LA GAZETTE DU SURHOMME

Numéro 1

La Gazette du Surhomme - Été 2011

Exemplaire gratuit !

ILLUSTRATION PAR WILLY «BRAIN SALAD» FAVRE

La Montre à remonter le Temps

LABORATOIRE PRIVE FLAMEL

LES BIENFAITS DES PLANTES EXOTIQUES ET DU RADIUM

Message approuvé par le Ministère de la Santé Publique

SANS MODÉRATION

"Un secret....
c'est mon coup d'énergie au travail!"

"C'est délicieux et je me trouve plus belle
de jours en jours!"

PHYTONIC

NATUREL

LE PLEIN DE SANTÉ

FRAIS

DÉLICIEUX

UNIQUE

POUR TOUS!

"Hey écoutez ça!
Pas malade de tout l'hiver!"

"J'en met dans le biberon de mon bébé!
Pour bien grandir et passer de bonnes nuits"

PHYTONIC

5 FRANCS LA BOUTEILLE

Boisson tonique et fortifiante à la saveur unique
Découvrez les bienfaits de la recherche biophytologique
Une recette bien gardé à base de plante rare exotique du contient noire africain

EDITO

Voici donc le premier numéro de La Gazette du Surhomme, un fanzine pour La Brigade Chimérique l'encyclopédie et le jeu.

Je tiens à remercier toute l'équipe qui a abattu un travail monstre ainsi que Benjamin « Neuralnoise » Le Jeune pour avoir eu l'initiative de ce fanzine, le site *http://le-jdr.la-brigade-chimerique.fr* pour nous avoir fédéré, Edith «Aerin» Lanoisellée pour avoir servi de muse à Captain Gregoo!, les auteurs de la Bande Dessinée sans qui cet univers merveilleux n'existerait pas ainsi que toute la Confrérie du Radium pour la création de ce jdr et tout particulièrement Romain d'Huissier, Stéphane Treille et Willy Favre qui ont participé à l'aventure et nous ont donné un peu de crédibilité.

Nous espérons que ce premier numéro vous plaira et qu'il sera le premier d'une longue lignée à la qualité croissante!

Nous attendons vos retours avec impatience!

La rédaction

SOMMAIRE

P.4 **Des nouvelles de France**
Le Zouave du pont de l'Alma
Les disparus de St Agil
Quel prénom choisir ?
Faux miracle en bouteille

P.7 **Le Dossier**
La Montre à remonter le Temps

P.18 **Les archives du CID**
Quaterman Jane « Fury »
Alexandre Verrier «le Faucheur»
M. Mime

La Gazette du Surhomme - N°1 Été 2011 - En libre téléchargement sur **http://le-jdr.la-brigade-chimerique.fr/**

«***La Brigade chimérique*** » est une BD publiée chez **l'Atalante** - ***La Brigade chimérique : l'Encyclopédie et le Jeu*** est chez **Sans Détour**.

RÉDACTEUR EN CHEF **OLIVIER «HUN DE TROIE» JOURDAN** - « LA MONTRE À REMONTER LE TEMPS » **STEPHANE TREILLE, POUR LA CONFRÉRIE DU RADIUM** - ARCHIVES DU CID **GREGORY «CAPTAIN GREGOO!» FIOT** - PUBLICITÉS **GREGORY «CAPTAIN GREGOO!» FIOT** - PROFIL DE SPORTIF **OLIVIER «HUN DE TROIE» JOURDAN** - MAQUETTISTE **MÉLODIE «MILADY» MAROTEAUX** - RAGOTS **PATRICK «GALENOR» MEYERE ET GREGORY «CAPTAIN GREGOO!» FIOT** - ILLUSTRATION DE COUVERTURE **WILLY FAVRE** (LA MONTRE VIENT DE HTTP://AMONSEULDESIR.NET/) - RELECTEUR **ROMAIN D'HUISSIER, PATRICK «GALENOR» MEYERE, BASTIAN «MORGENSTERN» BENOÎT, OLIVIER «HUN DE TROIE» JOURDAN, STEPHANE TREILLE** - LOGICIELS UTILISÉS : GIMP, INKSCAPE, HERO MACHINE, OPENOFFICE.

NOUVELLES

RAGOTS, POTINS ET FAITS DIVERS

Le Zouave du pont de l'Alma se trempe les pieds !

Le Zouave risque une nouvelle fois d'avoir les pieds dans l'eau. En effet, depuis maintenant quelques jours, les Parisiens ont pu constater que les eaux de la Seine montaient doucement mais sûrement. Comment oublier cette année 1910 encore si proche dans les esprits, où Paris et sa région avaient connus une crue record, le fleuve atteignant alors une hauteur de huit mètres et soixante-deux centimètres.

Cependant, l'énorme différence entre ces deux événements réside dans le fait que cette crue certes mémorable avait trouvé une explication scientifique non remise en cause au jour d'aujourd'hui. Ce qui est loin d'être le cas pour cette brutale montée des eaux que nous rencontrons en cette date du 28 Juillet 1934.

Autant les chutes de neige importante suivie d'une décrue toute proportionnelle et trop rapide nous avait livré aux affres de l'eau, autant les plus grands climatologues ne peuvent expliquer ce nouveau bain de pied du zouave de l'Alma.

Le CID a donc décidé de prendre les choses en main et mets en œuvre toutes ses ressources pour élucider ce nouveau mystère.

« … des différences de débit notoires auraient été constatées en aval du fleuve… »

D'après certaines informations venues de sources bien placées, des différences de débit notoires auraient été constatées en aval du fleuve, un premier indice qui pourrait expliquer ce phénomène plus qu'inhabituelle en cette période estivale.

© www.fond-ecran-images.com

Les disparus de St Agil

Après la disparition du jeune Mathieu Sorgues il y a de cela 3 semaines, c'est cette fois-ci au tour d'André Baume, deuxième enfant à ne pas avoir répondu à l'appel en cette soirée du 28 juillet 1934.

L'orphelinat de Saint-Agil semble être frappé d'un mal bien perfide, en effet, un corps a été retrouvé hier sur les rives de la Marne et tous les indices semblent prédire qu'il s'agit du premier enfant disparu.

Le compte à rebours est donc en marche pour tenter de retrouver André Baume avant que le même sort funeste ne s'abatte sur lui.

« André était à son cours d'histoire juste avant l'appel au dortoir… c'est incompréhensible ! »

Le directeur de l'établissement

Étant donné la nature quelque peu étrange de certains indices, la police locale a décidé de faire appel au maître-enquêteur Thomas Guederlin, « L'Analyste » ainsi qu'à sa fine équipe.

Espérons qu'ils sauront être à la hauteur de leur réputation et défaire rapidement les fils de l'intrigue.

DE FRANCE

Quel prénom choisir pour votre enfant ?

Suite à de nombreuses lettres de futurs parents cherchant un beau nom pour leur futur enfant, nous avons recueilli les noms les plus portés par de célèbres gentilshommes justiciers de façon à ce que vos enfants commencent leur vie sous les meilleurs auspices.

PRÉNOM DE GARÇON
Alain, Albert, Alexandre, Alphonse, André, Antoine, Armand, Augustin, Baptiste, Bernard, Camille, Célestin, Charles, Claude, Daniel, David, Denis, Désiré, Didier, Dominique, Édouard, Emmanuel, Fernand, Firmin, Franc, François, Frédéric, Fulgence, Gabriel, Gaston, Georges, Gérard, Germain, Gilbert, Gilles, Gustave, Guy, Henri, Hervé, Jacques, Jean, Jérôme, Joseph, Jules, Léo, Léon, Luc, Marc, Marcel, Mathieu, Maurice, Michel, Nicolas, Noël, Olivier, Pascal, Patrick, Philippe, Pierre, Régis, Raoul, Régis, René, Robert, Roger, Serge, Sylvain, Théo, Théophile, Thomas, Victor.

PRÉNOM DE FILLE
Adèle, Andrée, Angèle, Anne, Annie, Anouck, Arlette, Aymée, Bernadette, Camille, Catherine, Cécile, Céline, Christiane, Claude, Clémence, Danièle, Dominique, Édith, Fernande, Mathilde, Marguerite, Marie, Michelle, Geneviève, Ginette, Irène, Jacqueline, Jeanine, Jeanne, Jocelyne, Josette, Julienne, Lydie, Madeleine, Marcelle, Marie, Maria, Ophélie, Paule, Paulette, Philippine, Philomène, Renée, Rolande, Simone, Sophie, Suzanne, Thérèse, Yolande, Yvette

Le faux miracle en bouteille

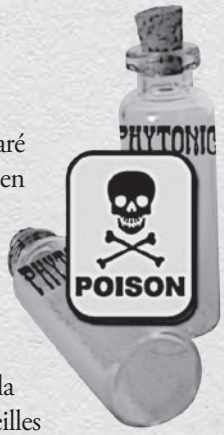
Vertiges, troubles de la vue, décoloration de la peau sont les premiers symptômes d'une intoxication liée à de fortes consommations de la célèbre boisson Phytonic.

Hommes, femmes et enfants n'ont pas été épargnés, de nombreuses personnes présentant de sérieux symptômes ont été placées sous haute surveillance médicale aux grands hôpitaux de Paris, Lyon et Marseille.

D'après les dernières nouvelles, des cas de décès ont été annoncés!

« Une enquête sérieuse est en cours sur les laboratoires Privé Flamel...»

Le Ministère de la Santé qui avait fait louange de cette boisson tourne bien vite sa veste, et à déclaré qu'il ferrait tout en son pourvoir pour trouver une solution. La première étape a été de retirer de la vente les bouteilles de Phytonic. Une enquête sérieuse est en cours sur les laboratoires Privé Flamel à l'origine de ce produit miracle devenu poison.



NOUVEAU PROFIL POUR LA BRIGADE CHIMÉRIQUE

Approuvé par la Confrérie du Radium

© http://www.erocheauxpassion.com

Athlète

Domaine à préciser ; ce Profil peut être choisi plusieurs fois avec des domaines différents.

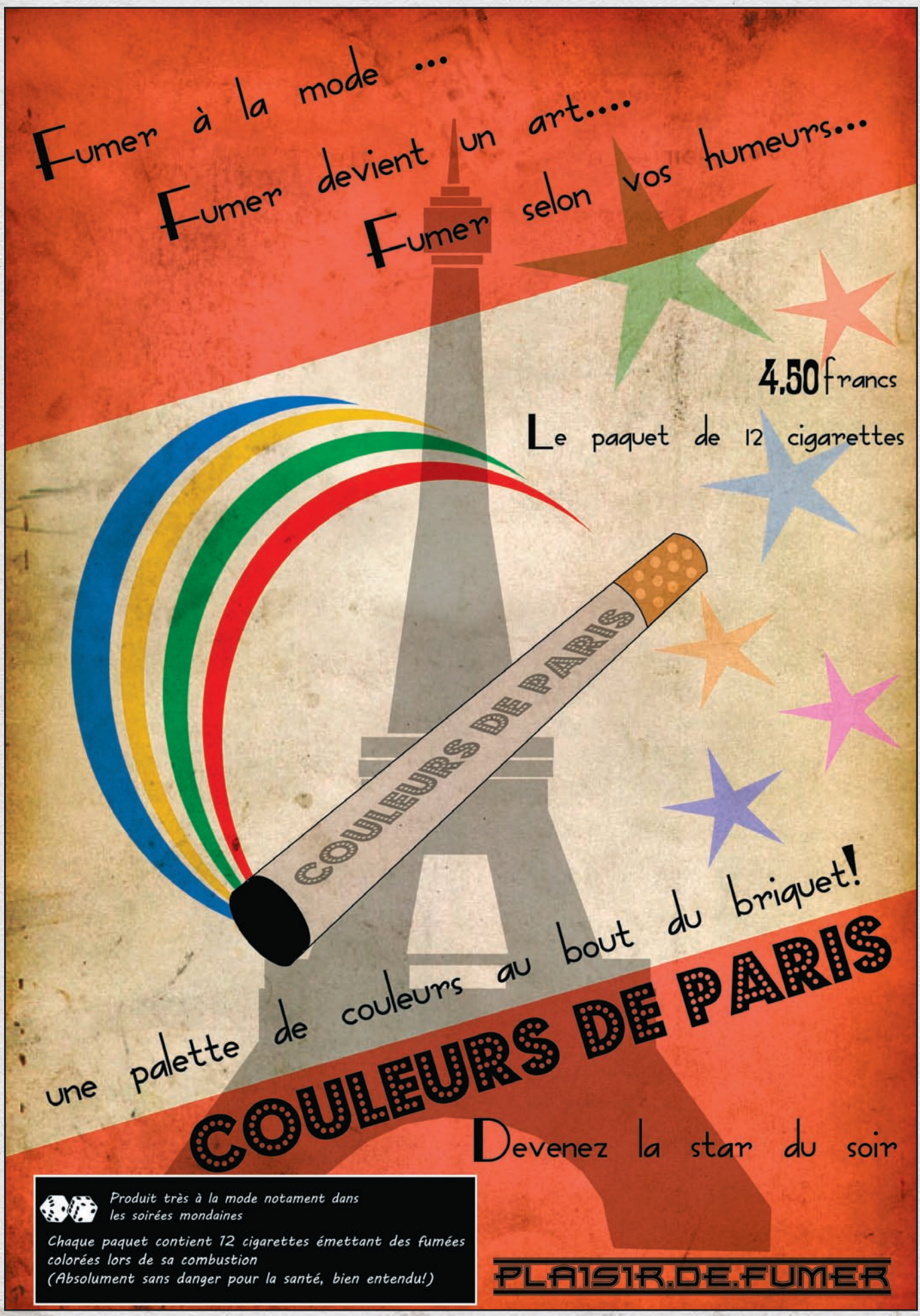
Le personnage exerce de façon professionnelle une activité sportive telle que la course automobile, l'athlétisme ou la boxe – à l'image du coureur Jesse Owens. Il passe une grande partie de son temps à s'entrainer et est passionné de sport, il connait donc de nombreuses anecdotes du milieu et fréquente les cercles sportifs – et parfois même la haute-société.

Un sportif connait toutes les facettes du sport qu'il pratique, il sait comment se comporter dans le milieu de la compétition et en connait bien les règles. Il a sûrement vu (ou subi !) de nombreuses blessures et a donc quelques bases en secourisme.

Professions types : Athlète professionnel, entraîneur, arbitre, journaliste sportif, bookmaker...

ATTRIBUTS		
NIVEAU	RÉSERVE DE COMBAT	RESSOURCES
1		+1
2	+1	
3	+1	
4	+1	
5		+1
6		+1

© http://fr.wikipedia.org


Fumer à la mode ...
Fumer devient un art....
Fumer selon vos humeurs...
4.50 francs
Le paquet de 12 cigarettes
COULEURS DE PARIS
une palette de couleurs au bout du briquet!
COULEURS DE PARIS
Devenez la star du soir
Produit très à la mode notament dans les soirées mondaines
Chaque paquet contient 12 cigarettes émettant des fumées colorées lors de sa combustion
(Absolument sans danger pour la santé, bien entendu!)
PLAISIR.DE.FUMER

|| Le Dossier ||

LA MONTRE A REMONTER LE TEMPS

Un scénario de Stéphane Treille, pour la Confrérie du Radium

Ce scénario se passe normalement à l'automne 1938 mais peut se dérouler à n'importe quelle période entre les années 1934 et 1938, à la convenance du Meneur de Jeu.

Il convient à un Meneur de Jeu et des joueurs débutants, étant constitué d'une grosse enquête conclue par un impressionnant climax. Relire le chapitre sur Londres dans le Livre de Base de la Brigade chiméri que est plus que conseillé (p.96), afin de rendre au mieux l'ambiance de la brumeuse capitale britannique.

INTRODUCTION

Synopsis

Le scientifique français **Henri-Georges Bien**, qui vit à Londres depuis plusieurs années, a mis au point une montre à gousset au radium capable de créer une torsion temporelle, permettant à son utilisateur ainsi qu'aux personnes situées dans un rayon de trois mètres de remonter le temps puis de revenir à la période initiale.

Henri-Georges Bien a récemment disparu et son bureau a été retrouvé dans le plus grand désordre. Le mystère plane et, au vu de la teneur de ses recherches pour ce qu'a pu en retrouver la police, le **Diogene Club** a finalement été contacté. Vu la nationalité du savant, il a été convenu de faire appel à des surhommes français pour venir enquêter sur un sujet jugé sensible, l'homme ayant émis des théories novatrices sur le temps – jugées farfelues par la plupart de ses pairs.

Le scientifique a en réalité été enlevé par un groupe d'agents allemands désireux de profiter de ses recherches afin d'aller éliminer **l'Accélérateur** à sa source : en 1901, quand son père a inventé le sérum. C'est donc une véritable course contre la montre qui va s'engager entre les personnages – mandatés pour enquêter – et les hommes de **Mabuse**, prêts à tout pour faire disparaître l'un des surhommes les plus influents d'Europe !

Enjeux

Ici, l'enjeu est de taille ! Ce qui commence comme une simple enquête sur la disparition d'un savant français exilé en Grande-Bretagne va permettre aux personnages d'empêcher l'élimination rétroactive de l'Accélérateur par des agents allemands. Ils seront également aux premières loges pour découvrir ce qui se passa à Big Ben en 1901 ou ce que cache le prétendu retour de Jack l'Éventreur… *(cf. les marges p.97 et 101 du Livre de Base)*

Protagonistes

(* détails dans les pages suivantes)

HENRY-GEORGES BIEN*
L'homme sur la disparition duquel les personnages doivent enquêter est un savant génial mais peu sociable – ce qui lui a toujours valu des quolibets de la part de ses confrères.

LES MEMBRES DU DIOGENE CLUB
Intervenant de façon plus ou moins ponctuelle selon les désirs du Meneur de Jeu, les divers surhommes britanniques sont décrits à partir de la p.101 du Livre de Base. Billy James, le jeune Ultrarapide, est un membre-type de ce petit groupe et ses caractéristiques se trouvent p.102 du Livre de base.

EMMET BROWN*
Horloger réputé, c'est un ami d'Henri-Georges Bien et il est au courant de ses travaux.

MARTIN FINCHER
Homme à tout faire d'Henri-Georges Bien, il a déjà été éliminé au moment où les personnages débutent leur enquête…

JOSEPH DANIELS*
Simple coiffeur-barbier, il est en réalité le tristement réputé Jack l'Eventreur.

RAJIF KUBERA*
Mage hindou ayant percé le secret de l'immortalité, Rafij Kubera a été banni de son pays à cause de ses recherches impies et contraires à l'ordre du dharma.

EVA GOLDBERG*
Allemande à la beauté impressionnante, Eva Goldberg a le tort d'être juive sous le régime de Mabuse.

TRAVERSONS LA MANCHE

Où les personnages sont missionnés pour une affaire délicate outre-Manche.

Une lettre diplomatique

ORDRE DE MISSION
C'est par une matinée grise et brumeuse qu'un coursier amène à chacun des personnages

Pr. Henry-Georges Bien, 1 an avant sa disparition

HENRY-GEORGES BIEN

L'homme sur la disparition duquel les personnages doivent enquêter est un savant génial mais peu sociable – ce qui lui a toujours valu des quolibets de la part de ses confrères. Sa révolutionnaire hypothèse sur le continuum espace-temps fut la goutte de trop et, ridiculisé par la communauté scientifique française, il a préféré migrer vers Londres pour y poursuivre ses recherches – et les mener à bien.

Ses caractéristiques techniques ne sont pas utiles pour le scénario.

© - endlessunderscores sur deviantart.com

L'horloger en plein travail

EMMET BROWN

Horloger réputé, c'est un ami d'Henri-Georges Bien et il est au courant de ses travaux. C'est lui qui a conçu le mécanisme de précision de la montre à gousset utilisée par le savant comme support de son invention temporelle.

Apeuré par la disparition de son ami, il se terre chez lui en espérant ne pas être le prochain sur la liste.

Ses caractéristiques techniques ne sont pas utiles pour le scénario.

(ou au groupe lui-même si celui-ci dispose d'un quartier-général) une lettre cachetée avec en-tête du **Diogene Club** et signature d'**Andrew Gibberne – l'Accélérateur** en personne. Les personnages y sont conviés à se rendre le plus rapidement possible à **Londres** pour une affaire de la plus haute importance – il n'y a pas plus de détails sur ladite affaire. Il leur est demandé de prendre contact avec le Comité d'Information et de Défense qui leur fournira les billets nécessaires au voyage en dirigeable.

À la **forteresse de Montmartre**, les personnages sont reçus par **Damien Barnard**, un homme dégarni, peu souriant et dont les lunettes semblent vissées sur le nez comme s'il s'agissait d'un implant. Son costume impeccable et ses manières ne laissent planer guère de doute : ce n'est pas un agent de base mais l'un des lieutenants de **Léo Saint-Clair – le Nyctalope**. Il leur expose rapidement la situation requérant leur présence : l'heure est grave, un scientifique français a disparu à Londres, vraisemblablement enlevé. Dans le cadre des accords surperscientifiques secrets entre la France et la Grande-Bretagne, il a été décidé de confier l'affaire à un club de surhommes français. Il va de soi que cette mission n'a rien d'anodine et que les personnages devront assumer les conséquences de leurs actes – en France comme à Londres – à leur retour.

Le Meneur de Jeu est ici invité à s'appuyer sur l'historique du groupe pour justifier que les personnages aient été choisis pour cette mission : ils ont déjà travaillé avec le CID, connaissent Londres et le Diogene Club, possèdent une réputation établie…

SE PRÉPARER

Le vol étant prévu pour le soir même, les personnages ont donc quelques heures pour se renseigner un peu sur Henri-Georges Bien auprès de leurs éventuels contacts (notamment dans les milieux scientifiques) et pour rassembler leurs affaires. Il est tout à fait possible de partir armé tant que l'équipement reste raisonnable en termes de taille et de puissance de feu. Bien pratiques, les valises diplomatiques…

Il est donc possible pour les personnages d'apprendre qu'Henri-Georges Bien a fui la France il y a de cela quelques années, après avoir été quelque peu conspué par ses collègues suite à une allocution à **l'Université de la Sorbonne** puis mis au ban de la communauté scientifique. Il avait en effet émis une théorie farfelue sur le continuum espace-temps et la possibilité de voyages temporels. Il a donc coupé tout contact avec sa patrie et vit depuis dans une maison à deux étages de Londres, qui lui sert également de laboratoire. On peut apprendre le nom d'**Emmet Brown** et son adresse.

Arrivée à Londres

LA SPECTACULAIRE CAPITALE BRITANNIQUE

Après un petit voyage en dirigeable (en seconde classe toutefois), les personnages atterrissent à Londres en fin de soirée.

Le Meneur de Jeu doit faire de cette arrivée par les airs un moment inoubliable, tant Londres est une cité fabuleuse à l'égal de Paris.

Au loin, on aperçoit ainsi un halo lumineux gigantesque puis, au fur et à mesure de l'approche, on distingue des lumières de couleurs différentes, rouges et jaunes pour la plupart. Les minutes et les miles défilant, le spectacle se fait plus précis. Là, de vastes tours ; ici, de majestueuses demeures bourgeoises ; et surtout en face, le port de Londres, un lieu qui ne se repose jamais. Le ballet des grandes grues déchargeant des containers est une véritable hymne à l'industrialisation. Le dirigeable finit par descendre peu à peu pour se diriger vers le toit d'une imposante bâtisse. À l'ouest, Big Ben domine la ville...

Le crachin anglais est là pour accueillir les personnages à leur descente du dirigeable, et le flot des voyageurs se dirige lentement vers les ascenseurs. Tous ou presque parlent une langue étrange. Un groom en livrée attend en souriant que les personnages se décident à emprunter l'un des ascenseurs pour se retrouver cinq étages plus bas, dans la rue londonienne. Il parle à peine français mais fera le nécessaire pour leur héler un taxi. L'adresse étant indiquée sur la lettre et malgré le français plus qu'approximatif du chauffeur, il est aisé de se rendre à **Pall Mall Street** – là où se trouve le **Diogene Club**.

Le club des surhommes anglais

Voilà donc les personnages devant **le siège du Diogene club**. Un homme en costume trois pièces, dissimulant à grand peine un léger embonpoint, les regarde arriver. Ses belles moustaches lui barrent tout le visage, il sourit à peine et s'adresse à eux en anglais puis en français avec un accent à couper au couteau. Une fois les personnages identifiés, les portes en bois ouvragé s'ouvrent sur un vaste salon où les sièges en cuir le disputent aux boiseries et aux tentures rouges, le tout dans une atmosphère feutrée.

Trois hommes devisent doucement et saluent presque imperceptiblement les nouveaux arrivants au milieu des volutes de fumée de leur gros cigare. Ils reprennent ensuite le fil de leur conversation tout en faisant délicatement tourner un single malt doré dans leur verre en cristal.

On fait patienter les personnages dans une vaste bibliothèque

EVA GOLDBERG

© Louise Brooks Society

Allemande à la beauté impressionnante, Eva Goldberg a le tort d'être juive sous le régime de Mabuse.

Elle a fait partie d'un échantillon-test, destiné à subir des expériences en vue de produire des surhumains à même de servir Berlin et ses funestes desseins. Eva Goldberg est sans doute le specimen le plus puissant issu de ces manipulations contre-natures – elle n'est hélas guère plus qu'une machine lobotomisée (l'esprit brisé par une hypnose quasi-permanente), que les personnages n'ont aucune chance de raisonner…

FICHE DE PERSONNAGE

ATTRIBUTS

Robustesse **4**
Ténacité **4**
Sensibilité **3**

Prestesse **4**
Cognition **1**
Allure **5**

PROFILS

Militaire 5

Réserve de Combat : **10**
Réserve de Radium : **3**

POUVOIRS

- Puissance du Reich
(Anatomie surhumaine : Robustesse) :
3 / Personnelle / Illimitée

- Souplesse de la Lorelei
(Anatomie surhumaine : Prestesse) :
2 / Personnelle / Illimitée

- Endurance de panzer
(Anatomie surhumaine : Ténacité) :
3 / Personnelle / Illimitée

- Longévité *(Immunité biologique) :*
3 / Personnelle / Illimitée / Contrainte Artificiel
(pile cardiaque au radium)

aux murs recouverts de livres. De grandes échelles sur roulettes permettent d'atteindre les volumes les plus en hauteur.

Au moment où les personnages s'y attendent le moins, un chien drapé dans une cape rouge leur adresse la parole. Il s'agit de **Sirius** ; il sait pourquoi les personnages sont là et leur souhaite bonne chance pour leur enquête dans un français impeccable. Il n'a que peu d'informations à donner : **Scotland Yard** a laissé la main au Diogene Club et la police est informée que des frenchies vont débarquer pour mener l'investigation et essayer de retrouver le plus rapidement possible le disparu.

Thomas Carnacki, toujours mystérieux mais amical, s'avance en direction du groupe. Il dévisage longuement les personnages qui se sentent littéralement sondés sans que cela leur soit désagréable. Il se dégage en effet une grande douceur du vieux mage, en même temps qu'une profonde sagesse. Il les salue par ces mots « *Bonjour chers Français, ou peut-être re-bonjour d'ailleurs, enfin ce n'est pas grave. Soyez les bienvenus ici.* » Il formule toujours ses phrases de manière complexe, cherchant parfois ses mots de longs moments, le regard dans le vague. En quittant les personnages, il leur dira « *à bientôt* » avec un sourire un peu triste.

Enfin, les personnages sont reçus par **Andrew Gibberne** en personne, assez pressé car il doit rencontrer Léo Saint-Clair pour d'autres affaires. Il confie donc l'enquête aux personnages : ils peuvent recevoir l'aide d'un des **Ultrarapides** qui leur servira de guide dans les rues embrumées de Londres, il se nomme **Billy James** (petit, roux avec tâches de rousseur sur le visage et menton orné d'une petite fossette) et n'a pas son pareil pour se faufiler partout en toute discrétion. Il dispose de deux doses de sérum d'accélération qu'il peut utiliser comme il le souhaite.

Si les personnages questionnent l'Accélérateur sur la raison qui les a fait choisir, ils reçoivent à peu près la même réponse qu'au CID : tout simplement parce que le savant disparu est français et que dans un souci de renfoncement de l'alliance franco-anglaise, il a été décidé de faire appel à des surhommes français. Charge à eux de se montrer efficaces et suffisamment discrets pour être à la hauteur de leur réputation – l'honneur de la France est en jeu, après tout !

PAR ICI LA VISITE

Où les personnages commencent leurs investigations…

Un laboratoire sans dessus-dessous

LE GENTILHOMME DE LA NUIT

Le domicile d'Henri-Georges Bien (situé au Nord de Londres) est en permanence gardé par deux policiers en tenue, mais ils ne font guère de difficultés aux personnages pour les laisser entrer – ils ont été prévenus de leur arrivée et un signalement précis leur avait été fourni. Ils ne parlent pas français ; autour, quelques badauds jettent un œil aux nouveaux arrivants. Il est possible de repérer *[Test de Sensibilité + Criminel / 15]* parmi eux un homme assez sec, le visage mince pour ne pas dire émacié ; il fixe longuement les personnages avant de poursuivre son chemin comme si de rien n'était. En réalité, il va juste au coin de la rue pour poursuivre sa surveillance : il est membres des **Gentilshommes de la Nuit** et sait qui sont les personnages. Son but est d'observer ce qui se passe et éventuellement de nouer un contact avec eux. Il

LES INDUSTRIES AUTOMOBILES FRANÇAISES

- DELAHAYE -

VOUS PRESENTE SES DERNIERS JOYAUX DE LA ROUTE

"Triomphe"

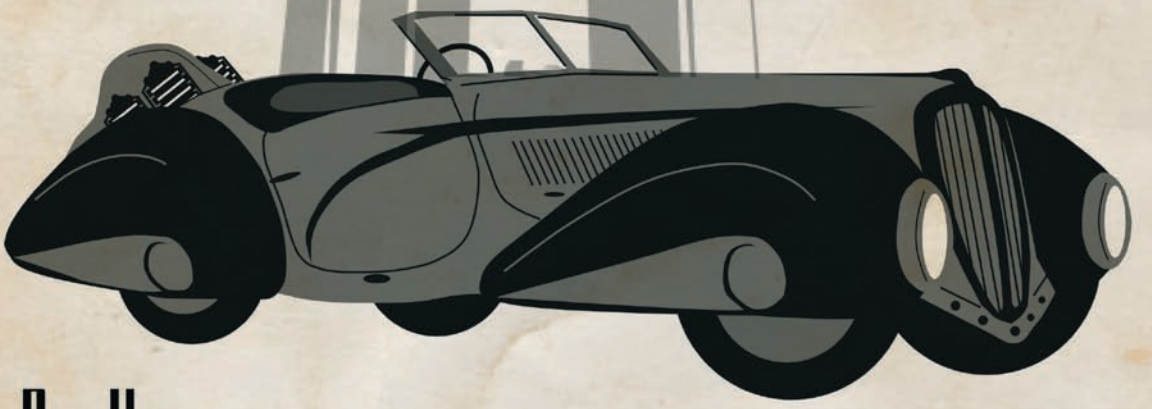
Vitesse max : 110 km/h (-2 maniabilité en pleine vitesse)
nb: Très longue autonomie grâce au batterie haute densité
prix : produit de luxe (4 en ressource)

"Panthère"

Vitesse max : 125 km/h (-4 maniabilité en pleine vitesse)
nb: moto lourde au moteur rugissant
prix : produit de luxe (4 en ressource)

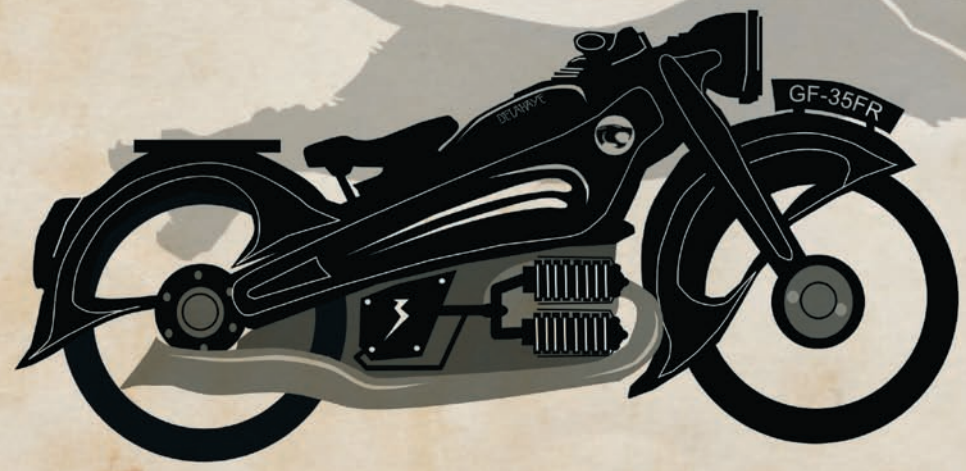
La Triomphe

"A la conquête dun nouveau territoire"



La Panthère

"La motocyclette qui dévore la route"



Nos véhicules disposent des dernièrs progrès technologiques automobiles : batteries hautes densités, peinture radiuminique, transmission sportive ...

ne leur en dira pas plus si les personnages l'abordent, leur donnant rendez vous quand bon leur semblera au « **Cheval fringant** », un bar londonien. Il prétend s'appeler **M. Smith** et s'exprime dans un français impeccable. Il n'a pas peur des personnages, même face à un étalage de pouvoirs. Très sûr de lui, il a le don d'agacer.

LA DEMEURE RAVAGÉE

La maison d'Henri-Georges Bien regroupe sur deux étages lieux de vie et laboratoire. Le rez-de-chaussée comprend une cuisine, un petit salon, deux chambres et un escalier qui monte jusqu'au premier étage, entièrement dédié pour sa part à la recherche. Les affaires ont été quelque peu retournées, il y a de la vaisselle cassée un peu partout. À condition d'être particulièrement doué, il est possible de remarquer le plancher et plus encore dans l'escalier deux traces parallèles espacés d'une vingtaine de centimètres qui vont et viennent un peu partout. Quant à savoir ce qui en est à l'origine : mystère. En tout cas, ce n'est rien de ce que l'on trouve dans la maison : il s'agit en réalité des marques faites par le robot hypnotiseur mais cela, les personnages le comprendront sans doute par la suite.

Visiblement une bagarre a eu lieu dans le laboratoire : des papiers jonchent le sol et ils sont écrits en français. On y trouve pèle mêle : des équations incompréhensibles, des schémas incomplets dont certains représentent des mécanismes d'horlogerie et des bouts de phrases. À condition d'être un fin policier *[Test de Sensibilité + Policier / 18]*, on peut trouver au milieu de ce foutoir, caché derrière un petit meuble et sans doute tombé lors de la rixe, un carnet écrit à l'envers – comme le faisait Léonard De Vinci. C'est le journal d'Henri-Georges Bien, il y explique ses doutes suite au voyage, y parle de son gentil commis **Martin Fincher** et de son ami **Emmet Brown**. Selon ses notes, la montre à remonter le temps fonctionne, mais il faut du radium en quantité, qu'il a eu quelques difficultés à se procurer – en effet, à en croire ce journal, le savant a testé son invention et effectué un voyage temporel !

Une fois le tour effectué, il est évident qu'il manque des documents. Ceux qui restent ne sont guère utiles, c'est bien pour cela qu'ils ont été abandonnés.

La serrure de l'entrée n'a pas été forcée. En revanche les traces de lutte prouvent qu'Henri-Georges Bien n'était pas consentant, tout comme les quelques traces de sang sur des vieilles pages jaunies et froissées.

Quand les personnages ressortent, il pleut et le brouillard, le fameux fog, a fait son apparition. Les voisins n'ont rien entendu, ou plutôt n'ont pas fait attention. Le Français était un homme assez discret même si parfois il y avait du bruit chez lui ; « *Des expériences de la plus haute importance* », avait-il expliqué à un voisinage inquiet.

Un pub se trouve à l'angle de la rue, il abrite des habitués. Henri-Georges Bien venait parfois y boire un thé et s'y changer les idées. Actuellement, on y parle surtout des meurtres de prostituées dans **le quartier de Whitechapel**…

Un ami paniqué

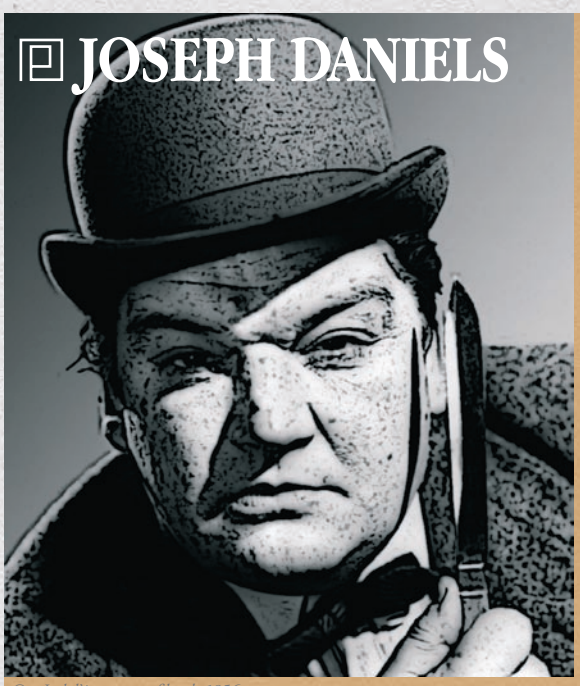
Emmet Brown n'est pas difficile à trouver. L'homme vit au dessus de son magasin ; c'est un horloger assez coté de Londres, connu pour ses montres à la mécanique particulièrement élaborée et garantie à vie. Hélas, compte tenu des circonstances récentes, Emmet Brown a dû se résoudre à fermer en attendant que l'enquête ait fait éclater la vérité et que son ami ait été retrouvé – il préfère ne pas attirer l'attention des éventuels ravisseurs.

Il reçoit les personnages après qu'ils aient montré patte blanche à deux bobbies peu aimables et particulièrement méfiants. Il est de taille moyenne, les cheveux blancs en broussaille, une veste blanche toute tachée avec des poches dont dépassent des mécanismes hétéroclites.

Le vieil horloger est très nerveux, se retournant au moindre bruit suspect. La présence de surhommes le rassure quelque peu, il parle un français assez correct même s'il cherche parfois un peu ses mots – le stress très probablement. Il parle vite et passe parfois à l'anglais sans coup férir, s'excusant aussitôt. Il lui arrive également de ne pas employer les mots à bon escient, ce qui ne facilite pas toujours la compréhension.

Il reconnait avoir aidé Henri-Georges Bien à concevoir la montre mais n'a gardé aucun

JOSEPH DANIELS



© « *Jack l'éventreur* » *film de 1956*

Simple coiffeur-barbier, il est en réalité le tristement réputé Jack l'Eventreur. Ramené à notre époque par accident lors du test de la Montre à remonter le Temps, il a assommé Henry-Georges Bien et s'est enfui de sa maison pour découvrir ce qu'il suppose être l'Enfer – l'Angleterre de 1938… Reprenant ses mauvaises habitudes, il écume Witechapel de nuit et y assassine des prostituées sans défense avec son attirail tranchant. Les personnages peuvent tenter de l'arrêter mais, plongé dans la démence, l'homme se défendra sans doute jusqu'à la mort.

FICHE DE PERSONNAGE

ATTRIBUTS

Robustesse 4
Ténacité 3
Sensibilité 3
Prestesse 4
Cognition 3
Allure 2

PROFILS

Criminel 3 / Ouvrier 3 / Armes blanches 4

Réserve de Combat : 7
Réserve de Radium : 3

des plans sur recommandation du scientifique. Il sait en revanche que des doubles en ont été déposés à **la Banque d'Angleterre**, dans un coffre. Il parlera du voyage dans le temps de son ami et de la modification du comportement de celui-ci depuis. En effet, le scientifique soupçonnait avoir été suivi par une vague silhouette en revenant de son test de voyage temporel – il tomba dans l'inconscience en arrivant à notre époque, mais fut incapable de dire si c'était dû à un effet secondaire de l'expérience ou si quelqu'un l'avait assommé…

Emmet Brown connait le jeune **Martin Fincher** et sait que ce dernier vit à **Whitechapel**, dans une simple chambre de bonne inconfortable. Le jeune homme était une sorte de commis, en charge d'effectuer de menues courses pour le savant.

Quant au radium, il avait été acheté à un prix assez raisonnable par Henri-Georges Bien à une organisation scientifique britannique bien sous tous rapports, qui avait voulu ainsi témoigner de son respect pour les travaux du chercheur français.

Si les personnages décident d'aller au logement de Martin Fincher, ils découvriront une chambre au dernier étage d'un immeuble branlant ; et visiblement là aussi, il y a eu fouille. Les voisins n'ont rien entendu ou ne veulent pas parler. Bien entendu, le jeune homme est introuvable…

Jack is back

Henri-Georges Bien a donc effectué un seul test : c'est en tout cas ce qui est mentionné dans son journal et ce que pourra confirmer Emmet Brown. Sans raison particulière, il avait opté pour se rendre à la date du **16 octobre 1888** puis avait sombré dans l'inconscience au retour à son laboratoire et avait alors conçu la quasi-certitude de ne pas être revenu seul de ce voyage. Il s'en était ouvert à son ami horloger.

Quelques temps après ce retour, des meurtres violents de prostituées ont commencé à être signalés. **Jack l'Éventreur** aurait-il fait le voyage avec le scientifique ? C'est en effet le cas : le jeune coiffeur-barbier **Joseph Daniels** passait à proximité du savant lorsque celui-ci déclencha son retour en 1938. Il se terre depuis dans Whitechapel, un peu décontenancé et du coup bien plus agressif encore qu'à son époque. Il est tout à fait possible pour les personnages de se lancer à la recherche de Joseph Daniels : il dort dans des immeubles en travaux ou dans les parcs. Il agit la nuit mais le voyage a eu quelques conséquences sur sa psyché : il est en train de littéralement plonger dans la folie, ses actions deviennent de plus en plus anarchiques. Il a poursuivi ses attaques sur des prostituées, s'accrochant à cela comme si ça lui permettait de vivre dans ce nouveau monde qu'il comprend mal. S'il est en danger il n'hésitera pas à se défendre jusqu'à la mort. Ce n'est pas un adversaire redoutable, juste une piste secondaire pour les personnages et une façon d'entrer dans l'histoire pour ceux qui le captureront. Il restera alors à expliquer qui il est et ce que diable il fait là.

Lors de l'enquête sur les meurtres de prostituées, les personnages peuvent croiser la route des Gentilshommes de la Nuit qui ont « quelques contacts » dans le milieu de la prostitution, et voudraient bien assainir la situation et voir l'assassin sous les verrous ou hors d'état de nuire. Il ne faut pas hésiter à insister sur l'aspect toujours miséreux du quartier de Whitechapel et de ses prostituées qui tentent comme elles peuvent de survivre dans un environnement hostile.

UN MARCHÉ AVEC LES GENTILSHOMMES DE LA NUIT

Où les personnages pactisent avec le Diable.

Au « Cheval fringant »

Le « Cheval fringant » est un pub réputé pour accueillir un faune assez variée, et un bon endroit pour obtenir des renseignements – le seul souci étant qu'il est sous le contrôle des Gentilshommes de la Nuit. Ils sont au-dessus des lois et même la police n'ose pas s'y frotter, tout au plus des arrangements ont lieu (une petite arrestation contre des yeux fermés sur une cargaison de contrebande).

Les Gentilshommes vont tenter une approche un peu musclée sur les personnages pour tester leurs capacités (méthode d'intimidation classique de la pègre et même bonne vieille bagarre de bar si le Meneur de Jeu ressent le besoin d'inclure un peu d'action à ce stade) et ensuite leur proposer un marché.

Car les Gentilshommes ont des informations sur l'enlèvement d'Henri-Georges Bien mais il faut les aider à voler un coffret bien gardé. Ils ont besoin de personnes extérieures car ils se savent surveillés par Scotland Yard en ce moment. Ils présentent la mission comme étant trois fois rien : juste pénétrer dans la demeure d'un excentrique collectionneur d'origine hindoue, **Rajif Kubera**. Il vit, entouré de quelques domestiques, dans un **manoir cossu à l'Est de Londres** et possède un magasin dans le centre où il écoule nombre d'antiquités. Les personnages reçoivent la description du coffret – aux joueurs d'accepter ou de refuser ce marché qui ressemble bien à un pacte avec des démons…

Un bien étrange gentleman

Le manoir de Rajif Kubera est entouré d'une haute grille au travers laquelle, au milieu de nombreux arbres, on peut distinguer une large bâtisse. Autour, tout est calme ; deux Gentilshommes de la Nuit attendent bien à l'abri que les personnages aient accompli leur mission pour les ramener en voiture jusqu'au « Cheval fringuant » afin d'y recevoir leur récompense.

LE SECRET DU COFFRET

La lune souvent cachée par les nuages confère au lieu une aura un peu inquiétante mais cela ne devrait pas arrêter nos cambrioleurs d'un soir…

Lemage

– car Rajif Kubera n'est bien sûr pas un simple antiquaire – a su s'entourer de gardes du corps, des sortes de morts-vivants peu agiles mais particulièrement coriaces. Ils entretiennent avec leur maitre une sorte de lien télépathique qui permet à ce dernier de voir par leurs yeux. Plusieurs d'entre eux rodent la nuit dans le parc. Quasi imperceptibles, ils passeront à l'action quand les personnages auront pénétrer assez avant dans la propriété.

À l'intérieur du manoir, tout est luxueux. Dans la vaste entrée se trouve un escalier de marbre invitant les visiteurs à monter à l'étage, là où, dans une pièce spacieuse, se trouve un gros coffre fort qui hélas ne contient pas l'objet convoité par les Gentilshommes. Celui-ci est en fait discrètement posé sur le bureau du collectionneur, au milieu de papiers en désordre.

Ce coffret est incrusté de pierres précieuses, ce qui en fait effectivement un objet de grande valeur, mais son contenu fait de lui un bien vital pour son propriétaire : le cœur du mage, placé là grâce à de puissants sortilèges, ce qui permet à Rajif Kubera de jouir d'une vie quasi éternelle. Les Gentilshommes de la Nuit connaissent bien sûr la nature exacte du riche collectionneur et ce dernier est perçu comme un frein à leur contrôle du monde de la nuit. En faisant appel aux personnages, ils limitent les risques et écartent définitivement un rival gênant.

COMBAT MYSTIQUE

Il va de soi que Rajif Kubera ne se laissera pas voler facilement. Il laissera entrer les personnages mais par contre, sortir va se révéler périlleux.

Le mage maitrise l'art du contrôle mental et n'hésitera pas à s'en servir, y compris pour semer la zizanie au sein du groupe. Adepte du vol yogique, il peut se téléporter dans le dos d'un des personnages pour tenter de lui asséner un coup fatal avec une dague courbe au tranchant redoutable – et tout cela sans parler des flammes magiques qu'il peut cracher. C'est donc un adversaire redoutable et bien entendu, ses gardes du corps bloqueront les portes de sortie. Le combat promet donc d'être mouvementé !

LES SBIRES DU MAGE ORIENTAL

Rajif Kubera est entouré de zombis obéissants, lents mais résistants, et de domestiques armés de dagues qui sont autant de gardes du corps.

Le Meneur de Jeu est invité à fixer leur nombre en fonction de la puissance du groupe des personnages.

- Gardes du Corps

- Zombis

Une fois la mission remplie, les Gentilshommes de la Nuit récupèreront le coffret, à moins que les personnages, durant le combat, ne l'aient ouvert et aient décidé de percer le cœur ou de le laisser à son propriétaire.

Tenter de duper les Gentilshommes pourrait avoir de fâcheuses conséquences sur la suite de l'histoire : ce sont des ennemis puissants que même Scotland Yard ne parvient pas à juguler.

En échange du coffret et du cœur qui sera rapidement détruit, les Gentilshommes de la Nuit révèleront aux personnages les éléments suivants :

L'un des Gentilshommes sait que de nombreuses allers-et-venues ont lieu au niveau d'un hangar reculé sur le port depuis peu. Il sait aussi que les personnes qui vont et viennent parlent une langue gutturale – de l'allemand peut-être. Le hangar est loué par un certain **Lord Byron** : il s'agit bien entendu d'un faux nom mais il est possible d'obtenir un signalement et ainsi de remonter jusqu'à l'ambassade allemande située à l'**Ouest de Londres.** L'**ambassadeur allemand** réside pour partie dans son ambassade mais possède également un somptueux appartement dans un des immeubles aquatiques de la capitale, qui se trouve ne pas être très éloigné du fameux hangar….

GARDE DU CORPS

© Sydney police services

ATTRIBUTS

Robustesse **3**	Prestesse **4**
Ténacité **3**	Cognition **2**
Sensibilité **2**	Allure **2**

PROFILS

Criminel **3**

Mystique **3**

Réserve de Combat : **7**

Réserve de Radium : **2**

ZOMBIES

Sydney Zombie Walk

ATTRIBUTS

Robustesse **4**	Prestesse **2**
Ténacité **5**	Cognition **1**
Sensibilité **2**	Allure **1**

PROFILS

Bête chasseresse **4**

Réserve de Combat : **7**

Réserve de Radium : /

POUVOIRS :

- Insensible à la douleur *(Immunité biologique) :*

6 / Personnelle / Illimitée (aucun dé de malus malgré les blessures)

REBONDISSEMENTS

La piste teutonne

QUELQUES CLÉS

Si les personnages ont passé un accord avec les Gentilhommes de la Nuit, ils vont pouvoir remonter jusqu'à un certain **Herbert von Stratten**, diplomate allemand (et à qui l'ambassadeur en titre sous-loue son appartement aquatique) en poste à Londres qui, avec l'aide d'hommes de main, s'est emparé de la montre. C'est son aide de camp, un anglais se nommant **Biff O'Tanner**, qui a fait appel à du menu fretin pour éliminer **Martin Fincher** pour ne pas salir les mains délicates des assassins allemands – péché d'orgueil sans doute, qui en tout cas a alerté les Gentilshommes de la Nuit. Herbert von Stratten travaille avec **Gustav Meier**, un proche de **Wernher von Braun**.

Il y a parmi ses hommes de main une surhumaine proche du **Werewolf** et répondant au nom d'**Eva Goldberg** (elle est le fruit des expériences de **Mabuse** sur une jeune et jolie Juive allemande, lobotomisée,

à l'ossature modifiée pour la rendre aussi souple qu'un élastique, aux chairs transformées pour les rendre aussi résistante qu'une armure et dont le cœur est désormais alimenté par une pile en radium la rendant virtuellement immortelle). Cette guerrière, assassin de l'ombre au service de Mabuse, a pour mission de remonter le temps et d'aller assassiner le **professeur John Gibberne** en 1901, juste avant que ce dernier ne devienne le premier Accélérateur. Elle fait partie d'un groupe d'assassins répondant au nom de **Division Ruines** : elle est donc accompagnée de plusieurs hommes surentrainés et d'un robot hypnotiques (cf. p.108 du Livre de Base).

APPARTEMENT SOUS-MARIN ET HANGAR

Si les personnages désirent se rendre à l'ambassade allemande, il leur faudra faire une demande qui sera sans cesse repoussée, avec toutes les formes qui sied à la diplomatie de l'époque. Une visite au domicile d'Herbert von Stratten (un impressionnant appartement situé sous les eaux de la Tamise, cf. p.98 du Livre de Base) permettra de rencontrer le diplomate accompagnée de la magnifique mais silencieuse Eva Goldberg. Le diplomate se montre très aimable avec les personnages, niant posséder un hangar et affirmant qu'il s'agit sans doute là d'un complot ourdi par une nation étrangère désireuse de jeter l'opprobre sur son pays et d'ainsi détériorer les relations anglo-germaniques. Après cette rencontre, Herbert von Stratten ordonnera à ses hommes de procéder sans plus tarder au voyage dans le temps.

Si les personnages préfèrent se rendre au hangar, Eva Goldberg et ses hommes prennent un sous-marin dès leur arrivée et fuient pour pouvoir effectuer leur voyage dans le temps en toute quiétude dans un endroit tranquille. Il y a là un second sous-marin, quelque peu saboté que les personnages peuvent tenter d'emprunter à leurs risques et périls – *l'occasion pour le Meneur de Jeu de mettre en scène un naufrage périlleux ou une intense séance de réparations sur le pouce. Henri-Georges Bien se trouve dans une pièce du hangar, ligoté à une chaise et dans un état pitoyable. Il pourra peut-être aider les personnages en fonction de la vitesse à laquelle ces derniers seront intervenus.*

Un mage précieux

Dans tous les cas, les **Allemands** ont un temps d'avance et sont sur le point de faire un saut dans le passé – voire ont déjà effectué le voyage. À ce stade, seul **Thomas Carnacki** peut aider les personnages : il a senti la distorsion temporelle et a réussi à discerner la date choisie sur une montre étrange. Il s'empressera de leur en faire part, car il a un très mauvais pressentiment.

Il faut donc vite se procurer du radium (il y en a au Diogene Club, au besoin) et utiliser les plans d'Henri-Georges Bien pour bricoler une autre montre et arriver juste au bon moment – sans savoir exactement quel est l'objectif des assassins. Si le savant a été secouru dans le hangar, il peut fabriquer une nouvelle montre à partir des notes situées dans son coffre de la Banque d'Angleterre. Si Emmet Brown peut être convaincu de l'aider, les personnages gagneront un temps précieux.

Il est également possible que les joueurs décident de revenir juste avant le saut de l'équipe allemande dans le temps ou pile lors de leur arrivée en 1901.

Au Meneur de Jeu de voir si Thomas Carnacki a pu voir précisément la date ou pas, en fonction de ce que les joueurs ont envie de faire.

Un final sur les quais de Londres quelques minutes avant le saut (mais encore faut-il que les personnages aient pu découvrir où les Allemands ont utilisé la montre) ou en 1901 permettra de donner lieu à un combat titanesque dont les personnages auront du mal à se sortir sans y laisser quelques plumes au radium.

DES JOIES DU VOYAGE DANS LE TEMPS : UN FLOT DE POSSIBLES

Cela va de soi, la fin de ce scénario est donc très ouverte. Le but est tout de même que les personnages voyagent dans le passé pour résoudre cette affaire.

RAJIF KUBERA

Mage hindou ayant percé le secret de l'immortalité, Rafij Kubera a été banni de son pays à cause de ses recherches impies et contraires à l'ordre du dharma. Depuis, il vit à Londres où il profite de sa fortune pour continuer ses recherches magiques – notamment en matière d'artefacts mystérieux.

© Photos-de-voyages.info

FICHE DE PERSONNAGE

ATTRIBUTS

Robustesse **2**	Prestesse **4**
Ténacité **3**	Cognition **5**
Sensibilité **4**	Allure **4**

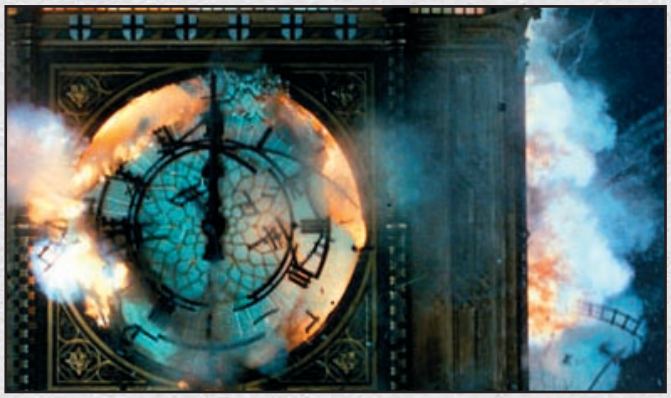
PROFILS

Aventurier **4** / Criminel **2**
Homme d'Affaire **3** / Mystique **5**

Réserve de Combat : **12**
Réserve de Radium : **7**

POUVOIRS

- **Feu sacré de Shiva** *(Rayonnement d'attaque)* : 4 / À vue / Une Scène
- **Mandala de Vishnu** *(Rayonnement de protection)* : 3 / Perso. / Une Scène
- **Hypnose karmique** *(Mesmérisme)* : 3 / À vue / Une Scène
- **Lévitation** *(Déplacement prodigieux)* : 2 / Perso. / Une Scène / Distance de déplacement basique
- **Téléportation** *(Déplacement prodigieux)* : 3 / Perso. / Instantané / Distance de déplacement Lieu connu
- **Immortalité** *(Immunité biologique)* : 6 / Perso. / Illimitée / Contrainte Artificiel *(son cœur dans le coffret)*



© DC Comics © 2006 Warner Bros Entertainment Inc.

Leur couper l'herbe sous le pied

Tout ce beau monde peut donc se retrouver pour une véritable course contre la montre (au sens propre !) dans Londres en 1901, juste au moment où le **professeur John Gibberne** parvient à mettre au point son célèbre sérum expérimental, mais juste avant qu'il n'ait le temps d'en avoir vérifié l'efficacité sur un humain – lui-même. Et en fonction du moment d'arrivée des personnages, tout peut être bousculé.

La suite est assez ouverte car va dépendre du moment que les personnages auront choisi pour arriver. Ils peuvent par exemple débarquer sur les quais quelques minutes avant les Allemands (à condition d'avoir découvert où ceux-ci ont effectué leur bond). Dans ce cas, tout se règlera sur place et le final explosif n'aura hélas pas lieu. Le combat sera âpre car Eva Goldberg est une ennemie très dangereuse – accompagnée par un robot hypnotique et plusieurs agents (à la convenance du Meneur de Jeu en fonction de la puissance des personnages).

Un tatouage est visible sur l'avant-bras droit de la tueuse : il s'agit d'une série de chiffres grossièrement dessinés…

Big Ben Boum !

Mais si les personnages font le saut temporel sans trop savoir où se trouvent les Allemands, il va leur falloir les débusquer avant qu'ils ne commettent leur forfait – quel qu'il puisse être.

Le mieux est alors de s'adresser au **Diogene Club** d'alors et donc à **Mycroft Holmes** (air de dandy détaché, humour britannique, léger ventre rebondi, aimant le brandy et le pudding, vêtement en tweed et regard d'une profondeur et d'une intelligence désarçonnantes).

Une fois quelques explications données par les personnages, le premier surhomme britannique leur laisse carte blanche pour agir à leur guise et leur propose ses services s'ils les jugent utiles – ce qui a des chances d'être le cas. Si les personnages n'ont aucune de piste quant à savoir qui peut être visé par la mission allemande, Mycroft Holmes pourra éventuellement évoquer, entre autres personnalités importantes de l'époque, le **savant John Gibberne** qui travaille actuellement sur un sérum de la plus haute importance. Son fils Andrew et son épouse ne sont pas à Londres mais dans les **Highlands écossaises** pour des vacances et s'éloigner un peu de ce père/mari trop absorbé par ses recherches…

Au **laboratoire de John Gibberne**, les personnages découvrent un spectacle de désolation : visiblement, le scientifique a été kidnappé et violemment encore. Il est possible de faire appel à l'étrange Thomas Carnacki qui, grâce à ses pouvoirs de divination, peut sentir que John Gibberne et ses kidnappeurs se dirigent vers Big Ben pour y commettre l'irréparable

Eva Goldberg amène John Gibberne en haut de Big Ben pour y anéantir le savant, son produit et aussi le symbole de cette Angleterre qu'elle a appris à haïr par hypnose.

Le Meneur de Jeu est invité à mettre en scène une grandiose scène d'action, durant laquelle il faut combattre le commando allemand tout en protégeant John Gibberne - le robot hypnotique tente de dresser les personnages les uns contre les autres, les agents font feu au mépris de la foule, etc.

Au final, neutraliser Eva Goldberg déclenchera le processus d'autodestruction de sa pile de radium et donc l'explosion de la cloche…

LES AGENTS ALLEMANDS

Ces espions entraînés ne sont pas des surhommes mais ils n'en restent pas moins redoutables. Bien armés et sans pitié, ils peuvent s'avérer dangereux pour les personnages.

AGENTS ALLEMANDS

© Revolution Studio © Columbia Pictures

ATTRIBUTS

Robustesse 4	Prestesse 3
Ténacité 3	Cognition 2
Sensibilité 3	Allure 2

PROFILS

Criminel 3
Militaire 3

Réserve de Combat : 7
Réserve de Radium : 2

CONCLUSION

Si les personnages réussissent à mettre en échec le plan de Mabuse, le cours de l'Histoire pourra reprendre normalement. La montre volée, l'autre montre fabriquée pour les personnages et tous les plans d'Henri-Georges Bien seront mis en sécurité ou détruits – en fonction de la décision conjointe de l'Accélérateur et du Nyctalope.

Les personnages seront dument remerciés par le CID et le Diogene Club, pour leur efficacité. Leur action aura contribué à consolider les liens entre Paris et Londres – et mis en échec un plan démoniaque de Berlin.

LES ARCHIVES DU CID

Quaterman Jane

Alias « Fury »

Biographie sommaire

Sexe : F **Âge :** 27

Dernière héritière de la lignée déchue des Quatermain, célèbres explorateurs d'origine anglaise qui explorèrent les quatre coins de l'Afrique. Elle-même a vécu plusieurs années en Afrique, témoin privilégiée de manifestations ésotériques et spirituelles inconnues à ce jour.

Son but est de restaurer la fortune et la renommée familiales en réunissant les collections privées éparpillées à travers le monde par les revers de fortune de ses aïeux. La pièce maîtresse de cette collection serait la carte retraçant l'ancienne route menant aux légendaires mines du roi Salomon.

Profil psychologique

Impulsive, combative, curieuse.

Ressources

- Side-car
- Fusil Winchester
- Pistolet léger Walter
- Pistolet lourd S&W
- Arme auto Thomson
- Dynamite

Le tout bien rangé (voire démonté dans une sacoche en cuir dépliable en véritable râtelier d'armes).

Motivation

Tuer une mouche à 3 km avec le meilleur des fusils.

FICHE DE PERSONNAGE

ATTRIBUTS

Robustesse 3	Prestesse 5
Ténacité 4	Cognition 2
Sensibilité 4	Allure 4

PROFILS

Aventurière 5

Mystique 2

Passion du tir au fusil 3

Réserve de Combat : 9
Réserve de Radium : 5

Alexandre Verrier

Alias « le Faucheur »

FICHE DE PERSONNAGE

ATTRIBUTS

Robustesse 3	Prestesse 3
Ténacité 3	Cognition 3
Sensibilité 3	Allure 3

PROFILS

Policier 5 - Criminel 4 - Scientifique 1

Réserve de Combat : **8**
Réserve de Radium : **5**

POUVOIRS

- Visage de la mort
(masque noir en forme de crâne provoquant la peur)
augmentation allure / niv 3 /personnel / illimité / limitation objet masque

- Voir la vie
(vision thermique) :
perception supranaturel/ niv 3 / personnel / illimité / limitation objet masque

- Épée de justice
(armes traité au radium)
armes / niv 4 / personnel / lame rétractable dissimulable / limitation objet épée

- Grappin furtif déplacement
déplacement prodigieux / niv 3 / instantané / limitation objet pistolet grappin

- Fumée noire
(boule de verre qui une fois brisée au sol émet une fumée noire défensive)
Armure / niv 4 / personnel / Instantané / limitation objet billes-fumigène3 / Personnelle / Illimitée

Biographie sommaire

Sexe : M Âge : 33

Ex-policier dégouté des méthodes archaïques et du manque de professionnalisme de l'institution. Visé et manipulé par la pègre, toute sa famille proche a été éliminée suite à son refus de coopérer, seul son jeune frère a survécu, amputé de ses membres inférieurs.

Profil psychologique

Passionné, droit, amoureux de la justice.

Ressources

- Contact police (brigadier aux archives)
- Garage / planque secrète aux abords de Paris
- Petit laboratoire scientifique clandestin tenu par son frère
- Matériel d'enquête

Motivation

La police doit devenir intègre !

MESSAGE A CARACTERE INFORMATIF POUR LA SECURITE DE PARIS

Le Nyctalope protecteur de Paris collabore avec la police de M. Maigret

Matraque électrique

Pouvoir
-Frappe choquante (rayonnement d'ataque) : 3
/Toucher/Illimité/Contrainte : objet (matraque)
NB : Vous pouvez utiliser le bonus de la matraque pour tenter d'étourdir ou de sonner votre adversaire

LE CID ÉQUIPE NOS POLICIERS DE PARIS

Certaines brigades seront munies d'un nouveau matériel

Avec les nouvelles batteries portatives traitées au Radium La Police passe à l'âge de l'électrique

"Merci au Nycalope, nos rues sont sauvées,... On peut en être sûr!"

M. Maigret Jules - Le Populaire -

"Si nos service peuvent aider à compenser les faiblesses de Paris"

le Nyctalope - Le petit Parisien -

FICHE DE PERSONNAGE

ATTRIBUTS

Robustesse **2**
Ténacité **2**
Sensibilité **4**

Prestesse **5**
Cognition **3**
Allure **2**

PROFILS

Artiste (acrobate) 3 -Criminel 4
Policier 2 - Politique 1

Réserve de Combat : **7**
Réserve de Radium : **5**

POUVOIRS

- Bond prodigieux
Deplacement prodigieux / Niveau 3 / Personnel / Instantané /Contrainte : apparance étrange

- Faux visage
(copie le visage de personnes rencontrées)
Métamorphe / Niveau 4 / Personnel / Scène / Contrainte : apparance étrange

- Ouverture facile *(fait fondre les serrures)*
Transmutation / Niveau 3 / Touché / Instantané / Contrainte : fonctionne sur les serrures uniquement

- Agile comme un chat
Anat.surhumaine: prestesse/ Niveau 4 / Personnel / Illimité /Contrainte : apparance étrange

M. Mime

Biographie sommaire

Sexe : M **Âge : 26**

Sa physionomie unique pousse l'orphelinat qui l'a recueilli à le confier à un cirque ambulant dès son plus jeune âge. Tour à tour monstre de foire, jeune acrobate puis champion de l'évasion, il est avide de repères et évolue sans cesse, excellant dans l'art de l'imitation.
Après la faillite du cirque, il se retrouve à la rue et se met à vivre de sa débrouillardise, tout en continuant à se chercher.
Il a depuis peu été approché par des membres de la mystérieuse Fondation Osiris.

Profil psychologique

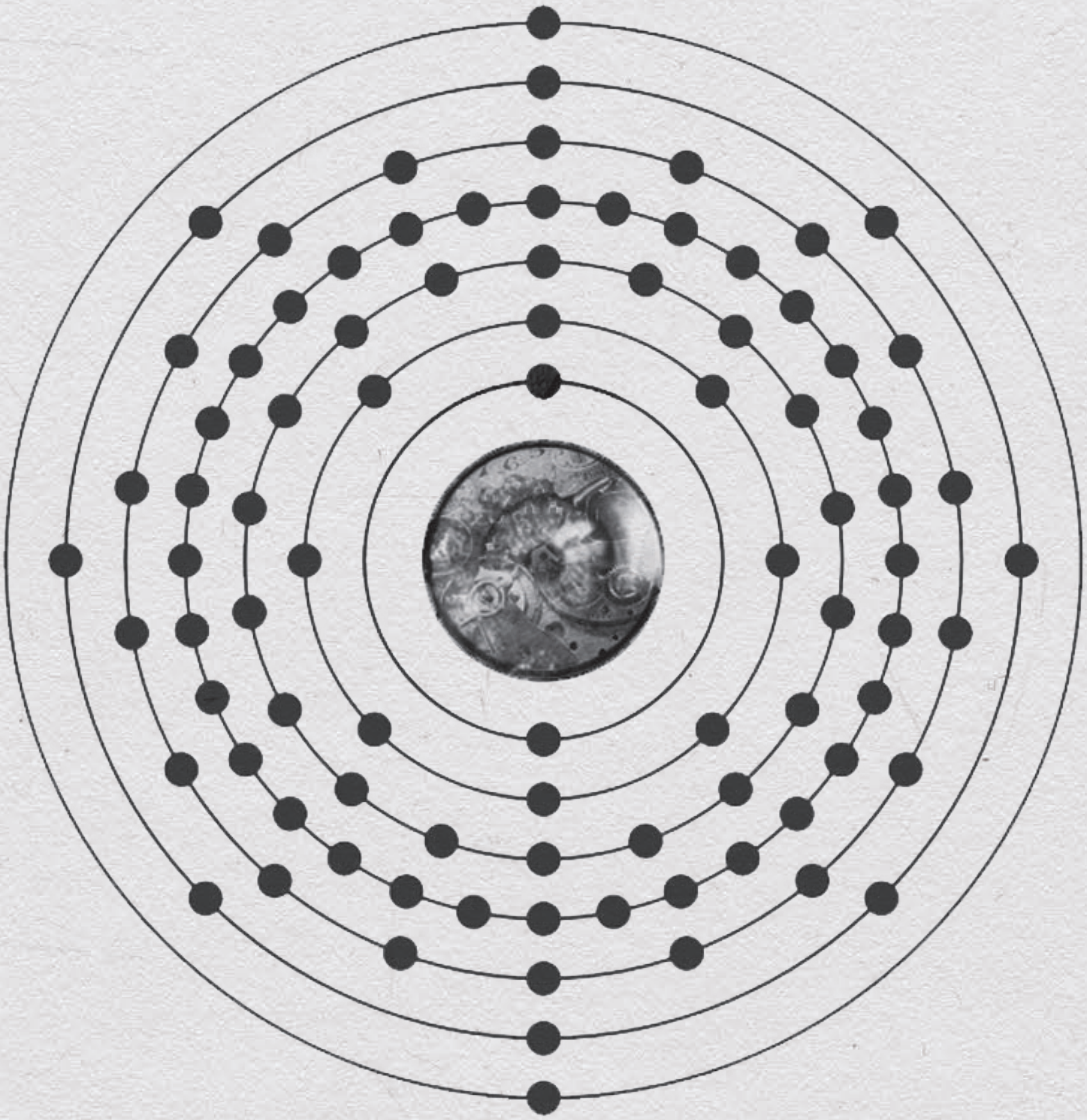
Blagueur, lunatique, timide, besoin de stabilité, schizophrénie latente ?

Apparence étrange :

Corps totalement imberbe à la coloration violacée, visage aux traits simplifiés, nez et bouche à peine marqués, yeux parfaitement ronds de couleur bleu.

Ressources

- Indicateur efficace (le grand Fred, clochard)
- Contact dans la Fondation Osiris (Gilles Hervé dit *le Chiroptere*)
- Solex
- Petit appartement à Belleville
- Kit de cambriolage
- Pistolet semi-automatique Colt 1911



Prochainement dans :

De nouveaux scénarios,
des fiches de personnages,
et toujours plus d'infos sur
l'univers de
La Brigade Chimérique

La Gazette du SurHomme

Numéro 2