

Au-delà de l'Hyper-Irréalisme, un scénario impressionniste et impressionnant dans les milieux artistique de la Nouvelle-Angleterre: une ambiance qui se met en place par petites touches (rouges). Une enquête parmi les rivalités intestines des peintres. Le Mythe est partout présent même dans l'art!

Jeudi 24 juin au matin

Boston. Le personnage ayant la plus grande EDU tombe sur un entrefilet dans le Boston-Globe concernant un de ses vieux amis d'enfance:

« Depuis le mardi 22 juin, on est sans nouvelle de Piotr Iostrovitch notre collaborateur de la rubrique artistique. Toute personne pouvant fournir des informations quant à sa disparition est priée d'appeler le journal ou Mme Iostrovitch. »

Querelle d'art

Piotr Iostrovitch est le conservateur du Musée Polyvalent de Boston et exerce également le métier de critique d'art. Il est âgé de 54 ans et est le « prototype » du self-made-man. C'est lui qui a créé

il y a cinq ans de cela, le Musée Polyvalent, et il est aujourd'hui un des « gourous » de l'art à Boston. Grâce à sa rubrique hebdomadaire dans le Boston-Globe, il peut porter aux nues ou « descendre » des artistes et il ne s'en prive pas. A Boston un artiste n'est vraiment dans le coup que si ses œuvres sont au Musée Polyvalent.

Il est évident que Iostrovitch ne s'est pas fait que des amis au cours de ses trois années de critique car il ne mâche pas ses mots. Durant les quatre dernières semaines, il s'est acharné sur un artiste en particulier, Frederic Richmond.

Celui-ci est un personnage assez énigmatique qui vit reclus avec un simple majordome, Herbert. Sa maison est d'un style étrange et la façade recèle des gravures semblant évoquer des créatures démoniaques. Les voisins parlent de sorcellerie mais personne ne sait vraiment ce qui se passe derrière les lourds rideaux de velours rouge.

Iostrovitch lui-même avait traité Richmond de « vieux sorcier fou » et caractérisé son œuvre comme étant celle d'un dément « possédé ».

L'œuvre de Richmond est en effet assez... spéciale. Il ne peint exclusivement que des toiles représentant des sorciers ou des sorcières s'appliquant à leur art ou torturés sur les flammes d'un bûcher.

Richmond a de bonnes connaissances en occultisme (70%) et possède certains ouvrages traitant de cultes et de sorcellerie tel « Le Culte des Sorcières en Europe de l'Ouest » (sans sort); il a lui-même écrit un petit ouvrage « le Mythe de Salem » qui contient quelques renseignements mineurs sur la célèbre ville.

Son attitude de mystique et d'ermite l'a fait rejeté de l'intelligentsia bostonienne. Aussi son apparition au cocktail d'inauguration de l'exposition « Magister » samedi dernier a-t-elle surpris. Ce qui a le plus étonné cependant

c'est l'altercation qu'il a eu avec Iostrovitch au cours de laquelle il proféra des menaces de mort avant de partir, furieux...

L'Hyper-Irréalisme

L'exposition Magister est la toute nouvelle création de Iostrovitch. Elle doit durer six mois et durant cette période on pourra admirer les œuvres des plus grands artistes de l'Hyper-Irréalisme. C'est une exposition tournante où de nombreux artistes se succéderont.

L'Hyper-Irréalisme est une école de peinture (et accessoirement de sculpture) encore jeune. Le but de l'artiste Hyper-Irréaliste est que son œuvre transcende le simple objet perceptible pour devenir un pont entre l'observateur et le moi de l'artiste. Celui-ci se trouve par ce fait lui-même transcendé, atteignant un nouveau niveau de conscience etc, etc...

Il est facile de reconnaître un Hyper-Irréaliste dans un groupe de personnes: il a l'air d'un illuminé et, lorsqu'il parle de son art, fait des efforts énormes pour que tout le monde autour de lui soit convaincu de ne vraiment rien comprendre à son style. Il est impossible d'arrêter un Hyper-Irréaliste lancé dans une discussion artistique. Il est intarissable. Les mots qui reviennent le plus souvent dans son discours sont: transcender, moi, moi profond, profond, âme, espace, concept, irréel, représentation, perception, et tout autre mot de nature à « approfondir » et embrouiller le tout (sur-moi, expression polyptyque, etc).

Tâchez de déguster les joueurs en une ou deux discussions avec de tels individus. Précision importante: personne à part l'artiste ne comprend rien à ce type d'art.

Kathleen Iostrovitch

La maison de Piotr Iostrovitch est très belle et richement décorée. Située dans un quartier résidentiel aisé elle est à un quart d'heure de marche du musée.

Kathleen est l'épouse de Piotr Iostrovitch. Elle est très attirante et possède une certaine classe. Elle apparaîtra dans une robe fourreau, très bien maquillée, le fume-cigarette à la main, à moins qu'elle ne soit dans une robe de chambre en éponge rose brodée à ses initiales. Elle est très accueillante mais deviendra distante et s'énervera dès qu'on commencera à parler de son mari. Elle ne voudra d'ailleurs pas en parler longtemps et cherchera à clore la discussion le plus rapidement possible.

Kathleen est persuadée que son mari passe par une période de crise et a fait une fugue avec une quelconque traînée de bas-étage (Clivia, Alexandra...). Elle pense aussi que son mari la trompe depuis longtemps. Aucun renseignement que pourraient obtenir les enquêteurs ne viendra étayer cette hypothèse.

Si les joueurs savent s'y prendre, elle pourra peut-être se calmer (discussion, débat). Sinon c'est tout ce qu'ils apprendront d'elle et ils ne pourront revenir que quand ils auront obtenu de nouveaux éléments.

Kathleen sait que son mari était assez ébranlé par l'attitude qu'avait eu Richmond à son égard et regrettait (du moins le disait-il) ses écrits. Il avait même l'intention de rencontrer Richmond pour lui demander de l'excuser. Si elle évoque ceci elle le fera avec ironie, qualifiant cette tentative de pathétique.

Elle sait aussi que le mardi 22 juin, le jour de sa disparition, Piotr est passé en coup de vent vers 14H20. Il était en colère et pestait contre Richmond et contre elle, l'accusant de déranger ses affaires. Il cherchait des papiers importants et elle pense que c'était au sujet de l'exposition.

Elle connaît très peu de choses du travail de Piotr bien qu'elle soit son épouse depuis deux ans, mais c'est en grande partie volontaire. Étant données ses présomptions, ce n'est pas elle qui a averti la police mais le musée. Et en effet le mardi soir, Iostrovitch n'était pas présent à la fermeture, un gardien a averti la police, mais la disparition n'a pu être enregistrée qu'au bout de 24 heures.

Le Musée Polyvalent

C'est un superbe édifice de style gréco-romain, ouvert de 9H30 à 18H30, entrée 65 cents, visite guidée toutes les heures 1\$, catalogue 45 cents, fermé le lundi.

A l'entrée un panneau proclame dans un style rococo: « Exposition Magister - les plus grands maîtres de notre temps - ».

Si quelqu'un visite l'exposition voici ce qu'il pourra voir:

Les peintures

Les toiles semblent toutes être peintes sur le même motif: un fond de couleurs mouvantes dans lesquelles des formes géométriques « bizarres » ou des tâches colorées indéfinissables; (faire planer une atmosphère de léger malaise, les enquêteurs n'arrivent pas à définir les couleurs, à les isoler). Les formes semblent mouvantes et, bien que prenant leurs origines dans la géométrie, ne ressemblent à rien de connu.

Les sculptures

Également un sentiment d'étrangeté. Des angles impossibles, des perspectives trompeuses. Le guide est un incompetent débitant un charabia Hyper-Irréaliste mais il faut un jet de « psychologie » pour s'en apercevoir.

Si on se procure le catalogue, on y trouve le nom des artistes présentés durant le premier mois de l'exposition qui sont dépeints comme les têtes de file du mouvement Hyper-Irréaliste. Parmi eux: Rolland Bollad, Chris Hansfield, Anthony Morrison, Raymond Peterson, Arthur Rayvots, Sandy Winstler, Bruno Youngtown.

A gauche de l'entrée, une colonne de marbre dissimule une petite porte sur laquelle un écriteau proclame « entrée interdite ». Elle donne sur un petit escalier qui mène à une seconde porte ornée du mot « direction ». Et derrière celle-ci... un cerbère.

Quiconque frappe à la porte est reçu par un tonitruant « C'est pourquoi? » suivi d'un non moins tonitruant « Revenez plus tard ». Si néanmoins on passe outre, on découvrira le spectacle suivant:



Une salle assez petite et presque totalement occupée par un bureau et deux grands fichiers métalliques contre le mur de gauche. La seule autre sortie est une porte en bois verni sur le mur du fond. Il n'y a pas de fenêtres, mais l'éclairage électrique (au plafond) est puissant et la pièce quoique chaude semble bien aérée.

Le bureau n'est presque plus discernable sous la montagne de papiers, notes et autres livres de compte qu'il supporte. Évoluant parmi la paperasse avec une grâce toute relative, une femme. La cinquantaine, les cheveux gris formant un chignon, stricte, l'air pincé, de petites lunettes, elle vous foudroie du regard car vous la dérangez manifestement. Elle est vêtue d'une robe à fleurs que sa mère devait sûrement déjà porter il y a de cela un demi-siècle.

Il s'agit de mademoiselle (elle y tient) Léonie Harster. Elle est très irascible et n'a pas besoin de motifs pour s'énerver, alors vous pensez, quand elle en a... Sa principale raison d'énervement en ce moment (jusqu'à ce que les enquêteurs arrivent bien sûr!) est l'exposition. Iostrovitch étant absent, elle doit tout gérer elle-même et cela n'a pas l'air de lui plaire. Un trait intéressant de sa personnalité est qu'elle hait férocelement tout perturbateur, à fortiori s'il s'agit d'une femme. Elle refusera absolument de s'entretenir avec les enquêteurs qui lui font perdre son temps, et en tout cas ne dira rien de Iostrovitch si ce n'est pour maudire son absence. Elle n'a pas l'air de beaucoup aimer son patron et elle insistera sur sa négligence, son laisser-aller et son incompétence. Elle est tellement bornée qu'elle est pratiquement insensible au « baratin » et il faudra donc beaucoup de talent et de bons « débats et discussions » pour obtenir la clef du bureau directorial (porte du fond).

Si les enquêteurs parviennent dans celui-ci, ils constateront qu'il ne possède pas non plus de fenêtre. L'éclairage y est plus discret. Les murs sont ornés de rayons de bibliothèques emplies de livres sur l'histoire de l'art. Un bureau, rangé, occupe le centre de la pièce. Le sol est couvert d'un épais tapis de laine. Sur le bureau, un agenda: Rien de spécial avant mardi; pour mardi nous avons:

9h30: ouverture musée-briefing expo

10h: RV Richmond

11h-13h: salle des ventes

14h: RV Winster

15h: RV Richmond

18h 30: fermeture musée

Le rendez-vous de 15h est écrit d'une écriture différente. Il est aisé de vérifier qu'il s'agit de celle de L. Harster. Sur le bureau une liste des artistes de l'exposition, similaire à celle du catalogue. Si on demande des explications à Harster (et il faudra être patient et convaincant) on pourra apprendre que:

- ✗ Iostrovitch a téléphoné le mardi à 10h 30 pour prévenir que son rendez-vous avec Richmond était reporté à 15h. Il semblait en colère.
- ✗ Il est passé au musée vers 14h et a tout mis sens dessus-dessous car il cherchait le contrat de Winster qu'il devait lui faire signer. Il ne l'a pas trouvé et est probablement retourné chez lui pour le chercher.

Les toiles de Winster sont déjà exposées au musée et si quelqu'un désire les voir il le peut. Elles sont aussi bizarres que les autres sinon plus. Si on examine avec attention une de ses toiles et qu'on réussit un « trouver ob-

jet caché » l'observateur remarquera un petit dépôt, ça et là, sur la toile. S'il en recueille et l'analyse (« chimie »), il découvrira qu'il s'agit de poudre de plomb. Un jet sous « occultisme » lui apprendra que le plomb a des vertus protectrices lors des invocations.

Le Boston-Globe

Peu de gens y connaissent personnellement Iostrovitch. Sa chronique étant populaire, il est généralement apprécié. Personne n'a répondu à l'annonce depuis sa parution (même à la police) et certains s'inquiètent. L'accès aux archives ne devrait pas être trop difficile (pourboire, baratin, etc). Il est facile de retrouver ses derniers articles où il descend Richmond tout en encensant le très jeune Sany Winster qu'il présente comme un génie prometteur.

Pour des recherches plus précises il sera nécessaire de réussir un jet sous « bibliothèque ». Les enquêteurs tomberont alors sur un vieil article datant de janvier 1918 dans lequel Iostrovitch massacrait avec verve et rage une exposition se tenant dans une petite galerie qui présentait les oeuvres d'une certaine... Leonie Harster! (NOTE: les personnages ne découvriront aucune raison expliquant l'attitude de Iostrovitch; il est probable que cet article a tué la carrière artistique de Harster dans l'oeuf; elle est pourtant à son service depuis quatre ans. Pourquoi? Peut-être par amour de l'art).

Frédéric Richmond

Si les enquêteurs se rendent chez F. Richmond ils seront reçus par Herbert le majordome. S'ils ont le malheur de mentionner le Boston-Globe ils seront impitoyablement refoulés. Herbert les conduira dans un fumoir spacieux et richement décoré; des bougies sont disséminées ça et là, les meubles sont anciens et bien entretenus. Des rideaux de velours rouge, que l'on peut apercevoir de l'extérieur, couvrent les fenêtres, ce qui rend l'atmosphère un peu lugubre. Cette impression est renforcée par les tableaux qui sont disposés autour de la pièce: rouge sang, or alchimique, ils dépeignent des actes de sorcellerie; le plus frappant, intitulé « bûcher de sorcière », représente une créature dont on ne distingue pas le visage, le corps lacéré par des mains griffues qui sortent des flammes.

Si on n'est pas encore dimanche, le premier enquêteur à s'asseoir découvrira, posée contre le pied de son fauteuil, une serviette en cuir portant les initiales P.I. Elle contient un contrat à en-tête du musée polyvalent au nom de Sany Winster (et déjà signé par Iostrovitch) ainsi qu'une liste d'artistes similaire à celle du bureau.

Si on devait définir Richmond en un mot, on pourrait dire qu'il est stylé. Le moindre détail a son importance. Lorsqu'il apparaîtra aux enquêteurs il sera vêtu d'un impeccable costume d'alpaga gris et par dessus d'une robe de chambre de soie pourpre parsemée de signes cabalistiques. Il porte la moustache et le monocle avec élégance ainsi qu'avec une légère arrogance. Son snobisme est outrancier et sa confiance en lui frôle la mégalomanie. Il prendra les personnages de haut.

De Iostrovitch il dira que c'est un immonde scribouillard sans envergure ni goût. Il est venu mardi dernier vers dix heures pour le rencontrer, mais malheureusement Richmond avait de pressantes affaires personnelles à régler et a dû reporter l'entrevue à l'après-midi. En fait Richmond tenait à faire « mariner » Iostrovitch pour lui montrer son dégoût à son égard, mais cela il ne l'avouera jamais; il était dans sa bibliothèque à lire et à savourer sa petite victoire.

Il dira que ses menaces de mort n'étaient bien sûr pas sérieuses, et qu'un homme poussé à bout peut dire n'importe quoi. Si les enquêteurs l'hospitent un peu trop il risquera de devenir menaçant, semblant s'appuyer (sans trop d'insistance) sur sa connaissance de certains rites occultes. C'est du bluff, mais qu'en savent les personnages? (Un jet de « psychologie » révélera qu'il est très sûr de lui, car il pense que son génie peut le sortir de n'importe quelle situation).

Il dira également que Iostrovitch ne s'est pas présenté l'après-midi et pense que sa disparition n'est qu'une fuite pour éviter de perdre la face devant lui (il est sincère). Si on lui montre la serviette, soit il prétendra que ce sont les enquêteurs qui l'ont amenée soit il soutiendra que Iostrovitch l'a oubliée le matin. Si la situation devient trop tendue entre Richmond et les enquêteurs, celui-ci n'hésitera pas à appeler les forces de l'ordre ou, s'il ne le peut pas, Herbert le fera.

L'atelier de Sany Winster

Il est pratiquement impossible de l'obtenir au téléphone; il ne décroche qu'au bout de cinq minutes et très peu de personnes sont capables d'attendre aussi longtemps. Winster est un illuminé de l'Hyper-Irréalisme. Il a 24 ans, les cheveux roux bouclés et un air très décontracté. C'est un passionné et il sera très dur de l'empêcher de parler de son art. Il occupe un studio situé dans une vieille maison où peu de gens habitent encore. Son petit appartement d'artiste est composé de trois pièces aux deux derniers étages de l'immeuble. Une fois la porte du palier franchie on se trouve dans une pièce totalement dépouillée: les seuls meubles y sont un canapé blanc usé, une table basse et une étagère. Sur la table un téléphone, et sur l'étagère une bouteille de chianti refermant de l'essence de térébenthine. Dans un coin, roulé en boule, une chemise sale. Le sol est recouvert par une peau de mouton tannée qui perd ses poils; rien de bien engageant en somme.

Winster essaiera de cantonner les personnages dans cette salle, prétextant qu'il n'aime pas laisser quelqu'un voir ses toiles inachevées, son Moi n'ayant pas atteint sa plénitude, etc, etc... La porte dans le mur à gauche de l'entrée donne sur un petit escalier métallique en colimaçon qui monte à l'atelier. Derrière l'escalier une armoire basse contient des vêtements et quelques effets personnels sans valeur.

La dernière pièce et la plus importante est l'atelier qui est situé sous les toits. C'est un véritable bric-à-brac. Il y a un petit coin cuisine mais tout le reste est réservé à la peinture. Du matériel traîne partout; une armoire en déborde, ainsi qu'une étagère. Dans un coin s'empilent des toiles vierges; quelques toiles Hyper-Irréalistes décorent les murs. Au centre de la pièce, recouvert d'une bâche grise, il y a un chevalet supportant une toile.



Winstar ne pourra ni rencontrer les enquêteurs ni répondre au téléphone entre le jeudi matin et le vendredi après-midi (cf plus loin). L'examen de l'atelier révélera les choses suivantes:

- ✗ Un « trouver objet caché » près du chevalier permettra de remarquer que les pieds sont entourés de marques à la craie.
- ✗ Une fouille succincte parmi les vieux chiffons pleins de peinture permettra de découvrir un costume parsemé de petits cristaux de nature étrange qui sont très difficilement détachables. Enroulé dans le costume, un fusil de chasse chargé également parsemé de cristaux. Le costume semble appartenir à Winstar.
- ✗ Si on soulève le tas de toiles vierges, on peut trouver un vieux livre relié de cuir. Il parle d'étranges dimensions et contient les sorts « concocter le breuvage de l'espace » et « création de portail »; il est écrit en anglais. Le livre coûte 1d4 de SAN et rapporte 4% en mythe de Cthulhu.
- ✗ Derrière une des toiles, deux parchemins. L'un est en latin et explique le sort « Signe des Anciens » (le lire coûte 1d2 de SAN). L'autre est la traduction approximative du premier en anglais et de gros contre-sens y sont faits quant à l'utilité du sort (il a l'air beaucoup plus puissant qu'il ne l'est en réalité).
- ✗ Sur l'étagère, parmi les pots et les verres sales, une jarre remplie aux trois-quarts d'une matière pâteuse et grisâtre. Il s'agit de « breuvage de l'espace ». Il faut avoir réussi son pourcentage de « Mythe de Cthulhu » et avoir lu le livre pour le reconnaître.
- ✗ Si quelqu'un retire la bâche (ce que Winstar essayera d'éviter en tentant de persuader les enquêteurs que ce serait malsain voire dangereux), il verra une toile normale. S'il observe la toile pendant plus d'une minute, il devra réussir un jet sous la SAN ou perdre 1d4 de SAN car il lui semblera que les formes étranges bougent. S'il examine la toile avec attention et réussit son « trouver objet caché » il devra faire un jet sous la SAN (raté: 1d6 de SAN en moins, réussi: 1 point en moins). Il viendra en effet d'apercevoir dans le coin supérieur gauche un corps qu'il pourra aisément identifier comme étant celui de Iostrovitch. Celui-ci semble flotter dans l'espace, apparemment inanimé, et indemne. Si on examine la bâche on pourra voir sur sa face interne une étoile à cinq branches (Signe des Anciens) tracée à la poudre de plomb.

Le fatigage mardi 22 juin

Il y a de cela à peine un an, Sany Winstar n'était qu'un étudiant, quelque peu doué pour la peinture. C'est alors qu'il fit l'acquisition d'étranges écrits révélant l'existence d'autres dimensions et, surtout, comment les atteindre. Ce fut l'illumination. Selon un processus complexe, il construisit une porte dimensionnelle lui permettant d'observer des choses que peu de gens avaient le privilège (ou le malheur) de voir. En surexposant ses toiles sur cette porte, il pouvait peindre des tableaux saisissants (sans jeu de mot). Le

succès fut rapide à venir, et quand Iostrovitch le prit sous ses ailes, Winstar entrevit les prémices de la vie facile qui s'offrait à lui.

Malheureusement tout bascula en ce mardi 22 juin. Iostrovitch, ce jour-là, avait ouvert le musée comme à son habitude à 9h 30. Après un rapide briefing sur l'exposition, il s'était rendu chez Richmond. Là-bas il avait dû attendre une demi-heure avant qu'Herbert lui annonce que son maître ne pouvait le recevoir avant 15h. Excédé par le comportement de Richmond, après avoir téléphoné au musée pour prévenir Harster, il était parti, furieux, en oubliant sa serviette. Le fait est qu'il avait réellement l'intention de s'excuser auprès de Richmond et que la conduite de celui-ci ne l'encourageait guère à poursuivre ses efforts dans cette voie.

De 11h à 13h il était à la salle des ventes où il n'a rien acheté. Il sera facile d'obtenir cette information, Iostrovitch étant bien connu des commissaires-priseurs. A 13h il a déjeuné dans un restaurant proche. Il s'est ensuite rendu chez Winstar pour lui faire signer le contrat, avant de s'apercevoir qu'il ne l'avait plus. Il est passé au musée puis chez lui pour le chercher, en vain.

Vers 14h30 il est finalement arrivé chez Winstar. Celui-ci s'était absenté cinq minutes pour acheter des pinceaux. Son studio n'étant pas fermé à clef, Iostrovitch est entré et s'est rendu à l'atelier pour admirer la toile en cours. Il a retiré la bâche portant le « Signe des Anciens ». Tout près de la porte dimensionnelle se tenait un « vampire stellaire » invisible. Il a surgi de la toile pour s'emparer de Iostrovitch qui, saisi d'effroi, s'est évanoui. La créature l'a emmené dans la toile pour le dévorer.

Le temps de l'autre côté de la porte est très différent. Pour un jour qui s'écoule dans notre monde, il se passe un round (10s) dans l'autre dimension. Cependant le temps de récupération y est beaucoup plus réduit. La vision du corps de Iostrovitch en travers du tableau a bouleversé Sany. Il s'en est remis jeudi et a essayé de chercher Iostrovitch. Il s'est muni d'un fusil de chasse et est entré dans le tableau à son tour. Cependant il a dû revenir rapidement dans un piteux état. Il est devenu fou et est atteint par la phobie des sons forts (tonnerre, cris, coups de feu). Sa folie ne se remarque qu'en cas de déclenchement de sa phobie.

Odyssée picturale

Winstar veut, bien sûr, aider à sauver P.I. mais, par peur, il cherchera par tout les moyens à empêcher l'enlèvement de la bâche et rien ne pourra l'obliger à repasser la porte. Il faut 7 points de magie pour la passer, par simple concentration. Si on n'a pas pris de « Breuvage de l'Espace » les règles de la noyade sont appliquées, Iostrovitch peut tenir 8 rounds, c'est-à-dire jusqu'au mercredi 30 juin. Au-delà de cette limite, il perdra 1d8 points de vie par round. On ne peut le sauver que si on a emporté le « Breuvage de l'Espace » et si on lui en donne avant qu'il ne meure asphyxié. Il faudra avant combattre le « Vampire Stellaire ».

Pour se déplacer dans l'autre dimension, il suffit de « nager ». On peut rejoindre le vampire en 1 round. Voir quelqu'un entrer

dans le tableau coûte 1d6 ou 1 point de SAN selon le jet sous la SAN. Le corps qui passe la porte semble occuper tout le tableau mais cela ne compromet pas le passage d'autres personnes. Ceci est dû au décalage temporel qui existe entre les deux dimensions. La perte de la SAN n'est valable que pour le premier passage.

Dans l'autre dimension, les formes bizarres (les cristaux) évoluent à très grande vitesse. Derrière eux, ils laissent une traînée de petits cristaux. Il y en a 4. Ils ont un pouvoir de 10, chacun d'eux a 25% de chance d'attaquer un enquêteur qui n'est pas déjà attaqué. L'attaque consiste en une opposition de son pouvoir contre celui de l'enquêteur. Si le cristal est vainqueur, la personne est immobilisée pour 1d10 rounds. Pendant ce temps, le cristal tourne autour de lui, le couvrant de petits cristaux tout en renouvelant ses attaques contre le pouvoir. Au bout du nombre de round correspondant à la « taille » de l'enquêteur, celui-ci est totalement recouvert et devient lui-même un cristal. Dès lors, rien ne peut plus le sauver.

Les cristaux ont une autre particularité, celle de réfléchir le son. Si un son bruyant (coup de feu) se produit, il sera réfléchi sous la forme d'une onde de choc, causant 1d4 PV aux enquêteurs. Ceux-ci devront réussir un jet sous CONx5 pour éviter d'être assourdi pour 2d10x10 minutes. Un jet de 96-100 provoque une surdité permanente. Il suffit de toucher un cristal pour le faire exploser, supprimant toute emprise qu'il pouvait avoir sur quelqu'un. Toutes les actions physiques subissent un malus de 5%

par round d'immobilisation par un cristal.

Le vampire, ralenti par le corps de Iostrovitch, sera forcé de combattre. Il surprendra sûrement les enquêteurs, étant invisible, sauf si ceux-ci ont réussi à faire parler Winstar.



Vampire Stellaire

FOR 28 CON 14 TAI 32 INT 10

POU 18 (4 ACT.) DEX 11 PV 23

1d4 « serres », 40%, 1d6+3d6 / « morsure », 80%, 1d6 force (sang)

4 points d'armure et toucher à -50% s'il est invisible, il reste visible 1d6 round après avoir bu du sang. Il n'a pas de sort. Perte de SAN: 1d10 ou 1.

La fin du scénario risque d'être difficile car, si les cristaux ne sont pas détruits, il faudra combattre le vampire au contact et, de toute façon, il faudra être très rapide pour sauver Iostrovitch.

Conseils au Gardien des Arcanes

Cette aventure est une aventure d'ambiance. Peu de personnes aimaient Iostrovitch. Sa femme était convaincue qu'il la trompait. Sa secrétaire le haïssait pour avoir gâché sa chance. La plupart des artistes lui en voulaient pour ses critiques.

Il sera donc difficile aux enquêteurs de progresser rapidement. Il ne suffira pas d'avoir de bons pourcentages dans les talents oratoires, il devront être convaincants à vos yeux.

Insistez sur l'aura de mystère et de secrets cachés qui entourent chaque personnage. Ne jouez pas Winster trop « fou ». Harster est ignoble. Winster est blessé au torse et est dans un état légèrement hébété jusqu'à samedi soir. Exubérant et démonstratif, il est toujours en sueur. Il s'exprime avec de larges gestes et avec passion. Il connaît tous les sorts des livres et sera à son maximum de points de magie, le dimanche soir.

