



L'HÉRITAGE DE LILIANE BARTLE-COOK

Un groupe de cousins de la bonne société veulent protéger leur grand-mère d'un abus de faiblesse, et épargner ainsi leur héritage. Venus à un gala de charité pour découvrir à qui sont destinés les généreux dons de Mamie Liliane, ils découvrent et font les frais de la mystérieuse machine de rajeunissement du Professeur Strangemood... Ce scénario est prévu pour quatre ou cinq joueurs, et se joue dans le système de l'Appel de Cthulhu v.7, en exploitant des éléments de background du supplément « Londres 1890 ». Il se déroule dans un Londres de 1890 réaliste au premier abord, mais le Mythe ne sera jamais bien loin.

L'HISTOIRE EN BREF

Les petits-enfants de Liliane Bartle-Cook sont très inquiets. Depuis quelque temps, leur Mamie dilapide une partie de leur futur héritage dans des dons à un laboratoire de recherche médicale, sous prétexte de charité chrétienne. Et si des gens étaient en train d'abuser de son altruisme et de son grand âge pour réduire à néant sa fortune ? Ils ont donc fait un pacte : ils vont unir leur force pour tirer Mamie Liliane de là.

Le scénario commence lorsqu'ils se rendent à un dîner de charité organisé par le mystérieux laboratoire en question, l'occasion pour eux de récolter des preuves. Ils découvrent ainsi le Professeur Strangemood, et l'objet de ses recherches : le rajeunissement, but de tous les donateurs invités au gala. Ceux-ci sont membres d'un culte à Yog-Sottoth, dont le Professeur est le Grand Prêtre. Ils attendent avec impatience la démonstration de sa machine à rajeunir, pas encore tout à fait au point. Mais puisque les PJ aiment un peu trop fouiner, ils feront de bons cobayes pour cette démonstration.

Redevenus enfants, les PJ sont abandonnés dans l'East End. Un allié imprévu, leur Oncle Bob, a en effet fait croire à leur mort. Réalisant la supercherie, l'homme de main du Professeur tue Oncle Bob et pourchasse les PJ. Mais Oncle Bob avait également volé la clé démarrant la machine. Se rendant compte qu'ils continuent à rajeunir rapidement, les PJ devront la récupérer s'ils veulent tenter de réutiliser la machine dans l'autre sens.

LES SECRETS DU SCÉNARIO

Les secrets et motivations des PJ sont présentés dans leurs fiches en annexe, où se trouvent aussi les caractéristiques des PNJ.

L'HISTOIRE DU PROFESSEUR STRANGEMOOD

Hershel Strangemood était autrefois un Professeur de physique émérite du Mason Science College. Il y a six ans, lors du cambriolage de son appartement, son épouse fut tuée tandis qu'il fut laissé pour mort. Traumatisé par cette double expérience macabre, le Professeur développa alors une obsession pour la recherche de l'immortalité. Ses recherches bibliographiques le guidèrent jusqu'à une secte ancestrale en Syrie, branche dissidente des *ḥašašyīn*, vénérant Yog-Sottoth. Il partit vivre dans le monastère tenu par ce culte, après avoir disparu de Londres sans laisser de trace et sans prévenir personne. Il y fit des recherches sur Yog-Sottoth, persuadé que le Maître de l'espace-temps doit connaître le secret de la jeunesse éternelle.

Il découvrit que la secte possédait la Clé d'or, grosse clé ternie portant des gravures alambiquées, ainsi qu'un parchemin cryptique semblant en donner le mode d'emploi. Cette Clé a la même fonction que celle de la nouvelle de Lovecraft « la Clé d'argent », qui permet à Randolph Carter de rajeunir grâce à un premier rituel, puis qu'il utilise dans « A travers les porte de la Clé d'Argent » pour ouvrir un passage entre le monde terrestre et un entre-monde, où le Gardien Umr-at-tawill, avatar de Yog-Sottoth, lui ouvre l'Ultime Porte donnant accès au Vide Ultime et aux connaissances de l'Univers.

Au bout de cinq ans, avec l'aide du Necronomicon, Strangemood avait levé les secrets de la Clé et avait trouvé un portail dans le désert où l'utiliser. Il rencontra ainsi Umr-at-tawill et lui demanda les connaissances nécessaires pour fabriquer une machine qui, à l'aide de la Clé et des incantations adaptées, permettrait de ramener les gens dans leur corps d'enfant sans affecter leur mental. Seul le contenu de la machine



reviendrait dans le passé, et les sujets auraient ainsi retrouvé leur prime jeunesse sans avoir à changer d'époque. Le Gardien lui proposa un pacte : en échange de ces connaissances, Strangemood devrait, lors d'une utilisation de la machine, la mettre en marche en la laissant ouverte. Sans comprendre que cela ouvrirait une brèche dans l'espace-temps qui permettrait à Yog-Sottoth de venir sur Terre causer la fin du monde, le Professeur se dit que rien ne pressait, et décida d'en faire d'abord profiter d'autres pour s'enrichir, avant de l'utiliser sur lui-même, autant de fois qu'il souhaiterait vivre de vies.

Il y a neuf mois, le Professeur revint à Londres, en compagnie de son homme de main et garde du corps, Abdul Benkasser, un assassin formé par la secte. Il commença à chercher des mécènes pour financer la construction de la machine. Un couple d'amis de sa femme, Albert et Tiffany Spencer, vinrent vers lui en apprenant son retour en ville, et adhérèrent immédiatement à son projet, Tiffany ayant un cancer. Membres de la haute société, ils installèrent ses appartements et son laboratoire chez eux, et ont attiré depuis, grâce à leur réseau, d'autres donateurs à la recherche eux aussi d'un rajeunissement. Ils se sont tous fédérés autour d'un culte, le Lys de la Renaissance, monté par le Professeur, qui lui permet de justifier les cérémonies rituelles nécessaires à l'activation de la machine.

La machine est presque terminée, et il est prévu d'en faire une démonstration à la fin de la soirée de gala. Jusqu'à présent, Benkasser lui a fourni quelques vagabonds pour ses premiers essais, mais psychologiquement affaiblis, ils n'ont jamais survécu à l'expérience. Ils sont morts de peur en même temps qu'ils rajeunissaient, car Umr-at-tawill profite chaque fois de la faille spatio-temporelle créée au sein de la machine pour rencontrer les cobayes, et leur rappeler qu'il attend que le Professeur remplisse sa part du contrat. Benkasser les a laissés dans des bâtiments abandonnés de l'East End, pendant que le chef de la Police, frère de Tiffany Spencer, s'arrange pour classer les affaires au plus vite.

LA FAMILLE BARTLE-COOK

Les PJ font partie de la même famille de la bonne société, les Bartle-Cook, régie en matriarchie par Liliane, leur grand-mère commune. Est présent aussi dans leurs aventures Robert Herman, dit Oncle Bob, gendre de Liliane. Sa défunte épouse lui a fait promettre de veiller sur sa mère, aussi suit-il la vieille dame comme son ombre, sans rien attendre en échange. L'arbre généalogique de la famille est donné en annexe.

Mamie Liliane a l'apparence d'une mamie attentionnée, aux manières douces et sophistiquées. Cependant, elle a l'ascendant sur plusieurs membres de la famille, pouvant se changer d'un instant à l'autre en langue de vipère passive-agressive avec eux.

Mamie Liliane en a marre d'être vieille, coincée entre un présent atone et un futur inexistant. Et surtout, elle en a marre d'être entourée par tous ces pique-assiettes décadents. Déviants sexuels, esprits libertaires, flagorneurs lorgnant sur son héritage, traîtres au devoir familial : elle ne supporte plus sa descendance !

Alors lorsqu'il y a quatre mois une amie, tante de Tiffany Spencer, lui a parlé des recherches du Professeur Stangemood, Liliane a décidé que son héritage irait à elle-même, rajeunie et prenant une nouvelle identité pendant qu'on enterrerait un cercueil vide. Elle se construirait une nouvelle vie, une vie où elle serait libre de ses choix, sans mari ni enfant. Les dons sont des avances sur le paiement de l'opération ; le Professeur ne touchera rien d'autre si elle tourne mal, et l'héritage ira alors à sa descendance.

Cependant, il y a deux semaines, suite à la trahison d'Olivia qui veut l'abandonner pour épouser ce raté de Clive, elle a décidé de renégocier les termes du contrat pour s'assurer qu'ils ne touchent rien, et qu'elle profitera au maximum de sa fortune en cas de succès : elle ne fournira plus aucun don, mais en échange, elle laisse le Professeur utiliser ses petits-enfants comme cobayes.

Elle a fait entrer son beau-fils Robert dans le Comité de soutien aux recherches du Professeur, et compte tester une dernière fois sa loyauté désintéressée lorsqu'il verra ses neveux et nièces être transformés. Elle dira que Livia est reparti avec un énième millionnaire octogénaire faire la fête à l'autre bout du monde, qu'Olivia et Clive se sont enfuis ensemble pour se marier en secret, que Percy a fugué en Amérique avec son amant, et que John est parti faire des affaires dans les colonies. Justement, comme ces petits cancrelats font pression sur elle pour savoir où vont ses nombreux dons, elle les a invités au gala organisé par le Professeur pour qu'ils puissent s'en rendre compte par eux-mêmes...



ACTE 1 : COCKTAIL AT TIFFANY'S

DANS LE FIACRE

Les PJ sont dans un fiacre avec Mamie Liliane et Oncle Bob. Ils vont bientôt arriver chez les Spencer, dans le quartier de Kensington, à 30 minutes de la City. Ils se sont concertés la veille : ce soir, ils vont trouver des preuves des malversations du Professeur qui est en train de rafler leur héritage, enfin, d'arnaquer leur grand-mère. Ils peuvent poser quelques questions aux deux PNJ. Ceux-ci éludent les plus gênantes avec une ingénuité feinte, mais que les PJ doivent trouver crédible. Oncle Bob est assez mutique, mais c'est habituel. Mamie est très douée pour jouer les idiots (« gala de charité pour quoi ? Oh, une de ces maladies qu'attrapent les pauvres. J'ai oublié le nom »). Elle coupe court à la conversation assez vite, annonçant qu'ils sont arrivés.

L'ARRIVÉE AU GALA

Le fiacre s'arrête, Mamie Liliane s'exclame : « Ah ! Nous y sommes. Laissez-moi passer la première avec Robert, vous ne faites pas partie du Comité, il faut que je vous fasse entrer. »

Mamie et Oncle Bob vont sonner à la porte, tendent chacun un carton d'invitation au majordome qui leur ouvre, puis lui donnent des explications en montrant le fiacre. Il acquiesce et fait signe aux PJ d'entrer.

Après avoir traversé le vestibule, l'entrée et le grand salon, les PJ arrivent dans le jardin alors qu'un homme à la barbichette blanche se place au milieu des convives pour prendre la parole. Sa posture altière évoque un individu d'âge moyen en bonne condition physique, mais son visage buriné trahit une vieillesse prématurée. Il annonce à la cantonade :

« Mesdames, Messieurs, bienvenue au premier gala de notre petit comité. Je me réjouis de vous voir chaque fois plus nombreux pour nous soutenir dans cette belle aventure scientifique. Grâce à vous, la médecine avance, et l'accomplissement de mes rêves avec elle. Pour vous en remercier, je vous convie en fin de soirée à une démonstration des avancées de mes recherches. En attendant, je vous souhaite à tous de passer une bonne soirée chez nos délicieux hôtes, Mr. et Mrs. Spencer ici présents, que je ne saurais trop remercier pour m'avoir laissé installer mon laboratoire dans leur magnifique manoir. Je vous souhaite à tous de bonnes festivités. »

Les PJ se retrouvent en plein cocktail mondain, sous la tonnelle du charmant jardin des Spencer. La verdure bourgeoise en cet après-midi de fin de mars. Des serveurs endimanchés servent Bloody Mary et petits fours tandis que d'élégants braseros réchauffent l'atmosphère. Une trentaine de personnes bien-nées en fourrure, d'une moyenne d'âge de soixante ans, s'égayent sur la pelouse une coupe en cristal à la main. Les PJ sont maintenant libres d'enquêter dans le manoir.

LE PLAN DU MANOIR

Le manoir des Spencer comprend un rez-de-chaussée accessible au public, deux étages où les Spencer ont leurs appartements privés, et un sous-sol dont ils laissent le plein usage au Professeur Strangemood.

LIEUX OUVERTS AUX INVITÉS

Le rez-de-chaussée comprend :

- le vestibule, succédant à une entrée donnant accès au grand salon et aux escaliers,
- la salle d'eau des invités, sous l'escalier menant au premier étage,
- le grand salon et la salle à manger attenante reliée à la cuisine,
- la cuisine (en pratique tout intrus est immédiatement chassé par la cuisinière Mrs Pumpkin), dont la porte du fond donne sur l'extérieur, côté écuries,
- le jardin, où débute le cocktail, ceint par un mur, et accessible par les portes-fenêtres du salon,
- les écuries, sur le côté du jardin, près d'un large et haut portail permettant à la calèche des Spencer de rejoindre la rue.

Le reste du manoir est strictement interdit d'accès. Des domestiques restent toujours non loin des escaliers pour rappeler les contrevenants à l'ordre.



LES ÉTAGES : LES APPARTEMENTS DES SPENCER

Les étages comprennent :

- au premier étage :
 - les chambres respectives de Mr et Mrs Spencer, et une salle d'eau dans chacune,
 - un petit salon, menant au bureau de Mr Spencer,
 - deux chambres d'ami et une salle d'eau commune, inoccupées,
- au second étage, le dortoir des bonnes, et la chambre du majordome.

En fouillant, on peut trouver dans le dressing d'Albert une robe de cultiste, dans la salle d'eau de Tiffany une grande quantité de préparations médicinales, et dans la table de chevet d'une chambre d'ami, un pendentif représentant un lys. Les invités en ont également un, bien caché sous leurs vêtements.

LE SOUS-SOL : LES APPARTEMENTS DU PROFESSEUR

Le Professeur dispose du sous-sol complet du manoir, entièrement aménagé. Il comprend :

- le laboratoire (porte en face au bas des escaliers, verrouillée) : c'est une vaste salle équipée de tables d'atelier d'un côté, d'un bureau dans un coin au fond, et au centre d'une imposante machine en cuivre avec un gros hublot sur le dessus, entourée d'une trentaine de chaises formant un demi-cercle,
- la chambre du Professeur (porte de gauche, non verrouillée) et sa salle d'eau,
- la chambre de Benkasser (porte au fond de la chambre du Professeur) ; il y est quand les PJ entrent, il les chasse sans un mot et avertit le Professeur.

Les PJ peuvent trouver sur la table de chevet dans la chambre du Professeur un dictionnaire d'arabe classique, et un épais parchemin couverts de hiéroglyphes intraduisibles. S'ils arrivent à déverrouiller le laboratoire, il peuvent trouver dans le coin bureau des documents traçant les dons faits au Professeur, et un livre en arabe ancien (Avec le dictionnaire, une réussite normale en bibliothèque indique qu'il est question d'une Clé et de paroles à réciter, une extrême permet de traduire la phrase « tout pacte a un coût »). Sur les chaises, ils trouvent des petits papiers portant des inscriptions en alphabet latin, mais totalement incompréhensibles : les paroles du rituel d'activation de la machine.

LA PÊCHE AUX INFORMATIONS

Les informations à récupérer sont classées en deux catégories : celles faiblement protégées, que les PNJ lâchent lorsqu'ils sont mis au premier niveau de confiance par les PJ et les secrètes, où il faut atteindre le deuxième niveau, auquel ils se laissent aller au compte-goutte à des confidences plus poussées pour peu qu'on pose les bonnes questions. Sauf précision contraire, tous les PNJ connaissent ces informations.

LES INFORMATIONS FACILEMENT ACCESSIBLES

Les informations peu cachées sont les suivantes :

- le Professeur a disparu des radars pendant cinq ans, et est réapparu à Londres il y a neuf mois,
- les dons financent un traitement miracle dont tous les donateurs espèrent bénéficier, mais ils éludent toute remarque selon laquelle ils n'ont pas les mêmes problèmes de santé et ne peuvent donc pas être soignés par le même traitement,
- tous les donateurs ont un handicap, une maladie, ou un grand âge dont ils aimeraient être libérés,
- tous les donateurs expriment une grande nostalgie de leur passé,
- tous vouent une admiration au Professeur confinant à la vénération religieuse,
- le Professeur est actuellement logé par les Spencer ; outre ses appartements personnels, il a installé dans leur sous-sol un laboratoire complet pour mener ses recherches,
- le Professeur va faire à la fin de la soirée une démonstration des avancées de ses recherches médicales, mais sa nature exacte sera une surprise pour tous (les gens refusent de parler de la finalité, ils disent juste que c'est « pour la gloire de l'Empire »),
- les dons sont à la fois le financement des recherches, et une avance sur le paiement pour pouvoir bénéficier du futur traitement,
- les cancans du moment tournent autour de la découverte de cadavres d'enfants semblant être morts de peur dans les bas-fonds de Londres. Un journal l'évoquant est posé sur une table du jardin.



LES INFORMATIONS SECRÈTES

Les informations secrètes sont les suivantes :

- le Professeur a perdu sa femme et a été laissé pour mort dans un cambriolage il y a six ans (seul les Spencer connaissent cet élément),
- le Professeur était au Moyen Orient pendant ses cinq ans d'absence,
- il étudiait les savoirs oubliés d'un antique culte,
- il a ramené un homme de là-bas, Abdul Benkasser, qui lui sert de taciturne et inquiétant homme de main et garde du corps depuis,
- le Professeur porte une fascination obsessionnelle à l'immortalité,
- il développe un traitement destiné à faire rajeunir les gens, plus précisément, en les faisant revenir à l'état dans lequel ils étaient à un moment de leur passé.

LES PNJ À FAIRE PARLER

Parmi les participants, on peut noter les PNJ suivants, qui pourront fournir les informations précédentes aux PJ pourvu qu'on les brosse dans le sens du poil. Chacun peut être amadoué à deux niveaux de profondeur, révélant ainsi des informations plus ou moins secrètes.

LE COLONEL EDWARD MUSTARD, GUEULE CASSÉE

Une blessure de guerre a affreusement défiguré le Colonel Mustard, lui faisant perdre un bon bout de sa mâchoire et de son nez. Il a depuis l'impression d'être traité en paria par la bonne société à laquelle il était autrefois intégré. Alors il boit en cachette de sa femme en attendant la thérapie du Professeur.

Si les PJ montent dans le couloir du premier étage, ils tombent nez-à-nez avec le Colonel, qui vient de découvrir que sa flasque est vide. Il promet aux PJ de ne pas les dénoncer, et donnera des informations de premier niveau, s'ils lui rapportent du whisky sans se faire remarquer par Kitty. Il donnera des informations secrètes si les PJ le traite avec la déférence due à son rang, sans se troubler de son apparence.

KITTY MUSTARD, SA FEMME

Kitty essaie d'oublier la déchéance de son mari en s'adonnant à la chasse aux potins. Sa marotte du moment est l'affaire des enfants retrouvés morts de peur dans les bas-fonds. Lors d'un premier contact dans le jardin, les PJ pourront lui faire révéler des informations de premier niveau en acceptant de discuter de ce fait divers avec elle.

Mais en furetant près des petits fours un peu plus tard, ils la trouvent en train de se faire chamberer par trois vieilles peaux à chapeau criard, qui lui disent qu'elles n'oseraient plus se montrer en public si leur mari était devenu un monstre. Elle donnera des informations secrètes si les PJ leur rabattent leur claquet.

ELIZABETH PEABODY, JEUNE PARAPLÉGIQUE

Elizabeth a vingt ans, et est paraplégique depuis une chute de cheval un an plus tôt. Impotente et abandonnée par son fiancée, elle en veut à la terre entière et passe beaucoup de temps à le faire savoir. Elle envoie balader les PJ au premier abord.

Lors d'un moment de flottement, les PJ entendent ses cris venant du jardin : les roues de son fauteuil sont enlisées dans un bout de pelouse détrempée qui devient vite une flaque de boue. En la libérant, les PJ obtiendront un contact de premier niveau avec elle. Pour qu'elle confie des informations secrètes, il faut qu'un PJ la convainque qu'il croit dur comme fer en sa guérison prochaine.

SARAH MACDOWELL, SA DAME DE COMPAGNIE

Encore adolescente, Sarah est épuisée de répondre au moindre désir d'Elizabeth depuis son accident, mais a besoin de ses gages pour nourrir sa fratrie restée en Écosse.



Après l'incident d'Elizabeth, celle-ci lui reproche de s'être mis de la boue sur sa robe (en essayant de l'aider), et l'envoie se nettoyer à grand renfort d'insulte. En passant près de la salle d'eau des invités, les PJ peuvent l'entendre pleurer. Elle accepte de leur parler s'ils l'aident à nettoyer sa robe, et confiera les secrets qu'elle connaît si les PJ traitent devant elle Elizabeth de chieuse, elle-même n'osant pas le faire.

TIFFANY SPENCER

Lorsque les PJ passent dans le salon, Tiffany leur tend un plateau de scones. Mais elle a une faiblesse et le laisse tomber par terre, blême. Un jet de médecine ou de premiers soins avec dé de malus peut permettre de comprendre qu'elle est malade. Elle se reprend très vite et fait comme si tout allait bien. Son mari intervient pour l'aider, mais elle le repousse, et il quitte précipitamment le salon.

Elle s'apaisera un peu et acceptera de donner des informations faciles d'accès si on l'aide à se relever. Pour qu'elle révèle des secrets, il faut lui dire qu'elle n'est pas obligée de paraître toujours forte, ce qui la fait pleurer mais lui fait baisser la garde quelques minutes.

ALBERT SPENCER

Après l'incident des scones, Albert est parti pleurer dans sa chambre, épuisé nerveusement mais ne voulant pas montrer sa faiblesse en public. Il se braquera si on le surprend, et il faudra alors montrer une compassion sans jugement pour son malheur pour l'ouvrir à la discussion. Il donnera des informations secrètes si les PJ expriment leur vénération envers le Professeur, qui va certainement sauver Tiffany.

LE COMMISSAIRE DIVISIONNAIRE GRAHAM STEEL, FRÈRE DE TIFFANY SPENCER

Le Commissaire est prêt à tout pour sauver sa sœur, y compris couvrir l'éthique douteuse de Strangemood. Pour ne pas se faire remarquer, il reste dans un coin du jardin et dit être là pour soutenir Tiffany. Il accepte de donner des informations peu protégées au PJ qui réussira un jet de crédit. Il échangera des informations secrètes contre celle de l'avancée de la maladie de sa sœur. Les Spencer ne veulent rien lui dire, mais si les PJ les ont amadoués, ils pourront obtenir cette confiance.

LES AUTRES PNJ

Les autres personnages, ne voudront ou ne pourront fournir aucune information sensible. Notamment, les domestiques voudront parler le moins possible pour ne pas s'attirer les foudres des Spencer, et Benkasser ne fera que les chasser de sa chambre. Parmi ces autres PNJ, on compte les suivants.

MAMIE LILIANE BARTLE-COOK

Liliane continuera à tenir son rôle de Mamie gâteuse, donnant des informations faciles d'accès au compte-goutte avant d'envoyer les PJ lui chercher un toast ou de partir saluer une amie. Si l'un d'eux veut juger de sa sincérité, une réussite extrême en psychologie lui permettra de capter sa fugace expression de dégoût lorsqu'il lui pose une question.

ONCLE ROBERT HERMAN

Oncle Bob suit Liliane et prétend n'être au courant de rien. Un jet de psychologie permet de remarquer qu'il pose régulièrement un regard soucieux sur Liliane ou le Professeur.

LE PROFESSEUR STRANGEMOOD

Strangemood jouera toute la soirée les inaccessibles, entre stratégie pour maintenir son aura mystique et préparatifs de la démonstration. Il passera fugacement dans le jardin de temps en temps, mais répondra aussi évasivement que Mamie en disant être très occupé.



H.G. WELLS, ÉTUDIANT CURIEUX

Le jeune H.G. Wells, un étudiant accompagnant son grand-oncle, surprend les PJ lorsqu'ils vont dans une zone interdite. Il les rassure immédiatement : il s'ennuie au gala, faire le guet pour eux lui paraît bien plus drôle. A moins qu'ils ne soient désagréables avec lui. Si les PJ ne sont pas d'humeur à explorer le manoir, il peut également être moteur en tentant de draguer Olivia et de l'entraîner dans une chambre d'ami. Au moment où les choses tournent mal, il s'enfuira du manoir immédiatement.

LA DÉMONSTRATION DU PROFESSEUR STRANGEMOOD **CONDITIONS DE DÉCLENCHEMENT**

L'acte 1 prend fin lorsque le Professeur décide de neutraliser les PJ et de lancer la démonstration. Cela se déclenche quand :

- les PJ ont récolté beaucoup d'informations,
- 2h de jeu ont passé,
- les PJ posent des questions trop indiscretes à un PNJ sans l'avoir amadoué,
- les PNJ sont repérés dans une zone interdite par Benkasser, ou avec un indice compromettant en main.

LA MIS HORS-CIRCUIT DES PJ

A partir du moment où leur neutralisation sera décidée, Tiffany profitera de la première occasion où ils voudront boire pour leur envoyer une bonne portant des boissons pleines de somnifères. Les PJ remarquent spontanément que la bonne est nerveuse, mais elle prend congé aussitôt. Si certains n'ont pas bu, Albert profite d'un moment où ils sont dans la foule pour passer « s'assurer qu'ils passent une bonne soirée ». L'un d'eux sent une légère piqûre dans son bras. Ils mettront quelques minutes pour s'évanouir, et être portés dans la maison.

Ceux qui ne sont toujours pas à terre seront assommés par surprise par Benkasser, dès qu'ils seront seuls. Ils peuvent se retrouver isolés en tentant de fuir, ou par exemple lorsque le Professeur en enverra un chercher des médicaments à l'étage pour réveiller son comparse.

L'EXPÉRIENCE

Benkasser et les domestiques portent les PJ inconscients jusqu'au laboratoire. Aux invités qui s'inquiéteraient, on dit que les courageux volontaires pour la démonstration ont été anesthésiés, que ça fait partie du protocole. Les PJ sont entassés et enfermés dans la machine. Le Professeur laisse les invités, revêtus de la robe rouge du culte, regarder les PJ adultes endormis par le large hublot. Puis il les fait s'installer sur les chaises autour, et annonce le début du rituel. Tous prennent un petit papier, et psalmodient en chœur son texte dans une langue inconnue, tandis qu'il allume la machine qui ronronne de plus en plus fort. Dans une dernière parole, il lève la Clé dorée et l'insère à l'extrémité de la machine.

Les PJ font un jet de constitution. S'ils réussissent, il émergent à moitié de leur torpeur, pour voir impuissants une des étapes de la démonstration. Ils peuvent notamment voir Mamie se pencher sur eux avec un visage étrangement inexpressif, ou le Professeur manier la Clé dorée.

Le Professeur tourne la Clé, et les PJ sentent la machine autour d'eux disparaître. Tout n'est qu'obscurité, comme s'ils étaient sortis du monde et du temps (SAN 1D6/1). Ils se tiennent maintenant sur un sol vaporeux, voient devant eux une silhouette de petite taille, et plus loin devinent les colonnes d'un portail dans la pénombre. La silhouette s'avance vers eux en flottant. Elle est entièrement couverte d'un épais voile se fondant dans les ombres, et les PJ réussissant un jet d'INT ont l'effroyable intuition que voir ce qui se cache dessous marquerait leur fin (SAN 1D6/1). Des paroles résonnent dans leur crâne : « Humains, Umr-at-tawill connaît le cœur des hommes. Rappelez pour moi à Strangemood qu'il doit respecter le Pacte. » L'être semble brusquement s'éloigner, et les PJ sont projetés dans un abîme sans fond. Ils gagnent 2D6 de Mythe de Cthulhu.



ACTE 2 : LE QUARTIER DES ENFANTS PERDUS

UN RÉVEIL DIFFICILE

LE SUBTERFUGE

A la fin de l'expérience, le Professeur montre au public ses cobayes rajeunis dans la machine, satisfait de constater qu'ils sont juste endormis, puis part raccompagner ses invités. Oncle Bob en profite pour duper Benkasser : il lui dit qu'il ne faut pas le révéler aux invités, mais que les cobayes sont en fait morts, et que le Professeur lui a demandé de l'aider à s'en débarrasser de la manière habituelle. Comme il s'y attendait, il se retrouve à charger les petits corps dans un chariot et à accompagner Benkasser jusqu'à une maison abandonnée de l'East End, où ils les déposent. Bob dit à Benkasser de rentrer sans lui, car il va prendre un fiacre pour le manoir des Bartle-Cook, dès qu'il aura vérifié que les PJ ne portent pas d'objets permettant de les identifier. Il va ainsi pouvoir rester près d'eux.

LE RÉVEIL

Les PJ se réveillent dans la maison en ruine. Il sentent d'abord le froid sur leur visage. Puis l'odeur aigre, mélange d'urine, de charbon et de détritux pourrissants. Ils ouvrent les yeux sur un toit à demi-effondré, laissant paraître une pleine lune blanchâtre. La tête d'Oncle Bob apparaît au-dessus d'eux ; il étend son manteau sur l'un d'eux, révélant sa robe de cultiste, avant de se rendre compte qu'ils sont réveillés. Il exprime alors longuement son soulagement, leur demandant pardon, mais les laisse se rendre compte par eux-mêmes des changements physiques qu'ils ont subis. Ils ont maintenant le corps qu'ils avaient à dix ans, et portent des vêtements qu'ils mettaient à l'époque. Le MJ distribue les nouvelles fiches de personnage.

Oncle Bob répond au mieux à leurs questions, même s'il ne sait pas énormément de choses. Il est devenu membre du Comité – donc du Culte – pour surveiller et protéger Mamie. Quand il les a vu fouiner, il a suivi de loin leurs pérégrinations, et a ainsi découvert la nature des expériences du Professeur. Il a compris juste à temps leur lien avec les enfants morts de l'East End. Il ne savait pas qu'ils seraient pris pour cobayes, et n'a pas anticipé la complicité des Spencer dans leur neutralisation. Pour ne pas être découvert à son tour, il a dû rester passif lors de la cérémonie, et a dupé Benkasser dès qu'il a pu pour les éloigner du manoir. Il s'inquiète maintenant du sort réservé à Mamie, qui a été emmené par les Spencer dans les étages du manoir à la fin de la cérémonie sans qu'il ne puisse la suivre. Il dit que pour l'instant, il leur faut déjà fuir ce quartier mal-famé, et il les entraîne dehors dès qu'ils sont tous en état de partir. Il est alors autour de 22h.

LE MEURTRE

Une fois dehors, il s'arrête soudain : « Ah au fait, avec ce que vous m'avez fait comprendre ce soir, j'ai décidé de ralentir un peu le Professeur. J'ai ramassé ça, attendez... »

Il fouille dans une poche de sa robe de cultiste. Si les PJ ont trouvé beaucoup d'informations, il leur donne directement la Clé dorée. S'ils ont trouvé quelques informations, il leur donne au choix le parchemin ou le livre sur Yog-Sottoth, et remet les mains dans ces poches en disant : « J'ai autre chose. Une clé, j'ai ramassé ça sur la machine après la démonstration, attendez je... quoi, mais, non ce n'est pas vrai ! ». Si les PJ n'ont pas été bons, il fouille ses poches sans préciser qu'il cherche la Clé.

Qu'il vienne de donner la Clé ou la cherche toujours dans ses poches, Bob a relevé la tête et vient de remarquer la présence d'un chariot attelé quelques mètres plus loin. Les PJ font un jet d'INT pour comprendre qu'il s'agit du véhicule qui les a amenés là, qui aurait dû déjà être reparti avec Benkasser. Ce dernier sort au même moment d'une ruelle proche du chariot, rebouclant sa ceinture. Un instant interdit en voyant Bob et les PJ, il grimace de rage et attrape un fusil de chasse accroché dans son dos. Il tire sur l'oncle empêtré dans sa robe, qui s'effondre. Les PJ ont le temps de tenter une unique action chacun, sachant qu'il lui reste une balle et qu'il est à une dizaine de mètres d'eux. S'ils veulent fuir, ils ont la rue au-delà du chariot et la ruelle bloquées par Benkasser, et n'ont le champ libre qu'en redescendant la rue dans l'autre sens. Ils tombent 10 m plus loin sur une intersection en croix. Ils entendent la détonation de la deuxième balle pendant qu'ils courent, sans savoir qu'elle a fini dans un mur (sauf action déraisonnable de leur part). Benkasser fonce ensuite sur l'un d'eux, poignard à la main.



LA FUITE

LE LABYRINTHE DE LA BABYLONE NOIRE

Les PJ sont dans une glaciale nuit de mars perdus dans un quartier des bas-fonds qui leur est totalement inconnu. A hauteur d'enfant et à travers le filtre de la panique qui leur enserme la poitrine, ils n'en voient qu'un dédale de venelles crasseuses, si étroites que les ordures encombrant la tranchée centrale suffisent parfois à les transformer en chausse-trappes, voire en impasses. Le froid les essouffle, un épais brouillard les désoriente et fait se confondre les ruelles en un même coupe-gorge obscure. De temps à autre, des adultes leur apparaissent, géants dans la pénombre, un rictus édenté leur laissant chaque fois présager de sombres intentions. De loin en loin, quelques tripot ou bordels les éblouissent de leur éclairage cru, de leur tapage et de leurs aigres odeurs de promiscuité. Les autres portes restent désespérément closes.

Les PJ doivent se sentir poursuivis en permanence, dans une succession sans fin de places encombrées et de ruelles sales. Chariots, déchets en tout genre, marchandises de vendeurs ambulants ou habitations improvisées, l'environnement est chargé d'objets pouvant servir d'armes improvisées ou de planches de salut. Par moment, des gens se mettent dans leur passage, accidentellement (un homme tirant sa mule dont la carriole s'est embourbée), par sollicitude (une femme venant les aider mais fuyant en voyant la taille du couteau de Benkasser), ou parce qu'ils espèrent être rémunérés pour les avoir stoppés. Ordures, cabanons ou palissades bloquent régulièrement leur progression, mettant leur sens de l'orientation à rude épreuve.

Benkasser va leur courir après jusqu'à ce qu'ils parviennent à prendre de la distance. Il finit alors par trébucher sur des ordures, étant moins lesté que les PJ. Ne leur donnant pas longtemps à vivre dans ces conditions, il renonce à les poursuivre et rentre au manoir. Si au contraire il en rattrape un, il va hésiter à l'égorger, puis réaliser que le Professeur voudrait en retrouver au moins un vivant, et le ramènera au manoir. Dans tous les cas, le Professeur l'admonestera et le renverra chercher la Clé dorée presque immédiatement.

Plus le calvaire des PJ s'éternise, plus ils ont de chance de se rendre compte qu'ils continuent à rajeunir, petit à petit. Toutes les demi-heures passées en jeu, ils font un jet combiné de TOC et d'INT, pour en voir les signes : les blessures les plus fraîches ont disparu, ils flottent un peu dans leurs vêtements, une cicatrice a disparu, ils perdent une dent d'adulte... A ce rythme, les plus perspicaces peuvent évaluer qu'ils atteindront le stade de leur naissance en environ une semaine. S'ils se sont débarrassés de Benkasser, ils peuvent tenter de revenir au cadavre de Bob pour récupérer la Clé dorée.

UNE AIDE INESPÉRÉE

En cherchant la sortie ou à échapper à Benkasser, les PJ rencontreront au moins l'un des PNJ suivants, se présentant comme le cœur sur la main. Mais ceux-ci tenteront en fait systématiquement de les arnaquer.

- L'égorgeur Kenneth Brown : les PJ entendent une voix grinçante et faussement affectée dans leur dos : « alors les enfants, on est perdus ? Laissez-moi vous aider » Apparaît Kenneth, stéréotype du parfait croque-mitaine, œil rusé et doigts crochus, mince silhouette voûtée et sourire cruel. Sans beaucoup d'efforts pour cacher ses intentions, Il tentera d'isoler l'un d'eux dans un coin pour l'égorger avec le long poignard qu'il garde à sa ceinture, et le détrousser (mais cela lui semble presque secondaire). Si les PJ s'obstinent à vouloir combattre Benkasser, il se proposera pour aider ce dernier en espérant une rétribution en retour.

- Alternative : les PJ voient une prostituée fuir un ruelle en criant, tandis que son client, pantalon sur les chevilles, vient d'être attrapé par derrière par Kenneth Brown. Le temps de consolider sa prise, il mettra 30 s à égorger le malheureux puis le détrousser, le temps pour les PJ de décider d'intervenir ou non.

- La détresseuse Mandy O'Connelly : dans un moment de découragement, elle apparaît aux PJ sortant d'une rue voisine, volumineuse comme un gros coussin chaud, rigolarde, joviale. Elle se penche sur les « enfants » et leur murmure de sa grosse voix cajoleuse : « Bah alors, mes poussins, ça ne va pas ? Racontez tout à Tata Mandy... » Que ce soit pour échapper à un poursuivant ou pour trouver la sortie du quartier, elle les invite à la suivre dans la petite rue derrière elle, qui, promis, débouche sur une grande artère ! Une fois dans cette rue, deux gringalets (ses fils, qui restent nettement plus forts que les PJ) se jettent sur les enfants pour leur ôter leurs vêtements de bonnes factures. En voulant escamoter un habit, la



généreuse Mandy révèle le pot-aux-roses : elle déboutonne son long manteau, faisant apparaître une multitude de couches de vêtements hétéroclites, subtilisés à d'autres proies, qu'elle porte les uns sur les autres, jusqu'à paraître le double de son poids.

- La prostituée Jackie Leduc : vérolée, se mouvant et parlant avec une langueur de mourante, elle fera mine de prendre les PJ en pitié et de commencer à les mener vers la sortie, avant de s'arrêter et de leur demander du fric en échange de la suite de l'itinéraire.

- Le ramoneur Oliver Roger : dans un moment de flottement, il hèle au loin les PJ. « Hé, les mômes, besoin d'un coup de main ? Ça vous dit pas un tour dans les quartiers riches ? Si vous venez avec moi, et que vous me rendez un petit service, je vous paie 10 pens par tête. Il compte en fait les embaucher pour se glisser dans le conduit de cheminée d'une maison bourgeoise bordant le quartier, tandis qu'il fera du repérage pour un prochain casse. Bien que voûté et édenté, sa voix assurée lui donne une certaine aura.

Parmi les autres rencontres possibles, on note :

- Les enfants des rues : ils peuvent voir les PJ comme des frères de galère à aider, des pigeons à plumer, ou des concurrents à éliminer. Ils seront à un moment ou un autre dans leurs pattes.

- Les choses-rats : les PJ ont désormais une capacité décuplée à repérer dans leur environnement les éléments du Mythe, que leur cerveau aurait autrefois travestis en réalité acceptable. Ils peuvent sur un jet de TOC se rendre compte que le quart des rats des bas-fonds ne sont pas de vrais rats, mais des créatures à visage humanoïde, les choses-rats. Ils doivent rater un jet d'INT pour se convaincre que leurs yeux leur ont joué un tour (SAN 1/0). Ces créatures les attaqueront à la moindre réaction violente de leur part.

- Le cadavre en putréfaction : en plein milieu du passage, il demande un jet de volonté aux PJ pour pouvoir continuer à fuir dans cette direction.

- La petite voix derrière la palissade : « Psst, t'es là ? Est-ce que tu peux passer de l'autre côté ? ». Au MJ de choisir s'il s'agit de deux PJ qui vont se retrouver, ou d'un subterfuge d'un des PNJ précités.

SORTIR DES BAS-FONDS

Comme les scènes proposées sont à adapter au comportement des PJ, la zone ne suit pas un plan figé, car l'ambiance prévaut. Pour en sortir, il ne faut pas suivre un itinéraire précis, mais reprendre le contrôle de la situation par un succès notable. Cela peut être en gérant avec brio une confrontation avec des PNJ, ou en réussissant trois jets d'orientation de suite, ou enfin à défaut par un coup de chance lors d'une énième fuite. Les PJ finissent alors par atterrir sur le Strand, sur les docks, ou dans le quartier de la City.

UNE TRANQUILLITÉ DE COURTE DURÉE

UNE PLANQUE TEMPORAIRE

Les PJ ne pourront stationner longtemps dans la nuit glacée de mars. Ils peuvent tenter de trouver refuge dans les lieux suivants :

- le manoir des Bartle-Cook, où le majordome Dwight les traitera en parasite, mais où il est possible d'escalader le mur du jardin, et de passer par la porte de derrière dont la clé est dans un pot de fleurs,

- la maison de ville de John (pas de jardin), où ils seront accueillis par le majordome Barry et Georgia (les enfants dorment). Georgia aura facilement des scrupules à les laisser dehors, mais s'ils racontent leur histoire elle pensera être espionnée dans son quotidien par des cambrioleurs en puissance,

- le manoir d'Archibald (un jardin avec trois chiens de garde), où le vieillard et son majordome Bones seront horrifiés d'être face à de petits pouilleux. Mais Archibald peut être troublé par certaines attitudes spécifiques à Lizzie,

- l'appartement d'Oscar, qui avec des arguments convaincants les croira, fasciné par ce miracle.



Pour s'approvisionner, les PJ peuvent trouver des fusils de chasse dans les affaires d'Archibald, de John ou du défunt mari de Liliane, et sur un coup de chance des bas de laine sous certains lits. Si les PJ font une sieste, ils se réveillent au matin avec leur corps d'enfant de huit ans et demi. Si ce n'est pas encore fait, leur repos, même court, est l'occasion pour eux de constater qu'ils continuent à rajeunir. Ils savent qu'ils doivent aller réutiliser la machine au manoir. A eux de comprendre qu'elle s'active avec la Clé, qui, s'ils ne l'ont pas, est toujours sur le cadavre d'Oncle Bob (jet d'INT pour s'en souvenir s'ils ont eu les indices).

RETOUR DANS L'EAST END

Pour retrouver la place où ils ont laissé le cadavre de Bob, sauf ruse de la part des PJ, ceux-ci doivent réussir trois jets d'orientation, avec le risque de faire de mauvaises rencontres (voir les PNJ plus haut) entre deux échecs. Arrivés sur place, ils trouvent un homme décharné et balafré en train de détrousser Bob. Il vient de mettre la main sur la Clé, et va chercher à fuir au plus vite.

S'ils ne parviennent pas à le rattraper, un pistage ou une enquête de voisinage mènera les PJ jusqu'à un garni très glauque. La cage d'escalier déborde de drogués à l'opium, de couple dormant à même le sol, et d'enfants sales crapahutant au milieu. Le voleur se trouve dans une chambre sans fenêtre où s'entassent six personnes dans des couches superposées. Il dort en tenant la Clé sur son ventre.

Une fois que les PJ ont récupéré la Clé, s'il ont dû faire ce retour dans les bas-fonds ou ont dormi, Olivia s'effondre. Sa blessure à la jambe, datant de l'accident qui a décimé sa famille, vient de se rouvrir. Elle perd 2 PV, boîte, et a un dé de malus pour les actions utilisant sa jambe.

ACTE 3 : LE FABULEUX DESTIN DE LILIANE BARTLE-COOK

RETOUR AU MANOIR

S'ils décident d'aller au manoir relancer la machine ou de sauver Mamie Liliane, qui reste là-bas tant que ses petits-enfants ne sont pas retrouvés, les PJ peuvent l'atteindre en 45 minutes de marche ou 20 minutes de fiacre pour 4 shillings depuis Mayfair, ou respectivement une heure ou 30 minutes depuis la City.

Sur place, il est possible d'entrer dans la maison par la porte d'entrée, par crochetage ou en soudoyant la bonne qui ouvre quand on toque. Il est aussi possible d'escalader le mur pour se retrouver dans le jardin.

Le professeur et le couple Spencer sont dans le grand salon à l'arrivée des PJ, débattant de la suite des événements. Ils sont peut attentifs mais des jets de discrétion seront nécessaires pour passer dans l'entrée pour accéder aux escaliers, et ils remarqueront toute tentative d'ouverture des portes-fenêtres. Au bout de 30 minutes, le couple monte à l'étage, et le Professeur passe chercher un en-cas à la cuisine.

Benkasser semble n'être nulle part. Les domestiques vaquent à leurs occupations et viennent régulièrement dans chaque pièce passante. S'ils sont attaqués, ils se défendent, et fuient donner l'alerte dès qu'ils sont touchés. Le Professeur et les Spencer fuient s'ils sont menacés.

Un soupirail vitré donne sur le laboratoire depuis le jardin, mais seule Olivia est assez menue pour y passer, sauf si les PJ ont fait une sieste. Mamie Liliane est dans le laboratoire en cachette, à étudier le fonctionnement de la machine. Elle prétend être assignée à résidence et trop faible pour s'aventurer dehors, mais avoir chipé la clé du laboratoire pour chercher des preuves des mauvaises intentions du Professeur. Elle sanglote en demandant aux PJ de lui pardonner.

LE MONSTRE ET LA MACHINE

LE COMBAT

Une fois les PJ devant la machine, Mamie Liliane va tenter d'atteindre son objectif : activer la machine pour elle-même. Il lui faut pour cela la Clé, quelqu'un qui psalmodie le texte du rituel (les petits papiers sont encore sur les chaises), et quelqu'un qui tourne la Clé au dernier moment. Elle dit qu'elle doit voir par elle-même comment marche « cette machine de malheur », et leur réclame la Clé.



Alors qu'elle insiste jusqu'à générer des doutes chez les PJ, le Professeur et Benkasser entrent. Le Professeur plante une seringue dans le bras de son homme de main, qui voit ses muscles gonfler jusqu'à prendre un aspect monstrueux (SAN 1/1D10). Strangemood reste en retrait pendant que Benkasser attaque les PJ, et fuira en sentant venir la défaite. La porte du laboratoire est restée ouverte, permettant une retraite aux PJ s'ils le veulent. Les domestiques et Albert Spencer, s'ils sont pris à partie dans les étages, se feront leurs alliés, considérant l'homme comme une abomination. Si les PJ ont malgré le contexte difficile réussi à éliminer Benkasser plus tôt, le Professeur se contente de proférer quelques menaces en l'air, et tente de fuir.

LE DERNIER SUBTERFUGE DE LILIANE

Si les PJ sont en possession de la Clé, Mamie l'arrache à son propriétaire lorsque le combat s'engage, et recule derrière Benkasser. A la fin du combat, ou dès qu'ils se retrouvent seuls dans le laboratoire, les PJ voient un flash. Ils s'aperçoivent que Mamie a tourné la Clé avant de s'enfermer dans la machine, d'où ils l'entendent sa voix étouffée psalmodier avec extase. Elle a ainsi sans le savoir inversé le sens du rituel. La machine est verrouillée, de la vapeur commence à en sortir, et Mamie a la voix de plus en plus tremblante. Alors que la machine siffle comme une bouilloire, les PJ les plus proches l'entendent s'exclamer « ô, grand Yog-Sottoth, partage avec moi ta sagesse éternelle ! ». Presque aussitôt, elle hurle comme une démente, tandis que la pièce se remplit de vapeur blanche, aveuglant quelques instants les PJ. Lorsqu'elle se dissipe, ils doivent ouvrir la machine enfumée pour voir l'intérieur. Il y trouvent Liliane à l'état de momie, comme si elle avait vécu 2000 ans, un rictus de terreur sur le visage.

Tiffany arrive alors dans le laboratoire, effarée, et se met à pleurer en voyant Liliane. Elle dit que ce n'était que folie de vouloir utiliser cette magie païenne plutôt qu'affronter l'inévitable. Contre l'avis de son mari, elle décrète que dès que les PJ seront revenus à leur état normal, elle se débarrassera de la machine et jettera cette fichue Clé dans la Tamise. Les PJ ont alors à choisir de réutiliser la machine ou non. Tiffany se révèle être le bras droit du Culte, et sur son insistance, le Professeur l'a formée à l'utilisation de la machine. Elle refait d'obscurés réglages, et leur dit que ça devrait annuler les effets de la première utilisation. A quelques années près ; elle aura du mal à faire plus précis.

L'ÉCHEC DES PJ

Si les PJ n'ont pas la Clé, ils retrouvent Liliane en train de trépigner devant la machine en tentant en vain de la faire marcher sans. Les insultant copieusement, elle leur dit que puisqu'ils n'ont pas ramené la Clé que son traître de gendre a volé, ils partageront son destin : une espérance de vie très courte.

CONCLUSION

Les PJ qui n'auront pas réutilisé la machine continueront de rajeunir jusqu'à disparaître au bout d'une semaine.

Ceux qui ont accepté la proposition de Tiffany ont revu Umr-at-tawill (SAN 1/1D10), qui leur a dit qu'il ne pouvait intervenir dans le fonctionnement de la machine pour les contrer, mais qu'il n'oublierait pas la trahison du Professeur. Il leur propose à leur tour un pacte : la connaissance infinie contre le fait de lancer la machine en laissant la porte ouverte.

Ils reviennent à un état d'adulte stable. Cependant, ils n'ont plus tout à fait leur âge de départ. Les PJ tirent deux fois 1D10. Le premier indique s'ils ont gagné des années (résultat pair) ou en ont perdu (impair). Le second donne le nombre d'années. Cela pourra impacter sur leur vie : les amants de Lizzie et Percy prendront peur s'ils ont trop rajeuni ou vieilli, et Clive pourra revenir à sa pleine santé temporairement s'il a rajeuni de plus de deux ans, et mourra presque immédiatement s'il vieillit de plus de cinq.

Si les PJ ont eu l'idée idiote de démarrer la machine en la laissant ouverte, Yog-Sottoth peut y passer pour descendre sur Terre et provoquer la fin du monde.



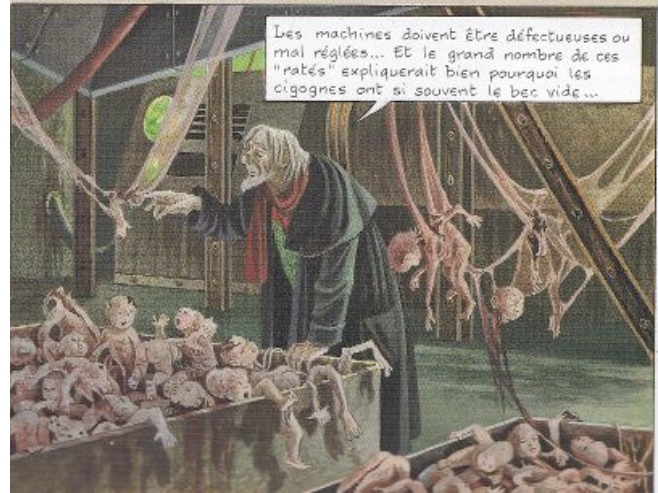
ANNEXES

LE RESPECT DES CONTRAINTES

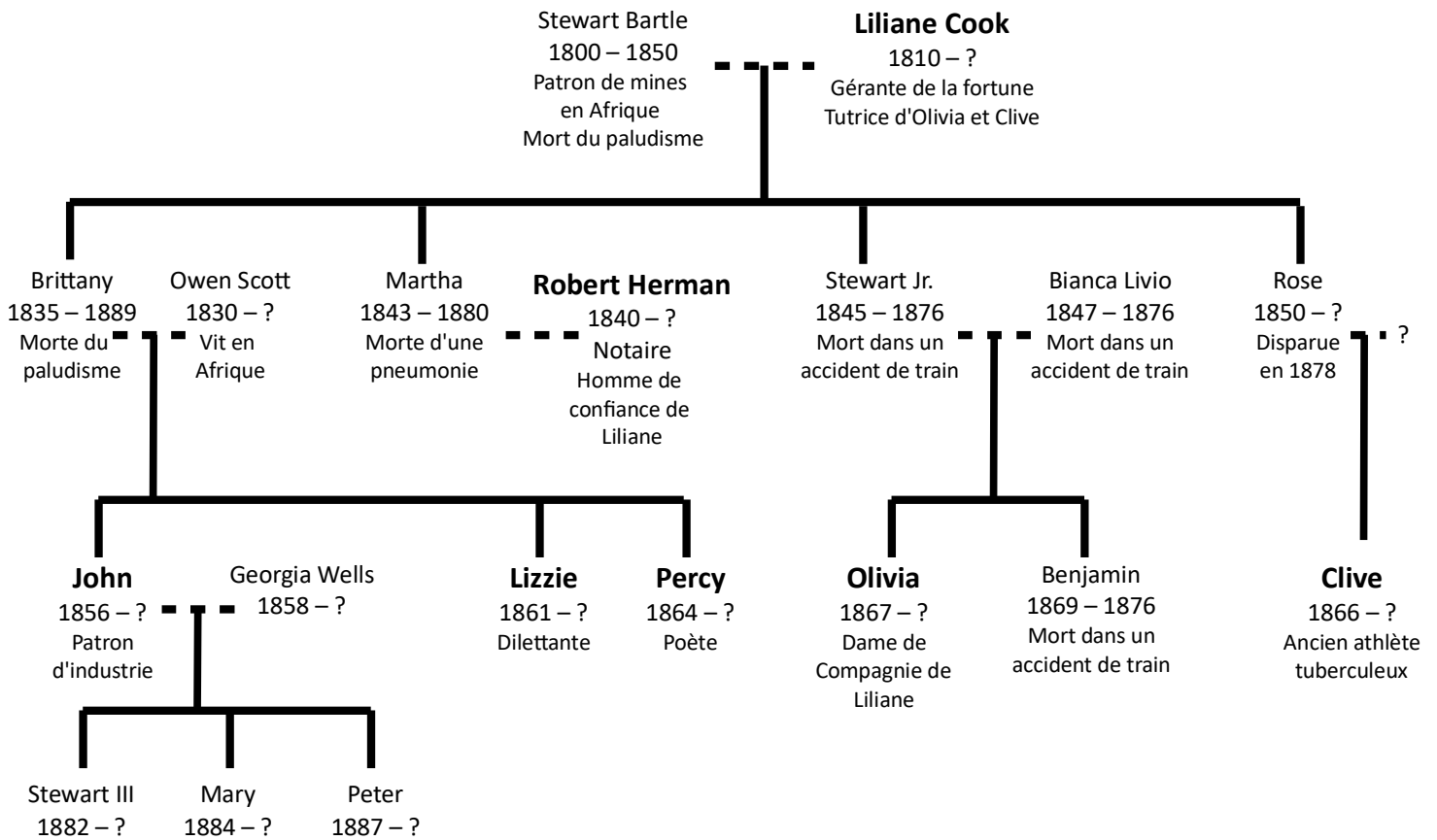
Le thème : l'homme et la machine sont le Professeur Strangemood et sa machine censée assouvir son objectif de jeunesse éternelle.

Le renversement scénaristique : on passe d'une enquête mondaine de Cthulhu 1890 à un survival semblant se passer dans les Quatre de Baker Street.

Les deux images utilisées sont la machine à explorer le temps et la machine faire des enfants, fusionnées pour donner la machine qui fait rajeunir :



L'ARBRE GÉNÉALOGIQUE DES BARTLE-COOK





PERSONNAGES NON JOUEURS

Les tableaux ci-dessous fournissent les caractéristiques à utiliser pour les PNJ.

ABDUL BENKASSER AVANT/APRÈS L'INJECTION

Caractéristiques primaires				secondaires		Jauges		Compétences	
FOR	60/90 %	APP	50/20 %	Mouvement	7/6	PV	13/18	corps à corps	70 %
DEX	70 %	EDU	50 %	Impact	1/2	PM	16	poignard	70 %
POU	80 %	TAI	65/90 %	Carrure	1/2	Chance	50	esquive	60 %
CON	65/90 %	INT	65 %	Poignard	1D8+Imp			TOC	60 %
				Fusil de chasse	2/4D6 à 20/10 m			fusils	40 %

LE PROFESSEUR STRANGEMOOD, ROBERT HERMAN (ONCLE BOB), OSCAR, ALBERT SPENCER

Caractéristiques primaires				secondaires		Jauges		Compétences	
FOR	50 %	APP	55 %	Mouvement	6	PV	11	corps à corps	30 %
DEX	50 %	EDU	80 %	Impact	0	PM	12	baratin	60 %
POU	60 %	TAI	55 %	Carrure	0	Chance	50	persuasion	70 %
CON	60 %	INT	70 %					psychologie	50 %

LILIANE BARTLE-COOK, ARCHIBALD, KITTY MUSTARD ET LES INVITÉS DU TROISIÈME ÂGE

Caractéristiques primaires				secondaires		Jauges		Compétences	
FOR	40 %	APP	55 %	Mouvement	6	PV	9	écouter	70 %
DEX	65 %	EDU	50 %	Impact	0	PM	16	baratin	70 %
POU	80 %	TAI	50 %	Carrure	0	Chance	50	persuasion	60 %
CON	40 %	INT	70 %					psychologie	60 %

EDWARD MUSTARD/GRAHAM STEEL

Caractéristiques primaires				secondaires		Jauges		Compétences	
FOR	60 %	APP	20/50%	Mouvement	8	PV	12	écouter	60 %
DEX	65 %	EDU	60 %	Impact	0	PM	10	corps à corps	65 %
POU	50 %	TAI	60 %	Carrure	0	Chance	50	persuasion	70 %
CON	60 %	INT	65 %					psychologie	60 %

ELIZABETH PEABODY, TIFFANY SPENCER

Caractéristiques primaires				secondaires		Jauges		Compétences	
FOR	30 %	APP	55 %	Mouvement	4	PV	7	TOC	70 %
DEX	65 %	EDU	40 %	Impact	-1	PM	10	baratin	60 %
POU	50 %	TAI	40 %	Carrure	-1	Chance	50	persuasion	60 %
CON	30 %	INT	60 %					psychologie	60 %

GEORGIA SCOTT, SARAH MCDOWELL, BONNES DES SPENCER

Caractéristiques primaires				secondaires		Jauges		Compétences	
FOR	50 %	APP	55 %	Mouvement	9	PV	11	TOC	70 %
DEX	70 %	EDU	40 %	Impact	0	PM	10	baratin	60 %
POU	50 %	TAI	50 %	Carrure	0	Chance	50	écouter	70 %
CON	65 %	INT	50 %					psychologie	50 %



LES MAJORDOMES, H. G. WELLS

Caractéristiques primaires				secondaires	Jauges		Compétences	
FOR	65 %	APP	55 %	Mouvement	9 PV	12	TOC	70 %
DEX	65 %	EDU	45 %	Impact	1 PM	10	corps à corps	60 %
POU	50 %	TAI	60 %	Carrure	1 Chance	50	écouter	70 %
CON	65 %	INT	55 %				psychologie	50 %

KENNETH BROWN, OLIVER ROGER, LES DEUX FILS DE MANDY, LE VOLEUR BALAFRÉ

Caractéristiques primaires				secondaires	Jauges		Compétences	
FOR	60 %	APP	40 %	Mouvement	8 PV	10	poignard (Kenneth)	70 %
DEX	75 %	EDU	40 %	Impact	0 PM	10	corps à corps	60 %
POU	50 %	TAI	60 %	Carrure	0 Chance	50	esquive	50 %
CON	40 %	INT	50 %				baratin	60 %

MANDY O'CONNELLY, JACKIE LEDUC

Caractéristiques primaires				secondaires	Jauges		Compétences	
FOR	50 %	APP	50 %	Mouvement	8 PV	10	psychologie	65 %
DEX	70 %	EDU	40 %	Impact	0 PM	13	corps à corps	50 %
POU	65 %	TAI	50 %	Carrure	0 Chance	50	TOC	65 %
CON	50 %	INT	60 %				baratin	70 %

LES ENFANTS DES RUES

Caractéristiques primaires				secondaires	Jauges		Compétences	
FOR	35 %	APP	50 %	Mouvement	9 PV	7	pickpocket	60 %
DEX	75 %	EDU	25 %	Impact	-1 PM	14	corps à corps	50 %
POU	70 %	TAI	30 %	Carrure	-1 Chance	60	esquive	65 %
CON	40 %	INT	50 %				baratin	50 %

LES CHOSES-RATS

Caractéristiques primaires				secondaires	Jauges		Compétences	
FOR	10 %	APP	20 %	Mouvement	9 PV	4	discretion	75 %
DEX	90 %	EDU	10 %	Impact	-2 PM	7	écouter	50 %
POU	35 %	TAI	5 %	Carrure	-2 Chance	50	esquive	45 %
CON	35 %	INT	50 %				corps à corps (1D4+imp)	35 %

UMR-AT-TAWILL

Caractéristiques primaires				secondaires	Jauges		Compétences		
FOR	200 %	APP	40 %	Mouvement	2 PV	1000	persuasion	99 %	
DEX	200 %	EDU	300 %	Impact	1D100	PM	1000	corps à corps	99 %
POU	200 %	TAI	30 %	Carrure	1D100	Chance	90	esquive	99 %
CON	200 %	INT	200 %				psychologie	99 %	

LES FEUILLES DES PERSONNAGES JOUEURS

Les feuilles de personnages ci-dessous comprennent leurs motivations et secrets. Il y en a deux par personnage : la première pour l'acte 1, et la seconde à fournir au début de l'acte 2. Pour une partie à quatre joueurs, Lizzie ou Percy pourront ne pas être joués. On considérera alors que le personnage non joué n'a pas accepté le pacte pour protéger son héritage, et est resté chez John.



John Scott

34 ans, patron d'industrie

Caractéristiques primaires				Caractéristiques secondaires		Jauges	
FOR	55 \11	APP	55 \11	Blessure grave	5	PV	/ 11
DEX	40 \8	EDU	80 \16	Impact	0	PM	/ 15
POU	75 \15	TAI	55 \11	Carrure	0	SAN	/ 75
CON	55 \11	INT	60 \12	Mouvement	8	Chance	/ 75

Compétences							
Anthropologie	1	%	Discretion	50	%	Nager	20 %
Archéologie	1	%	Droit	50	%	Naturalisme	10 %
Arts et métiers	5	%	Écouter	20	%	Occultisme	5 %
Baratin	70	%	Électricité	10	%	Orientation	50 %
Bibliothèque	20	%	Équitation	20	%	Persuasion	70 %
Charme	15	%	Esquive	20	%	Pickpocket	10 %
Combat à distance			Estimation	65	%	Pilotage	1 %
armes de poing	20	%	Grimper	20	%	Pister	50 %
fusils	55	%	Histoire	5	%	Plongée	1 %
Combat rapproché			Imposture	5	%	Premiers Soins	30 %
Corps à corps	45	%	Intimidation	35	%	Psychanalyse	1 %
Comptabilité	35	%	Lancer	20	%	Psychologie	70 %
Conduite	5	%	Langue maternelle	80	%	Sauter	20 %
Conduite engin lourd	1	%	Langue étrangère	1	%	Sciences : physique	31 %
Crédit	60	%	Mécanique	30	%	Sciences : chimie	31 %
Crochetage	1	%	Médecine	1	%	Survie	30 %
			Mythe de Cthulhu	0	%	T.O.C.	25

Inventaire & Armes	Argent
Etui à cigare en or	Riche
Montre à gousset	En poche : 10 livres

Background	
Description :	Autoritaire et narcissique
Traits :	Trapu, robuste et plein d'assurance, gros favoris roux
Personnages proches :	sa famille : sa femme Georgia, ses enfants Stewart, Mary et Peter les PJ : sa fratrie qui vit chez lui, Lizzie et Percy, et ses cousins Olivia et Clive
Lieux :	Vit dans une maison de ville dans le quartier de la City Né dans la maison de Liliane Bartle-Cook, dans le quartier de Mayfair
Idéologies et croyances :	Libéral, anglican pratiquant
Séquelles physiques :	/
Troubles psy :	TOC : doit se recoiffer dès qu'il sent un cheveu qui dépasse
Rapport au surnaturel :	/
Histoire :	Il aime chasser, dans la campagne anglaise ou en safari en Afrique, où vivent ses parents. Il est le businessman de la famille, et est fier de sa réussite. Mais il pourrait aller beaucoup plus loin, si seulement Liliane lui transmettait ses actions dans l'armement...



John Scott

34 ans mentalement, environ 10 ans physiquement

Caractéristiques primaires				Caractéristiques secondaires		Jauges	
FOR	40 \8	APP	55 \11	Blessure grave	3	PV	/ 7
DEX	40 \8	EDU	80 \16	Impact	-1	PM	/ 15
POU	75 \15	TAI	30 \6	Carrure	-1	SAN	/ 75
CON	8 \40	INT	60 \12	Mouvement	9	Chance	/ 75

Compétences								
Anthropologie	1	%	Discretion	50	%	Nager	20	%
Archéologie	1	%	Droit	50	%	Naturalisme	10	%
Arts et métiers	5	%	Écouter	20	%	Occultisme	5	%
Baratin	70	%	Électricité	10	%	Orientation	50	%
Bibliothèque	20	%	Équitation	20	%	Persuasion	70	%
Charme	15	%	Esquive	20	%	Pickpocket	10	%
Combat à distance			Estimation	65	%	Pilotage	1	%
armes de poing	20	%	Grimper	20	%	Pister	50	%
fusils	55	%	Histoire	5	%	Plongée	1	%
Combat rapproché			Imposture	5	%	Premiers Soins	30	%
Corps à corps	45	%	Intimidation	35	%	Psychanalyse	1	%
Comptabilité	35	%	Lancer	20	%	Psychologie	70	%
Conduite	5	%	Langue maternelle	80	%	Sauter	20	%
Conduite engin lourd	1	%	Langue étrangère	1	%	Sciences : physique	31	%
Crédit	0	%	Mécanique	30	%	Sciences : chimie	31	%
Crochetage	1	%	Médecine	1	%	Survie	30	%
			Mythe de Cthulhu	*	%	T.O.C.	25	

*valeur obtenue à la fin de la démonstration

Inventaire & Armes	Argent
	Riche
	En poche :
	0 livre

Background	
Description :	Autoritaire et narcissique
Traits :	Trapu, robuste et plein d'assurance, gros favoris roux
Personnages proches :	sa famille : sa femme Georgia, ses enfants Stewart, Mary et Peter les PJ : sa fratrie qui vit chez lui, Lizzie et Percy, et ses cousins Olivia et Clive
Lieux :	Vit dans une maison de ville dans le quartier de la City Né dans la maison de Liliane Bartle-Cook, dans le quartier de Mayfair
Idéologies et croyances :	Libéral, anglican pratiquant
Séquelles physiques :	/
Troubles psy :	TOC : doit se recoiffer dès qu'il sent un cheveu qui dépasse
Rapport au surnaturel :	/
Histoire :	Il aime chasser, dans la campagne anglaise ou en safari en Afrique, où vivent ses parents. Il est le businessman de la famille, et est fier de sa réussite. Mais il pourrait aller beaucoup plus loin, si seulement Liliane lui transmettait ses actions dans l'armement...



Elizabeth « Lizzie » Scott
 29 ans, dilettante

Caractéristiques primaires				Caractéristiques secondaires		Jauges	
FOR	55 \11	APP	75 \15	Blessure grave	5	PV	/ 11
DEX	70 \14	EDU	45 \9	Impact	0	PM	/ 10
POU	50 \10	TAI	55 \11	Carrure	0	SAN	/ 50
CON	60 \12	INT	65 \13	Mouvement	8	Chance	/ 50

Compétences							
Anthropologie	1	%	Discretion	70	%	Nager	20 %
Archéologie	1	%	Droit	5	%	Naturalisme	10 %
Arts et métiers	5	%	Écouter	70	%	Occultisme	60 %
Baratin	70	%	Électricité	10	%	Orientation	70 %
Bibliothèque	20	%	Équitation	20	%	Persuasion	10 %
Charme	70	%	Esquive	22	%	Pickpocket	70 %
Combat à distance			Estimation	5	%	Pilotage	1 %
armes de poing	20	%	Grimper	20	%	Pister	10 %
fusils	25	%	Histoire	5	%	Plongée	1 %
Combat rapproché			Imposture	30	%	Premiers Soins	50 %
Corps à corps	25	%	Intimidation	15	%	Psychanalyse	1 %
Comptabilité	5	%	Lancer	20	%	Psychologie	70 %
Conduite	5	%	Langue maternelle	45	%	Sauter	20 %
Conduite engin lourd	1	%	Langue étrangère	1	%	Sciences	1 %
Crédit	0	%	Mécanique	10	%	Survie	10 %
Crochetage	1	%	Médecine	1	%	T.O.C	75 %
			Mythe de Cthulhu	0	%		

Inventaire & Armes	Argent
Collier de perle, cadeau d'un ancien amant	Rente faible
Éventail	En poche : 3 shillings

Background	
Description :	Contestataire et enthousiaste
Traits :	Blonde bouclé, maquillage outrancier
Personnages proches :	Son actuel amant Archibald, riche commerçant, 80,ans les PJ : sa fratrie, John et Percy, et ses cousins Olivia et Clive
Lieux :	manoir d'Archibald au nord de la City, maison de Liliane Bartle-Cook dans Mayfair maison de ville de John dans le quartier de la City, où elle vit ainsi que Percy
Idéologies et croyances :	hédonisme, indépendance des femmes, croit aux fantômes
Séquelles physiques :	/
Troubles psy :	TOC : a besoin de se laver les mains quand touche quelque chose de sale
Rapport au surnaturel :	pense avoir déjà croisé la défunte femme d'Archibald dans le manoir
Histoire :	Lizzie n'a jamais acceptée son rôle de femme de la bourgeoisie londonienne. Elle ne comprend pas pourquoi elle devrait se marier, et surtout ne plus s'appartenir. Elle n'est pas satisfaite de son rôle de dilettante aux mœurs légères de la famille, seule place qu'elle a pu se forger. Ce qui lui faudrait, c'est une fortune personnelle, pour acheter son indépendance. Un héritage, par exemple.



Elizabeth « Lizzie » Scott

29 ans mentalement, environ 10 ans physiquement

Caractéristiques primaires				Caractéristiques secondaires		Jauges	
FOR	40 \8	APP	75 \15	Blessure grave	3	PV	/ 7
DEX	70 \14	EDU	45 \9	Impact	-1	PM	/ 10
POU	50 \10	TAI	30 \6	Carrure	-1	SAN	/ 50
CON	45 \9	INT	65 \13	Mouvement	8	Chance	/ 50

Compétences							
Anthropologie	1	%	Discretion	70	%	Nager	20 %
Archéologie	1	%	Droit	5	%	Naturalisme	10 %
Arts et métiers	5	%	Écouter	70	%	Occultisme	60 %
Baratin	70	%	Électricité	10	%	Orientation	70 %
Bibliothèque	20	%	Équitation	20	%	Persuasion	10 %
Charme	70	%	Esquive	22	%	Pickpocket	70 %
Combat à distance			Estimation	5	%	Pilotage	1 %
armes de poing	20	%	Grimper	20	%	Pister	10 %
fusils	25	%	Histoire	5	%	Plongée	1 %
Combat rapproché			Imposture	30	%	Premiers Soins	50 %
Corps à corps	25	%	Intimidation	15	%	Psychanalyse	1 %
Comptabilité	5	%	Lancer	20	%	Psychologie	70 %
Conduite	5	%	Langue maternelle	45	%	Sauter	20 %
Conduite engin lourd	1	%	Langue étrangère	1	%	Sciences	1 %
Crédit	0	%	Mécanique	10	%	Survie	10 %
Crochetage	1	%	Médecine	1	%	T.O.C	75 %
			Mythe de Cthulhu	*	%		

*valeur obtenue à la fin de la démonstration

Inventaire & Armes	Argent
	Rente faible En poche : 0 shilling

Background	
Description :	Contestataire et enthousiaste
Traits :	Blonde bouclé, maquillage outrancier
Personnages proches :	Son actuel amant Archibald, riche commerçant, 80,ans les PJ : sa fratrie qui vit chez lui, John et Percy, et ses cousins Olivia et Clive
Lieux :	manoir d'Archibald au nord de la City, maison de Liliane Bartle-Cook dans Mayfair maison de ville de John dans le quartier de la City, où elle vit ainsi que Percy
Ideologies et croyances :	hédonisme, indépendance des femmes, croit aux fantômes
Séquelles physiques :	/
Troubles psy :	TOC : a besoin de se laver les mains quand touche quelque chose de sale
Rapport au surnaturel :	pense avoir déjà croisé la défunte femme d'Archibald dans le manoir
Histoire :	Lizzie n'a jamais acceptée son rôle de femme de la bourgeoisie londonienne. Elle ne comprend pas pourquoi elle devrait se marier, et surtout ne plus s'appartenir. Elle n'est pas satisfaite de son rôle de dilettante aux mœurs légères de la famille, seule place qu'elle a pu se forger. Ce qui lui faudrait, c'est une fortune personnelle, pour acheter son indépendance. Un héritage, par exemple.



Percy Scott

26 ans, poète

Caractéristiques primaires		Caractéristiques secondaires		Jauges	
FOR	50 \10 APP	55 \11	Blessure grave	6	PV / 13
DEX	50 \10 EDU	80 \16	Impact	0	PM / 12
POU	60 \12 TAI	60 \12	Carrure	0	SAN / 60
CON	70 \14 INT	65 \13	Mouvement	7	Chance / 60

Compétences					
Anthropologie	1	%	Discretion	70	%
Archéologie	1	%	Droit	5	%
Arts et métiers			Écouter	75	%
Poésie	75	%	Électricité	10	%
Baratin	5	%	Équitation	20	%
Bibliothèque	70	%	Esquive	25	%
Charme	75	%	Estimation	5	%
Combat à distance			Grimper	20	%
armes de poing	20	%	Histoire	55	%
fusils	25	%	Imposture	75	%
Combat rapproché			Intimidation	15	%
Corps à corps	25	%	Lancer	20	%
Comptabilité	5	%	Langue maternelle	80	%
Conduite	5	%	Langue étrangère	1	%
Conduite engin lourd	1	%	Mécanique	10	%
Crédit	0	%	Médecine	1	%
Crochetage	56	%	Mythe de Cthulhu	0	%
			Nager	20	%
			Naturalisme	50	%
			Occultisme	55	%
			Orientation	10	%
			Persuasion	10	%
			Pickpocket	10	%
			Pilotage	1	%
			Pister	10	%
			Plongée	1	%
			Premiers Soins	30	%
			Psychanalyse	1	%
			Psychologie	80	%
			Sauter	20	%
			Sciences	1	%
			Survie	10	%
			T.O.C	80	%

Inventaire & Armes	Argent
Porte-plume offert par Oscar cigarettes	Rente faible En poche : 2 livres

Background	
Description :	Idéaliste et créatif
Traits :	gracile, avec une moustache improbable
Personnages proches :	Son mentor et amant Oscar, 45 ans, écrivain les PJ : sa fratrie, John et Lizzie, et ses cousins Olivia et Clive
Lieux :	appartement d'Oscar dans Oxford Street, maison de Liliane Bartle-Cook dans Mayfair ou il est né maison de ville de John dans le quartier de la City, où il vit ainsi que Lizzie
Idéologies et croyances :	Laïc, rêve de droits civiques pour les homosexuels
Séquelles physiques :	marques de ceinture dans le dos, datant de l'adolescence, quand son père tentait de le remettre dans le « droit chemin »
Troubles psy :	sursaute quand entend un tintement, lui rappelle le cliquetis de la boucle de ceinture
Rapport au surnaturel :	/
Histoire :	Oscar et lui comptent partir en Amérique, loin du carcan londonien. Oscar a là-bas un éditeur à lui présenter, intéressé par son recueil de poésie. Mais Percy doit d'abord s'assurer que son héritage est en sécurité, dans cette vie d'aventure il ne sait pas de quoi demain sera fait.



Percy Scott

26 ans mentalement, environ 10 ans physiquement

Caractéristiques primaires		Caractéristiques secondaires		Jauges			
FOR	35 \7 APP	55 \11	Blessure grave	4	PV	/ 9	
DEX	50 \10	EDU	80 \16	Impact	-1	PM	/ 12
POU	60 \12	TAI	35 \7	Carrure	-1	SAN	/ 60
CON	55 \11	INT	65 \13	Mouvement	8	Chance	/ 60

Compétences								
Anthropologie	1	%	Discretion	70	%	Nager	20	%
Archéologie	1	%	Droit	5	%	Naturalisme	50	%
Arts et métiers			Écouter	75	%	Occultisme	55	%
Poésie	75	%	Électricité	10	%	Orientation	10	%
Baratin	5	%	Équitation	20	%	Persuasion	10	%
Bibliothèque	70	%	Esquive	25	%	Pickpocket	10	%
Charme	75	%	Estimation	5	%	Pilotage	1	%
Combat à distance			Grimper	20	%	Pister	10	%
armes de poing	20	%	Histoire	55	%	Plongée	1	%
fusils	25	%	Imposture	75	%	Premiers Soins	30	%
Combat rapproché			Intimidation	15	%	Psychanalyse	1	%
Corps à corps	25	%	Lancer	20	%	Psychologie	80	%
Comptabilité	5	%	Langue maternelle	80	%	Sauter	20	%
Conduite	5	%	Langue étrangère	1	%	Sciences	1	%
Conduite engin lourd	1	%	Mécanique	10	%	Survie	10	%
Crédit	0	%	Médecine	1	%	T.O.C	80	%
Crochetage	56	%	Mythe de Cthulhu	*	%			

*valeur obtenue à la fin de la démonstration

Inventaire & Armes	Argent
2 cigarettes	Rente faible En poche : 0 livre

Background	
Description :	Idéaliste et créatif
Traits :	gracile, avec une moustache improbable
Personnages proches :	Son mentor et amant Oscar, 45 ans, écrivain les PJ : sa fratrie, John et Lizzie, et ses cousins Olivia et Clive
Lieux :	appartement d'Oscar dans Oxford Street, maison de Liliane Bartle-Cook dans Mayfair ou il est né maison de ville de John dans le quartier de la City, où il vit ainsi que Lizzie
Idéologies et croyances :	Laïc, rêve de droits civiques pour les homosexuels
Séquelles physiques :	marques de ceinture dans le dos, datant de l'adolescence, quand son père tentait de le remettre dans le « droit chemin »
Troubles psy :	sursaute quand entend un tintement, lui rappelle le cliquetis de la boucle de ceinture
Rapport au surnaturel :	/
Histoire :	Oscar et lui comptent partir en Amérique, loin du carcan londonien. Oscar a là-bas un éditeur à lui présenter, intéressé par son recueil de poésie. Mais Percy doit d'abord s'assurer que son héritage est en sécurité, dans cette vie d'aventure il ne sait pas de quoi demain sera fait.



Olivia Bartle-Cook
 23 ans, dame de compagnie

Caractéristiques primaires				Caractéristiques secondaires		Jauges	
FOR	50 \10	APP	65 \13	Blessure grave	6	PV	/ 12
DEX	60 \12	EDU	45 \9	Impact	0	PM	/ 15
POU	75 \15	TAI	45 \9	Carrure	0	SAN	/ 75
CON	75 \15	INT	55 \11	Mouvement	9	Chance	/ 75

Compétences								
Anthropologie	1	%	Discretion	80	%	Nager	20	%
Archéologie	1	%	Droit	5	%	Naturalisme	50	%
Arts et métiers			Écouter	80	%	Occultisme	5	%
Couture	30	%	Électricité	10	%	Orientation	30	%
Baratin	35	%	Équitation	20	%	Persuasion	10	%
Bibliothèque	20	%	Esquive	30	%	Pickpocket	10	%
Charme	15	%	Estimation	5	%	Pilotage	1	%
Combat à distance			Grimper	20	%	Pister	10	%
armes de poing	20	%	Histoire	5	%	Plongée	1	%
fusils	25	%	Imposture	5	%	Premiers Soins	80	%
Combat rapproché			Intimidation	15	%	Psychanalyse	1	%
Corps à corps	25	%	Lancer	20	%	Psychologie	70	%
Comptabilité	35	%	Langue maternelle	55	%	Sauter	20	%
Conduite	5	%	Langue étrangère	1	%	Sciences	1	%
Conduite engin lourd	1	%	Mécanique	10	%	Survie	10	%
Crédit	50	%	Médecine	41	%	T.O.C	75	%
Crochetage	1	%	Mythe de Cthulhu	0	%			

Inventaire & Armes	Argent
Ruban soyeux et solide ciseaux de couture	aucune rente En poche : 1 livre

Background	
Description :	Loyale et réfléchie
Traits :	Toujours coiffée d'une simple tresse blonde, peu apprêtée, un peu fade
Personnages proches :	sa grand-mère Liliane, qui l'a élevée les PJ : ses cousins, John, Percy, Lizzie et Clive (son fiancé)
Lieux :	la maison de Liliane Bartle-Cook, dans le quartier de Mayfair, où elle vit
Idéologies et croyances :	Anglicane pratiquante (mais elle est sûre que Dieu bénit son amour pour Clive.)
Séquelles physiques :	cicatrice à la jambe depuis l'accident de train
Troubles psy :	phobie du sang depuis qu'elle a vu son frère mourir d'hémorragie
Rapport au surnaturel :	/
Histoire :	Ayant perdu ses parents et son frère dans un accident de train quand elle avait 9 ans, elle a été élevée depuis par sa grand-mère Liliane, et s'occupe d'elle avec zèle et reconnaissance. Mais est-ce mal si elle veut vivre son amour pour Clive ? Ils ont décidé de se marier, mais elle a le devoir d'être là pour Liliane. Surtout si quelqu'un essaie d'abuser de sa générosité.



Olivia Bartle-Cook

23 ans mentalement, environ 10 ans physiquement

Caractéristiques primaires				Caractéristiques secondaires		Jauges	
FOR	35 \7	APP	65 \13	Blessure grave	4	PV	/ 8
DEX	60 \12	EDU	45 \9	Impact	-2	PM	/ 15
POU	75 \15	TAI	20 \4	Carrure	-2	SAN	/ 75
CON	60 \12	INT	55 \11	Mouvement	9	Chance	/ 75

Compétences								
Anthropologie	1	%	Discretion	80	%	Nager	20	%
Archéologie	1	%	Droit	5	%	Naturalisme	50	%
Arts et métiers			Écouter	80	%	Occultisme	5	%
Couture	30	%	Électricité	10	%	Orientation	30	%
Baratin	35	%	Équitation	20	%	Persuasion	10	%
Bibliothèque	20	%	Esquive	30	%	Pickpocket	10	%
Charme	15	%	Estimation	5	%	Pilotage	1	%
Combat à distance			Grimper	20	%	Pister	10	%
armes de poing	20	%	Histoire	5	%	Plongée	1	%
fusils	25	%	Imposture	5	%	Premiers Soins	80	%
Combat rapproché			Intimidation	15	%	Psychanalyse	1	%
Corps à corps	25	%	Lancer	20	%	Psychologie	70	%
Comptabilité	35	%	Langue maternelle	55	%	Sauter	20	%
Conduite	5	%	Langue étrangère	1	%	Sciences	1	%
Conduite engin lourd	1	%	Mécanique	10	%	Survie	10	%
Crédit	0	%	Médecine	41	%	T.O.C	75	%
Crochetage	1	%	Mythe de Cthulhu	*	%			

*valeur obtenue à la fin de la démonstration

Inventaire & Armes	Argent
	aucune rente
	En poche :
	10 shillings

Background	
Description :	Loyale et réfléchie
Traits :	Toujours coiffée d'une simple tresse blonde, peu apprêtée, un peu fade
Personnages proches :	sa grand-mère Liliane, qui l'a élevée les PJ : ses cousins, John, Percy, Lizzie et Clive (son fiancé)
Lieux :	la maison de Liliane Bartle-Cook, dans le quartier de Mayfair, où elle vit
Idéologies et croyances :	Anglicane praticante (mais elle est sûre que Dieu bénit son amour pour Clive.)
Séquelles physiques :	cicatrice à la jambe depuis l'accident de train
Troubles psy :	phobie du sang depuis qu'elle a vu son frère mourir d'hémorragie
Rapport au sumaturel :	/
Histoire :	Ayant perdu ses parents et son frère dans un accident de train quand elle avait 9 ans, elle a été élevée depuis par sa grand-mère Liliane, et s'occupe d'elle avec zèle et reconnaissance. Mais est-ce mal si elle veut vivre son amour pour Clive ? Ils ont décidé de se marier, mais elle a le devoir d'être là pour Liliane. Surtout si quelqu'un essaie d'abuser de sa générosité.



Clive Bartle-Cook

24 ans, athlète à la retraite forcée

Caractéristiques primaires				Caractéristiques secondaires		Jauges	
FOR	45 \9	APP	50 \10	Blessure grave	5	PV	/ 11
DEX	75 \15	EDU	55 \11	Impact	0	PM	/ 13
POU	65 \13	TAI	65 \13	Carrure	0	SAN	/ 65
CON	45 \9	INT	60 \12	Mouvement	8	Chance	/ 65

Compétences		jet de CON à réussir pour chaque jet d'action			
Anthropologie	1 %	Discretion	40 %	Nager	70 %
Archéologie	1 %	Droit	5 %	Naturalisme	10 %
Arts et métiers	5 %	Écouter	50 %	Occultisme	5 %
Baratin	25 %	Électricité	10 %	Orientation	70 %
Bibliothèque	20 %	Équitation	20 %	Persuasion	10 %
Charme	15 %	Esquive	82 %	Pickpocket	10 %
Combat à distance		Estimation	5 %	Pilotage	1 %
armes de poing	20 %	Grimper	70 %	Pister	10 %
fusils	25 %	Histoire	5 %	Plongée	1 %
Combat rapproché		Imposture	5 %	Premiers Soins	60 %
Corps à corps	80 %	Intimidation	65 %	Psychanalyse	1 %
Comptabilité	5 %	Lancer	80 %	Psychologie	10 %
Conduite	5 %	Langue maternelle	55 %	Sauter	80 %
Conduite engin lourd	1 %	Langue étrangère	1 %	Sciences	1 %
Crédit	0 %	Mécanique	10 %	Survie	10 %
Crochetage	1 %	Médecine	1 %	T.O.C	55 %
		Mythe de Cthulhu	0 %		

Inventaire & Armes	Argent
	aucune rente
	En poche :
	1 livre

Background	
Description :	Déterminé et taciturne
Traits :	grande carrure mais aujourd'hui décharmée, regard cerné et maussade
Personnages proches :	sa grand-mère Liliane, qui l'a recueilli les PJ : ses cousins, John, Percy, Lizzie et Olivia (sa fiancée)
Lieux :	la maison de Liliane Bartle-Cook, dans le quartier de Mayfair, où il vit
Idéologies et croyances :	Athée
Séquelles physiques :	tuberculeux : toux chronique et essoufflement au moindre effort
Troubles psy :	toux nerveuse quand mal à l'aise
Rapport au surnaturel :	/
Histoire :	Sa mère, mère-fille, a disparu dans la nature quand il avait 12 ans, le laissant à Liliane, qui a reporté le mépris qu'elle lui inspirait sur le garçon. Il a débuté une carrière d'athlète, mais a développé la tuberculose il y a deux ans, devenant aux yeux de Liliane, un exécrable poids mort. Il s'est promis de ne pas crever avant cette vieille peau. Elle ne lui laissera rien, mais il veut être sûr qu'elle laisse à Olivia, son unique rayon de soleil, de quoi vivre comme une reine.



Clive Bartle-Cook

24 ans mentalement, environ 10 ans physiquement

Caractéristiques primaires				Caractéristiques secondaires		Jauges	
FOR	30 \6	APP	50 \10	Blessure grave	4	PV	/ 9
DEX	75 \15	EDU	55 \11	Impact	-1	PM	/ 13
POU	65 \13	TAI	40 \8	Carrure	-1	SAN	/ 65
CON	55 \11	INT	60 \12	Mouvement	8	Chance	/ 65

Compétences		aucune contrainte sur les jets d'action					
Anthropologie	1 %	Discretion	40 %	Nager	70 %		
Archéologie	1 %	Droit	5 %	Naturalisme	10 %		
Arts et métiers	5 %	Écouter	50 %	Occultisme	5 %		
Baratin	25 %	Électricité	10 %	Orientation	70 %		
Bibliothèque	20 %	Équitation	20 %	Persuasion	10 %		
Charme	15 %	Esquive	82 %	Pickpocket	10 %		
Combat à distance		Estimation	5 %	Pilotage	1 %		
armes de poing	20 %	Grimper	70 %	Pister	10 %		
fusils	25 %	Histoire	5 %	Plongée	1 %		
Combat rapproché		Imposture	5 %	Premiers Soins	60 %		
Corps à corps	80 %	Intimidation	65 %	Psychanalyse	1 %		
Comptabilité	5 %	Lancer	80 %	Psychologie	10 %		
Conduite	5 %	Langue maternelle	55 %	Sauter	80 %		
Conduite engin lourd	1 %	Langue étrangère	1 %	Sciences	1 %		
Crédit	0 %	Mécanique	10 %	Survie	10 %		
Crochetage	1 %	Médecine	1 %	T.O.C	55 %		
		Mythe de Cthulhu	* %				

*valeur obtenue à la fin de la démonstration

Inventaire & Armes	Argent
	aucune rente En poche : 0 livre

Background	
Description :	Déterminé et taciturne
Traits :	grande carrure mais aujourd'hui déchamée, regard cerné et maussade
Personnages proches :	sa grand-mère Liliane, qui l'a recueilli les PJ : ses cousins, John, Percy, Lizzie et Olivia (sa fiancée)
Lieux :	la maison de Liliane Bartle-Cook, dans le quartier de Mayfair, où il vit
Idéologies et croyances :	Athée
Séquelles physiques :	tuberculeux : toux chronique et essoufflement au moindre effort
Troubles psy :	toux nerveuse quand mal à l'aise
Rapport au surnaturel :	/
Histoire :	Sa mère, mère-fille, a disparu dans la nature quand il avait 12 ans, le laissant à Liliane, qui a reporté le mépris qu'elle lui inspirait sur le garçon. Il a débuté une carrière d'athlète, mais a développé la tuberculose il y a deux ans, devenant aux yeux de Liliane, un exécration poids mort. Il s'est promis de ne pas crever avant cette vieille peau. Elle ne lui laissera rien, mais il veut être sûr qu'elle laisse à Olivia, son unique rayon de soleil, de quoi vivre comme une reine.