

L'ACTION

Elle se déroule à Londres en 1892. Pour faciliter la mise en route du scénario, les personnages devraient déjà se trouver en Angleterre (ils pourraient par exemple, travailler sur de quelconques fouilles).

L'HISTOIRE

Il existe à Londres, une secte répondant au nom des « Frères Balthazar » vénérant F'rraähhnon (grand Ancien) résidant dans le monde virtuel (monde des miroirs).

Son histoire débute en 1891 lorsqu'un chercheur anthropologue du nom de Balthazar Badlock, effectuant des fouilles dans les plaines du Yorkshire, découvre deux miroirs triangulaires, qui se révèlent être une porte ouvrant sur le monde virtuel.

Balthazar Badlock ne découvre pas immédiatement le pouvoir maléfique du miroir. En effet, F'rraähhnon influence le reflet de celui qui se regarde dans le miroir pour finalement le contrôler totalement.

Dans la nuit qui suit la découverte, l'équipe de recherche est sauvagement décimée sauf Badlock qui disparaît mystérieusement.

Depuis 13 semaines se voue un culte à F'rraähhnon pour que des créatures sortent de deux miroirs: les doubles parfaits de l'anthropologue. C'est la naissance des « Frères Balthazar ».

Seulement, durant les deux derniers cultes, deux des doubles sortis sont pris au hasard, décapités par un démon et déposés dans Londres.

A une semaine d'intervalle, deux corps sans tête, sont donc retrouvés en ville.

Contact

Le 16 avril 1892, nos amis reçoivent une lettre de Sherlock Holmes:

« Messieurs,

Je me vois dans l'obligation de requérir vos services. Étant actuellement sur une affaire extrêmement importante, je n'ai pas le temps d'accorder mon attention à ces étranges faits apparus dernièrement.

Espérant vous voir bientôt.

Votre dévoué: Sherlock Holmes »

Nos héros devraient accourir au 221 Baker St pour y rencontrer notre flegmatique ami (ils y parviendront le 17 dans l'après-midi).

Après les formules de politesse habituelles (présentations,...), Holmes entrera dans le vif du sujet:

« On a découvert deux corps décapités, à une semaine d'intervalle, les 4 et 11 avril dernier. Tout deux étaient habillés de la même manière. Près des corps on a retrouvé, une chaînette en or à laquelle était accroché un petit pendentif. En voici un. »

Sherlock Holmes leur présentera le pendentif puis s'excusera de ne plus pouvoir les aider. Rien ne pourra le faire changer d'avis. En fait, il en sait beaucoup plus (voir la rubrique Sherlock Holmes).

Si on regarde consciencieusement le pendentif, on trouve un nom et une adresse, correspondant au fabriquant.

Celui trouvé près du premier a été fabriqué par l'horloger bijoutier Pillford dont la boutique est sur « Fulham Road ». Le corps a été découvert au croisement de « Fulham Road » et « Brompton Road ». Le deuxième pendentif a été fabriqué par l'horloger bijoutier Tellington installé sur Old Street (ce pendentif est maintenant aux mains de la police). Le corps correspondant a été retrouvé au coin de « Old Street » et de « Station Broad Street ».

Le troisième corps sera déposé le soir du 18 avril au croisement de « Battersea Road » et de « Buchingham palace Road ». Son pendentif vient de chez l'horloger bijoutier Kent travaillant sur « Battersea Road ».

Les bijoutiers

Pour les deux premiers, les récits seront les mêmes:

« Un individu barbu est venu me voir et m'a demandé de fabriquer un pendentif dont il avait fait un croquis. Il est venu le chercher le lendemain. Je ne vois rien de plus à vous dire ».

Ce n'est pas tout à fait exact puisque les corps ont été retrouvés tout près de leur boutique respective. Ils ont été interrogés par la police mais ne voudront pas en parler.

Pour le troisième, le récit est différent:

« Un individu barbu est venu me voir et m'a demandé de lui fabriquer un pendentif dont il m'a apporté un croquis. Il m'a demandé de le faire déposer dans la boîte à lettre au 18 de « Vauxhall Bridge Road ». Je l'ai fait moi-même le 18 au matin ».

Il n'en sait pas plus.

- 1/ Henry Pillford 124 Fulham Rd.
- 2/ John Tellington 85 Old St.
- 3/ Patrick Kent 12 Battersea Rd.

A Scotland Yard

Les investigateurs seront froidement reçus par Lestrade et ses acolytes. On leur dira qu'ils n'ont rien à faire sur cette enquête, ni sur aucune autre d'ailleurs, que Scotland Yard se débrouille sans leur aide et que de toute les façons ils ont déjà une excellente piste.

Si les joueurs se montrent polis, ils pourront persuader Lestrade de leur céder quelques renseignements (jet sous discussion).

Lestrade parlera alors de William Lambert travaillant comme bobby et qui était présent sur les lieux du deuxième crime. Il habite « 75 Camden Road » et a pris

quelques jours de congés. Les investigateurs le trouveront chez lui. Lestrade acceptera de leur montrer le deuxième pendentif.

William Lambert

Si les joueurs lui rendent visite, ils seront bien reçus par l'épouse du bobby. Celle-ci les guidera jusqu'à Lambert qui se trouve dans le salon. Il répondra volontiers aux questions des joueurs.

Il faisait le soir du 11 avril sa ronde habituelle dans le quartier de Clerkenwell, lorsqu'un bruit sourd de chute attira son attention. Intrigué il se dirigea vers la source du bruit et vit deux silhouettes penchées sur un corps inanimé faisant entendre un étrange chant. Il s'approcha, mais alertée par le bruit, l'une des deux silhouettes se retourna et tout deux prirent la fuite en direction d'un fiacre qui les attendait. Il ne put les rattraper. Au sol gisait un homme décapité, au coté duquel avait visiblement été déposé intentionnellement un pendentif.

Notre bobby a remarqué trois choses: tout d'abord il pense avoir vu une barbe sur le visage de l'homme qui s'est retourné à son approche, la victime n'a presque pas perdu de sang dans la rue la tache au sol était petite et lorsqu'ils fuyaient les deux inconnus n'avaient rien dans les mains, et surtout pas une tête.

Bien entendu, notre jeune (27 ans) et plutôt sympathique bobby ne leur dira pas tout d'un bloc. Au gardien de diluer ces informations tout au long de la conversation.

Le Times

Les personnages n'auront aucune difficulté à trouver les articles relatant les deux meurtres.

5 avril: Horrible découverte près du musée d'histoire naturelle. Le corps d'un homme décapité a été découvert dans la nuit au croisement de « Fulham Road » et de « Brompton Road ». C'est un correspondant anonyme qui a prévenu la police. Scotland Yard s'est aussitôt mis sur cette affaire qui s'annonce bien difficile. En effet le mort n'a pu encore être identifié car la tête n'a pas été retrouvée et il semble qu'aucun papier n'ait été trouvé.

12 avril: L'affaire du décapité. Autre macabre découverte. Un deuxième corps a été trouvé cette nuit par un bobby. Le même mystère flotte sur ces deux crimes. En effet, là aussi, la tête n'était pas sur les lieux, et aucun papier n'a été trouvé. Scotland Yard affirme néanmoins être sur une très sérieuse piste.

Il est possible que les joueurs cherchent des précédents dans cette affaire. Si tel est le cas, ils pourront découvrir ceci (jet sous bibliothèque):

14 novembre 1891: Toute une équipe de chercheurs a été décimée dans la nuit du 13 au 14 d'une manière particulièrement sauvage. En effet, tous les corps ont été retrouvés



décapités. Le professeur Balthazar Badlock qui dirigeait les fouilles a mystérieusement disparu.

Balthazar Badlock professeur au « London University College » était, rappelons-le, un anthropologue d'une très grande renommée.

Remarque

La « Piste » de Scotland Yard est la suivante: ils pensent qu'une sombre affaire de trafic lie les deux meurtres. Ils ont fait le rapprochement entre les deux bijoutiers et les endroits où ont été trouvés les corps. Ils chercheront obstinément dans ce sens.

A la morgue (Hopital Chelsea)

Les joueurs devront faire preuve de tact et de savoir-faire pour voir les deux cadavres (jet sous discussion). Ils remarqueront une étrange ressemblance entre les deux individus, rien sur eux ne peut les différencier même pas les vêtements qu'ils portaient. Il leur sera plus facile de voir le médecin légiste que

les victimes. Le docteur Henry Forth qui a pratiqué les autopsies affirmera que la mort résulte de la décapitation. Il a noté plusieurs faits intéressants et surtout l'utilisation d'un objet extrêmement tranchant et puissant, tel un sabre. Il pense que la mort est survenue environ 1 heure avant la découverte des corps et que l'exécution n'a pu avoir eu lieu sur place vu le peu de sang répandu sur le sol. Si les joueurs se montrent très persuasifs il leurs fera part d'un fait étrange dont il n'est pas tout à fait sûr, il a trouvé sur les plaies des particules pouvant faire penser à de l'ongle. Toutes ces informations devront être « dispatchées » au cours de l'entretien.

Sherlock Holmes

Il en sait beaucoup plus qu'il n'en a dit. En fait, il a entièrement résolu l'affaire, mais son esprit rationaliste se refuse à ces conclusions. Ne voulant se résoudre à l'existence d'un monde virtuel et à la menace de F'rraähnon, il laisse volontiers sa place à des « experts en la matière » et persuadera les joueurs de poursuivre leur enquête sans lui s'ils reviennent le voir.

Il est possible que Sherlock Holmes se mette à les suivre discrètement pour voir l'évolution de l'enquête. Dans ce cas, faites sentir à vos joueurs qu'ils sont suivis, voire épiés. Mais permettez toujours à Holmes de s'échapper sans être reconnu.

Au cadastre (London Library)

Les joueurs pourront y trouver le nom du propriétaire du « 18 Vauxhall Bridge Road ». Il s'agit de celle du professeur Balthazar Badlock. Il n'est rien précisé quant à la date d'achat et à l'ancien propriétaire (et, à dire vrai, ça n'a aucune importance).

A l'université (London University College)

Seul le doyen pourra les renseigner sur Badlock. Il est parti en mission il y a 6 mois environ et a disparu lors de la tuerie de la nuit du 14 novembre 1891. Si les joueurs ne sont pas encore au courant de cette triste histoire, le doyen leur conseillera de consulter la presse, ne voulant se remettre en mémoire ce moment douloureux. Il leur appren-

dra l'adresse du professeur; et le fait qu'il était barbu. Le bureau de Badlock a depuis été attribué à un autre professeur et vidé de son contenu (aucune information de ce côté là). Sur les travaux du professeur, il est très clair: autant Badlock était quelqu'un de très compétent en matière d'anthropologie, autant son histoire d'aller chasser les « Divinités du miroir » n'était qu'une lubie de son cerveau fatigué. Il expliquera que le professeur s'intéressait peu avant sa disparition à une sorte de « Mythe ». Le doyen pensant Badlock un peu dérangé n'a jamais cherché à en savoir plus.

A la bibliothèque

Rien d'intéressant car tous les livres relatif à F'rraähnon et au miroir ont été empruntés par le professeur Badlock et se trouvent vraisemblablement chez lui.

18 VAUXHALL BRIDGE ROAD

Les voisins seront assez réticents, car ils pensent que quelque chose de peu clair se trame ici: des allées et venus tard le soir chez quelqu'un qui a disparu depuis des mois, pour certains des bruits de fiacre s'arrêtant devant la maison certains soir (les 4 et 11 avril par exemple). Tout ceci inquiète le voisinage. Cette mais n'appartient donc au professeur Badlock et semble à l'abandon. Un mur de 2 m de haut protège la maison des regards et deux portails, un grand et un petit permettent l'accès et une vision fugitive de la maison.

Des herbes folles ont envahi le jardin. Tous les volets sont fermés. Les portails sont difficiles à forcer (jet sous FORCE malus -4 dû à la rouille).

La porte de la maison n'opposera aucune résistance.

Le rez-de-chaussée

Une grande entrée accueille nos amis; on peut y voir un porte-manteau, une penderie et une table basse. Le sol est très poussiéreux mais en faisant attention on peu s'apercevoir qu'il l'est moins en direction de l'escalier. La bibliothèque recèle deux ouvrages empruntés à la bibliothèque qui parlent d'une divinité issue d'un certain monde « Virtuel ».

« Par delà notre propre image » et « Miroir et sortilège ».

Enfin, dans un tiroir du bureau se trouve les notes du professeur regroupées dans un cahier intitulé « Mes recherches sur F'rraähnon ». La cuisine, la salle à manger et le salon sont inhabités depuis plusieurs mois déjà (poussière et moisissures en témoignent). Seul fait à noter, un portrait est accroché au salon, celui certainement du professeur.

Le 1er étage

Le meneur doit faire en sorte que toute l'équipe se trouve en haut de l'escalier en même temps.

L'escalier débouche sur une porte triangulaire, une fois le dernier joueur passé celle ci se referme et s'ils essaient de rebrousser chemin, ils se retrouveront de l'autre côté de la pièce. Il fait sombre et

une présence maléfique se fait sentir de manière très diffuse (inutile de tirer de dés, mais ils seront inquiets). Cette pièce est presque vide excepté une table sur laquelle sont posées trois têtes décapitées (ou deux s'ils pénètrent dans la demeure du professeur avant le 18 au soir). Ces trois (ou deux) têtes sont les mêmes et sont celles du professeur Badlock. La salle est poussiéreuse avec au fond, une troisième porte. Une fois cette porte passée, les personnages se retrouvent dans un couloir lumineux et environné de ténèbres. Ils devront ensuite passer trois portes devant lesquelles ils peuvent successivement entendre:

- Des incantations bizarres.

- Une voie geignant « Non! Je n'aurais jamais dû... » et un rire grave et sarcastique.

- Des incantations plus fortes.

Les joueurs aboutissent alors sur les lieux du rituel et ressentent pleinement la présence maléfique du démon. Il fait noir malgré les éventuelles lampes, le professeur est là et s'adressera aux personnages en se présentant. D'une voix angoissée il les suppliera de partir au plus vite et de trouver une solution pour le sauver (un rire se fait entendre en fond). La présence du démon est maintenant presque insoutenable. La porte de sortie s'ouvre de façon à ce que les joueurs partent. S'ils ne le font pas immédiatement ils subiront une première attaque du démon. Si le groupe reste, après cette attaque et ne se décide toujours pas, le démon se déchaînera. Une fois cette porte passée ils se retrouvent tous au bas de l'escalier. Après cette mise en garde, quand les joueurs reviennent, le lieu est éclairé et le rituel est proche de la fin.

LA FIN

Quand ils pénètrent sur le lieu, ils voient de dos 10 personnes agenouillées et un autel où l'on peut discerner un corps étendu: « l'original » de Balthazar Badlock. De part et d'autre de l'autel, il y a deux miroirs triangulaires (les portes du monde virtuel). Les 10 émissaires sont immobiles et silencieux (ils le resteront quoi qu'il arrive). Badlock suppliera les joueurs de l'abattre. Si les joueurs attendent un peu trop, une lueur rouge apparaîtra d'on ne sait où et le corps du professeur commencera à se métamorphoser. Dans un hurlement de douleur, Badlock commencera à se retourner comme un gant. S'il n'y a toujours aucune réaction de la part des joueurs l'apparition progressive de F'rraähnon les obligera à effectuer un jet de SAN. S'ils ne se dépêchent pas de briser les miroirs, F'rraähnon complètera la transformation du malheureux professeur. Le démon planera en une présence maléfique et attaquera les joueurs lorsqu'ils s'opposeront à la venue de F'rraähnon. Si les joueurs commencent par tuer Badlock, leurs reflets dans les miroirs deviendront hideux et s'ils ne les brisent pas immédiatement, F'rraähnon prendra possession d'un des personnages en remplacement du professeur et le retournera. Après la destruction des miroirs et la mort de Badlock, le démon disparaîtra et la maison commencera à s'effondrer. Juste le temps pour nos amis de s'échapper.



F'rrahnon

FOR 30 CON 40 TAI 12 INT 25
POU 100 DEX 90 PdV 140 DPLT 15

Voir F'rraähnon coûte 1D100 points de SAN si l'on rate son jet et 1D10 si on le réussit.

Les joueurs pourront apprendre les détails suivant sur ce grand ancien dans les ouvrages de la bibliothèque, et dans les notes. Les livres apportent chacun 1D10 en mythe et coûtent 1D3 en SAN. Les notes apportent simplement 1D6 en mythe.

F'rraähnon sévit sur le monde virtuel, il a l'apparence d'un homme que l'on aurait retourné comme un gant.

Le rituel de passage

La divinité envoûte tout d'abord un humain par l'intermédiaire d'un signe cabalistique (pendentif en miroir). Ensuite, il donne naissance à treize émissaires par les deux portes triangulaires (les miroirs): ce sont des copies de l'humain envoûté. Le rituel veut que trois de ces émissaires soient décapités et déposés en trois

endroits différents en reformant parfaitement la forme du pendentif, le quatrième point étant le lieu du rituel.

Enfin la nuit du troisième sacrifice, la divinité entrera dans le monde réel.

Le démon de F'rraähnon

FOR 40 CON 50 TAI 20 INT 18
POU 10 DEX 40 PdV 35 DPLT 20

Arme: Griffes 60%, 2D10 (2 attaques, main gauche et main droite).

C'est le « prophète » de la divinité, il agit en son nom et est particulièrement maléfique. Il ressemble à une immense chauve-souris munie de mains très bien munies en griffes. Ressentir sa présence coûte 1D3 points de SAN si l'on rate son jet. Le voir coûte 1D10 si l'on rate son jet, 1D3 si l'on le réussit.

