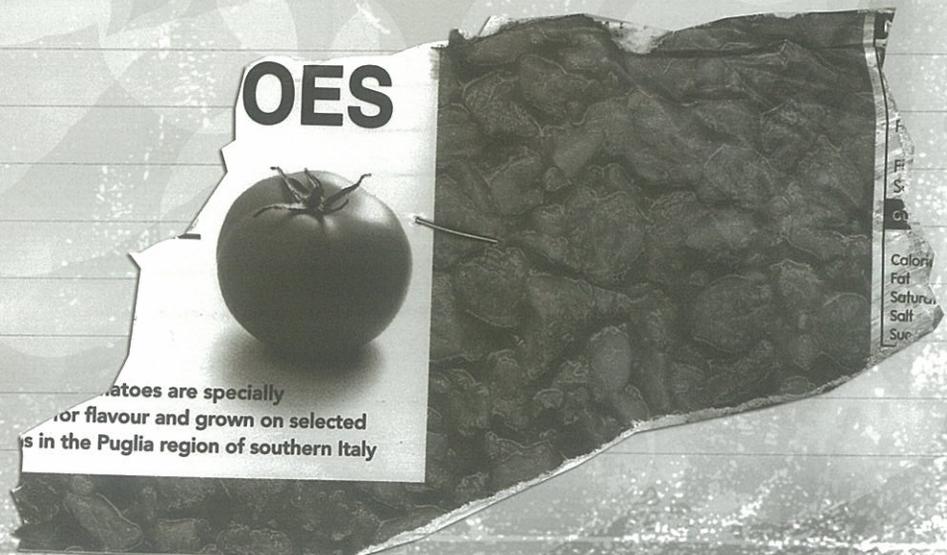
DU COEUR NÈNE DE LA CATASTROPHÉ

LA NUIT EN PARTICULIER, MES ACTES ÉCHAPPENT À MON CONTRÔLE. C'EST ALORS
QUE JE VOYAGE.

LA NUIT DERNIÈRE, J'AI VU ~~UN~~ LE DIEU ANCIEN, LUI NÈNE, FESTOYANT DES HONDES
DE CEUPAUN BONT ENCORE EN VIE. SON VENTRE OBSCÈNE S'ÉTALAIT, PROTUBÉRANT ET
GARGOUILLANT, DANS L'ÉTENDUE BRÛLÉE DE CENTRAL PARK. DES HOMMES ET DES FEMMES,
HYPNOTISÉS, EN MAILLONS TRIPDAIENT JUSQU'À LUI

COMME DES PAPILLONS VERS UNE FLAMME.

ET C'EST LA NÉPULSION QUI M'A CONDUIT D'ARKHAM EN CES LIEUX. POURTANT QUELQUE
CHOSE DE NOUVEAU ET DE SALE EN MOI, NE PERMET DE D'ÉLOIGNER ALORS QUE LES AUTRES
SE PRESSENT POUR ÊTRE DÉVORÉS. LE BÉNÉFICE DE MON RÉCENT PASSÉ DE CHANNIBALE,
S'IMAGINE. OU LE DESTIN QUI NE POUSSÉ A N'ENVAHER DES MOYENS DE REDACTION OFFERTS
PAR LES M. BO ET À ÉCRIRE



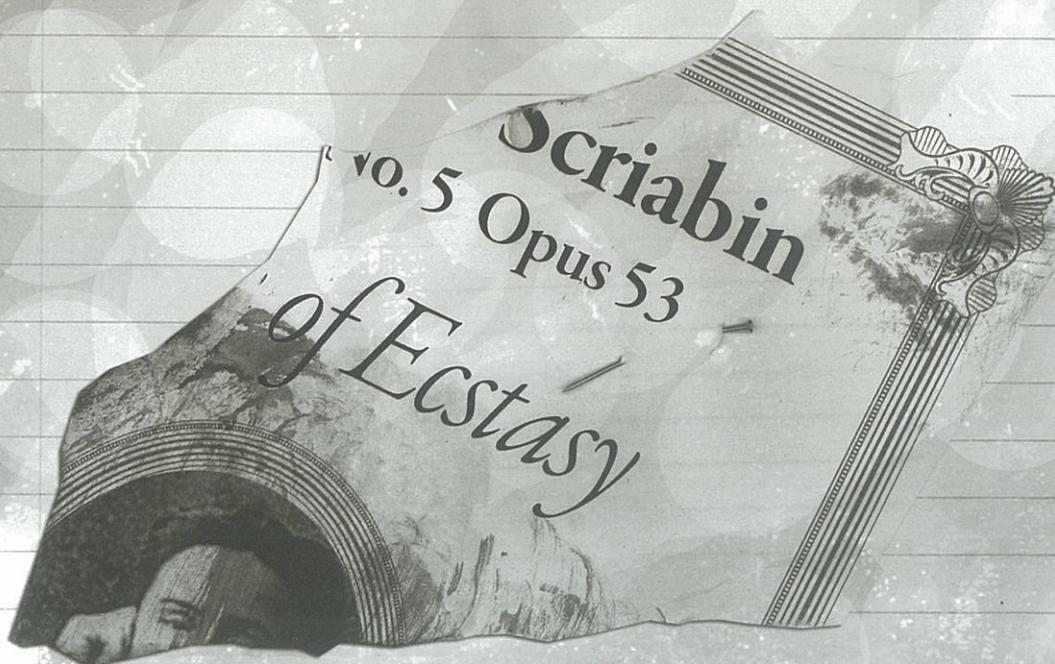
J'ECRIS CE DOCUMENT POUR RETARDER LA FIN DE REDACTION DE
MON ŒUVRE MAJEURE, LES LARMES D'AZATHOTH.

JE SUIS SON AUTEUR

CES NOTES SONT SEULEMENT LE BROTHERHOOD DE NON ~~LE~~ CHEF D'ŒUVRE

FRENETIQUEMENT TRÈME LES FAITS BOUKLONANT
DEVANT MOI. DES OUTILS D'ANALYSE EXTRATERRESTRE
SE GLISSENT DANS MON ESPRIT. LE TEXTE QUI
EN SORTIRA SERA INHUMAIN, ABSTRAIT ET
INSTRUCTIF. LU IL SEMA CHANGEANT ET SUBJECTIF.
J'ECRIS POUR CONSERVER LES VÉRITÉS HUMAINES, LES SENS
DE LA NARRATION, ANNOTANT LES MOTS LIQUIDES
ÉPARILLÉS AU FIL DE SES PAGES IMPROBABLES.

JE SUIS A PRESENT CONVAINCU QUE LA FRATERNITÉ DE L'ÉCHARPE ROUGE A JOUÉ
UN RÔLE DANS TOUT CE CI. C'EST CE QUE DES SOUFFLE L'ORDONNATEUR FONCIBLE,
INSTALLÉ A PRESENT DANS MON CORTEX CÉRÉBRAL. ORGANISATION ETHNOL
ANCIENS OCCUPANTS D'UN FIDUCIBLE DE DEUX ÉTAGES SANS ASCENSEUR.
A PRESENT SÛREMENT DÉTRUIT. COMMUNAUTÉ TULLOUGARIENNE (BALKANS)
ALPHABET CYRILLIQUE. LIÉS AU PROBLÈME TERAPIER AVEC CEUX NAVIERS
OBSCURES, TYPIQUES D'EUROPE DE L'EST. SEMBLANT, NO FLOWERS, A LA FOIS
COMME ADEPTES OU ENVUÉS DES ADEPTES. THÉ, DISCUSSIONS, POLITIQUES,
AERAS. ET DERRIÈRE TOUT SA ? ZUDRAVKO ILLIC EST LE NOM DE LEUR
CHEF. FAISAIENT-ILS LE BAL OU LE COMBATTRENT-ILS ET OÙT-ILS ÉCHOUÉ ?



UN TYPE QUI ENVA A TRAVERE DANS LE COIN. UN AUTRE REFUSIE
ATTIRE A NEW YORK PAR LA FAIM DU GRAND ANCIEN. VUITE, MALADE
RENFILANT, UN FANFARON ENDRIMANT, ET TOUJOURS A POSER
DES QUESTIONS. J'ALOUX ET EFFRAYE : JE LE DEDA ISMIS. MAIS A CAUSE
DE L'ETAT DE NA IANDE QUI ENPIRE, JE SUIS DE PLUS EN PLUS
DEPENDANT DE SES SOINS. SA SUBSISTANCE DEPEND A PRESENT
DES RATS QU'IL ATTRAPE.
SON NOM EST WILTON BOLSEN.

IL Y A EU AUSSI LE VIEIL OBSERVATOIRE HORS D'ARKHAN, CELUI
A NOITIE CONSTRUIT PAR EPHRAIM CALVAN AVANT QU'IL NE
SUCCONDE A UN CANCER CEREBRAL. SOUVENEZ VOUS QUAND NOUS
Y SOMMES RETOURNES AYANT ENTENDU PARLER DE NUSILATIONS
SUR UN CHAT ? C'EST ALORS QUE NOUS AVONS VU DISPARAITRE LES
CREATURES QUI POUVAIENT SE DEPLACER DANS L'ESPACE NON EUCLIDIEN
NOUS AVONS PENSE QU'ELLES ETAIENT RESPONSABLES DES MASSACRES
D'ANIMIAUX, MAIS A PRESENT SE NE DEMANDE SI ELLES N'ETAIENT PAS
INOFFENSIVES, SE VUES NOUS AIDER DEPUIS UNE AUTRE ETOILE.
JE SAIS QUE VOUS RIEZ QUAND JE DIS CEI. FREEBORN, C'EST
VOTRE CYNISME NARXISSE QUI PARLE. CES CHOSSES ETAIENT DES ANGES
DE L'OMBRE, ET SI NOUS POUVIONS LES RETROUVER, PEUT-ETRE
POURRAIENT ELLES...

BIENSÛR, BOHLEN CONNAIT LE MYTHE. IL NE PARLE DE SES RENCONTRES AVEC LES CREATURES AVANT LA FIN DU MONDE. PARLE DE GENS QUE JE CONNAIS ET QU'IL NE PEUT PAS CONNAITRE (JE SOULÈVE LA POSSIBILITÉ QU'IL N'ESOIT QU'UN PRODUIT DE SON IMAGINATION, MAIS JE NE PENSE PAS, PARCE QUE, QUEL QUE SOIT SON ÉTAT MENTAL, JE N'AURAI PAS IMAGINÉ UN ALLIÉ AUSSI NOU ET SEIGNARD.) IL PARLE, COMME D'UN INTIME, DE CE MISÉRABLE DOCTEUR EN THÉOLOGIE, GRAHAM BURGESS. PARLE D'UN PROBLÈME QU'IL A EU AVEC UN HOMME QUI DIT AVOIR REPARÉ NAUJOITRE UNE FOIS, UN CERTAIN JESSE DE DERROTT. CETTE DERROTT, ÉVIDEMMENT, SE SOUVIENT RIEN DE MOI QUE RIEN DE LUI. TOUT COMME LE VIEUX NARIN, LE M, A QUELQUE CHOSE, UN DÉTAIL INEXPLIQUÉ DANS LES AFFAIRES SWANPSCOTT. TOUS CES PERSONNAGES SONT À PEINE DÉGUISÉS DANS UN ROMAN STUPIDE QU'IL PRÉTEND AVOIR ÉCRIT. IL APPELLE ÇA DE LA SCIENCE-FICTION.

MAINTENANT, IL PRÉTEND CONNAITRE VANCE WHITNEY. REPÈTE CES BORDARS SANS FONDEMENT SUR SES CONTACTS CRIMINELS. PARLE DE SES CHAÎNS DE CANNES CUBAINES. POURTANT QUAND ON INSISTE, IL SE RETRAITE. RENTREUR PATHOLOGIQUE. IL A PERDU LA FACULTE DE DISTINGUER LES DÉTAILS FICTIFS DES RÉALITÉS SOUS-JACENTES.

~~HELLO j'aurais écrit vite ici et esquissé mon histoire originale ce
à jamais être mon feu bien que je suis un auteur (pas) célèbre
vous devez savoir que Ambridge vous honore par son occupation
chères et qui ne peut pas lui faire confiance.~~

~~Les étudiants et les groupes de travail ont été
partie principale et cela revient plus vite qu'un jour
vous savez qui il vous dit comme le pêcheur rouillé
de la rue, vous devez l'indiquer pour les autres vous et
vous le dites à l'heure du dîner. Mais fait et le fait de voir en
le genre mais est vous pour l'écriture
vous qui se fait à faire du monde
tu n'êtes pas confiance. De fait ce me vous avez fait.
Allé pas plus loin la vérité es dans mon livre une autre histoire
de la présence par moi W. Ten Bohlen.
LES PAS LES CARRES D'AZAROT. situation défendable.
Fait pas confiance à Ambridge. MAINTENANT, IL EST À PEINE DÉGUISÉ~~

~~et j'aurais écrit vite ici et esquissé mon histoire originale ce à jamais être mon feu bien que je suis un auteur (pas) célèbre vous devez savoir que Ambridge vous honore par son occupation chères et qui ne peut pas lui faire confiance.~~

J'AI SURPRIS BOHLEEN EN TRAIN DE GRIFTONNER DES BETISES DANS
SON JOURNAL. UNE BLAGUE DE GOSSE.

IL D'EST CE JOURNAL ET SURTOUT LE TEMPS QUE J'Y PASSE, À
TRAVAILLER SUR LES LARRES D'AZATHOTH. J'OSE DIRE QUE
SA DÉPENDANCE À SON EGARD N'EST DEVENUE RÉMIG. IL
N'EST PAS APPROPRIÉ D'EN DIRE PLUS PAS J'AI COMMENCÉ À
BARRICADER SA PORTE DURANT LA NUIT, POUR NE PAS ÊTRE
ATTAQUÉ D'UNE FAÇON TRÈS DÉPLAISANTE

IL PRÉTEND QUE SES RAPPORTS ONT PROVOQUÉ LA SITUATION, PARCE
QUE J'AI DÉVELOPPÉ LES FORMULES CORRECTES POUR RENVoyer LES
NOTES VERS VOUS, DANS CE TEMPS. L'INNOVATION DU TEMPS
NON. EUCLIDIEN. SACHANT CE QU'IL VOUS ARRIVE, SACHANT CE
QUE J'AI FAIT À BEAUCOUP D'ENTRE VOUS, COMMENT PUIS-JE
FAIRE AUTREMENT, QUE REVENIR EN ARRIÈRE ET TOUT ARRÊTER?
BOHLEEN A L'ATTENTION DE RÉTNER, JE SUIS SÛR. JE NE PEUX
PLUS ME DÉPLACER, POURTANT IL ME CRIE DESSUS, DE NAUDIT,
ET NE DIT QUE JE DOIS ESSAYER DE PARTIR. QU'EN FAIT-IL N'Y
RIEN. IMAGINEZ UN PEU! JE VAIS ESSAYER UN PEU DE PUS
QUI COULE DE SA JAMBE AVEC CETTE FEUILLE POUR QUE VOUS
PUISSIEZ VÉRIFIER SES DIRES. FAITES MOI CONFIANCE, PAS À
LUI. JE M'ESUIS DEMANDÉ SI JE DEVAIS ÔTER SA PARTICIPATION
À SES NOTES, MAIS J'AI DÉCIDÉ DE LA LAISSER POUR QUE VOUS
PUISSIEZ JUGER DE SA PERFDIE, AINSI QUE DE SA TROUSERIE
AU SUJET DE SA JAMBE. SON BUT EST CLAIR: IL VEUT N'ATTIRER
AU-DEHORS OÙ L'ONDE SES ANIS, VAN PIRE STELLAIRE, NE SAIGNERA À BIANC.
JE VAIS LE PÉGER COMME J'AI DÛ LE FAIRE AVEC BEAUCOUP D'AUTRES.
IL EST SI PLEIN D'UNE ESPECE PLUS GROSSE DE RAH.
ET SES HABITUDES ALIMENTAIRES SES ONT DEPUIS LONGTEMPS ADAPTÉES

ESSENCE DE LA VIE HUMAINE



La pluie tombe tout autour de moi. Je suis glacé et trempé. Une blessure à ma jambe refuse de guérir. Ma peau noircit, durcit, pèle, guérit, noircit à nouveau. La dernière fois que j'ai consulté un miroir, j'y ai vu les signes débutants d'une transformation : mon crâne semblait se transformer et modifier mon visage de l'intérieur. Je ne sais si je vais avoir une crête de goule ou me changer en une toute autre entité. Je réside à Brooklyn, dans le sous-sol d'une maison détruite. Les restes du sol fournissent un abri de base. Bien que complètement lucide, je suis conscient d'être fou à nouveau. Je garde tout le temps le contrôle de mes pensées mais je suis poussé à des conduites suicidaires. Attiré dans l'abattoir qu'est devenue cette cité, au cœur même de la catastrophe. La nuit en particulier, mes actes échappent à mon contrôle. C'est alors que je voyage. La nuit dernière, j'ai vu le dieu ancien, lui-même, festoyant des hordes de ceux qui sont encore en vie. Son ventre obscène s'étalait, protubérant et gargouillant, dans l'étendue brûlée de Central park. Des hommes et des femmes hypnotisés, en haillons, titubaient jusqu'à lui comme des papillons vers une flamme. Et c'est la même pulsion qui m'a conduit d'Arkham en ces lieux. Pourtant quelque chose de honteux et de sale en moi, me permet de m'éloigner alors que les autres se pressent pour être dévorés. Le bénéfice de mon récent passé cannibale, j'imagine. Ou le destin qui me pousse à m'emparer des moyens de rédaction offerts par les Mi-Go, et à écrire.

J'écris ce document pour retarder la fin de rédaction de mon oeuvre majeure, *Les Larmes d'Azathoth*. Je suis son auteur. Ces notes sont seulement le brouillon de mon chef d'oeuvre.

Frénétiquement, je relie les faits, bouillonnant devant moi. Des outils d'analyse extraterrestres se glissent dans mon esprit. Le texte qui en sortira sera inhumain, abstrait et instructif. Lu, il sera changeant et subjectif. J'écris pour conserver les vérités humaines, le sens de la narration, animant les mots liquides éparpillés au fil de ces pages improbables.

Je suis à présent convaincu que la Fraternité de l'Écharpe Rouge a joué un rôle dans tout ceci. C'est ce que me souffle l'ordinateur fongique, installé à présent dans mon cortex cérébral. Organisation ethnique. Anciens occupants d'un immeuble de trois étages sans ascenseur. À présent, sûrement détruit. Communauté Tuzlu-Ougarienne (Balkans) Alphabet cyrillique. Liés au problème templier avec leur manières obscures, typiques d'Europe de l'Est. Semblent inoffensifs, à la fois comme adeptes ou ennemis des adeptes. Thé, discussions, politique, repas. Et derrière tout ça ? Zdravko Ilic est le nom de leur chef. Faisaient-ils le mal, ou le combattaient-ils et ont-ils échoué ?

Un type curieux a traîné dans le coin. Un autre réfugié attiré à New York par la faim du Grand Ancien. Voûté, malade, renflant, un fanfaron énervant, et toujours à poser des questions. Jaloux et effrayé. Je le méprisais. Mais, à cause de l'état de ma jambe qui empire, je suis de plus en plus dépendant de ses soins. Ma subsistance dépend à présent des rats qu'il attrape. Son nom est Wilton Bohleen.

Il y a eu aussi le vieil observatoire hors d'Arkham, celui à moitié construit par Ephraïm Callan avant qu'il ne succombe à un cancer cérébral. Souvenez-vous quand nous y sommes retournés, ayant entendu parler de mutilations sur un chat ? C'est alors que nous avons vu disparaître les créatures qui pouvaient se déplacer dans l'espace non-euclidien. Nous avons pensé qu'elles étaient responsables des massacres d'animaux, mais à présent je me demande si elles n'étaient pas inoffensives, venues nous aider depuis une autre étoile. Je sais que vous riez quand je dis ceci, Freeborn. C'est votre cynisme marxiste qui parle. Ces choses étaient des anges de l'ombre, et si nous pouvions les retrouver, peut-être pourraient-elles...

Bien sûr, Bohleen connaît le Mythe. Il me parle de ses rencontres avec les créatures, avant la fin du monde. Parle de gens que je connais et qu'il ne peut pas connaître. (je soulève la possibilité qu'il ne soit qu'un produit de mon imagination, mais je ne pense pas, parce que, quel que soit mon état mental, je n'aurais pas imaginé un allié aussi mou et geignard.) Il parle, comme d'un intime, de ce misérable docteur en théologie, Graham Burgess. Parle d'un problème qu'il a eu avec un homme qui a dit avoir réparé ma voiture une fois, un certain Jesse McDermott. Ce McDermott visiblement se souvient mieux de moi que moi de lui. Tout comme ce vieux marin, Lem quelque chose, qui était un détail inexplicable dans les affaires Swampscott. Tous ces personnages sont à peine déguisés, dans un roman stupide qu'il prétend avoir écrit. Il appelle ça de la science-fiction.

Maintenant, il prétend connaître Vance Whitney. Répète ces bobards sans fondement sur ses contacts criminels. Parle de ses champs de cannes cubains. Pourtant quand on insiste il se rétracte. menteur pathologique, il a perdu la faculté de distinguer les détails fictifs des réalités sous-jacentes.

~~hello je dois écrire vite ici et excusez mon atroce orthographe, ça a jamais été mon fort bien que je suis un auteur (pas) célèbre.~~

Vous devé savoir que Armitage vous trompe sur bocoup de choses et qu'on peut pas lui fère confianse

les endroit et les gens et les groupe dont il parle c'est sa partie fongique

et ca va revenir plus vite qu'on pense

vous pensé qu'il vous dit comment empecher tout ca d'arrivé, vous donne des indisse pour les

~~les retrouvé tous et voir comment ils s'interconnecte mais en faite, il le fait arrivé en vous le disan pour connecté les groupes et les endroits et les gen-~~

C'est vous qui fête ça
vous qui fête la faim du monde
Lui fête pas confiansse
defête ce que vous avé fait
Allé pas plus loin

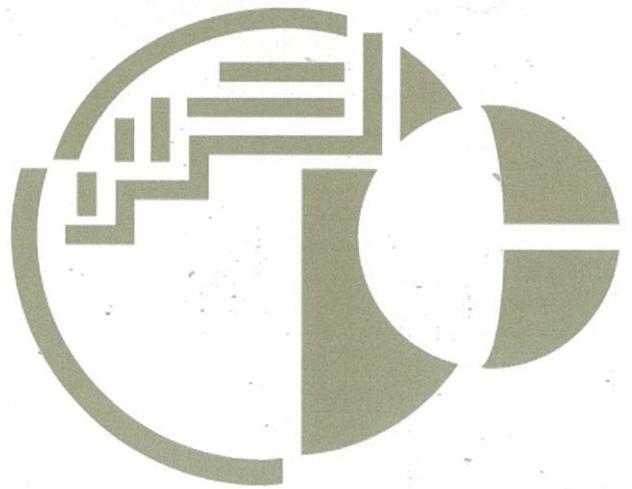
~~la vérité es dans mon livre Une courte histoire de Temps écrit par moi, Wilton Bohleen~~

~~trouvé mon livre et fête moi confiansse~~

Lisé pas Les Larme d'Azatot
si vous l'avé, détruisé le
fête pas confiansse à Armitage
lui fête pas confiance maintenant, lui fête pas confiansse aprè

J'ai surpris Bohleen en train de griffonner des bêtises dans mon journal. Une blague de gosse. Il déteste ce journal et surtout le temps que j'y passe, à travailler sur les Larmes d'Azathoth. J'ose dire que ma dépendance à son égard m'est devenu pénible. Il n'est pas approprié d'en dire plus mais j'ai commencé à barricader ma porte durant la nuit, pour ne pas être attaqué d'une façon très déplaisante.

Il prétend que mes rapports ont provoqué la situation, parce que j'ai développé les formules correctes pour renvoyer mes notes dans le temps, vers vous. L'Invocation du Temps non-Euclidien. Sachant ce qui vous arrive, sachant ce que j'ai fait à beaucoup d'entre vous, comment puis-je faire autrement que revenir en arrière et tout arrêter ? Bohleen a l'intention de me tuer, j'en suis sûr. Je ne peux plus me déplacer; pourtant il me crie dessus, me maudit, et me dit que je dois essayer de partir. Que ma jambe n'a rien. Imaginez un peu ! Je vais essayer un peu du pus qui coule de ma jambe avec cette feuille pour que vous puissiez vérifier mes dires. Faites-moi confiance, pas à lui. Je me suis demandé si je devais ôter sa participation à mes notes mais j'ai décidé de la laisser pour que vous puissiez juger de sa perfidie. Ainsi que de sa tromperie au sujet de ma jambe. Son but est clair : il veut m'attirer au-dehors où l'un de ses amis, vampire stellaire, me saignera à blanc. Je vais le piéger et le tuer comme j'ai dû le faire avec beaucoup d'autres. Il est simplement d'une espèce plus grosse de rat. Et mes habitudes alimentaires se sont depuis longtemps adaptées.



LES DOCUMENTS

CTHULHU

L'AFFAIRE ARMITAGE

“Ces terribles pages, elles sont arrivées, une par une dans le plus grand mystère. Chacune d’elles apparaissant parmi les affaires de personnes liées à la bibliothèque Orne de l’Université Miskatonic.

Le Dr. Armitage ne se souvient absolument pas les avoir écrites, pas plus que des gens ou événements contenus dans ces pages salies. Les spéculations sur la provenance de ces documents vont bon train. Est-ce une blague sophistiquée, ou un canular monté par la liste grandissante des ennemis occultes du groupe ? Ces avertissements étranges contenus dans ces feuillets mèneraient-ils à quelque catastrophe réelle, s’ils n’étaient pas étudiés ? “

Ce livre vous fournit le matériel brut servant à une campagne épique ouverte, dans laquelle les PJ enquêteront sur les références mystérieuses contenues dans ces dossiers comme ils le souhaitent. Selon les pistes que les joueurs choisissent d’explorer et celles qu’ils mettent de côté, le Gardien improvisera une série de scénarios, leur permettant d’empêcher la venue du futur cataclysme prédit dans ces documents.

Vous trouverez dans ce supplément/campagne les dix documents découverts dans la bibliothèque de l’Université de la Miskatonic, quarante-trois personnages non-joueurs présentés sous trois aspects, modifiables pour s’adapter à vos scénarios, onze organisations citées dans les documents de l’Affaire Armitage, huit nouveaux et terrifiants objets du Mythe, des exemples de structures de scénario et de parties de jeu utilisant les données de ce livre et enfin des conseils pour Gardien et joueurs.

**OSEREZ-VOUS AFFRONTER L’APOCALYPSE
AUX CÔTÉS D’HENRY ARMITAGE ?**



9 782914 892704

ISBN : 2-914892-70-2

Prix de vente : 25,00€