

Paris, 1921, une série de crimes atroces a lieu au sein d'un cercle très fermé, mais les événements semblent échapper à toute logique... à moins que d'une manière ou d'une autre les personnages ne découvrent qu'ils sont impliqués malgré eux dans ces meurtres...

## En quelques mots...

Alors qu'Antonio Brandi, un peintre à la recherche de visions d'autres mondes a fragilisé la frontière entre notre univers et des mondes parallèle, un meurtre commis au sein d'un cercle très restreint va déchirer cette frontière et permettre à une larve d'Al-Rais de pénétrer dans notre dimension. Celle-ci va élire domicile chez un personnage, qui lui même va la transmettre au suspects auprès desquels il va enquêter les transformant en tueurs... pendant ce temps, se nourrissant de ces meurtres la larve va grossir sous Paris avant d'éclore pour une apocalypse finale.

Ce scénario repose sur quatre piliers : les PNJs proposés - et le meneur pourrait relire certains Agatha Christie pour s'inspirer de la manière de mettre en scène des suspects - l'hésitation qui doit toujours habité l'esprit des joueurs quant à savoir s'il s'agit là de phénomène surnaturels, occultes ou d'acte de froide vengeance, le fait qu'ils sont eux, par leurs investigations, responsables de qui va devenir le prochain tueur, et enfin sur la larve dont il faudra bien se débarrasser dans l'affrontement final tandis qu'elle s'enroulera peut être autour de Notre-Dame.

## À l'affiche

Toutes ces personnes se connaissent et, à l'exception d'Antonio Brandi, ont des raisons de vouloir éliminer les autres.

- ✓ Sabine Husel  
Anthropologue et journaliste, elle vient mourir entre les bras des PJs dès les premières minutes du scénario.
- ✓ Antonio Brandi  
Artiste italien venu faire fortune à Paris. Il brûle bien entendu de devenir célèbre, mais n'a pas le talent nécessaire. Ses recherches l'ont amenées à découvrir la traduction latine d'un vieux manuscrit Arabe du XIème siècle qui décrit la manière de fabriquer des drogues qui permettent d'avoir des visions d'autres mondes mais aussi une créature qui y vit : la larve d'Al-Rais.
- ✓ Jeanne Despart dite « gambette »  
Danseuse de Music Hall, elle a découvert le spiritisme et s'y adonne de temps à autre.
- ✓ Ali-Hamman Jihk ou Marcel Marcel  
C'est le Fakir du Music Hall. Malheureusement pour lui c'est un imposteur, et pas des plus habiles. Il organise régulièrement des séances de spiritisme.
- ✓ Helena Ramirov ou Princesse Ramirov  
Princesse russe exilée à Paris suite à la révolution d'octobre, elle fait partie du groupe de spiritisme. Sa nièce s'est suicidée l'année dernière suite à une déception amoureuse.
- ✓ Joe Cook  
Joueur de jazz, ce noir américain est arrivé à Paris avec son orchestre pour se produire dans les music-hall de la ville. Il travaille pour l'heure au même endroit que « gambette » et Ali-Hamman Jihk
- ✓ La larve d'Al-Rais  
L'esprit de la larve - qui s'introduit dans notre dimension à l'occasion du premier meurtre - pousse ses hôtes à décharger leurs pulsions agressives, et surtout leur désir de meurtre, de la manière la plus violente possible. La larve se nourrit de l'énergie ainsi dégagée et fini par éclore...

## Implication des investigateurs

Alors qu'ils s'en vont prendre le métro pour rentrer chez eux, une femme vient mourir dans les bras des investigateurs. Elle vient d'être proprement assassinée. Ce meurtre permet à une larve d'Al-Rais de s'introduire dans notre monde. Le voyage a séparé l'esprit de la larve de son corps et l'a divisé en quatre parties. Ainsi, tandis que le corps blanc d'une petite larve se tortille jusqu'à la bouche d'égout la plus proche pour s'y abriter, les quatre parties de l'esprit de la larve errent autour du cadavre... trop content de pouvoir s'insinuer dans les investigateurs. Dès lors ceux-ci seront soumis à d'horribles cauchemars et devront se lancer dans une nouvelle aventure pour ne pas devenir fous.

## Enjeux et récompenses

- ✓ Découvrir et anéantir la larve d'Al-Rais : Cette larve, en train de croître dans les égouts, est sans aucun doute un danger mortel pour les parisiens. Il y a peu de chance que les investigateurs puissent l'empêcher d'arriver à une certaine maturité, mais plus ils l'affronteront tôt, plus grandes seront leurs chances de succès
- ✓ Découvrir l'histoire de la larve d'Al-Rais
- ✓ Découvrir le rôle d'Antonio Brandi et de Marcel Marcel
- ✓ Découvrir les secrets de chacun des protagonistes : ils ont tous de bonnes raisons d'en vouloir aux autres, voir même de les trucider...
- ✓ Empêcher les PNJs de devenir fous... : à condition qu'ils parviennent à les faire survivre, les joueurs auront aussi fort à faire pour sauver leur santé mentale.

## Ambiance

Paris, 1925. Au lendemain de la guerre, au milieu des séquelles humaines et morales, la ville lumière est prise d'une véritable frénésie de distraction. C'est la garçonne, la revue nègre, les cabarets, les dancings, la libération des mœurs, une envie folle de s'amuser et surtout de ne pas être ennuyé : « on a vu assez d'horreur pendant la guerre »...

## Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●○○○○
Style de jeu :	investigation occulte
Durée estimée :	8h
Nombre de joueurs :	3 à 5
Type de personnages :	toutes personnes ayant quelques raisons de se trouver à Paris....
Époque :	1920

## Les éléments historiques

### L'histoire passée

L'esprit humain ne peut concevoir la fragilité de l'espace-temps sans perdre la raison, vous le saviez.  
Antonio Brandi, découvrit la possibilité de l'existence de mondes parallèles et, enthousiasmé par les visions auxquelles pourraient lui donner accès de tels mondes, il tenta d'entrer en contact avec eux grâce à des drogues qu'il avait trouvées décrites dans un vieux ma-

nuscrit arabe : les « observations sur l'univers » par le savant arabe Al-Raïs. Il y parvint. Les visions qu'il eut (et qu'il continue à avoir) le rendirent quasiment fous, mais surtout contribuèrent à amincir la frontière qui existait entre le monde des larves d'Al-Raïs et notre univers.

Par ailleurs Antonio faisait parti d'un petit cercle de connaissances qui pratiquait des séances de « spiritisme » chez Marcel Marcel. La séance du jeudi premier octobre fut marquée par un coup d'éclat de Sabine Husel qui déclara au « Fakir » qu'elle était lassée de ses tours de passe-passe et qu'elle révélerait bientôt tout ce qu'elle savait dans un article. Se sentant menacé celui-ci décida de passer à l'action sans plus tarder.

Le meurtre de Sabine Husel, commis par Ali-Hamman Jihk, fini de déchirer cette frontière et permis à une larve de s'introduire dans notre univers.

A présent les joueurs vont, sans le savoir, permettre aux différentes parties de l'esprit de la larve de regagner son corps et à celle-ci d'éclore...

## Frise chronologique

Chronologie hypothétique. Il y a peu de chances pour que ce calendrier soit respecté !

Dans tout les cas il vaut mieux que le gardien fasse en sorte qu'un seul meurtre par jour puisse être commis afin de laisser aux investisseurs le temps de mener leur enquête.

1er octobre 1925 : Antonio Brandi absorbe de la drogue d'Al-Raïs qu'il a enfin réussi à préparer

2 octobre 1925 : mort de Sabine Husel dans les bras des PJS. La larve s'introduit dans notre dimension.

Nuit du 2 au 3 octobre 1925 : les PJS font des cauchemars atroces

3 octobre 1925 : début de l'enquête des PJS, second meurtre

4 octobre 1925 : troisième meurtre

5 octobre 1925 : journaux du matin : des rats morts retrouvés dans les égouts ; journaux du soir : mort d'un égoutier ; quatrième meurtre

6 octobre 1925 : journaux : les hallucinations de Bibi la fringale ; cinquième mort.

7 octobre 1925 : Le monstre attaque Notre-Dame

8 octobre 1925 : Le monstre attaque la tour Eiffel, Paris est pris d'une panique collective, les larves se multiplient.

Cette chronologie repose sur des actions hypothétiques des joueurs, chaque meurtre empêché ou retardé recule l'échéance jusqu'à ce qu'un nouveau meurtre soit commis.

Le scénario est conçu pour que les PJS arrêtent le monstre juste avant ou pendant l'attaque de Notre-Dame.

## Une morte sur les bras

### La revue Nègre

En ce soir du 2 octobre 1925, nos investigateurs ont décidés d'aller assister tous ensemble à la première de la Revue Nègre au théâtre des champs Élysée, rue Montaigne à Paris. La salle est comble, le spectacle époustoufflant, on adore, on déteste, on admire, on conspue, mais personne n'est indifférents (voir encadré). Sur les marches du théâtre on discute de manière passionnée. Peu à peu la foule se disperse et nos investigateurs encore sous le choc de ce spectacle absolument révolutionnaire décident, comme beaucoup d'autres de faire quelque pas le long de la Seine en direction du Louvre pour partager leurs impressions et prolonger encore ce mo-

ment unique. Arrivés place de la Concorde, les jambes lourdes, ils décident de prendre le métro. Alors qu'ils descendent les escaliers, l'un d'eux avise un homme et une femme devant eux, en grande conversation. « Tiens, eux aussi étaient au spectacle ». Soudain, arrivé au bas des marches, au moment précis où le « couple » pénètre sous la voûte du métro, l'homme bouscule la femme, qui pousse un hurlement et, se retournant vers les PJs, elle se jette dans les bras de l'un d'eux.

La femme étouffe, son visage devient noirâtre et elle agonise brièvement dans leur bras en poussant des borborygmes incompréhensibles, un filet de sang s'écoule de sa bouche. Il s'agit bien là d'un réel meurtre, le seul de toute cette affaire, celui qui déclenche tout.

L'homme qui était avec elle a disparu dans les profondeurs du métro et est irrattrapable, ce qui ne vous empêche pas d'improviser une petite course poursuite au terme de laquelle un PJ pourrait bien arrêter quelqu'un qui n'a rien à voir avec ça, si ce n'est qu'il portait le même costume que l'homme recherché.

Rapidement, la police arrive.

Les PJs peuvent apprendre rapidement l'identité de la morte : « Comment mais vous ne reconnaissez pas la célèbre anthropologue et journaliste Sabine Husel ? »

L'homme, vous l'aurez compris, n'est autre que Marcel Marcel alias le Fakir Ali-Hamman Jihk... Et pendant ce temps l'esprit de la larve, divisé en quatre parts, s'est introduit dans les corps des PJs.

Cette petite introduction devrait déjà contenir de quoi faire cogiter des PJs un peu débordant et leur faire tirer des suppositions dans tous les sens. Mais non, la revue nègre n'y est pour rien et non, le fait que Sabine Husel soit anthropologue n'a aucun rapport avec cette histoire. S'ils démarrent au quart de tour, laissez les cogiter un peu avant de leur exposer les événements de la nuit...

*vos notes*

## La larve d'Al-Raïs

Les larves d'Al-Raïs existent dans un univers parallèle et sont issues d'un monde lunaire aux couleurs hallucinantes et toujours mouvantes.

Toutefois elles ne peuvent se développer qu'en utilisant les pulsions de meurtres préexistantes chez d'autres êtres. Plus le psychisme de ces êtres est complexe et plus le bénéfice qu'elles peuvent tirer de leur domination est fort. En effet, dès que l'esprit de la larve quitte son corps pour s'introduire dans l'esprit d'une autre créature, il pousse cette dernière à réaliser ses pulsions meurtrières, car se sont celles qui sont le plus à même de provoquer une décharge violente et destructrice pour l'esprit de son hôte. En réalité « l'assassin » ne commet pas le meurtre à proprement parler. Il se contente de se jeter sur sa « victime » et de l'étreindre fortement d'une manière ou d'une autre. Canalisant alors l'énergie de la pulsion meurtrière vers le corps de la « victime », la larve va provoquer l'éclatement de ses organes internes. Au moment où le meurtre est commis, la larve quitte le corps de son hôte en s'emparant de toute l'énergie pulsionnelle libérée par la mort et par le déchirement psychique en résultant chez « l'assassin ». Chargé de cette puissance, l'esprit regagne le corps de la larve qui grossit et éclot bientôt.

Mais ces larves vivent à présent dans un monde désolé, où toute vie est devenue impossible et guettent les moindres déchirures de l'espace temps pour s'introduire dans d'autres univers. Les incursions d'Antonio Brandi dans leur monde avaient déjà attiré leur attention sur notre pauvre terre. Mais le meurtre – réel celui-ci – de Sabine Husel par le pseudo Fakir acheva de créer une déchirure de l'espace temps qui permit à l'une d'elle de s'infiltrer jusqu'à Paris.

Toutefois, ce voyage ne fut pas sans dommage pour la larve dont l'esprit se déchira en quatre parties. Chacune de ces parties va à présent s'introduire dans l'esprit d'un investigateur (s'il y a moins de quatre investigateur, deux partie de l'esprit de la larve viendront se loger dans le même investigateur)

Mais attention, ces quatre parties ne peuvent être actives en même temps. Seule l'une d'elle pourra agir. Ne trouvant pas de pulsion de meurtre suffisamment puissante chez l'investigateur, elle plongera dans le corps de la première personne venue qui lui semblera digne d'intérêt... et cette personne sera l'un des protagoniste de cette histoire (considérons que ce sont les personnes qui ont les pulsions meurtrières les plus développées des PNJs que les investigateurs vont croiser). Dès lors cette personne deviendra un « meurtrier » en puissance et choisira l'un des autres protagoniste pour « l'assassiner ». Le « meurtre » accompli le morceau d'esprit ainsi libéré ira rejoindre le corps de la larve et le morceau suivant deviendra actif. L'investigateur qui aura été quitté par le bout de l'esprit de la larve qu'il contenait verra ses visions cesser.

Ainsi, après chaque meurtre, c'est le premier des suspects que les investigateurs rencontreront qui deviendra le nouvel hôte d'un bout de l'esprit de la larve et donc le « meurtrier » suivant. Au gardien de déterminer, en fonction de l'intérêt du scénario et des hypothèses des PJs, qui sera la prochaine victime et lequel des PJs sera libéré. De toute façon tous les protagonistes s'en veulent tous à mort.

Après le meurtre, le corps du « meurtrier » est abandonné par la larve et il reprend ses esprits en proie aux pires remords, au bord de la folie.

Pour le dernier des PNJs, l'esprit de la larve tentera de retourner ses pulsions meurtrières contre lui-même et de le faire se suicider en le rendant fou de culpabilité et de visions délirantes. C'est seulement après ce suicide que la larve aura atteint son plein épanouissement.

Le déroulement des « meurtres » est décrit dans la partie les meurtres.

L'éclosion de la larve : (Pour des raisons de simplicité, le meurtre de Sabine Husel est considéré comme le « premier meurtre »)

Après le troisième meurtre la larve va commencer à éclore. Ce qu'elle va faire alors est décrit dans la partie les agissements de la larve.

✓ **Stade 1 : avant le troisième meurtre :**

La larve se présente comme un sorte de longe ver blanc et gluant qui va progressivement atteindre deux mètres de long. A ce stade il ne sera pas possible aux PJs de la repérer.

Elle reste terrée dans les égouts sans bouger.

✓ **Stade 2 : après le troisième meurtre**

La larve commence à muer, elle fait toujours deux mètres de long, mais des tentacules commencent à lui traverser l'enveloppe qui lui permettent de se déplacer un peu et d'attraper ce qui passe à sa portée : des rats, un égoutier, un cambrioleur, etc... Si elle est repérée à ce stade la larve prendra la fuite en se laissant glisser dans l'eau des égouts où elle disparaîtra tout à fait. Toutefois toute blessure qui lui sera infligé à ce stade grèvera de manière importante ses points de vie aux stades suivants.

✓ **Stade 3 : après le quatrième meurtre.**

La larve a éclos et nous sommes à présent en présence d'un monstre aux nombreux tentacules. Chacune fait de un à trois mètres de long et des yeux épars semblent disséminé au hasard le long de ces tentacules. Le corps en lui même est un amas gélatineux de deux mètres de diamètre.

✓ **Stade 4 : après le cinquième meurtre**

A ce stade l'esprit de la larve a entièrement réintégré son corps. Le monstre est alors gigantesque. Son corps fait plus de cinq mètre de diamètre, ses tentacules innombrables jusqu'à quinze mètres de long. Sa force est prodigieuse, capable d'ébouler les rues de Paris et les monuments.

### Caractéristiques :

	Stade 1	Stade 2	Stade 3	Stade 4
FOR	8	10	20	30
CON	12	14	20	30
TAI	14	15	20	30
INT	15	15	15	15
POU	15	15	20	25
DEX	/	14	20	25
Mvt	1	3	8	10
Points de vie	13	14	deux fois ce qu'il restait à la larve à l'issu du stade 2	Deux fois ce qu'il restait au stade 3
Impact	/	2	4	4
Combat : Tentacules	/	50%, deux attaques, 1D6 dégâts	65% quatre attaques, 1D6 +2 dégâts	80%, six attaques, 2D6 dégâts
Protection	1 point	2 points	3 points	4 points
Compétences	Se cacher : 90%	Se cacher : 70% ; Vigilance : 60%	Se cacher : 50% ; Vigilance : 70%	Se cacher : 30% ; Vigilance : 80%

## Une nuit agitée

Les PJs, devenus les hôtes de l'esprit de la larve vont cette nuit là avoir droit à de sérieuses réjouissances : crampes d'estomacs, maux de tête, cauchemars incompréhensibles dans lesquels ils voient défiler des couleurs qu'il ne pourrait même pas nommer dans des formes étranges... Un test de SAN (1/1d3) s'impose, de même qu'un test de constitution contre une virulence de 6, perte de 1PV en cas d'échec, et si le PJ est déjà atteint de trouble psychiatrique, n'hésitez pas à lui faire faire un petit test, juste pour lui faire peur, s'il le rate faite juste un petit (humm, derrière votre paravent, prenez des notes (c'est le moment de vérifier si vous vous souvenez de la date anniversaire de votre moitié) et rien de plus... Tout cela n'a qu'un seul but : lancer les PJs dans l'action le plus vite possible.

Si ils ne réagissent pas ou que l'esprit continue d'habiter le PJ, la même scène se reproduira chaque nuit, n'hésitez pas, si les joueurs restent désespérément inactifs, à augmenter la virulence des maux de ventre (+1 par jour) et d'augmenter les pertes de SAN (1d3/1d6). Mais ça ne devrait pas être nécessaire...

Rassurez-vous le reste du scénario n'est pas extrêmement meurtrier et vos investigateurs ne devraient pas souffrir de ces pertes.

### Premières investigations

A ce stade les PJs ont essentiellement trois pistes pour commencer leur enquête : le domicile de Sabine Husel, les recherches dans la presse et la morgue...

#### La morgue

Moyennant un bon baratin et quelques espèces sonnantes et trébuchantes les investigateurs trouveront bien quelqu'un qui leur donnera les informations suivantes (selon leurs contacts un médecin, un infirmier, une secrétaire indiscreète, corser la difficulté selon l'expérience de vos joueurs) :

- ✓ Sabine Husel n'a qu'une blessure au bras, faites par un petit couteau ou poignard. Cette blessure ne peut pas être directement la cause de sa mort.
- ✓ Selon toute probabilité la lame devait être empoisonnée, la nature exacte du poison n'a pu encore être déterminée.
- ✓ Aucune autre blessure n'a pu être relevée, elle est morte sans doute d'une paralysie du système respiratoire.

#### La presse

Les recherches dans la presse peuvent prendre deux directions : soit des articles au sujet de Sabine Husel soit des articles écrits par elle.

Par ailleurs une tournée dans les différents journaux parisiens apprendra aux investigateurs qu'elle travaillait de manière indépendante, écrivant pour différents journaux.

- ✓ Les articles sur Sabine Husel sont essentiellement liés à son travail d'Anthropologue, soit qu'on le dénigre soit qu'on l'encense. Certains essayent de la salir en révélant ses liens avec certaines personnalités du Paris noctambule. Les PJs pourront trouver là pour la première fois les noms de Jeanne Despart dite « gambette » et de Joe Cook (voir aide de jeu 1 et 2)
- ✓ Les articles écrits par Sabine Husel : un article sur la liaison de la princesse Esther avec Joe Cook. (aide de jeu 3)

#### Chez Sabine Husel

Les investigateurs apprendront facilement que Sabine Husel logeait au 12, quai de l'Hôtel de Ville (quatrième arrondissement), au deuxième étage. Son appartement est sous scellé et il ne sera pas possible de s'y introduire simplement en poussant la porte. Le policier de garde peut être plus ou moins scrupuleux (après tout il ne

s'agit pas du lieu du crime) ou alors vous pouvez pousser vos investigateurs à s'introduire nuitamment dans le logement de feu l'anthropologue.

Pour corser les choses vous pouvez rendre la visite de l'appartement impossible le premier soir ou avant que les investigateurs n'aient commencé à explorer les autres pistes.

Il s'agit d'un grand appartement aux plafonds hauts, un salon, une chambre un grand bureau une salle à manger, cuisine, salle de bain. L'appartement est rempli de statues d'art africain et les investigateurs pourraient bien avoir l'impression tenace que les masques et les statues les observent... Si vous souhaitez leur mettre la pression vous pouvez toujours leur faire faire un test de SAN (0/1). Entretenez l'ambiguïté : ces statues ont-elles un rapport avec notre affaire ?

En fouillant l'appartement voici ce que les PJs peuvent trouver dans son bureau et qui attirera leur attention :

- ✓ L'agenda de Sabine Husel : s'ils s'intéressent aux jours précédents la mort de l'anthropologue, les PJs pourront voir notés un rendez-vous avec Ali-Hamman Jihk, ainsi qu'un rendez vous avec Antonio Brandi le lendemain. (aide de jeu 5)
- ✓ Des brouillons d'article de journaux : elle projette de dénoncer, entre autre, que Ali-Hamman Jihk n'est qu'un imposteur. (aide de jeu 6)
- ✓ Une coupure de presse sur le suicide de la princesse Esther. (aide de jeu 4)
- ✓ Une invitation de la Princesse Ramirov à une soirée (aide de jeu 7)

Selon l'expérience de vos investigateurs vous pouvez ou leur laisser tout découvrir lors de leur première visite ou bien estimer que certaines pièces (les 4 et 7) n'ont pas retenu leur attention si par

*vos notes*

exemple ils n'ont pas encore entendu parler de ces personnes. Ce n'est que plus tard, lorsqu'ils croiseront une de ces personnes que vous leur ferez faire un test d'intuition (il y en a bien un qui réussira) et ils se rappelleront alors avoir vu quelque chose sur cette personne dans le bureau de Sabine Husel mais qu'à l'époque ça n'avait pas retenu leur attention. Ils n'auront plus qu'à y retourner pour se saisir de l'indice ad hoc. Si vous procédez ainsi toutefois, notez-le vous soigneusement dans un coin pour ne pas oublier !

A ce stade de l'enquête les PJs devraient détenir tous les noms des protagonistes à l'exception peut-être de la princesse Ramirov, selon ce que vous avez décidé pour la fouille de l'appartement de Sabine Husel. Si c'est le cas pensez bien à glisser le nom de la princesse lors des prochaines investigations.

### **Et l'esprit ?**

Chaque nuit l'esprit va venir perturber le sommeil de ses hôtes. Vous pouvez le rendre plus féroce pour pousser les investigateurs à accélérer l'enquête. Il restera bien au chaud dans les corps des investigateurs jusqu'à ce que ceux-ci soient en présence d'un des protagonistes de l'histoire, à l'exception d'Antonio Brandi qui ne l'intéresse absolument pas au vu de l'absence de ses pulsions agressives vis à vis des autres. Pour l'heure il s'agit des gens dont les pulsions meurtrières sont les plus exacerbées parmi les PNJs que peuvent rencontrer les joueurs.

Dès qu'un PJ sera en présence d'un des protagonistes, l'esprit sautera dans le corps de celui-ci et l'investigateur pourrait se sentir soulagé en quittant les lieux. Le PNJ dans lequel l'esprit aura trouvé refuge deviendra donc le prochain « assassin »... En d'autres termes c'est donc les PJs qui vont décider de par leurs actions qui sera le prochain « assassin », et c'est là qu'il va vous falloir une bonne connaissance des éléments de ce scénario puisqu'il n'y pas d'ordre fixe des événements !

(Un conseil : faites en sorte que la première personne que les PJs rencontreront ne soit pas le Fakir.)

L'esprit poussera alors son hôte à prendre contact avec une future victime et à l'exécuter.

Attention, souvenez-vous que, des différents « morceau » de l'esprit de la larve, un seul est actif à la fois, c'est à dire que les autres « sommeillent » dans les corps des PJs et ne peuvent le quitter que si un meurtre est commis, permettant ainsi à un nouveau bout de l'esprit de la larve de regagner le corps de celle-ci, et à une nouvelle part de cette esprit de devenir actif.

## **Pourquoi tant de haine ?**

### **De si bon amis**

Cette partie détaille les différents PNJ de cette histoire. Souvenez-vous que :

- ✓ ils ont tous une raison d'en vouloir mortellement aux autres, à l'exception d'Antonio
- ✓ c'est vous qui décidez de l'ordre de crimes
- ✓ la première personne dans laquelle l'esprit de la larve sautera sera le premier des PNJ que les PJs iront voir, à l'exception d'Antonio.

Par ailleurs tous ces gens se connaissent par l'intermédiaire des spectacles donnés au « Clic-Clic » et ont tous participé à des séances de spiritisme organisées par le « Fakir ». Bien entendu, si celui-ci a réussi à faire un peu de mise en scène, rien de sérieux n'en est sortie, mais ça les autres protagonistes l'ignorent. La dernière séance a eu lieu la veille comme en témoigne l'agenda de Sa-

bine Husel. Le « Fakir » se contentait grâce à des trucages de faire tourner un peu la table et de mettre en scène des « communications » avec des personnalités célèbres. La veille du meurtre de Sabine Husel, c'est Napoléon qui était au menu. Ulcérée et persuadée qu'elle avait affaire à une imposture, Sabine est partie en claquant la porte et en traitant Marcel Marcel de charlatant. Les témoins pourront raconter tout cela aux PJs tout en précisant que Sabine à alors déclaré qu'elle ferait cesser les supercherries du « Fakir » par quelques articles bien sentis.

### **Le Clic-Clic**

Le Clic-Clic est un tout nouveau music-hall montmartrois qui se tient au 36 boulevard de Clichy. Plusieurs des PNJs y travaillent. La salle n'est pas très grande, mais le spectacle est d'une manière générale de qualité.

Vous pouvez vous le représenter comme une sorte de Moulin-Rouge en réduction.

Pour les joueurs il se présente comme une salle de spectacle entouré de couloirs, de loges, de décors stocké ici et là, où circulent, dans un va et vient incessant, des danseuses, musiciens de toute les couleurs, figurants pour les spectacles de magie dans des costumes tous plus exotiques les uns que les autres, lanceur de couteau, machinistes en bleu de travail, etc...

Une seule manière de se repérer là-dedans : demander son chemin.

Trois des protagonistes de cette histoire y travaillent : Ali-Hamman Jhik, alias Marcel Marcel, Jeanne Despart, dite « Gambette » et Joe Cook. Une éventuelle fouille des loges n'apportera rien de précis, à moins que vous ne décidiez de déplacer certains indices des appartements des protagonistes vers les loges, ce qui ne représente aucun inconvénient en termes de jeu. Si vos PJs ont été particulièrement inventifs et astucieux pour avoir le loisir de fouiller une loge, récompensez-les par une telle découverte.

Mais c'est surtout en discutant avec les employés du lieu que les joueurs devraient trouver des informations intéressantes. La direction du Clic-Clic quant à elle a vraiment autre chose à faire que de répondre à des questions. Si les PJs insistent, il se pourrait bien que la direction, totalement paranoïaque, finissent par penser qu'il s'agit d'une nouvelle bande qui veut faire son trou dans la pègre montmartroise et leur envoie une bande de solides gaillards leur filer une bonne correction.

Voici les différents points qu'ils pourront apprendre au Clic-Clic :

- ✓ Jeanne Despart résiste aux avances de Marcel Marcel, voir même le ridiculise face aux autres danseuses, compromettant ses conquêtes à venir, et ça, il ne le supporte pas
- ✓ Joe Cook s'est senti mortellement insulté un jour quand Marcel Marcel l'a humilié par une plaisanterie raciste devant une femme qu'ils tentaient tous deux de séduire.
- ✓ Jeanne Despart sait que Marcel Marcel cherche à se venger d'elle en essayant de la faire renvoyer.
- ✓ Joe Cook a lâché Jeanne Despart, dont il était l'amant, pour une autre danseuse

### **Antonio Brandi**

Cet artiste italien venu à Paris pour faire fortune est, en partie, responsable de toute cette affaire...

Ses toiles ont un style assez proche de celle de Chaïm Soutine mais d'une qualité nettement inférieure. En allant à sa recherche on pourrait croiser des personnalités de la peinture comme Picasso, Soutine, Miro ou Matisse, quitte à faire une petite entorse à l'histoire ces gens peuvent être de passage pour saluer leurs amis.

C'est surtout la curiosité qui l'a poussé à accepter de prendre part aux séances de spiritisme organisées par le « Fakir »

Le succès tardant à venir, Antonio Brandi a cherché à multiplier ses sources d'inspiration. C'est au cours de ses recherches qu'il a entendu parler de la drogue d'Al-Raïs et des visions qu'elles peut procurer.

Il a finit par réussir à fabriquer de la drogue d'Al-Raïs et à voyager en pensée dans des univers parallèle, ce qui en plus de lui fournir des visions délirantes, a aminci la frontière entre ces univers et le notre. Lorsque le meurtre commis par le « Fakir » a déchiré l'espace temps, Antonio a aussitôt pris conscience qu'une larve venait de se glisser dans notre monde. Depuis il tente en vain de prendre contact avec l'esprit de celle-ci. En vain car la larve n'est pas intéressée par un personnage aussi peu violent... Si les PJs le rencontrent dans un état de semi-conscience, encore sous l'emprise de la drogue, il regardera ceux qui abritent un fragment de l'esprit de la larve avec terreur en poussant des hurlements inarticulés et en cherchant à fuir. Cela lui vaudra une perte supplémentaire de 1d6 point de santé mentale et si on arrive à le calmer un PJs qui ne serait plus l'hôte d'un fragment de l'esprit de la larve pourrait réussir à lui faire raconter son histoire. Il lui expliquera également que ses amis sont possédés par l'esprit de la larve.

Antonio continue à se servir de la drogue. En termes de jeu, cela signifie qu'il perd chaque jour 1D10 points de SAN... Sachant que diverses expériences d'une vie passablement agitée avaient déjà bien entamé son capital...

Les premiers jours Antonio restera enfermé dans sa péniche où il passe son temps à peindre ou a absorber de la drogue, ce qui le plonge dans un état d'hébétude suivi d'une perte de conscience. Nous vous proposons que les PJs le trouvent évanouit au moment où ils arrivent chez lui.

A partir du moment où sa SAN tombe en dessous de 5, il se met à errer dans les rues de Paris en marmonnant des paroles incompréhensibles (voir aussi le paragraphe « la folie d'Antonio Brandi »). Utilisez alors l'aide de jeu 8.

La péniche : Elle est amarrée le long du quai de la gare. Le pont est encombré d'objets de récupération de toutes sortes, le poste du pilote n'a rien de particulièrement intéressant. Ce qui est de nature à attirer l'attention des PJs se trouve à l'étage inférieur. L'intérieur de la péniche a été transformé en un gigantesque atelier qui communique avec une petite chambre.

L'atelier est encombré des toiles de l'artiste, les plus récentes, toutes fraîches, ne sont que des accumulations de couleurs sans formes qui dégagent un profond malaise et rappellent aux PJs leurs récents cauchemars (perte de SAN 1/1d3). Si les artistes ont vu Marcel Marcel, leur attention sera attirée par un portrait de celui-ci à la manière cubiste qui le ridiculise complètement.

Ce que l'on peut apprendre d'Antonio Brandi (liste non exhaustive) :

- ✓ Il a effectivement participé à des séances de spiritisme en compagnie des autres protagonistes de l'histoire.
- ✓ Les autres protagonistes lui semblaient avoir des comptes à régler les uns avec les autres, mais il ne sait pas quoi exactement. Seul la princesse Ramirov lui semblait au dessus du lot, ce en quoi il se trompe évidemment.

✓ Sous hypnose ou psychotropes : il a pris conscience qu'une larve d'Al-Raïs s'était glissée dans Paris, il ne sait pas où elle se cache.

Les PJs ont une belle moisson à faire ici, mais Antonio ne les laissera pas parcourir librement sa bibliothèque :

✓ Un ouvrage occulte en latin, traduit de l'arabe, parlant des larves et de la drogue d'Al-Raïs (complexité : délicat (30%) ; durée : jours ; Mythe : 3 ; SAN : 1; voir livre de règles p171). A partir du moment où un PJ l'aura étudié entièrement, remettez lui les notes de lecture constituées par l'aide de jeu 10. La durée d'étude est prévu pour que les PJs ne comprennent pas encore de quoi il s'agit avant le troisième meurtre.

✓ Si les PJs cherchent précisément de la drogue d'Al-Raïs et qu'ils en ont lu la description dans un ouvrage, ils trouveront de quoi faire deux décoctions. Sinon ils ne remarqueront pas les composants, perdus au milieu des pigments. Toutefois s'ils lisent la description de la drogue d'Al-Raïs ailleurs, un jet d'intuition réussit leur permettra d'avoir le sentiment qu'ils ont vu quelque chose de semblable chez Antonio Brandi.

### Antonio Brandi

#### Physionomie

Petit, ventru mais plein de vie, Antonio aime s'habiller avec des couleurs criardes qui permettent de le voir de loin dans la rue.

#### Comportement

Antonio est fiévreux, il supporte mal les questions qu'on lui pose. Peu à peu il va devenir complètement fou.

*vos notes*

### Objectifs

Prendre le contrôle de l'esprit de la larve d'Al-Rais et devenir un artiste renommé.

### Caractéristiques

APP 9	Prestance :	45%
CON 10	Endurance :	50%
DEX 14	Agilité :	70%
FOR 9	Puissance :	45%
TAI 10	Corpulence :	50%
EDU 17	Connaissance :	85%
INT 17	Intuition :	85%
POU 17	Volonté :	85%

### Valeurs dérivées :

Impact :	0
Points de magie :	17
Points de vie :	10
SAN actuelle :	35

### Catégories de compétence :

Connaissance : 50% ; Savoir faire : 70% ; Sensorielle : 60% ; Influence : 30% ; Action : 10%

### Spécialité :

Pratique artistique : peinture 75%

## Marcel Marcel alias Ali-Hamman Jihk

Si Marcel Marcel n'a pas réussi à faire sa place au théâtre ce n'est pas par manque de prestance mais plutôt par manque de travail. En fait il n'y a qu'un rôle qu'il sache incarner sans peine : celui du fakir. Autant sa culture générale est lamentable, autant il est incollable sur tout ce qui touche au folklore romantique de l'Inde vu par les européens n'ayant jamais quitté la métropole. Il surfe actuellement sur la vague du surnaturel et de la frénésie de distraction pour essayer de se faire un nom. Soyons clairs : Marcel Marcel n'a rigoureusement aucun pouvoir, il n'est jamais allé en Indes, et n'a même jamais quitté la région parisienne. Pour échapper à la guerre il a usé de sa prestance auprès de la femme d'un général et s'est retrouvé dans l'administration.

Toutefois, comme il en impose tout de même et qu'il maîtrise son rôle de fakir à la perfection il a réussi à se faire embaucher au Clic-Clic, une toute nouvelle boîte de nuit parisienne, toujours en jouant des mêmes arguments. Et si son spectacle a du succès, c'est surtout par la mise en scène dont il arrive à s'entourer. Cet homme au cercle de connaissance incroyablement vaste a toujours un ami dans la salle pour faire la victime ou se proposer.

Il organise chez lui des séances de spiritisme avec les autres protagonistes, mais cela ne donne jamais grand chose.

Sachant que Sabine Husel allait bientôt ruiner sa réputation, il n'a pas hésité à l'assassiner. Il l'a invité au spectacle de la « revue nègre », puis sur le chemin du retour, profitant de la bousculade dans le métro, lui a injecté un poison mortel à l'aide d'un seringue hypodermique.

Pour les informations suivantes, il est indiqué à chaque fois entre parenthèse si l'information est contenue dans un aide de jeu ou si les investigateurs doivent l'obtenir en interrogeant les différents protagonistes ou en menant des interrogatoires dans les lieux appropriés. Dans ce dernier cas il est alors indiqué : contact avec....

### Ses raisons d'en vouloir aux autres :

- ✓ Sabine Husel avait compris qu'il était un imposteur et s'appropriait à écrire un article qui aurait pu ruiner sa carrière (aide de jeu 6).

- ✓ Jeanne Despart résiste à ses avances, voir même le ridiculise face aux autres danseuses, compromettant ses conquêtes à venir, et ça, il ne le supporte pas (contact avec le personnel du Clic-Clic)
- ✓ Joe Cook travail également au Clic-Clic et c'est lui qui a vendu la mèche à Sabine Husel (aide de jeu 12)
- ✓ La Princesse Ramirov a eu vent de la manière dont il échappé aux tranchées, et elle pourrait nuire terriblement à sa réputation (aide de jeu 13)
- ✓ Antonio Brandi a fait un jour de lui un portrait qui le ridiculise tout à fait (tableau présent dans l'atelier d'Antonio)

### Les raisons des autres de lui en vouloir :

- ✓ Jeanne Despart sait que Marcel Marcel cherche à se venger d'elle et va user de ses charmes et de son influence pour la faire renvoyer (contact avec Jeanne Despart ou avec les employés du Clic-Clic)
- ✓ Joe Cook s'est senti mortellement insulté un jour quand Marcel Marcel l'a humilié par une plaisanterie raciste devant une femme qu'ils tentaient tous deux de séduire (contact : interroger les employés au clic-clic et aide de jeu 12)
- ✓ La princesse Ramirov pense que c'est lui qui a définitivement poussée sa nièce au suicide après sa rupture avec Joe Cook en l'humiliant publiquement (aide de jeu 13)

Ce que l'on peut apprendre de Marcel Marcel (liste non exhaustive) :

- ✓ Il organisait régulièrement des soirées de spiritisme
- ✓ Il prétend bien s'entendre avec tout le monde

### Chez lui

Marcel Marcel habite au 2, rue Charlemagne (quatrième arrondissement), au premier étage.

Son appartement n'est pas très grand (une chambre, un salon, une cuisine) et est rempli d'objet « indiens » qui ressemblent plutôt à des accessoires de cinéma. Les seuls livres qu'on trouve chez lui sont des romans ou des documentaires de peu de prix sur l'Inde. Rien de réellement sérieux.

Dans le courrier de Marcel Marcel on trouvera deux lettres (aide de jeu 12 et 13). La première émane de Joe Cook dans laquelle il déclare que, pour se venger de l'affront qu'il lui a fait subir, il va tout révéler à Sabine Husel. La seconde est signée Princesse Ramirov dans laquelle elle lui dit qu'elle sait comment il a échappé aux tranchées et qu'elle le soupçonne d'être parti prenante dans le suicide de sa nièce.

On peut trouver chez lui un flacon à demi vidé du poison qui a servi à tuer Sabine Husel.

## Marcel Marcel

### Physionomie

Grand, mince, toujours très élégant et souriant.

### Comportement

Marcel Marcel tentera toujours de faire jouer son charme et éludera toute discussion « sérieuse », s'il peut.

### Objectifs

Cacher ses secrets et séduire l'une des investigatrices s'il y en a.

### Caractéristiques

APP 20	Prestance :	99%
CON 12	Endurance :	60%
DEX 10	Agilité :	50%

FOR 10	Puissance :	50%
TAI 12	Corpulence :	60%
EDU 9	Connaissance :	45%
INT 17	Intuition :	85%
POU 10	Volonté :	50%

Valeurs dérivées :

Impact :	0
Points de magie :	10
Points de vie :	12
SAN actuelle :	40%

Catégories de compétence :

Connaissance : 30% ; Savoir faire : 50% ; Sensorielle : 40% ; Influence : 85% ; Action : 10%  
Spécialité : Persuasion 90%

### ***Jeanne Despart, dite « Gambette »***

Jeanne est une danseuse incontestablement douée, mais son physique ne correspond pas aux canons de la danse classique. Elle profite donc de la mode pour tenter sa chance dans les Music-hall et elle y a un incontestable succès. Elle travaille au « Clic-Clic ». Son attitude professionnelle la fait apprécier de ses employeurs et sa technique compense un physique pas tout à fait assez gracieux pour ce métier. Elle est loin d'être idiote, et, contrairement aux autres, elle n'est pas tombée sous le charme de Marcel Marcel, qu'elle trouve franchement idiot. Elle le soupçonne de vouloir se venger d'elle en intrigant pour la faire renvoyer, et ça elle n'apprécie pas, mais alors pas du tout. Elle a accepté de prendre part aux séances de spiritisme espérant pouvoir y faire des connaissances qui la ferait progresser dans sa carrière.

Ses raisons d'en vouloir aux autres :

- ✓ Marcel Marcel intrigue pour la faire renvoyer (contact avec elle ou avec le personnel du Clic-Clic)
- ✓ Joe Cook l'a lâchée pour une autre danseuse (Contact avec le personnel du Clic-Clic ou avec elle)
- ✓ La Princesse Ramirov la moque devant tout le monde en la comparant aux danseuses du Bolchoï (aide de jeu 14)
- ✓ Antonio Brandi a tenté de la saouler pour abuser d'elle (aide de jeu 14)

Les raisons des autres de lui en vouloir :

- ✓ Marcel Marcel ne supporte pas qu'elle refuse ses avances et le ridiculise (contact avec le personnel du Clic-Clic)
- ✓ Joe Cook sait que c'est elle qui a révélé à la princesse Esther qu'il avait eu une relation en même temps avec elle, ce qui a entraîné leur rupture puis le suicide d'Esther. (aide de jeu 14)
- ✓ La Princesse Ramirov sait qu'elle était une amie de sa nièce et que c'est elle qui l'a présenté à Joe Cook. (aide de jeu 14 ou contact avec elle)

Ce que l'on peut apprendre d'elle :

- ✓ La plupart des éléments la concernant : voir ci-dessus

### **Chez elle :**

Jeanne Despart habite au troisième du 7, rue Clausel (neuvième arrondissement). L'appartement est constitué de deux chambres, un salon, une cuisine. Elle y loge avec une amie à elle également danseuse au Clic-Clic : Huguette Lamagne.

Elles ne sont jamais là en soirée (et pour cause). La seule chose intéressante à trouver est le brouillon d'une longue lettre adressée à Joe Cook, chiffonné dans la corbeille à papier. (Aide de jeu 14)

### **Jeanne Despart dite « Gambette »**

Physionomie

Jeanne est plutôt jolie, même attirante mais une curieuse disproportion entre des jambes très élancées et des épaules plutôt large ne lui ont pas donné la chance de faire sa carrière de danseuse classique.

Comportement

Jeanne Despart est franche et n'a pas de raison de dissimuler des informations

Objectifs

Empêcher Marcel Marcel de la faire renvoyer et reconquérir Joe Cook.

Si elle devient un « assassin », il se peut qu'elle cherche explications et réconfort auprès des PJs.

Caractéristiques

APP 16	Prestance :	80%
CON 10	Endurance :	50%
DEX 18	Agilité :	90%
FOR 10	Puissance :	50%
TAI 13	Corpulence :	65%
EDU 13	Connaissance :	65%
INT 14	Intuition :	70%
POU 11	Volonté :	55%

Valeurs dérivées :

Impact :	0
Points de magie :	11
Points de vie :	12
SAN actuelle :	50%

*vos notes*

Catégories de compétence :  
Connaissance : 45% ; Savoir faire : 60% ; Sensorielle : 60% ; Influence : 40% ; Action : 15%  
Spécialité :  
Pratique artistique : danse : 80%

### Joe Cook

Ce noir américain, arrivé dans les camions de l'armée américaine en 1917, a choisi de s'installer à Paris et de tenter de s'y faire un nom. C'est un jazzman assez doué et il s'est rapidement fait connaître dans les clubs parisiens avant de se faire embaucher au Clic-Clic. C'est un fêtard invétéré et un grand amateur de Whisky. On ne le trouvera jamais à plus d'un mètre de sa trompette. Quand il ne joue pas au Clic-Clic il fait le bœuf avec ses amis musiciens, pour la plupart d'autres noirs américains. Il n'y a guère que la nuit que l'on a une chance de le trouver debout. La journée, gare à qui viendrait troubler son sommeil. Il ne cherche pas forcément à multiplier les conquêtes amoureuses, préférant la musique, mais il faut bien avouer qu'il ne sait pas dire non, ce qui l'entraîne dans des situations pour le moins épineuses. Il a tout d'abord eu une relation avec la princesse Esther avec qui Jeanne Despart s'était liée d'amitié. Peu de temps après il a eu aventure avec Jeanne, qui s'est arrangée pour que la princesse Esther l'apprenne. Folle de rage celle-ci a eu le malheur de croiser Marcel Marcel qui lui a définitivement ruiné le moral. La pauvre fille a fini par se jeter à la Seine.

Joe Cook garde une rancune féroce contre Jeanne Despart, avec qui il a continué à avoir des aventures sporadiques, en réalité pour se venger d'elle et la rendre malheureuse en s'affichant ouvertement dans le même temps avec une autre danseuse du Clic-Clic.

Toujours à la recherche de nouvelles expériences, il s'est laissé tenté par les séances de spiritisme, « pour voir », mais n'a vraiment pas été convaincu et s'apprête à abandonner l'affaire.

Il ne cherchera pas à séduire un PJ féminin mais si celle-ci tente sa chance, il y a peu de chance qu'il rechigne.

Ses raisons d'en vouloir aux autres :

- ✓ Marcel Marcel a eu des propos racistes extrêmement insultants envers lui (aide de jeu 12 et contact avec les employés du Clic-Clic)
- ✓ Jeanne Despart a causé la rupture de sa liaison avec la Princesse Esther (aide de jeu 14)
- ✓ Antonio Brandi a toujours refusé de l'inviter dans son cercle d'ami et Joe Cook soupçonne des motifs racistes. (Contact : aborder ce sujet avec Joe Cook ou avec Jeanne Despart)
- ✓ La princesse Ramirov s'est toujours violemment opposé à sa liaison avec la Princesse Esther et il estime qu'elle est en partie responsable du suicide de celle-ci. (aide de jeu 15)

Les raisons des autres de lui en vouloir :

- ✓ Marcel Marcel sait qu'il a révélé à Sabine Husel qu'il était un imposteur (aide de jeu 12)
- ✓ Jeanne Despart lui en veut de se jouer d'elle (Contact avec Jeanne Despart ou avec les employés du Clic-Clic)
- ✓ La princesse Ramirov le tient pour personnellement responsable de la mort de sa nièce (aide de jeu 16)

Ce qu'il a à révéler :

- ✓ Il tient Marcel Marcel en piètre estime et lâchera tout ce qu'il sait sur lui
- ✓ Il ne fait pas mystère de sa relation avec la princesse Esther, mais n'aime pas qu'on lui rappelle cet épisode
- ✓ Il ne nie pas le jeu qu'il joue avec Jeanne Despart

### Chez lui :

Joe Cook habite au 18 du boulevard de la chapelle (dix-huitième arrondissement). L'appartement qu'il partage là avec plusieurs amis musiciens n'est jamais vide, il y a toujours quelqu'un qui y vit : locataires, amis, amis d'amis,... il est facile de s'y faire admettre en se faisant passer pour des amis d'ami, mais tout fouineur sera mis à la porte de manière musclée. De toute façon il n'y a rien à trouver ici, sauf quand Joe y est.

En effet Joe conserve sur lui la dernière lettre d'Esther (aide de jeu 15) et il est rien moins que facile de s'en emparer, d'autant que cela peut mettre le musicien dans une colère noire.

Si les joueurs rencontrent plusieurs fois Joe Cook, un test de vigilance permettra de noter cette curieuse enveloppe que l'on entrevoit dans la poche intérieure de son veston. La difficulté diminue d'un cran à chaque rencontre. (Selon l'expérience de vos PJs, donnez un malus plus ou moins important lors de la première rencontre)

### Joe Cook

#### Physionomie

Grand et baraqué, élégant, Joe Cook a le visage marqué par plusieurs cicatrices de guerre.

#### Comportement

Il est assez réservé et peu enclin au bavardage, préférant jouer de la trompette. Il répondra de manière brève aux questions qui lui seront posées. S'il devient un « assassin », il sera de plus en plus renfermé.

#### Objectifs

Jouer, jouer et encore jouer

#### Caractéristiques

APP 13	Prestance :	65%
CON 13	Endurance :	65%
DEX 17	Agilité :	85%
FOR 10	Puissance :	50%
TAI 13	Corpulence :	65%
EDU 14	Connaissance :	70%
INT 13	Intuition :	65%
POU 12	Volonté :	60%

#### Valeurs dérivées :

Impact : 0  
Points de magie : 12  
Points de vie : 13  
SAN actuelle : 45% (il a été sérieusement ébranlé par la mort de la princesse Esther)

#### Catégories de compétence :

Connaissance : 40% ; Savoir faire : 50% ; Sensorielle : 70% ; Influence : 30% ; Action : 50%  
Spécialité :  
Pratique artistique : trompette : 85%

### La Princesse Ramirov

La princesse Ramirov, 71 ans, a fui la révolution d'octobre et s'est installée en France depuis huit ans. Elle possède une fortune considérable qu'elle ramenée de Russie sous forme de bijoux qu'elle a été obligé de vendre pour pouvoir s'acheter plusieurs appartements dans Paris qui lui assurent aujourd'hui une rente confortable. Elle a fait venir chez elle la princesse Esther à l'été 1921, alors âgée de 18 ans. Elle reste inconsolable de la perte de la petite et cherche un moyen de se venger de Joe Cook. Toutefois comme elle est très croyante, elle ne voulait pas faire assassiner un innocent.

Elle espérait que les séances de spiritisme lui permettraient de rentrer en relation avec l'esprit d'Esther qui lui aurait alors indiqué le responsable de son malheur.

La princesse Ramirov ne se rend pas dans les clubs, les dancings et autres lieux décadents. On la croquera plus volontiers à l'Opéra, au théâtre et surtout au Ballet.

Ses raisons d'en vouloir aux autres :

- ✓ Elle tient Joe Cook pour responsable de la mort de sa nièce (aide de jeu 16)
- ✓ Elle sait que c'est Jeanne Despart qui a présenté sa nièce à Joe Cook (aide de jeu 14 ou contact avec la Princesse)
- ✓ Elle pense que sa nièce s'est alors tournée vers Marcel Marcel qui s'est moqué d'elle, la poussant au suicide (aide de jeu 13)
- ✓ Elle pense que c'est Antonio Brandi qui a expliqué toute l'affaire à Sabine Husel (contact avec la Princesse ou aide de jeu 16)

Les raisons des autres de lui en vouloir :

- ✓ Elle sait comment Marcel Marcel a échappé à la guerre (aide de jeu 13)
- ✓ Joe Cook pense que si elle ne s'était pas opposée à leur relation Esther n'aurait pas été aussi désespéré de la tournure des événements (aide de jeu 15)
- ✓ Jeanne Despart a été profondément blessée par les commentaires de la Princesse Ramirov sur son art et son manque de grâce (aide de jeu 14 ou contact avec la Princesse ou avec Jeanne Despart)

Ce que la Princesse a à révéler :

- ✓ Elle refusera de parler de sa nièce
- ✓ Elle ne parlera qu'avec des gens dont elle pense qu'ils sont de la haute société
- ✓ Elle médiera tant qu'elle peut sur les autres, mais il sera difficile d'en tirer quoi que ce soit d'autre.

#### Chez elle :

La princesse habite un luxueux appartement sur les quais au deuxième étage du 4, quai aux fleurs (île de la cité). L'appartement comprend deux salons, une salle à manger, quatre chambres, deux bureaux et des chambres sous les combles pour les domestiques. Ceux-ci ne dorment pas dans l'appartement et la nuit venue la Princesse se retrouve donc seule dans son immense appartement.

On peut trouver chez elle son journal intime (aide de jeu 16), mais aussi un flacon d'une décoction qui n'est rien d'autre qu'un poison violent.

Un chimiste déterminera sans peine qu'il s'agit là d'un poison. Qui-conque réussira alors un jet de science occulte se souviendra vaguement qu'il a déjà entendu le nom de Ramirov associé à un poison. Une recherche en bibliothèque mènera à l'aide de jeu 17.

Elle n'a pas eu l'occasion de s'en servir, à moins, à moins que vous ne décidiez de corser l'affaire ! Elle pourrait bien empoisonner l'un des protagonistes et les signes de la mort seraient alors exactement les mêmes que ceux des victimes de l'esprit de la larve... Bonne chance à vos joueurs ! Considérez toutefois dans ce cas que quatre morts suffiront à faire éclore totalement la larve.

Vous pouvez également utiliser ce procédé pour accélérer la partie ou éliminer le dernier survivant qui retrouvera chez lui une bouteille offerte par la Princesse Ramirov. Évidemment cette bouteille sera alors bien visible sur le lieu du crime et vos joueurs en auront connaissance.

#### Princesse Ramirov

Physionomie

Si la princesse est aussi laide aujourd'hui qu'elle a été belle hier. Les ans, les épreuves, le chagrin ont raviné son visage à présent presque immobile.

#### Comportement

Elle sera hautaine vis à vis de toute personne n'appartenant pas à la haute société et gardera toujours la plus grande réserve, n'hésitant pas à interrompre brutalement toute discussion qui lui semblerait inappropriée.

Elle prêtera toutefois une oreille attentive aux PJ si elle pense que ceux-ci peuvent l'aider à comprendre le rôle que chacun a joué dans la mort de sa nièce.

#### Objectifs

Déterminer les circonstances exactes de la mort de sa nièce et se venger.

#### Caractéristiques

APP 8	Prestance :	40%
CON 7	Endurance :	35%
DEX 8	Agilité :	40%
FOR 8	Puissance :	40%
TAI 11	Corpulence :	55%
EDU 20	Connaissance :	99%
INT 18	Intuition :	90%
POU 14	Volonté :	70%

#### Valeurs dérivées :

Impact :	- 4
Points de magie :	14
Points de vie :	7

*vos notes*

SAN actuelle : 45% (les épreuves de la révolution d'octobre, la mort de sa nièce, ont profondément ébranlé l'esprit de la vieille femme)

Catégories de compétence :

Connaissance : 80% ; Savoir faire : 30% ; Sensorielle : 30% ; Influence : 60% ; Action : 05%

Spécialité :

Science humaine : littérature : 90%

## Déroulement des événements

Maintenant que vous avez fait connaissance avec les principaux protagonistes, nous allons vous exposer les événements tels que vous devrez les gérer.

### Investigations

A ce stade du scénario (c'est à dire après avoir recueilli les informations relatives à Sabine Husel), les PJs sont entièrement libre de leurs actions. Ils vont sans doute essayer de contacter les PNJs les uns après les autres. Les différents protagonistes, les lieux où l'on peut les rencontrer, les indices qu'ils peuvent fournir sont détaillés dans « de si bons amis »

Les investigateurs vont probablement se livrer à une série d'interrogatoires, recherches, visites, cambriolages, filatures, voir enlèvement ou encore soins aux protagonistes.

- ✓ Les interrogatoires peuvent avoir lieu chez les différents protagonistes, sur leur lieu de travail, dans un des nombreux cafés parisiens, dans un lieu public : musée, gare, etc... Varier les lieux est un bon moyen de ne pas tomber dans la routine.
- ✓ Pour le suspens vous pouvez tout à fait rendre momentanément impossible la rencontre de tel ou tel protagoniste, surtout si les PJs le soupçonnent. Retarder la rencontre d'une journée ne fera que renforcer leurs soupçons
- ✓ Les PNJs ayant « assassiné » quelqu'un seront beaucoup plus nerveux et sur leur garde. Il sera plus difficile de leur tirer les vers du nez et de les prendre en filature.
- ✓ Si les PJs décident d'enlever l'un des protagonistes, souvenez-vous que cette entreprise est assez ardue en plein Paris et que des amis, des voisins, des témoins pourraient bien mettre la police sur les traces des personnages. Si toutefois les PJs arrivent à leur fin deux cas de figure un peu gênant peuvent se présenter :
- ✓ Le PNJ est possédé par l'esprit : considérez alors que l'esprit s'accommode mal de cette captivité et retourne chez son « hôte »
- ✓ Le PNJ est la dernière victime qu'il vous reste : dans ce cas cela signifie que les attaques de la larve ont commencées (puisqu'il y a eu au moins trois morts), ce qui devrait occuper les PJs. Pendant ce temps le dernier « meurtrier » va tout mettre en œuvre pour retrouver sa victime et remonter la piste jusqu'aux PJs. Il fera alors libérer la victime en faisant appel soit aux forces de l'ordre soit à la pègre parisienne. Pour mieux le tuer le jour même...
- ✓ Les soins aux PNJs : pour une fois ce sont effectivement eux qui ont le plus de chance de devenir fous. Les initiatives dans ce sens, médication, hypnose, psychanalyse devrait être récompensées par le gardien.

### Ce que va faire l'esprit de la larve

Donc, dès que les PJs seront en présence de l'un des protagonistes, l'esprit de la larve va se précipiter dans son corps. Deux remarques :

- ✓ Elle ne s'intéresse pas au corps d'Antonio Brandi, celui-ci n'est pas assez habité par des pulsions agressives.

- ✓ Faites en sorte que le premier PNJ que croisent les personnages ne soit pas le Fakir, ils l'auront sûrement suffisamment à l'œil comme ça !

Dès le départ des PJs, l'esprit poussera son nouvel hôte à prendre contact avec l'un des PNJs. Celui-ci est laissé à votre discrétion. Choisissez plutôt la prochaine victime de telle sorte à désorienter les PJs.

Le nouveau possédé donnera rendez-vous à sa victime le soir même.

Ce qui importe c'est le lieu. Chaque victime a un lieu où elle doit être assassinée. Reportez-vous à sa fiche de PNJ. Utiliser le bon lieu permet ensuite de remettre aux PJs le bon article de journal... ce qui renforcera leur impression que tout est manigancé, prévu... S'ils empêchent le meurtre une première fois, un second article alternatif est donné pour un autre lieu. Ce petit subterfuge devrait permettre de les désorienter un peu plus, puisque, c'est bien connu, pour des joueurs, s'il y a un aide de jeu, c'est que c'était prévu...

Donc, les deux personnes se retrouveront le soir même au lieu dit et brusquement « l'assassin », pris d'une pulsion irrésistible, va étreindre fortement sa victime et s'enfuir en courant.

Il est bien évident que, si pendant une journée les PJs ne vont voir aucun des protagonistes, il n'y a pas de meurtre et le calendrier prévisionnel est repoussé d'autant ! Par contre « l'hôte » passera une fort mauvaise nuit en proie à des cauchemars particulièrement atroces !

Une dernière chose : souhaitons qu'aucun PJ ne développera d'intention meurtrière vis à vis de qui que ce soit, sans quoi l'esprit de la larve pourrait en profiter !

### Les « assassins »

Évidemment ils ne sont pas réellement des assassins, mais ce sont tout de même leurs pulsions qui ont autorisé le meurtre. Aussi sont-ils persuadés qu'ils ont bien tué la victime. Leur santé mentale en est ébranlé, ils n'assument pas du tout leur « acte ». Ils sont incapable de dire comment ils ont pu tuer leur victime, ils n'ont pas de souvenir du moment précis. Ils se souviennent juste avoir ressenti une haine intense et puis... plus rien jusqu'à ce qu'ils reprennent leur esprit, errant dans Paris ou au poste selon que les investigateurs les auront rattrapés, en proie à une terreur sans nom. Il est tout à fait possible de leur faire avouer leur « meurtre », mais les aveux ne colleront pas avec les faits...

Si les PJs devaient rattraper l'un d'entre eux faites immédiatement intervenir les forces de l'ordre qui relâcheront le malheureux dans la journée puisque à l'évidence il ne peut être l'assassin... même s'il le clame haut et fort !

A la fin du scénario, il ne devrait rester qu'un des protagonistes vivant, donc plus personne pour l'assassiner. Il sombrera peu à peu dans la folie, persuadé qu'il est un meurtrier, cette conviction devrait lui suffire à lui faire perdre l'esprit en quelques jours et à finir par tenter de se suicider. Si vraiment il est coriace l'esprit de la larve l'investira et lui inculquera d'horribles visions où il se voit commettre le meurtre de manière absolument atroce, mais sans aucun rapport avec les faits. Qu'importe, sa santé mentale ne devrait pas tenir plus de quelques jours.

Si vous voulez quantifier tout cela, estimez qu'en terme de jeu, avoir la certitude délirante d'avoir assassiné quelqu'un alors que les faits semblent contredire cette certitude a de quoi faire perdre 1d10 points de SAN par jour, mettez également ça sur les comptes de cauchemars insupportables auxquels sont soumis les PNJ. A ce rythme les PNJs vont vite devenir fous, mais de toute façon, il leur reste peu de jours à vivre. N'oubliez pas aussi qu'un des aspects du scénario peu justement aussi être d'empêcher les PNJs de devenir

fous, les médecins ont du boulot mais considérez aussi que les interventions judiciaires des PJs et une éventuelle médication peut stopper ces pertes.

Si la larve est tuée, toutes ces pertes ne sont pas nécessairement stoppées !

### **Rendez-vous au muséum d'Histoire naturelle**

N'utilisez cet événement que si les PJs piétinent dans leur enquête. L'un des « assassins » prend contact avec eux et leur donne un rendez-vous discret au muséum d'Histoire naturelle. Il est persuadé d'avoir tué un être humain et cela le ronge. Il pense être la proie d'une possession démoniaque et insinuera qu'il pense que tout cela est du fait d'Antonio.

Pour pimenter la chose, faites de ce mouchard la prochaine victime...

Le but de cet événement est uniquement d'orienter les recherches des PJs vers Antonio Brandi si ceux-ci ont négligé cette piste.

### **La folie d'Antonio Brandi**

Au fur et à mesure que les jours vont passer, Antonio Brandi va peu à peu perdre la raison. A moins qu'il ne soit assassiné, il devrait avoir perdu la raison après le troisième meurtre, au plus tard !

Les PJs pourraient en entendre parler par les journaux (aide de jeu 9) ou bien le croiser sur les quais. A partir du moment où sa SAN tombera en dessous de 5, il errera dans la rue en marmonnant des phrases incohérentes. Au milieu de ses délires, il est possible que les PJs perçoivent l'un ou l'autre indice qui leur manquerait. Une séance d'hypnose pourrait lui faire avouer les grandes lignes de l'affaire, à vous de voir si vos PJs ont besoin d'un coup de main ou pas. Son cadavre sera sans doute prochainement retrouvé, à moins que les PJs n'arrivent à faire quelque chose pour empêcher sa mort.

### **La drogue d'Al-Raïs**

Après avoir visité la péniche d'Antonio Brandi et passé le temps nécessaire à étudier les ouvrages trouvés, les PJs devraient chercher à en savoir plus sur les larves d'Al-Raïs. Un jet de bibliothèque réussi et une journée de recherche devraient leur permettre de mettre la main sur un document ad-hoc (aide de jeu 11). Ils devraient alors avoir compris qu'un des moyens de localiser et de voir l'esprit de la larve est d'absorber une décoction à base de la drogue d'Al-Raïs.

Ils peuvent trouver ce qu'il faut pour la fabriquer dans les affaires d'Antonio ou chez Ali-Hamman Jihk.

Il leur faudra sans doute une demi-journée pour lire l'ouvrage, une autre pour préparer la décoction...

Il faut espérer pour eux que les PJs auront la présence d'esprit de ne pas tous prendre de cette drogue. Si ce n'est pas le cas, faites-les se réveiller directement au commissariat ou à l'hôpital psychiatrique au milieu de la nuit : ils vont apprendre qu'ils ont agressé la victime du jour. Ce n'est pas tout à fait vrai, vous allez comprendre un peu plus bas. Toutefois la mort de celle-ci ne peut leur être imputée...

Et voici donc pourquoi : l'absorption de la drogue plonge rapidement le PJ dans un monde dégoulinant de couleur, aux formes molles et fluides où les statues deviennent brusquement vivantes et les agressent.

En termes de jeu voici une expérience qui vaut bien 1d4/1D6+1 point de SAN.

Toutefois la perception du PJ s'étend à présent aux esprits de l'autre monde... de quoi devenir passablement paranoïaque, vous pouvez vous amuser un peu avec ça dans la rue, il se pourrait que tout le monde ne soit pas celui qu'il paraît être, et dans les messieurs et dames qu'il croise, le PJ pourrait bien reconnaître des esprits grimaçants qui lui font des pieds de nez...

Mais ils ne peuvent repérer la larve d'Al-Raïs qu'au moment où elle attaque quelqu'un !

Le mieux qu'ils puissent faire est donc d'empêcher le meurtre suivant... et encore. Si les PJs ne repèrent pas qui est actuellement possédé, le PJ sous l'emprise de la drogue d'Al-Raïs aura une brusque intuition, il sera irrésistiblement attiré par les intentions de l'esprit vers le lieu du prochain meurtre et les PJs devraient arriver juste au moment où celui-ci est commis...

Si un PJ sous drogue d'Al-Raïs est présent au moment précis d'un « meurtre » il est pris d'une rage meurtrière vis à vis de l'esprit de la larve et se jette sur le « meurtrier » (mais celui-ci étreignant la victime, un observateur ne perçoit pas exactement sur qui le PJ se jette), donnant l'impression qu'il l'agresse et tente de l'étrangler. C'est en fait la seule manière de faire sortir l'esprit de la larve... Chaque round où le PJ pourra serrer le cou du « meurtrier » il peut faire un test en opposition contre le POU de l'esprit avec un bonus de 1 (cumulable) à chaque round. S'il réussit, la larve est chassée et le PJ perd connaissance.

Toutefois même le PJ lui-même n'en saura rien puisque à ce moment là il sera totalement sous l'emprise de la drogue.

En terme de jeu, faites sortir le PJ de la pièce et laissez les autres lui raconter la scène après coup...

Comme les autres PJs seront surpris par les réactions de leur ami, laissez à celui-ci au moins un round d'avance.

Pour faire lâcher prise au PJ sous l'emprise de la drogue il faut évidemment réussir un jet en opposition des différentes FOR mais avec un bonus de 3 pour le PJ sous l'emprise de la drogue à cause de la haine que lui inspire l'esprit. Évidemment les PJs peuvent conjuguer leurs forces.

*vos notes*

Le « meurtrier » pourra toujours perdre quelques points de vie, aura des marques au cou, mais ne devrait pas décéder... Si c'était le cas, eh bien l'esprit aurait son meurtre !

Si les PJs comprennent le truc (il y a tout de même peu de chance...), n'oubliez pas que les passants auront l'impression d'une agression et interviendront.

Une dernière chose, si le PJ qui absorbe de la drogue d'Al-Raïs héberge actuellement une part de l'esprit de la larve, il tentera de s'auto-mutiler, de se fracasser la tête contre les murs... La seule chose qu'on puisse faire pour lui est de l'immobiliser jusqu'à ce que les effets de la drogue passent.

### **Les meurtres**

L'ordre des meurtres n'a pas d'importance, mais le lieu où ils vont être commis, oui. Le lieu du meurtre est déterminé par la victime : à chaque victime son lieu, vous trouverez un tableau récapitulatif dans les aides de jeu (aide de jeu 10). Il y a deux lieux possible pour chaque meurtre afin que si le meurtre est raté la première fois, vous disposiez tout de même d'un article de journal pour la seconde... ceci devrait poser question aux PJs et participer à les désorienter.

Le déroulement des meurtres sera toujours le même :

1. L'esprit prend possession d'un nouveau corps
2. Il pousse son nouvel hôte à donner rendez-vous à sa prochaine victime au lieu donné sur le tableau pour la victime donnée.
3. Les deux protagonistes se retrouvent à l'endroit dit, « l'assassin » étreint sa victime
4. Au même moment si un PJ sous l'emprise de la drogue d'Al-Raïs est présent il est pris d'une rage irrésistible à l'encontre de l'esprit et se jette sur le meurtrier, donnant l'impression qu'il l'agresse.
5. Selon le cas la victime décède ou pas...
6. Les badaud et agents de police réagissent de la manière qui leur semble appropriée
7. Le lendemain les PJs trouvent l'article de journal approprié à la situation (aides de jeux 25 à 29)

Notes :

- ✓ Il n'y a que deux manières d'empêcher les meurtres : empêcher le « meurtrier » d'avoir le moindre contact physique avec sa victime ou laisser agir un PJ sous l'emprise de la drogue.
- ✓ Tout meurtre raté sera retenté jusqu'à ce que la larve soit détruite ou que tous les PNJs soient assassinés. Dans ce cas le meurtre raté aura lieu à un autre endroit et le premier article de journal devient alors inutilisable. Souvenez-vous qu'une alternative est prévue pour chaque meurtre.

### **Trouver des informations supplémentaires sur la larve.**

Quand les joueurs commenceront à comprendre un peu ce à quoi il sont confrontés, il y a fort à parier qu'ils vont tenter d'aller chercher des informations complémentaires dans les bibliothèques. Trouver quelque chose sur la larve d'Al-Raïs nécessite une journée complète de recherche et un jet de bibliothèque réussi, après quoi le joueur pourra tenter un jet pour chaque demi-journée de recherche supplémentaire. Ces travaux l'amèneront alors à prendre connaissance de l'aide de jeu 11 où est expliqué la nature de la larve et qui devrait permettre de commencer à faire comprendre aux joueurs ce qu'il se passe et surtout que certains d'entre eux sont probablement encore possédés par la larve.

### **Et si les PJs ne vont plus à la rencontre des principaux protagonistes ?**

Tout dépend si cela est le fruit du hasard ou d'une stratégie volontaire liée au fait qu'ils ont compris ce qu'il se passe. Il vous est toujours possible d'utiliser l'événement « un rendez-vous au musée d'histoire naturel » pour relancer la machine. Alternativement, un des protagonistes qu'ils ont déjà rencontré, se sentant menacé, peut souhaiter les rencontrer pour leur faire part de ses craintes et de ses soupçons vis à vis de n'importe lequel des survivants.

### **Que fait la police ?**

Eh bien, la police, quant à elle, est fort perplexe ! En effet, il n'est pas impossible que l'un des « meurtrier » se livre à elle, mais les aveux ne coïncident absolument pas avec les faits et les suspects sont rapidement relâchés. Il est tout à fait possible que devant l'incrédulité de la police un des « meurtriers » viennent trouver les PJs en leur expliquant d'un air dément qu'il est persuadé d'être une personne dangereuse et en leur demandant de le protéger de lui-même. L'ironie c'est qu'en agissant ainsi, le PNJ se jette de lui-même dans la gueule du loup.

Ayant vent des investigations des PJs, il est possible que ceux-ci se voient convoqué par la police pour un interrogatoire serré...

### **Le réveil de la larve.**

Après la troisième victime la larve commencera à attaquer de manière instinctive. Les PJs pourront en avoir vent par les journaux du jour. La larve se déplace peu, et attrape les victimes qui passent à sa portée.

Après le quatrième meurtre la larve commence à éclore et peu commencer à se déplacer.

Après le cinquième meurtre la larve éclot tout à fait et terrorise Paris.

Ces événements sont décrits en détail dans la partie « terreur sur la ville ».

## **Terreur sous la ville**

Cette partie relate les agissements de la larve. Il y a fort à parier que ceux-ci commenceront alors que les PJs n'auront pas encore fini leur enquête. Toutefois après la mort du dernier protagoniste (potentiellement moins d'une semaine après le début des événements), les PJs ne devraient plus rien avoir à faire d'autre que de traquer et combattre la larve d'Al-Raïs.

### **Les agissements de la larve**

A partir du troisième meurtre, la larve va commencer à se nourrir de ce qui lui passe fortuitement par la main. Cela va commencer par une hécatombe de rats, puis ce sera un égoutier et enfin un cambrioleur qui tentait d'évacuer son butin... Pendant ce temps la larve restera plus ou moins immobile, mais comme elle est encore relativement petite, elle pourra toujours se traîner dans l'eau boueuse des égouts et y disparaître momentanément. Elle se laissera alors porter par le courant et finira par s'échouer hors de portée pour y continuer ses agissements. Une fois qu'elle aura éclot, elle sera beaucoup plus grosse. Elle pourra toujours tenter de s'enfuir par les canaux (d'ailleurs c'est comme ça qu'elle se déplace), mais ne pourra plus y disparaître entièrement.

Elle son parcours la mènera sous le jardin du Luxembourg.

On assistera alors à des crimes terribles : une femme sera enlevée par des tentacules jaillies de bouches d'égouts, la place de l'étoile s'effondrera, laissant entrevoir le monstre qui ne manquera pas de semer la mort et la désolation. Si rien n'est fait, le monstre s'attaquera à Notre Dame, puis aux autres monuments parisiens, grossissant à chaque fois...

Chronologie des attaques de la larve, elle dépend des troisième, quatrième et cinquième meurtres.

- ✓ Le lendemain de la mort de la troisième victime : Dans les journaux du soir les PJs trouvent l'article reproduit dans les aides de jeu 18: hécatombe de rats dans les égouts de Paris et 19 : mort étrange d'un égoutier. Tant que la quatrième victime ne sera pas morte, les journaux publieront chaque jour un article relatant une mort étrange dans les égouts (vous pouvez utiliser l'aide de jeu 20 si besoin)
- ✓ Le lendemain de la mort de la quatrième victime : des tentacules surgissent des égouts et entraînent une femme dans les profondeurs. On ne retrouvera jamais le cadavre de la malheureuse. L'agression a lieu rue Auguste Comte, en bordure du jardin du Luxembourg. Les PJs peuvent être présents ou alors apprendre la nouvelle par les cafetiers et les journaux du soir (aide de jeu 21). Tant que la cinquième victime ne sera pas morte, le monstre ne se développera pas plus et continuera ses attaques depuis les égouts. Chaque jour, une victime sera happée par des tentacules. (un exemple supplémentaire est fourni : aide de jeu 22)
- ✓ Le lendemain de la mort de la cinquième victime, le monstre jailli de sous le parvis de Notre-Dame, éventre la place, s'attaque au monument, décime les passant avant de repartir dans le sous-sol... (aide de jeu 23)
- ✓ Etc... Chaque jour le monstre perpétuera une nouvelle attaque (un article supplémentaire est donné : aide de jeu 24), devenant toujours plus fort. Si les investigateurs n'ont pas encore réussi à le stopper, cela va devenir de plus en plus difficile !

### **Trouver la larve**

Il y a plusieurs manières de repérer la larve :

- ✓ En se guidant sur les premiers articles de journaux, il est possible d'aller la trouver sous les jardins du Luxembourg. Toutefois à cet endroit ce n'est pas moins de trois kilomètres de galeries qui s'enchevêtrent. Autant dire un véritable labyrinthe. Laisser les joueurs trouver la larve s'ils font preuve d'initiative, mais laissez-la s'enfuir. Considérez que les blessures qu'elle aura subies en tant que larve diminueront fortement sa puissance une fois adulte. En termes de jeu, chaque point perdu en tant que larve fait baisser de deux points son nombre maximum de PV en tant qu'adulte.
- ✓ Profiter de ses apparitions. Si les PJs sont là au bon moment ils peuvent en profiter pour l'affronter. Si elle sent sa vie menacée (s'il ne lui reste plus que 1/3 de ses PV) la créature tentera de fuir dans les égouts. Plus elle grossira, plus elle sera facile à suivre.
- ✓ Absorber de la drogue d'Al-Raïs : l'absorption de la drogue guidera les PJs vers la larve seulement après qu'au moins trois fragments de l'esprit ait réintégré le corps. Guidé par la drogue les PJs arriveront sur les lieux des drames, juste avant qu'ils ne se produisent. Toutefois, les PJs sous l'emprise de la drogue seront pris d'une rage démente et se jetteront sur le monstre...
- ✓ Partir à la chasse au petit bonheur la chance dans les égouts : c'est très dangereux, mais si les PJs s'approchent du lieu où se terre le monstre, ils pourront se guider aux cadavres de rats qui parsèment les égouts. Toutefois, il y a alors de fortes chances que ce soit le monstre qui leur tende un piège et les attaque en premier.

### **Conclusion**

Plus le temps passera, plus il sera difficile de terrasser le monstre, sans compter qu'il va à son tour pondre de nouvelles larves. Si l'histoire devait en arriver là, le scénario se transformerait en une véritable traque. La seule solution réside alors dans le fait de tuer le premier monstre avant d'anéantir les larves. Si celles-ci finissent par éclore, eh bien s'en est fini de Paris et des investigateurs...

Pour avoir affronté de telles horreurs les investigateurs gagnent chacun un point d'Aplomb. Ils regagnent des points de SAN comme indiqué à la page 65 des règles. Si toutefois ils ont réussi à garder au moins un des protagonistes en vie et à peu près sain d'esprit, ils méritent une récompense supplémentaire de 1D6 points de SAN : ils ont prouvé que l'on pouvait résister à l'horreur.

Il ne leur reste plus qu'à goûter un repos bien mérité !

*vos notes*

## Aides de jeu

### 1. article sur Sabine Husel :

Les rites Dogons : Sabine Husel ressuscite une culture.

On a beaucoup moqué l'anthropologue Sabine Husel et les esprits chagrins n'ont pas hésité à railler son amitié avec la danseuse Jeanne Despart, dont elle a su reconnaître le talent. On voit bien là comment on essaye de discréditer un travail de fond, pourtant des plus pertinent. C'est en effet un travail de terrain hors pair qui a permis à Sabine Husel de faire la démonstration de l'extraordinaire richesse de la culture Dogon, de sa cohérence et de sa complexité. Il n'est que des esprits bornés, imbibés du colonialisme le plus étroit et du racisme le plus stupide qui ne pourraient être touchés par la démonstration à laquelle se livre ici Sabine Husel.

De toute évidence, ce livre fera date dans l'histoire de l'anthropologie. Une oeuvre à lire de toute urgence.

### 2. article de journal sur Sabine Husel

Déclin du savoir occidental

Qui se donnera la peine de lire l'introduction du dernier livre de Sabine Husel ne pourra qu'être plongé dans la plus profonde consternation. On se désole, que dis-je, on se désespère de voir à quelle point d'ignorance et d'inculture l'Anthropologue française tente d'entraîner la Culture occidentale. Faut-il qu'elle soit aveugle pour oser rapprocher les pauvres productions de bois, tout juste bonnes pour un carnaval, et les récits naïfs des Dogons de la grande Culture qui est la notre et qui restera à tout jamais gravée dans le marbre. Sans doute ses relations avec Joe Cook, ce nègre qui se prétend musicien, ont gravement perturbé l'esprit critique d'une femme dont la carrière promettait pourtant bien mieux que cela. Après toutes les épreuves que la France éternelle a subi, une telle publication devrait tout simplement mériter à son auteur d'être traînée devant les tribunaux pour atteinte au moral national.

### **3. les liaisons de la princesse Esther (de S. Husel)**

La liberté d'aimer dans la culture occidentale

On a beaucoup attaqué mon dernier livre. On a beaucoup prétendu que je n'étais qu'un esprit retardé en proie aux charmes des civilisations exotiques. Et bien je prétends que c'est notre société qui est moribonde. Il n'y a qu'à voir la difficulté qu'ont les femmes à faire accepter les nouvelles modes : les cheveux courts, le Jazz, la liberté d'aimer et d'être aimé. Il n'y a qu'à voir le scandale qu'a suscité dans le tout Paris la liaison entre la Princesse Esther et le talentueux Joe Cook. Et bien je prétend qu'une société aussi fermée à la nouveauté et à la liberté des mœurs ne peut être qu'une société déclinante.

S. Husel

### **4. le suicide de la princesse Esther**

Malheureuse Princesse

Les amoureux de la vie nocturne parisienne ne manqueront pas d'être attristé par le drame qui s'est joué hier sous le pont Mirabeau. On aimerait croire à un accident, mais le témoignage de gens dignes de confiance ne laisse aucun doute : vers trois heures du matin, la Princesse Esther s'est volontairement jeté à l'eau, mettant ainsi fin à ses jours.

Qu'est-ce qui a bien pu pousser une jeune fille de 22 ans, belle et riche de surcroît, à vouloir ainsi mettre fin à ses jours ? Ses relations avec certains des employés du Clic-Clic sont elles en cause ? C'est ce que ne manquera pas de déterminer l'enquête.

## 5. agenda de S. Husel

<b>Jeudi 1er Octobre</b>	<b>Vendredi 2 octobre</b>	<b>Samedi 3 octobre</b>
8h	8h	8h
9h Réunion université	9h	9h
10h	10h Rendre les articles	10h
11h	11h	11h
12h	12h	12h Repas chez Antonio
13h	13h réunion prép expédition	Brandi
14h Séance de dédicace	1926	13h
15h	14h	14h
16h	15h	15h
17h	16h	16h
18h	17h	17h
19h Spiritisme chez M.M.	18h	18h
20h	19h Revue Nègre	19h
21h	20h	20h
22h	21h	21h
	22h	22h

## **6. brouillon d'article de S. Husel**

*Un fakir factice au Clic-Clic ?*

*Bien sûr, les esprit éclairés savent que les tours de magie ont toujours un truc, que la plupart des exploits des fakirs sont pure mise en scène, encore qu'il en existe qui soient authentiques et indéniables, mais ceux-ci ne se rencontrent pas dans les Music-Hall, on le sait bien.*

*Mais il y a tout de même des limites. Pour le moins le fakir parisien est là pour nous faire rêver. Nous voulons au moins pouvoir croire que ses tours sont réels. Hélas, Ali-Hamann Jihk, de son vrai nom Marcel Marcel, n'a guère que le talent de sourire à son public. Ses tours sont si grossiers qu'on en sort désolé. Nous prétendons savoir que tout ne tient que sur des complices toujours changeant cachés dans la salle. Et l'on sait si Ali-Haman Jihk ne manque pas d'admirateurs crédules prêts à tenir ce rôle. Nous affirmons pouvoir citer dans nos articles futurs les noms de ses complices afin que le public puisse vérifier nos dire. Sans doute*

## **7. invitation de la princesse Ramirov**

*La Princesse Ramirov*

*Vous invite à bien vouloir participer à la réception qu'elle donnera chez elle*

*le 27 septembre 1925*

*au 4 quai aux fleurs*

*Tenue de soirée exigée*

## 8. article : Antonio est devenu fou.

Mais qu'est-il arrivé à Antonio Brandi ?

Qu'est-ce qui peut bien pousser l'artiste italien à errer sur les quais de la Seine en murmurant des propos incohérents ? Certes l'homme avait jusqu'ici une réputation assez relevée, mais il semblerait qu'il ait à présent perdu l'esprit. Alerté par les dires de personnes de son entourage, nous nous sommes mis sur la piste d'Antonio Brandi et l'avons effectivement rencontré, dans un état d'hébétude avancée, non loin du Trocadéro. Nous n'avons pas réussi à mener avec lui une conversation cohérente. Est-ce une manière d'attirer sur lui l'attention du public ? Espérons en tout cas que le peintre retrouvera suffisamment ses esprits pour nous permettre de profiter encore de ses oeuvres peut-être prometteuses.

## 9. lieux des meurtres et récapitulatif des différents PNJs

PNJ	Lieu de sa mort	Lieu alternatif si besoin	Adresse	SAN actuelle
Marcel Marcel	A l'entrée du jardin des plantes	A l'entrée du parc du Trocadéro	2, rue Charlemagne, IVème	40
Jeanne Despart	A l'entrée du jardin du Luxembourg	A l'entrée de Notre-Dame	7, rue Clausel, IXème	50
Joe Cook	A l'entrée du pont Mirabeau	A l'entrée du Moulin-Rouge	18, Boulevard de la chapelle, XVIIIème	45
Princesse Ramirov	A la sortie de l'Opéra	A l'entrée du Louvre	4, quai aux fleurs (île de la cité)	45
Antonio Brandi	A l'entrée du Sacré-Cœur	A la sortie de la station de métro « Hôtel de Ville »	Quai de la gare	35

## 10. notes de lecture larve d'Al-Raïs

« ... L'existence de mondes parallèle au notre ne fait à présent plus de doute pour mon esprit. Grâce à la drogue dont tu trouvera, lecteur, la formule à la fin de mon ouvrage, il te sera possible de voyager dans ces dimensions parallèles, mais prend garde de ne pas ramener avec toi une de ces créatures. Écoute plutôt la mésaventure qui m'est arrivé. Hier, alors que je rentrais de l'exécution de deux mécréants, je trouvai chez moi, caché derrière un pot de terre une larve, pas plus grande que le pied, qui, je puis le jurer, n'était pas là auparavant. Le plus frappant fut que je suis persuadé avoir vu une telle larve lors de mes voyages au travers des autres dimensions. Est-ce moi qui ait ramené cette créature parmi nous ? Je ne l'ai pas brûlé immédiatement, j'ai été attiré au dehors par les cris de la fille de la voisine : son père, fou de jalousie venait d'étrangler sa mère. Ce n'est que bien plus tard que je rentrais chez moi. La larve mesurait à présent presque la longueur de mon avant-bras ! Je me suis empressé de la jeter au feu dans lequel elle a disparu. Puisse le Tout Puissant avoir pitié de moi... »

## **11. renseignements sur la larve d'Al-Rais pouvant être trouvés en bibliothèque**

« ...Peu d'auteurs ont écrit sur cette larve décrite pour la première fois par le savant arabe Al-Rais au début du XIème siècle. Celui-ci prétend en avoir trouvé une chez lui et l'avoir détruit. Un auteur prétend avoir fait une expérience similaire, à Paris, en 1793. Quoique dépourvu de rigueur scientifique, il faut toutefois noter ses hypothèses, ne serait-ce que parce que ce sont les seules dont nous puissions disposer sur ce sujet. Il prétend qu'après l'apparition de la larve, qu'il a voulu conserver pour l'observer, lui et ses élèves furent pris d'atroces cauchemars. Les siens disparurent le lendemain soir, alors qu'il venait de passer une journée à l'assemblée. Les jours suivants plusieurs morts suspectes survinrent, à chaque fois précédées par l'arrêt des visions chez l'un de ses disciples. Après chacune de ces morts, la larve grossissait démesurément, jusqu'à atteindre plusieurs mètres. Après quelques jours de développement, elle fini même par attaquer et tuer l'un de ses élèves. Il décida alors de la tuer, mais elle se défendit avec acharnement grâce à des appendices qui lui étaient poussés au cours de son développement. Un autre de ses élèves perdit la vie dans la bataille. Il note qu'après la disparition de la larve, ses deux élèves qui souffraient encore de vision délirantes n'en eurent plus ... »

## **12. Joe Cook avait vendu la mèche pour Marcel Marcel**

*Espèce de vieille pourriture, tu aurais mieux fait de te taire.  
Tes insultes racistes ne sont que la preuve de ta bêtise. Tu  
penses vraiment que qui que ce soit est dupe de tes soit-  
disant talents ? Ce serait vraiment intéressant qu'un journaliste  
vienne mettre son nez là-dedans. Tu pourrais dire adieux à ta  
carrière à Paris et en province ! J'en connais une que certaines  
informations pourraient bien intéresser !  
Tu ne t'en tirera pas comme ça !*

*Joe*

### **13. La princesse savait comment il a échappé au tranchées et le soupçonne d'avoir poussé sa nièce au suicide**

*Monsieur,*

*Je sais que vous faites parti de cette bande de dégénérés qui se prétend artiste et qui sévit dans un théâtre au nom ridicule. Je ne sais par quel artifice vous avez réussi à tourner la tête à ma pauvre nièce et à l'éblouir. Elle qui arrivait tout juste de Russie, il n'a sans doute pas été difficile de la subjuguier. Dieu sait quels outrages vous lui avait fait subir ! Mais plus que tout j'ai cru comprendre qu'à la minute ultime où le désespoir la rongait, c'est vous qu'elle est allé trouver et que c'est en sortant de chez vous que la malheureuse a mis fin à ses jours. Qui sait si vous ne l'avez pas poussée vous-même... Je jure que j'apprendrai la vérité et que si vous êtes impliqué de quelque manière que ce soit dans le décès de cette malheureuse enfant, je n'aurai de repos que justice ne soit faite.*

*Ne croyez pas que la manière dont vous avez échappé à la Guerre me soit inconnue !*

*Princesse Ramirov*

**14. brouillon d'une longue lettre à Joe Cook où Jeanne expose un certain nombre des points de son profil voir 4.2.3**

*Mon Joe,*

*Quand cessera tu donc de me tourmenter ? Les événements tragiques de ces derniers mois n'ont donc pas été assez durs ? Je sais que tu me tiens pour responsable de la mort de la Princesse Esther ! Est-ce ma faute si tu m'as aimé en même temps qu'elle ? D'où te viens cette idée que j'aurais tout fait pour qu'elle l'apprenne ? C'est toi qui lui a brisé le cœur, pas moi ! N'est-ce pas assez que sa tante fasse tout ce qu'elle peut pour m'humilier partout où elle le peut en raillant mon physique ? Elle sait que c'est moi qui t'ai présenté Esther, et elle me tient pour responsable de la mort de cette petite sotte. Elle n'aura de cesse de se venger.*

*Partout tu t'affiches avec d'autres et tous savent combien je tiens à toi ! Est-ce toi qui a envoyé Antonio pour me saouler et tenter d'abuser de moi ? La manœuvre était grossière, tu ne te débarrassera pas de moi comme ça !*

*Tu sais que nous sommes fais l'un pour l'autre et rien ne pourra y changer !*

*Jeanne*

**15. lettre de la princesse Esther à Joe Cook**

*Mon amour,*

*Si tu savais comme je suis heureuse depuis que t'ai rencontré. En Russie je ne connaissais que les bals ennuyeux et guindés d'un aristocratie finissante. Avec toi j'ai découvert le rythme, le mouvement, la sensualité et le plaisir. Il y a deux choses dont je ne veux plus jamais me défaire : toi et Paris. Ma tante ne me parle plus ou alors pour me couvrir d'opprobre et de honte. Tu sais l'éducation qu'elle a reçu. Ne serait-ce la mémoire de ma sœur, elle m'aurait déjà mise à la rue. Qu'elle me jette dehors, je sais que tu m'accueillerais. Mais si tu devais me trahir, vers qui me tournerais-je ? Non, je ne veux pas y penser. C'est absurde. Je t'embrasse et te dit à bientôt.*

*Esther*

**16. Journal de la Princesse Ramirov où elle tient Joe Cook pour responsable de la mort de sa nièce**

*15 septembre*

*Je suis certaine à présent que cet immonde nègre est responsable de la mort de ma nièce. Je sais qu'il l'avait séduite et qu'il avait abusé d'elle. Qui sait quel stratagème il a bien pu employer, quels sortilège païen il a récité pour la convaincre de se vautrer dans sa couche boueuse ? Et quelle honte elle a dû éprouver au réveil ! Qui sait quel rituel de possession il a mis en œuvre pour la garder dans cet état d'avitissement ! Et qui sait si elle ne portait pas en son sein le fruit écœurant de ces unions contre nature ? Est-ce cela qui l'a poussé au suicide ? Pour l'instant je ne dis rien, je me tais, mais je saurais, je contacterai l'esprit d'Esther et, en la présence de ses tortionnaires, elle pourra révéler la vérité, et alors ma vengeance s'abattra sur eux.*

### **17. le poison de la Princesse Ramirov**

Le poison des Ramirov.

Au cours de sa longue histoire la Russie a connu bien des faits divers. L'un des plus mystérieux demeure l'affaire du poison des Ramirov. Une tradition veut en effet que se perpétue à l'intérieur de cette famille la recette d'un poison extrêmement violent appelé poison des Ramirov. De nombreux meurtres non élucidés ont été mis sur le compte de ce poison, dont toutefois nul n'a jamais réussi à obtenir un échantillon. La légende voudrait que la mort survienne, après l'ingestion ou l'inoculation de ce poison, par le déchirement des organes internes. Aucune enquête n'a jamais abouti, mais la famille semble s'être retirée des affaires de l'état depuis plusieurs générations. Comme aucune mort mystérieuse n'a plus entouré cette famille depuis lors, on pense que le secret du poison s'est perdu.

### **18. hécatombe de rat dans les égouts de Paris**

Hécatombe de rats dans les égouts de Paris

On signale ces derniers jours une véritable hécatombe de rats dans les égouts de Paris. Des dizaines de cadavres de rats ont été retrouvés flottant à la surface des eaux polluées ou sur les trottoirs, dans les égouts du sixième arrondissement. On espère qu'il ne s'agit pas là des prémices d'une nouvelle épidémie.

### **19. mort étrange d'un égoutier**

Mort d'un égoutier

Le cadavre d'un égoutier a été retrouvé cette nuit sous la rue Sequier (VIème). L'homme flottait à la surface des boues du conduit. Nous n'avons pour l'instant pu avoir aucune précision sur l'état du cadavre. Il s'agit sans doute encore d'un accident du travail. On sait pourtant qu'il est demandé au personnel travaillant dans les égouts de ne jamais descendre seul, car une chute dans le flot souvent impétueux se révèle presque à coup sûr mortelle pour qui ne peut être repêché. Espérons qu'à l'avenir les mesures de sécurité seront mieux respectées.

## **20. un cambrioleur trouve la mort dans les égouts**

Un cambrioleur trouve la mort dans les égouts.

Hier c'était un égoutier, aujourd'hui un cambrioleur ! Le cadavre d'un homme visiblement chargé d'un butin qui ne lui appartenait pas a été retrouvé sous la rue des grands Augustins. Voici encore un homme qui s'est aventuré seul dans les égouts et pour cause ! La Providence a, en l'occurrence, pourvu à la justice des hommes, et le malfaiteur a trouvé la mort là où il le méritait : rebuts de la société, il est mort en déchet ! Il est toutefois souhaitable que l'administration de la ville veille de manière plus ferme à ce que personne ne puisse s'introduire dans les égouts, car on voit bien à quelles fins ils peuvent être utilisés.

## **21. un monstre sous Paris ?**

Un monstre sous Paris ?

Charles Rouge, dit « Bibi la fringale », un clochard du quartier qui passait par la rue Auguste Comte cette nuit, affirme avoir vu des tentacules géantes surgir d'une bouche d'égout, saisir une passante noctambule, la mettre en pièce et l'entraîner sous la terre, « malgré qu'elle avait pas l'air d'accord, ah ça non, elle meuglait comme une truie ». On penserait à un délire d'ivrogne si les riverains n'avaient effectivement été réveillés par des hurlements au beau milieu de la nuit et surtout si on n'avait pas retrouvé la chaussée souillée de sang et de restes humains au niveau d'une bouche d'égout. La police poursuit la piste d'un crime crapuleux.

## **22. hallucination collective rue Saint-Michel ?**

Hallucination collective rue Saint-Michel ?

Des fêtards qui rentraient chez eux affirment à leur tour avoir été témoins d'une scène d'enlèvement par des tentacules géantes sorties des égouts. On aurait pu croire à un canular de mauvais goût inspiré par le récit de « Bibi la Fringale », mais l'état d'hébétude dans lequel sont plongés les témoins, et de nouvelles traces de sang et de corps humains retrouvé sur place, ne laissent aucun doute sur le fait qu'un nouveau drame s'est produit là cette nuit. Est-on en présence d'un règlement de compte particulièrement sanglant entre bandes rivales ?

## **23. horreur à Notre-Dame**

Horreur à Notre-Dame

Cette fois-ci plus aucun doute n'est permis. Le ventre de Paris abrite un monstre sanguinaire d'une espèce inconnu. En effet, au milieu de la matinée, alors que le parvis de Notre-Dame était comble, les pavés se sont brusquement soulevés et la place a été littéralement éventrée par un monstre à la force herculéenne. On a vu alors ce qu'aucun esprit humain n'aurait pu concevoir. Une sorte d'octopode gigantesque a surgit sur la place répandant la mort et la folie. Ses tentacules ont mises à bas les tours de la cathédrales au milieu des hurlements de la foule.

Après avoir ravagé la place, l'apparition est retourné dans son royaume souterrain. Ceux des présents qui ne sont pas morts sont dans un profond état de choc quand ils ne sont pas devenus complètement fous. Le président de la république a aussitôt demandé au premier ministre de réunir une cellule de crise. L'armée a été mobilisée. Les scientifiques pense qu'on est sans doute en présence d'une mutation étrange d'un animal de type primitif au contact des armes chimiques qui...

#### **24. la tour Eiffel nouvelle victime du monstre**

Le monstre attaque la tour Eiffel !

En fin de journée, le monstre qui avait déjà ravagé le parvis de Notre-Dame a surgit à nouveau devant la tour Eiffel. Le même spectacle de mort et de désolation a alors ébranlé les corps et les esprits. Êtres humains projetés dans les airs, coupés en deux, aspirés. Le monstre a ensuite enroulé ses bras immondes autour de la tour Eiffel et l'a jeté à bas provoquant encore de nombreuses morts. Ce que la guerre n'avait pas réussi à faire, une créature abominable l'accompli : Paris se vide de ses habitants qui fuient dans la panique, les rues sont remplies de fous et de maniaques qui prophétisent la fin des temps, l'armée est impuissante à maîtriser la situation. Le gouvernement réuni toute la...

#### **25. mort de Marcel Marcel (I et II)**

Le fakir Ali-Hamman Jihk retrouvé mort !

Le fakir Ali-Hamman Jihk, de son vrai nom Marcel-Marcel ne séduira plus les spectateurs du Clic-Clic. En effet il a rendu son dernier souffle à l'entrée du Jardin des Plantes. Les circonstances et les causes exacte de sa mort n'ont pas été élucidées.

Le fakir Ali-Hamman Jihk retrouvé mort !

Le fakir Ali-Hamman Jihk, de son vrai nom Marcel-Marcel ne séduira plus les spectateurs du Clic-Clic. En effet il a rendu son dernier souffle sur le Trocadéro. Les circonstances et les causes exacte de sa mort n'ont pas été élucidées.

## **26. mort de Jeanne Despart**

« Gambette » tire sa révérence !

« Gambette » la très appréciée danseuse du Clic-Clic ne ravira plus ses spectateurs. Elle s'est écroulée au milieu du jardin du Luxembourg. On a d'abord cru a un simple malaise, mais les témoins du drame ont rapidement dû se rendre à l'évidence : Jeanne Despart n'était plus. Aucune trace de coups ou de blessure n'ayant été relevé on suppose que la malheureuse a succombé à une hémorragie, bien que la police reste très discrète sur les causes exactes de sa mort.

« Gambette » tire sa révérence !

« Gambette » la très appréciée danseuse du Clic-Clic ne ravira plus ses spectateurs. Elle s'est écroulé à l'entrée de Notre-Dame. On a d'abord cru a un simple malaise, mais les témoins du drame ont rapidement dû se rendre à l'évidence : Jeanne Despart n'était plus. Aucune trace de coups ou de blessure n'ayant été relevé on suppose que la malheureuse a succombé à une hémorragie, bien que la police reste très discrète sur les causes exactes de sa mort.

## **27. mort de Joe Cook**

Joe Cook à bout de souffle !

La fortune n'aura que brièvement souri à Joe Cook. Tout Paris pensait voir s'étaler devant lui une brillante carrière après des débuts prometteurs au Clic-Clic. Le destin en aura décidé autrement. Le musicien a rendu l'âme sur le pont Mirabeau. Le public se souvient sans doute que c'est de ce même pont que la princesse Esther s'est donné la mort. Joe Cook a-t-il succombé à ses remords ? En tout cas aucune trace d'agression ne laissent à penser qu'il pourrait s'agir là d'autre chose que d'un malaise. Le corps a immédiatement été emmené à la morgue où la police n'a pas pu nous donner plus de détails sur les causes particulières du décès.

Joe Cook à bout de souffle !

La fortune n'aura que brièvement souri à Joe Cook. Tout Paris pensait voir s'étaler devant lui une brillante carrière après des débuts prometteurs au Clic-Clic. Le destin en aura décidé autrement. Le musicien a rendu l'âme devant le Moulin Rouge.. Aucune trace d'agression ne laissent à penser qu'il pourrait s'agir là d'autre chose que d'un malaise. Le corps a immédiatement été emmené à la morgue où la police n'a pas pu nous donner plus de détails sur les causes particulières du décès.

## **28. mort d'Antonio Brandi**

Un artiste nous quitte avant de s'être révélé.

Le monde de l'art est souvent cruel pour les vivants. Des talents méconnus sont souvent révélés après le décès de l'artiste. Antonio Brandi sera peut-être de ceux-là. Il faut dire qu'il nous aura laissé peu de temps pour découvrir et apprécier une oeuvre singulière. Bien que l'homme faisait preuve de particularités tout à fait étranges qui selon ses proches s'étaient aggravées ces derniers temps, nul ne s'attendait à ce qu'il s'écroule devant le sacré cœ ur. On peut supposer une attaque cérébrales, dont les comportement étranges de l'artiste ces derniers jours étaient peut être les prémices.

Un artiste nous quitte avant de s'être révélé.

Le monde de l'art est souvent cruel pour les vivants. Des talents méconnus sont souvent révélés après le décès de l'artiste. Antonio Brandi sera peut-être de ceux-là. Il faut dire qu'il nous aura laissé peu de temps pour découvrir et apprécier une oeuvre singulière. Bien que l'homme faisait preuve de particularités tout à fait étranges qui selon ses proches s'étaient aggravées ces derniers temps, nul ne s'attendait à ce qu'il s'écroule devant l'Hôtel de Ville. On peut supposer une attaque cérébrales dont les comportement étranges de l'artiste ces derniers jours étaient peut être les prémices.

## **29. mort de la princesse Ramirov**

Morte en exil !

Quel triste sort que de mourir loin de sa patrie ! C'est pourtant ce qui est arrivé à la Princesse Ramirov qui a été prise d'un malaise à la sortie de l'Opéra. Sans doute la mort récente de sa nièce, la Princesse Esther, avait-elle ébranlé une santé de fer qui avait déjà connu les épreuves physiques et morales imposées par la révolution bolchevique en Russie.

Morte en exil !

Quel triste sort que de mourir loin de sa patrie ! C'est pourtant ce qui est arrivé à la Princesse Ramirov qui a été prise d'un malaise en plein Louvre. Sans doute la mort récente de sa nièce, la Princesse Esther, avait-elle ébranlé une santé de fer qui avait déjà connu les épreuves physiques et morales imposées par la révolution bolchevique en Russie.

**30. récapitulatif pour le GA : un petit calendrier que le GA pourra tenir à jour pour se souvenir de la progression de l'affaire.**

<b>Date</b>	<b>Assassin</b>	<b>Victime</b>	<b>Agissement de la larve</b>	<b>notes</b>
2 octobre	Marcel-Marcel	Sabine Husel	Apparition de la larve à Paris	
3 octobre				
4 octobre				Si rien n'est fait, début des agissements de la larve
5 octobre				
6 octobre				
7 octobre				
8 octobre				
9 octobre				
10 octobre				
11 octobre				
12 octobre				