

L'époque

19 mai 1921

Le Lieu

Paris

Les joueurs

Tous niveaux

Le Maître

Initié à expert, aimant l'improvisation, les scénarios non dirigistes et les jeux d'ambiances... tout moi ! ;-)

Le scénario

Exceptionnel ! Une petite mise en forme à Paris, puis un voyage vers "Rochefort" pour finir dans les grottes de Han-sur-Lesse.

La campagne Un voyage au travers de l'Europe de la belle époque : Paris, L'Ardenne (Belgique), La Chartreuse, L'Angleterre pour finir je sais pas encore où !

Début de partie du 1er scénario : Han-sur-Lesse

L'été 1921 fût torride. Une sécheresse sans précédents a sévi sur toute l'Europe. La Seine a atteint des minima rarement enregistrés ! L'absinthe arrivait à peine à étancher la soif quasi continue qui asséchait les gosiers...

En cette fin de mai, le temps est déjà chaud mais encore supportable. Les joueurs, amis depuis plus ou moins longtemps, se voient de temps en temps mais aucune relation forte ne les lie. Au moins un des personnages (P.J.) connaît Jean BYRON, détective privé spécialisé dans les histoires occultes. Jean fait appel à lui et/ou eux pour réaliser quelques filatures, recueillir des renseignements, surveiller une maison de temps en temps.

Il a déjà fait référence à certains cultes impies voués à des divinités oubliées et ignobles. A l'occasion, le nom de Cthulhu lui a échappé. Les joueurs ont donc déjà entendus parler du mythe mais n'y croient pas particulièrement. C'est, pour eux, un peu de superstition et beaucoup de fabulations de la part de cinglés prêts à faire sauter la planète au nom d'une divinité quelconque ! Vis à vis du mythe, ils ne sont pas non plus ignorants. On peut estimer que tous les personnages ont une vague connaissance du mythe équivalente à celle du joueur (ce qui simplifie grandement les choses :-)).

Le 19 mai en début d'après-midi, la personne la plus proche de Jean BYRON reçoit une lettre du détective. Ceux-ci sont libre d'accepter ou de refu-

ser. Il ne devrait pas se passer grand chose dans la nuit sauf si les joueurs sont peu discrets (voir Nuit du 19 au 20 mai).

Le scénario

Le 23 février 1828, un chthonien est venu déposer des œufs (non fertiles) dans une cavité des grottes de Han, dans l'Ardenne Belge (et non Les Ardennes). Il a produit un petit tremblement de terre qui a modifié le cours de la rivière et fait effondré une partie de la salle du Dôme vers la galerie des Draperies. Quelques années plus tard, un jeune médecin, Léon GRAMÈNE, amateur de spéléologie s'intéresse à l'événement. Il est alors âgé de 35 ans et s'initie à l'occultisme et aux sciences occultes. Dans sa recherche de connaissances, il entre en contact avec un confrère français, le Dr Serge PREVART. Celui-ci note avec peu d'intérêt la découverte du médecin belge. L'officier britannique Harry DONALDSON s'en occupe quelques temps plus tard. Adeptes du culte de Cthulhu, il est conseillé par Alain MANDE mais celui-ci reste, au moins dans le premier scénario, en arrière plan.

En janvier 1921, Donaldson s'approprie un grimoire sur les chthoniens, la terre et les cavités souterraines. Il demande à PRÉVART de reprendre contact avec GRAMÈNE et d'entretenir des liens distants. DONALDSON réussit à déchiffrer et assimiler les sorts : "Découvrir une cavité", "Vision des Grands Anciens", "appeler un Chthonien" et "contrôler un Chthonien". Ce grimoire lui a apporté une soif inextinguible de contrôler un Chthonien. La puissance qu'il peut gagner le fait rêver ! Le sort "Découvrir une cavité" est idéal pour l'affaire de Han, mais il doit d'abord s'entraîner : ce sera dans les catacombes de Paris. L'essai est concluant mais lors de leurs activités dans les catacombes ils sont repérés par un groupe d'ouvriers sur un chantier en construction (article du 18 mai 1921).

Jean BYRON, détective spécialisé dans les affaires occultes, enquête discrètement sur leurs activités suite à cet article que l'on peut retrouver chez lui. Jean apprend que les adeptes vont partir pour Rochefort. Il se renseigne sur les moyens de transport pour Rochefort à la gare d'Orléans (les chemins de fer d'Orléans) et apprend du cheminot des renseignements qu'il existe plusieurs Rochefort : Rochefort sur Mer, Rochefort... Lequel est-ce ? Jean continue sa surveillance et découvre que MANDE

ne réside pas sur place mais au 85 de la rue des Saint Pères dans le 6ème. Le 18 mai dans l'après-midi il fouille cette demeure et trouve des courriers d'un correspondant belge de Han-sur-Lesse ainsi qu'un plan de la grotte de Han. Il comprend alors que ce n'est pas Rochefort en France mais en Belgique. Il laisse, malheureusement pour lui, des traces que Gustave RATIN dit TIT'GUS, le chauffeur "monte-en-l'air" de DONALDSON, remarque. Ayant déjà repéré le personnage plusieurs fois aux alentours des deux maisons. Il lui tend immédiatement un piège et BYRON est emmené dans les catacombes. Là, MANDE et DONALDSON le mettent hors d'état de nuire grâce au sort de "Vision des Grands Anciens". L'esprit fragile de Jean vacille au contact de quelque chose de terrible !

Le 19 mai, un groupe de visiteurs dans l'ossuaire des catacombes découvrent Jean BYRON prostré, dans le noir complet, proférant des phrases inintelligibles (articles du 20 mai dans le "Petit Journal" et "Le Soir"). Il est interné par les services de Police dans le quartier des agités de l'hôpital de la Santé. Il a perdu la raison ! Dans toutes ces élucubrations, quelques phrases restent intelligibles : il parle de danger pour la planète, de "vers géants" et de monstre des profondeurs, qui attendent de naître. Il parle aussi de grottes. Dans des instants de lucidité vacillante, il déclare : "Ce n'était pas le bon Rochefort, Attention aux Rocheforts" le tout dans une ambiance des plus Loftcraftienne (au maître de jouer le fou !).

Après avoir mis BYRON hors d'état de nuire, DONALDSON décide de partir pour Rochefort. Ils prennent le train de nuit de la gare du Nord pour Namur et Rochefort le 19 au soir. Ils repartent de Rochefort le 21 au matin par le petit train de Rochefort à Wellin. Ils descendent à l'hôtel des Grottes, puis, le 23, dans une petite maison à l'écart. A partir du 23, ils terminent les travaux d'excavation qu'avait commencé le Dr Gramène. Ils essayent de le tenir à l'écart, il servira de "sacrifié" le moment venu ! Les travaux sont très rapide : 6 heures. L'autre chemin est connu mais trop difficile pour Donaldson. Il sait où exactement sont les œufs !

Le groupe des adeptes est composé de : Harry Donaldson, Officier britannique réformé ; de son ordonnance VISSUVELADAN, un hindou typique dévoué à son maître ; d'Alain MANDE, là uniquement pour aider DONALDSON mais il ne prend aucun risque ; de Gustave RATIN dit



TIT'GUS, le chauffeur de DONALDSON, embauché par MANDÉ, véritable "titi parisien" parlant l'argot ; de Serge PREVART, bras droit de MANDÉ, médecin trafiquant, il n'hésitera pas à décemper s'il y a le moindre risque.

Stratégie des PNJs

En règle générale, les PNJs ne tiennent pas à perdre la vie ni à se faire arrêter par les forces de l'ordre, mais préférerons envoyer les PJs sur de fausses pistes. Il y en a deux importantes dans cette première partie : les catacombes et Rochefort.

À Paris, ils sont "nerveux" et Tit'Gus surveille régulièrement les alentours. À la moindre alerte, ils s'assurent d'abord du danger réel puis, si le nombre de "gênants" est supérieur à 2, décampent pour Han sans laisser de traces. Ils iront à la gare des Chemins de Fer du Nord pour emprunter le premier train vers la Belgique : Namur à 21h00 ou Bruxelles à 23h00.

En Belgique, ils se rendent à Rochefort en Famène où Ils récupère une voiture. Ils se séparent, d'un côté Tit'Gus, Donaldson et Vissuveladan, de l'autre Mandé et Prévart en train. Ils logent dans "l'hôtel des Grottes", le plus proche du départ des tramways vers les grottes. Ils y restent la première nuit uniquement, ensuite, ils résident dans une petite baraque de l'autre côté des grottes. Tit'Gus emmènera son "patron" le lendemain après-midi en voiture vers la petite maison isolée. Tit'Gus est un "malin", il déjouera facilement la plupart des filatures, "noiera le poisson", "jouera des méninges" pour "croûter les cabosses" ! [enfin inventez comme moi...:-)]. Une fois le Patron déposé, il retourne à l'hôtel pour embarquer les valises ainsi que Mandé et Prévart.

Mandé et Prévart pendant ce temps surveille les arrivées et les alentours. En cas de problème, ils posent à la fenêtre d'une chambre donnant sur la rue un morceau de tissu rouge.

Donaldson passe ensuite ses journées et ses nuits près des "œufs" dans la grotte. Ils n'écloront jamais ! [c'est pourquoi tout le monde ne meurt pas tout de suite] Mais Donaldson a réussi à invoquer un jeune Chthonien et le contrôle assez bien.

Il y a peu de chance que Donaldson accepte de SORTIR DE LA GROTTTE VIVANT ! Aussi, il est fort probable qu'il y meurt ! Vissuveladan servira son maître comme le serviteur dévoué qu'il est... jusqu'à la mort. Mandé ne s'exposera jamais et Prévart lui colle à la peau : c'est son garde du corps. Tit'Gus, petit futé, devrait s'en sortir facilement, de plus, il ne rentrera jamais dans la

grotte.

La Police

PARIS

Les policiers de la sûreté sont sur l'affaire : ils ne savent pas grand chose ! Jean Byron a perdu la raison dans des circonstances mystérieuses, ils doivent visiter son appartement dans quelques temps. Un agent en civil est toujours de faction à la Santé.

HAN

Le plus proche poste de police est à Rochefort. Ils mettrons beaucoup de temps à venir, ils sont en bicyclette ! Ils appellerons leurs supérieurs assez vite, en cas de délit grave, et les services de police de Namur se déplacerons en voiture. Il faut compter 6 à 10 heures. Ceux-ci étoufferons les petits délits si l'affaire est gênante mentalement ou au niveau des médias. Mais il ne faut pas vouloir les traiter de haut ou comme des idiots : ils ne le sont pas ! 10 ans de travaux forcé peuvent refroidir les ardeurs des joueurs trop vindicatifs ! Il ne faut pas hésiter à faire passer une nuit au poste pour simple contrôle d'identité !

Lieux

Paris, 8 Rue Daguerre, hôtel de Donaldson

Rien de compromettant pour les adeptes. C'est un hôtel particulier richement décoré, appartenant à une grosse fortune de Londres. Mr Forstworth. Trois sorties possibles : par l'entrée principale devant, derrière par la cour, ou par les catacombes. Le bâtiment est occupé au rez-de-chaussée par une concierge, Mme Laroche, qui est du genre volubile est "cancon". Elle posera plus de questions qu'elle ne donnera de réponses. Elle adore les ragots et encore plus les médisances. Si elle se sent en confiance ou si elle y gagne une renommée, elle parlera de la présence des catacombes sous la maison, accessibles depuis un petit hall donnant sur la cour. Mr Donaldson est apprécié, discret, aimable et très poli. Les autres résidents ou visiteurs sont tous courtois, sauf un genre de voyou (Tit'Gus), aimable quand même mais pas franchement recommandable, dans sa démarche comme dans son élocution.

Catacombes

Il n'y a plus rien. On peut remarquer des traces de travaux d'excavation récents mais rien qui soit notable. Aucune trace, aucun outil, aucun témoin.

Paris, appartement de BYRON

L'appartement a déjà été fouillé ! Les joueurs peuvent trouver les restes du plan d'une grotte et une feuille gribouillée. Apparemment, ces morceaux de papier chiffonnés ont échappé à la fouille des adeptes.

Dans une petite bibliothèque, il y a un atlas d'Europe de 1905 (images). Les références gribouillées sur la feuille correspondent à des coordonnées dans l'atlas. Chaque ville est repérée par un lettre en majuscule et une lettre en minuscule. Rochefort en Charentes : HJ, ...

La police risque de venir faire une visite à tout moment : au MA d'improviser...

Hôpital de la Santé, quartier des agités

Rien de particulier dans les affaires de Jean Byron. Personne ne peut leur donner des informations, la police a amené le "client" dans la matinée, et il doit rester dans le quartier des agités à cause de son état. Un policier en civil est toujours dans les environs et risque d'être intrigué par des investigateurs trop curieux ou trop entreprenants.

Paris, gare d'Orléans Un agent de la Compagnie des Chemins de Fer d'Orléans, aux renseignements, se rappelle que le 18 au matin, quelqu'un correspondant à la description de Jean Byron voulait se déplacer à Rochefort (Charentes) mais est resté indécis en apprenant qu'il y avait plusieurs Rochefort.

Han, Hôtel des Grottes

Donaldson et Vissuveladan occupent la chambre 206 au 2ème étage, elle donne sur la rue.

Mandé et Prévart occupent la chambre 107 au premier, elle fait l'angle avec la rue et une ruelle le long de l'hôtel.

Tit'Gus est logé avec les employés dans une mansarde au 4ème donnant sur l'arrière. Il peut entrer et sortir par la porte des employés.

Han, cabane

La cabane n'est qu'une remise pour le matériel nécessaire lors des travaux de percement et un dortoir pour deux nuits.

Rochefort

La ville de Rochefort est agréable, à caractère campagnard, avec une affluence de touristes et de moines trappestes. Ces derniers ont leur abbaye, St Rémi, à quelques kilomètres du village (le train passe non loin). La gare est en contrebas du village, on monte vers le centre par une rue assez large et courbe pour arriver sur une place faisant office de carrefour. On peut trouver des restaurants de qualité (le Luxembourg par exemple, il propose des menus...je vous



dit que ça !), des hôtels et même, chose rare pour l'époque, un téléphone ! Mais aucune location d'automobiles. Il faut se rendre à Namur. La bière est délicate, notamment la Rochefort (6, 8 ou 10), faites par les pères Trappistes.

Les grottes : rien à voir, elles ne sont pas accessibles au public.

Namur

Grande cité industrielle, en pleine euphorie de l'acier, on y trouve de tout dont la possibilité de louer des voitures face à la gare. Il en reste une avant l'arrivée de Donaldson ! Les joueurs devront faire avec les transports en commun ! Normal non ?

Han-sur-Lesse

Petite commune en plein essor touristique, dû à ses grottes (splendides !). Tout tourne autour d'elles d'ailleurs : le chemin de fer vicinal qui traverse le village, les hôtels, les restaurants, les estaminets, les parcs de stationnement. La rue principale est très large et le tramway passe au milieu. Il y a des départs pour les grottes toutes les heures avec un guide de 7h00 à 18h00, la visite dure 2 heures. On prend son billet au bureau des grottes, dans le centre. La grand'rue tourne à gauche, mais le train continu tout droit, passe au milieu de nombreux hôtels et restaurants puis sort du village en grimpant une colline sur la gauche. Il monte à un train d'enfer (30 km/h) au milieu de bois de vaches et de champs, on peut même voir des sangliers. Il arrive à une petite gare où tout les visiteurs descendent. Le train repart vers Wellin..

Les grottes de Han

Les visiteurs suivent le guide à travers une grille (fermée la nuit) et commence leur descente souterraine qui durera 2 heures. La température intérieure est constante (17°), l'humidité omniprésente et le sol glissant. Dans les passages délicat, il y a soit des marches, soit une corde. Il est conseillé de ne pas s'éloigner du guide, en effet, les grottes couvrent plus de 300 km. Les quelques 60 000 visiteurs par an ont le choix entre une visite à 8 francs avec éclairage électrique ou à 6 francs sans.

Historique des grottes de Han-sur-Lesse

Le premier écrit sur les grottes de Han date du XIV^{ème} siècle :

"In confiniis Luxemburgensis ducatu, non longe a Rupeforti, pagum Han-su-Lesse, is fluvius praeter fluens, postmodum et visu horrendum antrum illabitur in quo paulatim se absconit..."

"Aux limites du Duché de Luxembourg, non loin de Rochefort, au village de Han-sur-Lesse, une rivière coulant en surface, s'engouffre ensuite dans une grotte affreuse à voir dans laquelle peu à peu elle disparaît..."

Pierre-Lambert de Saumery en 1743 écrit : "quoique ces lieux obscurs et souterrains ne semblent propres qu'à inspirer de l'horreur, les curieux ne laissent pas d'y trouver de l'amusement et des sujets d'admiration, tant dans le prodigieux écho qui, dans ces cavernes, grossit le moindre son d'une manière incroyable, et le reproduit une infinité de fois avec une dégradation admirable, que le bizarre amas de diverses figures qui se forme des sels que charrie l'eau, en filtrant au travers des roches d'où elle tombe en quelques endroits goutte à goutte. On dirait à voir ces représentations grotesques, que la nature ait voulu se faire un jeu d'imiter le ciseau des plus habiles sculpteurs.

La Grotte de Han-sur-Lesse est l'objet de travaux d'extension depuis peu. Parmi les amateurs de spéléologie, un médecin, le Dr Léon GRAMENE, est également passionné d'ésotérisme. Il entretient avec un collègue de Paris (Alain MANDÉ) une relation par courrier. Gramène lui apprend que la grotte de Han fut l'objet de plusieurs petits tremblement de terre il y a une vingtaine d'années (époque présumée de la "ponte" des œufs de Chthonien), et qu'il y a un réseau de grottes immense dont une très faible partie est connue et visitée.

Événements

Nuit du 19 au 20 mai, hôtel particulier de Donaldson est entouré de personnes capables ! En premier, le chauffeur, TIT'GUS, véritable "titi parisien" parlant un argot sans failles, est du genre rusé. Sa méthode favorite : « j'me fait r'marquer et j'les entourloup' de première ! » S'il repère un groupe de personnes aux alentours de la maison, il effectue une sortie de reconnaissance, grimpe dans sa voiture, une ??? dont il est fier, fait le tour du pâté de maison et reviens. Puis il fume une cigarette devant sa voiture, inspecte les alentours « pour qu'y voit/qu'moi » et pousse même le vice à demander du feu à celui ou ceux qui seraient aux alentours « pour y voir leur trombine à ces amiches ! ». Donaldson et ses amis tenterons de séparer les joueurs, ou de les occuper pour permettre au reste du groupe de filer par derrière ou par les catacambes. Ils ne prendront aucun risque maintenant, sauf si vraiment... un joueur est trop nul et se laisse emmener seul ! Ils préférerons le mettre hors circuit plutôt que de le supprimer définitivement. En effet, leur but actuel est de partir en faisant le moins de bruit...

Transports : trajet de Paris à Han

Les trains des chemins de fer du nord sont les plus rapides. Ils circulent quotidiennement à des vitesses supérieures à 90 km/h.

Il n'existe pas encore de voitures Pullman ou de train de la CIWL à part le Nord-Express mais on peut trouver des couchettes (sommaries) sur les trains de nuit.

Itinéraires et départs :

Paris – Namur

La ligne vers le nord de l'Allemagne et la Russie ! Départ à 7h00, 12h00, 16h00 et 21h00 respectivement vers Köln, Hamburg, Moskva et Stockholm. De plus, il existe des trains militaires vers la Rhür mais ils n'ont normalement pas d'arrêts en Belgique. Le train de Moscou est le plus luxueux, composé de voitures 1^{ère} et 2^{ème} classes, d'une voiture restaurant et de voitures lits (limitées à la frontière russe : l'écartement n'est pas le même !). Le train de 21h00, à destination d'Hamburg, est composé de voitures "couchettes", de voitures traditionnelles et d'un fourgon bagages. Tout le matériel est en bois sur ossature métallique. Dans la nuit du 19 au 20, il y a de fortes probabilité que Donaldson et ses amis empruntent ce train, dans deux compartiments couchettes (4 places).

Paris – Bruxelles

C'est les trains vers Bruxelles ou Amsterdam. Départ réguliers de rapides de 6h00 à 23h00. Il faut compter 5h de trajet.

Bruxelles - Namur – Jemelle

Ce sont les nombreux trains entre Oostende, Antwerpen ou Bruxelles et Arlon ou Luxembourg. Toutes les 2 heures, 1h30 de trajet.

Namur – Jemelle

Ce sont des trains régionaux, en correspondances avec le rapide de Paris.

Jemelle – Rochefort

Une compagnie de transport locale assure la correspondance en train métrique. Les clients sont des visiteurs de l'abbaye de Rochefort ou des touristes à destination des grottes de Han-sur-Lesse. Il existe également des grottes à Rochefort, mais elles n'ont rien à voir avec notre histoire !

Rochefort - Han sur Lesse

Sur le même quai, mais sur l'autre voie, le tramway des grottes attends les voyageurs. Départ toute les heures. Un "aboyeur" incite les voyageurs à monter pour visiter "La Merveille souterraine", "En route pour les grottes !", "En voitu-



res m'sieur-dames !", "Ça va partir sais-tu !".

Conseils "maison"

Le plan de la grotte chez Byron : imprimez le puis froissez le abondamment, personnellement, je l'ai mis dans du marc de café, le simple fait de le retirer il était en lambeaux ! Déchirez aussi les noms évocateurs : Han sur Lesse, ... laissez juste "Han" !

Byron, à la santé : fou ! avec un zeste de mythe et un regard dérangeant : musique !

TTT'GUS, il me rappelle une chanson de Plume Latraverse : "...Dans l'temps fallait une tronche de dur, une gueule de mâle, un coeur de pur, j'étais la terreur du milieu, même les mômes m'appelaient Monsieur, J'avais la casquette au raz-de l'oeil, toujours en grande tenue de deuil, les femmes se traînaient à mes pieds, en ce frottant sur mes souliers, Moi c'est Gustave, le jeune premier, le sombre prince des bas-quartiers, chez moi c'est qui compte c'est l'caractère, j'suis un voyou et j'en suis fier. Fais gaffe à l'accordéoniste, car moi j'ai l'respect des artistes, pour les croquants j'suis sans pitié mais une chanson me fais rêver. Les frics, les combines, les magouilles, n'avait pour moi aucune embrouille, je contrôlais avec souplesse, le marché noir et les gonzesses..."

Donaldson : c'est le militaire présent dans tous les livres d'Agatha Christie.

Mandé : le plus dangereux, "Il est pas humain c't'homme là !" dirait des romains.

Les transports : lent, bondés, mais omniprésents.

Les grottes : la visibilité est relativement bonne car il y a l'électricité ! mais une panne est si vite arrivée avec toute cette humidité ;-) ! Les grottes de Han sont une vraie merveilles, il y a un site Internet qui en parle... La plus grande salle, celle du Dôme, est immense, et elle a une forte pente. Un membre du personnel des grottes descend du haut de la salle avec une torche en courant. Il lui faut plusieurs minutes pour descendre et c'est alors la seule lumière. Un groupe important de cireuses harponnent les clients à la sortie des grottes, les chaussures sont couvertes de boues. Elles vendent également des chapeaux ardennais en soie pour les plus cher !

Les Protagonistes

Jean BYRON

Il est Fou ! Son esprit déjà fragilisé par différentes "rencontres" n'a pas survécu au sort "Voir les Grands Anciens". Sa folie est mise au rangs des séquelles de la guerre selon les médecins de la Santé. Il est actuellement dans une cellule du quartier des agités. Il est régulièrement parcouru de tremblements. Il murmure ou crie des phrases du genre : "Ce'haiie ep-nghfl'hur G'hanzefhtagn, Ce'haiie flutagn ngh Shudde-M'ell. Hai G'hame orr'e epfl'hu Shudde-M'ell ican-icanicas fl'ur orr'e G 'harne..."

Il a participé aux combats de 1914 à 1916 et fut réformé après avoir eu le poumon droit gazé par de l'hypérite. Il a des problèmes respiratoires graves.

Il habitait un petit appartement au 28 Boulevard Raspail dans le 7ème.

Depuis plusieurs années, il s'est fait une spécialité dans la "Chasse" d'adeptes du culte de Cthulhu.

FOR 6 DEX 13 INT 15
CON 12 APP 16 POU 13
TAI 13 SAN 69 ÉDU 16
Déplacement : 12
Pts magie : 13
Pts vie : 12

Baratin (05) 20 Écouter (25) 50 Psychologie (05) 25 Camouflage (25) 45 Esquiver (06) 52 Se cacher (10) 30 Discrétion (10) 35 Mythe de Cthulhu (00) 55 Trouver Objet Caché (25) 50 Droit (05) 60 Premiers Soins (30) 45

Armes Att. dom. Empal. Parade PdV
Arme de poing (20) 50 10
Coup de pied (25) 40
Coup de poing (50) 60
Coup de tête (10) 30
Matraque (25) 40

Harry DONALDSON

Militaire Britannique en retraite, il a passé de nombreuses années aux Indes où il s'est attaché les services de VISSUVELADAN, son ordonnance très dévouée. Il réside actuellement dans un hôtel particulier assez cossu situé au 8 de la rue Daguerre, dans le 14ème à Paris. Il a la cinquantaine bien conservée, autoritaire, rusé, réfléchit, il hésite à donner la mort s'il peut faire autrement. Il a souffert d'un grave choc psychique pendant son séjour aux Indes et fut hospitalisé 4 ans dans une clinique spécialisée du Nord de l'Angleterre, à Haydon Bridge. Pendant son séjour dans cette clinique, il a fait la connaissance de Suzanne WRIGHT et de Peter FORSTHWORTH.

Sa folie le mènera à sa perte dans le premier scénario. Il ne voudra à aucun prix quitter les "œufs" de Chthonien. Il les défendra jusqu'à la mort contre les iconoclastes.

FOR 14 DEX 12 INT 16
CON 15 APP 16 POU 17
TAI 18 SAN 65 ÉDU 19
Déplacement : 12
Pts magie : 17
B. aux dommages : + 1D4
Pts vie : 16

Archéologie (00) 10 Discrétion (10) 50
Premiers Soins (30) 55 Bibliothèque (25) 60
Esquiver (24) 54 Psychologie (05) 55 Camouflage (25) 50 Grimper (40) 50 Suivre une Piste (10) 20
Crédit (V.) 45 Monter à Cheval (V.) 45 Trouver Objet Caché (25) 65 Dessiner Carte (10) 20
Nager (25) 40

Armes % Att. dom. Empal. Parade PdV
Revolver (20) 7,65mm, 6 coups, 3 tir/rd, portée 15m 50
1D8 10 10
Canne (15) 40 1D4 8
Fusil (10) (il n'en a plus) 45 9
Sabre d'officier (15) (bien rangé) 65 1D8+1 13 65 20
Sorts : Appeler un Fousseur, Signe des Anciens, "Découvrir une cavité", "Vision des Grands Anciens", "Appeler un Chthonien" et "Contrôler un Chthonien"

Peter FORSTHWORTH

Réside sur le site d'Headon bridge, ancien professeur d'école militaire, c'est le style "British" ! Il a 58 ans mais paraît en avoir 70 dû à une blessure de guerre sur le visage : il a la moitié gauche du visage défiguré ("gueule cassée").

Il a toujours eu le regret de n'avoir pas fini sa carrière de militaire et sa pension le dérange, il en veut à tous ces joyeux de l'époque irresponsables qui méritent de connaître une mort atroce, une agonie égale à celle qu'il vit depuis 25 ans. Autoritaire, seul ses supérieurs arrivent à le contenir. En particulier ??? qu'il révère. Cthulhu ou Shudde'Mell serait pour lui une bonne punition à toute cette jeunesse !

Dangereux car rapide, franc et loyal, il tirera toujours le premier... pour terminer son travail.

FOR 12 DEX 15 INT 16
CON 11 APP 07 POU 16
TAI 14 SAN 89 ÉDU 14
Déplacement : 12
Pts magie : 16
B. aux dommages : + 1D4
Pts vie : 12

Anthropologie (00) 30 Écouter (25) 45 Parler Français (00) 30 Archéologie (00) 20 Géographie (15) 20 Piloter avion (00) 25 Astronomie (00) 15 Latin (00) 20 Sauter (25) 40 Bibliothèque (25) 60 Lire/Écr. Français (00) 40 Se cacher (10) 30 Camouflage (25) 55 Mythe de Cthulhu (00) 15 Suivre une Piste (10) 40 Discrétion (10) 40 Occultisme (05) 30 Trouver Objet Caché (25) 45 Discussion (10) 50 Parler Français (00) 30

Armes % Att. dom. Empal. Parade PdV
Arme de poing (20) Automatique Cal. 45, 7 coups, 1 tir par round, 15 m 30 1D10+2 6 - 8
Fusil de chasse (30) à canon scié Cal 12, 2 coups, 1 tir par round, 10 m maxi 65 4D6 13 - 10
Grenade à main (Lancer) 25 3D6 - - 5

Léon GRAMÈNE

Médecin belge
Adresse : Rochefort en Famène
Profession : Médecin
Nationalité : Belge
Âge : 58 ans.



FOR 06 DEX 13 INT 15
CON 12 APP 16 POU 13
TAI 13 SAN 69 ÉDU 16
Déplacement : 12
Pts magie : 13
Pts vie : 12

Bibliothèque (25) 45 Mythe de Cthulhu (00) 05
Savoir-Vivre (32) 51 Chirurgie (00) 05 Œnologie
(00) 20 Se cacher (10) 20 Conduire Automobile
(20) 30 Pharmacologie (00) 20 Soigner Empois.
(05) 15 Connais. Région (30) 45 Premiers Soins
(30) 75 Soigner Maladie (05) 35 Diagnos. Maladie
(05) 35 Psychanalyse (00) 40 Latin (00) 20
Psychologie (05) 30

Alain MANDE

Cet antiquaire d'une cinquantaine d'années, à l'allure respectable, un rien condescendant rapport à ses hautes études et à sa classe sociale, est en réalité un dangereux personnage, ayant peu de morale mais du savoir-vivre. Il est de famille noble et est fier de sa "lignée". Il réprouve les manières "douces" de Donaldson mais obéit à une plus forte autorité et suis un but précis : virer Donaldson. Il a actuellement un visage fatigué, il rêve... et ces rêves l'entraînent sur la voie du triomphe : Contacter un Chthonien ! Acquérir la connaissance des grands anciens est aussi parmi ses préoccupations actuelles et il est à la recherche de livres sur le mythe. Il a récemment mis la main sur une copie des fragments de G'Harne mais n'as pas la capacité de tout comprendre... il lui faut d'autres livres avant, comme le Nécronomicon.

Il habite dans un immeuble chic au 85 de la rue des Saint Pères dans le 6ème.

Il était officier dans...

FOR 9 DEX 9 INT 14
CON 12 APP 12 POU 14
TAI 12 SAN 42 ÉDU 22
Déplacement : 12
Pts magie : 14
Pts vie : 12

Anthropologie (00) 35 Éloquence (05) 25
Occultisme (05) 30 Archéologie (00) 35 Esquiver
(18) 43 Parler Anglais (00) 25 Bibliothèque (25)
40 Géologie (00) 50 Premiers Soins (30) 40
Camouflage (25) 65 Grimper (40) 55
Psychanalyse (00) 60 Chimie (00) 15 Jeu (15) 30
Psychologie (05) 30 Conduire Automobile (20) 45
Linguistique (00) 30 Savoir-Vivre (44) 47 Connais.
Arts (22) 37 Lire/Écr. Anglais (00) 20 Se cacher
(10) 30 Connais. Région (30) 50 Lire/Écr. Latin
(00) 20 Spéléologie (00) 45 Discretion (10) 65
Monter à Cheval (05) 30 Suivre une Piste (10) 50
Discussion (10) 30 Mythe de Cthulhu (00) 50

Armes % Att. dom. Empal. Parade PdV
Canne (15) 40 1D4 8
Revolver (20) 7,65mm, 6 coups, 3 tir/rd, portée 15m 30
1D8 6 10
Sorts : "Découvrir une cavité", "Vision des Grands
Anciens", "appeler un Chthonien" et "contrôler un
Chthonien"

Serge PRÉVART

Adresse : 8, rue Daguerre
Profession : Médecin
Nationalité : Française
Âge : 26 ans
Blessure légère au bras.

Il ne connaît pas grand chose au mythe et ne veut rien à voir à faire avec... c'est pas mes oignons, du moment qu'on me paye. Pourrait abandonner si ça tournait mal !

FOR 16 DEX 16 INT 16
CON 15 APP 11 POU 14
TAI 12 SAN 69 ÉDU 14
Déplacement : 12
Pts magie : 14
B. aux dommages : + 1D4
Pts vie : 13

Argot (10) 20 Esquiver (32) 62 Se cacher (10)
35 Baratin (05) 45 Grimper (40) 70 Soigner
Empois. (05) 38 Camouflage (25) 65 Jeu (15) 30
Soigner Maladie (05) 67 Chirurgie (00) 10
Psychanalyse (00) 08 Suivre une Piste (10) 30
Discretion (10) 45 Psychologie (05) 35 Trouver
Objet Caché (25) 60

Armes % Att. dom. Empal. Parade PdV
Arme de poing (20) Automatique cal 22 7 munitions, 3
tir/rd, portée 10m. 40 1D6 08 - 6
Canne (15) 35 1D4 non (35) 8
Fusil (10) Non automatique Cal. 22, 1 tir/rd, portée
30m. 40 1D6+2 08 - 9

Gustave RATIN dit TIT'GUS

8 rue Daguerre, Paris 14ème. Monte en l'air de 32 ans.

FOR 15 DEX 15 INT 15
CON 14 APP 09 POU 10
TAI 17 SAN 86 ÉDU 12
Déplacement : 12
Pts magie : 10
B. aux dommages : + 1D4
Pts vie : 15

Acrobatie (07) 17 Discretion (10) 45 Géologie
(00) 05 Argot (10) 30 Discussion (10) 20 Grimper
(40) 60 Conduire Automobile (20) 50 Écouter (25)
40 Se cacher (10) 45 Connais. région (30) 40
Esquiver (30) 50 Trouver Objet Caché (25) 45

Armes % Att. dom. Empal. Parade PdV
Pistolet (20), 6.35mm, 8 coups, 3 tir/rd, portée 10m 35
1D6 7 - 8
Savate (25) 35 1D6+2 non - -

VISSUVELADAN

Ordonance de DONALDSON, originaire du sud de l'Inde, il a un faciès très austère, peu communicatif et même désagréable, il n'inspire pas confiance.

FOR 11 DEX 09 INT 11
CON 10 APP 04 POU 11
TAI 16 SAN 49 ÉDU 14
Déplacement : 12
Pts magie : 11
B. aux dommages : + 1D4
Pts vie : 13

Anthropologie (00) 20 Géographie (15) 30
Parler langue étrangère (00) 55 Dessiner Carte
(10) 35 Géologie (00) 33 Premiers Soins (30) 40
Discussion (10) 15 Occultisme (05) 50 Savoir-
Vivre (28) 52

Armes % Att. dom. Empal. Parade PdV
Poignard (25) 40 1D4 + 2 8 15
Coup de pied (25) 45 1D6 + 1D4 Oui
Coup de poing (50) 65 1D3 + 1D4 Oui
Coup de tête (10) 30 1D4 + 1D4 Oui
Fusil de chasse (30) 2 munitions cal 20 30
2D6/1D6/1D3 selon portée 10/20/50 m 8

Suzanne WRIGHT

Headon bridge, Parapsychologue
Britannique de 38 ans.
Légère cicatrice au bras gauche.

FOR 16 DEX 11 INT 17
CON 07 APP 14 POU 16
TAI 15 SAN 69 ÉDU 18
Déplacement : 12
Pts magie : 16
B. aux dommages : + 1D4
Pts vie : 11

Anthropologie (00) 15 Éloquence (05) 15
Occultisme (05) 67 Archéologie (00) 10 Esquiver
(22) 47 Parler Allemand (00) 45 Bibliothèque (25)
55 Latin (00) 40 Parler Français (00) 60
Camouflage (25) 35 Linguistique (00) 20 Parler
Néerlandais (00) 80 Conduire Automobile (20) 40
Lire/Écr. Allemand (00) 15 Premiers Soins (30) 45
Connais. Région (30) 40 Lire/Écr. Français (00)
25 Psychologie (05) 60 Dessiner Carte (10) 25
Monter à Cheval (05) 25 Savoir-Vivre (36) 57
Discretion (10) 40 Mythe de Cthulhu (00) 50
Trouver Objet Caché (25) 60

Sorts : beaucoup !!!



Article du "Petit Journal" du mercredi 18 Mai 1921

Dans un chantier de construction situé à l'angle du boulevard Masséna et de l'Avenue de la Porte-d'Ivry, un ouvrier remarquait, vendredi, vers 17 heures, deux personnes d'âge respectable qui descendaient dans un puits profond de quinze mètres destiné à poser les assises du futur immeuble, bâti sur d'anciennes carrières. Il prévint aussitôt le chef de chantier et celui-ci, de l'entrée du puits, héla les indésirables visiteurs qui ne répondirent pas. Après un long moment d'attente, comme un petit vol avait été commis la veille sur le chantier, l'entrepreneur M. Coche, demeurant 46, rue de Paris à Vanves, avertit la police et des recherches furent entreprises pour retrouver les disparus, qu'on croit au nombre de cinq " trois ayant vraisemblablement pénétré dans le puits sans qu'on les vit " puisque cinq lampes ont été dérobées.

Bientôt ; on fit appel aux pompiers de la caserne Nationale. Ceux-ci conjuguant leurs efforts avec ceux des agents, explorèrent pendant trois heures les galeries des anciennes carrières qui débouchent dans le puits et où les inconnus avaient dû se cacher. La longueur totale de ces galeries, qui se superposent, s'entrecroisent et s'étendent sur un labyrinthe immense sous la rive gauche, dépasse, dit-on, 300 kilomètres ! Les recherches se poursuivirent toute la nuit sans donner de résultat.

Hier matin, M. Frédérique, commissaire de police du quartier de la Gare, se rendit sur les lieux, avec M. Vivaut, ingénieur du service des carrières. Celui-ci envoya dans le dédale trois équipes d'ouvriers qui ne trouvèrent pas davantage les explorateurs. Il est possible que, descendus dans le puits pour y commettre un larcin, ils se soient égarés ou bien en soient sortis sans être aperçus.

S'ils n'ont pas quitté le souterrain, il pourrait s'écouler un temps assez long avant qu'on les retrouve, car on suppose que la lumière a dû leur faire assez rapidement défaut. Et il leur eût fallu effectuer un assez long trajet pour trouver une issue, soit place d'Italie, soit à la Porte-d'Ivry, soit avenue des Gobelins, à proximité de la manufacture.

M. Ludger, chef de bureau du service des carrières, a prescrit de nouvelles recherches.

Article du vendredi 20 mai 1921 dans "Le Petit Journal"

Un Séjour parmi les Morts lui a fait perdre la raison.

C'est une bien curieuse découverte qu'on fait les employés des catacombes de Paris et les visiteurs de ce jeudi vers 10 heures du matin.

En effet, la visite venait de commencer et le ton était encore gai, les quelques amateurs de cette sensation qu'est la descente dans le ventre de Paris discutaient allègrement, ils venaient de traverser la première salle quand, au pied d'une niche contenant de nombreux crânes, un homme d'âge mûr, la cinquantaine, se tenait prostré, les bras autour des jambes, dans le noir tout en marmonnant des paroles inintelligibles. Le guide à voulu redresser cette personne, mais le malade, car il était bien malade, ne voulut rien savoir et commençait même à montrer des signes d'excitation.

Aucun des touristes présents ne pût lui faire entendre raison et ce sont donc les services de gendarmerie du secteur du Montparnasse qui ont emmené cette personne à l'hôpital de la Santé au service des agités mentaux.

On ne sait depuis quand cette personne était là, ni par où elle est passée. Ce ne peut être un touriste " oublié " de la visite précédente, celle-ci ayant eu lieu samedi dernier.

On peut imaginer que le fait d'avoir dû passer plusieurs jours sans eau, sans nourriture ni lumière a sûrement affecté ses capacités mentales, mais il est envisageable qu'il était déjà fragile avant.

L'identité du malade est actuellement tenue secrète par les services de police mais ses vêtements laissent à penser qu'il s'agirait d'une personne honorablement connue.

Article du vendredi 20 mai 1921 dans "Le Soir"

Sa raison vacille dans le noir.

La personne retrouvée hier dans la matinée dans les catacombes de Paris est un détective privé du nom de Jean Byron. On ne sait ce qui l'a amené en cet endroit ni comment il y est parvenu. Son état de santé physique est assez bon, mais il n'a plus sa raison.

Depuis qu'il est interné dans le service des agités mentaux, il ne fait que prononcer des borborygmes et de rares phrases incompréhensibles.

Le Grimoire

C'est un grimoire qui semble assez banal. Il a une couverture assez sombre

sans aucune décoration. Il est de couleur terre-de-sienne-brûlée est de la taille d'un missel. Mais dès que l'on ouvre le livre, il semble émaner des pages une odeur de tourbe, avec un petit relent de d'humidité moisie, et un soupçon de décomposition. Il y a dedans plusieurs récits indépendants relatant des faits étranges comme des fondrières apparaissant au milieu d'une rue, d'un pont qui s'effondre après s'être décomposé, de "fils" ou "vers" qui se nourriraient de la force vitale du sol et des objets. On raconte même qu'un chien aurait été retrouvé mort, à moitié "englouti" par le sol.

Chthoniens, la terre et les cavités souterraines. Trouver une cavité, Appeler un Chthonien, Contrôler un Chthonien, Appeler un Fousseur, Signe des Anciens.

