

Ce scénario est prévu pour deux à trois joueurs. Chacun peut générer son personnage, mais il vaut mieux utiliser certains de ceux proposés en fin de texte, à cause des liens qui les unissent.

Avertissement

Ce scénario est destiné aux règles de Cthulhu Now, actuellement en cours de traduction chez Jeux Descartes. Il doit quelque chose au roman de Tim Powers Les voies d'Anubis (J'ai Lu 1986). Des touristes venus visiter les châteaux de la Loire vont être l'un après l'autre les victimes d'un monstre innommable (et inédit). Incapables de demander du secours, ils deviendront investigateurs ou mourront. Toute l'action se déroule à Tours, du 8 au 19 juin 1988. Souvenez-vous, c'est à cette époque que se produisit l'incendie d'une usine de produits chimiques qui provoqua une pollution de la Loire !

Le monstre

Les Hotl'Inka habitent la Terre, dans un avenir immensément lointain. Ils ressemblent à la Grande Race de Yith dans la mesure où leur esprit sait quitter leur corps pour en occuper un autre. Mais il n'est point question d'échange, ici. L'âme de la victime est dévorée, et ses souvenirs sont volés !

On peut classer les Hotl'Inkas en deux groupes : les Maîtres, peu nombreux, et les Idiots. L'abîme temporel interdit aux Maîtres de projeter directement leur esprit à notre époque, mais les Idiots en sont tout à fait capables. Ainsi, quand un Maître Hotl'Inka désire voyager dans le temps, il impose à un Idiot de lancer son esprit à travers les siècles, et de prendre possession du corps d'un débile mental (l'Idiot ne peut attaquer un humain normal). L'Idiot appelle l'esprit du Maître : ils « cohabitent » un moment dans la tête du débile. Le tandem approche un humain répondant aux desiderata du Maître, qui entreprend de posséder cette proie (Pouvoir contre Pouvoir). Il dévore son âme et vole ses souvenirs.

La dernière mission de l'Idiot est d'aller mourir au milieu d'un groupe d'humains. Il se plante au milieu d'eux, et quand tous les regards, apitoyés ou moqueurs, sont braqués sur lui, il s'écroule et meurt dans d'atroces convulsions. Ce faisant, il projette une aura maléfique, à laquelle personne ne peut résister, et qui a de curieux effets sur ses victimes :

- ❖ Leur résistance au transfert d'esprit est réduite à néant.
- ❖ Elles deviennent incapables de s'éloigner de plus de trois kilomètres du Maître Hotl'Inka. Ce n'est pas que l'envie leur en manque, mais quand elles veulent s'exécuter, une langueur morbide s'empare d'elles. Si elles achètent un billet de train, elles ne l'utilisent pas. Si elles prennent leur automobile, elles font le tour du pâté de maison et reviennent à leur point de départ, etc. Cela signifie bien sûr que si le Maître se déplace, la victime est obligée de suivre. Si l'on peut se déplacer librement à l'intérieur de la zone, le « lien » devient d'autant plus fort que l'on approche de ses limites. On verra que cela peut éventuellement servir les investigateurs.
- ❖ Les malheureux sont **TOTALEMENT INCAPABLES** de parler de leur situation à une personne extérieure à leur groupe. La même langueur malsaine les fait changer de sujet. S'ils persistent, leurs propos décousus finissent par les faire considérer avec curiosité par leurs interlocuteurs...
- ❖ Ils meurent dans d'atroces convulsions s'ils sont emmenés de force au-delà des trois kilomètres !

Pourquoi le Maître garde-t-il un tel aéropage à proximité ? Parce que les Hotl'Inkas ont une faiblesse de taille : le premier corps qu'ils possèdent reste humain quarante-huit heures, les suivants vingt-quatre ! Passé ces délais, ils se transforment en Hotl'Inkas en quelques minutes. Assister à ce spectacle coûte 1d10 de SAN si on rate son jet, sinon 1d4.

« Je ne voyais pas encore, mais CELA suait le mal, la noirceur et une méchanceté sans borne. Puis il y eût un mouvement et le Démon qui apparut à la lumière de ma torche défilait l'imagination la plus morbide ! On aurait dit une charogne dévorée de myriades de vers, sans forme fixe, de la taille d'un ours. CELA puait, et se déplaçait par reptation, du moins... à ce qu'il semblait. CELA prit conscience de ma présence, et se dirigea vers moi. Soyez loué, Seigneur, de m'avoir donné la force d'y échapper. Mais mon Dieu, pourquoi avez-vous permis qu'un jeune Frère plein de vie devienne cette abomination, et ce en moins d'une heure ? »

Extrait du Manuscrit de Frère Martin le Fou.

Les Hotl'Inkas sont donc condamnés à changer de corps au bout de deux jours, puis chaque jour. L'opération dure un round. L'enveloppe vide (décrite par Frère Martin) qu'ils laissent derrière eux s'appelle un Grouillant. Il vit encore quelques heures, cherchant

aveuglément à broyer et ingurgiter tout ce qui passe à portée de ses tentacules grouillants comme des vers. Puis c'est la mort, et la décomposition immédiate. A la fin du processus, il ne reste qu'une trace brunâtre sur le sol. Durant son errance, le Grouillant recherche l'âme du Maître qui l'a quitté. S'il arrive à quelques mètres du nouveau corps possédé par le Hotl'Inka, la Chose sent sa présence et se rue sur lui. Elle tente de réabsorber l'esprit du Maître, en mangeant l'hôte. Le Maître est alors incapable de changer de corps. Il n'a d'autre ressource que de retourner à son époque. On ne le revoit pas de si tôt. Une fois épuisé son contingent de victimes, le Maître Hotl'Inka tente de posséder d'autres humains. Ces derniers n'ayant pas été affaiblis par l'Idiot, il s'en trouve fatalement un qui résiste : le Hotl'Inka doit fuir vers l'avenir. Le mal qu'il a accompli est immense... Les forces libérées par la mort de l'Idiot ne peuvent cependant pas transformer les victimes en agneaux dociles résignés à leur sort. Il est possible de se procurer des armes, et chercher en commun une échappatoire. Car il existe un moyen de tuer un Hotl'Inka : les fusils modernes. Il faut surprendre le monstre, et l'abattre. Si on le tue d'un coup, il meurt sans remission. Attention : ses points de vie doivent être ramenés à zéro en un seul round, sinon il a le temps de projeter son esprit et d'occuper un autre corps.

Le moine

Un Maître Hotl'Inka vint à Tours en 1351. Son Idiot était allé mourir au milieu d'un groupe de moines qui l'avait charitablement accueilli. Possédant tous les jours un corps différent, le Maître répandit mille malheurs (appeler des Vampires Stellaires ou de Feu, répandre la Peste Noire : voir fiche de monstre). Il fut vaincu par un des moines : Frère Martin... Resté seul avec le dernier de ses compagnons, Frère Martin se souvint qu'après chaque transformation, un des Frères restait curieusement calme, et ne se trouvait JAMAIS à l'endroit où sévissait la Chose sans esprit. Ce Frère chanceux s'était invariablement transformé en monstre le lendemain. Frère Martin comprit alors que son dernier compagnon ETAIT le Démon, et qu'il avait peur du Grouillant qui rôdait aveuglément dans les couloirs. Manquant mille fois d'être happé par les tentacules puants, il attira la Chose vers la cellule où le Hotl'Inka se reposait. Le moine ouvrit la porte et



laisa faire le Grouillant, qui dévora l'autre. Le Hotl'lnka cria longtemps, jusqu'à ce que son esprit réussisse à fuir vers l'avenir. Frère Martin devint fou. Il coucha son horrible expérience sur le papier, puis se suicida. La hiérarchie religieuse s'empessa d'ensevelir le manuscrit dans une bibliothèque tourangelles, où il attend que les investigateurs...

Action

Elle est présentée sous forme d'un calendrier, qui peut se trouver altéré par les actions des joueurs.

Trois des investigateurs sont lauréats d'un concours radiophonique : ils ont gagné chacun un séjour en Touraine, pour deux personnes, tous frais payés, du 6 au 11 juin 1988. Les bénéficiaires sont basés à Tours, à l'hôtel-restaurant d'Orléans, situé sur le quai du même nom, face à l'île Simon, en bord de Loire. L'hôtel ne possède que 10 chambres (c'est le restaurant qui fait vivre les propriétaires de l'établissement). Les six investigateurs en sont les seuls locataires. Les 6 et 7 juin furent consacrées à la visite d'Azay le rideau, Chinon, Us-sé, Langeais, Villandry et Saumur. La suite est prometteuse. Hélas...

Mercredi 8 juin

Auzouer-en-Touraine - 2h00 du matin.

Nous sommes dans une usine de produits chimiques dont nous tairons le nom. Un homme franchit le mur d'enceinte. Un homme ? Ce Tourangeau nommé Bertrand Tropsy est possédé par un Hotl'lnka, celui-là même qui fut vaincu par Frère Martin, 637 ans plus tôt. La créature n'a pas beaucoup de peine à perpétrer un sabotage : les installations sont délabrées. A 3h00, une fuite d'hydrogène prend feu, et un grand boum souffle l'un des bâtiments. Au même moment, le Hotl'lnka roule tranquillement vers Tours, son Idiot à ses côtés. Les pompiers arrosent abondamment l'incendie. Le ruissellement des eaux d'extinction entraîne des tonnes de produits (phénol, sodium, potassium, arsenic, cuivre, chrome, cyanure, etc.) dans la Brenne, une rivière qui coule près de l'usine. La Brenne se jette dans la Loire 15 km en aval, et cette dernière traverse Tours peu après...

Tours — 8h 00 du matin.

Les futurs investigateurs prennent leur petit déjeuner en terrasse, en attendant le minibus qui doit les emmener à Chambord. Ils sont seuls. Soudain, un petit mongolien fait irruption entre leurs tables, les regarde, sourit, puis est pris d'une crise d'hystérie abominable. Il se tord affreusement au sol, et s'étrangle dans un borborygme

atroce, puis meurt. Une telle scène fait perdre 1d4 de SAN à qui rate son jet. La police arrive, prend les dépositions nécessaires, et emmène le corps. Le minibus se présente à l'hôtel, et l'horreur commence. Personne n'a envie de monter à son bord ! Le Gardien des Arcanes fait se dérouler la journée du 8 comme suit :

- ❖ Prise de conscience de la situation, avec exploration des « limites permises » (voir plan).
- ❖ Explications avec les gens du syndicat d'initiative. Il faut que les PJ disent pourquoi ils veulent rester à Tours, alors qu'ils ne le savent pas eux-mêmes. Une telle situation évoque le film de Luis Bunuel : l'Ange Exterminateur.
- ❖ La nouvelle de l'incendie de l'usine d'Auzouer-en-Touraine tombe. Ce n'est encore qu'un fait divers sans importance. Le Gardien doit prêter attention au comportement des Investigateurs. Ceux qui prennent la chose calmement, mais pas trop, passent une nuit du 8 au 9 relativement réparatrice. Ceux qui tentent par tous les moyens de contourner les « interdits » en seront quitte pour un jet de SAN (1d4 si échec).

Jeudi 9 juin

8h00 - Le Gardien lance secrètement un jet de POU contre POU entre chaque investigateur (actif) et le Maître (passif). En cas de réussite, la victime peut dorénavant localiser le Hotl'lnka à quelques mètres près (« ce pâté de maisons », « sous nos pieds », « dans la Basilique », etc.). Pour ce faire, il suffit de se déplacer, et d'estimer la force du lien : quand elle est nulle, c'est que l'on brûle. Ceux qui ont échoué ont droit à une nouvelle tentative le lendemain et les jours suivants.

9h00 - Un homme prend une chambre à l'hôtel d'Orléans. Il est habillé de noir, et porte des lunettes. C'est Bertrand Tropsy, habité par le Hotl'lnka, qui est venu voir ses victimes de près. Il engage la conversation avec les personnages. D'un sadisme sans borne, il s'inquiète de leur santé : « Vous semblez avoir mal dormi ! ». Un mauvais sourire illumine son visage.

20h00 - Des voitures munies de haut-parleurs sillonnent les rues : « L'eau est coupée pour cause de pollution. Attention, si vous en avez encore dans vos tuyauteries, stockez au maximum ».

23h00 - Parvenu au bout des possibilités de son enveloppe actuelle, le Hotl'lnka quitte l'hôtel, traverse le Pont Napoléon et descend sur l'île Simon. De là, il projette son esprit dans le corps de l'un des six investigateurs : de préférence un Personnage-Non-Joueur (PNJ), que nous nommerons V1 (Vic-

time n°1). Le corps de Bertrand Tropsy commence son errance aveugle. Si les Personnages Joueurs (PJ) ont suivi Tropsy (comme c'est probable), ils ne sauront tirer de cette enveloppe vide et bavante que son portefeuille, et donc ses papiers d'identité et son adresse. En une heure, CELA devient un monstre tel que celui décrit par Frère Martin. Les PJ ont un Hotl'lnka parmi eux.

Vendredi 10 juin

8h00 - V1 descend prendre le petit déjeuner comme si de rien n'était. Il écoute avec amusement les angoisses des investigateurs, et les plaintes du patron de l'hôtel quant au manque d'eau. V1 compte jouir au maximum de la détresse des PJ. Actions possibles :

- ❖ Si un joueur le demande au Gardien, ce dernier confirme que V1 a l'air particulièrement calme, et même hilare.
- ❖ Les investigateurs qui savent évaluer la force du Lien constatent qu'elle augmente quand V1 s'éloigne d'eux. Attention : V1 essaye de rester discret pour le moment...
- ❖ Démasqué, le Hotl'lnka dit calmement : « Il y en a un qui fut assez malin pour me vaincre, ici même, il y a bien longtemps. Pourquoi ne pas faire comme lui ? » et d'éclater de rire. Les recherches érudites peuvent commencer (voir La Bibliothèque).
- ❖ Le monstre passe chez Tropsy et laisse un mot dans la boîte aux lettres : il est possible de le suivre. « Si tu veux revoir ton mec, viens au Dolmen de Mettray le 11 à 22h00. Sois seule, sinon... ». Ce mot est destiné à Evelyne Jarjaulie, l'amie de Tropsy.

Dans la journée, des citernes et des bâches à eau sont installées un peu partout en ville. Les dernières arrosent abondamment les pieds des Tourangeaux, d'où un grand nombre de malédictions proférées à l'encontre des responsables de l'usine de produits chimiques. Que le Grand Cthulhu les entende !

22h00 - Evelyne Jarjaulie, ingénieur en informatique et compagne de Tropsy rentre au domicile conjugal (elle travaille en semaine dans une clinique de Bordeaux). Elle est égocentrique, mauvaise, sournoise. Elle trouve le mot, et s'endort en pensant « J'irai. Par curiosité. » Elle n'efface pas la bande du répondeur (voir L'appartement). Un investigateur peut prendre contact avec elle. Le récit de la mort de Bertrand Tropsy, et un jet de Discussion réussi (résistance 10) la dissuadent de se rendre à Mettray, lui évitant ainsi pire que la mort...

23h00 - V1 sort, marche jusqu'au Cher (à 2,5 km, à la limite d'entraîner les investigateurs) plonge dans l'eau et change de corps. Le monstre est empor-



té par le courant. V1 est mort, vive V2.

Samedi 11 juin

Dernier jour de location gratuite à l'hôtel d'Orléans. V2 part pour Montbazou d'Orléans. V2 part pour Montbazou dès l'aube (9 km au sud de Tours). Tenus par le Lien, les investigateurs doivent suivre. V2 monte vers les restes du donjon édifié par Foulques Nerra vers l'an mil. Là, il bouge une pierre, et récupère un exemplaire des Révélations de Glaaki. Bien enveloppé depuis le XVIe siècle, il est en parfait état... Actions possibles :

- ❖ On peut sauter sur V2 et lui arracher le livre. C'est difficile (voir fiche de monstre), mais la destruction de l'ouvrage empêchera l'abomination du soir de s'accomplir.
- ❖ L'endroit est idéal pour vider quelques cartouches à sanglier sur le Hotl'lnka.

10h00 - V2 rentre à Tours, satisfait. Il passe le reste de la journée à se promener, un sourire aux lèvres.

21h00 - V2 part pour Mettray, à 12 km au nord-ouest de Tours. Les PJ doivent suivre. Les livres de science disent que le dolmen de la Grotte aux Fées est l'un des plus beaux mégalithes de France. C'est surtout un temple ancien, consacré à Y'golonac. La plus proche habitation est à 2 km. V2 s'installe et attend. Quand Jarjaulie arrive, il lui tend les Révélations de Glaaki « Lisez... » et lance le sort Appeler Y'golonac (voir l'AdC p.60). Une clarté surnaturelle (il n'y a pas de lune) permet la lecture du texte impie. Y'golonac arrive et, sur les instances de V2, occupe le corps de la jeune femme et prend sa forme réelle. Actions possibles :

- ❖ Interrompre la cérémonie, en abattant le Hotl'lnka ou Jarjaulie, ou bien en allant détruire le Livre.
- ❖ Si Y'golonac arrive, prendre ses jambes à son cou (sans toutefois pouvoir s'éloigner beaucoup, à cause du Lien), sous peine d'avoir affaire à quelques Maigres Bêtes de la Nuit invoquées par le Dieu (au grand dam du Hotl'lnka, qui voit son aréopage anéanti !).

22h00 - V2 change de corps, et devient V3. Il regagne Tours, en abandonnant au dolmen une dépouille décervelée, qui se transforme bientôt. Y'golonac repart pour le ventre de la Terre. Jarjaulie, promue prêtresse, rentre chez elle.

Dimanche 12 juin

Il faut payer l'hôtel : 600F par personne/jour. Jarjaulie digère ses nouveaux pouvoirs, et meurt d'envie de les essayer. L'arrivée d'un train de 25 wagons d'eau en gare de Tours inspire à V3 la façon par laquelle il va cette fois-ci répandre la Peste. Un second train

est attendu le soir... V3 téléphone à Jarjaulie pour lui demander de stopper le train d'eau entre Saint-Pierre des Corps et Tours, sans détruire les wagons. La prêtresse accepte.

21h30 - Dans la journée, Jarjaulie a « levé » un malheureux dans un bar. Elle l'amène sur le bord des rails, et appelle une Horreur Chasseresse. La créature arrive, dévore la victime sacrificielle et prend ses ordres : « Emporte le chauffeur de la prochaine locomotive ». Jarjaulie s'en va. La créature n'attend que dix minutes. Sans conducteur, le train stoppe bientôt. V3 sort de sa cachette et lance sur deux des wagons un sort appelé Peste (idem que Flétrissement pour la technique) qui infecte l'eau à travers les parois de métal, et décampe. Actions possibles (à part tenter de tuer les monstres) :

- ❖ Sauver la victime du sacrifice : l'Horreur s'en prend alors à Jarjaulie, qui en meurt.
- ❖ Le sort de Peste a légèrement illuminé chaque wagon, pendant quelques instants. On peut en déduire que l'eau est polluée, et aller ouvrir les vannes. Le liquide coule, inoffensif, sur le ballast.

23h 00 - V3 devient V4. Contrairement aux fois précédentes, il laisse la Chose en ville, histoire de terrifier les passants. Il est alors possible d'amener le Grouillant à lui...

La fin

Les investigateurs qui n'ont rien compris à ce stade auront ce qu'ils méritent. Si rien n'a contrecarré les plans du Hotl'lnka, la peste se répand avec rapidité. Tours est mise en quarantaine : le mal fait de nombreuses victimes. Le dernier jour, enfin, V6 appelle Azathoth, et lui livre cette ville où un homme courageux osa le vaincre, il y a bien longtemps.

L'appartement de Tropsy

Situé au 3ème et dernier étage d'un immeuble de la rue Victor Hugo. Deux noms sur la porte : Bertrand Tropsy - Evelyne Jarjaulie. L'huis n'est pas très solide (résistance 04). Les chats, affamés, se précipitent dans les jambes des investigateurs. Un indice de taille est la bande enregistrée du répondeur. « Bonjour, vous êtes bien chez Bertrand et Evelyne... » après le top sonore « Evelyne, arrange-toi pour piquer un truc balaise contre le mal de crâne dans ta clinique et ramène-le à Tours. Depuis lundi, j'ai l'impression que l'on m'arrache la tête et j'ai vidé tous les tubes d'aspirine ». Les maux de tête de Bertrand Tropsy étaient dus aux tentatives de possession du Hotl'lnka, qui commença le lundi 6 juin et parvint à ses fins le 7 au soir. Si la cérémonie du 11 s'est déroulée sans incident, on y trouve Les Révélations de Glaaki...

La bibliothèque

Située dans le Cloître St-Gatien, elle date de 1520. Le Manuscrit de Frère Martin le Fou y est déposé. Mr Maillard, le conservateur, avoue qu'il y a bien des « Manuscrits Maudits » datant de la fin du Moyen-Âge, (« Des histoires de sorcières et autres fadaïses »). Seuls des professionnels ont le droit de les consulter (« Ils sont en mauvais état, vous savez ! »). Sylvie Marcillac peut y avoir accès en réussissant une Discussion (résistance 12). En cas d'échec, il faut cambrioler le vénérable édifice... Le Manuscrit de Frère Martin émet une hypothèse très proche de la réalité quand à la nature du Hotl'lnka (à part le fait qu'il vient des Enfers, et non du futur). La méthode utilisée par Frère Martin pour le vaincre est détaillée. Cette pièce est d'une valeur inestimable pour les investigateurs.

Les monstres

Hotl'lnka « humain »

FOR 18 CON 12 TAI 18
INT 12 POU/PM 15 DEX 14
APP variable EDU 16
Déplacement 8 PV 15

Effet sur la SAN : spécial (humain possédé).

Sorts : A lancer selon la nécessité de l'intrigue. Possède néanmoins les sorts d'appel et de contrôle des vampires stellaires et de feu.



Hot'inka « grouillant »

FOR 26 CON 20 TAI 20
INT 1 POU/PM 8 DEX 8
APP - EDU -
Déplacement 7 PV 23

Armure : 3 points.

Effet sur la SAN : 1d10/1d4.

Armes :

- milliers de vers. Att : 40%,
1d10/round. Dom : 1 pt.

- bouche. Att : 15 %. Dom : 1d6.

Evelyne Jarjaulie

FOR 10 CON 8 TAI 7
INT 14 POU/PM 17 DEX 10
APP 11 EDU 16
Déplacement 8 PV 9

Sorts : Laissés à l'appréciation du Gardien des Arcanes.

Les personnages-joueurs

Marcel Lavigne

Profession : routier. 50 ans. Nationalité : française. Résidence : Draveil. Salaire mensuel : 9 000 F. Economies : 10 000 F.

FOR 11 TAI 14 CON 9
DEX 13 APP 11 INT 13
Idée 65 EDU 10 Conn. 50
POU/PM 14 SAN/Chance 70
Bon/Pén. dom : +1d4 PV 12

Baratin 30, Conduire engin lourd 60, Mécanique 40. Fusil 40. Restent à allouer : profession 45, autres 35.

Myriam Shamir

Profession : voyante. 34 ans. Nationalité : israélienne. Résidence : Tel-Aviv. Salaire mensuel : 9 000 F. Economies : 2 000 F.

FOR 5 TAI 10 CON 9
DEX 16 APP 18 INT 18
Idée 90 EDU 12 Conn. 30
POU/PM 15 SAN/Chance 75
Bon/Pén. dom : 0 PV 9

Baratin 40, Occultisme 60, Psychologie 35, Fusil 60.

Restent à allouer : profession 60, autres 40.

Père Parlier

Profession : prêtre. 49 ans. Nationalité : française. Résidence : Lunéville. Salaire mensuel : 5 800 F. Economies : 900 F.

FOR 10 TAI 15 CON 7
DEX 11 APP 7 INT 11
Idée 55 EDU 12 Conn. 60
POU/PM 13 SAN/Chance 65
Bon/Pén. dom : +1d4 PV 11

Occultisme 40, Latin 40, Electronique 35, Informatique 60. Restent à allouer : profession 65, autres N/A.

Karim Ibrahim

Profession : marginal. 18 ans. Nationalité : algérienne. Résidence : Lunéville; Salaire mensuel : 0 F. Economies 950 F.

FOR 14 TAI 13 CON 10
DEX 10 APP 6 INT 15
Idée 75 EDU 9 Conn. 40
POU/PM 9 SAN/Chance 45
Bon/Pén. dom : +1d4 PV 12

Camouflage 40, Esquive 35, Grimper 40, Lancer 40, Cran d'arrêt 55. Restent à allouer : profession 5, autres 45.

Sylvie Marcillac

Profession : historienne. 54 ans. Nationalité : française. Résidence : Paris. Salaire mensuel : 17 000 F. Economies : 180 000 F.

FOR 5 TAI 11 CON 12
DEX 12 APP 15 INT 12
Idée 60 EDU 17 Conn. 100
POU/PM 12 SAN/Chance 60
Bon/Pén. Dom : 0 PV 12

Archéologie 60, Bibliothèque 45, Informatique 55, Histoire 95. Restent à allouer : profession 45, autres 60.

Jérôme Marcillac

Profession : industriel. 53 ans. Nationalité : française. Résidence : Paris. Salaire mensuel : 21 000 F. Economies 180 000 F.

FOR 11 TAI 11 CON 13
DEX 8 APP 13 INT 14
Idée 70 EDU 15 Conn. 75
POU/PM 11 SAN/Chance 55
Bon/Pén. Dom : +1d4 PV 12

Discussion 35, Droit 65, TOC 45, Fusil 50. Restent à allouer : profession 140, autres 10.

Tous ces personnages parlent et lisent correctement le français, et savent conduire. Leurs fiches complètes ne sont hélas pas fournies, faute de place.

Les Marcillac sont un couple aisé. Elle est Maître de recherches au CNRS, spécialisée en histoire de la Renaissance. Lui est directeur commercial d'une société de courtage parisienne. Ils ont une fille.

Myriam Shamir s'installe un an ou deux dans un pays, où elle vit en disant la Bonne Aventure (au grand dam de ses parents). En France depuis peu, elle s'est liée d'amitié avec Marcel Lavigne, un routier venu la consulter pour savoir si sa femme allait survivre à son cancer. Le décès de la malheureuse ayant laissé Marcel effondré, Myriam a partagé avec lui sa chance au concours radiophonique (en tout bien tout honneur), pour lui changer les idées. Les quatre enfants de Marcel sont chez un parent. Le Père Joseph Portier est prêtre-ouvrier, il travaille comme analyste-programmeur dans une grande faïencerie. Il a recueilli Karim Ibrahim, un jeune délinquant, et l'a emmené en voyage pour lui montrer les beautés de la France. Karim respecte infiniment le Père Parlier, mais garde son couteau à cran d'arrêt sur lui.

