

# Organisations pour investigateurs

Je ne serais pas étonné qu'aucun des survivants des découvertes de cette affreuse journée n'en ait gardé toute sa tête. Ni Hoffman, ni Huysmans ne pouvaient imaginer une scène plus féroce, plus frénétiquement répugnante ou plus gothiquement grotesque que la grotte enténébrée dans laquelle nous clopinions tous les sept, cahin-caha, faisant découverte après découverte, en tâchant pour le moment d'éviter d'imaginer ce qui avait pu s'y passer, il y a trois cents ans, ou mille, ou deux mille ou dix mille.

— H. P. Lovecraft, *Les Rats dans les murs*

Poussés par les circonstances, les investigateurs s'allient souvent parce qu'ils se sont retrouvés au mauvais endroit, au mauvais moment, et se trouvent forcés d'œuvrer ensemble pour survivre et surmonter les machinations des créatures du Mythe. Mais si ce postulat d'investigateurs réunis par le hasard fonctionne bien pour des scénarios indépendants, il fait une entorse à la crédibilité de la plupart des campagnes. Dans une campagne en effet, les investigateurs sont tenus d'œuvrer de concert durant de longues périodes, et peuvent voyager ainsi autour du monde à la recherche d'informations ou de personnes, trouvant des indices et luttant chemin faisant contre les menaces du Mythe.

La question des revenus pose également problème. Comment les investigateurs payent-ils leurs factures, si leur temps est continuellement absorbé par leur combat contre le Mythe ? Leur vie professionnelle ne peut qu'en pâtir et tout emploi précédent pourrait bientôt avoir une fin. C'est là où les organisations pour investigateurs entrent en jeu, offrant un cadre grâce auquel il est possible de bâtir des groupes crédibles sur le long terme. Ces organisations adoptent toutes sortes de formes, et leurs desseins finaux s'inscrivent dans un éventail aussi large que leurs raisons d'être. L'essentiel est que, grâce à elles, les joueurs puissent créer des équipes d'investigateurs ayant de bonnes raisons de travailler ensemble à l'étude et la destruction des forces du Mythe.

## Le concept du groupe

Vous, les joueurs, devez endosser la responsabilité d'élaborer le concept de votre groupe. Le gardien doit pour sa part être en mesure de fournir un postulat de départ au scénario ou à la campagne que vous allez jouer. Notez ce qu'il dit et réfléchissez aux différentes organisations auxquelles vos investigateurs pourraient appartenir.

Mettez-vous d'accord sur un concept de groupe. Une organisation se définit comme une équipe distribuant les tâches entre ses membres pour un objectif commun. En l'occurrence ici : lutter contre les plans diaboliques de sectes perverses, combattre des monstres surnaturels, et découvrir des secrets oubliés depuis des temps immémoriaux.

Discutez des idées qui vous viennent à l'esprit avec les autres joueurs et le gardien. Si elles sortent trop des sentiers battus, ce dernier saura vous conseiller. Il vous suggérera probablement un moyen d'adapter cette idée pour mieux l'ajuster à son scénario ou sa campagne.

Une organisation peut être petite et soudée, son adhésion étant uniquement accordée par cooptation. Une autre peut être plus importante, constituée d'équipes et de départements travaillant dans le monde entier. Mais, quelle que soit leur taille, ces organisations partagent toutes un goût commun pour le secret. La menace du Mythe et de ses agents n'est pas un concept à partager avec le grand public. Face à ces vérités renversantes, la société pourrait se déliter alors que le public luttera pour accepter son insignifiance au regard de la réalité cosmique indifférente du Mythe. Il vaut mieux que ces vérités soient cachées par les personnes les mieux à même de se lever pour défendre l'humanité, j'ai nommé les investigateurs !

Vue de l'extérieur, une organisation telle que celle-là peut sembler tout à fait banale et recruter ses membres ouvertement par des moyens n'ayant aucun lien avec le Mythe de Cthulhu. Les nouveaux membres sont alors subtilement testés sur leurs différentes qualités, leur loyauté, leur détermination, et leur potentiel. Ceux que la société juge dignes de devenir membres sont invités à s'investir à des niveaux plus élevés de l'organisation et, étape par étape, sont introduits aux rouages et aux secrets du groupe. Publiquement, ce type d'organisation prend la forme d'institutions charitables, religieuses, new age, etc. Ce sont essentiellement des cultes bienveillants cherchant à lutter contre les sectes du Mythe.

Toute organisation doit avoir un but. Dans la plupart des cas, ce peut être tout simplement « défendre l'humanité » ou « découvrir la vérité qui se cache derrière toutes ces histoires que l'on raconte sur les collines du Vermont ». Parfois, le but d'une organisation, comme « découvrir et recueillir des objets historiques de grande valeur », peut la conduire régulièrement à affronter les agents du Mythe. D'autres fois, la mission de l'organisation pourra être spécifique au Mythe, comme « arrêter le culte des hommes-poissons voulant relever leur dieu englouti ». Une organisation peut en savoir beaucoup sur le Mythe, tandis qu'une autre aura des connaissances très parcellaires, voire nulles.

## Les liens entre les investigateurs

La nature et le type d'organisation choisis par les investigateurs varient en fonction de la période durant laquelle le scénario ou la campagne est joué. Cependant, voici quelques idées transcendant les périodes temporelles *stricto sensu* :

**Unis par les liens du sang :** Les investigateurs appartiennent tous à la même famille élargie ou partagent les mêmes ancêtres.

**Société d'intérêt mutuel :** Les investigateurs appartiennent à une association au sein de laquelle ils se réunissent pour discuter de questions qui les passionnent (archéologues amateurs, francs-maçons, amateurs de folklore, etc.).

**Travail commun :** Les investigateurs sont tous employés par la même institution ou par des organisations travaillant régulièrement ensemble (une université, la police, une bande criminelle, les médias, le gouvernement, etc.).

**Expérience partagée :** Les investigateurs ont traversé une aventure qui les réunit. Cet événement peut être ancien ou plus récent (par exemple, ils sont les seuls survivants d'un accident, faisaient partie de la même section à l'armée, se trouvaient tous près de Sentinel Hills à la date de l'éclipse lunaire...).

**Connaissances :** Les investigateurs se connaissent depuis un travail précédent, une ancienne aventure ou à travers leurs relations. Ils sont peut-être tous liés par un ami commun.

### Adapter les organisations

La plupart des exemples d'organisations destinées aux investigateurs ne sont pas difficiles à adapter à différentes périodes. Par exemple, les Compagnons de Wipers peuvent être déplacés de l'après-Grande Guerre vers n'importe quelle période suivant un conflit armé, que ce soit la Seconde Guerre mondiale, la guerre du Vietnam, la guerre du Golfe, celle d'Afghanistan, et ainsi de suite. De même, *Incredible mais vrai !* est présenté comme un journal des années 1920, mais il peut facilement devenir une émission de télévision diffusée par le câble ou par Internet, ou même un blog ou un site d'information.

Non seulement une organisation relie les investigateurs entre eux, mais elle fournit également une réserve crédible d'investigateurs remplaçants. Inutile de se creuser la tête à imaginer une explication à la plausibilité incertaine justifiant l'arrivée d'un nouvel investigateur après la mort malencontreuse lors de la partie de la semaine précédente : l'organisation a tout simplement envoyé un remplaçant ! Ainsi, le nouvel investigateur peut être introduit en cours de partie, et vous n'aurez pas besoin de trouver de raison tordue expliquant pourquoi il connaît tout le monde ou pourquoi il partage la mission du groupe. Une approche possible consiste à ce que tous les investigateurs du groupe appartiennent à la même organisation. Chaque joueur débute avec un investigateur, mais certains peuvent en créer d'autres, destinés à des aventures ultérieures si des spécialistes sont nécessaires ou lorsque les personnages existants ont besoin d'un temps de convalescence. La continuité et la réintégration des personnages sont des éléments-clés pour parvenir à élaborer de bonnes histoires.

### Exemples d'organisations

Voici les descriptions succinctes de certaines organisations possibles pour les investigateurs. Elles peuvent être utilisées en l'état, étoffées et adaptées selon les besoins, ou encore servir de source d'inspiration pour créer vos propres organisations. À la fin du chapitre se trouve un exemple plus détaillé : la Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué, qui comprend des investigateurs prêts à jouer.

#### Les Compagnons de Wipers

Du 31 juillet au 6 novembre 1917, juste à la frontière de la France, la troisième bataille d'Ypres se déroula dans un petit bourg flamand. Le conflit (également connu sous le nom de la bataille de Passchendaele) a vu les forces britanniques, françaises, canadiennes et de l'ANZAC reprendre la crête est du

#### Les Compagnons de Wipers

##### Pierre LeBlanc, 41 ans, journaliste

Né à Montréal, Pierre est québécois. Jeune homme, il a quitté le Canada pour travailler en Europe en tant que journaliste, passant son temps entre la France et la Suisse. Au cours de l'année 1903, Pierre a rencontré un homme qui allait devenir son meilleur ami, Alex Delacroix, un photjournaliste pionnier travaillant pour *Le Journal de Genève*. Alex a présenté Pierre à sa sœur, Marie. Tous deux tombèrent bientôt amoureux et finirent par se marier en 1906. Le couple s'installa à Lausanne, en Suisse. De cette union, Pierre et Marie eurent deux enfants : Audrey en 1909, et Quentin en 1913. Puis vint la guerre. Même si la Suisse était neutre, Pierre ne pouvait rester les bras croisés tandis que d'autres se faisaient tuer sur le front. Au cours de l'année 1915, alors que la 1<sup>re</sup> Division du Canada arrivait en France, Pierre a été recruté par les services secrets britanniques pour ses connaissances et compétences linguistiques locales lui permettant de se faire passer pour un journaliste suisse couvrant la partie allemande du conflit. En réalité, Pierre espionnait pour les Alliés.

En 1917, Pierre était en première ligne en Belgique. Après avoir acquis des documents détaillant une nouvelle arme secrète allemande, il organisa une rencontre avec les forces alliées à Ypres. Pris sous un feu nourri, Pierre et le groupe envoyé à sa rencontre trouvèrent refuge dans une cave. Ce fut Pierre qui, le premier, remarqua la porte de fer gravée de lettres et de symboles étranges, et les marches de pierre derrière la porte qui descendaient dans l'obscurité. En bas, dans ce charnier, la guerre s'évanouit pour être remplacée par une horreur encore plus grande.

FOR	40
CON	50
TAI	50
DEX	75
APP	65
INT	80
POU	75
EDU	70

Points de vie : 10  
Impact : 0  
Carrure : 0  
Mouvement : 10  
Santé mentale : 63  
Chance : 35

village à l'armée allemande. Considérée comme l'une des plus sanglantes batailles de la Grande Guerre, elle a fait un demi-million de morts au total. Bien qu'ayant été pratiquement rayée de la carte par les tirs d'artillerie, Ypres, surnommée « Wipers » par les soldats britanniques, devait abriter une horreur encore plus grande pour un petit groupe de soldats alliés, qui tombèrent par hasard sur une vieille porte en fer cachée dans la cave de ce qui était jadis l'une des grandes demeures du bourg. Lors de leur inspection, ces soldats découvrirent



##### Combat

- Corps à corps 55 % (27/11), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Fusils 45 % (22/9), 2D6+4 points de dégâts (Lee Enfield)
- Esquive 37 % (18/7)

##### Compétences

Arts et métiers (comédie) 60 %, bibliothèque 30 %, crédit 27 %, histoire 60 %, Mythe de Cthulhu 7 %, persuasion 30 %, psychologie 35 %, trouver objet caché 40 %

##### Langues

Allemand 45 %, anglais 70 %, français (langue maternelle) 75 %, schwyzerdütsch (suisse alémanique) 55 %

##### Profil

**Description :** 1,77 m., avec des cheveux châtains et des yeux verts derrière des lunettes cerclées de métal.

**Personnes importantes :** Alex, son meilleur ami et beau-frère ; Audrey et Quentin, sa fille et son fils ; Marie, sa femme ; Ernest Kedderidge, Service du renseignement de l'armée britannique.

**Lieux significatifs :** Montréal, au Canada, où il est né et a grandi ; Lausanne, en Suisse ; Ypres, en Belgique.

**Biens précieux :** une montre à gousset suisse fabriquée à la main par le grand-père de sa femme, un cadeau de mariage de ses beaux-parents : le boîtier de la montre contient une photo de sa femme et de ses enfants. Un couteau de l'armée suisse modèle 1890.

**Traits :** très obstiné, tenace et patient.

d'antiques marches de pierre conduisant à une caverne humide nauséabonde. Déjà ébranlés par les horreurs de la guerre, ils allaient découvrir que le mal habite également les recoins sombres de la Terre. Dix hommes descendirent dans la caverne, mais six seulement revinrent avec leurs santés physique et mentale intactes. Ce jour-là, les « Compagnons de Wipers » furent fondés. Les six convinrent que s'ils survivaient à la guerre, ils œuvreraient ensemble pour débarrasser le monde du mal qu'ils avaient découvert dans cette horrible grotte.





Les Compagnons de Wipers

Au cours des années qui suivirent, les six membres fondateurs recrutèrent d'autres personnes et les convertirent à leur cause, chacune travaillant à anéantir les forces maléfiques du Mythe où qu'il soit découvert. Bien entraînés et convenablement équipés, les Compagnons de Wipers œuvrent en secret partout où ils entendent parler de phénomènes étranges et de morts mystérieuses. En dépit des questions et des appels des nouveaux venus dans l'organisation, aucun des six fondateurs n'a jamais révélé ce qu'ils ont rencontré dans la caverne.

*Occupations suggérées* : ingénieur, médecin, officier, religieux, soldat, vagabond.

### Le cirque Wrath

Voyageant de ville en ville, le cirque Wrath est un rassemblement de marginaux qui multiplient les tours et les exploits pour l'amusement de tous. La troupe est composée de clowns, de trapézistes, de cracheurs de feu, de dresseurs d'animaux et de monstres de foire, ainsi que du propriétaire, M. Cecil Wrath, qui gère les affaires depuis plus de vingt ans. Chaque membre du cirque a ses propres raisons pour rester, mais la plupart ont découvert que la vie « normale » à l'extérieur n'était pas pour eux et ont ainsi choisi d'appartenir définitivement à la troupe.

Aux yeux de l'extérieur, le cirque ne représente qu'un spectacle itinérant comme un autre, qui gagne sa vie en divertissant un public de moins en moins nombreux avec des blagues et des tours de force ou d'adresse, et des curiosités tapageuses. Cependant, pour ceux qui en font partie, le cirque cache un sombre secret. Il y a plusieurs années, M. Wrath était un homme d'affaires prospère avec une femme aimante et une famille. La vie était belle, jusqu'au jour où l'ombre du Mythe transforma Cecil Wrath pour toujours.

### Le cirque Wrath

#### Duane Haven, 40 ans, dompteur de lions

Dans sa jeunesse, Haven a vécu en Afrique avec sa famille, où il s'est pris de passion pour les animaux sauvages. Ce fut également pendant son séjour en Afrique que Haven a pris conscience de l'existence de cultes exécrables adorant des dieux immondes, quand un groupe de ce genre enleva sa sœur, Antin. Malheureusement, son père, en collaboration avec les autorités, ne put la sauver, mais ils réussirent à capturer les chefs de la secte et à les traduire devant la justice.

De retour en France, Haven, hanté par la perte de sa sœur, fuit une prometteuse carrière politique pour rejoindre un cirque ambulant et oublier son chagrin. Son affinité naturelle avec les animaux faisait de lui un candidat idéal pour devenir dompteur de lions. Lors d'une tournée en Europe, Wilminster Hackentoth, dénicheur de talents au service de Cecil Wrath, approcha Haven pour lui offrir un emploi et une mission. Rempli des rêves de l'Amérique, devant la chance d'avoir son nom sur l'affiche, et la possibilité de rechercher le genre de démons qui lui avaient pris sa sœur, Haven sauta sur l'occasion, il traversa l'Atlantique et rejoignit le cirque Wrath.

FOR	60
CON	75
TAI	50
DEX	65
APP	70
INT	75
POU	60
EDU	85

Points de vie : 12

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 8

Santé mentale : 56

Chance : 45

#### Combat

- Corps à corps 45 % (22/5), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Esquive 40 % (20/6)

#### Compétences

Arts et métiers (comédie) 60 %, charme 55 %, crédit 24 %, discrétion 45 %, dressage (lions) 80 %, écouter 35 %, équitation 50 %, histoire 45 %, intimidation 30 %, lancer 40 %, naturalisme 45 %, pister 55 %, premiers soins 55 %, psychologie 20 %, trouver objet caché 35 %

#### Langues

Afrikaans 10 %, anglais 60 %, français (langue maternelle) 85 %, swahili 20 %

#### Profil

**Description** : un petit homme mince, avec des cheveux noirs. Ses yeux sombres lui donnent une impression de gravité, quoiqu'on y perçoive parfois une lueur de folie.

**Personnes importantes** : son père, qui le renia quand Haven partit pour le cirque.

**Lieux significatifs** : la Nouvelle-Orléans et l'Afrique centrale.

**Biens précieux** : une série de quatre statuettes africaines qui lui ont été données par un étrange homme-médecine africain rencontré dans sa jeunesse et dont il se souvient à peine.

**Traits** : risque-tout et toujours à la recherche du danger, ne manque jamais de courage.

**Séquelles et cicatrices** : de nombreuses cicatrices, conséquences de trop avoir joué avec les lions.

Dans des circonstances non dévoilées, l'épouse de Wrath et leurs enfants furent capturés par le Culte du Pétale bleu et sacrifiés à un dieu ancien malveillant. Sa vie brisée, Wrath jura de se venger du culte. Dans les années qui suivirent, il réunit autour de lui des gens qui avaient également souffert aux mains de cultes étranges, dont beaucoup portaient les cicatrices visibles de leurs expériences. Ensemble, ils parcoururent donc le pays, ouvertement pour assurer leurs spectacles, mais secrètement pour recueillir des informations et infiltrer des sectes et sociétés bizarres afin de localiser le Culte du Pétale bleu et enfin assouvir le désir de vengeance de Wrath.

**Occupations suggérées :** clown (artiste scénique), Monsieur muscles (athlète ou lutteur), trapéziste (athlète), dompteur (dresseur), manœuvre (ouvrier ou criminel), musicien, monstre de cirque (vagabond), magicien (arnaqueur/artiste scénique).

### Incroyable, mais vrai

« Nous n'imprimons que la vérité ! » clame haut et fort le slogan de l'hebdomadaire *Incroyable mais vrai* ! Chaque édition apporte pléthore de nouvelles inhabituelles parlant de fantômes, de monstres, d'extraterrestres et d'événements mystérieux. Une petite équipe dévouée de rédacteurs travaille sans relâche à dénicher des histoires dignes d'être publiées pour satisfaire l'intérêt de son lectorat. De temps en temps, un ou plusieurs membres à temps plein de la rédaction se salissent les mains avec le travail de terrain, mais la grande partie de l'enquête effective est conduite par l'armée de journa-



listes *ad hoc* du journal. Composé à la fois d'amateurs et de professionnels, cette structure d'investigateurs travaille en solo ou en petites équipes pour découvrir des meurtres macabres, des complots infâmes et des trucs donnant généralement la chair de poule.

Les journalistes œuvrant dans les médias traditionnels ont tendance à considérer les histoires imprimées dans *Incroyable mais vrai* ! comme un ramassis de ragots et de mensonges éhontés. Dans la plupart des cas, cette vision n'est en effet pas très éloignée de la vérité, mais pour qui sait lire entre les lignes, le journal révèle parfois parmi ses chroniques et articles farfelus une certaine vérité sombre.

Le rédacteur en chef et éditeur, Elijah Cleaver, apprécie cette situation. Après toutes ces années à publier des nouvelles de l'étrange et du merveilleux, il a commencé à apercevoir certaines tendances.

### Incroyable, mais vrai

#### Robert Andersson, 44 ans, journaliste

Dans sa jeunesse, Robert est allé en Amérique pour étudier à l'Université Miskatonic d'Arkham. Doté d'un vrai talent pour l'écriture, il a travaillé au journal étudiant en rêvant qu'un jour il reviendrait en Suède comme écrivain lauréat du prix Nobel, mais ce rêve ne devait jamais se réaliser. En même temps que les rejets des éditeurs s'accumulaient à côté de sa machine à écrire, Robert a découvert qu'il pouvait tout de même joindre les deux bouts en écrivant pour les journaux et les magazines. Plus sinistre et colorée était l'histoire, plus d'attention il recevait et mieux il était payé. Il ne fallut pas longtemps avant qu'il n'entame une relation productive avec le magazine *Incroyable mais vrai* !

Aujourd'hui, Robert travaille à peu près exclusivement pour *Incroyable mais vrai* ! Il parcourt les ruelles et les recoins oubliés de l'Amérique, à la recherche du genre d'histoires bizarres et invraisemblables qu'affectionne le lectorat du magazine. Que ce soit comme ami ou comme nuisance, Robert a construit un vaste réseau de contacts qui lui fournit les tout derniers potins et rumeurs.

FOR	40
CON	55
TAI	65
DEX	60
APP	55
INT	75
POU	60
ÉDU	80

**Points de vie :** 12

**Impact :** 0

**Carrure :** 0

**Mouvement :** 6

**Santé mentale :** 58

**Chance :** 6

#### Combat

- Corps à corps 35 % (17/7), ID3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)

#### Compétences

Arts et métiers (littérature) 70 %, arts et métiers (photographie) 25 %, baratin 50 %, bibliothèque 50 %, charme 65 %, conduite 40 %, crédit 40 %, histoire 50 %, occultisme 40 %, persuasion 30 %, psychologie 60 %

#### Langues

Anglais 60 %, suédois (langue maternelle) 80 %

#### Profil

**Description :** d'allure mince, presque fragile, avec un front dégarni et des lunettes, un regard plein de gentillesse et un sourire chaleureux.

**Biens précieux :** sa fidèle machine à écrire portable Remington et une vieille Ford cabossée, mais qu'il adore.

**Traits :** esprit vif, avec une imagination fertile, et une capacité très utile à se faire des amis de presque tout le monde.

Un journaliste d'*Incroyable, mais vrai* !



Cleaver sait que le monde n'est pas ce qu'il semble être et souhaite avertir ses lecteurs que l'humanité n'est pas la seule espèce intelligente présente sur la planète (ou dans la galaxie !). Cependant, il sait aussi que la vérité a un coût. Il y a quelques années, il a publié un article concernant le Culte de la Sagesse étoilée qui l'a mis dans une situation difficile, puisque le bureau du journal fut incendié et sa vie (et celle de son équipe) menacée.

Depuis, il la joue soft, mais entretient le désir de savoir exactement ce qui se passe dans ces cultes étranges qui semblent émerger dans tout le pays. À cette fin, il travaille à distance en employant des équipes d'investigateurs indépendants et en les complétant par son propre personnel pour effectuer des recherches sur le terrain sur les transactions et les événements sombres contre nature. Même si la vérité est insaisissable, ses équipes reviennent avec des histoires suffisamment bizarres pour remplir les colonnes du journal et satisfaire son lectorat.

*Occupations suggérées* : détective privé, écrivain, journaliste, parapsychologue, photographe, professeur, vendeur (itinerant).

### Le 13<sup>e</sup> Sud

En tant que flic de base, vous entendez les échos de la rue, vous voyez les dessous de la ville et, si vous êtes très malchanceux, vous pouvez même apercevoir ce qui se passe réellement dans ces ruelles et ces sous-sols sombres. L'été dernier, quatre flics du 13<sup>e</sup> arrondissement de la police de New York, au sud de Manhattan, ont répondu à un appel qui les a conduits au sous-sol d'un bloc d'immeubles sur la 14<sup>e</sup> rue est. Ce qu'ils ont découvert à l'intérieur était si choquant que cela les a changés pour toujours. Peu de temps après, les quatre flics parlèrent à un autre de cette expérience et décidèrent que cela suffisait : ils en avaient assez de perdre leur temps à s'occuper de menus larcins et sans jamais entrer dans le vif du sujet, à ne jamais faire quoi que ce soit d'utile. Ils convinrent qu'il était impossible de laisser perdurer ce qu'ils avaient trouvé dans ce sous-sol, et que là où ils découvriraient des preuves indiquant des pratiques diaboliques similaires, ils prendraient les choses en mains.

Au quotidien, les flics sont comme tous les autres, arpentant leur secteur, traitant les soucis quotidiens des rues et des bas quartiers. Toutefois, si l'un d'entre eux surprend la puanteur de rituels contre nature, de sacrifices sanglants ou tout simplement d'autres bizarreries, il entraîne les autres dans son sillage et ils se mettent à travailler en équipe. Ils ont bien entendu



Le 13<sup>e</sup> Sud

### Jo Van Bordde, 45 ans, officier de police en uniforme et maître-chien

Jo Van Bordde patrouille dans les rues de New York City depuis qu'il a rejoint les forces de police en tant que recrue tout juste émoulue. Pour beaucoup, il représente un spectacle familier : en patrouille avec Max, son chien, il est connu tout à la fois des citoyens et des criminels comme un « flic réglo ». Il est respecté et aimé. Pourtant, derrière le sourire de façade, Van Bordde cache un sombre secret. Récemment, il a été approché par certains de ses collègues qui lui ont demandé s'il était prêt à « changer les choses ». Ses collègues lui ont raconté ce qu'ils avaient découvert dans un sous-sol de la 14<sup>e</sup> rue est, et comment ils avaient décidé de leur propre initiative de chasser de telles horreurs de leurs rues. Van Bordde a accepté et a été reçu au sein de cette conspiration. Aujourd'hui, Van Bordde et Max ne se contentent pas de garder un œil sur les pickpockets et les voyous de la rue. Ils rôdent également dans les ruelles sombres, les bâtiments abandonnés et les zones les moins fréquentables de l'arrondissement de police n° 13, où ils évincent des choses qui donneraient des cauchemars au reste de l'humanité.

FOR	45
CON	50
TAI	65
DEX	60
APP	45
INT	60
POU	55
EDU	60

Points de vie : 11  
Impact : 0  
Carrure : 0  
Mouvement : 6  
Santé mentale : 54  
Chance : 60



- Corps à corps 55 % (27/11), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Armes de poing 45 % (22/9), 1D8 points de dégâts (.32 automatique)
- Esquive 30 % (15/6)

### Compétences

Baratin 60 %, conduite 45 %, crédit 26 %, discrétion 65 %, dressage (chiens) 65 %, droit 30 %, écouter 35 %, grimper 40 %, premiers soins 50 %, intimidation 45 %, lancer 40 %, occultisme 45 %, pister 35 %, psychologie 50 %, trouver objet caché 50 %

### Langues

Anglais (langue maternelle) 90 %, néerlandais 65 %

### Profil

**Description** : grand et mince, aux yeux bleus, les cheveux brun foncé montrant un peu de gris, et une moustache.

**Personnes importantes** : Manon, son épouse dévouée qui souhaite retourner en Belgique.

**Lieux significatifs** : Namur en Belgique, d'où lui et sa famille sont originaires.

**Biens précieux** : son chien et compagnon, Max, un Border Collie.

**Traits** : aime boire de la bière belge, quand il peut mettre la main dessus.



des ressources et un temps limités, mais leur insigne de police leur ouvre les portes qui sont généralement fermées à l'homme de la rue. Tant pis s'ils ne peuvent pas toujours aller jusqu'à l'arrestation, ils font ce qu'ils peuvent pour apaiser la vague de damnation qui semble infester la ville. Après tout, tant que leurs chefs ne sont pas au courant, ils ne peuvent pas leur interdire quoi que ce soit.

**Occupations suggérées :** inspecteur, informateur (criminel ou vagabond), policier.

#### La division de recherche de SKT

SKT (pour « Seeking Knowledge and Truth », soit en français : À la recherche de la connaissance et de la vérité) est une société multinationale disposant de bureaux à travers le monde. Elle possède de nombreux départements. C'est un acteur majeur des industries pharmaceutiques et technologiques haut de gamme possédant des ramifications dans toutes sortes d'autres domaines.

En dépit de sa taille et de sa richesse, SKT a connu des débuts modestes, depuis sa fondation en 1934, par Walter Marsh père. À l'époque, la société s'appelait New Age Technologies, et on laissait alors entendre que le financement de Walter Marsh provenait de la région d'Innsmouth. La société a bien prospéré depuis, en particulier au cours de la Seconde Guerre mondiale, grandissant et se diversifiant pour devenir l'une des principales multinationales existant aujourd'hui.

La quête autour des nouvelles technologies et des découvertes pharmacologiques capitales se trouve au centre de la mission de SKT. Afin de soutenir et d'approvisionner cette demande incessante, la compagnie possède de nombreuses unités de recherche appelées unités de défricheurs (Path Finder Units) disséminées de par le monde. Chaque UD travaille sous la direction d'un chef de département, qui a toute liberté

pour embaucher ou licencier ses équipes de chercheurs et d'acteurs de terrain. Aucune unité ne ressemble à une autre, car chacune est recrutée pour servir les orientations particulières de son chef du département.

Avec un accès à des équipements dernier cri, des capacités de dépenses illimitées et la relative liberté des chercheurs d'explorer différentes spécialités, il n'est pas étonnant que certaines UD suivent des champs de recherche et d'investigation plutôt étranges. Ce que la compagnie fait des informations que ses équipes lui envoient reste une énigme, mais quelqu'un de haut placé en son sein doit leur accorder une cer-

#### La division de recherche de SKT

##### Henry Talotap, 39 ans, anthropologue

Né et ayant grandi à Boston, Talotap est allé à Arkham étudier à l'Université Miskatonic. Son doctorat en anthropologie en poche, il est resté à Arkham pour chercher un travail. Après avoir occupé une série d'emplois peu rémunérés, Talotap a réussi à avoir une place dans l'expédition organisée en 1921 en Afrique de l'Est, financée par son université, pour étudier les rites de passage indigènes.

À l'insu de Talotap, l'expédition était financée conjointement par SKT, qui souhaitait par là identifier et obtenir les ingrédients de certains remèdes concoctés par les anciens des tribus locales et qui, selon des récits historiques, auraient des propriétés « exceptionnellement bénéfiques ». Au cours de cette mission, Talotap a contribué non seulement à gagner la confiance des anciens, mais aussi à se procurer la liste complète des ingrédients nécessaires pour préparer le remède. De retour à Arkham, il a été approché par SKT, qui lui a proposé un rôle dans l'une de ses nouvelles unités de défricheurs. Talotap a sauté sur l'occasion et a rejoint l'organisation pour devenir l'un des premiers à travailler dans ces UD expérimentales.

FOR	55
CON	60
TAI	75
DEX	50
APP	55
INT	80
POU	60
EDU	90

**Points de vie :** 13

**Impact :** +1D4

**Carrure :** 1

**Mouvement :** 7

**Santé mentale :** 43

**Chance :** 50

##### Combat

- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 + 1D4 points de dégâts, ou selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)

##### Compétences

Anthropologie 80 %, archéologie 30 %, arts et métiers (photographie) 40 %, bibliothèque 35 %, charme 40 %, crédit 25 %, histoire 50 %, occultisme 20 %, persuasion 30 %, pister 40 %, psychologie 60 %, sciences (astronomie) 20 %, sciences (biologie) 20 %, sciences (chimie) 20 %, sciences (zoologie) 15 %, trouver objet caché 55 %

##### Langues

Anglais (langue maternelle) 90 %, français 30 %, grec 20 %, latin 40 %

##### Profil

**Description :** 1,87 m, avec les cheveux blonds (mais quelques cheveux gris commencent à poindre), le teint pâle et de petites lunettes épaisses.

**Lieux significatifs :** la vallée du grand rift, en Afrique de l'Est, et Boston, en Nouvelle-Angleterre.

**Biens précieux :** un crâne préhistorique anthropomorphe étrangement déformé, trouvé en Afrique du Nord, défiant toute identification scientifique. Talotap est convaincu qu'il représente « le chaînon manquant » de l'humanité.

**Traits :** aborde la vie de manière logique et méthodique, déteste le chaos et le désordre.



Un bureau d'apparence anodine de SKT









**Sean Wolfe, 39 ans, assistant de terrain et archiviste**

Sean Wolfe travaille pour SKT depuis maintenant quinze ans. Après ses débuts dans l'un des départements de services de données de la société, son aptitude naturelle à résoudre les problèmes, ainsi que son vaste savoir-faire technique, ont attiré l'attention de la division de recherche. Transféré en interne dans une unité de défricheurs, Wolfe a passé les dix dernières années de sa vie à travailler aux côtés d'un éventail d'experts de terrain (allant du chasseur de gros gibier jusqu'au physicien), en apportant un soutien technique sur le terrain et en facilitant la gestion d'archives de textes rares (comprenant leur récupération, leur reproduction et leur stockage).

### La division de recherche de SKT

Au sein de SKT, Wolfe a gagné la réputation d'un homme qui a du répondant. Sa connaissance et sa capacité à travailler calmement même sous une pression extrême sont considérées comme une denrée très rare, si bien que d'autres UD réclament régulièrement ses compétences. En conséquence, Wolfe a de bonnes relations avec un certain nombre d'UD au sein de SKT, et en sait vraisemblablement beaucoup plus sur les opérations en cours que ses patrons ne le souhaiteraient. Lors de sa dernière mission sur le terrain, deux membres de son équipe ont disparu en explorant un réseau de grottes dans les Appalaches, en Caroline du Nord. Malgré les tentatives de localisation et de sauvetage, on n'a pas pu les retrouver. Depuis, Wolfe est devenu distant et méfiant, confiant à quelques collègues qu'il ne croit pas à la version officielle sur ces événements et soupçonne un acte criminel. Il commence à douter que SKT ait les intérêts de ses employés aussi à cœur qu'on pourrait le penser.

FOR	30
CON	40
TAI	60
DEX	40
APP	70
INT	75
POU	50
ÉDU	80

**Points de vie :** 10  
**Impact :** 0  
**Carrure :** 0

**Mouvement :** 7  
**Santé mentale :** 43  
**Chance :** 60

#### Combat

- Corps à corps 25 % (12/5), ID3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Esquive 20 % (10/4)

#### Compétences

Arts et métiers (photographie) 55 %, baratin 50 %, bibliothèque 70 %, comptabilité 45 %, crédit 49 %, électricité 60 %, électronique 40 %, histoire 40 %, informatique 80 %, mécanique 45 %, Mythe de Cthulhu 5 %, occultisme 40 %, persuasion 35 %, psychologie 30 %

#### Langues

Allemand 30 %, anglais (langue maternelle) 80 %, espagnol 10 %

#### Profil

**Description :** 1,77 m, avec des cheveux bruns et la barbe taillée, de corpulence moyenne.

**Lieux significatifs :** les collines du New Hampshire, dans les rares occasions où il a le temps de s'y rendre.

**Biens précieux :** montre à gousset fétiche, que lui a donnée son père.

**Traits :** calme et réservé, travailleur. Est devenu récemment soupçonneux envers son employeur.

**Séquelles et cicatrices :** cicatrice dans la paume de la main droite.

### Novem Angelus

Une grande fortune entraîne souvent une grande responsabilité. L'argent ouvre nombre de portes et permet d'acheter l'accès à toutes sortes de connaissances. Malheureusement, une fois ouvertes, certaines portes ne peuvent plus être refermées.

Les Neuf Anges, ou pour donner à l'organisation son titre correct en latin, « Novem Angelus », est une société philanthropique de la Nouvelle-Angleterre constituée de quelques individus très riches et très puissants. Fondée en 1784 dans le sillage de la guerre d'indépendance, cette société fut créée avec pour mission de « nourrir, développer et améliorer tous les hommes de bien », en fournissant soutien, introductions et parrainages aux familles aisées du New Hampshire, du Massachusetts et du Maine. Leur nom, « les Neuf », représente les « neuf choristes » – les neuf personnes fondatrices de l'organisation, dont on dit qu'elles comprendraient d'éminents aristocrates français et britanniques (devenus américains).

### Novem Angelus

#### Sveinung Svea, 42 ans, écrivain

À première vue, Svea ressemble à un écrivain norvégien geek, obsédé par les jeux vidéo, les bandes dessinées et les livres d'horreur. Mais derrière cette façade se cache un intellect particulièrement pénétrant et déterminé. Le véritable travail de Svea, lorsqu'il n'est pas en train de produire encore et encore un nouveau roman d'horreur à sensation, est la collecte, l'analyse et la destruction de textes anciens concernant la vraie nature du cosmos. On ne sait pas comment il a attiré l'attention de Novem Angelus, et ni Svea ni son éditeur ne sont prêts à prendre la parole sur la question. Son travail pour les Neuf est un secret bien tenu. Svea se sert de sa maigre célébrité pour parcourir le monde afin d'effectuer des recherches et de participer à de nombreuses conventions de fans. En réalité, il planifie ces voyages avec soin et s'en sert comme couverture pour ses véritables objectifs. Une fois qu'il a acquis un texte « rouge », il enregistre son contenu et le transfère vers une adresse de serveur fournie par son éditeur, puis il détruit l'original.

Svea sait peu de choses sur ses employeurs, malgré les tentatives de découvrir qui sont les Neuf. « Tous les chemins mènent » en fait à M. Villiers et pas au-delà. Malgré cela, Svea est dévoué à la cause,

voyant son travail comme nécessaire à la protection de l'humanité et de la société en général.

FOR	60
CON	50
TAI	70
DEX	40
APP	45
INT	90
POU	75
ÉDU	95

**Points de vie :** 0  
**Impact :** + ID4  
**Carrure :** 1  
**Mouvement :** 6  
**Santé mentale :** 64  
**Chance :** 50

#### Combat

- Corps à corps 25 % (12/5), ID3 + ID4 points de dégâts, ou selon l'arme
- Armes de poing 65 % (32/13), ID10 points de dégâts (Glock 17, 9 mm)
- Esquive 20 % (10/4)



Au cours des deux derniers siècles, Novem Angelus a poursuivi ses bonnes œuvres, instituant de nombreuses fondations touchant à l'éducation ainsi que des organismes de bienfaisance. La société évite toute publicité et attend la même chose de la part de ses membres, ainsi que l'exprime sa devise : « Nous ne cherchons que la vérité sans gloire ». Neuf individus puissants et discrets gèrent et dirigent encore aujourd'hui la société, mais un seul est connu du grand public : M. Luc Villiers, qui représente le groupe lorsque cela est nécessaire. Les Neuf connaissent depuis longtemps de « terribles vérités » trop horribles pour la population, et cherchent des moyens pour minimiser et contenir ces informations, usant à la fois d'argent et d'influence pour aider leurs agents à « sauver le monde » tout en restant absolument dans l'ombre (et à l'écart de tout scandale possible). Travaillant au moyen d'intermédiaires, les Neuf emploient des personnes pour entreprendre des missions délicates, comme l'acquisition de tomes ou objets anciens, l'enquête sur des individus et d'autres organisations, ainsi que des expéditions de financement. Avec une organisation tellement secrète, les rumeurs abondent sur les Neuf, qui sont souvent mêlés à toutes sortes de théories du complot étranges et exceptionnelles. Quant à la vérité, les Neuf n'en pipent mot.

#### Compétences

Archéologie 17 %, arts et métiers (romancier de style horrifique) 50 %, baratin 25 %, bibliothèque 75 %, crédit 66 %, histoire 55 %, informatique 85 %, Mythe de Cthulhu 12 %, occultisme 70 %, persuasion 40 %, psychologie 20 %, sciences (astronomie) 15 %, sciences (biologie) 10 %, sciences (chimie) 9 %, sciences (physique) 10 %, trouver objet caché 39 %

#### Langues

Allemand 25 %, anglais 80 %, arabe 7 %, grec 20 %, latin 66 %, norvégien (langue maternelle) 90 %

#### Profil

**Description** : petit et gros, trapu, chauve, avec un teint rougeaud et les yeux bleus.

**Ideologie et croyances** : certains livres contiennent une sagesse antique que l'on doit protéger contre les masses ignorantes et irréfléchies ; la sagesse ne doit être que dans les mains d'intellectuels supérieurs.

**Personnes importantes** : Mercredi, son chat noir de compagnie.

**Biens précieux** : une copie falsifiée du Livre d'Eibon, deux pages présumées issues d'un exemplaire de l'AlAzif, et un tesseract.

**Traits** : jovial et plein d'esprit.

## Novem Angelus

### Pr Daniel Skomorowski, 35 ans, archéologue

Le comte Daniel Skomorowski est né avec une cuillère en argent dans la bouche. Ses ancêtres appartenaient à une vieille lignée de la Pologne prussienne ayant émigré au Danemark, et il n'a donc manqué de rien. Quand vint le moment d'opter pour une faculté, Skomorowski choisit de traverser l'océan pour aller étudier à l'Université Miskatonic d'Arkham.

Avant que Skomorowski quitte Arkham pour revenir en Europe, il fut approché par un associé de Luc Villiers avec une proposition alléchante, à savoir participer à une expédition destinée à étudier l'histoire des tribus esquimaudes du Groenland occidental. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'à ce que, au cours d'une fouille, la catastrophe arrive. Lorsqu'une équipe de sauvetage parvint finalement au camp de l'expédition, ses membres en étaient tous morts, hormis Skomorowski, qui ne se souvenait de rien de ce qui s'était passé. Le seul indice résidait dans l'objet qu'il serrait fermement lorsque les sauveteurs ont retrouvé son corps inconscient : un tupilaq taillé dans l'os dépeignant une créature tordue à l'aspect maléfique.

Après son rétablissement, Skomorowski a obtenu un emploi à temps plein pour effectuer des recherches sur les pratiques autochtones et les artefacts religieux dans le monde entier, auprès de l'organisation finançant l'expédition : Novem Angelus.

FOR	55
CON	75
TAI	65
DEX	50
APP	55
INT	80
POU	60
EDU	90

Points de vie : 14

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 7

Santé mentale : 54

Chance : 55

#### Combat

- Corps à corps 35 % (17/7), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Épées 45 % (22/9), 1D6+1 points de dégâts (rapière)
- Armes de poing 30 % (15/6), dégâts selon l'arme
- Fusils 50 % (25/10), dégâts selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)



#### Compétences

Archéologie 80 %, bibliothèque 26 %, charme 25 %, conduite 40 %, crédit 93 %, histoire 65 %, naturalisme 25 %, occultisme 25 %, persuasion 35 %, sciences (géologie) 20 %, sciences (mathématiques) 25 %, survie (Arctique) 35 %, trouver objet caché 55 %

#### Langues

Anglais 80 %, groenlandais 15 %, latin 20 %, danois (langue maternelle) 90 %

#### Profil

**Description** : de taille moyenne et musclé, un visage angélique, et les yeux bleus.

**Personnes importantes** : sa famille nombreuse, comprenant son arrière-grand-mère, sa grand-mère, sa mère, son père, et sa sœur.

**Lieux significatifs** : le Danemark, son pays natal et le siège de sa famille.

**Biens précieux** : une chevalière arborant le blason de la famille Skomorowski ; son berger allemand, Santo.

**Traits** : très dédaigneux de l'incompétence et de la bêtise ; a tendance à ne pas voir les choses uniquement en noir et blanc, mais également avec des nuances de gris.

### Les Enfants de Ratched

Ceux qui ont croisé le Mythe sont changés à jamais. Le monde autour d'eux n'est plus le lieu sûr et serein dans lequel ils pensaient avoir grandi. Au lieu de cela, ils voient des ombres dans l'obscurité, des visages pâles aux fenêtres et, quand ils regardent les étoiles, ils n'aperçoivent que mille yeux moqueurs. Pour beaucoup, c'est le début d'une descente pure et simple dans la folie, dont la seule issue possible est le confort de l'oubli. Mais pour certains individus chanceux, la folie n'est que temporaire, ce qui leur permet de retrouver (à un degré plus ou moins grand) leur vie antérieure.

On ne sait pas exactement comment les « Enfants de Ratched » en sont venus à se retrouver aux bons soins de l'asile d'Arkham, car chacun est arrivé de manière indépendante et affichait des conditions psychologiques distinctes. Cependant, tous développèrent rapidement une solide amitié et, chaque fois que l'occasion l'a permis, ils se sont réunis discrètement pour se raconter à voix basse leurs expériences. Chacun

a vu dans les autres un reflet de lui-même, c'est-à-dire quelqu'un touché de manière inexplicable par le Mythe. Bien qu'ils l'aient tous croisé d'une manière différente, leurs expériences avaient des aspects communs. Leurs mondes avaient été irrémédiablement transformés et ils recherchaient leur compagnie mutuelle. Après une période de plusieurs mois, voire de plusieurs années, chacun a été jugé guéri et renvoyé dans le monde normal. Une fois de retour chez eux, ces personnes en ont contacté d'autres et ont commencé à travailler ensemble en conformité avec le plan qu'elles avaient établi lorsqu'elles se trouvaient à l'asile. Sachant que personne ne pourrait jamais croire leurs histoires au sujet de créatures surnaturelles et de cultes impies, les Enfants de Ratched avaient en effet convenu qu'à leur libération, ils uniraient leurs forces et œuvreraient ensemble à débarrasser le monde de ces horreurs. Ils sourient aux médecins et aux infirmières, cachèrent leurs pilules dans le creux de leurs mains, et attendirent. Avec un humour un peu sombre, ils se nomment « les Enfants de Ratched », une

blague en référence à un personnage du roman de Ken Kesey, *Vol au-dessus d'un nid de coucou*, paru en 1962. Vivotant avec des emplois alimentaires, ils surveillent les signes du Mythe. Lorsque l'un d'entre eux pense qu'un culte est actif dans la région, ou qu'il entend des histoires inexplicables tournant autour de bêtes insolites, il appelle les autres et, ensemble, ils se mettent à la recherche de la vérité. Fuyant les projecteurs, ils préfèrent agir dans l'ombre, en s'inventant souvent de fausses identités pour garantir leur anonymat lorsqu'ils traitent avec les autorités. Un ou deux font office de recruteurs, voyageant d'un État à l'autre, visitant les établissements psychiatriques pour repérer les patients portant les cicatrices visibles et invisibles de leurs rencontres avec des dieux anciens. Malgré des ressources minimales, les Enfants de Ratched mettent à profit un ensemble hétéroclite de compétences, de connaissances et d'expériences, même si leur capacité de force mentale peut parfois ressembler à de la fumée dans la brise. *Occupations suggérées* : quelconque, tant que l'investigateur prend le bagage d'expérience du Mythe (cf. page 49).



### Les Enfants de Ratched

**Douglas Lee Haxton, 52 ans, employé de la poste (qui en a vu trop)**

Haxton aimait son travail au bureau de poste d'Arkham, arpentant les itinéraires habituels de

livraison, rencontrant les gens et fournissant un réel service. Toutefois, il a toujours senti qu'il lui manquait quelque chose, mais sans avoir jamais pu mettre le doigt sur ce que cela pouvait être.

Peu de temps avant son cinquantième anniversaire, il a aperçu quelque chose d'étrange à la frontière de son champ de vision, alors qu'il passait devant un entrepôt désaffecté. Voulant regarder de plus près, Haxton fut abordé par une meute d'hommes-bêtes brutaux et survécut à peine à cette rencontre. Et tandis que le traumatisme physique guérissait rapidement, il fallut beaucoup plus de temps à son esprit pour récupérer. Après avoir passé sept mois à l'asile d'Arkham, Haxton fut libéré, les médecins consignant qu'il bénéficiait d'un « rétablissement complet ». En vérité, il avait simplement appris à ne dire aux médecins que ce qu'ils voulaient entendre.

Le temps passé à l'asile ne fut pas chose vaine. D'autres avaient survécu à leurs propres rencontres avec des choses que l'homme ne devrait pas connaître. Ces personnes écoutèrent le récit de Haxton et acquiescèrent de la tête. Ils savaient qu'il disait la vérité. Ils se nommaient les Enfants de Ratched et proclamaient qu'ils œuvraient à protéger l'humanité des horreurs

de la nuit. Après avoir été libéré, Haxton resta en contact avec les Enfants de Ratched et les rencontra en secret jusqu'à ce qu'on lui propose d'intégrer le groupe et de participer à la lutte pour le salut de l'humanité. Haxton avait trouvé ce qu'il recherchait depuis sa naissance : une cause à suivre, qui allait changer les choses. Il consacre désormais presque chaque minute de son temps libre au « projet », consultant en permanence Internet et les journaux pour découvrir des incidents pouvant être liés à l'action des Anciens. Il est vigilant et prêt à répondre à l'appel quand il vient.

FOR	60
CON	45
TAI	70
DEX	45
APP	50
INT	90
POU	65
ÉDU	85

**Points de vie** : 0

**Impact** : +1D4

**Carrure** : 1

**Mouvement** : 5

**Santé mentale** : 55

**Chance** : 60

#### Combat

- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 + 1D4 points de dégâts, ou selon l'arme
- Armes de poings 40 % (20/8), dégâts selon l'arme
- Fusils 70 % (35/14), dégâts selon l'arme
- Esquive 22 % (11/4)

#### Compétences

Arts et métiers (chant) 25 %, arts et métiers (comédie) 35 %, bibliothèque 60 %, comptabilité 50 %, crédit 24 %, discrétion 40 %, écouter 40 %, histoire 25 %, imposture 25 %, informatique 50 %, lancer 50 % Mythe de Cthulhu 4 %, occultisme 50 %, persuasion 60 %, sciences (astronomie) 40 %, sciences (physique) 20 %, trouver objet caché 45 %

#### Langues

Anglais (langue maternelle) 85 %, français 20 %

#### Profil

**Description** : de taille moyenne, chauve, trapu, aux yeux cernés et hantés.

**Personnes importantes** : pour lui une seule chose : tandis qu'il s'est éloigné de ses amis, il s'occupe encore de ses parents âgés.

**Biens précieux** : une bibliothèque fournie ; son doux fusil Mossberg 590 de calibre 12 (avec baïonnette) ; son adorable pistolet Colt 1911A1, .45 ACP.

**Traits** : passionné d'armes à feu. Depuis son « incident », il en garde toujours une à proximité (ou dans sa voiture, à tout le moins), même s'il n'a pas de permis de port d'arme. Il a tendance à se méfier des gens nouveaux, et il lui arrive d'avoir des explosions extrêmes de nervosité.

**Séquelles et cicatrices** : longue cicatrice de 30 cm au côté droit du torse où une créature mi-homme, mi-bête l'a labouré de ses griffes.

**Phobies et manies** : claustrophobie, peur des espaces clos.





**Luke Atkinson, 28 ans, enseignant**

Fils d'un tondeur de moutons et d'une cuisinière, Luke ne se destinait pas au métier d'agriculteur, préférant passer son temps à étudier les livres et l'art. Dédaignant le style de vie austère de ses parents, il alla étudier à l'Université d'Australie pour devenir enseignant. Après avoir obtenu son diplôme, Atkinson retourna dans sa ville natale pour enseigner, où il se maria et eut deux enfants. Cependant, sa vie allait bientôt changer de nouveau.

Atkinson aimait l'exploration et faisait souvent des randonnées solitaires. Lors de l'un de ses pèriples au lac Bleu, quelque chose d'horrible et d'explicable arriva. Une chose extraterrestre et immonde émergea des eaux, ses appendices hideux saisirent Atkinson et le tirèrent hors de ce monde. Que cela ait duré des secondes, des heures ou des jours, Atkinson ne peut le dire. Tout ce qui lui reste de cette expérience, c'est une série de visions cauchemardesques dans lesquelles il a vu l'essor des Anciens et le sort probable de l'humanité. Atkinson finit par se réveiller au bord du Culcocha, un lac de cratère situé dans la province d'Imbabura, en Équateur. L'esprit brisé et le corps lacéré, il fut découvert défilant par les habitants du coin et conduit à l'hôpital le plus proche. D'après le portefeuille qu'ils avaient retrouvé, les habitants crurent qu'Atkinson était un voyageur victime d'une difficulté indéterminée. Finalement, les autorités réussirent à communiquer avec sa famille et des dispositions furent prises pour son retour en Australie.

En rentrant chez lui, il était clair que, tandis que son corps était guéri, son esprit était détraqué, en plus du fait qu'il n'y avait aucune véritable explication sur la manière dont il s'était retrouvé en Équateur. À contrecœur, sa famille le laissa donc aux bons soins de l'Hôpital Thomas Brentwood. Ce fut pendant le temps passé là-bas qu'Atkinson rencontra un visiteur de l'hôpital appelé Anton et sympathisa avec lui. Il avait eu lui aussi d'étranges apparitions. Anton lui indiqua que d'autres avaient eux aussi « touché l'Autre », et qu'ils appartenaient à un groupe

## Les Enfants de Ratched

secret appelé les Enfants de Ratched, qui s'était donné pour mission d'empêcher le retour des Anciens. Anton apprit à Atkinson comment tromper les médecins dans le but d'obtenir sa libération. De temps en temps, Anton fait un saut chez Atkinson et les deux disparaissent des semaines durant. Sa famille pense qu'ils partent explorer l'intérieur du pays, mais en réalité, ils enquêtent sur le Mythe pour le combattre.

FOR	75
CON	60
TAI	60
DEX	60
APP	60
INT	60
POU	40
EDU	75

**Points de vie :** 12

**Impact :** +ID4

**Carrure :** 1

**Mouvement :** 8

**Santé mentale :** 28

**Chance :** 45

### Combat

- Corps à corps 45 % (22/9), ID3 + ID4 points de dégâts, ou selon l'arme (crosse de hockey)
- Fusils 40 % (20/8), dégâts selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)

### Compétences

Arts et métiers (arts plastiques) 30 %, arts et métiers (histoire de l'art) 45 %, baratin 50 %, charme 20 %, crédit 35 %, équitation 30 %, histoire 40 %, Mythe de Cthulhu 6 %, naturalisme 30 %, occultisme 20 %, persuasion 45 %, pister 25 %, sciences (astronomie) 10 %, sciences (biologie) 35 %, science (chimie) 40 %, survie (intérieur du pays australien) 40 %, trouver objet caché 35 %

### Langues

Anglais (langue maternelle) 80 %, espagnol 10 %

### Profil

**Description :** de taille moyenne, avec des cheveux bruns en bataille, des yeux verts, et un sourire en coin.

**Personnes importantes :** marié à Elyse et père de deux enfants : un fils nommé Jack, et une petite fille nommée Isabella. Son père Keith et sa mère Jane gèrent la ferme familiale avec l'aide de son frère Ryan et de sa sœur Teagan.

**Ideologies et croyances :** fera tout pour protéger sa famille (et par extension, l'humanité) des horreurs qu'il a entraperçues dans le futur.

**Biens précieux :** une crosse de hockey que lui avait donnée son père.

**Traits :** honnête et ouvert, avec un esprit vif et quelque peu sarcastique.

**Séquelles et cicatrices :** a des cicatrices au genou droit, en bas à droite de l'abdomen et en haut du ventre. Il n'a aucun souvenir de la façon dont ces blessures lui ont été infligées.

## Les Résurrectionnistes

En 1926, des personnes se rapprochèrent grâce à leur intérêt commun pour l'occultisme. Travaillant ensemble et partageant leurs ressources, elles partirent à la recherche de savoirs oubliés dans de vieux livres moisissés cachés dans les tréfonds de diverses bibliothèques et collections privées.

Au fil du temps, ce groupe (se faisant appeler « les Chercheurs ») a commencé à amasser toute une série de documents et de livres décrivant les magies surnaturelles et les étranges habitants d'autres mondes. Il ne fallut pas longtemps avant qu'il ne se scinde : certains membres voulaient expérimenter les connaissances contenues dans les livres en lançant les sorts et en essayant les invocations décrites, tandis que les autres Chercheurs voyaient cela comme une chose folle, estimant que les livres ne devaient pas être pris au pied de la lettre et qu'une approche plus détachée était nécessaire. Las de ce débat sans fin, ceux qui souhaitaient emprunter le chemin pragmatique prirent les choses en main et se lancèrent dans un rite d'invocation. Toutes les personnes impliquées dans cette invocation, sauf trois, moururent ou devinrent folles. Alors que les autres Chercheurs (ceux qui n'avaient pas pris part à l'invocation) se remettaient de la nouvelle, les trois survivants emportèrent avec eux la majorité des ouvrages de la bibliothèque. L'invocation les avait en effet transformés. Ils étaient dorénavant des hôtes pour l'être qu'ils avaient appelé et ils avaient une tâche toute nouvelle : ouvrir la voie au retour des Anciens.

Il ne fallut pas longtemps aux Chercheurs pour reconstituer le puzzle et prendre conscience de ce qu'ils avaient, sans le savoir, aidé à relâcher sur le monde. Dès lors, il n'y avait plus qu'une solution : il leur fallait retrouver les trois survivants et mettre fin à leur complot. Ainsi commença leur mission : enquêter sur toute activité possible du Mythe dans l'espoir qu'elle conduirait à l'un des trois ou même à tous.

Au fil des ans, les Chercheurs ont découvert et traité de nombreuses menaces du Mythe. Le prix à payer fut très important, seuls survécurent cinq des membres d'origine, et tous sont aux portes de la mort. Refusant d'abandonner leur tâche, les cinq Chercheurs restants conclurent un pacte pour utiliser l'un des quelques sorts restants à leur disposition, *Résurrection*.

Par une utilisation précautionneuse de ce sort, le groupe devint immortel et fut en mesure de poursuivre son travail longtemps après leur durée de vie normale. Aujourd'hui, ils œuvrent dans l'ombre, recrutant de nouveaux membres pour les Chercheurs afin qu'ils



## Les Résurrectionnistes

### Daniel Laufer, 39 ans, cryptographe

Après avoir travaillé comme briseur de code à la Direction

du Renseignement militaire britannique, Laufer a attiré l'attention des Chercheurs alors qu'il enquêtait sur une série de transmissions étranges et d'origine inconnue interceptées au cours de la Grande Guerre. Fasciné par ces messages aux codes mystérieux que lui présentèrent les Chercheurs, il devint une recrue passionnée, aussi à l'aise pour décoder les divagations d'occultistes médiévaux que les messages secrets des nations ennemies. Laufer travaille pour les Chercheurs depuis la fin de la guerre. Son obsession à trouver un sens caché derrière les codes énigmatiques qui lui ont été fournis l'a mené aux portes de la folie. Il est de plus en plus hanté par des cauchemars et des visions sombres, et ceux qui le connaissent parlent de sa nervosité et de son habitude croissante à se ronger les ongles.

Laufer est devenu un peu déconnecté, trouvant l'agitation de Londres contre les effets réparateurs de l'air marin à Brighton, où on peut souvent le trouver arpenter la promenade, jetant des regards furtifs en direction de l'horizon sur ce que les profondeurs de la mer pourraient dissimuler.

FOR	45
CON	45
TAI	60
DEX	60
APP	65
INT	80
POU	75
ÉDU	75

Points de vie : 10

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 8

Santé mentale : 42

Chance : 45

### Combat

- Corps à corps 25 % (12/5), ID3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)

### Compétences

Baratin 30 %, bibliothèque 70 %, comptabilité 40 %, crédit 47 %, Mythe de Cthulhu 9 %, naturalisme 35 %, occultisme 35 %, persuasion 45 %, sciences (cryptographie) 80 %, sciences (mathématiques) 75 %, trouver objet caché 75 %

### Langues

Anglais (langue maternelle) 90 %, latin 25 %

### Profil

**Description** : de taille et de constitution moyennes, à l'apparence soignée, les cheveux noirs et un teint rougeaud.

**Lieux significatifs** : le front de mer rafraîchissant de Brighton.

**Biens précieux** : Odin et Sif, ses deux chats.

**Traits** : a tendance à sourire en coin sans s'en rendre compte.

puissent aider à cette « grande tâche » qu'est la lutte contre le Mythe. Peu de gens connaissent l'entière vérité sur les Chercheurs. Mais ceux qui survivent assez longtemps et qui démontrent le bon état d'esprit pourraient être suffisamment « chanceux » pour qu'on leur chuchote quelques secrets à l'oreille. Les Résurrectionnistes (nom adopté par les cinq Chercheurs d'origine) travaillent

via des intermédiaires, recrutant et finançant des équipes à la fois sur le court et le long terme. Ces équipes peuvent inclure des personnes dotées d'un large éventail de compétences et d'expériences. Leurs membres ont pour la plupart en commun un profond désir d'affronter et de démasquer le mal. Certains aiment tout simplement le danger et l'aventure, tandis que quelques-uns rejoignent le

groupe pour satisfaire leur soif de livres étranges et de connaissances exotiques.

**Occupations suggérées** : bibliothécaire, contrebandier (trafiquant), criminel, détective privé, dilettante, infirmier, ingénieur, journaliste, médecin, occultiste, parapsychologue, pilote, pirate informatique, policier, professeur, sauvage, soldat.

## Les Résurrectionnistes



### Erik Ellström, 24 ans, dilettante

Erik est l'unique enfant d'Henry Ellström, propriétaire des Textiles Ellström. Après la mort de

sa mère alors qu'il était très jeune, Erik et son père émigrèrent aux États-Unis, où ce dernier veilla à ce que son fils ait le meilleur de tout, des tuteurs privés jusqu'aux plus beaux vêtements et jouets. Le cercle social d'Erik s'élargissait au fil des ans et, aujourd'hui âgé d'une vingtaine d'années, Erik est une figure très connue en ville.

Il y a un an de temps, Erik a été contacté par un certain M. Lancing, représentant d'un groupe d'intellectuels s'appelant eux-mêmes « les Chercheurs ». M. Lancing lui a dit que le groupe invitait quelques individus triés sur le volet et capables de « rester droits » pour rejoindre l'organisation. M. Lancing déclara notamment que le groupe était intéressé par les connaissances d'Erik en latin. Erik sauta sur l'occasion, qui ressemblait à une route vers l'aventure, ou tout au moins un certain amusement. Le quittant

avec une poignée de main, M. Lancing lui dit qu'il rentrerait bientôt à nouveau en contact. Erik sait que le groupe est probablement davantage intéressé par son argent que par toute autre chose, mais son excitation est à son comble depuis la rencontre. Chaque jour, il attend un éventuel appel, certain qu'il intégrera bientôt l'aventure de toute une vie.

FOR	55
CON	50
TAI	40
DEX	85
APP	55
INT	70
POU	25
ÉDU	85

Points de vie : 9

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 9

Santé mentale : 25

Chance : 65

### Combat

- Corps à corps 35 % (17/7), ID3 points de dégâts, ou selon l'arme

- Fusils 45 % (22/9), dégâts selon l'arme
- Esquive 42 % (21/8)

### Compétences

Arts et métiers (violin) 60 %, baratin 45 %, bibliothèque 45 %, charme 60 %, crédit 93 %, écouter 60 %, équitation 55 %, histoire 50 %, lancer 35 %, psychologie 45 %, trouver objet caché 35 %

### Langues

Anglais (langue maternelle) 85 %, latin 70 %, suédois 60 %

### Profil

**Description** : 1,70 m, de forte corpulence. Sa vie de luxe a évidemment un impact. Les cheveux blonds courts et les yeux bleu clair.

**Personnes importantes** : son père, Henry Ellström, propriétaire des Textiles Ellström.

**Lieux significatifs** : le manoir de son père à Kingsport, où la brise de mer emporte tous ses soucis.

**Biens précieux** : son violon, un inestimable del Gesù.

**Traits** : chercheur d'aventure et de frissons, souvent généreux de sa richesse.

### La Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué

La Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué est un groupe informel basé à l'Université Miskatonic d'Arkham. Elle a été fondée en 1889 par un petit groupe de professeurs partageant le même intérêt pour les phénomènes inexpliqués. Depuis ce temps, le groupe a poursuivi sa route, quelques membres fondateurs ayant pris leur retraite et de nouvelles recrues ayant été invitées à le rejoindre. La société a acquis une certaine notoriété grâce à l'aide qu'elle a apportée dans quelques enquêtes policières ayant attiré l'attention de la presse locale. Les autorités font régulièrement appel au savoir et à la sagesse de la société, ainsi que d'autres personnes ayant besoin d'aide dans toutes sortes de mystères étranges.

De nos jours, la société tient ses réunions une fois par mois dans la salle de lecture de la réserve de la bibliothèque Orne, au cours desquelles on expose des récits et on conjecture sur des mystères. Lorsqu'un cas intéressant est présenté, la société choisit les investigateurs les plus appropriés parmi ses membres pour lutter contre lui.

### Membres de la Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué

Les investigateurs qui suivent (ainsi que ceux des pages précédentes) peuvent être utilisés comme source d'inspiration pour créer vos propres personnages, ou comme personnages prêts à jouer.



« Chancey » Sam Marsh, étudiant en biologie en premier cycle (membre ordinaire), 20 ans

« Chancey » Marsh, comme on l'appelle en société, est un homme d'action. Souvent envoyé sur tous les travaux de terrain de la société, il est en bons termes avec la police locale, les propriétaires de magasins et les résidents d'Arkham. Incroyablement beau, c'est un charmeur, capable d'arracher des informations à presque n'importe qui. Fervent sportif, Chancey fait partie de l'équipe d'athlétisme de l'université et c'est un concurrent olympique potentiel. Son surnom lui a été donné par M. Winter, car il semblait posséder les neuf vies d'un chat. Maintenant, il n'en a probablement plus que cinq...

Sam est étudiant, mais sa profession effective est celle d'athlète.

FOR	75
CON	70
TAI	55
DEX	65
APP	90
INT	65
POU	50
EDU	60

#### Points de vie : 12

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 9

Santé mentale : 50

Chance : 90

#### Compétences

Bibliothèque 40 %, combat rapproché (corps à corps) 50 %, crédit 10 %, esquive 42 %, grimper 40 %, histoire 39 %, lancer 30 %, langues (anglais) 60 %, langues (latin) 15 %, nager 40 %, naturalisme 50 %, orientation 30 %, sauter 55 %, sciences (biologie) 40 %, sciences (chimie) 45 %, survie 30 %.

#### Profil

**Description** : beau, avec les cheveux en bataille et le regard vif.

**Idéologie et croyances** : l'exercice physique concentre mon esprit et me donne la force d'affronter les défis de la vie. Je vais gagner la médaille d'or aux prochains Jeux Olympiques.

**Personnes importantes** : je dois ma vie au docteur Winter et ferais n'importe quoi pour lui.

**Traits** : j'emporte mon sou fétiche partout où je vais.



Ventworth Avebury, professeur d'archéologie (président de la société), 58 ans

Le professeur Avebury est né à Arkham et a grandi entouré par le folklore local et les histoires qui attisèrent son intérêt de toujours pour l'histoire et le mythe. Il adopte pour ses enquêtes une approche méticuleuse, préférant passer de longues heures à effectuer des recherches plutôt que de mettre ses mains dans le cambouis sur le terrain, et cela, bien que des rumeurs disent qu'il est plutôt doué avec un fusil de chasse !

FOR	55
CON	60
TAI	60
DEX	50
APP	55
INT	75
POU	45
EDU	96

#### Points de vie : 12

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 5

Santé mentale : 45

Chance : 55

#### Compétences

Archéologie 85 %, armes à distance (fusils) 60 %, bibliothèque 80 %, charme 30 %, crédit 68 %, esquive 25 %, estimation 30 %, histoire 54 %, langues (anglais) 96 %, langues (arabe) 30 %, occultisme 46 %, persuasion 60 %, psychologie 50 %, sciences (géologie) 60 %, trouver objet caché 40 %.

#### Profil

**Description** : une masse désordonnée de favoris, avec une barbe longue et une énorme moustache.

**Personnes importantes** : ma femme regrettée, Martha ; je pense qu'elle voulait me dire quelque chose avant de mourir.

**Lieux significatifs** : Kingsport ; l'odeur de la mer.

**Biens précieux** : le fusil de chasse de mon père.

**Traits** : j'adore entendre, apprendre et raconter des histoires.





**Simon Winter, docteur en médecine (secrétaire de la société), 43 ans**

M. Winter est arrivé à Arkham il y a cinq ans, après avoir été médecin traitant à la faculté de médecine de l'Université de Boston. Il a vu et vécu de nombreux événements inhabituels au cours de sa vie et, depuis son arrivée à Arkham, a commencé à développer une fascination pour les phénomènes inexplicables. Il aime particulièrement les défis représentés par les mots croisés et les enquêtes sur les meurtres macabres.

FOR 30  
CON 55  
TAI 45  
DEX 55  
APP 75  
INT 80  
POU 60  
ÉDU 96

Points de vie : 10  
Impact : -1  
Carrure : -1  
Mouvement : 8  
Santé mentale : 60  
Chance : 50

#### Compétences

Crédit 60 %, charme 75 %, esquivé 27 %, conduite 36 %, premiers soins 50 %, histoire 19 %, droit 25 %, écouter 45 %, médecine 80 %, naturalisme 30 %, langues (anglais) 96 %, langues (latin) 60 %, persuasion 40 %, psychologie 40 %, sciences (biologie) 46 %, sciences (chimie) 50 %, trouver objet caché 35 %

#### Profil

**Description :** une apparence très soignée.

**Idéologie et croyances :** les mystères sont des obstacles qu'il faut résoudre avec dévouement et travail acharné.

**Biens précieux :** sans mon agenda, je suis perdu.

**Traits :** j'adore un bon casse-tête, surtout les mots croisés quotidiens.



**Reggie Winess, étudiant en histoire en troisième cycle (trésorier de la société), 25 ans**

Reggie est un jeune homme consciencieux, attentif à l'argent et ayant le souci du détail. Il mène des recherches sur les légendes de la Nouvelle-Angleterre, et en particulier celles tournant autour des sorcières de Salem et d'Arkham. Il est souvent sollicité pour apporter son regard sur des documents et des récits, tout autant qu'un tome bizarre de savoirs oubliés.

FOR 55  
CON 75  
TAI 60  
DEX 40  
APP 50  
INT 70  
POU 55  
ÉDU 75

Points de vie : 13  
Impact : 0  
Carrure : 0  
Mouvement : 7  
Santé mentale : 55  
Chance : 65

#### Compétences

Arts et métiers (beaux-arts) 20 %, bibliothèque 40 %, comptabilité 40 %, crédit 40 %, droit 30 %, esquivé 20 %, histoire 80 %, occultisme 57 %, orientation 26 %, langues (allemand) 50 %, langues (anglais) 75 %, langues (grec) 50 %, langues (latin) 11 %, persuasion 30 %, sciences (astronomie) 30 %, trouver objet caché 30 %

#### Profil

**Description :** un visage jeune avec les yeux d'un vieil homme.

**Idéologie et croyances :** je suis fier que mon compte en banque ne soit jamais à découvert.

**Personnes importantes :** mon grand-père ; je crois qu'il a épousé une sorcière.

**Traits :** j'adore déchiffrer de vieux grimoires, en oubliant souvent par la même occasion de manger et de dormir.



**Victoria Knight, bibliothécaire, Bibliothèque Orne (membre), 32 ans**

Victoria travaille à la bibliothèque Orne depuis près de dix ans, ayant débuté comme assistante de prêt et ayant ensuite gravi les échelons jusqu'aux hauteurs enivrantes de bibliothécaire, ce qui signifie qu'elle a un accès illimité à toutes les réserves de la bibliothèque. Ceci, combiné à une application remarquable et à une mémoire photographique, s'est révélé être un atout précieux dans la panoplie de la société. Son auteur préféré est Arthur Conan Doyle et elle se prend pour une Sherlock Holmes en jupons résolvant des crimes et remettant le monde dans le droit chemin.

FOR 55  
CON 50  
TAI 60  
DEX 75  
APP 55  
INT 80  
POU 80  
ÉDU 60

Points de vie : 11  
Impact : 0  
Carrure : 0  
Mouvement : 8  
Santé mentale : 80  
Chance : 60

#### Compétences

Bibliothèque 65 %, combat rapproché (corps à corps) 34 %, comptabilité 35 %, crédit 20 %, crochetage 40 %, discrétion 40 %, écouter 37 %, électricité 40 %, esquivé 57 %, histoire 30 %, langues (anglais) 85 %, langues (français) 35 %, occultisme 45 %, persuasion 21 %, pick-pocket 20 %, psychologie 40 %, trouver objet caché 60 %

#### Profil

**Description :** robe stricte et comme il faut, sérieuse.

**Idéologie et croyances :** je déteste l'injustice.

**Personnes importantes :** mon père ; je retrouverai l'homme responsable de sa mort.

**Lieux significatifs :** je suis comme chez moi dans la bibliothèque Orne.

**Biens précieux :** ma collection d'éditions originales.



**Franklyn Dakota, étudiant de mathématiques en premier cycle (membre), 20 ans**

Franklyn, lorsqu'il n'étudie pas les mathématiques, est journaliste amateur et écrit dans le journal étudiant de l'université. Il rêve de devenir un jour un célèbre auteur de récits de science-fiction. Chargé de rédiger les comptes rendus des enquêtes de la société, il doit souvent laisser de côté les événements les plus macabres et bizarres dans lesquels lui et ses amis se retrouvent, les sensibilités du public étant ce qu'elles sont. Lorsqu'il n'est pas plongé dans ses formules, il aime s'investir dans le théâtre amateur.

FOR	80
CON	90
TAI	70
DEX	55
APP	45
INT	60
POU	55
ÉDU	65

**Points de vie :** 16  
**Impact :** +ID4  
**Carrure :** I  
**Mouvement :** 8  
**Santé mentale :** 55  
**Chance :** 60

#### Compétences

Arts et métiers (comédie) 25 %, arts et métiers (littérature) 50 %, bibliothèque 45 %, charme 25 %, combat rapproché (corps à corps) 40 %, crédit 30 %, esquive 37 %, histoire 20 %, langues (anglais) 75 %, langues (grec) 20 %, persuasion 40 %, psychologie 30 %, sciences (astronomie) 36 %, sciences (mathématiques) 53 %, sciences (physique) 45 %

#### Profil

**Description :** air studieux, la moustache taillée.

**Idéologie et croyances :** je deviendrai un auteur aussi célèbre que H. G. Wells.

**Personnes importantes :** ma mère ; je l'appelle tous les jours.

**Biens précieux :** je ne vais nulle part sans mes fidèles stylo et bloc-notes.

**Traits :** je ne peux pas m'empêcher d'être curieux et j'adore les potins.



**Astrid Chantal, professeur invité en langues (membre), 36 ans**

Le professeur Chantal vient de Paris, et se trouve à Arkham pour une durée de deux ans, occupant une chaire de professeur invité. Son champ d'expertise est lié aux langues (anciennes et modernes), et elle s'est ainsi avérée extrêmement utile à la société en l'aidant à déchiffrer de nombreux tomes et en interrogeant des personnes dont la maîtrise de la langue anglaise était soit limitée, soit inexistante. Passionnée par la résolution de crimes et l'élucidation de mystères, elle a, de temps en temps, aidé la police à Paris, ce qui a été porté à l'attention du professeur Aveybury.

FOR	45
CON	60
TAI	40
DEX	50
APP	70
INT	90
POU	50
ÉDU	90

**Points de vie :** 10  
**Impact :** 0  
**Carrure :** 0  
**Mouvement :** 9  
**Santé mentale :** 50  
**Chance :** 45

#### Compétences

Arts et métiers (danse) 30 %, bibliothèque 70 %, combat rapproché (épées) 45 %, crédit 51 %, esquive 25 %, langues (allemand) 51 %, langues (anglais) 80 %, langues (espagnol) 40 %, langues (français) 90 %, langues (italien) 25 %, langues (japonais) 30 %, langues (latin) 40 %, langues (russe) 70 %, langues (serbe) 30 %, langues (sumérien) 20 %, persuasion 30 %, psychologie 50 %

#### Profil

**Description :** des cheveux noirs style Louise Brooks, un masacara et un rouge à lèvres rubis chargés.

**Idéologie et croyances :** les forces obscures œuvrent au milieu de nous ; nous devons lutter pour les découvrir.

**Lieux significatifs :** Paris... bien sûr !

**Traits :** je suis la plus heureuse des femmes avec un verre à la main et un bel homme à mon bras.

