

## Préface

Ce scénario a été pensé comme un test pour *Cthulhu : 1890*. Ne connaissant absolument pas le potentiel de cette époque, j'ai voulu essayer quelques chose de différent des traditionnelles années 20. Au départ, il partait d'une idée un peu étrange : faire jouer mes PJ, habitués à trouver du poulpe à chacun coin de cave, dans une ambiance plus occulte, où les manifestations surnaturelles sont bien plus rares, où ils ne sont jamais vraiment sûrs d'affronter des choses anormales. Une ambiance à la Sherlock Holmes, donc.

Le Cercle Noir est donc un scénario presque sans surnaturel. Vos PJ peuvent terminer l'aventure sans avoir croisé l'Homme Noir, s'ils s'en tirent bien. Et s'ils le rencontrent... Et bien tant pis pour eux. Personnellement, j'ai utilisé ce scénario comme introduction pour ma campagne. Il permet d'intégrer une grande variété de personnages, et les confronte pour la première fois avec les horreurs du Mythe (quoique très légères) et avec la décadence de la bonne société anglaise. De plus, il devrait permettre assez facilement de créer des liens entre les PJ, qui vous permettront de les rassembler par la suite pour d'autres aventures.

Bien entendu, ce scénario est loin d'être parfait. Comme indiqué précédemment, il s'agit de ma première tentative pour exploiter la période victorienne. Il y a probablement de nombreux détails à revoir et à corriger. Sentez-vous donc libre de rajouter ce que vous voulez à l'intrigue. Peut-être que le commissaire est un shoggoth camouflé ! Ou que Sir Edmund est en réalité issu d'une autre dimension ! Si vous avez envie d'essayer ce genre de choses, n'hésitez pas. Et si vous avez des remarques particulières (ou des conseils sur le scénario), n'hésitez pas à me les faire parvenir sur TOC ou par mail à [shindranel@hotmail.fr](mailto:shindranel@hotmail.fr), histoire que je corrige cela dans mes prochains scénarios.

Puissent les Hyades vous chanter des odes innommables,  
Shindranel

## Introduction

### *Dimanche 31 janvier 1886.*

Sir Edward Harrison, important diplomate anobli suite à son intervention décisive dans la guerre de l'opium, est anéanti : son seul fils, Harold, âgé de 4 ans, vient d'être kidnappé au sein même de la demeure familiale, et cela sans que personne n'ait rien vu ou entendu. Les ravisseurs lui ont fait parvenir une demande de rançon exorbitante, et rien ne garantit qu'ils lui rendront son fils s'il paye. Scotland Yard affirme maîtriser la situation, mais Sir Edward souhaite mettre toutes les chances de son côté. Dans ce but, il envoie des appels à l'aide à plusieurs personnes qu'il estime capable de résoudre cette énigme.

Ce que Sir Edward ignore, c'est que les ravisseurs de son fils sont morts. Ils ont eu la sottise de vexer une membre importante d'un cercle occulte, qui vénère une divinité adorée jadis par les sorcières anglaises : l'Homme Noir. Chaque mois, ils se réunissent le temps d'un rituel païen à la gloire de leur maître, auquel ils sacrifient un enfant. Et malheureusement pour Harold, il est la victime parfaite pour le rituel de ce mois-ci. La lune noire étant dans moins d'une semaine, les PJ ont peu de temps pour intervenir...

## Impliquer les PJ :

Il existe plusieurs solutions pour impliquer vos PJ dans cette enquête. A vous de voir laquelle convient le mieux à chacun des membres de votre groupe.

### ***Vous avez demandé la police ?***

Le personnage est un détective ou un inspecteur de police, et a réussi à s'illustrer suffisamment pour que Sir Edward fasse appel à ses services. Un personnage policier, s'il n'est pas recruté directement, pourra également être affecté à l'enquête, surtout s'il fait partie de la police de Southwark et qu'il a des contacts dans le quartier.

### ***Une possibilité de rédemption***

Le personnage est un criminel. Actuellement en prison, il attend son procès, qui peut difficilement tourner en sa faveur. Soudain, on lui propose une offre : faire profiter un petit groupe d'investigateurs de sa connaissance des milieux criminels, et obtenir une réduction de peine (voire une amnistie, si le crime commis n'était pas trop grave). Le personnage sera bien entendu surveillé en permanence, et s'il a l'imprudence de s'enfuir cela sera retenu contre lui.

### ***Les liens du sang***

Le personnage est lié à Harold d'une façon ou d'une autre. Ce peut être un membre de la famille Wetzel, un ami proche de Sir Edward, voire même son parrain/ sa marraine. Il est directement concerné par la disparition, et Sir Edward l'intègre à l'équipe en tant que leader, afin qu'il coordonne tout le monde.

### ***Un étrange pressentiment...***

Un des personnages est un adepte de la Société Théosophique. Récemment, il a vu en rêve la maison des Harrison marqué d'une rune noire étrange, apportant le malheur avec elle. Troublé par ce rêve, il a décidé d'en parler directement avec Sir Edward, et de lui proposer son aide le cas échéant. Désespéré, celui-ci sera prêt à accepter n'importe quoi tant que cela peut lui ramener son fils, même s'il ne prêterait normalement aucune attention à ce genre de choses.

Cette introduction est probablement la plus tendue du lot, car il est impératif que la personne concernée fasse preuve de beaucoup de doigté pour ne pas juste passer pour un fou/une folle. De plus, il doit impérativement s'agir d'un ou une aristocrate. Sir Edwards n'irait pas jusqu'à consulter une simple « diseuse de bonne aventure »...

### ***Autres possibilités***

Bien entendu vous pouvez trouver de nombreuses autres façons d'intégrer les personnages dans cette histoire. Le plus important est qu'ils aient la confiance de Sir Edward et qu'ils aient une motivation suffisamment forte pour ne pas reculer à la première difficulté. Autant que possible, essayez d'exploiter leurs backgrounds et leurs traumatismes pour qu'ils veuillent vraiment sauver cet enfant.

## Partie 1 : L'enlèvement

### **La rencontre avec Sir Edward :**

Quand ils arrivent, les PJ sont introduits dans le bureau de Sir Edward par son majordome, Philippe, avec plus ou moins d'empressement selon leur statut social. Les

membres des classes inférieures sont introduits en dernier, après une courte attente. Sir Edward, un homme d'une cinquantaine d'années aux cheveux grisonnants et à la barbe impeccablement taillée, les accueille dignement. *Vigilance* : Il a d'importantes cernes, et il lui arrive de se perdre dans ses pensées, fixant le vide ; de toute évidence il est épuisé. Il propose un verre à ceux qui sont du même statut social que lui, avant l'arrivée des roturiers, puis, une fois que tout le monde est réuni, explique la situation.

Dans la nuit du 30 au 31 janvier, alors qu'il était à son club, des malfrats se sont introduits dans sa demeure et ont enlevé son fils de 4 ans, Harold. C'est la gouvernante, à 1h du matin, qui a découvert la disparition de l'enfant. Sir Edward a immédiatement contacté Scotland Yard, et a suivi leurs instructions. Hier, ils ont reçu une demande de rançon, déposée par un gamin des rues qui a réussi à échapper aux agents en poste dans le quartier. Les ravisseurs exigent 500 livres (une véritable fortune !), sans quoi Sir Edward ne reverra jamais son fils. Le Yard affirme avoir la situation en main, mais Sir Edward n'a pas été convaincu par leurs méthodes.

A ce moment, il se tourne vers le PJ et leur présente ses plus sincères excuses pour les avoir impliqués dans cette affaire. Cependant, il ne voit qu'eux pour l'aider. Ensemble, ils pourraient réussir là où le Yard va, de toute évidence, échouer. Il est conscient du caractère anormal (voire même contraire aux bonnes mœurs) de sa demande, mais il estime ne pas avoir d'autre choix.

Dans une telle situation, les Investigateurs peuvent difficilement refuser. Rester insensible à la souffrance d'un gentleman comme Sir Edward serait fortement déshonorant. Les Investigateurs issus des classes inférieures, en revanche, sont tout à fait libre de négocier un prix. Cela leur attirera le mépris de Sir Edward, mais il acceptera toutes leurs conditions. *Psychologie* : Sir Edward se montre particulièrement acide quand il parle de Scotland Yard. De toute évidence, il place sincèrement tous ses espoirs dans les PJ.

Si un des personnages est une femme, Sir Edward accepte à contre-cœur de la laisser participer à l'opération si elle défend sa cause avec assez de verve. Il ne l'aurait jamais autorisé en temps normal, mais il est prêt à mettre ses convictions de côté si cela permet de sauver Harold. De plus, il admet qu'un peu « d'intuition féminine » ne pourrait pas faire de mal, surtout pour retrouver un enfant.

### L'enquête :

Voici la liste des indices que les personnages peuvent trouver en explorant la maison et en interrogeant les domestiques. N'hésitez pas à donner toutes les informations à vos personnages rapidement : même s'ils l'ignorent, le temps presse.

**La cuisine** : Les ravisseurs sont entrés par là. Ils ont cassé un carreau pour ouvrir la porte, alors qu'il n'y avait personne dans la pièce. Détail intéressant : il n'y a pas de verre au sol. *Criminalistique* : les ravisseurs ont utilisé une méthode d'effraction discrète, qui consiste à placer un couteau dans un angle du verre avant d'appuyer jusqu'à fendre la vitre sans bruit, puis à retirer un des fragments de verre pour ouvrir la porte. Il s'agit d'une technique de professionnel du métier.

**La chambre** : Une chambre d'enfant classique, contenant de nombreux jouets en bois. Un lit d'enfant vide est posé dans un coin de la pièce. L'ambiance est sinistre. *Vigilance* : une très légère odeur d'éther flotte dans l'air. Si les PJ posent une question à ce sujet, le majordome les informe que le Yard a retrouvé un chiffon imbibé d'éther à côté du lit.

**Les couloirs** : Le sol est en parquet impeccablement ciré. Il est possible de retracer le chemin emprunté par les ravisseurs, qui ont laissé des traces d'humidité derrière eux. Sans cela, les PJ auraient probablement du mal à se repérer : toutes les portes semblent être identiques, et le manoir est grand !

*Intuition* : les ravisseurs se sont dirigés directement vers la chambre de l'enfant, et n'ont, semble-t-il, pas prêté attention aux autres pièces. De toute évidence, ils savaient où ils allaient.

**La lettre** : Sir Edward a conservé l'original de la lettre, refusant de la céder à Scotland Yard malgré leurs demandes. Il s'agit d'un papier de mauvaise qualité, manuscrit et couvert de fautes et de ratures. *Psychologie* : une étude rapide des tournures de phrase permet de cerner en partie la personnalité de l'auteur. Il est arrogant, certain de sa supériorité et possède, d'une certaine façon, un sens de l'humour totalement déplacé. *Intuition* : Le papier fait partie d'un bloc, et les messages écrits juste au dessus ont imperceptiblement transpercé. Avec une feuille et un fusain, les Investigateurs peuvent obtenir quelques bribes d'une autre lettre ainsi qu'un nom : Zachary.

**Le gamin des rues** : Le message a été apporté par un gamin des rues, que les policiers en poste ont entrevu. Si on leur pose la question, ils décrivent un enfant d'une dizaine d'années, aux cheveux bruns mal coiffés et aux vêtements rapiécés. L'un des agents sera capable, si on lui demande, de faire un portrait robot approximatif (il n'a fait que l'entrevoir). Dès qu'il s'est fait repérer, il a fui. Les policiers ont été incapables de le rattraper, mais l'un d'eux affirme l'avoir vu traverser la Tamise, vers Southwark.

*vos notes*

**Le jardin :** Les traces des ravisseurs sont difficiles à repérer parmi celles des agents du Yard dans la terre humide. Il pleut depuis deux jours, et la terre a été remuée à de nombreux endroits. **Pistage :** Les traces mènent à la porte de derrière, fermée. Elle ne semble pas avoir été forcée.

## Les domestiques :

La maison compte 9 domestiques : 4 bonnes, le majordome, la cuisinière, les deux jardiniers, et la gouvernante, qui assure également le rôle de nourrice. Voilà les informations qu'ils sont à même de donner, ainsi que leur emploi du temps le soir de l'enlèvement. Les filles de Sir Edward, Marjory (8 ans) et Annabel (10 ans) sont tenues à l'écart de l'affaire, et les PJ ne devraient jamais les croiser, « car une telle horreur ne pourrait que les perturber ».

Philippe Dumas, 51 ans, majordome : D'origine française, Philippe sert Sir Edward depuis près de 30 ans. Rompu au protocole et aux affaires domestiques, c'est également un homme arrogant, qui terrifie les bonnes et impose son autorité sur toute personne appartenant à la domesticité. Bien entendu cela ne l'empêche pas d'avoir quelques secrets... La nuit de la disparition, entre autre, il était seul dans sa chambre, en train de boire un brandy hors de prix volé à Sir Edward. La bouteille est toujours dans sa chambre.

Tod Jenkins et Willy MacGregor, 25 et 32 ans, jardiniers : les deux jardiniers ne vivent pas dans la maison, et étaient en train de boire ensemble le soir du meurtre. Ils ne connaissent pas spécialement les autres domestiques, mais si les Investigateurs posent des questions sur la porte du jardin ils pourront leur apprendre qu'il suffit de mettre un bon coup d'épaule dedans pour l'ouvrir... ce que savent tous les domestiques.

Harriet Pendelson, 45 ans, cuisinière : Harriet est la maîtresse incontestée des cuisines, où même Philippe n'oserait pas donner de directives. C'est une femme chaleureuse et bavarde avec les autres domestiques, qui n'hésite cependant pas à leur faire passer un mauvais moment s'ils se comportent de façon « déplacée ». Elle estime, dans cette situation de crise, qu'il est de son devoir de s'assurer que la maison continue de tourner quoi qu'il arrive. Le soir de l'enlèvement elle était en train de faire du rangement dans le cellier, à la cave.

Miss Theodosia Lamberth, 43 ans, gouvernante : troisième fille d'une bonne famille, Theodosia n'a pas réussi à faire un mariage avantageux et a été obligée de travailler comme gouvernante pour les deux filles de Sir Edward. Harold ayant désormais quatre ans, son père a estimé qu'il n'avait plus besoin d'une nourrice, et que la gouvernante pouvait également le prendre en charge. C'est elle qui a découvert la disparition, remarquant vers 1h30 que la porte de la chambre d'enfant était ouverte. Elle est extrêmement choquée, mais pas pour la bonne raison : une telle intrusion remet en cause sa propre sécurité. Aigrie et imbuë d'elle-même, Theodosia envisage de donner sa démission, refusant de travailler dans des circonstances aussi dangereuses. Elle n'a que peu de contact avec le reste du personnel, qu'elle méprise.

Emily Stirwell, 16 ans, bonne : Emily est la plus jeune des bonnes. Particulièrement jolie, elle aime jouer de ses charmes sur les domestiques des autres maisons, sans toutefois répondre à leurs avances. Elle rêve que quelqu'un avec un statut social élevé s'entichera d'elle, et lui permette

de vivre comme la « lady » qu'elle pense être. Le soir de l'enlèvement, elle était en train de raccommode une robe de Mrs. Harrison, surveillée par Harriet. Elle pense que Gladys a « un amant », et est extrêmement jalouse d'elle. Si elle trouve l'occasion d'en informer les Investigateurs sans donner l'impression de lui nuire, elle le fera avec joie.

Martha Stanson, 31 ans, bonne : Martha travaille pour Mrs. Harrison depuis avant son mariage. Elle est totalement dévouée à ses employeurs, et est extrêmement affectée par l'enlèvement. Le soir de la disparition, elle était alitée suite à un gros coup de fatigue. Elle n'a pas bougé de la soirée. Elle est au courant que Sir Edward a tendance à faire des avances aux domestiques qu'il trouve à son goût, mais n'en parlera pas directement.

Alice Temperton, 27 ans, bonne : Alice fait partie du personnel depuis 10 ans. Elle est particulièrement inquiète ces temps-ci, car Sir Edward lui fait des avances particulièrement claires depuis quelques mois. Elle a peur, si elle le repousse, de perdre sa place. À côté de cela, elle n'a aucun rapport avec la disparition d'Harold. Le soir de l'enlèvement, elle s'était éclipse pour lire dans la bibliothèque, sans en avoir l'autorisation. Elle a bien entendu des pas, vers 23h30, mais elle n'a pas osé regarder de qui il s'agissait, craignant de se faire remarquer. Elle demandera aux Investigateurs de ne pas le dire à ses employeurs, craignant des représailles.

Gladys Edgehill, 18 ans, bonne : Gladys est une jeune fille nerveuse, prise ces temps-ci de soudains accès de maladresse. Elle est particulièrement troublée, ayant subi une profonde déception amoureuse il y a peu. Séduite par Zachary, qu'elle a rencontré régulièrement en allant faire les courses chez l'épicier, elle a eu une aventure avec lui qui a duré presque six mois. Il y a une semaine, Zachary lui a fait comprendre que c'était terminé, sans lui donner d'explications (il a réussi, en réalité, à obtenir toutes les informations qu'il voulait par le biais de la bonne). Si ce sujet tombe, Gladys éclate en sanglots et dévoile sa vie sentimentale sans retenue. Elle n'est pas consciente d'avoir donné des informations sensibles. Le soir de la disparition elle astiquait les cuivres dans le salon, et n'a rien vu. Si les PJ révèlent le rôle de Gladys dans cette histoire à Sir Edward, elle sera renvoyée dès qu'elle ne leur sera plus utile.

## Retrouver les ravisseurs :

Les pistes permettant de continuer l'enquête se trouvent hors des murs de la maison. Avec les informations obtenues auprès des domestiques, les Investigateurs devraient être en mesure de se diriger vers Southwark sans mal. Gladys connaît l'adresse de Zachary, et pourra la donner aux personnages s'ils le demandent.

De plus, si après avoir examiné la lettre les Investigateurs font des recherches sur un Zachary connu des services de police et ayant de la famille hors de Londres dans les quartiers voisins, ils obtiendront sans mal l'identité de Cooney. Une rapide enquête dans les milieux criminels donne facilement le même résultat.

Enfin, si les Investigateurs bloquent et semblent incapable d'avancer, n'hésitez pas à exploiter le gamin des rues, qui sait où chercher et sera bien capable de monnayer ses informations.

## Partie 2 : Southwark

### Une piste s'achève... :

Dans la nuit du 1er février, Zachary et les autres ravisseurs sont assassinés. Si les PJ sont extrêmement efficaces, ils arrivent sur la scène de crime en même temps que la police. Sinon, ils découvrent un cordon de police autour du bâtiment, pendant qu'on évacue des corps à l'arrière. Enfin, s'ils mettent plusieurs jours à obtenir l'adresse ils trouveront porte close, et devront obtenir les informations par les voisins.

Dans tous les cas, les Investigateurs apprendront que Zachary Cooney et ses deux acolytes (Mark Bones et Jonathan Harvey) ont été assassinés chez eux. Les voisins ont entendu Zachary supplier avant sa mort, puis hurler alors qu'il était torturé. Aucun d'entre eux n'a osé intervenir. Une voisine plus attentive, Laetitia Fawks, affirme avoir également entendu des pleurs d'enfant. Si les Investigateurs manifestent un intérêt pour l'affaire, ils seront dirigés vers l'inspecteur Oliver Grown, en charge des meurtres.

### L'inspecteur Grown :

Grown recevra les Investigateurs dans son bureau. Si certains d'entre eux font partie des classes supérieures il se montrera respectueux et courtois, mais ne les traitera pas différemment des autres à part ça. Si on lui demande des informations sur l'affaire, il se montrera réticent à impliquer des non-policiers. Cependant, si on lui explique toute l'affaire, il acceptera de coopérer avec les Investigateurs.

La police a été prévenue la veille à 23h30 qu'un crime était en cours dans un immeuble résidentiel. Immédiatement plusieurs agents se sont rendus sur place. Là, ils ont trouvé trois corps mutilés, poignardés à de nombreuses reprises. Deux des victimes avaient été égorgées avec une lame longue, tandis que la troisième avait été attachée au sol, mutilée et poignardée à de nombreuses reprises. Si on lui demande si un enfant a été trouvé sur les lieux, il répond que non, mais que certains des voisins ont dit avoir entendu un enfant dans l'appartement. Selon lui, il est plus que possible que le fils de Sir Harrison soit passé par là... et vu que son corps n'a pas été retrouvé, c'est logiquement qu'il a été emmené. *Psychologie* : quand il parle d'enfants, Grown est nerveux et tendu.

Si on lui demande des précisions sur les mutilations, Grown soupire et sort un schéma représentant une étoile à six branches incrustée dans deux cercles, le tout assorti de nombreux symboles mystérieux. Au centre de l'étoile, une rune attire particulièrement l'attention. Grown explique que ce symbole a été gravé directement dans la poitrine de Zachary, ante-mortem. Il pointe la rune centrale du doigt, et indique que cette plaie était bien plus profonde que les autres, et que c'est probablement elle qui a provoqué la mort. *Sciences Occultes* : il semble s'agir d'un cercle rituel, visant à glorifier une entité via une offrande. Le symbole, au centre, représente l'entité en question, mais il est impossible de le relier à un quelconque culte. *Mythe de Cthulhu* : la rune est celle de l'Homme Noir, une entité vénérée par les sorcières médiévales lors du Sabbat. Voir la plaie provoque un *jet de SAN (1/3)* pour les aristocrates n'étant pas rompus à la violence.

Grown n'a pour l'instant pas de pistes, mais ils s'orientent rapidement vers le crime rituel. Si on lui demande s'il y a des précédents dans le quartier, il hésite quelques se-

condes, puis répond que non. *Psychologie* : il ment ostensiblement. Il voudrait en dire plus, mais quelque chose l'en empêche.

Si les PJ insistent sur cette voix, il leur parle des disparitions d'enfants, et de ses suspicions. Cependant, il le fait discrètement, en s'assurant que le commissaire Milton ne peut pas l'entendre.

### Les disparitions d'enfants :

Grown, discrètement, notera des références de dossiers sur un papier qu'il donnera à la personne qui lui inspire le plus confiance, puis expliquera qu'il s'agit d'affaires classées, toutes concernant des enfants retrouvés morts. Assassinés, selon lui, et toujours de la même manière. Malheureusement son enquête semble ne pas avoir porté ses fruits, et « on » lui a fait comprendre que ce n'était pas la peine de continuer. Si on lui demande comment il peut passer à côté de cela, Grown, cynique, rappelle que les meurtres sont monnaie courante dans le quartier, et que, contrairement à Harold Harrison, les victimes n'avaient pas quelqu'un prêt à remuer ciel et terre pour les retrouver.

Il ne peut pas continuer les recherches, ayant réussi à « irriter légèrement » le commissaire, mais si les Investigateurs veulent des informations il se fera une joie de leur fournir. Si les Investigateurs acceptent, Grown leur donne l'accès aux archives du poste.

Là, les Investigateurs doivent réussir quatre jets de *Bibliothèque* pour rassembler toutes les informations et faire les recoupements entre les différentes affaires. Au final, ils obtiennent les informations suivantes :

- ✓ Au moins un corps est retrouvé chaque mois. Il s'agit toujours d'un enfant de moins de 5 ans.

*vos notes*

- ✓ Systématiquement, l'enfant a été poignardé au thorax, provoquant sa mort. Une autopsie des corps les plus « frais » a permis de détecter des traces d'opium sur certaines des victimes.
- ✓ Les corps sont retrouvés aux quatre coins du quartier, sans logique apparente. Il est difficile de dater exactement le moment de la mort. *Astronomie ou Intuition* : les morts semblent coïncider avec les nuits de nouvelle lune.
- ✓ *Bibliothèque (réussite spéciale)* : dans le cas d'une seule des disparitions, il est fait mention d'un témoin qui aurait affirmé avoir des informations dessus. Il s'agit d'une prostituée locale, Mary Tucker. Une petite note indique qu'elle n'est jamais venu pour enregistrer son témoignage. De plus, l'affaire où apparaît cette information a été close du jour au lendemain, sans raisons apparentes.

### La prostituée qui parlait trop :

Si les PJ évoquent Mary Tucker à Grown, il confirme qu'il s'en souvient. Croisée sur une des scènes de crime, elle a affirmé avoir des informations qui permettraient d'attraper « ceux qui ont fait ça ». Cependant elle ne s'est pas présentée au poste pour témoigner, et Grown n'a jamais réussi à retrouver sa trace. Si les Investigateurs fouillent de nouveau les archives (*Bibliothèque*), ils peuvent en apprendre plus. Mary a été assassinée il y a quatre mois, le jour-même où elle affirmait avoir des informations. Le rapport fait mention du général Oswyn Campbell, le supérieur du commissaire, qui semble avoir souhaité obtenir directement des informations sur cette affaire.

L'assassin de Mary, Jonathan Bowler, a été pris en flagrant délit. Confronté aux faits, il a avoué presque immédiatement et a reconnu le meurtre. En ce moment, il attend son exécution en prison. Le rapport mentionne le fait qu'il semble n'avoir eu aucun remord, à quelque moment que ce soit. A priori il lui arrivait souvent de traîner à côté du Longbury Club, le « club privé » où travaillait Mary, et ce alors qu'il n'avait absolument pas les moyens de s'y offrir quoi que ce soit.

Si Grown apprend la nouvelle, il se montre furieux. Sous le coup de la colère, il accuse ses supérieurs de cacher quelque chose de grave, au cœur de Southwark. Il laissera entendre qu'il soupçonne le général Campbell d'être à l'origine des pressions exercées sur le commissaire, mais se révélera incapable de donner des éléments concrets pour étayer ses accusations. Il affirmera, de mauvaise grâce, que c'est son instinct, et rien d'autre.

### Le meurtrier impénitent :

Si les Investigateurs décident d'aller interroger Bowler, il leur faut faire de nombreuses demandes à Newgate, qui attireront probablement l'attention de ceux qui aimeraient que cette histoire soit oubliée sur eux. Cependant, ils finissent sans mal par obtenir toutes les autorisations (un jet de *Bureaucratie* facilite grandement le processus). Ils sont amenés dans la cellule de Bowler par un garde méfiant, qui restera avec eux pendant tout l'interrogatoire.

Bowler est un petit homme d'une quarantaine d'années, à la calvitie étendue et au visage doux. Il est enchaîné dans un coin de la pièce, mais se lève pour saluer ses « invités ». Il dévisage les Investigateurs avec curiosité. Quand il comprend la raison de leur visite, il ne manifeste aucune hésitation : oui, il a tué Mary. Il affirme que ça faisait longtemps qu'il avait envie d'elle, et qu'il n'avait pas les moyens de la payer. Quand elle l'a rejeté, il a vu rouge et l'a poignardée plusieurs fois. Il est prêt à assumer les conséquences de ses actes. *Psychologie* : il semble presque

heureux d'avouer son crime, et a tendance à le détailler comme s'il cherchait à mettre ses interlocuteurs mal à l'aise. Si les PJ insistent, il se lasse assez rapidement. Il affirme ne pas avoir reçu d'ordres, et s'en tient farouchement à sa version « officielle ».

Les Investigateurs peuvent facilement deviner que Bowler couvre quelqu'un. Le pousser à bout est un bon moyen d'en apprendre plus. Il n'a absolument pas peur de la mort, car il est persuadé que son maître lui offrira une éternité de joie dans l'autre monde. Il n'y a que deux sujets qui irritent vraiment le prisonnier : la religion (il fait partie du culte de l'Homme Noir, et méprise les autres croyances) et la prétendue valeur morale supérieure de la noblesse (il a vu comment se comportaient les aristocrates quand ils sont libres d'assouvir leurs plus bas instincts). Aborder ces sujets peut provoquer une réponse violente, et le pousser à en dire trop (en maudissant ses interlocuteurs au nom de « Celui qui Règne », par exemple). Si on l'interroge sur le Longbury Club, il feindra de ne pas connaître le lieu (un jet de *Psychologie* révèle qu'il ment clairement). A l'inverse, le nom de « Campbell » ne lui dit clairement rien.

Dans le cas où les Investigateurs, constatant le rejet total des rituels anglicans par Bowler, auraient l'idée saugrenue d'improviser un rituel quelconque (exorcisme, extrême onction ou simple imitation de messe), sa réaction serait au dessus de toutes leurs espérances. Bowler commence immédiatement à incanter dans une langue inconnue, se protégeant le visage comme s'il était « affecté » par les rituels. Il a une peur panique de ce genre de choses, car cela pourrait éloigner sur « maître » et le laisser seul face à une mort certaine. Dans ce genre de cas, il ira même jusqu'à chercher à se suicider, pour rejoindre l'autre monde au plus vite. *Écouter (réussite spéciale)* : au milieu des mots sans aucun sens, Bowler prononce le nom de « Lockhart ». *Contacts&Ressources* : Edmund Lockhart est un aristocrate influent et engagé politiquement, connu pour ses liens avec un grand nombre de haut dignitaires.

### Lockhart et Campbell :

De rapides recherches (par le biais de Sir Edward, si les Investigateurs n'ont pas un réseau suffisant) permettent d'en apprendre plus sur ces deux personnages. A priori ils n'ont aucun lien avec cette enquête, et ne semblent même pas se connaître l'un l'autre. *Contacts&Ressources* : le général Campbell est connu pour faire régulièrement un tour dans des maisons de passe huppées. Si les Investigateurs décident de le suivre, un soir, ils le verront se diriger rapidement vers le Longbury Club... *Contacts&Ressources* : Selon certaines rumeurs, Sir Edmund Lockhart aurait financé une maison close de sa poche ! Et il s'avère qu'il s'agit, encore une fois, du Longbury Club !

Si les Investigateurs demandent à rencontrer un de ces deux hommes, ils se heurteront à un refus polis mais catégorique de la part du général. A l'inverse, Sir Edmund acceptera de les recevoir si dans le groupe se trouve une personne assez influente pour l'intéresser. L'investigateur concerné sera invité à se présenter à sa demeure un après-midi, seul. Là, il sera reçu par Sir Edmund qui lui fera servir un brandy hors de prix avant de lui demander l'objet de sa visite.

Si on lui parle des meurtres d'enfants, il feindra de tout ignorer, mais se montrera compatissant et affecté. L'investigateur présent pourra alors entendre un laïus interminable sur la pauvreté, et comment la misère transforme les hommes en bêtes... mais cela uniquement car les hommes, en eux, abritent tous une part bes-

tiale, prête à se réveiller à chaque instant. En prononçant ces mots, Sir Edmund évalue le comportement du PJ. S'il le sent « réceptif », il pourra chercher à aller plus loin, voire à l'intégrer au Cercle. Sinon, il évitera toute allusion au culte durant le reste de l'entretien.

Si on lui parle du Longbury Club, il se montrera surpris que l'Investigateur connaisse ce lieu. Après avoir tourné autour du pot pendant un moment, il avouera l'avoir financé. La raison en est simple : la maquerelle du lieu a été, pendant un moment, sa maîtresse. Après avoir mis fin à cette liaison, il s'est vu obligé de lui offrir de quoi survivre, sans quoi elle aurait potentiellement, par vengeance, pu salir sa réputation. Il n'est absolument pas gêné par cette révélation : après tout, quel gentleman n'a jamais été au bordel ?

Il dit ne pas connaître le général Campbell, et ne pas avoir de liens avec les affaires de disparitions. Si l'Investigateur évoque des meurtres rituels, il haussera les sourcils et laissera entendre que c'est un sujet qui le dépasse. Il n'est pas spécialement pieux, mais ce genre de choses sent trop le souffre pour lui. Enfin, si l'Investigateur joue carte sur table et lui donne tout les éléments nécessaires pour comprendre la situation (l'enlèvement du fils Harrison, les ravisseurs marqués d'une rune étrange, les disparitions d'enfants dans le quartier et l'enfant toujours introuvable...), il se fige, réfléchit quelques secondes, puis le remercie pour toutes ces informations, même s'il ne peut rien en faire. Il met ensuite un terme à la conversation.

### Et si Lockhart a compris ? :

Dès le départ de l'investigateur, il se rend au Longbury Club pour vérifier si l'enfant destiné au sacrifice est Harold Harrison. Constatant qu'effectivement il s'agit d'un enfant d'aristocrate, en parfaite santé, il rentre dans une colère noire. Il tue un des hommes de main du culte dans un moment de fureur puis s'arrange pour que l'enfant soit rendu à sa famille.

Le soir-même, une mendiante est arrêtée par la police, errant dans la City. Droguée à l'opium, elle tient un enfant endormi dans ses bras, et divague au sujet de ses parents nobles, à qui elle doit le rendre. Les policiers, au début sceptiques, se rendent vite compte qu'il s'agit effectivement de l'enfant disparu. Il retrouve sa famille le soir-même.

Une fois la joie passée, Sir Edward fait savoir aux investigateurs que son fils est revenu, et qu'il les remercie de tout cœur pour avoir participé à l'enquête. Pour lui, l'affaire s'achève. Pour les Investigateurs aussi, s'ils décident de ne pas aller plus loin. Néanmoins, le mystère des meurtres d'enfants restera intact, dans ce cas...

### Des rumeurs dans les bas-fonds... :

Nous avons vu ce qui arrive si les Investigateurs questionnent la haute société. Mais s'ils se renseignent parmi les miséreux et la pègre ? Voilà ce qu'ils peuvent apprendre, moyennant un jet réussi de *Contacts&Ressources*, sur :

- ✓ **Les disparitions** : Les meurtres d'enfants ont été remarquées, mais elles inquiètent peu les gens du quartier. Après tout, cela n'arrive qu'une fois par mois... Et la plupart du temps, les victimes sont des orphelins.
- ✓ **La police** : Ils sont corrompus, ça se sait ! Dès qu'une enquête pourrait révéler quelque chose de compromettant sur un noble, elle passe à la trappe. Il n'y a de justice que pour ceux qui ont de l'argent.
- ✓ **Les meurtres chez Zachary** : Rien d'anormal. Ils ont dû vexer la mauvaise personne. On raconte qu'il y a eu des trucs étranges, là-bas, mais c'est sûrement la signature d'un déséquilibré. Donc ils ont dû vexer un déséquilibré, les pauvres...

✓ **Zachary Cooney** : Un bon gars, toujours prêt à filer un coup de main et à partager le peu qu'il avait. Son seul défaut était d'être un peu trop entreprenant avec les filles, et de se vexer s'il se prenait un râteau. Si *réussite spéciale* : d'ailleurs, il y a quelques jours, il s'était violemment pris la tête avec la gérante d'un bordel de luxe, qui refusait de le laisser entrer. Paraîtrait qu'il l'a traitée de vieille peau, et qu'elle lui a juré qu'elle lui ferait payer. Le nom du bordel ? Longbunny Club, ou un truc du genre.

✓ **Le Longbury Club** : C'est un bordel de luxe plein de filles qui espèrent qu'un aristo (un « toffer ») va s'enticher d'elle et l'entretenir. Si *réussite spéciale* : on raconte que l'endroit propose des services que d'autres établissements refusent. Il paraîtrait qu'il existe un sous-sol, où le client est libre de faire ce qu'il veut avec les filles... ou avec n'importe quoi, en fait.

✓ **L'enlèvement de Harold, le général Campbell ou Sir Lockhart** : Aucune information, aucune rumeur. Rien.

*vos notes*



## Partie 3: The Longbury Club

### L'arrivée au Club :

Le Longbury Club est un imposant bâtiment à un étage, perdu au milieu d'une ruelle déserte. Si les PJ s'y rendent en journée, le bâtiment est fermé et personne ne leur ouvrira. En soirée, en revanche, des rires et de la musique en sortent à tout moment. En entrant, les Investigateurs se retrouvent plongée dans une ambiance festive et colorée. De nombreuses jeunes filles, vêtues de robes de satin de multiples couleurs, passent en leur jetant des regards intéressés. Au comptoir, devant eux, se trouve la maîtresse des lieux : Eleonore Bergson. Elle évalue le groupe d'un regard, et accueille tout personnage ayant l'air d'un aristocrate avec un grand sourire, lui demandant ce qui l'amène ici.

Si aucun des Investigateurs n'est un aristocrate, Eleonore se montre plus sèche, et leur demande clairement ce qu'ils lui veulent, les prenant pour d'éventuels commis. S'ils affirment être là pour profiter des services du Club, elle leur rit au nez, et leur demande avec quel argent. A moins d'avoir au moins un livre sous les yeux, elle refusera d'appeler une fille pour eux, et les priera de sortir. En revanche, si les PJ parviennent à réunir assez d'argent, elle se montre surprise mais accepte, de mauvaise grâce, de les laisser profiter des lieux le temps d'une passe, uniquement.

Elle appelle alors une des filles, Anna MacConroy, et lui demande de s'occuper de l'Investigateur-client. Chaque investigateur capable de payer aura droit à une prostituée différente, mais toutes, au fond, connaissent plus ou moins les mêmes informations.

### Jouer cartes sur table :

Si les Investigateurs lui révèlent le but réel de leur visite, elle se montre horrifiée et leur certifie que son établissement n'a rien à voir avec ce qu'ils évoquent. Elle se propose de leur faire visiter le Club, leur prouvant qu'il n'y a rien, ici, qui puisse les aider dans leur enquête. Le bâtiment, construit sur deux étages, ne présente en effet aucun intérêt pour les Investigateurs. Si l'un d'entre eux pose des questions sur un éventuel sous-sol, Eleonore leur affirme qu'il n'existe rien de tel. Et effectivement, aucune porte du rez-de-chaussée ne donne sur un escalier...

Après avoir prouvé sa bonne foi aux Investigateurs, elle les priera de quitter les lieux, leur présence pouvant mettre les clients mal à l'aise. Suite à cela, elle fera tout pour les faire éliminer, engageant des coupes-jarrets à la chaîne, ou tentant, en dernier recours, de les faire accuser du meurtre d'un membre du culte. Dans tous les cas, elle se montrera extrêmement prudente, et fera tout pour que Sir Edmund ne découvre pas ses actes.

### En charmante compagnie :

Chaque investigateur-client obtient la clé d'une chambre. Attention : il ne peut en aucun cas s'agir de la chambre 6. Escorté de leur « dame », ils montent à l'étage et se retrouvent avec elle dans la chambre qui leur a été attribuée. A vous de voir jusqu'à quel point chaque Investigateur va par la suite, mais à titre personnel j'aurais tendance à vous déconseiller de trop insister sur ce genre de scène. Ce n'est pas le meilleur moyen de conserver une ambiance horripilante.

Les prostituées sont au courant de peu de choses, mais elles savent toutes que certains sujets ne doivent pas être évoqués avec les clients, sous peine de perdre sa place. Les Investigateurs devront se montrer très persuasifs pour les amener à se confier. Dans

le cas où ils y parviendraient (en leur faisant miroiter une éventuelle ascension sociale, par exemple), elles répondraient honnêtement aux questions des investigateurs.

Interrogée sur Mary, elles confirmeraient qu'elle travaillait ici. Cependant, elles pourraient informer les Investigateurs que son client, lui aussi, était un habitué des lieux. On le voyait au moins deux fois par mois, à priori (à la pleine lune et à la nouvelle lune). Il ne payait pas, et les filles laisseront entendre qu'il devait faire des courses pour Eleonore. Elles ne savaient pas que Mary comptait témoigner sur quoique ce soit, et n'ont pas d'information sur ce sujet, pas plus que sur les disparitions d'enfants. Cependant, elles peuvent confirmer qu'il existe une salle secrète sous le Longbury Club, où « tous vos désirs peuvent devenir réalité ». Elles ne détailleront pas plus, mais interrogées sur le sujet elles évoqueront divers fantasmes irréalisables en société (homosexualité, sodomie, relation avec plusieurs partenaires en même temps, voire même des choses plus « exotiques »). Pour y accéder, il faut demander à voir « Lady Margaret » à l'entrée. Les prostituées du Longbury Club ne s'aventurent jamais au sous-sol, qui est réservé à une autre « catégorie de personnel » (des hommes et des femmes, drogués en permanence, qui n'ont pas eu d'autre choix que d'accepter cette offre pour survivre).

Enfin, si on leur parle d'un éventuel culte, ou de rituels étranges, aucune des filles ne sera au courant de quoique ce soit. Cependant, si les Investigateurs ont vraiment réussi à les retourner à leur cause, elles peuvent proposer d'enquêter plus profondément sur le sujet.

### Interroger un client :

Vos investigateurs souhaiteront peut-être attendre un gentleman à la sortie pour lui poser quelques questions - potentiellement de façon musclée. Bien entendu aucun gentleman ne souhaite répondre aux questions d'inconnus à la sortie d'une maison de passe, donc ne leur facilitez pas trop la tâche. De plus, considérez que s'ils arrivent à isoler leur cible loin de tout serviteur à même de le protéger, ils ont 20% de chances de tomber sur un vrai membre du culte. Si ce n'est pas le cas, ils ne pourront pas apprendre grand chose de leur interlocuteur. Éventuellement, celui-ci peut avoir entendu parler du « Cercle Noir », la salle du sous-sol, voire même y être allé pour assouvir un penchant inacceptable en société. Mais à part ça, il ne saura rien d'éventuelles disparitions d'enfants, ou autre.

En revanche, si la cible des investigateurs s'avère faire partie du culte, il fera tout pour le cacher. Avant qu'il accepte d'avouer, il faudra réellement le brutaliser, ou au moins l'effrayer à tel point que même son maître surnaturel lui semble moins dangereux, sur l'instant, que les Investigateurs. Si sa vie est menacée, il cédera et reconnaîtra s'être livré à des activités blasphématoires. Il affirmera regretter, bien entendu, et montrera des signes de repentir sincère. Il accusera Sir Lockhart d'être le chef du culte, et de contrôler la police via le général Campbell, lui aussi impliqué. Il reconnaîtra les meurtres d'enfants, à chaque nuit sans lune, affirmant qu'il s'agissait toujours d'orphelins, qui ne manqueraient à personne. Détail intéressant : il affirme qu'il a vu l'Homme Noir se manifester après le sacrifice, et emporter l'âme de l'enfant...

Et après ? Les Investigateurs peuvent-il le laisser partir ? Il parlera, c'est une certitude, et le culte saura que quelqu'un est sur leur piste... Mais peuvent-ils se résoudre à le tuer ? Il s'agit d'un gentleman, pas d'un ouvrier quelconque. Comme il le répète, suppliant pour sa vie, il a une famille qui attend son retour. Et s'il meurt, la police enquêtera jusqu'à avoir des réponses... Très clairement, il n'y a aucune « bonne solution » à cette situation. A vos Investigateurs de faire leurs choix, et d'en assumer les conséquences.

## Le Cercle Noir :

Vos investigateurs sont désormais au courant de l'existence du Cercle Noir, la salle secrète sous le Longbury Club. Y entrer, s'ils sont au courant pour « Lady Margaret » est extrêmement simple. Eleonore, si on lui demande à rencontrer cette dame, se montre charmante, et escorte personnellement l'investigateur jusqu'à la chambre numéro 6. La chambre, semblable à toutes les autres, est vide. Eleonore se dirige vers le fond de la pièce, et enclenche un mécanisme, faisant s'ouvrir une porte secrète. A partir de là, elle laisse l'Investigateur seul, lui souhaitant bien du plaisir.

La porte donne sur un escalier en bois extrêmement raide, qui descend sur deux étages. En bas, l'investigateur se retrouve devant une grande salle carrée, dans laquelle de nombreuses alcôves sont visibles, masquées par des tentures rouges ou violettes. Sur un des murs, invisible de l'entrée, se trouve une lourde grille de métal, verrouillée, qui semble donner sur un couloir qui tourne quelques mètres plus loin. Des serviteurs se promènent discrètement entre les alcôves, attendant qu'on les sollicite, pendant que des gémissements d'extase ou de douleur en sortent.. L'ambiance est tamisée, les lampes à gaz brûlant à peine. Les murs de pierre de la salle lui donnent un côté légèrement intimidant. De plus, une étrange odeur prend l'Investigateur à la gorge, lui faisant tourner la tête. Un personnage en ayant déjà senti peut reconnaître le parfum de l'opium. Pour chaque tranche de cinq minutes dans la pièce, l'Investigateur doit réussir un jet *d'Endurance* ou se sentir perdu, détaché de la réalité. Au bout de dix minutes dans cette ambiance, il commence à halluciner.

Dans les alcôves des aristocrates se livrent à divers perversions sur leurs victimes à demi-conscientes. La situation est bien pire que ce que les Investigateurs auraient pu imaginer. Dans une des alcôves, un homme est en train de lacérer sa partenaire, lui arrachant des lambeaux de chair qu'il mange devant elle. Plus loin, un gentleman blond est en plein accouplement avec une fille inconsciente, à la pâleur cadavérique... Encore plus loin, un vieillard est en train de déshabiller une fillette qui semble avoir à peine douze ans. Un tel spectacle demande aux témoins un jet *de SAN (2/1d6)*. D'autres horreurs du genre ont lieu un peu partout, dans la plus grande discrétion. Si quelqu'un tente d'intervenir, les serviteurs l'en empêchent et le font expulser de la salle, tentant d'éviter le scandale.

### Les hallucinations :

L'opium utilisé dans cette salle a été modifié avec différents éléments mythiques, afin d'ouvrir l'esprit de toute personne présente. De ce fait, les personnages vont voir des choses impossibles... et pourtant réelles.

#### *Hallucination 1 : Le temple de l'Homme Noir*

La première vision se déroule à l'intérieur même du cercle. En passant à côté d'une alcôve, un des personnages entendra des rires et des chants en émanant. S'il jette un œil à l'intérieur, il se retrouve face à une salle gigantesque, richement meublée dans un style antique, et dans laquelle une centaine de corps entrelacés sont en train de s'accoupler. Au fond de la salle, quelque chose attire l'attention de l'Investigateur : un gigantesque trône resplendissant, sur lequel semble être assis quelqu'un. L'investigateur est incapable de voir de qui il s'agit : à l'instant où il tente de le regarder, il ressent une brûlure au niveau des yeux, comme si on venait d'y apposer un fer chauffé au rouge. Quand il parvient à voir de nouveau, la scène a changé, se transformant en véritable tableau horrifique. La

foule est en train de se mettre en pièces, à coup de griffes et de dents, et les morts sont dévorés par les vivants. Et au milieu de tout cela, une silhouette avance, semblant ne pas être atteinte par la folie ambiante. Il s'agit d'un homme à la peau, aux cheveux et aux yeux totalement noirs. A mesure qu'il avance, l'investigateur sent la terreur lui embrouiller l'esprit, et quand l'Homme Noir pose son regard sur lui, c'est comme si d'un coup il broyait le courage et la volonté de sa victime. L'investigateur fait un *jet de SAN (5/1d20)* s'il est resté jusqu'au bout de la vision. Sinon, il fait juste un *jet de SAN (3/1d6)*. En cas de folie temporaire, il retrouvera ses esprits loin du Cercle Noir, quelques heures plus tard, après avoir fuit à toute jambes.

#### *Hallucination 2 : Les rituels du Cercle Noir*

L'investigateur entend des chants et des incantations étranges. Alors qu'il s'en approche, il remarque que la grille, auparavant fermée, est ouverte. S'y aventurant, il se retrouve face à une pièce où treize personnes, portant des robes de cérémonie ainsi que des masques, sont rassemblées autour d'un autel, sur lequel se trouve une jeune fille, d'environ 5 ans, inconsciente. D'imposants braseros brûlent aux quatre coins de la pièce. L'homme juste derrière l'autel sort une dague, et la lève au dessus de l'enfant en prononçant des incantations dans une langue inconnue. Un personnage réussissant un jet *d'Écouter* peut reconnaître la voix de Sir Edmund Lockhart, s'il l'a rencontré. L'homme abat alors la dague sur le torse de la fillette, dans un bruit d'os brisé et de chair déchirée. *Jet de SAN (2/d6)*. Suite à cela, l'incantation des cultistes atteint son paroxysme, et sortant de nulle part, l'Homme Noir s'avance vers l'enfant. Tous tombent à genoux, y compris Sir Edmund. L'Homme Noir touche la fillette, et l'investigateur voit distinctement l'âme de l'enfant sortir de son corps, et être absorbé par la créature. Celle-ci lève alors les yeux, fixant l'investigateur comme s'il le voyait réellement, à travers la vision. Il es-

vos notes



quaisse alors un geste, et l'investigateur est frappé de cécité temporaire. Pendant 5 minutes, il perd totalement l'usage de ses yeux. Cependant (et c'est probablement le plus traumatisant), il SENT que l'Homme Noir est là, et qu'il l'observe de l'obscurité. *Jet de SAN (2/1d10)*. Suite à cela, le personnage retrouve l'usage de ses yeux. Il fait face à un mur tout ce qu'il y a de plus normal, et un serviteur prévenant est en train de lui demander s'il a besoin de quoique ce soit.

Utiliser une arme ou tenter d'interrompre le rituel n'aura aucun effet. Ce n'est pas réel. Le personnage est en pleine hallucination. Cependant, s'il tire, cela aura pour effet d'interrompre la vision, et d'attirer tous les serviteurs avoisinants, qui le mettront à la porte.

### **Hallucination 3 : Une âme errante**

L'investigateur, alors qu'il se promène dans le sous-sol, voit passer une petite silhouette à l'autre bout du couloir. *Vigilance* : il s'agissait d'une silhouette d'enfant. En se dirigeant vers elle, l'investigateur peut en effet apercevoir un garçonnet pauvrement vêtu, qui l'observe un peu plus loin. Quand le PJ avance, l'enfant s'enfuit, pénétrant dans une des alcôves.

Si l'investigateur s'y rend et repousse les rideaux, il trouve l'alcôve vide. Il n'y a pourtant aucune autre sortie. Quand le personnage se retourne, l'enfant est derrière lui. Il est extrêmement pâle, et une large tâche marron est visible au niveau de son torse. Si l'Investigateur lui parle, il ne répond pas, se contentant de le fixer. Dès l'instant où l'investigateur tente de le toucher, il disparaît, tandis qu'un hurlement de terreur enfantin se fait entendre. *Jet de SAN (1/2)*. *Écouter* : le personnage parvient à repérer l'origine du hurlement : il vient de l'autre côté de la grille. Jusqu'à ce qu'il quitte l'endroit, l'investigateur aura l'impression d'entendre des pleurs, venant de l'autre côté de la grille...

### **Hallucination 4 : Le spectre**

Si l'investigateur pénètre dans une des alcôves avec l'intention de profiter du lieu, il attend quelques secondes seul, puis une jeune femme vient le rejoindre. Il s'agit d'une jeune fille brune, aux cheveux longs et au physique agréable, qui enlève rapidement ses vêtements et fait tout ce qui lui demande l'investigateur. Si l'investigateur lui pose des questions sur les lieux, elle répond avec autant d'honnêteté que possible. Cependant, à un moment, elle commence à énumérer des détails morbides sur l'assassinat de Mary Tucker, citant des mots qu'elle a prononcé avant sa mort, ou décrivant en détail la sensation quand chaque coup de couteau lui a pénétré le ventre. L'investigateur se rend alors compte que ses mains sont couvertes de sang, sang qui suinte des plaies béantes dans le ventre de Mary. *Jet de SAN (3/2d6)*.

Le personnage hurle, instinctivement, et soudain la femme n'est plus là. Il est seul, et il n'y a pas une seule trace de sang. Un serviteur, inquiet, écarte la tenture de l'alcôve pour vérifier qu'il va bien.

## **Le grand final !**

En théorie, les investigateurs ont réussi à obtenir assez d'informations pour empêcher les membres du culte de sacrifier Harold Harrison. Ils connaissent certains des cultistes, savent où ils se rassemblent et peuvent intervenir le soir du rituel ou avant. Voici une liste d'événements qui se produisent jusqu'au 5 février.

### **2 février : Le général Campbell fait fermer l'enquête :**

Inquiet à l'idée qu'on découvre le culte, le général Campbell fait fermer l'enquête sur les meurtres sans en informer à Sir Edmund. L'inspecteur Grown, excédé, donne sa démission avec la ferme intention de résoudre l'affaire malgré tout. Le commissaire Milton, après avoir tenté de le dissuader, le fait enfermer jusqu'à ce qu'il soit plus calme.

### **4 février : Eleonore élimine les agents des Investigateurs**

Peut-être que les investigateurs ont réussi à pousser une fille du Longbury Club à travailler pour eux. Dans ce cas, elle se fait repérer par Eleonore Bergson, qui la fait éliminer assassiner et jeter dans la Tamise.

### **5 février, matin : Le corps de la prostituée est retrouvé dans la Tamise.**

Les investigateurs sont convoqués au commissariat central de Greenwich pour identifier un corps qui pourrait, à priori leur être lié. Il s'agit de la prostituée qui avait accepté de travailler pour eux. Sur elle, les policiers ont retrouvé une enveloppe trempée et couverte de sang. L'encre a coulé, mais le nom d'un des investigateurs était encore clairement visible. Le reste de la lettre est malheureusement incompréhensible.

### **5 février, soir : Les cultistes sacrifient l'enfant à l'Homme Noir.**

Vers 22h30, de nombreux gentlemen se rendent au Longbury Club. Là, ils accèdent au sous-sol, réservé pour la soirée. Eleonore se joint à eux à 23h20, escortant le dernier invité. Tous s'habillent de tenues rituelles, puis se rendent dans la salle de cérémonie, une petite salle aux murs tapissés de symboles blasphématoires, et contenant un autel de pierre au centre d'un cercle correspondant à celui gravé dans le torse de Zachary. Eleonore ramène Harold, qui était resté enfermé dans une cellule avoisinante, et lui fait respirer les vapeurs d'opium jusqu'à ce qu'il s'endorme. Suite à cela, le rituel commence. Sir Edmund le dirige, prononçant les incantations que chacun des fidèles reprend. Puis, levant sa dague, il offre l'âme de l'enfant à l'Homme Noir, et le sacrifie. La déité se manifeste alors, apparaissant dans notre réalité. Alors que Sir Edmund se recule et que tout les cultistes tombent à genoux, il s'approche de l'enfant et récupère son âme, tandis que le fils de Sir Edward rend son dernier souffle.

Si les PJ interviennent, ils peuvent facilement vaincre les cultistes. Ils ne sont pas armés, et de toute façon ils ne sont pas belliqueux s'ils peuvent l'éviter. Cependant, si les PJ se montrent agressifs, les cultistes chercheront n'importe quel moyen de se débarrasser d'eux. Ils ont l'avantage du nombre, après tout.

Si un cultiste est tué sur l'autel, l'Homme Noir apparaît immédiatement. Le temps semble se figer, tandis que les murs de la réalité s'effritent. Sortant du néant, l'Homme Noir avance vers Sir Edmund, et l'attrape, le soulevant au dessus du sol. Il l'observe une seconde, puis lui écrase la tête entre ses mains, dans un jaillissement de sang et de cervelle. *Jet de SAN (3/2d10)*. Suite à cela, le temps reprend son cours. Les cultistes hurlent et se précipitent vers la sortie. L'Homme Noir tourne la tête vers l'enfant inconscient sur la table, et avance vers lui. Les PJ ont une seconde pour récupérer l'enfant et fuir. Qu'il parvienne à l'obtenir ou non, l'Homme Noir touche une des tentures sur les murs, qui s'enflamme immédiatement.

Les PJ ont peu de choix : fuir ou mourir. L'Homme Noir n'est pas sensible aux attaques physiques, et les attaques magiques ne feront qu'attirer son attention sur les investigateurs qui oseraient en utiliser contre lui. L'évacuation du bâtiment se fait dans le chaos le plus total. Les prostituées n'ont aucune idée de ce qui se passe, et

plusieurs d'entre elles sont encore « occupées » avec des clients. Les investigateurs peuvent choisir de les prévenir ou juste de fuir. Au bout de quelques minutes, le bâtiment dans son ensemble est en flammes, dévoré par un feu magique qui semble ne pas s'attaquer aux maisons voisines. Aucun signe des cultistes survivants, qui se sont évaporés dans la nature. En observant des brasiers, l'investigateur le plus éprouvé par l'affaire croit, pendant une seconde, voir la silhouette de l'Homme Noir qui l'observe, impassible au milieu des flammes. Puis le bâtiment s'effondre, dans un jaillissement de flammes...

## Épilogue

Si les investigateurs sont intervenus, aucun des cultistes survivant ne parlera plus jamais de cette affaire. La police se posera de nombreuses questions, mais le général Campbell, s'il a survécu, fera tout pour éviter une enquête, utilisant ce qui lui reste d'autorité pour ce faire. L'enlèvement du fils de Sir Edward ne sera jamais rendu public. Personne, en théorie ne devrait savoir ce qui s'est passé ce soir-là. Mais les investigateurs, eux, ont vu des choses. Trop de choses. Ils savent désormais que le monde est bien plus complexe -et dangereux!- que ce qu'ils imaginaient. Pour avoir réalisé cela, ils gagnent tous 5% en *Mythe de Cthulhu*.

Si les Investigateurs ont réussi à sauver Howard Harrison, ils regagnent 2d10 points de Santé Mentale. De plus, ils s'attirent la reconnaissance éternelle de Sir Edward. Ils regagnent également 1d6 points de Santé Mentale s'ils ont réussi à comprendre qui faisait disparaître les enfants de Southwark, et 1d6 supplémentaire s'ils parviennent à éliminer le culte, d'une manière ou d'une autre. Cependant, s'ils n'ont pas réussi à sauver Harold ils perdent tous 1d10 points de Santé Mentale. Et enfin, s'ils n'ont pas fait évacuer le bâtiment avant de fuir et qu'une partie des filles du Longbury Club n'a pas eu le temps de fuir le bâtiment en feu, ils perdent 1d6 points supplémentaires.

## Les protagonistes :

### **Sir Edmund Lockhart :**

Apparence : Un aristocrate d'une quarantaine d'années, propre sur lui et vêtu à la dernière mode. Ses cheveux bruns sont toujours impeccablement coiffés, et il se comporte avec énormément de distinction. Malheureusement pour lui, il souffre de strabisme, son œil droit étant légèrement décalé, ce qui met toute personne qu'il fixe directement mal à l'aise.

Comportement : Charmeur et sûr de lui, Lockhart se montrera sympathique avec tout aristocrate qu'il rencontrera, et paternaliste avec les membres des classes inférieures.

Famille : Sa femme, Emily, est morte dix ans auparavant après lui avoir donné deux fils. Il ne s'est jamais remarié, et certaines rumeurs affirment qu'il n'en aurait, d'ailleurs, pas l'intention. Ses fils, Edmund et Howard, sont dans un pensionnat privé et ne voient que très peu leur père, qui ne leur témoigne que peu d'affection.

Statut social : Issu d'une grande lignée de diplomates, Edmund gravite dans les hautes sphères. Il est engagé politiquement auprès des libéraux, et connaît personnellement certains ministres, ce qu'il aime rappeler à ceux qui ne font pas preuve d'assez de révérence à son égard.

Place dans le scénario : Fondateur du Cercle Noir, Sir Edmund en est le grand-prêtre ainsi que la principale tête pensante. C'est avec son argent que Mrs Bergson a pu financer son établissement. C'est également lui qui fait pression sur les autorités pour que le culte reste dans l'ombre.

### **Eleonore Bergson :**

Apparence : Une femme approchant de la cinquantaine, extrêmement soignée. Elle a probablement été très belle à une époque, mais elle est actuellement sur le déclin. Cependant, elle tente de le cacher via un mélange de maquillage élaboré, de coiffures complexes et de magie noire.

Comportement : Eleonore se montrera systématiquement bienveillante avec les gentlemen et ceux qui semblent avoir de l'argent. Avec d'éventuels criminels ou vagabonds, elle se drapera dans sa dignité, les remettant à leur place et leur reprochant leur manque de manières. Mise face aux agissements du Cercle, elle feindra de ne pas être au courant, jouant parfaitement la comédie, et, horrifiée, lancera les PJ sur une fausse piste. Elle tentera ensuite de les faire éliminer sans alerter Sir Lockhart.

Famille : Issue de la classe populaire, Eleonore a coupé tout lien avec sa famille, et n'a aucune envie d'évoquer ce sujet. Elle se considère désormais au dessus de la fange dans laquelle elle a grandi.

Statut social : Eleonore est une courtisane. Pendant des années, elle a été la maîtresse de Sir Lockhart, sans que cela ne soit jamais ébruité. Aux yeux des aristocrates, elle ne vaut pas mieux qu'une prostituée. Aux yeux des classes inférieures, cependant, elle fait partie des rares personnes ayant réussi à exploiter un système injuste pour se hisser dans les classes supérieures, et à ce titre elle se doit d'être admirée.

Place dans le scénario : Eleonore est la gérante du Longbury Club, et une des figures importantes du cercle. Elle a appris la sorcellerie grâce à Sir Lockhart, et l'utilise pour maintenir sa beauté aussi longtemps que possible, pactisant pour cela avec des entités innombrables. C'est elle qui fait assassiner les ravisseurs du fils Harrison, pour une stupide histoire d'insultes à son encontre.

### **Zachary Cooney :**

**Apparence :** Un beau jeune homme blond, aux cheveux en bataille et au visage doux, particulièrement doué pour s'attirer les faveurs de la gente féminine.

**Comportement :** Les PJ ne devraient pas rencontrer Zachary en vie, mais ils apprendront assez facilement qu'il s'agit d'un grand séducteur, certain de son charme, qui considérerait chaque femme comme une conquête potentielle (au mépris des classes sociales).

**Famille :** Fils d'un ivrogne déporté en Australie et d'une prostituée, Zachary a toujours survécu en organisant de petits crimes sans gravité. N'ayant aucune attache à Londres (sa mère est morte il y a des années), il s'est mis en tête de faire un gros coup, afin de partir pour les USA, où il pense avoir plus de chances de s'en sortir.

**Statut social :** Inexistant. Zachary est tout en bas de la société, et cela lui importe peu.

**Place dans le scénario :** Avec deux complices, Zachary a enlevé le fils des Harrison, et a fait une demande de rançon. Malheureusement pour lui, il a récemment insulté Eleonore Bergson après s'être fait refuser au Longbury Club. Celle-ci a extrêmement mal pris d'être traitée de « vieille peau », et a juré d'avoir la tête de Cooney. Elle a envoyé deux serveurs du Cercle, totalement dévoués, pour l'éliminer et profaner son cadavre.

#### **Oliver Grown :**

**Apparence :** Un petit homme aux cheveux bruns courts et à l'air fatigué, généralement habillé avec des vêtements rapiécés.

**Comportement :** Fatigué et irritable, Oliver se montrera sec avec les PJ s'il a l'impression qu'ils tentent de s'immiscer dans son enquête. Convaincu de leur bonne foi et de leur volonté d'obtenir justice, il pourra devenir leur meilleur allié, leur donnant accès à toutes les informations qu'il possède sur l'enquête.

**Famille :** Issu d'une famille pauvre, Oliver a décidé de rentrer dans la police après que son père ait été accusé, à tort, de meurtre. Furieux de cette injustice, Oliver a voué sa vie à la police, cherchant à éviter qu'une telle chose puisse se reproduire.

**Statut social :** En tant que détective, Oliver est vu au mieux comme un membre des classes inférieures, au pire comme une nuisance. Si les aristocrates respectent (et craignent) les forces de l'ordre, elles restent avant tout annonciatrices de scandales, et sont donc indésirables dans leurs quartiers. À l'opposé, les classes inférieures les voient comme les gardiens d'un système voué à les maintenir dans la misère. Oliver en est conscient, et même s'il adore son métier il a du mal à supporter cet état de fait.

**Place dans le scénario :** Oliver est en charge des meurtres de Zachary et ses complices. Quand l'enquête lui est retirée, il cherche n'importe quel moyen détourné de poursuivre ses investigations, même si cela implique de laisser faire les PJ, moins surveillés que lui.

#### **Anna MacConroy :**

**Apparence :** Un jeune femme mince, aux cheveux roux indisciplinés et au visage carré, toujours habillée et maquillée de façon à faire ressortir ses atouts tout en camouflant ses défauts.

**Comportement :** Pour éviter d'effrayer ses clients, Anna réprime son mauvais caractère et s'arrange pour paraître aussi charmante que possible. Elle a cependant du mal à tenir sa langue, et ses émotions se lisent extrêmement facilement sur son visage, ce qui en fait une exécrable menteuse. Percée à jour, elle n'aura pas peur de critiquer ses clients, quel que soit leur statut social.

**Famille :** Originaire d'Écosse, Anna a quitté son village à 18 ans sur une suggestion de ses parents, persuadée de pouvoir travailler plus facilement à Londres, comme couturière. Là, elle a découvert la misère. Ayant utilisé toutes ses économies pour le voyage, elle a été forcé de s'adapter, et a fini par se prostituer pour survivre. Elle en-

tretient toujours une relation épistolaire avec sa famille, qui ignore ce qu'elle est devenue, et attend d'avoir amassé assez d'argent pour pouvoir rentrer chez elle.

**Statut social :** En tant que femme des classes inférieures, Anna vaut à peine mieux qu'un animal pour les classes supérieures. Elle le sait, et cette idée la fait enrager. Elle a une aversion viscérale pour le système en place, et a une certaine affection pour les mouvements anarchistes qui se développent à l'époque, même si elle ne l'avouera jamais.

**Place dans le scénario :** Anna travaille au Longbury Club, et pourra, si les Investigateurs parviennent à la convaincre, être leurs yeux et leurs oreilles sur place. Cependant, s'ils l'utilisent comme cela, elle sera assassinée après avoir regardé au mauvais endroit.

## **Chronologie**

**Dimanche 31 janvier, 1h30 :** La gouvernante des Harrison découvre l'absence d'Harold, le dernier né de la famille. Elle donne l'alerte.

**Dimanche 31 janvier, 18h :** Un gamin des rues dépose une lettre de rançon au domicile des Harrison. Il échappe à la police.

**Lundi 1er février, 9h :** Sir Edward Harrison appelle les PJ à l'aide.

**Lundi 1er février, 23h :** Zachary Cooney et ses complices sont assassinés. La police arrive une heure plus tard, mais il n'y a déjà plus rien à faire.

**Mardi 2 février, 21h :** Le commissaire Milton, sur ordre du général Campbell, fait fermer l'enquête.

**Jeudi 4 février :** Si les PJ se sont alliés avec une prostituée du Longbury Club, Eleonore Bergson, repérant son comportement étrange, la fait surveiller puis éliminer.

**Vendredi 5 février, 8h30 :** Le corps de la prostituée est retrouvé flottant dans la Tamise.

**Vendredi 5 février, 23h :** Le Cercle Noir se réunit. L'enfant est offert en sacrifice à l'Homme Noir.

## **Musiques blasphématoires**

La musique est, selon moi, un élément essentiel de l'ambiance à une table. Étant un grand amateur de musiques de films, je prépare en général toute une liste de musiques à passer aux moments cruciaux. Pour *Cthulhu : 1890*, j'ai essayé de n'exploiter que des OST collant à cette époque spécifique. Voici donc une petite sélection de musiques que j'ai personnellement utilisé pendant les bêta-test du *Cercle Noir*.

Pour toute la première partie du scénario, dans le manoir de Sir Edward, les musiques mélancoliques de l'OST de *Penny Dreadful*, par Abel Korzeniowski, me semblent être un bon choix (*I Was Never Going To Go To Africa* ou *Modern Age*). Il est également possible d'exploiter l'OST du jeu *The Order : 1886* (*The Darkness Within*, *The Trial*, *The Knights Theme*). Vous pouvez également utiliser de la musique classique (la musique classique passe TOUJOURS pour cette époque), mais arrangez vous pour garder une ambiance mélancolique à l'intérieur de la maison (évitez la Chevauchée des Valkyries, vous ne savez pas comment vos joueurs réagiront).

Pour la deuxième partie, des musiques lourdes évoquant le « smog » londonien seraient plus d'actualité. Lors des tests du scénario, je me suis tourné vers les musiques du film *Le Prestige*, qui passent presque toutes (*The Real Transported Man*, *Cutter Re-*

turns, *The Journal*...). Chaque fois que l'inspecteur Grown était présent, j'ai choisi, de plus, de lui associer un thème spécifique : *Is It Poison, Nanny*, de l'OST de Sherlock Holmes. Enfin pour tous les moments où ils devaient enquêter directement sur le terrain, j'ai choisi d'utiliser *Data, Data, Data*, du même album.

Pour la dernière partie, j'ai utilisé de nombreuses musiques évoquant la bonne société : tout d'abord des OST de Rozen Maiden (*Okubyousha, Noble Dolls, Hageshii Omoi*), ainsi que des musiques de Black Butler : Book of Circus (*Young Master, Faithful*). Le Longbury Club est un établissement de luxe, après tout. Dans les sous-sols, en revanche, j'ai exploité une musique bien plus contemporaine, en décalage total avec l'ambiance précédente : *Pie IX*, de Suuns. Croyez-moi, elle suffira à mettre vos joueurs très mal à l'aise...

Enfin, pour le grand final (qui a été apocalyptique, dans mon cas), j'ai choisi d'exploiter des musiques épiques comme *Gradus Vita*, de l'OST de Hellsing, et *Dante, Casarma Treloch*, de l'OST de Dante's Inferno (le jeu vidéo). Et normalement, avec tout ça, vous devriez avoir de quoi faire.

***Les lettres de Zachary***  
***Lettre 1***

Good evenig

We have your son. If you wants to have your son  
bac, you have to pey. We want 500 pounds in three  
day. We will contact you leter.

Don't col the blues, or we will slice the kid.

Your best friend  
X

***Lettre 2***

like to know if I can stay for a couple months to  
your place. I'm going to live in London in a week and  
need ...  
another house. I'll pay for food, and I'll be  
happy to see young Lisa again.

Your brother

Zachary