

Les Croisades d'Unnord – 13^e Edition

Scénario Cthulhu

Joe Black and Jack hijacked

Introduction :

C'est la première fois que nous participons au concours de scénars des Croisades d'Unnord et nous avons souhaité le faire à la fois pour essayer d'apporter notre petite touche à cette convention de notre région et aussi pour montrer que l'esprit de groupe est sacré chez nous. Le scénar que vous avez sous les yeux n'est en effet pas l'apanage d'une personne, mais bien le fruit du travail organisé de 4 pauvres cerveaux dérangés, qu'il a bien fallu synchroniser et cadrer.

Pour commencer, nous avons entamé une longue réflexion sur le thème de cette 13^e convention : « Mort et malédiction ». Vaste programme. Et comme les idées les plus folles ont fusé devant notre copie blanche, nous avons décidé de traiter la plus folle d'entre elles, en prenant ce thème au pied de la lettre : Là où on pourrait employer la conjonction « et » pour relier deux notions différentes, nous avons décidé de les appliquer l'une à l'autre.

Oui, ce scénar traitera d'une malédiction ... appliquée à la mort.

Le groupe des « Dés d'Opale » (<http://des-opale.no-ip.org>)

Synopsis :

Dans ce scénario, les PJ vont être confrontés à la pire des épreuves: Une malédiction s'abat sur la Mort. La Faucheuse est en grève et cela ne va pas manquer de se remarquer. Tout ça à cause d'une entité extraterrestre qui souhaite utiliser les humains comme esclaves et qui pour cela leur octroie la faculté de ne plus mourir. Bien sûr, on pourrait se réjouir de ce soudain accès à l'immortalité, mais la mort a sa place dans le monde : Peut-on imaginer la damnation éternelle des mourants, pris dans d'intolérables souffrances qui ne demandent que de passer de vie à trépas, sans pour autant que la dernière heure ne puisse sonner pour eux ? C'est sans compter sur nos PJs qui vont tout faire pour que l'équilibre soit rétabli. Surtout si l'on sait que dans leur rangs figure une personne pour qui la mort fait partie d'un art ... de vivre, et qui en a même fait son fonds de commerce : Jack l'Eventreur, en personne.

Sur le chemin qui les mènera à lever cette malédiction, nos PJs vont découvrir peu à peu que des personnes déclarées mortes se sont incroyablement relevées et régénérées. Ils vont remonter les pistes jusqu'au tenancier d'un hôtel de nuit. Ce dernier a découvert une entité extraterrestre mégalomane dont l'objectif est de se constituer une armée d'esclaves en sursis, et immortels de surcroît, pour asseoir sa domination sur le monde. Les pouvoirs de cette entité sont de communiquer par télépathie et de produire des larves pouvant s'immiscer près du cerveau humain pour nourrir leur « mère » et surtout y exercer une emprise sur leur hôte. Ces parasites doivent attendre la mort de leur hôte afin que leurs psychismes soient liés et que l'hôte devienne un esclave en sursis. Bien sûr, on objectera que si l'hôte est mort, il ne sert pas à grand-chose. C'est justement pour cela que les larves insufflent à leur hôte une

extraordinaire capacité de régénération qui leur permet de revenir de l'au-delà, mais cette fois, avec un lien inconscient et inéluctable avec l'entité, qui pourra, d'un simple appel rallier, à elle tous les infortunés qu'elle a ensemencés.

Les personnages :

Pour distribuer les personnages, il est conseillé au MJ soit de décider arbitrairement qui est qui, soit d'organiser un tirage au sort qui lui permettra de désigner quels joueurs incarneront quels personnages (en faisant mine d'attribuer des numéros aux personnages et en demandant aux joueurs de choisir un numéro).

Il faut en effet attribuer un soin particulier dans la répartition, car dans les PJs à incarner, il y a :

1) Le Docteur Francis Tumblety – Chirurgien – Alias « Jack l'Eventreur » :

Il s'agit d'un personnage qui a réellement existé et a été une des seules personnes suspectées de leur vivant d'être l'auteur des crimes de Whitechapel. Dans ce scénario, il s'agit d'un brillant chirurgien victime d'une instabilité mentale à caractère sexuel qui le pousse à se défouler en exécutant les actes chirurgicaux que la déontologie lui interdit de pratiquer.

Le surnom de Jack l'Eventreur lui a été attribué par les différents plaisantins qui envoyaient des lettres de revendication à Scotland Yard (ce que le véritable assassin n'a jamais fait de lui même, comme en témoignent les graphologies différentes de ces lettres). Toujours est-il que jusqu'à présent, la police s'est cassé les dents sur lui et il a déjà commis impunément cinq crimes (les cinq victimes historiques que l'on trouve dans tout bon journal de l'époque). En fait, au début du scénar, Jack en a commis six, mais il va avoir la désagréable surprise de constater que sa dernière victime est revenue de l'au-delà...

Le personnage de Jack l'éventreur est là essentiellement pour deux causes : D'abord pour brouiller les pistes afin que les joueurs (qui croient toujours tout savoir ☺) et qui connaissent le thème de cette convention, pensent que le scénar tourne autour de Jack l'Eventreur, alors qu'il est juste un élément de décor. Ensuite, le choix de laisser Jack parmi les PJs est là pour éventuellement ajouter un élément de motivation. En effet, la première réaction que les joueurs pourront avoir lorsqu'ils comprendront que la mort est inopérante (sans forcément tout de suite en comprendre les contreparties), c'est de se dire que c'est une bonne chose : beaucoup de monde souhaiterait être immortel. Mais Jack, lui, est poussé à tuer. Et il ne pourra accepter de ne plus pouvoir le faire ! Charge à lui de convaincre les éventuels PJs réticents qu'il faut faire quelque chose pour lever la malédiction sans découvrir son identité secrète. Une vraie performance d'acteur...

Il appartiendra donc de choisir soigneusement le joueur pour ce rôle, ce qui est toujours un peu délicat dans une convention. Mais, par expérience, l'intuition du MJ permet souvent d'avoir une bonne idée du potentiel d'un joueur en un minimum de regards et de dialogues.

Rassurez-vous, même si le joueur qui incarne ce personnage n'est pas à la hauteur et qu'il se fait démasquer, ce n'est pas pour ça que l'essentiel du scénar passera à la trappe, puisque comme nous l'avons vu, ce n'est qu'un élément de décor.

2) Le Docteur Chadwick Cadley – Médecin de renom :

C'est un médecin aux connaissances très poussées dans tous les domaines de la médecine, et un véritable expert en biochimie. Il compte parmi les plus éminents enseignants de la faculté. Mais comme le dit parfois le dicton, « c'est le cordonnier le plus mal chaussé ». En effet, Cadley se sait extrêmement fragile du cœur, et il est bien conscient que sa fin est inéluctable,

malgré toutes ses connaissances. Il pense que sa maladie lui laissera encore quelques années pour transmettre ses connaissances aux étudiants. Mais il n'en est rien : sa mort est prévue pour survenir durant le scénario. De quoi produire un évènement intensément dramatique ! Ce n'est pas tous les jours qu'un MJ décide aussi arbitrairement de la mort d'un de ses personnages... Mais pour cette fois, il n'y aura pas de raison de s'alarmer car le joueur reviendra de l'au-delà, puisqu'il a été en contact avec les larves de l'entité extraterrestre. L'intérêt d'une telle scène est d'ajouter un peu de spectacle au scénario, de donner un coup de pouce à l'implication des joueurs et aussi de mieux appréhender l'intrigue.

3) Le professeur Hallywell - psychiatre :

Il est vu à son époque comme l'un des plus grands médecins des différentes affections de l'esprit humain. Les méandres de l'esprit homo sapiens n'ont aucun secret pour lui. Ceci est sûrement dû à son goût de l'étude des cas, présents et passés.

4) Le père John Campbell - prêtre :

Un ecclésiastique réputé pour son ouverture d'esprit, du moins à l'échelle des gens de sa condition à son époque. Il présente la particularité d'être le confesseur du Prince Albert Victor, petit-fils de la Reine, excusez du peu. Le père Campbell est au courant des rumeurs concernant la fragile santé mentale du Prince (on dit de lui à cette époque qu'il était Jack l'Eventreur et que la famille royale a passé cette tare sous silence), mais il n'a jamais rien entendu en confession lui permettant d'accorder crédit à ces rumeurs. C'est également un excellent théologien qui connaît très bien l'histoire religieuse anglicane.

5) Colin Sherm - Détective :

Un enquêteur hors pair qui n'a pas ses yeux dans sa poche, et qui a un réseau de connaissances des rues de Londres si étendu qu'il a justifié la création d'une compétence particulière à ce sujet. Elle lui permet d'obtenir un service ou un renseignement en faisant jouer ses relations des bas fonds de la capitale.

6) Lorne Allister – Journaliste :

Officiellement détective et fouineur hors pair, il est l'âme damnée, ou le poisson pilote (appelez ça comme vous le souhaitez) de Sherm dans le sens où ces deux-là travaillent en symbiose. Seul le détective connaît sa véritable profession, et il ne rechigne jamais à faire appel à lui pour lui prêter main forte. En échange de quoi le journaliste trouve sa part en étant au plus proche des informations plus ou moins sensationnelles sur les différentes affaires qu'ils mènent ensemble et qui lui permettent de produire de bons papiers et ainsi de gagner sa vie le plus honnêtement possible.

NB : N'oublions pas le respect de la parité. Ces rôles peuvent très bien être attribués aux gentes damoiselles au prix d'un ou deux ajustements sur la fiche de perso ne serait-ce que pour le prénom, sinon pour le reste, ça peut coller). Il y a par contre 2 exceptions dans la distribution puisque les rôles de Tumblety et Campbell ne peuvent être incarnés que des personnages masculins.

De même, aucun personnage n'est véritablement indispensable pour jouer ce scénario et si vous n'avez pas le nombre de joueurs escomptés, vous pouvez en mettre de côté certains. Gardez tout de même à l'esprit que vous priver de Tumblety et Cadley vous enlèvera de bonnes doses de sel dans les possibilités et la construction « dramatique » de l'histoire...

La souplesse va également dans l'autre sens car il est assez commode d'ajouter un personnage de votre composition si vous le jugez nécessaire, ou tout simplement utile.

Introduction des PJs :

Nous sommes à Londres, le 15 novembre 1888. L'Angleterre est placée sous le règne de la reine Victoria. Le Fog londonien est omniprésent et vous aurez soin de ne jamais décrire à vos joueurs le moindre rayon de soleil, comme s'il fallait confirmer que l'ambiance est véritablement plombée. Et ce que l'on peut lire dans la presse n'arrange rien : dans le quartier de Whitechapel, à l'est de la capitale, un monstre sanguinaire écume les rues, assassinant des prostituées. Le caractère sauvage de ses crimes (éviscérations obscènes) choque la population, et à ce jour, Scotland Yard n'a pas réussi à mettre la main sur lui.

Université de Médecine. 3 grands professeurs de médecine, l'élite de l'établissement en quelque sorte, sont appelés d'urgence en matinée dans le bureau de Stewart Sidney, le responsable de la morgue de l'institut médico-légal, rattaché à la faculté de Médecine.

Le professeur Cadley est dérangé en plein cours d'anatomie ; il doit l'interrompre pour se retrouver une demie-heure plus tard dans le bureau de Sidney.

Le professeur Hallywell, grand psychologue, est dérangé en plein travail. Il lui est instamment demandé d'interrompre sa consultation pour rejoindre Sidney. Il s'exécutera, mais cela le plongera dans une colère noire (qui a dit que les psychologues savaient se maîtriser ?), colère qu'il ne se privera pas de faire sentir à tous au début de son entretien.

Le docteur Tumblety, grand chirurgien émérite, surnommé 'le Sorcier' tant il est capable d'intervenir dans les cas de les plus désespérés, où les chances de survie sont estimées très minces, est dérangé lors de la lecture de travaux de recherches.

Ces trois personnages se connaissent très bien et sont amis avec Sidney, ce qui explique qu'ils accepteront de lui rendre service malgré l'intensité des travaux dans lesquels ils sont plongés.

Dans le cabinet de Sidney, les PJs pourront constater qu'il paraît à la fois très excité et très contrarié. Un ecclésiastique, John Campbell, se trouve assis à la droite de Sidney. Le père Campbell connaît l'institut médico-légal car il est occasionnellement volontaire pour venir y apporter les derniers sacrements à des victimes. Il a répondu à l'appel de Sidney, fidèle à sa vocation d'apporter son aide aux pêcheurs qui en ont besoin.

Deux hommes sont également présents auprès de Sidney : Les enquêteurs Sherm et Allister.

Sidney fera de très brèves présentations et embrasera sur ce qui l'a amené à convier les PJs :

« Il y a 2 jours, on a trouvé noyé dans la Tamise le corps d'un docker, Charles Searter. Il a été amené ici sous couvert des services du coroner pour que l'autopsie puisse déterminer si sa mort était ou non accidentelle. Il est vrai que selon les premières constatations, aucune blessure ou marque visible ne permettait de conclure à autre chose qu'un accident. Il faut dire aussi qu'avec toute l'agitation qui règne en ce moment avec les victimes de Jack l'Eventreur et les sommités médicales qui se succèdent pour tenter d'ébaucher une piste menant à l'assassin, le pauvre docker a été un peu négligé. Tout en est donc resté aux premières constatations, mais je suis formel là-dessus : le bougre était bel et bien mort, froid comme la pierre et sans respiration. Tout irait donc pour le mieux si ce n'est qu'hier soir, je me suis rendu compte que le corps avait disparu de la morgue. Mais un détail a frappé mon attention : près du tiroir où reposait le corps, une bouteille de teinture iodée a été renversée et j'ai retrouvé des empreintes laissées par un pied nu, qui correspond à la pointure du mort. De plus, il manque une blouse qui a été dérobée au casier qui jouxte la salle mortuaire. J'ai donc une hypothèse : je pense que nous sommes en présence d'une curiosité médicale qui fait que le défunt était plongé dans un état léthargique et qu'il s'est ranimé, malgré les premières constatations qui ne laissaient pourtant planer aucun doute sur le décès. Et comme cette affaire tient du miracle, j'ai requis la

présence du Père Campbell. Mais j'ai aussi besoin de vous, amis médecins. Car si comme je le pense, cet individu s'est enfui de la morgue, je crains que son état de fragilité nécessite des avis médicaux appuyés. Je n'ose imaginer que ce malheureux est sorti en blouse en plein mois de novembre et est peut-être en train de succomber à une pneumonie. Aussi, pour le retrouver, j'ai également besoin des services de deux enquêteurs confirmés. Je n'ai pas fait appel à la police car vous pensez bien qu'ils me reprocheraient immédiatement d'avoir égaré un cadavre placé sous ma responsabilité. Je vous demande donc cela comme un service, tout en agissant dans la plus grande discrétion et la plus grande rapidité : retrouvez-moi vite ce docker, avant que cela ne me coûte mon poste. »

On pourra objecter à Sidney qu'il a été victime d'une mauvaise blague ; on sait comment sont les étudiants. Mais Sidney n'y croit pas car tout semble indiquer que le corps s'est levé de lui-même et il est persuadé que l'humour potache n'aurait pas été capable de produire tous ces détails réalistes : les empreintes de pied et le vol de la blouse. Des farceurs se seraient contentés de faire disparaître le corps et ne l'auraient pas laissé bien loin de sorte qu'on l'aurait déjà retrouvé. De plus, pour transporter un corps rigide de près de 100 kgs, il aurait fallu au moins deux étudiants, qui auraient du passer devant le bureau de Sidney, qui les aurait très certainement remarqués. C'est en revanche plus probable qu'un fuyard seul et libre de ses mouvements puisse se substituer à sa vigilance.

Sidney est tiraillé entre ses convictions religieuses (il pense qu'il y a quelque chose de miraculeux dans cet événement, et c'est ce qui explique l'appel au prêtre) et sa formation scientifique (le fait qu'il était dans un état très proche de la mort, mais qu'il est revenu à lui, comme après un coma) : il pense au fond de lui-même que cette histoire « nie visiblement bon nombre de lois naturelles ». Mais il souhaite une chose, c'est que les PJs fassent vite. En effet, il leur apprendra qu'on lui amène ce matin le corps de la 6^è victime de Jack l'Eventreur, et que les trois éminents médecins légistes qui suivent l'affaire du boucher de Whitechapel ne vont pas tarder à arriver. Il craint que les hommes du service du coroner n'en profitent pour poursuivre l'examen de Searter. Pour les aider dans leur recherches, il leur donne une bonne description de celui-ci et leur précise un signe particulier : il portait sur l'avant-bras droit un tatouage raté, représentant une sirène armée d'un trident. Mais le tatoueur peu inspiré avait plutôt représenté une créature hideuse ressemblant davantage à un hippocampe au faciès nanti d'une sorte de barbe ou plus exactement de tentacules (un simple détail pour faire frémir les vieux briscards, mais qui n'apporte rien du tout au scénario).

Le fin mot de l'histoire :

Mr Searter a l'habitude de fréquenter un foyer de nuit, tenu par un certain Milton Scarrew. Il y a 6 mois environ, en se promenant dans des ruines d'un vieux château au nord de Londres, Mr Scarrew est tombé dans un effondrement et a trouvé une salle secrète, qui n'avait vu la lumière du jour depuis des siècles. Celle-ci ne contenait qu'une sorte de plante : l'entité extraterrestre *Absolatosis* (cf. caractéristiques PNJ en fin de scénario). Cette dernière est entrée en contact avec le tenancier par télépathie et lui a demandé de se mettre à son service. Par ambition, il a vu en elle le moyen de devenir puissant, le valet d'un dieu. Il fait donc tout pour qu'elle accomplisse ses desseins : Après avoir convaincu une poignée de locataires de son foyer, il a organisé un transport discret, de nuit à l'aide d'une charrette. Pour sa sécurité, il a caché l'entité au sous-sol d'un petit immeuble désaffecté de Whitechapel, près des docks. Depuis, il profite de son foyer de nuit, pour glisser les larves dans les oreillers de ses infortunés locataires. A ce jour, une petite centaine de personnes a déjà été infectée. Tant qu'elles ne meurent pas, les larves sont bien entendu 'sans effet'. Mais en attendant, la créature se nourrit de leurs émotions et son pouvoir grandit ainsi de jour en jour. L'une des personnes infectées, est morte depuis quelques jours, est ni plus ni moins qu'une victime de Jack l'Eventreur. Mais les dégâts subis par le corps sont tellement lourds que sa régénération prendra plus de temps que pour Mr Searter. Petit à petit, si les PJs ne font rien, la créature *Absolatosis* sera suffisamment puissante pour inquiéter tout Londres par son armée d'esclaves en sommeil !

Sur la piste de Searter

Les interrogations menées au cœur de la faculté de médecine ne donneront rien, car Searter s'est réveillé dans la morgue et a directement pris la poudre d'escampette, sans aucun témoin dans l'établissement. Dans la pénombre de la pièce (il n'a pas vraiment eu conscience de s'être réveillé dans une morgue !), il a heurté la bouteille de teinture et a laissé des traces. Il a ensuite volé la blouse (seul vêtement à sa portée) et est sorti.

D'un naturel vraiment très penché sur la boisson, il a cru qu'il avait accompli une quelconque bêtise et a disparu dans le fog londonien.

Par contre, un olibrius blafard vêtu d'une simple blouse blanche de médecin qui titube dans les rues de Londres n'a pas manqué d'attirer l'attention. Aussi, il sera assez facile, en questionnant le voisinage proche de la faculté, d'obtenir quelques témoins qui l'auront vu. Le réseau de relations du détective Sherm (et la compétence corollaire) peut aussi préciser la piste et conduire les PJs à un endroit où le docker a été vu par d'encore plus nombreux témoins : le pub du « Black Rabitt », lieu fréquenté habituellement par la victime ... ou l'ex-victime ... ou le miraculé (choisissez ce qui vous plaira).

Les PJs pourront s'entretenir avec Mr Blimouth, le tenancier. Sa première réaction a été la surprise de voir réapparaître bien vivant Mr Searter, qu'il avait identifié mort quelques jours plus tôt ! Il n'a pas vraiment parlé de ça avec lui car son état d'ébriété avancé n'aurait pas permis une discussion digne de ce nom, mais « ça lui a complètement fichu la trouille ». La seule explication qui lui permet de se raccrocher à la raison, c'est qu'il a pensé que Searter avait un frère jumeau.

Il ajoutera que les PJs auront de bonnes chances de le rencontrer s'ils viennent ce soir dans son établissement.

Effectivement, vers 23h le soir même, l'individu correspondant au signalement entrera d'une démarche hésitante, imprégnée de whisky bon marché. Pas de doute possible, il porte bien le tatouage décrit par Sidney.

Témoignage de Searter : Il a, d'après ses propres mots, « malencontreusement et maladroitement » chuté dans la Tamise. Il n'a pas pu nager (et pour cause : il était ivre !) et s'est évanoui. Il pensait même mourir noyé. Mais il y a peu, il s'est réveillé dans un endroit très froid, tout petit et clos, « comme dans un tiroir » dont il s'est extirpé, pour se retrouver dans une pièce noire. Il est sorti, et comme il était nu comme un ver, il a pris un vêtement tout blanc dans une armoire. Il n'a aucun souvenir de ce qui s'est passé entre sa chute dans la Tamise et son réveil. Tout ce qu'il sait, c'est qu'à son réveil il avait « miraculeusement » retrouvé son oreille gauche, oreille de laquelle il ne parvenait plus à entendre depuis une dizaine de jours, sans raison apparente.

Il serait surprenant que les médecins passent à côté d'une auscultation de Searter, mais elle ne leur apprendra pas grand-chose (ou du moins elle peut leur mettre la puce à l'oreille compte tenu de ce qui les a menés sur la piste du docker) : le bougre semble être dans une excellente forme !

Il y a fort à parier que Searter n'évoquera pas de prime abord le fait qu'il était hébergé dans le foyer de nuit de Scarrew (il a depuis été mis dehors de l'établissement car il troublait l'ordre public à cause de ses états d'ébriété), mais rien n'empêche les PJs de revenir lui poser la question ultérieurement, une fois qu'ils seront sur la piste de Scarrew.

Toujours est-il qu'ils pourront rassurer Sidney en disant qu'ils ont bien retrouvé le corps. Tout semble bien aller. Ils pourront suggérer à Sidney de consigner dans le rapport officiel que la victime n'était pas morte, mais que le plongeur dans l'eau glacée de la Tamise l'a plongé dans un état de léthargie avancée, comme il l'avait avancé lui-même.

Par contre, Searter ne sera pas forcément enclin à les suivre à l'institut médico-légal pour subir une série d'examen plus poussés (au cas où cela viendrait à l'idée de vos joueurs...) On pourrait presque en rester là, mais il serait dommage de se séparer de vos joueurs, pas vrai ?

Pour qui sonne le glas ? Une fois !

Le 20 novembre, peu après minuit, les PJs sont à nouveau convoqués d'urgence par Sidney. Il n'a le temps de donner aucun détail mais requiert la présence de ses amis immédiatement.

A la faculté de médecine, et plus précisément à l'institut médico-légal, les PJs pourront constater la présence de nombreux policiers de Scotland Yard. Ces derniers ne leur empêcheront pas d'accéder à l'établissement, par contre, l'accès à la morgue leur sera très provisoirement interdit.

Sidney est dans son bureau, en pleine conversation avec trois autres personnages. Il s'agit des docteurs Thomas Bond, Bagster Phillips et Frederick Brown, les 3 légistes du coroner MacDonald détachés aux autopsies des victimes de Jack l'Eventreur. Leurs propos tournent autour d'une « impossibilité médicale ». En effet, les PJs ne vont pas tarder à apprendre que Lilian Crowne, la 6^e victime découverte de Jack l'Eventreur ... s'est réveillée, intacte, malgré ses terribles blessures, qui figurent dans le rapport d'autopsie des légistes. Ces derniers étant catégoriques (on pourrait l'être tout autant qu'eux en ayant vu une victime étranglée et éviscérée), ils penchent pour une supercherie basée sur l'introduction d'une sœur jumelle de la victime et accusent Sidney d'avoir monté « une escroquerie grotesque ».

Sidney ne sait que répondre, car avec son expérience passée (le cas de Searter), il est désormais persuadé que quelque chose d'anormal se produit. Néanmoins, il perdrait toute crédibilité aux yeux de ses confrères en soutenant la thèse à laquelle il pense. Toujours est-il qu'il y a quelques heures, le surveillant de la morgue a entendu du bruit et a constaté que la victime s'était levée ! Il a gardé son sang froid et a fait réveiller Sidney, qui se serait bien passé de cette publicité. Il n'a pu faire autrement (vu la présence du surveillant) que de faire prévenir Scotland Yard et le coroner. Le détective Frederick Abberline, chargé de l'enquête sur l'Eventreur a immédiatement fait boucler les lieux et, pour démasquer ce qu'il croit être une plaisanterie, a commencé l'interrogatoire de Lilian, à huis clos. Il faut dire, pour expliquer les réactions du policier, que la collaboration police - services du coroner était loin d'être efficace : cela paraît surréaliste de nos jours, mais par exemple, les légistes, au nom d'une sacro sainte procédure, s'employaient à laver les corps, faisant disparaître d'éventuels indices, et dans le même temps, Scotland Yard empêchait les premières constatations médicales car le superintendant Sir Charles Warren avait décrété qu'il fallait faire intervenir en priorité les chiens policiers afin qu'ils puissent repérer des pistes avant que les scènes de crimes ne soient « polluées ». C'est pour cela qu'Abberline fait une confiance relative aux services du coroner et qu'il préfère gérer cette situation à sa façon. De plus, pour information, Warren a démissionné le 12 novembre (après la découverte de Mary Jane Kelly, 5^e victime de l'Eventreur) et cela explique aussi l'instabilité et les tensions au sein de Scotland Yard en ce moment précis du scénario.

Vous pouvez laisser vos PJs prendre ou non la défense de Sidney devant les légistes, mais ces derniers se retrancheront derrière leur explication, la seule scientifiquement valable, il faut l'admettre.



Toujours est-il qu'une vingtaine de minutes après leur arrivée, Abberline fait entrer tout le monde dans la morgue, dans le but de faire une mini confrontation et voir qui se paie sa tête... Ses premières conclusions sont claires : la victime est au courant de trop de détails, notamment relatifs au lieu du crime, qui lui font dire qu'elle devait être sur les lieux. Son explication tient donc au fait que la victime (le terme est désormais inapproprié) a été laissée pour morte et que son éviscération (qu'il n'a malheureusement pas constaté de lui-même : cela le rendrait moins sceptique) n'était pas fondée et qu'elle fait partie d'une mise en scène, une mystification destinée à donner une importance injustifiée au travail du coroner, au détriment de celui de la police. Les légistes vont bien entendu s'insurger de telles accusations, mais rien ne changera dans l'esprit du policier. Il requalifie donc le meurtre en tentative de meurtre, et souhaite emmener Lilian au commissariat car elle est maintenant un témoin clé de l'affaire. Elle est en effet la seule personne à avoir vu Jack et avoir la certitude de qui il est ! Il y a fort à parier que les PJs souhaiteront savoir ce que la victime a à dire, et cela pourra être possible vu l'agitation qui régnera. Mais en tous cas, Abberline ne la perdra pas de vue. Lilian pourra raconter ce qu'elle a ressenti, mais absolument pas parler de son meurtrier : l'enquêteur lui a interdit de parler à qui que ce soit de Jack l'Eventreur, et pour cause, puisque les révélations de la ressuscitée mettent visiblement en cause quelqu'un de « la haute » à en juger par la tenue du tueur au moment des faits. Jack a, par contre, opéré le visage masqué. Quelquefois, les prostituées ont des clients masqués, pour éviter qu'ils ne puissent être reconnus par la suite comme clients (et pour certains, cela fait même partie du fantasme). Elles ne sont donc pas choquées de voir quelqu'un bien habillé et masqué requérir leurs services, et c'est même en général bon signe : ces clients-là payent bien ! La victime n'a donc pu en faire une description du visage, juste une description physique très générale (taille, poids, etc.). Comme précisé, si les PJs posent des questions sur Jack, elle regardera Abberline et dira : « je ne peux rien dire » (un jet de psychologie permet de déterminer que c'est la présence du détective qui la gêne).

Par contre, on peut imaginer l'embarras de notre ami Jack l'Eventreur !! Sa victime ne le reconnaîtra pas, mais qu'a-t-elle pu raconter à la police ? Surtout qu'elle a été marquée par «son regard... ce regard... je ne pourrais l'oublier ». Elle exagère certainement, pour une fois qu'on s'intéresse à elle ! Lors de son forfait, Jack a par contre parlé. C'est sa voix qui pourrait le trahir. S'il parle trop à votre goût en présence de la victime, laissez sous-entendre que cette voix semble lui dire quelque chose. Vous pouvez à l'extrême décider qu'elle le reconnaît ; dans l'affirmative préfère-t-elle dénoncer celui qu'elle vient de reconnaître, ou plutôt taire sa découverte (par crainte parce qu'elle est impressionnée ou dans l'espoir de le faire chanter par la suite...) ?

En ce qui concerne ce crime, il a eu lieu la même nuit (le 9 novembre), mais avant celui de la 5^e victime découverte, Mary Jane Kelly. Cette nuit là, Jack a entendu des bruits à l'extérieur et a vu une patrouille de policiers qui s'approchait. Il a pris peur et n'a pas eu le temps de finir son travail (il a étranglé sa victime, a ouvert son abdomen et sorti les intestins, mais n'a pu aller plus loin). Il a donc changé de victime et s'est « défoulé » sur M.J. Kelly, qui reste le meurtre le plus horrible de la série. Par contre, même s'il n'a pas fini son travail, Jack sait que la victime était bel et bien morte. La voir revenir debout est un choc - perte de SAN -, qui pourra amener le MJ à prendre le joueur à part pour lui expliquer que l'assassin ne peut accepter une telle hérésie (les morts doivent rester morts !) et que même sans avis des légistes, il était sûr que la victime était bien morte ! Après tout, peut-être que ce choc bouleversera la psychologie de l'assassin, car historiquement, la liste de ses victimes s'est arrêtée à Mary Jane Kelly. Mais ceci est une autre histoire.

Sur ce qu'elle a vécu, la victime dit se souvenir du début du crime (douleur de la strangulation). Puis s'être réveillée tout simplement dans une pièce froide. Elle pense simplement, entre sa mort et son réveil « être tombée dans les pommes », puisque comme pour toutes ses victimes, Jack l'a d'abord étranglée avant de jouer du couteau. Elle n'a donc pas eu conscience d'avoir été « charcutée ».

Vous l'aurez compris, la victime était également une cliente du foyer de nuit de Monsieur Scarrew !

Elle omettra par contre de faire allusion à sa « récente surdité » récemment apparue et disparue depuis son réveil. Elle a vécu des choses tellement traumatisantes avec son meurtre atroce et son réveil dans une morgue que ce genre de « détail » ne lui reviendra pas. Par contre, si on l'interroge à ce sujet, elle confirmera avoir eu du mal à entendre d'une oreille quelques jours avant sa rencontre avec Jack. Mais plus de problème, maintenant depuis son « réveil » elle entend bien !

Gageons qu'avec cette découverte, les PJs feront peut-être des suppositions sur les victimes de l'Eventreur (iront-ils jusqu'à excaver – avec les pertes de SAN légitimes - le corps de MJ Kelly, enterré le matin du 19 novembre ?). Mais il s'agira d'une fausse piste, puisque c'est le hasard qui a fait que Lilian Crowne soit à la fois victime d'une larve d'Absolatosis et de la folie meurtrière du boucher de Whitechapel.

De même, les PJs souhaiteront peut-être vérifier leurs théories concernant l'immortalité de certains PNJs. La seule façon de le faire étant ... de tuer, n'hésitez pas à avoir la main lourde sur les pertes de SAN, même si les PJs ont vu juste et que leur victime revient de l'au-delà ensuite.

Toujours est-il qu'il ne faut pas oublier que le détective Abberline a fait entrer tout le monde à la morgue pour déterminer qui se moque de lui (et de Scotland Yard). Les PJs ne constituent pas sa « cible » privilégiée puisqu'il a dans le collimateur les médecins légistes et Sidney, mais si les PJs font ou disent n'importe quoi, il ne se privera pas de les emmener au poste pour connaître les raisons de leur présence et il les fera suivre discrètement si les explications données ne le satisfont pas. Les PJs ont donc tout intérêt à se tenir à carreau pendant cet épisode et ne pas s'attirer les foudres de Scotland Yard et de ses enquêteurs, déjà bien à cran avec les crimes du boucher de Whitechapel sans qu'il ne soit besoin d'ajouter des histoires à dormir debout au sujet de cadavres revenant de l'au-delà.

Pour qui sonne le glas ? Deux fois!

Si vous estimez que l'intrigue a besoin d'être relancée, ne vous privez pas d'un événement dramatique de taille : Le Dr Cadley a été en contact avec une personne contaminée par une larve et en « héberge » une à son tour. Comme vous avez pu le lire, il souffre d'un grave problème cardiaque. Voilà donc l'occasion d'offrir la mort à sa larve qui n'attend que ça pour établir le lien psychique. Vous pouvez donc décider à un moment donné que le Dr ressent une

De quoi semer le trouble ...

N'oublions pas que bon nombre des PJs sont médecins et qu'ils peuvent donc être confrontés à des quidams présentant les mêmes caractéristiques que les esclaves en sursis : surdité et/ou mort apparente, puis résurrection. Ou pire, des malades en phase terminale ne s'étant pas rendu compte qu'ils sont déjà morts une fois et qui ne peuvent donc plus mourir, mais qui souffrent intensément. En effet, être immortel ne dispense pas de souffrir, hélas. Et là, les PJs bénéficiant d'un tout petit peu d'humanité doivent se dire qu'il faut faire quelque chose : lever la malédiction afin que la mort reprenne ses droits.

Le tout étant qu'ils finissent par trouver le dénominateur commun, à savoir le foyer de Scarrew.

brusque douleur à la poitrine. Malgré la présence des sommités médicales autour de lui, rien n'y fera, il mourra. On entendra ça et là les protestations des joueurs devant un décès aussi arbitraire, mais leur opinion changera quand, quelques heures après, Cadley se réveillera comme si de rien n'était. Par contre, cet événement aura pour but d'ajouter aux PJs une personne à la liste de ceux qui se réveillent après leur mort et pourra par la suite leur donner une façon de localiser l'entité extraterrestre, comme cela est décrit dans les annexes. En corollaire, si elle se sent menacée par eux, cette entité pourra se servir de son pouvoir pour faire retourner le Dr Cadley contre ses anciens amis. Espérons que d'ici là, ils auront compris comment ils peuvent neutraliser leur ami.

Une idée : penser à insister sur la « demi surdité » des PNJs atteints pour aider les joueurs. Un PNJ peut également, pourquoi pas, présenter un œil gonflé, sanguinolent par lequel il ne peut plus voir depuis un matin (Après tout, les larves passent par où elles peuvent...) sans que cela n'ait trop choqué les observateurs : les conditions de vie et d'hygiène sont déplorables à Whitechapel !

Si vraiment les joueurs pédalent dans la mélasse, et si vous êtes d'humeur extrêmement clémente, vous pouvez au prix d'un jet d'Idée faire remémorer à Tumblety, alias Jack, que sa victime Lilian Crowne a lâché durant leur entretien qu'elle squattait la maison (où à eu lieu le crime) depuis peu de temps et qu'auparavant, elle dormait dans un asile de nuit.

Le foyer de Scarrew

Une fois que les joueurs auront effectué des recouvrements des dénominateurs communs, ils vont s'intéresser au foyer de Milton Scarrew. Il se situe dans le quartier de Whitechapel, et il faut, pour y accéder, traverser une série de ruelles sombres. Si vous avez le temps et l'envie de remuer (ou calmer) vos joueurs, vous pouvez mettre en scène une bagarre de rue avec une bande de jeunes voyous (dosez leur nombre en fonction de votre humeur). Vous trouverez à cet effet des caractéristiques en fin de scénario. Le but est aussi de faire en sorte de sensibiliser vos joueurs aux dangers des quartiers des bas fonds, où même la police craint d'aller. Aussi, pour leurs prochains déplacements dans ces quartiers, cela poussera vos joueurs à être sûrs de ce qu'ils vont y chercher.

En se rendant au foyer, les PJs croiseront sûrement des « locataires » des lieux, et pourront en interroger certains. Mais s'ils le font ostensiblement devant le comptoir du gérant, celui-ci les interpellera et fera

Un nouveau sortilège :

Révoquer Absolutosis et ses engeances

A noter que renvoyer la créature mère renvoie automatiquement toutes les larves créés par elle-même (en fait, comme on l'a vu, privées du lien télépathique avec leur mère, les bestioles meurent aussitôt) ! Malheureusement, renvoyer une larve ne permet pas de renvoyer la créature !!!

Lorsque la larve est « renvoyée », elle meurt aussitôt, et est éliminée par le corps de son hôte. Ceci demande néanmoins quelque jours (1d6), et provoque aussitôt une douleur telle que l'individu tombe dans le coma jusqu'à expulsion totale de la larve.

Le renvoi de la larve est réussi automatiquement, car il suffit d'opposer un nombre de pts de Magie (au choix) au POU (=1) de la larve.

Pour ce qui est d'Absolutosis, les choses sont un peu plus ardues. Il faut aussi gagner un jet sur la table de résistance : D'un côté, on additionne le nombre de pts de Magie que chaque personne prononçant le rituel veut bien investir. De l'autre, on calcule un potentiel de résistance pour Absolutosis, égal à 2x son POU.

Les Pts de Magie investis sont perdus, quelque soit le résultat du jet sur la table de résistance.

Par contre, on peut refaire autant d'essais que l'on souhaite (tant qu'il reste des Pts de Magie, bien sûr).

La prononciation totale du rituel prend 5 minutes.

s'en aller sans ménagement les pauvres bougres subissant l'interrogatoire.

Comment faire parler Scarrew ? Pas facile tellement il est fanatique et convaincu des pouvoirs de l'entité qu'il sert. Il ira même jusqu'à bluffer en disant qu'il ne peut pas mourir et qu'aucun des traitements réalisés par les PJs ne pourra le faire parler, notamment sur l'endroit où se trouve son maître et comment le révoquer.

A vos joueurs de trouver des arguments pour ce faire. Quoiqu'il en soit, le meilleur terrain est celui de l'adoration sans borne qu'il voue à son maître. Il suffit de l'aiguiller fortement sur la voie des cadavres qui reviennent à la vie pour qu'il lâche fièrement que celui qu'il vénère est plus fort que la mort...

Le glas sonnerait-il toujours 3 fois ?

Néanmoins, si le prêtre est présent parmi les PJ durant l'interrogatoire, les délires blasphématoires de Scarrew pourraient rappeler au Père Campbell cette vieille histoire de malédiction, faite par Alex Ferschott (cf. encadré sur Les premiers protagonistes). Accordez-lui plus ou moins de détails en fonction de sa prestation et de sa réussite au jet d'Histoire. Ceci peut d'ailleurs amener à une recherche dans les archives religieuses. Par contre, nous sommes en 1888, et l'informatique n'existe pas. De ce fait, trouver tous les tenants et les aboutissants concernant Ferschott et Marcoshire ne doit pas être une paire de manches : les PJs devront frapper à la porte de différentes églises anglicanes (pourquoi pas dans des villes autres que Londres), les écrits contenus dans l'une menant à l'autre, comme dans un jeu de pistes autour de ces deux héros de la première heure. Si vous désirez compliquer la tâche des PJs et/ou rallonger la sauce, vous pouvez faire jouer la clause de préservation des archives qui fait que les non religieux n'ont normalement pas accès aux registres ecclésiastiques. Campbell devra donc justifier de la présence des autres PJs, ou alors faire tout le boulot tout seul, avec le risque de perdre la piste ... ce qui est possible au nombre de registres à éplucher et surtout disséminés dans plusieurs églises ! N'hésitez pas à recourir à des jets de Bibliothèque et de Lire l'Anglais (les tournures sont parfois archaïques).

Les premiers protagonistes : Alex Ferschott et Sir Marcoshire

Sorcier du XVème siècle, c'est Alex Ferschott qui a invoqué Absolutosis en 1452. Il n'a malheureusement pas eu le temps de répandre ses larves, étant arrêté juste avant par Sir Marcoshire. Lors de son exécution, Alex n'a pu s'empêcher, par mégalomanie et par orgueil, de proférer le message suivant, la Malédiction qui doit un jour frapper la mort :

« Un jour, à Londres, je vous le dis,
Les morts se relèveront,
Et alors Le Fléau s'abattrà
Et tous se souviendront de Ferschott ! »

A cause du mode opératoire très particulier du cheminement des larves, et par la découverte rapide par Sir Marcoshire des agissements de Ferschott, le sorcier n'a pas eu l'occasion d'inséminer beaucoup de monde. A dire vrai, il a juste eu le temps d'inséminer la seule personne à qui il pensait en toute priorité : lui-même !

Bien sûr, Sir Marcoshire s'en doutait, il s'est arrangé pour récupérer le corps après l'exécution, l'enchaîner, pour l'exorciser lors de sa résurrection. Il connaît en effet la formule et le rituel qui permettent de renvoyer la créature chez elle. Cette formule fonctionne également avec les larves, même si dans ce dernier cas elle n'a d'effet que sur la larve qui est exposée à la formule.

Sir Marcoshire n'a malheureusement jamais pu trouver l'antre d'Absolutosis, sa quête est restée inachevée et depuis tout ce temps la créature est restée tapie dans sa tanière...

A noter que deux ans après l'exécution de Ferschott, Sir Marcoshire est devenu fou. Un ordre religieux a toutefois pris soin de lui et l'a fait enterrer au « *Nunhead cemetery* » bien au sud de Whitechapel. Dans sa folie, l'une des extravagances qu'est parvenu à faire réaliser Sir Marcoshire est de faire inscrire sur sa pierre tombale, en plus de l'épitaphe « *Quand la mort ne sera plus la fin, alors ce sera la fin* », un texte sans aucun sens : les lettres ne forment d'ailleurs aucun mot intelligible. Une façon pour Sir Marcoshire de léguer à l'humanité la formule pour renvoyer Absolutosis et ses larves (voir l'encadré : « Un nouveau sortilège » ci-dessus)

Il serait bon qu'un PJ ait une mémoire « photographique » (ou, plus simplement, que les enquêteurs soient munis de leur appareil photo) qui pourrait aider à se souvenir de la formule.

A défaut de pouvoir vous appuyer sur le prêtre, ou au contraire pour appuyer les recherches, le psychanalyste (qui aura pu étudier les différents cas de folie apparus soudainement, et les écrits amassés durant les derniers siècles) pourra lui se souvenir du cas Marcoshire, un fervent anglican qui, après avoir mis sa vie au service de la foi et de la chasse aux démons, est soudain devenu fou. Il délirait lui aussi sur le pouvoir d'une entité dirigeant les morts.

Rien de tel qu'un bon vieux cimetière !

Après leurs recherches, les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à trouver la tombe de Sir Marcoshire et y relever l'épithaphe ainsi que le sortilège de révocation. Vous pouvez toutefois leur compliquer la tâche. On peut imaginer que Scarrew ne souhaite pas les laisser filer de la sorte et demande à quelques-uns de ses locataires de les passer à tabac (surtout s'ils se sont montrés menaçants), en échange de quelques nuitées gratuites. Scarrew souhaite protéger son maître, mais n'a pas vraiment l'envergure de stopper les PJs. Mais ce genre de péripétie peut leur mettre quelques bâtons dans les roues. Gageons que les PJs se tireront de ce mauvais pas : les « envoyés » de Scarrew ne sont pas fanatiques comme lui et n'iront pas jusqu'à risquer leur vie contre des personnes aussi déterminées que vos joueurs.

Le final

Que ce soit après interrogatoire réussi de Scarrew ou en utilisant un moyen de localisation (en promenant Cadley ou une autre personne « ensemencée » jusqu'à ce qu'ils puissent déterminer par trigonométrie l'endroit où se trouve Absolutosis), les joueurs détermineront la tanière de l'entité. Par chance pour les PJs, l'immeuble désaffecté choisi par Scarrew est situé dans une zone clairsemée où les bâtiments ne sont pas légi-

On au cas où vous souhaiteriez aider vos PJs, vous pouvez utiliser le lien psychique (il n'est pas prévu pour ça normalement, mais il faut savoir être clément) de Cadley avec l'entité pour qu'il ressente « des vibrations » de plus en plus fortes au fur et à mesure qu'il s'approche de l'immeuble.

Si vous en avez l'envie et le temps, ne perdez pas de vue que Scarrew a dû se faire aider pour transporter Absolutosis dans sa tanière. En effet, le tenancier a convaincu un petit groupe de locataires (déterminez leur nombre pour équilibrer les assaillants par rapport à vos joueurs) qu'il avait mis la main sur un dieu et qu'ils pouvaient tous être ses serviteurs. De façon plus basique, le fait d'offrir le logement a pu aussi en décider un ou deux. Toujours

Chronologie indicative du scénario :

Mai 1888 : Scarrew découvre Absolutosis dans les ruines d'un vieux château

Fin juin 1888 : Scarrew convainc quelques locataires de son foyer de l'aider à ramener l'entité dans une bâtisse abandonnée de Whitechapel

9 novembre (dans la nuit) : Assassinat par Jack l'Éventreur de 2 prostituées : Lilian Crowne (dans l'arrière cuisine de sa maison, mais l'assassin est dérangé par une patrouille de policiers passant dans le quartier et ne peut pousser son travail aussi loin qu'il le souhaite) et Mary Jane Kelly (là, il peut pousser la barbarie du crime aussi loin que désiré).

9 novembre (10h45) : Le propriétaire de MJ Kelly venu réclamer son loyer, découvre le corps.

12 novembre : L'enquête sur MJ Kelly est conclue. Warren, chef de la police de Scotland Yard présente sa démission

13 novembre (3h du matin) : Searter se noie dans la Tamise

14 novembre (23 h) : Searter se réveille et s'enfuit.

15 novembre (matin) : Découverte du corps de Lilian Crowne ; Sidney convoque les PJs

19 novembre (matin) : Enterrement de Mary Jane Kelly

19 novembre (soir) : Lilian Crowne se réveille

20 novembre (après minuit) : Les PJs sont de nouveau appelés à l'aide par Sidney

La suite est entre vos mains !

est-il que Scarrew et « ses hommes » sont allés chercher l'entité de nuit, l'ont placé dans une charrette et l'ont amené dans l'immeuble désaffecté. Pour sa sécurité, Scarrew a jugé bon de laisser ses hommes pour monter la garde au rez-de-chaussée. A la différence de Scarrew, ces derniers n'agiront pas comme des fanatiques en risquant leur vie ; leur détermination risque de s'effacer devant celle des joueurs. En effet, même si cette entité ne ressemble à rien de ce qu'ils ont déjà pu voir, ils n'ont jamais eu de démonstration tangible de ses pouvoirs. Et depuis le temps qu'ils sont à son service, leur opinion est quelque peu en train de changer. L'entité a été cachée au sous-sol de cet immeuble. Elle peut communiquer par télépathie et tâchera de s'en servir pour déstabiliser ses adversaires. Il faut espérer pour les PJs qu'ils soient venus avec la formule pour la révoquer (elle est virtuellement indestructible sans cela). Sinon, l'entité pourra toujours appeler ses serviteurs (Scarrew en tête, s'il est libre de ses mouvements) et les esclaves chez qui les larves sont implantés. Mais il leur faudra du temps pour arriver. Ne perdez pas de vue que Cadley est déjà sur place, et qu'en tant qu'immortel, il constitue le meilleur atout pour l'entité.



- Le « taxi » qui a servi au transport d'Absolotosis -

PNJS notables

ABSOLATOSIS, Grand Ancien

Caractéristiques

FOR 28 CON 36 TAI 18
INT 20 POU 25 DEX 24

PV : 27

Déplacement : Néant

Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Pseudopodes (1D4 par round), 1D8 points de dommages

Armure : 6 points de membrane métalo - végétale

Sortilège : Contrôler ses esclaves, 1 Pt Magie / jour pour contrôler l'ensemble des esclaves

Perte de SAN : Voir Absolatosis fait perdre 0/1D8 points de santé mentale



Cette créature a été invoquée il y a bien longtemps. Elle n'a malheureusement jamais pu asséoir ses rêves de domination du monde, son invocateur ayant été stoppé avant qu'il n'ait pu répandre les larves nécessaires à la création d'esclaves de la créature.

Haute de 1,90 m de haut pour 1 m de large et totalement incapable de se mouvoir, cette entité ne cache pas un lien de parenté avec le monde végétal : Elle est composée d'un bulbe central d'où émergent une myriade de pseudopodes argentés semblables à des feuilles de plante exotique. A chacune de ces extrémités, Absolatosis peut faire naître une larve (temps de gestation : 2 jours par pseudopode). Ces larves sont indispensables pour nourrir Absolatosis d'émotions humaines, contrôler les êtres vivants et faire d'eux des esclaves en sursis de l'entité afin qu'elle puisse étendre sa domination sur le monde. Chose tout à fait possible si l'on considère que les dits esclaves sont dotés d'aptitudes de régénération pouvant aller jusqu'à outrepasser la mort. Quel général ne rêverait pas d'avoir une armée d'immortels à son service ?

Caractéristiques des larves

FOR 1 CON 1 TAI 1 INT 8 POU 1 DEX 8

Déplacement : 1

PV : 1

Bonus aux dommages : -1D6

Armes : Aucune

Armure : Aucune

Sortilège : Aucun

Perte de SAN : Voir une larve fait perdre 0/1 point de santé mentale

Cycle de vie des larves :

Les larves ressemblent physiquement à un mix entre un asticot et un haricot. Elles doivent se trouver dans la boîte crânienne d'un humain, à proximité de son hypothalamus, pour s'introduire dans son psychisme. La larve profite du sommeil pour atteindre le centre nerveux du sujet ciblé. La démarche classique pour cela est de s'introduire par une oreille, rendant d'ailleurs la victime sourde de cette oreille. C'est le seul symptôme initial du parasitage. Les larves peuvent, le cas échéant, s'introduire par d'autres orifices, mais elles ne le font que rarement car le chemin jusque l'hypothalamus est plus long et cela risquerait d'alerter l'humain hôte.

Toutefois, la larve ne peut pas vraiment encore s'installer dans l'esprit humain pour s'en nourrir : techniquement, elle doit réussir un jet de POU/POU en un seul essai, ce qui est difficile vu son score. La stratégie consiste donc à attendre le décès de la victime pour réussir automatiquement cette emprise et ainsi s'installer au cœur de l'esprit humain... La symbiose existant aussi chez les créatures d'outre

espace (et aussi parce que quitte à avoir des serviteurs, autant qu'ils soient irréprochables), elle permet à la victime possédée d'être douée d'un impressionnant pouvoir de guérison, et même de régénération (permettant même au passage de guérir de la surdité de l'oreille utilisée comme sentier au travers du cerveau !).

La victime se réveille alors (après un laps plus de temps plus ou moins long, durée fonction de l'état du corps de son hôte). Elle se souvient de son passé, de sa mort plus ou moins vaguement (selon que l'esprit humain saura conserver un souvenir d'un épisode aussi traumatisant) et se souvient de son réveil.

Elle peut être étonnée de ne plus être sourde de l'oreille autrefois déficiente. La personne n'a pas l'impression d'être possédée. D'ailleurs elle ne l'est pas (ou du moins pas encore), la larve est latente en elle. Par contre, l'hôte paraît moins nerveux, moins enthousiaste, moins colérique ; bref, un peu apathique... Cela trahit le fait que ses émotions sont captées par la larve, qui en nourrit sa « mère ». Absolutosis se repaît en effet des émotions humaines : A l'aide du lien psychique, la larve transmet à l'entité les émotions qu'éprouve chaque victime. En termes techniques, Absolutosis voit son POU augmenter de 1 point par tranche de 10 victimes. L'entité cherche ainsi à disséminer ses larves au maximum afin d'engranger suffisamment de pouvoir pour contrôler ses esclaves le plus longtemps possible.

L'autre signe de la possession d'une victime par une larve est l'incroyable pouvoir de régénération sus mentionné, qui est utile pour permettre la résurrection d'un sujet une fois celui-ci possédé... C'est ce qui fait que, d'une possession à une autre, la période avant le « réveil » est plus ou moins longue, selon l'état du corps au moment du décès et la quantité de travail de régénération à effectuer. En termes de jeu, on regagne 1 PV toutes les 2 heures. Cela s'applique aussi aux membres ou aux organes sectionnés : Quelqu'un a qui on couperait un doigt le verrait repousser en 2 ou 3 jours !

Les larves ont aussi un autre moyen de propagation : à partir du moment où elles sont entrées dans un corps hôte, elles peuvent pondre des œufs véhiculés par le système sanguin. Si une personne saine est en contact avec du sang contaminé, il y a 20% de chances qu'un œuf passe dans son corps. La larve peut ainsi se développer en environ une semaine. Mais pour ne pas risquer de déclencher une occlusion du système circulatoire, la larve se loge dans une large artère qu'elle se met à percer avant d'atteindre une taille critique. Comme elle ressent la proximité de l'hypothalamus de son hôte, elle choisit souvent la carotide comme lieu d'incubation. Et avant d'atteindre sa taille adulte, elle perce la paroi veineuse, ce qui ne manque pas de causer un petit hématome.

Dans notre scénario, une telle aventure est arrivée au Dr Cadley : Il s'est retrouvé au chevet d'un patient tuberculeux bien mal en point. Ce dernier a fréquenté l'hôtel de Scarrew. Il a toussé et craché du sang. Malgré les précautions prises par le médecin, il a été infecté... non pas par la tuberculose, mais par la larve (vraiment pas de chance, n'est-ce pas ?). Il a remarqué l'hématome qui est apparu dans son cou 5 jours après mais n'a pas fait de lien... Rien ne vous empêche d'utiliser cette propriété pour infecter un deuxième PJ, dans l'éventualité où Cadley serait blessé durant le scénar.

Terminons cet exposé hautement scientifique consacré aux larves en précisant qu'une fois que la larve a établi le lien avec son hôte (c'est-à-dire après les trois étapes essentielles : se loger près de son hypothalamus, attendre l'indispensable mort de l'hôte et après l'avoir fait revenir de l'au-delà), il devient un esclave en sursis d'Absolutosis. Sur simple appel télépathique, tous les hôtes liés à l'entité obéiront d'un coup d'un seul à tous ses ordres et verront leur volonté complètement anéantie. Leur conscience disparue, ils seront simplement des pantins obéissant aveuglément à leur maître, jusqu'à ce qu'il soit réduit à l'impuissance.

Dernière remarque : les larves ont besoin des ondes psychiques de leur « mère » : une fois distante de plus de 20 km par rapport à Absolutosis, la larve meurt (les régénérations déjà effectuées restent permanentes, mais toute nouvelle blessure sera traitée normalement !). Mais la larve a un instinct de survie et dès quelle approche de la barrière fatidique, elle émet des ultrasons qui donnent immédiatement une intense migraine à la victime. Cette migraine sera de plus en plus forte au fur et à mesure que la limite approchera, et sera insoutenable près du vingtième kilomètre. Si l'on surmonte cette douleur et que l'on passe la « barrière », la souffrance s'arrête immédiatement.

Il peut être intéressant de considérer cette « limite naturelle » comme un moyen pour les PJ de localiser la tanière d'Absolatosis. En effet, la trigonométrie étant ce qu'elle est, si l'on se rend compte que l'on n'est à l'aise que dans un périmètre circulaire, on peut, au prix d'un jet d'Idée, estimer la localisation du centre du cercle.

Milton Scarrew, tenancier fanatique et tourmenté

Caractéristiques

FOR 12 CON 14 TAI 14 INT 12 POU 11 DEX 11
 SAN 25

Déplacement : 8 PV : 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Aucune

Armure : Aucune

Sortilège : Aucun

Compétences : Baratin 45%, Dissimulation 40%, Marchandage 55%, Premiers Soins 45%, Se cacher 40%, TOC 50%

Agé d'une quarantaine d'années, il semble en faire dix de plus : Ses cheveux poivre et sel sont mal soignés. Ses yeux noirs sont enfoncés dans leurs orbites et brillent d'un éclat vif qui peut inquiéter à la longue (le fait de s'entretenir un moment avec lui permet de réaliser un jet de psychologie qui informe sur des signes visibles de dérangement mental). Son visage imberbe et en lame de couteau arbore les vestiges de la petite vérole. Il se tient légèrement voûté et est vêtu d'un costumé passé.

Ne perdez pas de vue qu'il est fanatique et passionné par le pouvoir de l'entité qu'il sert. Ce fanatisme peut (et devrait) lui apporter des bonus aux compétences et aux points de vie (un peu comme un berserk) s'il sait que son « dieu » est menacé. En tous cas, il ira jusqu'à la mort pour tenter de sauver Absolatosis.

Les voyous de Whitechapel

Caractéristiques

FOR 14 CON 13 TAI 13 INT 12 POU 12 DEX 13
 SAN 60

Déplacement : 8 PV : 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Bâton, couteau ou autre arme contondante 40%, 1D6 de dégâts + bd

Armure : Aucune

Sortilège : Aucun

Compétences : Coup de poing 65%, Coup de pied 40%, Se cacher 40%, TOC 35%