

# Terreur sur l'ORIENT-EXPRESS



Guide de Référence pour le Gardien

Volume I ~ de Londres aux Alpes



Gillan, Morrison, Willis, Hagger, Love, Caleo,  
Waters, Rios, M. Anderson, P. Anderson, Watts,  
Mason, Conyers, Lay, McAlea entre autres

**EDGE**

# Terreur sur l'ORIENT-EXPRESS

## VOLUME I : DE LONDRES AUX ALPES

**Auteurs :** Phil Anderson, Marion Anderson, Bernard Caleo, David Conyers, Carl Ford, Geoff Gillan, Nick Hagger, Peter F. Jeffery, L.N. Isinwyll, Christian Lehmann, Mike Lay, Penelope Love, Paul Maclean, Mike Mason, Mark Morrison, Matthew Pook, Oscar Rios, Hans-Christian Vortisch, Russell Waters, Darren Watson, Richard Watts et William A. Workman.

**Conception originale :** Geoff Gillan

**Illustration de couverture :** Antonio Maínez Venegas

**Illustrations :** Caleb Cleveland, Laurie Deitrick, Dean Engelhardt, Earl Geier, Roger Raupp, Marco Morte

**Cartes et plans :** Carol Triplett, Steff Worthington, Marco Morte

**Plan des trains (1991) :** Gustaf Bjorksten

**Plans des trains (2013) :** Marco Morte

**Simulacre de Sedekfar (2013) :** Patricio Contreras-Toro

**Médaille d'Ithaqua (version 2013) :** Lynda Mills, fabricado por Campaign Coins

**Recherches photographiques :** Pegasus Spiele, Meghan McLean

**Conception, édition et textes additionnels (Australie, 1991, 2013) :** Mark Morrison

**Conception, édition et textes additionnels (Californie, 1991) :** Lynn Willis

**Direction artistique (2013) :** Meghan McLean

**Conception graphique :** Meghan McLean

**Mise en page pour le Guide du Voyageur :** Nick Nacario

**Mise en page des éléments spéciaux :** Andrew Leman, Meghan McLean, Marco Moore, Michele Johnson, Dean Engelhardt

**Mise en page de la couverture originale :** Charlie Krank

**Assistante de production (1991) :** Petra Pino

**Assistant de recherche :** Darren Watson

### Version française par Edge Studio

**Traduction :** Elric Rozet

**Relecture :** Mathieu Tortuyaux et Nelow

**Graphisme supplémentaire :** Antonio Maínez et Paco Dana

**Mise en page :** Javier Pérez Calvo

**Coordinatrices de la ligne éditoriale :** Sonia Gallardo Márquez et Mai R. C.

**Responsable de production JDR :** Curro Marín

**Responsable éditorial :** Croc

**Directeur des opérations :** Stéphane Bogard

**Directeur du studio :** Michael Croitoriu

**EDGE**



## Crédits supplémentaires

**Horaires** : Les horaires de l'Orient-Express sont reproduits (page 106) avec l'aimable autorisation de Thomas Cook Group plc.

**Photographies aériennes** : – *Farman-Goliath\_arrivee\_1922* : Archives de la Ville de Lausanne, fonds privé P 137 (Aéro-club de Suisse – section vaudoise), carton 123.

– *Farman\_interieur\_sans date* : Archives de la Ville de Lausanne, fonds privé P 137 (Aéro-club de Suisse – section vaudoise), carton 37.

**Modifications (1991)** : Anne Q. Merritt y Amanda J. Lee.

**Modifications (2013)** : Cameron Swartzell.

**Experts de l'*Appel de Cthulhu*** : Paul Fricker y Mike Mason.

**Campagne Kickstarter** : Charlie Krank, Meghan McLean, Nick Nacario.

**Testeurs (1991)** : Tim Bentley, Lloyd Brady, Adam Brett, Anthony Burke, Bruce Cech, Greg Cech, Chiara Condotta, Keith Herber, Rick Jacobi, Ron Jones, Cathie Knight, Angus Lidstone, Andrew McInnes, Kaylene McInnes, Hugh McVicker, Brad Moore, Sean O Seaghdha, Cynthia Palmer, Wes Prosser, Liam Routt, Jenny Shannahan, Fraser McHarg, Jason Rowlands et The Duckmaster.

**Gardiens (2013)** : Phil Anderson, Jeff «Mr. Shiny» Carey, Brandon Clark, Joe Connolly, Geoff Gillan, Mark Morrison, Matt Nott, Oscar Rios.

**Bêta-testeurs principaux (2013)** : Dean Scully, Andrew Symons, Darren Watson, Christian Were.

**Bêta-testeurs du « GenCon Penultimate Trip » (2013)** : Paul Anderson, Marc Bruner, Samuel Crider, Steve Ellis, Graham Wills, Suzanne Wills.

**Bêta-testeurs de scénario (2013)** : Marion Anderson, Lisa Bauer, Scott Belgrove, Daniel Bower, Vincent Chau, Joe Collins, Craig Cousins, Arthur Coleborn, Bruce Drane, Dean Engelhardt, Andrew Fattorusso, Sean Foster, Paul Fricker, Earl Gachan, David Godley, Tristan Goss, Phredd Groves, Amy Hewitt, Matthew Higgins, Natasha Hirt, Richard Hunton, Joel Jackel, Vian Lawson, Jef Lay, Angus Lidstone, Penelope Love, Regina Mireau, Lynda Mills, Joseph Potenza, Trevor Powell, Daniel Rice, Mark Richardson, Matthew Sanderson, Simon Sherrin, Peter Thomas, Cameron Usher, Suzanne Walsh, Paul Watts.

**Remerciements (1991)** : Merci à Michael Tice, Christian Lehmann, Darwin Bromley, William W. Workman, Jeffrey L. Simons et Anne Q. Merritt, qui ont chacun à leur manière, et parfois avec hardiesse, contribué au succès de *Terreur sur l'Orient-Express*.

Nous tenons également à remercier sincèrement tous les participants à notre campagne Kickstarter.

« Le nom Orient-Express désigne la ligne ferroviaire française du même nom. »

L'évocation du Simplon-Orient-Express de 1923 et la présente version fictive contemporaine de l'Orient-Express ne sauraient en aucun cas être confondues avec le service de luxe du Venise-Simplon-Orient-Express, auquel elles ne font pas référence. La Compagnie Internationale des Wagons-Lits n'est responsable d'aucun des aspects de la présente publication et n'a contribué d'aucune façon à son édition.

*Call of Cthulhu* © 1981-2026 Chaosium Inc. *Horror on the Orient Express* © 2016, 2020 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

*L'Appel de Cthulhu* et *Terreur sur l'Orient-Express* sont TM Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium et tous les logos associés sont des marques déposées de Chaosium Inc.

Le symbole ésotérique de Chaosium (Signe des Anciens) © 1983 Chaosium Inc. Utilisé avec autorisation.

*De Vermiis Mysteriis* © copyright 2026 Sally A. Francy. Utilisés avec son aimable permission.

*Ithaqua* © copyright 2026 the Estate of August Derleth. Utilisés avec son aimable permission.

*Cthaat Aquadingen* © copyright 2026 Brian Lumley. Utilisés avec son aimable permission.

*Sapientia Maglorum* © copyright 2026 Richard L. Tierney. Utilisés avec son aimable permission.

*Lloigor* © copyright 2026 the Estate of Colin Wilson. Utilisés avec son aimable permission.

© 2026 Edge Studio - Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt, France, sous license Chaosium Inc. et distribué par Asmodee France - [www.asmodee.fr](http://www.asmodee.fr). Distributed to/ distribué au Canada, by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion, J7V 5V5. Quebec, Canada. Imprimé en République tchèque par PBTisk.

Pour plus d'informations sur *L'Appel de Cthulhu*, visitez notre site Internet : [edge-studio.net](http://edge-studio.net)

Chaosium a conscience que les droits et les copyrights concernant le Mythe de Cthulhu peuvent être difficiles à identifier, et que certains éléments pourraient appartenir au domaine public. Si vous avez des ajouts ou des modifications à apporter aux présents crédits, n'hésitez pas à contacter l'équipe à l'adresse [mythos@chaosium.com](mailto:mythos@chaosium.com).

Ceci est une œuvre de fiction. Des noms de personnes, des toponymes et des événements peuvent apparaître, mais toute ressemblance de lieux et d'individus apparaissant dans les scénarios et le jeu avec des lieux ou des personnes vivantes ou mortes n'est que pure coïncidence. Tout le matériau inclus relève d'une fiction décrite par le filtre du Mythe de Cthulhu, et aucun outrage à des personnes vivantes ou mortes n'est voulu.

Ce document est protégé par les lois américaine et française des droits d'auteur. Toute reproduction de ce travail par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation écrite de Chaosium Inc., hormis celle de courts extraits dans le cadre d'articles critiques, ainsi que la photocopie des fiches de personnage et des indices pour les utiliser pendant la partie, est strictement interdite.

## À propos de la 7<sup>e</sup> édition de l'Appel de Cthulhu

Cette extension est prévue pour être utilisée avec la 7<sup>e</sup> édition du jeu mais elle est compatible avec toutes les versions précédentes.

Les principaux changements de cette édition sont la multiplication par 5 de toutes les caractéristiques. Un personnage qui avait une Force de 16 a désormais une Force de 80. Certaines compétences ont disparues ou ont été regroupées. Les tests de compétence

## Remerciements de Chaosium

Chaosium tient à remercier les personnes sans l'aide de qui ce projet n'aurait pu voir le jour.

Nous remercions Gokcen Ceylan, meilleur guide culinaire d'Istanbul, pour son hospitalité et son aide dans nos recherches. Si d'aventure vous vous rendez à Istanbul, vous trouverez Gokcen à Istanbul Eats.

Suzan Toma du Pera Palace nous a fourni d'inestimables images et informations au sujet de cet incroyable hôtel.

Nous tenons aussi à remercier la H. P. Lovecraft Historical Society (HPLHS) et tout particulièrement Andrew Leman pour ses impeccables modèles d'indices et accessoires – notamment le billet de train, les menus, les plans de tables et les passeports.

Essia Bouzamondo-Bernstein nous a apporté une aide immense pour certaines traductions françaises récalcitrantes. Michele Johnson a dessiné les cartes postales et étiquettes de bagages qui enrichissent grandement l'expérience de jeu. Alex Pearson nous a fourni un modèle pour les formidables répliques de billets de l'Orient-Express offertes comme contreparties aux contributeurs Kickstarter.

Merci à Thomas Cook Group plc. pour leur aimable autorisation de reproduction du tableau horaire utilisé dans le scénario Cthulhu by Gaslight.

Et n'oublions pas nos merveilleux fans et contributeurs Kickstarter. Votre soutien et votre participation nous ont permis de créer ce formidable supplément dont nous sommes très fiers. La liste complète des contributeurs Kickstarter figurera dans la version complète.

Les photographies du chapitre *Les inconnus du train*, sous licence Creative Commons, sont issues de la collection William J Hall de l'Australian National Maritime Museum. Cet important fonds pictural se concentre sur la navigation de plaisance dans le port de

ISBN : 8435407638501

Code produit : ESCTH17FR

Première impression : Juin 2026

peuvent être faciles, difficiles (score divisé par deux) ou extrêmes (score divisé par 5).

La 7<sup>e</sup> édition permet aussi aux joueurs de redoubler leurs tests ou de dépenser des points de Chance pour changer le résultat de leurs jets de dés.

Sydney des années 1890 à 1930 : il témoigne des yachts de course, voiliers de croisière et multitudes de différentes embarcations qui mouillaient dans le port, ainsi que de l'arrivée au début du vingtième siècle des bateaux à moteur. La collection comporte également des portraits et des photographies des foules de spectateurs assistant aux courses nautiques.

La carte de Paris page 143 est du domaine public.

Nous remercions Lynda Mills pour l'excellent visuel du Médaillon d'Ithaqua.

Dean Engelhardt et Andrew Leman ont produit de somptueux indices et autres éléments pour cette campagne. Le travail acharné de Stephanie McAlea, qui a réalisé de nombreux plans pour cette campagne, mérite des remerciements tout particuliers.

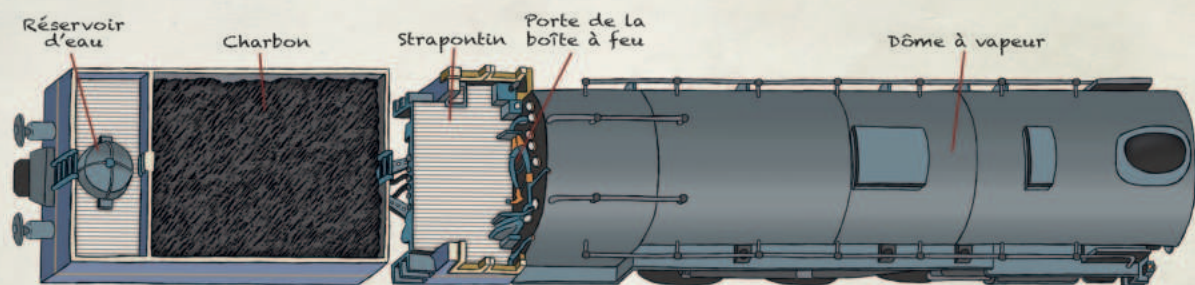


Cette extension est dédiée à Lynn W. Willis (1941-2013)  
Érudite, mentor, ami

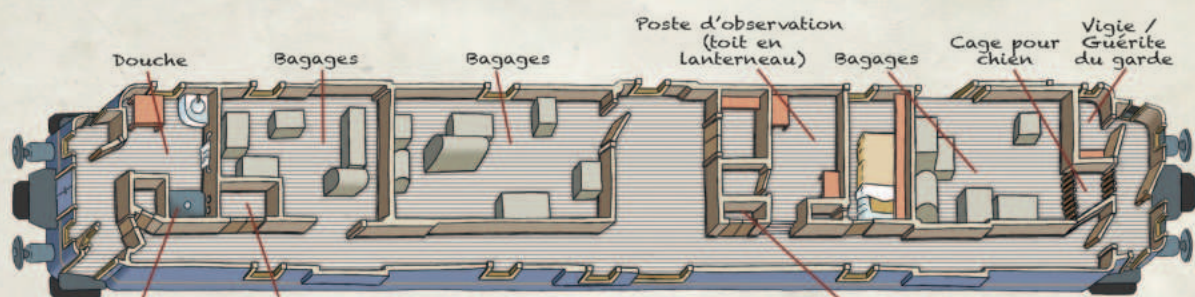
# TABLE DES MATIÈRES

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| <b>Introduction .....</b>                           | <b>7</b>  |
| Réseau de l'Orient-Express .....                    | 10        |
| <b>L'Orient-Express.....</b>                        | <b>11</b> |
| La société à bord du Simplon-Orient-Express.....    | 13        |
| <b>Fonctionnement de l'Orient-Express .....</b>     | <b>16</b> |
| Composition d'un train.....                         | 18        |
| Disposition des voitures.....                       | 20        |
| Équipement d'urgence.....                           | 20        |
| Arrêts sur le trajet .....                          | 20        |
| Plans des voitures.....                             | 22        |
| Les armes à bord .....                              | 26        |
| Pour en savoir plus.....                            | 27        |
| Trajets aériens en Europe dans les années 1920..... | 27        |
| Carte des routes aériennes d'Europe en 1923 .....   | 31        |
| <b>La campagne.....</b>                             | <b>32</b> |
| Le calendrier .....                                 | 32        |
| Les scénarios.....                                  | 33        |
| Le Simulacre de Sedefkar .....                      | 37        |
| L'héritage de Sedefkar.....                         | 40        |
| Déroulement de la campagne.....                     | 42        |
| Guide de survie de l'investigateur.....             | 44        |
| L'information à bord de l'Orient-Express .....      | 46        |
| Un continent d'horreurs .....                       | 48        |
| Horreur ferroviaire au cinéma .....                 | 54        |
| <b>Danseurs dans le brouillard nocturne.....</b>    | <b>56</b> |
| La conférence.....                                  | 56        |
| Le mystère s'épaissit .....                         | 59        |
| Plan de Londres.....                                | 60        |
| La presse.....                                      | 61        |
| L'homme brûlé .....                                 | 62        |
| Enquêter sur le professeur .....                    | 64        |
| Le triple meurtre .....                             | 65        |
| Plan de la boutique .....                           | 67        |
| Recherches à Londres .....                          | 67        |
| Quitter l'Angleterre .....                          | 68        |
| À l'attention du Gardien.....                       | 69        |
| Personnages et monstres.....                        | 69        |
| Plan du British Museum .....                        | 71        |
| <b>Le Train maudit .....</b>                        | <b>76</b> |
| La famille Alexis.....                              | 77        |
| La chambre meublée.....                             | 77        |
| Les ferroviopathes de Londres.....                  | 78        |
| La maquette .....                                   | 79        |
| Le train maudit.....                                | 80        |
| La première voiture.....                            | 81        |
| La deuxième voiture .....                           | 82        |
| Le plan .....                                       | 82        |
| Retour sur Terre .....                              | 83        |
| Personnages et monstres.....                        | 84        |
| <b>Le Fez écarlate .....</b>                        | <b>86</b> |
| Introduction .....                                  | 86        |
| Londres.....                                        | 87        |
| Plan de Londres en 1893 .....                       | 90        |
| Le voyage.....                                      | 102       |
| Plan de Constantinople en 1893 .....                | 110       |
| Arrivée à Constantinople.....                       | 111       |
| Plan de l'île de Nisra .....                        | 117       |
| L'île des Princes maudits .....                     | 117       |
| L'Orient-Express victorien .....                    | 119       |
| Horaires.....                                       | 122       |

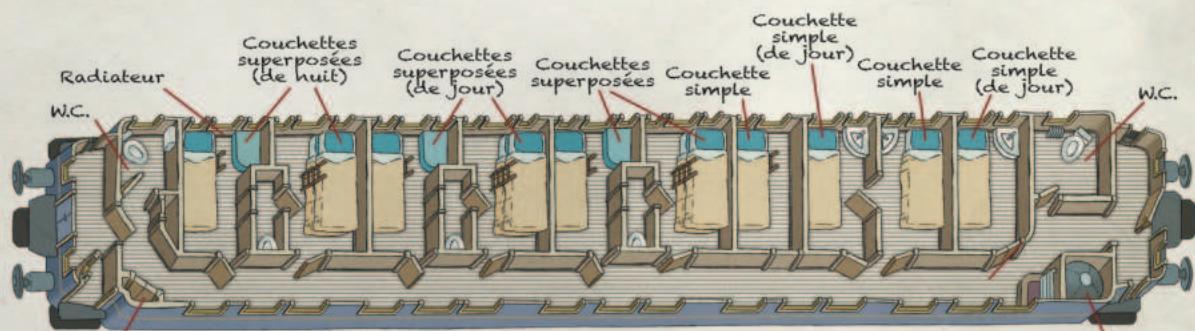
|                                           |            |
|-------------------------------------------|------------|
| Villes et gares du trajet .....           | 123        |
| Personnages et monstres.....              | 126        |
| Investigateurs.....                       | 132        |
| <b>Les Fleurs du mal.....</b>             | <b>136</b> |
| Bibliothèque nationale .....              | 136        |
| Plan de la Bibliothèque nationale .....   | 138        |
| Plan de Paris en 1923.....                | 143        |
| L'asile de Charenton .....                | 144        |
| Poissy .....                              | 148        |
| Plan de Paris et de l'Ouest parisien..... | 149        |
| Plan de la maison des Lorien.....         | 151        |
| Tout le monde à bord ! .....              | 154        |
| Personnages et monstres.....              | 158        |
| <b>L'Onirique-Express .....</b>           | <b>160</b> |
| L'Onirique-Express .....                  | 164        |
| Étranges compagnons de voyage .....       | 165        |
| Plan de l'Onirique-Express .....          | 169        |
| Plan des Contrées du Rêve.....            | 173        |
| Investigations dans le monde réel.....    | 174        |
| Le voyage.....                            | 175        |
| Ulthar.....                               | 176        |
| Dylath-Leen .....                         | 177        |
| Zar.....                                  | 180        |
| Aphorat.....                              | 184        |
| Thalarion .....                           | 186        |
| La Contrée de Xura.....                   | 187        |
| Aïra .....                                | 188        |
| Sona-Nyl.....                             | 189        |
| Serannie.....                             | 191        |
| Le golfe de Nodens.....                   | 192        |
| Les victimes vengeresses .....            | 193        |
| Le Sorcier et la Vieillarda .....         | 195        |
| Au terme du voyage.....                   | 196        |
| Personnages et monstres.....              | 197        |
| <b>Nocturne .....</b>                     | <b>202</b> |
| Rue Saint-Étienne .....                   | 202        |
| Plan de la boutique .....                 | 205        |
| Plan de Lausanne en 1923.....             | 209        |
| Les meurtres de la rue Sain-Étienne.....  | 210        |
| La Lausanne onirique.....                 | 213        |
| Pour qui sonne le glas.....               | 216        |
| Retour au monde de l'éveil.....           | 220        |
| Personnages .....                         | 223        |
| <b>Note pour note.....</b>                | <b>224</b> |
| Arrivée à Milan .....                     | 226        |
| À la recherche de Caterina.....           | 228        |
| Centre-ville de Milan.....                | 229        |
| Dans la cathédrale.....                   | 231        |
| Plan de Milan en 1923 .....               | 231        |
| Mort d'un syndicaliste .....              | 232        |
| La Scala.....                             | 234        |
| La salle des costumes.....                | 237        |
| La représentation .....                   | 238        |
| La nuit de la première.....               | 239        |
| Final.....                                | 241        |
| Personnages .....                         | 242        |
| <b>Notes du Gardien .....</b>             | <b>244</b> |
| <b>Calendrier de 1923.....</b>            | <b>246</b> |
| <b>Aides de jeu .....</b>                 | <b>252</b> |
| <b>Passagers célèbres .....</b>           | <b>265</b> |
| Les inconnus du train.....                | 266        |
| Investigateurs.....                       | 296        |
| <b>Index .....</b>                        | <b>308</b> |



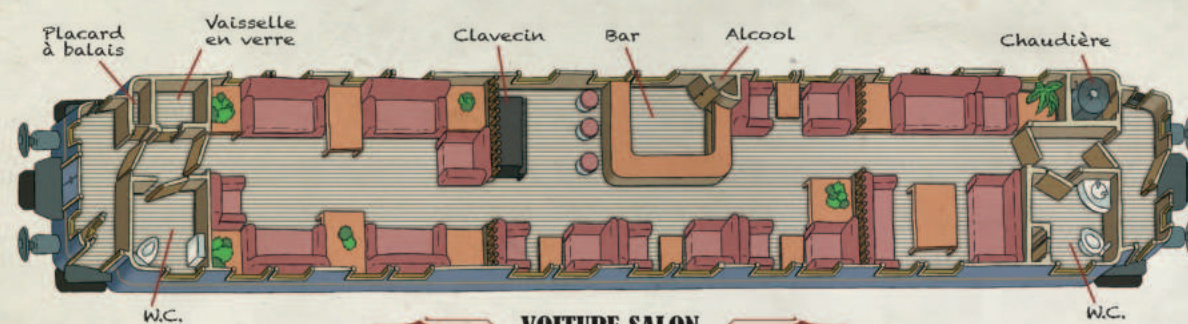
LOCOMOTIVE & TENDER



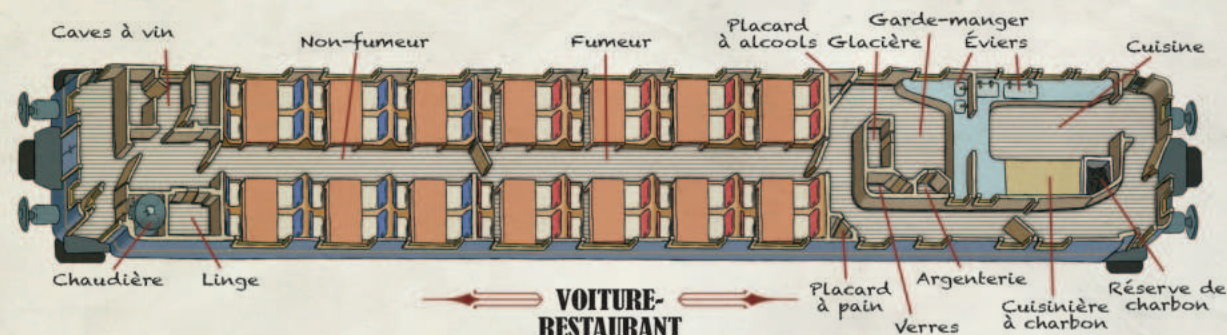
FOURGON  
(TRANSPORT DES BAGAGES)



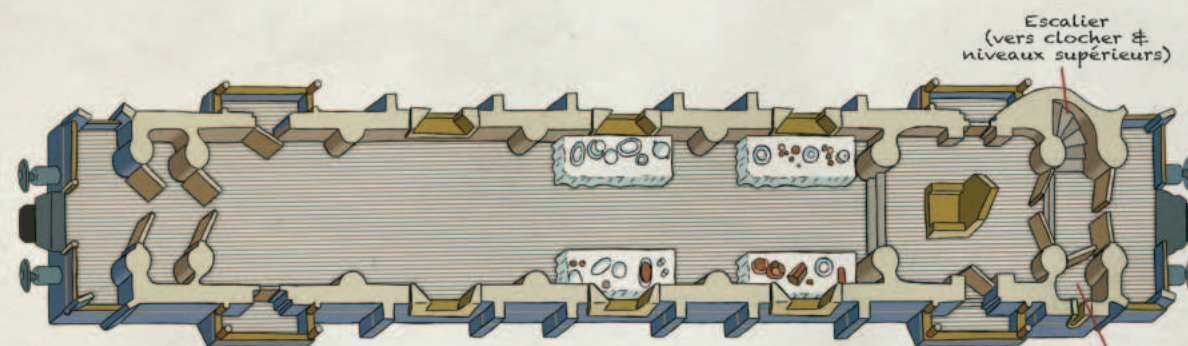
VOITURE-LIT



VOITURE-SALON



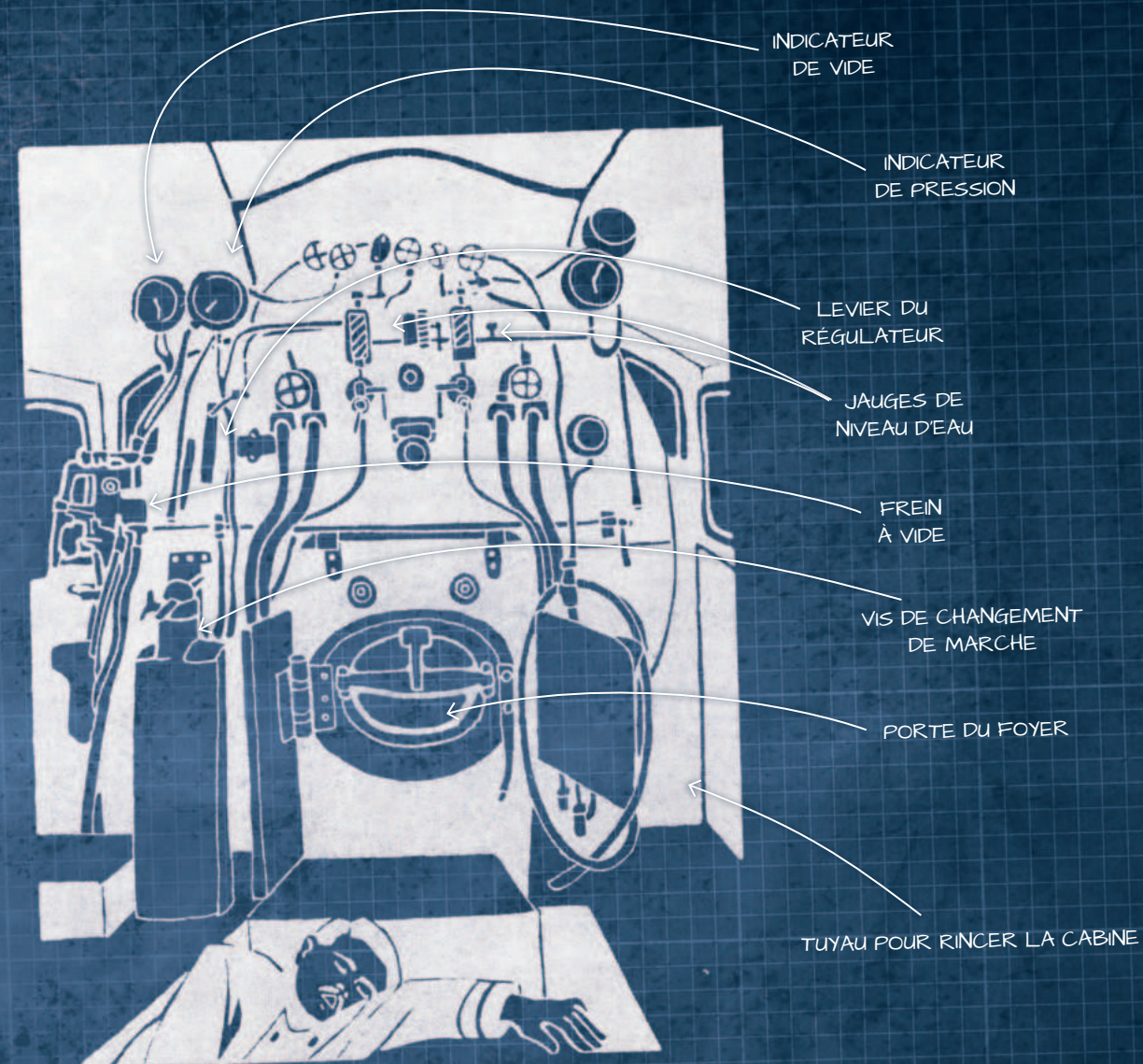
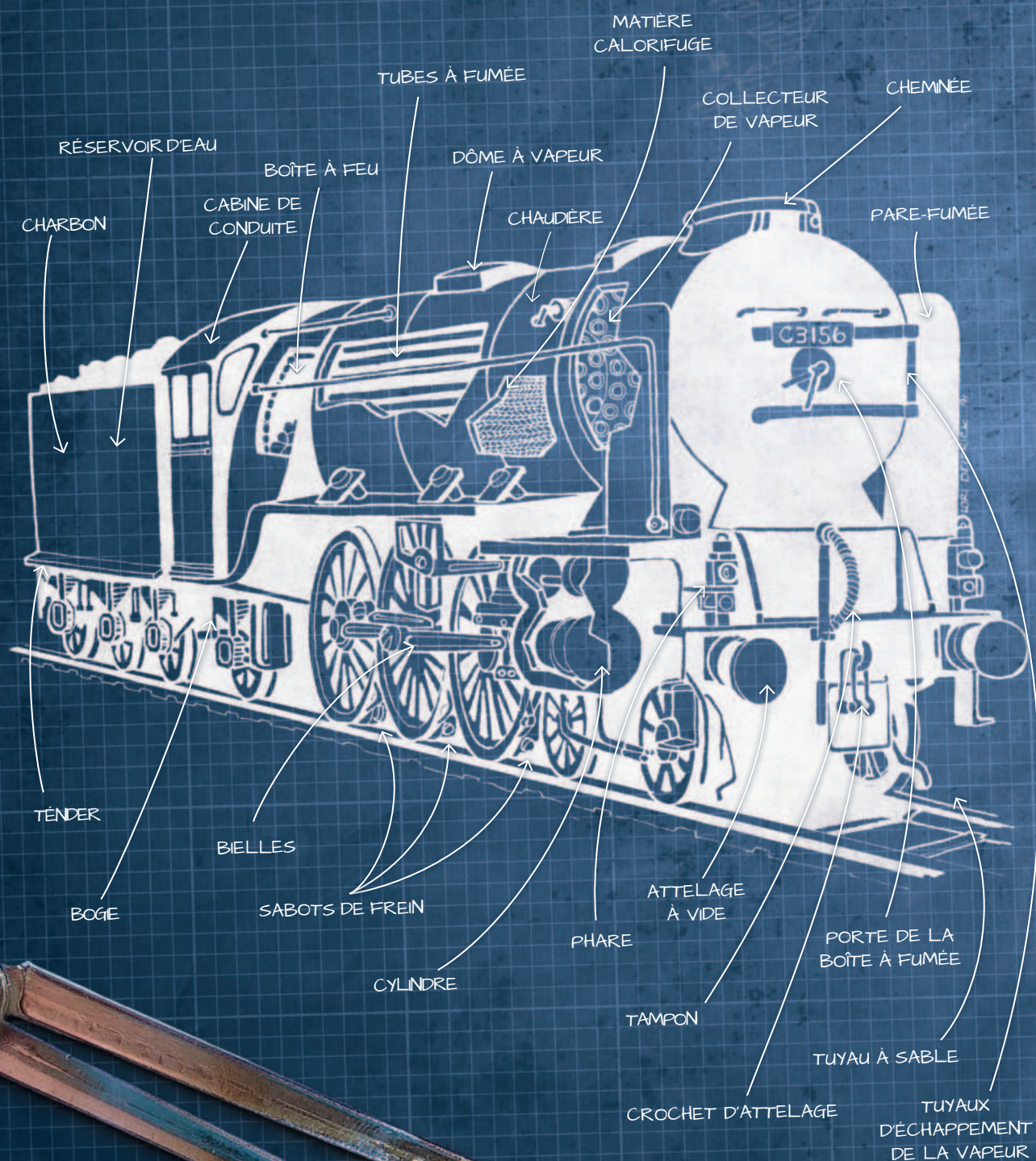
VOITURE-RESTAURANT



VOITURE-CATHÉDRALE



# LA LOCOMOTIVE ET SA CABINE DE CONDUITE



La locomotive pompe l'eau stockée dans le tender pour alimenter la chaudière. Les pelletées de charbon du chauffeur entretiennent le feu, dont la chaleur traverse les tubes à feu avant de s'échapper par la cheminée. La vapeur ainsi créée circule dans des tubes surchauffés pour lui faire gagner en intensité : en arrivant dans les cylindres, elle se dilate et actionne les pistons avant de gagner les tuyaux d'échappement.

Ces derniers servent aussi à aspirer les gaz de la chaudière. Un système de soupape permet de contrôler la vapeur pénétrant des deux côtés dans le piston. C'est cet ensemble qui permet, via la distribution et les bielles, le déplacement de la locomotive.

La locomotive et la cabine de conduite illustrées ci-dessus ne le sont qu'à titre d'exemple. Il n'est en aucun cas suggéré que ces modèles ont été utilisés par les services Orient-Express en 1923.

## Composition de l'Orient-Express

Voici l'ordre des voitures du train, et de leurs plans présentés ci-après. La composition réelle des trains dépendait à la fois des contrats et de la demande en termes de passagers. Les plans figurent aux pages 22-23, et leurs versions destinées aux joueuses se situent aux pages 261-264.

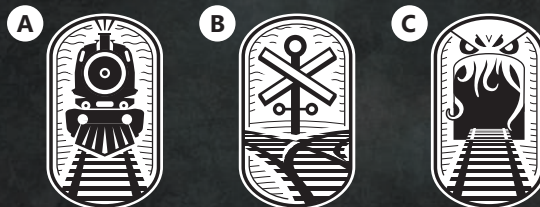
- ⑨ **Locomotive et tender** : locomotive à vapeur, conduite par le mécanicien et alimentée en charbon par le chauffeur.
- ⑨ **Fourgon** : transport de colis pour gares express et intermédiaires sur la ligne Paris-Constantinople.
- ⑨ **Fourgon** : bagages des passagers de la ligne Paris-Constantinople.
- ⑨ **Voiture-restaurant** : Paris-Constantinople.
- ⑨ **Voiture-lits** : Calais-Constantinople.
- ⑨ **Voiture-lits** : Paris-Constantinople.
- ⑨ **Voiture-salon** : Paris-Constantinople.
- ⑨ **Voiture-lits** : Paris-Athènes.
- ⑨ **Voiture-lits** : Paris-Trieste.
- ⑨ **Voiture-lits** : Paris-Budapest.
- ⑨ **Fourgon** : bagages supplémentaires.
- ⑨ **Voiture-cathédrale** : elle s'insère entre deux voitures sur le trajet retour..

## ~ Prix des billets ~ pour l'Orient-Express

| Trajet                   | Livres | Shillings/Pence |
|--------------------------|--------|-----------------|
| Londres – Paris          | 3 £    | 8 / 5           |
| Londres – Lausanne       | 6 £    | 6 / 4           |
| Londres – Milan          | 8 £    | 6 / 11          |
| Londres – Venise         | 9 £    | 11 / 10         |
| Londres – Trieste        | 10 £   | 1 / 10          |
| Londres – Belgrade       | 13 £   | 2 / 1           |
| Londres – Constantinople | 21 £   | 14 / 9          |

## ~ Options de scénario ~

Les icônes ci-dessous permettent de distinguer les scénarios principaux des scénarios facultatifs. La troisième icône apparaît au sein des scénarios pour proposer un pense-bête au Gardien.



**A** L'icône ci-dessus désigne un **scénario principal** de la campagne, nécessaire dans le cadre de l'intrigue liée à l'obtention du Simulacre de Sedefkar.

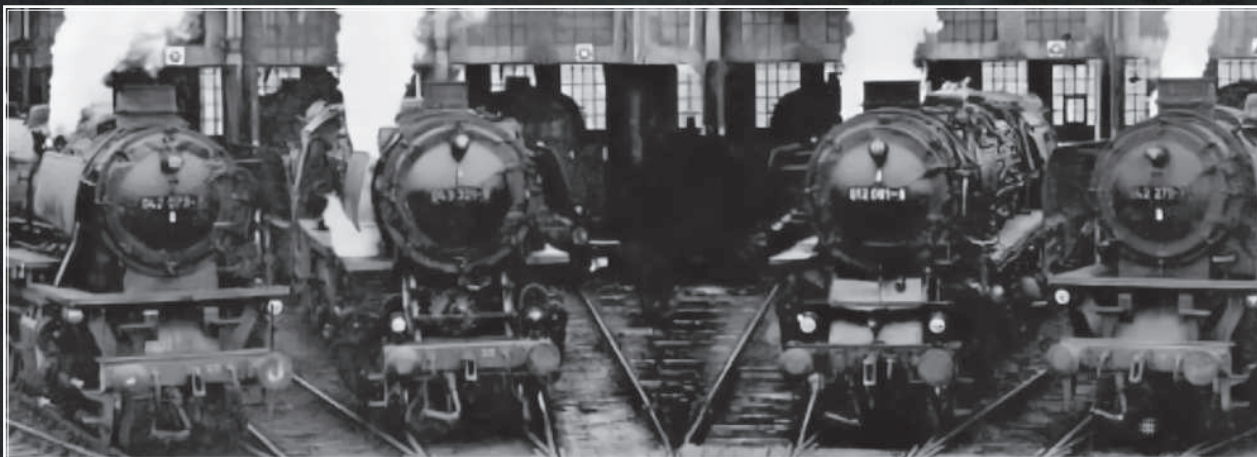
**B** L'icône ci-dessus désigne un **scénario facultatif**, que le Gardien peut décider ou non d'inclure dans la campagne. Une décision qui ne doit pas être prise à la légère : la nouvelle campagne comprend désormais 19 scénarios, assez pour jouer pendant plus d'un an. Si les scénarios historiques sont sautés, les joueuses disposent de sommaires de ces derniers.

Cette icône apparaît également au sein du texte des scénarios pour signaler des éléments optionnels.

**C** L'icône ci-dessus apparaît au sein des scénarios pour signaler un point à partir duquel l'histoire peut **dérailer**. Des conseils sont alors proposés pour remettre la partie sur le droit chemin.

~ Chronologie de la campagne ~

| Scénario                                    | Type       | Lieu             | Année | Objet(s) récupéré(s)                                |
|---------------------------------------------|------------|------------------|-------|-----------------------------------------------------|
| <i>Danseurs dans le brouillard nocturne</i> | Principal  | Londres          | 1923  | Journal de 1893                                     |
| <i>Le Train maudit</i>                      | Facultatif | Londres          | 1923  | Portail maudit                                      |
| <i>Le fez écarlate</i>                      | Facultatif | Londres          | 1893  | –                                                   |
| <i>Les Fleurs du mal</i>                    | Principal  | Paris / Poissy   | 1923  | Bras gauche                                         |
| <i>L'Onirique-Express</i>                   | Facultatif | Contrées du Rêve | ?     | Cœur des amants                                     |
| <i>Nocturne</i>                             | Principal  | Lausanne         | 1923  | Parchemin de la Tête                                |
| <i>Note pour note</i>                       | Principal  | Milan            | 1923  | Torse                                               |
| <i>Mort et amour en gondole</i>             | Principal  | Venise           | 1923  | Jambe gauche, Le Simulacre du Diable                |
| <i>Le Croisé des ténèbres</i>               | Facultatif | Constantinople   | 1204  | –                                                   |
| <i>Vent froid</i>                           | Principal  | Trieste          | 1923  | Jambe droite                                        |
| <i>Une Cité de tours et de cloches</i>      | Facultatif | Zagreb onirique  | 1923  | –                                                   |
| <i>De pain ou de roche</i>                  | Facultatif | Vinkovci         | 1923  | <i>Mims Sahis, Mémoires de Tillius Corvus</i>       |
| <i>Sanguis Omnia Vincet</i>                 | Facultatif | Constantinople   | 330   | –                                                   |
| <i>Une petite chaumière dans les bois</i>   | Principal  | Belgrade         | 1923  | Bras droit                                          |
| <i>Réappropriation</i>                      | Principal  | Sofia            | 1923  | Tête                                                |
| <i>De chair et de crocs</i>                 | Principal  | Constantinople   | 1923  | –                                                   |
| <i>Train bleu, nuit noire</i>               | Principal  | Europe           | 1923  | Parchemins du Ventre, des Jambes, de la Main droite |
| <i>Le brouillard se lève</i>                | Principal  | Londres          | 1923  | Parchemin de la Main gauche                         |
| <i>Le Simulacre affranchi</i>               | Facultatif | Istanbul         | Auj.  | –                                                   |
| <i>Le Règne de la Terreur</i>               | Facultatif | Paris            | 1789  | –                                                   |



### ~ Localisation ~ des parchemins de Sedefkar

| Parchemin   | Localisation          | Scénario                      |
|-------------|-----------------------|-------------------------------|
| Tête        | Lausanne              | <i>Nocturne</i>               |
| Ventre      | Traversée de l'Europe | <i>Train bleu, nuit noire</i> |
| Jambes      | Traversée de l'Europe | <i>Train bleu, nuit noire</i> |
| Main droite | Traversée de l'Europe | <i>Train bleu, nuit noire</i> |
| Main gauche | Londres               | <i>Le brouillard se lève</i>  |

### ~ Localisation ~ des fragments du Simulacre

| Fragment     | Localisation | Scénario                                  |
|--------------|--------------|-------------------------------------------|
| Bras gauche  | Paris        | <i>Les Fleurs du mal</i>                  |
| Torse        | Milan        | <i>Note pour note</i>                     |
| Jambe gauche | Venise       | <i>Mort et amour en gondole</i>           |
| Jambe droite | Postumia     | <i>Vent froid</i>                         |
| Bras droit   | Orašac       | <i>Une petite chaumière dans les bois</i> |
| Tête         | Sofia        | <i>Réappropriation</i>                    |

### ~ Chronologie du scénario ~

**Jour 1 – Lundi 1<sup>er</sup> janvier 1923.** En ce premier jour de la nouvelle année, les investigateurs sont à Londres et ont été invités à la conférence de la Fondation Challenger par leur vieil ami, le professeur Smith.

**Jour 2 – Mardi 2 janvier 1923.** Les investigateurs visitent Londres ou s'occupent de leurs affaires personnelles.

**Jour 3 – Mercredi 3 janvier 1923.** Banquet-conférence de la Fondation Challenger.

**Jour 4 – Jeudi 4 janvier 1923.** Les investigateurs profitent de Londres. Mehmet commence à étudier le professeur Smith.

**Jour 5 – Vendredi 5 janvier 1923.** Mehmet Makryat enlève le professeur Smith et incendie sa maison de St. John's Wood. La même nuit, il assassine ses trois doubles.

**Jour 6 – Samedi 6 janvier 1923.** Les journaux évoquent la disparition du professeur Smith et les trois cadavres laissés par Mehmet Makryat. Le soir, les investigateurs reçoivent une note de Smith qui leur demande de le rejoindre à une adresse à Cheapside. En option peut avoir lieu la disparition de Henry Stanley de son logement de Stoke-Newington (cf. scénario suivant : « Le Train maudit »).

**Jour 7 – Dimanche 7 janvier 1923.** En option, un journal raconte la combustion spontanée de Henry Stanley (cf. « Le Train maudit »).

2 janvier

**LE DEUTSCHEMARK CONTINUE  
DE S'EFFONDRE !**

1 dollar = 7620 marks

7 janvier

**L'EXPÉDITION FRANÇAISE  
A TRAVERSÉ LE SAHARA !**

Leur arrivée triomphante à  
Tombouctou !

9 janvier

**COMMISSION DES  
RÉPARATIONS : L'ALLEMAGNE  
DOIT SOUFFRIR.**

10 janvier

**DEHORS, LES YANKEES !**

Les dernières troupes américaines  
se retirent d'Allemagne.

11 janvier

**UNE NOUVELLE GUERRE  
MONDIALE ?**

Des troupes françaises et belges  
dans la Ruhr !

11 janvier

**DÉCÈS D'UN ROI DÉCHU !  
CONSTANTIN I DE GRÈCE,  
EX-ROI DES HELLÈNES.**

Une vie d'exil à Palerme.

13 janvier

**UN OFFICIER BRITANNIQUE  
ASSASSINÉ À CONSTANTINOPLE.**

Des nationalistes turcs mis en  
cause.

15 janvier

**LES TROUPES FRANÇAISES  
TIRENT SUR DES  
MANIFESTANTS.**

Un garçon de 17 ans abattu.

23 janvier

**« J'ai vengé Jaurès ! »  
L'ANARCHISTE A FRAPPÉ !**

Mlle Berthon abat M. Plateau,  
secrétaire général de la Ligue  
d'action française.

27 janvier

**PREMIER CONGRÈS NAZI À MUNICH.**

Aucune intervention par la police  
allemande.

1<sup>er</sup> février

**PRIER POUR LA PAIX ?**

Le pape Paul XI exhorte à la prière  
publique face à la menace d'une  
nouvelle guerre mondiale.

1<sup>er</sup> février

**« QU'ILS GÈLENT,  
LES BOCHES ! »**

L'occupation française dans la  
Ruhr bloque l'approvisionnement  
en charbon de toute l'Allemagne !

1<sup>er</sup> février

**DÉGRINGOLADE !**

1 dollar = 47500 marks

2 février

**OUVRIERS DU MONDE  
ENTIER, UNISSEZ-VOUS !**

Premier congrès de la Section  
française de l'Internationale  
ouvrière.

4 février

**LA CONFÉRENCE DE  
LAUSANNE SUSPENDUE.**

Les négociations entre  
l'Angleterre et la Turquie  
échouent.

5 février

**LE SOCIALISME AUX FERS !  
DES CENTAINES DE MILITANTS  
SOCIALISTES ARRÊTÉS !**

Par ordre de Mussolini.

10 février

**NUIT DE TERREUR À SOFIA !**

Le Théâtre national emporté par  
les flammes.

12 février

**RUMEUR D'UNE  
RÉVOLTE TURQUE.**

Le bruit d'un complot contre les  
forces d'occupation britanniques.

18 février

**27 MORTS DANS UN ACCIDENT  
FERROVIAIRE !**

L'express Strasbourg-Paris entre  
en collision avec un autre train !

27 février

**FUSILLADE DANS LES  
RUES DE SOFIA.**

Deux anarchistes morts. Bombes  
lancées sur la police.

1<sup>er</sup> mars

**ACCIDENT FERROVIAIRE :  
SABOTAGE SELON LES  
AUTORITÉS FRANÇAISES.**

Les communistes et nationalistes  
allemands accusés.

3 mars

**Oncle Sam ou Ponce Pilate ?  
LES AMÉRICAINS REFUSENT  
D'ADHÉRER À LA COUR  
PERMANENTE DE JUSTICE  
INTERNATIONALE.**

Une politique étrangère de  
détachement.

9 mars

**MALADE, LÉNINE DÉMISSIONNE.**

12 mars

**ASSASSINAT DE SOLDATS  
FRANÇAIS.**

Paris accuse les nationalistes  
allemands.

14 mars

**LA FIN POUR LES NAZIS ?**

La justice allemande ordonne la  
dissolution de toutes les branches  
du Parti national-socialiste.

15 mars

**TREMBLEMENT DE TERRE  
À SARAJEVO.**

La ville partiellement détruite.

19 mars

**ÉLECTIONS SERBES.**

Les radicaux emportent la majorité  
au Parlement.

31 mars

**LES TROUPES TIRENT SUR LES  
GRÉVISTES ALLEMANDS.  
13 MORTS.**

Revanche sanglante ordonnée par un  
officier français.

8 avril

**UNE ÉPIDÉMIE RAVAGE L'INDE !**

8000 morts cette semaine.  
Le gouvernement appelle au calme.

17 avril

**STALINE SOUS LE FEU  
DES CRITIQUES.**

De graves dénonciations secouent  
le 12<sup>e</sup> Congrès communiste  
soviétique.

23 avril

**OUVERTURE DE LA  
CONFÉRENCE DE LAUSANNE.**

Royaume-Uni, Turquie, URSS,  
Bulgarie, Grèce et Italie  
discutent de la paix en Orient.

26 avril

**NOCES DU DUC D'YORK ET DE  
LADY ELIZABETH BOWES-LYON.**

27 avril

Désastre en mer

**237 MORTS DANS LE NAUFRAGE  
DU MOSSAMÈDES,**

Navire portugais perdu au large de  
l'Afrique du Sud.

1<sup>er</sup> mai

Putsch à Munich ?

**LES NAZIS S'ARMENT CONTRE  
LE GOUVERNEMENT.**

Le Général von Lossow empêche  
l'affrontement.  
Hitler emprisonné.



## ~ Intégrer ce scénario à la campagne de 1923 ~

Les événements du « Fez écarlate » sont relatés dans le journal du professeur Smith daté de 1893. Ce carnet peut être découvert à Londres en 1923 dans trois lieux différents (cf. page 64, « Danseurs dans le brouillard nocturne », section **Enquêteur sur le professeur**).

La lecture du journal déclenche le scénario. Un passage immédiat à 1893 peut avoir un effet dramatique, mais perturbe aussi le rythme de l'investigation menée en 1923 ; des détails risquent d'échapper aux joueuses en y retournant après avoir conclu l'aventure victorienne. Il est plutôt recommandé de jouer ce scénario (ainsi que tous les autres scénarios situés à d'autres époques) entre deux enquêtes de 1923. Par exemple, le présent scénario peut être lancé en faisant lire le journal du professeur Smith aux investigateurs lorsqu'ils partent de Londres pour Paris.

Le Gardien peut retarder cette lecture à l'aide d'allusions vagues : « Le journal est long, très détaillé, et il ne semble pas avoir de lien avec les événements qui nous occupent ; vous allez devoir attendre un moment de calme pour le lire. » Mais il peut aussi être spécifique : « La lecture du journal déclenche un scénario qui se déroule à l'époque victorienne ; vous pouvez y jouer tout de suite ou attendre d'avoir terminé le scénario actuel. »

### INDICES À DISTRIBUER AUX INVESTIGATEURS DE 1920

**Introduction au journal de 1893** : il s'agit d'un bref aperçu du contenu du journal, destiné à satisfaire la curiosité des investigateurs au moment où ils le découvrent et en attendant de jouer au scénario.

**Résumé du journal de 1893** : cet indice s'adresse aux Gardiens qui préparent une campagne courte et ne comptent pas faire jouer ce scénario. Il permet aux investigateurs de 1923 d'appréhender ce qui est arrivé en 1893. Il divulgue des points cruciaux de l'intrigue : distribuez-le uniquement si vous êtes sûr de ne pas faire vivre cette aventure plus tard à vos joueuses. Vous pouvez également le leur donner une fois le scénario conclu.

### EN TANT QUE PROLOGUE

Une autre option à l'intégration de ce scénario en cours de campagne est de le faire jouer comme prologue aux aventures de 1923. Si les joueuses ont incarné des investigateurs assez jeunes en 1893, ceux-ci peuvent d'ailleurs reprendre du service trente ans plus tard.

Dans ce cas, pour tenir compte de leur vieillissement, le Gardien peut demander aux joueuses d'ajuster le MVT et les caractéristiques de leurs personnages – comme le prévoient les règles de *L'Appel de Cthulhu*, 7<sup>e</sup> édition. Il peut aussi leur accorder ÉDU × 1 points de compétence supplémentaires en lien avec leur occupation. Le groupe peut toutefois préférer ne pas tenir compte de ces règles.



## ~ Le Fez écarlate ~

Le pouvoir insidieux du Fez écarlate est au centre de l'intrigue de ce scénario. Il finit par tuer toute personne qui s'en coiffe ; il ne peut toutefois être détruit que s'il est porté. Tôt ou tard, les investigateurs devront le poser sur leur tête.

### DESCRIPTION DU FEZ

C'est un objet troublant : nauséabond, il chuchote et vrombit légèrement. S'il est privé d'hôte, il murmure en permanence. Toute personne restant à sa proximité pour plus d'une demi-heure perd 1/1D4 points de Santé Mentale.

### ŒUVRES TRAITANT DU FEZ

Consultez l'encart **Nouveaux tomes du Mythe** (cf. page 104) qui présente les deux textes clefs : *Les Apocryphes du Fez* et *Les Murmures du Fez*.

### TOUCHER LE FEZ

Toute personne entrant en contact avec le Fez perd immédiatement 1D6 points de magie. Elle est également prise d'une nausée qui la submerge à moins de réussir un test de CON. Elle est assaillie par l'image d'une silhouette monstrueuse qui vacille à la lisière de sa perception, portant avec elle un innommable effroi.

### PORTER LE FEZ

Si le porteur de Fez n'en comprend pas les pouvoirs, il est condamné. Dès lors qu'une personne s'en est coiffée, elle ne peut être sauvée que par la destruction de tous les Fez – un processus qui risque pourtant de la tuer. Les conséquences du port du Fez sont les suivantes :

- ⑨ Le Fez ne peut être retiré (même par chirurgie) sans tuer immédiatement son porteur, qui reviendra sous la forme d'un Zombie.
- ⑨ Le porteur se dégrade suivant les étapes indiquées ci-dessous (compter les jours de minuit à minuit, quelle que soit l'heure à laquelle la personne a posé le Fez sur sa tête).
- ⑨ La folie qui gagne le porteur peut lui offrir une nouvelle intuition. Après chaque perte de Santé Mentale sous l'effet du Fez, son hôte peut effectuer un test majeur d'**Intelligence** pour comprendre une partie de la nature du Fez. Ce savoir est tiré par le Gardien des ouvrages du Mythe traitant du Fez ; un test de **Chance** réussi permettra d'apprendre le rituel Interrompre la dégénérescence due au Fez. En cas de réussite critique, le porteur comprend comment détruire le Fez sans avoir besoin de lire *Les Murmures du Fez*.

### SORTILÈGES DU FEZ

Les sortilèges liés au Fez sont décrits dans les ouvrages du Mythe *Apocryphes du Fez* et *Les Murmures du Fez*. Interrompre la dégénérescence due au Fez est d'une importance toute particulière pour son porteur.

### DÉTRUIRE LE FEZ

Les moyens de destruction classiques ne fonctionnent pas sur le Fez. Coupé au couteau, il se répare spontanément après le passage de la lame. Jeté au feu, celui-ci s'éteint dans un épais nuage de fumée. Seule la technique décrite dans *Les Murmures du Fez* peut en venir à bout.



## — La dégénérescence due au Fez —

### 1<sup>ER</sup> JOUR - MURMURES ET DÉLIRES

Le porteur ne peut plus retirer le Fez, qui chuchote en permanence dans son esprit. Ces murmures peuvent être entendus par les autres et semblent provenir de sous le chapeau. Le Fez dégrade notablement l'état physique de son hôte : celui-ci perd 10 points d'APP et 5 points de CON par jour. L'ombre du porteur se distend de façon grotesque, en particulier au niveau du couvre-chef.

Il perd également 1/1D6 points de Santé Mentale.

### 2<sup>E</sup> JOUR - LES OMBRES DU FEZ

À son propre insu, l'hôte crée 1D3 rejetons d'ombre du Fez écarlate (cf. page 129, **Monstres et autres entités**). Ceux-ci errent la nuit dans les parages du porteur et attaquent en cas de provocation. Ces créatures sont arrêtées si l'hôte du Fez est mis sous sédatif.

Il perd également 1D3/1D8 points de Santé Mentale.

### 3<sup>E</sup> JOUR - SERVITEUR DU FEZ ÉCARLATE

Le porteur du Fez devient son esclave. Dénué de toute volonté, il obéit aux moindres ordres du Maître du Fez. En l'absence de Maître, le porteur s'attaque à quiconque croise son regard ou lui parle. Il perd 5 points d'APP, mais sa FOR et sa CON sont doublées – les PV et l'Impact sont recalculés selon ces nouvelles valeurs.

Il perd également 1D4/1D10 points de Santé Mentale.

### 4<sup>E</sup> JOUR - LA MORT ET SES SUITES

À minuit, le porteur agonise et hurlant avant mourir. Le Fez quitte enfin sa tête. Après 1D10 rounds, son cadavre se relève : il est devenu un serviteur mort-vivant du Fez (cf. page 129, **Monstres et autres entités**). La zone est engloutie par l'obscurité.

## — Les Enfants du Fez écarlate —

### LE PROGRAMME DES ADORATEURS

Les adorateurs ont planifié leurs méfaits et tenteront toujours de rétablir ce programme en cas d'interférence par les investigateurs. La secte n'est pas tenue d'attendre un alignement particulier des astres pour effectuer le sacrifice : ils n'ont besoin que de deux Fez et du savoir contenu dans *Les Murmures du Fez*. La succession de tâches peut être conservée par le Gardien même en cas de décalage sur des dates différentes.

**Jeudi (nuit)** – Vol des *Murmures du Fez* et meurtre de Joshua Devore. Menkaph commence à étudier le livre.

**Vendredi** – Les adorateurs capturent Matthew Pook et le coiffent du Fez écarlate. Menkaph l'observe pour en apprendre davantage au sujet du Fez et de ses pouvoirs. Au cours des trois jours suivants, il consomme le POU de l'étudiant pour générer trois nouveaux Fez.

**Dimanche (nuit)** – Les adorateurs abandonnent un Pook à l'agonie. Dans un dernier moment de lucidité, celui-ci demande à voir le professeur Smith. Les adorateurs surveillent la maison pour voir qui s'y rend.

**Lundi** – Les adorateurs restent à Londres. Menkaph embauche Burnham dans la matinée et lui décrit Smith et les investigateurs.

**Mardi** – Menkaph part pour Paris à bord du Train bleu, laissant Burnham espionner pour son compte. Il passe la nuit à l'hôtel Meurice où il lit *Les Murmures du Fez*. Il rejoint les Myers, qu'il a manipulés à l'avance, et convainc Scott de se coiffer du Fez écarlate. Menkaph peut ainsi générer un nouveau Fez et se sert de Myers comme d'un esclave afin de stopper la dégénérescence des autres porteurs de Fez.

**Mercredi** – Les investigateurs partent probablement ce matin-là pour la France et montent à bord de l'Orient-Express à Châlons-sur-Marne à 22h26. Burnham effectue le même trajet. Les adorateurs et leur chef ont quitté Paris à 19h30 ;

Menkaph porte à présent un Fez qui lui permet de contrôler tous les autres ; un autre adorateur porte un Fez dans la voiture-lit numéro 2.

**Jeudi** – Un adorateur de plus est coiffé d'un Fez écarlate dans la voiture-lit numéro 2.

**Vendredi** – Les adorateurs restés à Constantinople reçoivent des instructions par télégramme. Ils attaquent le professeur Demir et enlèvent son fils pour s'assurer qu'il ne vienne pas en aide aux investigateurs.

**Samedi** – L'Orient-Express arrive à Constantinople. Si les investigateurs ne les ont pas déjà arrêtés, Menkaph ou l'un de ses acolytes remet le Fez et le livre à Nisra Fille du Destin, dans les îles des Princes.

**Dimanche et plus tard** – Dans la nuit, sous prétexte d'un échange d'otages, Nisra et les membres de la secte cherchent à se débarrasser des alliés de Demir et à récupérer le Fez et le livre (s'ils les ont perdus). Si Nisra est en possession d'un Fez, elle peut procéder au rituel vingt-quatre heures après avoir récupéré le livre.

### LES OBJECTIFS DES ADORATEURS

Ils en ont quatre :

1. Détenir au moins deux Fez écarlates. Le Maître Fez sera porté par un adorateur – certainement Menkaph. Au moins un autre sera porté par un pauvre hère dont le pouvoir sera absorbé par le Maître. Si les adorateurs n'ont qu'un seul Fez, ils s'en serviront pour en générer un autre.
2. Entrer en possession des *Murmures du Fez*.
3. Se rendre à Constantinople.
4. Sacrifier le prince à l'aide d'au moins deux Fez et des *Murmures du Fez*.

# LA CONSTANTINOPE OTTOMANE

La Constantinople de l'Empire ottoman est une grande cité riche en couleurs, au carrefour de l'Est et de l'Ouest ; c'est aussi la capitale d'un empire en plein déclin. L'Empire ottoman (1301-1922), musulman, succède à l'Empire byzantin, chrétien, en tant que pouvoir dominant dans la partie orientale de Méditerranée. En 1452, la conquête de Constantinople cimente son contrôle sur la Mer noire, et sous le règne de Soliman le Magnifique (1520-1566), l'empire s'étend jusqu'en Syrie, en Égypte, en Arabie, en Hongrie, dans les Balkans, et aux portes de Vienne. Mais à la fin du dix-neuvième siècle, son emprise faiblit. Le sultan s'agrippe désespérément au pouvoir face à ses ennemis : les tsaristes, qui rognent son territoire (les conquêtes russes ont réduit la surface de l'empire de 40% en 1878), et les factions internes qui appellent à une modernisation. Le sultan pense que les Occidentaux peuvent apporter une réponse au problème russe, et que quelques concessions à la modernité suffiront à apaiser ceux qui désirent la chute de l'empire. Il fait doublement erreur.

De bien des façons, cette Constantinople ottomane est en fait deux villes. La première, dans la partie nord de la Corne d'Or, est composée des quartiers de Péra et de Galata : c'est la ville européenne. Depuis des dizaines d'années, elle fait l'objet d'un ambitieux programme de modernisation de son urbanisme. On trouve à Péra des médecins, boutiques et hôtels européens, et même un chemin de fer souterrain : tout ici se rapproche des standards occidentaux, ce qui n'est pas le cas ailleurs. La seconde ville, aux usages résolument turcs, se compose de Stamboul, au sud de la Corne d'Or, et de Scutari, sur la rive asiatique du Bosphore. Pour les Turcs, Stamboul est la véritable Constantinople, l'ancienne cité des Byzantins, construite à l'image de Rome sur sept collines à présent couronnées d'une mosquée chacune. C'est là que se trouve le cœur battant de Constantinople.

Malgré sa splendeur, Constantinople n'est pas sans pauvreté et tout n'est pas qu'or qui brille. À l'écart des boulevards, ses rues sont étroites, sales, mal pavées et parfois semées d'ordures. Des meutes de chiens affamés errent librement. La ville peine à accueillir sa population croissante. Le rétrécissement de l'empire entraîne le retour en Turquie de nombreux habitants. En 1886, 851 494 personnes sont officiellement recensées dans la capitale (une augmentation de 110% en 40 ans) ; ces chiffres ne sont toutefois pas considérés comme fiables, et on estime que la ville comptait en réalité plus d'un million de résidents. Constantinople est une ville musulmane, et sa langue officielle est le turc.

## LOGEMENTS ET AUTRES OPTIONS

En 1893, le Pera Palace n'est pas encore ouvert. Les autres hôtels du quartier peinent à offrir un confort de style européen aux investisseurs : l'hôtel de Byzance et Misseri's (cité dans le guide Bradshaw's et officiellement nommé hôtel d'Angleterre). Une journée dans ces établissements coûte entre 18 et 20 shillings – très cher pour les standards européens. On peut y manger pour environ 5 shillings. Pour un séjour moins coûteux, l'hôtel Belle Vue propose des chambres à 12 shillings par jour. Il est un peu plus sordide : les draps ne sont pas changés souvent et des objets tendent à disparaître des chambres. Dès 1894, le Pera Palace inaugure une nouvelle époque où les hôtels de luxe offrent un bien meilleur service qu'auparavant, pour un prix à peine plus élevé.

## DEVISES

La monnaie ottomane est la lire (ou livre). Elle vaut 18 shillings anglais des années 1890. Les pièces utilisées dans la rue sont faites d'or, d'argent et de cuivre dont le placage d'argent a majoritairement disparu. Les Turcs expriment généralement leurs prix en *gurush*, ou *piastre* pour les Européens. La piastre est l'équivalent de 2 pence. Les monnaies européennes peuvent être utilisées sans faire de change. Le souverain anglais est ici appelé « lire anglaise » et vaut 120 piastres. On utilise aussi beaucoup le franc en argent venu de France, d'Italie et de Grèce, évalué à 4,5 piastres. Pour les autres monnaies, les taux d'échange sont moins favorables. Dans l'agence Thomas Cook & Son installée à Péra, les voyageurs peuvent facilement faire changer leurs billets et traiter tout problème de monnaie.

## ARMES ET AUTRES BIENS

Le bazar de Stamboul est incontournable, et le marchandage y est de rigueur. La plupart des armes à feu disponibles à Constantinople sont de facture allemande – les Ottomans sont fournis par les Allemands depuis des décennies. À cette époque, les groupes susceptibles de causer des problèmes sont les Dashnaks, des terroristes arméniens qui protestent contre la cruauté des Ottomans envers leur peuple ; de nombreux espions tsaristes sont également présents et tentent de saboter l'empire. La police de Constantinople est armée. D'après un voyageur, ils portent à leur ceinture tout un arsenal. Pharmacies et médecins européens peuvent être trouvés à Péra, ainsi que tous les consuls.

## LES CHIENS DE CONSTANTINOPE

Sans exception, les récits de voyageurs du dix-neuvième siècle mentionnent les meutes de chiens errants qui infestent les rues de Constantinople de jour comme de nuit. Si certains les décrivent comme amicaux, d'autres n'y voient que de sales cabots, une plaie pour la ville.

## SE DÉPLACER

Les touristes ont coutume d'embaucher un dragoman, à la fois guide et interprète, pour un prix avoisinant les 7 shillings par jour. Attention toutefois à l'emploi du mot « guide », utilisé à Constantinople pour désigner les proxénètes et pouvant donc porter à confusion.

**Attelages et chevaux** : adaptés aux pentes raides des collines, les attelages à deux chevaux sont très fréquents. Les trajets courts reviennent à 10 pence, et les plus longs peuvent coûter de 2 à 3 shillings. Les trajets effectués après 18h00 sont plus chers de quelques pence. On peut également louer des chevaux à monter, mais les prix varient et sont à négocier.

**Bateaux** : les trajets en bateau à vapeur autour de Constantinople coûtent environ 1 shilling et 6 pence par personne, bagage inclus. Plus modestes, des embarcations à quatre rames appelées « caïques » peuvent être affrétées pour environ 2 shillings et 6 pence en cas de long trajet, ou pour 1 shilling et 8 pence de l'heure. Les meilleurs caïques se trouvent sous le pont de Galata. Ils ne sont toutefois pas recommandés pour traverser jusqu'à la rive asiatique.

**Tramways** : des tramways traversent Péra et Galata pour 2 pence, et Stamboul pour 3 pence..

# CHRONOLOGIE DE L'ORIENT-EXPRESS

## À L'ÉPOQUE VICTORIENNE

- 1883** 4 octobre : voyage inaugural de l'Orient-Express.
- 1887** Une suite de voitures est construite spécialement pour le président français. Celles destinées à Nicolas II de Russie les surpassent encore en qualité, avec leurs éléments de salle de bain dorés ; elles impressionnent tant le tsar qu'il autorise Nagelmackers à faire rouler ses voitures sur la ligne du Transsibérien.
- 1891** Janvier : l'Orient-Express déraile et traverse le mur de la gare terminale de Francfort-sur-le-Main pour finir dans le restaurant. Aucune blessure grave n'est à rapporter.
- 1891** L'achèvement du chemin de fer traversant la Bulgarie relie l'Europe de l'Ouest à la Turquie. Les voitures de l'Orient-Express effectuent dès lors un trajet continu de Paris à Constantinople.
- 1891** 31 mai : des bandits grecs attaquent l'Orient-Express à Çerkezköy, une ville turque de la Thrace orientale, à une centaine de kilomètres de Constantinople. Après avoir fait dérailler le train, ils détroussent les passagers et prennent des Allemands en otage en échange d'une rançon. Les otages sont libérés sains et saufs, et le chef des bandits ne sera jamais appréhendé.
- 1892** Épidémie de choléra en Turquie. Durant une période, les trains sont mis en quarantaine et le courrier est vaporisé au désinfectant.
- 1892** Au cours d'un hiver rigoureux, le train est bloqué par la neige à plusieurs endroits. La CIWL interrompt le service de restauration lorsque trop de personnel manque, avant de créer sa propre division de restauration.
- 1892-1894** La CIWL fait construire le Pera Palace à Constantinople pour accueillir les passagers de l'Orient-Express.
- 1893** La CIWL débute les négociations pour la traversée de la Manche ; elles n'aboutiront pas avant le vingtième siècle.
- 1894** La CIWL ouvre un second hôtel de luxe à Constantinople, le Therapia Summer Palace.
- 1895** La Suisse et l'Italie signent un traité autorisant la construction d'un tunnel à travers les Alpes. L'excavation commence du tunnel du Simplon commence en 1899, pour une ouverture en mai 1906. Ce tunnel devient la clef de l'itinéraire pris par le Simplon-Orient-Express dans les années 1920.
- 1898** L'Orient-Express est devenu si connu qu'un spectacle de cabaret de Montmartre le prend pour thème.
- 1899** Un pont s'effondre en Turquie et plonge l'Orient-Express dans une rivière ; miraculeusement, personne n'y perd la vie. La CIWL publie des brochures vantant la sûreté de ses voitures, tirant de cet incident une campagne de communication à succès.



## Paris & les Français

Le scénario sera plus facile à utiliser si le Gardien se fonde sur sa propre idée de Paris et de la France en 1923. Voici toutefois quelques remarques d'ordre général.

Paris est à l'époque la ville la plus densément peuplée d'Europe. Elle compte près de trois millions d'habitants intramuros sur une superficie d'à peine 78 kilomètres carrés, et un million de plus dans sa banlieue.

Paris est la quintessence de la sophistication urbaine. Dans les années 1850, les travaux du baron Haussmann ont fait de la capitale une ville véritablement moderne. Ses longs boulevards bordés d'élégantes terrasses masquent des dédales de charmantes petites rues médiévales que les promeneurs peuvent facilement aller visiter.

Ce mélange de solennel et d'intime procure un plaisir esthétique évident, qui attire toutes les personnes de goût. Les investigateurs peuvent frayer avec la haute bourgeoisie et explorer l'immense variété de commerces, boutiques et restaurants que la ville propose à qui en a les moyens. Le groupe peut s'installer rive gauche pour se mêler aux artistes qui peuplent ces quartiers ; parmi les anglophones présents dans les années 1920, on compte James Joyce, Ernest Hemingway, et F. Scott Fitzgerald.

D'après un guide touristique de l'époque, « les règles de politesse sont plus cérémonieuses en France qu'en Grande-Bretagne ou en Amérique. » Cela s'applique plus ou moins sur tout le trajet du Simplon-Orient-Express. « Les hommes retirent leur chapeau dans les restaurants et cafés, et souvent dans les boutiques, galeries d'art et autres lieux de ce genre. Au théâtre, ils ne l'ôtent qu'au lever de rideau. Le salut s'effectue en soulevant le chapeau. On attend d'un monsieur qu'il

salue une dame avant que celle-ci ne réponde en inclinant la tête, et qu'il ne se recoiffe que lorsqu'il en reçoit la permission. On lève aussi son couvre-chef lorsqu'on croise une femme dans les escaliers d'un immeuble, et lorsque passe un cortège funéraire. La tenue de soirée est d'usage à l'opéra et pour dîner dans les grands hôtels et restaurants. Il faut attendre l'après-midi (après 15h30) pour rendre une visite formelle à quelqu'un ou lui présenter une lettre d'introduction – qui doit toujours être portée à la main. Le dîner commence généralement à 19h45. » Dans d'autres pays, le dîner peut être servi à 22h00, voire plus tard.

Paris regorge d'hôtels en tous genres, du palace de luxe à l'humble pension. Le Carlton (19, avenue Kleber) et le Majestic (119, avenue des Champs-Élysées) figurent parmi les meilleurs. Dans les cafés et restaurants, on sert ce que d'aucuns estiment être la meilleure cuisine du monde. De nombreux taxis sont disponibles (sauf quand vous en avez besoin, bien sûr), ainsi qu'un réseau de bus et de tramways. La ville peut aussi être parcourue en métro.

Quoique la situation réelle soit complexifiée par l'utilisation de monnaies commerciales et régionales, la devise officielle est le franc, distribué en billets allant de 5 à 500 francs ; chaque franc est divisé en 100 centimes. Son taux de change est de 20 francs pour 1 livre sterling ; certains changeurs privés peuvent toutefois offrir un taux avantageux de 30 francs pour 1 livre. À bord de l'Orient-Express, le franc est la monnaie de référence pour toutes les opérations, mais on accepte sans broncher la monnaie d'autres pays au moment de les traverser ; le taux de change risque cependant d'être excessif.

*Le Guide du Voyageur* propose d'autres hôtels et monuments parisiens.



## — La goule qui fut Guillaume —



Cette rencontre est optionnelle. Elle est liée au scénario « L'Onirique-Express ».

Si les investigateurs se rendent dans les catacombes, alors qu'ils atteignent le point le plus profond de leur parcours de visite, un bruit d'ossements roulant sur le sol leur parvient depuis les ténèbres. En réussissant un test d'**Écouter**, ils déterminent que le son provient d'une grille verrouillée bloquant l'accès à un passage latéral. Un test de **Trouver Objet Caché** dirigé vers l'obscurité permet de surprendre une silhouette de taille humaine se fondre dans l'ossuaire.

La grille s'ouvre à l'aide d'un test de **Crochetage** ou d'un test majeur de **Force**, qui brise le vieux métal rouillé. Pour éviter d'être remarqués par les autres touristes, un test de **Discrétion** avec un dé bonus est nécessaire.

Contrairement à ceux de la partie publique des catacombes, les ossements qui occupent ce passage ne forment pas de motifs bien ordonnés. Ils forment de larges piles à base carrée sur les plateformes de pierre et de terre battue qui longent chaque côté du couloir. Un parfum de pourriture, d'os moites et de terre emplît l'air. Un vent froid souffle depuis des profondeurs plus sombres encore que celles-ci.

Enfouie parmi les ossements se terre une créature répugnante et nauséabonde, à la peau caoutchouteuse, au museau canin et aux yeux brillants : la goule qui fut Guillaume. Sa face est barrée d'une longue balafre, reçue lors d'un combat avec un gug. Le voir entraîne la perte de 1/1D6 points de Santé Mentale.

Guillaume préfère éviter les ennuis si près de la surface. S'il est laissé tranquille, il s'ensevelit à nouveau et se rend à la nuit tombée dans le monde souterrain des Contrées du Rêve, en passant par les niveaux les plus profonds des catacombes.

Pour communiquer avec lui, les investigateurs peuvent utiliser la langue goule ou le français ; Guillaume a perdu beaucoup de sa langue maternelle, car cela fait longtemps qu'il est devenu une goule. Bien qu'il mime une forme de nonchalance, un test de **Psychologie** révèle que son âme est profondément lasse, et qu'il regrette sa transformation.

Si les investigateurs l'attaquent, il disparaît dans les ténèbres.

Cette brève entrevue attise la mélancolie de Guillaume. Lorsque les personnages le croiseront à nouveau dans le scénario « L'Onirique-Express », il saisira cette occasion de se racheter.

## — L'Emprise néfaste —

L'assemblage de la statue a commencé. Les investigateurs sont en voie de détenir l'intégralité du Simulacre de Sedefkar, une statue impie et porteuse de malheurs. La malédiction pèse à présent sur eux, et seul le Rituel de purification pourra les sauver.

Chaque fragment forme un lien avec celui qui l'a récupéré – le premier investigateur qui le touche. Cette personne va développer des symptômes gênants dans la partie du corps correspondant au fragment qu'elle détient. D'ordre psychique, ces malheureux effets ne peuvent pas être évités en se protégeant la main à l'aide de tissu lors du retrait de la statue.

L'Emprise néfaste de chaque morceau peut se manifester par des douleurs persistantes, ou par une profonde malchance aboutissant à des blessures légères : l'investigateur est sujet à des accidents touchant systématiquement la partie du corps correspondant à son fragment de Simulacre. Ces blessures ne doivent pas devenir handicapantes, mais l'investigateur doit véritablement avoir l'impression d'être maudit.

Voici quelques suggestions à partir desquelles le Gardien peut improviser.

| Fragment            | Symptômes de l'Emprise néfaste                                                              |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tête</b>         | Migraines persistantes, étourdissements, vertiges, mauvais rêves, irritation                |
| <b>Bras gauche</b>  | Foulure du poignet, douleurs au bras, eczéma, tremblements incontrôlables, étourdissement   |
| <b>Bras droit</b>   | Luxation de l'épaule, élongation du coude, ongle cassé, faiblesse du bras                   |
| <b>Torse</b>        | Toux, souffle court, démangeaisons, dos bloqué, nausée, tachycardie                         |
| <b>Jambe gauche</b> | Boitement, mycose du pied, foulure du mollet, genou déboîté, mycose de l'aîne, peau marbrée |
| <b>Jambe droite</b> | Entorse de la cheville, orteil cassé, fourmillements, trébuchements à répétition            |

Les investigateurs peuvent effectuer des tests de **Dextérité** pour éviter ces accidents, ou des tests de **Constitution** pour résister aux maux les plus sérieux, mais ils ne peuvent pas échapper aux symptômes mineurs. Les tests de **Chance** sont sans effet contre la malédiction.

L'Emprise néfaste persiste tant que l'investigateur est détenteur d'un fragment, mais s'il devient propriétaire de l'intégralité du Simulacre, son influence se dissipe aussitôt.

### DÉTRUIRE LE SIMULACRE

Les fragments du Simulacre ne peuvent pas être détruits.

Si les investigateurs tentent de le faire, la malédiction qui lie chaque fragment à son propriétaire entre en jeu. L'usage d'une force modérée est sans effet sur l'objet : les balles ricochent, les marteaux rebondissent, et viennent heurter la partie du corps correspondante du détenteur. Un test de **Chance** doit être réussi pour éviter les blessures encourues.

L'usage d'une force plus intense entraîne des conséquences plus dramatiques. Si les investigateurs brûlent un fragment au chalumeau, la peau de son propriétaire noircit et se couvre de cloques. Jeter la Tête dans un four ou sous un compresseur industriel n'est pas recommandé ; à moins de souhaiter une mort spectaculaire à son détenteur. Le fragment du Simulacre est quant à lui intact, évidemment.

Si un propriétaire vient à mourir, son successeur logique est le premier à toucher l'objet ou le bagage dans lequel il se trouve.

À mesure que les fragments sont collectés, les investigateurs peuvent chercher à atténuer les effets de l'Emprise néfaste. Les conséquences de l'assemblage complet du Simulacre sont décrites dans le chapitre se déroulant à Sofia, « Réappropriation ».

## BIZARRERIES À BORD DU TRAIN

Bien qu'il soit en mesure de rester caché indéfiniment dans l'Orient-Express (ou au-dessus de lui), Fenalik finit par devoir se nourrir. Les preuves qu'il laisse dans son sillage, combinées à ses humeurs fluctuantes et ses appétits singuliers, peuvent mener les investigateurs à soupçonner qu'ils sont suivis. Tâchez cependant de ne pas dévoiler l'identité du mort-vivant avant le point culminant du chapitre de Sofia. Voici néanmoins une série d'incidents que le Gardien peut insérer tout au long du voyage afin de suggérer une présence sur les talons des investigateurs.

- ◇ Alors qu'ils arpentent les rues brumeuses d'une vieille ville d'Europe, les personnages entendent des pas lourds et traînants derrière eux. En se retournant, ils ne trouvent trace de personne.
- ◇ Si l'un des autres passagers est accompagné d'un animal familier, celui-ci disparaît de sa cage au cours de la nuit. Aucune trace de sang n'est visible ; l'animal s'est éclipsé en silence, à la stupéfaction du personnel qui se confond en excuses et en tentatives de compensation.
- ◇ Un soir, dans les lumières de la voiture-restaurant, un investigateur se sent observé. Pourtant, personne à l'intérieur ne les regarde ; mais l'investigateur est convaincu que quelqu'un, non loin, le surveille.
- ◇ Une nuit, les investigateurs croisent un passager, apparemment en pleine crise de somnambulisme. Debout sur la plateforme reliant deux wagons, ses yeux braqués sur les ténèbres qui défilent à côté du train, il marmonne en boucle : « *Vous m'avez appelé, me voici.* » Une fois réveillé, le somnambule est désorienté et dans l'embarras. Il n'a aucun souvenir du rêve qui l'a tiré hors de son lit.
- ◇ De retour dans son compartiment ou dans sa chambre d'hôtel, un investigateur devine une silhouette dans leur lit. En soulevant les draps, il découvre la totalité des fragments du Simulacre détenus par le groupe, soigneusement astiqués et positionnés aux bons endroits. Aucune porte ou fenêtre n'a été forcée, et aucune autre preuve d'intrusion n'est visible. La statue a-t-elle essayé de se rassembler par elle-même ?
- ◇ Alors qu'un investigateur ouvre une fenêtre du train pour un brin d'air nocturne, une grande goulée d'un relent malsain et pestilentiel envahit ses poumons, rapidement remplacée par la fumée crachée par la locomotive.



- ◇ Un investigateur est réveillé par le bruit d'un animal reniflant sa porte ; mais en ouvrant, il ne trouve rien. Le conducteur de nuit n'a vu personne depuis plus d'une heure dans le couloir. Ne s'agissait-il que de l'écho d'un rêve à demi-oublié ?
- ◇ Au cours d'une nuit à l'hôtel, un investigateur est attiré dans la chambre voisine après y avoir entendu une plainte étouffée. Il y fait une macabre découverte : un cadavre blafard flotte dans une baignoire, dont l'eau est devenue écarlate. L'enquête conclut à un suicide ; les poignets sont ouverts, les mains du mort presque sectionnées. Pourtant, les seules lames de rasoir présentes sont dans un placard à l'autre bout de la pièce. Comment cette personne aurait-elle pu s'ouvrir les veines de la sorte et regagner la baignoire sans que son sang soit versé en chemin ?





## — Compétences des Contrées du Rêve —

Les investigateurs doivent tous recevoir deux compétences spécifiques aux Contrées du Rêve, décrites ci-dessous dans une version adaptée à *L'Appel de Cthulhu*, 7<sup>e</sup> édition. Ces éléments sont suffisants pour le présent scénario.

### RÊVER (1/5 DE LA VALEUR POU)

Cette compétence permet d'altérer la réalité des Contrées du Rêve. Le rêveur la reçoit à sa première visite des Contrées du Rêve, et sa valeur de départ correspond à un cinquième de son POU.

Pour l'utiliser, le rêveur doit dépenser des points de magie. C'est au Gardien de déterminer le coût de chaque création ou altération désirée. Si la quantité de points de magie dépensés est supérieure ou égale à ce montant, et que le rêveur réussit son test de compétence, la création ou l'altération est réalisée.

Au départ, le coût en points de magie équivaut à un cinquième de la TAI (exprimé par incrément de 2,5cm) de l'objet désiré. Le Gardien fait ensuite évoluer ce montant en fonction de la valeur de l'objet ; les objets vivants, notamment, valent le double des objets inertes.

Exemples :

- ⑨ La création d'une petite statue de TAI 20 (50,8 centimètres) coûte 4 points de magie ; si elle est faite d'or, elle en coûte 8.
- ⑨ La création d'un chien de TAI 20 coûte également 8 points, puisqu'il s'agit d'un être vivant.
- ⑨ La création d'un arbre de TAI 50 (127 centimètres) coûte quant à elle 20 points de magie.
- ⑨ L'altération d'un objet coûte moins de points que sa création. Transformer un arbre de TAI 50 en arbre fruitier ne coûte par exemple que 4 points de magie.

Une fois le coût en points de magie déterminé, le Gardien demande un test de **Rêver**.

Théoriquement, le rêveur ne peut pas créer en un seul rêve un objet d'une valeur supérieure à sa compétence **Rêver**. Les objets les plus grands ou les plus complexes peuvent donc requérir plusieurs sessions de rêve pour accumuler les points de magie nécessaires à leur création.

Pour que l'objet ainsi créé devienne permanent et soit présent au prochain rêve de l'investigateur, celui-ci doit dépenser des points de POU. 5 POU pour un objet de taille modeste ; plus pour les objets de grande taille ; pour les objets les plus imposants ou les plus complexes, le Gardien peut exiger que le rêveur sacrifie autant de POU que de points de magie dépensés.

**Rêver** peut permettre de restaurer les points de vie, à raison de 1D3 points de magie par point de vie restauré.

La plupart des résidents des Contrées du Rêve ne maîtrisent pas la compétence **Rêver**.

### SAVOIR ÈS RÊVES (1/2 DE LA COMPÉTENCE MYTHE DE CTHULHU)

La valeur de départ de **Savoir ès rêves** est égale à la moitié de **Mythe de Cthulhu** (arrondie à l'entier inférieur). Lorsque l'investigateur gagne deux points de compétence **Mythe de Cthulhu**, son **Savoir ès rêves** augmente d'un point, que le savoir obtenu ait ou non un rapport avec les Contrées du Rêve.

Cette compétence représente la connaissance générale des Contrées du Rêve. Elle permet au rêveur de savoir quelque chose au sujet d'un lieu spécifique, de se remémorer un détail historique, de reconnaître une créature, de savoir comment se rendre d'un point à l'autre, ou d'identifier l'appartenance au Mythe de Cthulhu de certaines entités.

— Liste des passagers —

| Passager                   | Gare de départ          |
|----------------------------|-------------------------|
| Les rêveurs                | Ulthar                  |
| Les chats                  | Ulthar                  |
| « Mac » Mackenzie          | Ulthar                  |
| Madame Bruja               | Ulthar                  |
| Monsieur Karakov           | Ulthar                  |
| Les êtres d'Ib             | Dylath-Leen             |
| La délégation de Sarnath   | Dylath-Leen             |
| Mironim-Mer                | Dylath-Leen             |
| Zsusza                     | Dylath-Leen (en retard) |
| Le Détraqué                | Zar                     |
| Le Sorcier                 | Thalarion               |
| La goule qui fut Guillaume | Xura                    |
| Le roi Kuranès             | Sona-Nyl                |

— Horaire de l'Onirique-Express  
pour le Gardien —

| Gare                   | Arrivée                         | Départ |
|------------------------|---------------------------------|--------|
| <b>Ulthar</b>          | —                               | 18h00  |
| <b>Dylath-Leen</b>     | 00h00                           | 02h00  |
| <b>Zar</b>             | 11h00                           | 13h00  |
| <b>Aphorat</b>         | 19h00                           | 21h00  |
| <b>Thalarion</b>       | 23h00                           | 00h00  |
| <b>Xura</b>            | 06h00                           | 06h00  |
| <b>Aïra</b>            | 12h00                           | 13h00  |
| <b>Sona-Nyl</b>        | 15h00                           | 17h00  |
| <b>Serannie</b>        | 00h00                           | 02h00  |
| <b>Golfe de Nodens</b> | En-dehors du<br>temps terrestre | —      |

## — Les cités maudites — d'Ib et de Sarnath

Il y a mille ans, sur les rives du lac Mnar, les cités d'Ib et de Sarnath étaient voisines. Leur histoire est racontée dans la nouvelle « La malédiction qui s'abattit sur Sarnath » ; certains des faits rapportés sont erronés, en raison du temps qui a passé entre le moment où ces événements ont eu lieu et celui où ils ont été couchés sur le papier.

La cité de pierre grise d'Ib descendit tout entière une nuit de la lune. Elle arriva sur les rives du lac avec ses habitants, les êtres d'Ib, qui vénéraient la statue vert océan de Bokrug, le grand lézard aquatique.

Les êtres d'Ib étaient immondes et mous et gélatineux, privés de voix ; les écrits d'alors les décrivent comme des êtres primitifs, qui n'auraient pas dû survivre jusque dans le monde moderne. Les humains de Sarnath, dégoûtés, jugeaient leur existence inacceptable. Un jour, ils vinrent les massacrer jusqu'au dernier. Parce que les êtres d'Ib étaient trop écoeurants pour qu'ils les approchent, les habitants de Sarnath les poussèrent dans le lac de la pointe de leurs lances.

La paix régna dès lors à Sarnath, et la cité s'enrichit grâce au commerce des métaux précieux que l'on minait dans ses profondeurs. Ses habitants gardèrent la statue vert océan de Bokrug, le grand lézard aquatique, et chaque année, pour l'anniversaire du roi, celui-ci la profanait en compagnie des grands prêtres de la cité.

Une histoire raconte que la statue fut perdue il y a longtemps, et que l'unique prêtre qui la vit disparaître en devint muet et mourut peu après. Sur le sol, il avait griffonné un mot : MALÉDICTION. Les habitants de Sarnath démentent tout ceci avec indignation.

Mille ans plus tard, à la surprise de tous, une délégation d'êtres d'Ib est revenue. Les survivants du massacre commis par Sarnath seraient retournés dans leur propre monde réel, et dont le temps diffère de celui des Contrées du Rêve. C'est pourquoi cette délégation n'arrive qu'aujourd'hui : dans le monde extraterrestre des êtres d'Ib, seule une semaine est passée. Ils sont venus réclamer des dédommagements pour le tort fait à leur cité et à leurs semblables. Ils veulent aussi qu'on leur rende leur statue.

Ils ont plaidé auprès du roi Kuranès, qui a ordonné que les deux cités fassent paraître une délégation devant lui afin qu'il écoute les arguments de chacune et passer jugement. Les délégations prennent le train à Dylath-Leen pour aller à la rencontre du roi, qui les rejoindra à Sona-Nyl.

## — Chronologie de l'attaque —

L'assaut sur le train est décrit ici round après round. Le gardien peut la modifier comme le souhaite.

- Round 1** Le Sorcier et ses shantaks sont repérés à distance.
- Round 2** La première vague des victimes vengeresses de Karakov (cavalerie) s'élève depuis le golfe et s'attaque à l'arrière du train.
- Round 3** Les chauffeurs quittent la Motrice pour défendre le train, sous les encouragements invisibles et incohérents beuglés depuis les profondeurs par Nodens.
- Round 4** Le train distance la cavalerie.
- Round 5** La deuxième vague des victimes vengeresses de Karakov (artillerie) surgit de l'Abîme.
- Round 6** Le Sorcier et ses shantaks ont réduit de moitié la distance qui les sépare du train.
- Round 7** Le train distance l'artillerie.
- Round 8** Le sous-marin de Karakov fait surface.
- Round 9** Le Sorcier et ses shantaks ont encore réduit de moitié la distance qui les sépare du train.
- Round 10** Le train distance le sous-marin.
- Round 11** Le Sorcier atteint le train.
- Round 12** La Vieillard expose le Cœur des amants.

## — Le Cœur des amants —

Ce joyau rouge et brillant a beau avoir l'apparence de deux cœurs entremêlés, un test réussi de **Mythe de Cthulhu** identifie sa forme comme étant celle d'un aspect de l'incandescent œil trilobé de Celui qui Hante les Ténèbres.

Si un rêveur le saisit à main nue, il est aussitôt consumé par la colère et la rancœur. Il croit être haï de tous et se méprend sur le sens des remarques les plus banales. Il doit faire un test opposé de POU, 100, pour surpasser la haine qui le gagne. Ce sentiment disparaît dès qu'il relâche la pierre.

Plus son environnement est sombre, plus le Cœur des amants brille fort, mais il n'émet aucune lumière. Il est inerte en plein jour et à son plus brillant dans l'obscurité la plus totale.

Le Cœur des amants doit être détenu par une personne vivante pour que son pouvoir fasse véritablement effet. S'il est brandi dans les ténèbres du golfe de Nodens ou dans l'espace, le joyau brûle à raison de 1D10 points de dégâts par round, en dépit de tout sortilège et de toute protection. Laissé à nu, son éclat fait fumer la chair des non-morts, qui partent ensuite en flammes. Si la moindre lumière subsiste, la pierre n'inflige que 1D4 points de dégâts par round. En plein jour, elle n'en inflige aucun.

Cette attaque coûte à chaque round 5 POU et 1D3 points de Santé Mentale à celui qui brandit la pierre. En perdant son POU de cette manière, l'investigateur laisse entrer la haine dans son propre cœur : il devient durablement moins tolérant et plus prompt à la colère.

## — Calcul du verdict du procès —

Évaluez chacun des trois arguments avancés par les investigateurs.

- 1 = mauvais
- 2 = correct
- 3 = bon
- 4 = brillant

Un test de **Persuasion** réussi après chaque discours augmente son score d'un point.

### VERDICT DU PROCÈS

- 7+ points = non coupable
- 1-6 points = coupable

## — La boutique du taxidermiste —

### REZ-DE-CHAUSSÉE

**Boutique** : cette pièce donnant sur la rue accueille un comptoir et de nombreux échantillons des travaux de taxidermie réalisés par les deux frères. Les investigateurs sont observés par les yeux de verre de dizaines d'animaux figés dans des poses raides. Une large cheminée réchauffe les lieux.

**Réserve** : située côté cour, elle contient des tonneaux de sciure, des bocaux de produits chimiques et divers outils. Elle est sale et désordonnée. Un grand ours mal empaillé est casé là, en attente de restauration. Sa pose est telle qu'en ouvrant la porte, on craint un instant qu'il soit prêt à attaquer.

**Bureau** : meublé d'un bureau et d'une chaise, il contient les archives de la boutique. Si les affaires semblent tout juste marcher, un test de **Comptabilité** révèle que de l'argent est régulièrement retiré des comptes de la boutique, sans reçu justificatif. Les frères sont en réalité au bord de la faillite.

**Atelier** : cette grande pièce contient une table de travail pour écorcher et empailler les animaux. Des couteaux et autres outils sont suspendus aux murs, et des étagères accueillent des corbeilles remplies de câbles pour créer les armatures, ainsi que des boîtes d'yeux de verre. Sur le sol sont entreposés des sacs de plâtre et de fibre de bois. Une porte ouvre sur une petite cour contenant un incinérateur.

### ÉTAGE

**Cuisine/Salle à manger** : cette pièce encombrée contient une table et six chaises, dont quatre sont occupées par des piles de livres, rapidement retirées pour les visiteurs.

**Chambre de William** : ordinaire, elle ne contient qu'un lit et une étagère accueillant une sélection de grands classiques, lus et relus.

**Chambre d'Edgar** : la pièce étroite est meublée d'un secrétaire où est posé un journal dont le contenu est résumé dans l'**Indice : Lausanne 1** (cf. page 212 ; le Gardien devra peut-être en retirer la dernière entrée si les investigateurs n'ont pas encore négocié le parchemin). Dans le tiroir d'une table de chevet se trouvent une seringue et un flacon de morphine, ainsi qu'un flacon vert d'un liquide non identifié. Une description de ces objets figure dans la section **Suivre les indices** (si les investigateurs volent ses réserves, Edgar se réapprovisionnera).

## L'Italie des années 1920

### PASSEPORTS

Pour entrer en Italie, tous les voyageurs doivent détenir un passeport possédant leur photographie. La femme et les jeunes enfants du détenteur d'un passeport peuvent utiliser le sien. Aucun visa n'est réclamé aux Britanniques, mais les Américains devront en obtenir un (ils peuvent le faire à Londres, avant leur départ).

### DOUANES

À l'exception des vêtements déjà portés, tout est sujet au paiement de douanes, notamment la nourriture, le tabac, les bijoux, les vêtements neufs et les jeux de cartes. En pratique, les petites quantités de nourriture et de tabac peuvent en être exemptées si elles sont déclarées. Parmi les produits interdits d'importation figurent le sel et la saccharine. Les armes à feu doivent être déclarées et leur port nécessite un permis, sans quoi les douanes les conservent jusqu'à ce que celui-ci soit obtenu. Toute personne portant une arme sans y être autorisée est passible d'arrestation.

Les antiquités passent généralement sans difficulté, mais les officiers des douanes font en sorte d'empêcher le départ d'importants trésors artistiques : cela peut compliquer la vie des investigateurs en quittant l'Italie avec les fragments du Simulacre.

### POLICE

Il existe trois polices différentes en Italie : les *vigili* – la police municipale ; les *carabinieri* – des gendarmes dont la juridiction s'étend sur tout le pays ; les *militi* – les milices fascistes. Ces deux dernières catégories peuvent porter des armes à feu.

### MONNAIE

La devise italienne est la lire (*lira* au singulier, *lire* au pluriel), qui se divise en 100 *centesimi*. Son abréviation est le L, ou Lit. 5 lires équivalent environ à 1 dollar, et 25 lires équivalent à

1 livre sterling. La lire est toutefois très dévaluée, et le taux de change local approche les 110 lires pour 1 livre sterling. En termes de jeu, cela signifie que le Gardien peut autoriser les investigateurs payant en livres sterling à acheter des biens au marché noir pour un cinquième de leur prix normal ; en couvrant le risque de se faire prendre et d'être arrêtés.

### GOUVERNEMENT

Après la Grande Guerre, de nombreux Italiens eurent le sentiment que les gains tirés du conflit avaient été perdus lors des négociations du traité de paix. Benito Mussolini exploita ce sentiment de colère nationaliste. En 1919, il rassembla des groupes de jeunes et de vétérans en unités inspirées des commandos militaires. Officiellement appelés *Fasci di Combattimento*, on les désignait surtout par leur uniforme : les chemises noires. Ils servirent dans un premier temps à mettre fin aux mouvements de grève et à harceler les communistes et socialistes, mais les chemises noires finirent par se tourner contre tout ce qui n'était pas italien. La police et les gouvernements locaux fermaient souvent les yeux sur leurs agissements, par peur ou par sympathie.

En 1921, Mussolini forma le Parti national fasciste (*Partito Nazionale Fascista*). D'abord peu représenté au Parlement, son influence était malgré tout importante en cela qu'aucun autre parti ne pouvait former de gouvernement sans le soutien du PNF. En octobre 1922, Mussolini fut nommé Premier ministre par Victor Emmanuel III. À l'issue de modifications des lois électorales, le PNF obtint les deux tiers des votes aux élections de 1924, et après le meurtre d'un de leurs membres par des fascistes, les partis d'opposition protestèrent en se retirant du Parlement. En janvier 1925, Mussolini, surnommé il Duce, devenait le dictateur de toute l'Italie.

Sa montée au pouvoir fut décriée en Italie comme à l'étranger. En 1926, il essuya au moins trois tentatives d'assassinat. Le dernier de ces meurtriers potentiels fut poignardé et battu à mort par une foule enragée.

### — Chronologie du scénario —

**Jour 0** – Les investigateurs et Caterina Cavollaro quittent Paris. Cette nuit, à Milan, Arturo Faccia utilise Transfert d'Organe pour sauver la vie de Flavio Conti, homme d'affaires souffrant ; Ennio Spinola, le donateur forcé d'un poumon, meurt des suites du sortilège. Guillerets, Conti et Faccia participent à une réception donnée pour les mécènes de l'opéra.

**Jour 1** – Les investigateurs descendent à Lausanne à 7h00. À Milan, le cadavre d'Ennio Spinola est découvert. Caterina Cavollaro arrive juste après midi et est enlevée par Conti, devenu fidèle acolyte de Faccia. Le soir même, celui-ci lance à nouveau Transfert d'Organe, cette fois pour échanger ses cordes vocales avec celles de la chanteuse.

**Jour 2** – Les investigateurs arrivent à Milan. La disparition de Caterina alimente les conversations. Les journaux de l'après-midi font part de son enlèvement. Les investigateurs peuvent mener l'enquête et visiter La Scala ou le Duomo. Ils peuvent aussi apprendre le meurtre de Spinola. Cette nuit-là, on peut entendre Faccia chanter avec la voix de Caterina.

**Jour 3** – La première d'*Aïda* a lieu ce soir. Avant cela, les investigateurs peuvent poursuivre leurs recherches à La Scala dans la journée, à partir des nouvelles informations recueillies dans les journaux du matin. Le Torse apparaît sur scène ce soir-là.

**Jour 4** – Les investigateurs sont censés partir à 13h00. Plus tard dans la journée, on retrouve Faccia mort sur le toit du Duomo ; les journaux en parleront le lendemain.

## Milan

Capitale de la Lombardie, Milan est la plus grande ville d'Italie du Nord, et la plus peuplée du pays après Naples.

Son histoire est longue et prestigieuse. Sacrée capitale du Saint-Empire romain au quatrième siècle, elle joua un rôle crucial dans le développement du christianisme. Au cours des siècles suivants, son pouvoir grandit et elle maintint sa domination sur la politique locale. Elle atteignit son apogée entre les quatorzième et seizième siècles, sous l'égide des familles Sforza et Visconti qui firent renaître la cité, repoussant ses limites et la rebâtissant pour l'avenir. La construction de sa magnifique cathédrale, surnommée *il Duomo*, débuta en 1386.

La prospérité de Milan déclina au dix-septième siècle avec la conquête espagnole et le règne des Habsbourg jusqu'au dix-neuvième siècle. Mais l'avènement du Risorgimento (la « Résurgence », mouvement de la seconde moitié du dix-neuvième siècle) entraîna l'unification des régions d'Italie en un seul royaume, et Milan retrouva son rôle de centre intellectuel et culturel du pays. Dans les années 1920, elle devint le grand centre d'affaires de toute l'Italie.

Vers 1890, le marxisme fut introduit en Italie. La libéralité idéologique des autorités milanaïses était telle que les journaux reflétant ces courants de pensée, comme *Avanti!*, pouvaient circuler et être largement lus sans craindre la répression.

Réceptifs aux nouvelles idées, les Milanais sont également friands de mode. Ce centre italien du style présente un nombre disproportionné (même pour l'Italie) de boutiques de vêtements très fréquentées, réunies dans le quartier des affaires.

Entre 1897 et 1899, l'entreprise Edison installa des lignes de tramway électrique dans les rues de Milan, convergeant vers la Piazza del Duomo tels les rayons d'une roue vers leur essieu. On peut en effet considérer le Duomo comme le cœur de Milan, la piazza aménagée devant sa façade offrant une vue dégagée sur sa beauté majestueuse. Les rues des environs sont flanquées d'immeubles de trois ou quatre étages, qui créent l'illusion d'un entrecoupement régulier de vallées géométriques.

Le célèbre tableau de Léonard de Vinci, *La Cène*, peut être admiré dans l'église Santa Maria delle Grazie, à dix minutes en tramway de la Piazza del Duomo. Il représente le moment après lequel le Christ aurait déclaré : « En vérité, je vous le dis, l'un de vous me livrera. » Autour de lui, ses disciples expriment leur stupéfaction.

La Milan de 1923 subit de nombreux travaux. Des bâtiments sortent de terre ou sont agrandis. La façade du Duomo est en pleine restauration, parcourue d'ouvriers montant et descendant les échafaudages, chargés de plaques de marbre rose et blanc à remplacer ou à nettoyer. On retire aussi certaines de ses innombrables statues. À la lisière de la ville, l'Université de Milan est en cours de construction.

## NOTES DU GARDIEN

## PERSONNAGES ADDITIONNELS

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly textured appearance and some minor discoloration or faint smudges, particularly towards the bottom left corner. The edges of the paper are slightly irregular.

## OBJETS SPÉCIAUX ET INFORMATIONS

The image shows two blank, lined pages from a notebook. Each page has horizontal ruling lines and a vertical margin line on the left side. The pages are cream-colored and show signs of wear, including small brown spots and faint smudges. The left page has a small brown spot near the top center, and the right page has a small brown spot near the top right. The pages are slightly aged and have a textured appearance.

## ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS

[illegible]

## INTRIGUES SECONDAIRES

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## NOTES

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## EMPRISE NÉFASTE

| FRAGMENT     | DÉTENTEUR | NOTES |
|--------------|-----------|-------|
| Tête         |           |       |
| Bras gauche  |           |       |
| Bras droit   |           |       |
| Torse        |           |       |
| Jambe gauche |           |       |
| Jambe droite |           |       |

Cette section est destinée à l'usage du Gardien pendant la partie. Au fil de la campagne, il peut lui être utile de prendre note des événements susceptibles d'avoir des effets continus. Servez-vous de ces pages pour en garder une trace et les passer en revue avant chaque nouvelle session, afin d'assurer la continuité.

# LONDRES

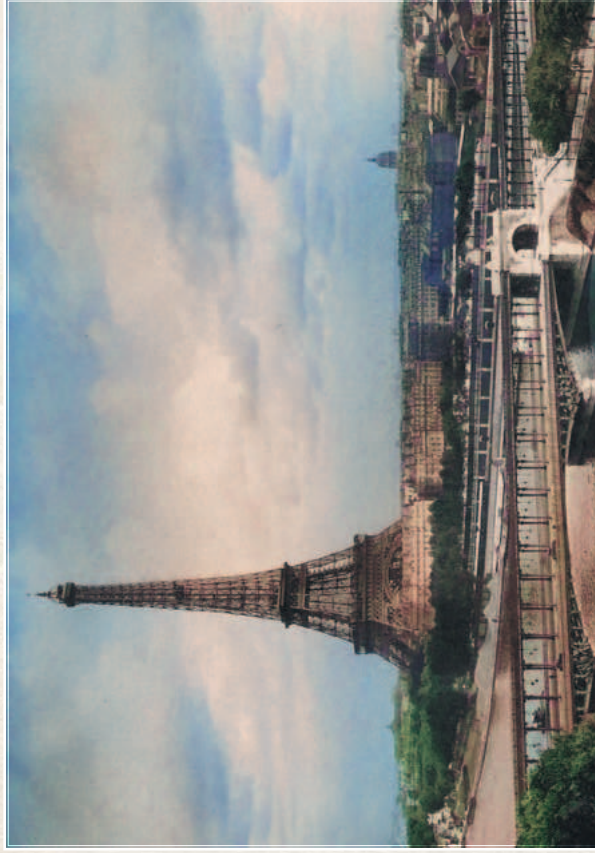


PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 JANVIER 1923

| Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Judi | Vendredi | Samedi |
|----------|-------|-------|----------|------|----------|--------|
|          | 1     | 2     | 3        | 4    | 5        | 6      |
| 7        | 8     | 9     | 10       | 11   | 12       | 13     |
| 14       | 15    | 16    | 17       | 18   | 19       | 20     |
| 21       | 22    | 23    | 24       | 25   | 26       | 27     |
| 28       | 29    | 30    | 31       |      |          |        |

# PARIS



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 FÉVRIER 1923

| Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Judi | Vendredi | Samedi |
|----------|-------|-------|----------|------|----------|--------|
|          |       |       |          | 1    | 2        | 3      |
| 4        | 5     | 6     | 7        | 8    | 9        | 10     |
| 11       | 12    | 13    | 14       | 15   | 16       | 17     |
| 18       | 19    | 20    | 21       | 22   | 23       | 24     |
| 25       | 26    | 27    | 28       |      |          |        |

## ZURICH



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

1923

MARS

1923

| Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi |
|----------|-------|-------|----------|-------|----------|--------|
| 4        | 5     | 6     | 7        | 1     | 2        | 3      |
| 11       | 12    | 13    | 14       | 8     | 9        | 10     |
| 18       | 19    | 20    | 21       | 15    | 16       | 17     |
| 25       | 26    | 27    | 28       | 22    | 23       | 24     |
|          |       |       |          | 29    | 30       | 31     |

## MILAN



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

1923

AVRIL

1923

| Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi |
|----------|-------|-------|----------|-------|----------|--------|
| 1        | 2     | 3     | 4        | 5     | 6        | 7      |
| 8        | 9     | 10    | 11       | 12    | 13       | 14     |
| 15       | 16    | 17    | 18       | 19    | 20       | 21     |
| 22       | 23    | 24    | 25       | 26    | 27       | 28     |
| 29       | 30    |       |          |       |          |        |

# VENISE

# BELGRADE



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

1923

MAI

1923

| Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi |
|----------|-------|-------|----------|-------|----------|--------|
| 6        | 7     | 1     | 2        | 3     | 4        | 5      |
| 13       | 14    | 8     | 9        | 10    | 11       | 12     |
| 20       | 21    | 15    | 16       | 17    | 18       | 19     |
| 27       | 28    | 22    | 23       | 24    | 25       | 26     |
|          |       | 29    | 30       | 31    |          |        |

1923

JUIN

1923

| Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi |
|----------|-------|-------|----------|-------|----------|--------|
| 3        | 4     | 5     | 6        | 7     | 1        | 2      |
| 10       | 11    | 12    | 13       | 14    | 8        | 9      |
| 17       | 18    | 19    | 20       | 21    | 15       | 16     |
| 24       | 25    | 26    | 27       | 28    | 22       | 23     |
|          |       |       |          |       | 29       | 30     |

## SOFIA



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

1923

JULLET

1923

| Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi |
|----------|-------|-------|----------|-------|----------|--------|
| 1        | 2     | 3     | 4        | 5     | 6        | 7      |
| 8        | 9     | 10    | 11       | 12    | 13       | 14     |
| 15       | 16    | 17    | 18       | 19    | 20       | 21     |
| 22       | 23    | 24    | 25       | 26    | 27       | 28     |
| 29       | 30    | 31    |          |       |          |        |

## CONSTANTINOPE



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

1923

AOÛT

1923

| Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi |
|----------|-------|-------|----------|-------|----------|--------|
|          |       |       | 1        | 2     | 3        | 4      |
| 5        | 6     | 7     | 8        | 9     | 10       | 11     |
| 12       | 13    | 14    | 15       | 16    | 17       | 18     |
| 19       | 20    | 21    | 22       | 23    | 24       | 25     |
| 26       | 27    | 28    | 29       | 30    | 31       |        |

# MUNICH



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 SEPTEMBRE 1923

| Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi |
|----------|-------|-------|----------|-------|----------|--------|
| 2        | 3     | 4     | 5        | 6     | 7        | 8      |
| 9        | 10    | 11    | 12       | 13    | 14       | 15     |
| 16       | 17    | 18    | 19       | 20    | 21       | 22     |
| 23/30    | 24    | 25    | 26       | 27    | 28       | 29     |

# VIENNE



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 OCTOBRE 1923

| Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi |
|----------|-------|-------|----------|-------|----------|--------|
|          | 1     | 2     | 3        | 4     | 5        | 6      |
| 7        | 8     | 9     | 10       | 11    | 12       | 13     |
| 14       | 15    | 16    | 17       | 18    | 19       | 20     |
| 21       | 22    | 23    | 24       | 25    | 26       | 27     |
| 28       | 29    | 30    | 31       |       |          |        |

## BUDAPEST



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 NOVEMBRE 1923

| Dimanche  | Lundi     | Mardi     | Mercredi  | Jeudi     | Vendredi  | Samedi    |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|           |           |           |           | <b>1</b>  | <b>2</b>  | <b>3</b>  |
| <b>4</b>  | <b>5</b>  | <b>6</b>  | <b>7</b>  | <b>8</b>  | <b>9</b>  | <b>10</b> |
| <b>11</b> | <b>12</b> | <b>13</b> | <b>14</b> | <b>15</b> | <b>16</b> | <b>17</b> |
| <b>18</b> | <b>19</b> | <b>20</b> | <b>21</b> | <b>22</b> | <b>23</b> | <b>24</b> |
| <b>25</b> | <b>26</b> | <b>27</b> | <b>28</b> | <b>29</b> | <b>30</b> |           |

## BUCAREST



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 DÉCEMBRE 1923

| Dimanche              | Lundi                 | Mardi     | Mercredi  | Jeudi     | Vendredi  | Samedi    |
|-----------------------|-----------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|                       |                       |           |           |           |           | <b>1</b>  |
| <b>2</b>              | <b>3</b>              | <b>4</b>  | <b>5</b>  | <b>6</b>  | <b>7</b>  | <b>8</b>  |
| <b>9</b>              | <b>10</b>             | <b>11</b> | <b>12</b> | <b>13</b> | <b>14</b> | <b>15</b> |
| <b>16</b>             | <b>17</b>             | <b>18</b> | <b>19</b> | <b>20</b> | <b>21</b> | <b>22</b> |
| <b>23</b> / <b>30</b> | <b>24</b> / <b>31</b> | <b>25</b> | <b>26</b> | <b>27</b> | <b>28</b> | <b>29</b> |

GUIDE DE RÉFÉRENCE  
POUR LE GARDIEN



*Simulacre de Sedefkar & Mims Sabis*

## GUIDE DE RÉFÉRENCE POUR LE GARDIEN

### *Le parchemin de la Tête*

*Ces cinq parchemins forment le parchemin de la Tête au complet. Pour une immersion maximale, découpez les – le long d'une ligne droite ou en suivant soigneusement les contours – et enroulez-les autour d'un crayon. Déroulez-les, enroulez-les dans le sens inverse et recommencez afin de leur donner un aspect usé – les tâches de café vieillissent également très bien le papier. Un petit cordon de cuir noué autour du rouleau ainsi formé sera du plus bel effet.*





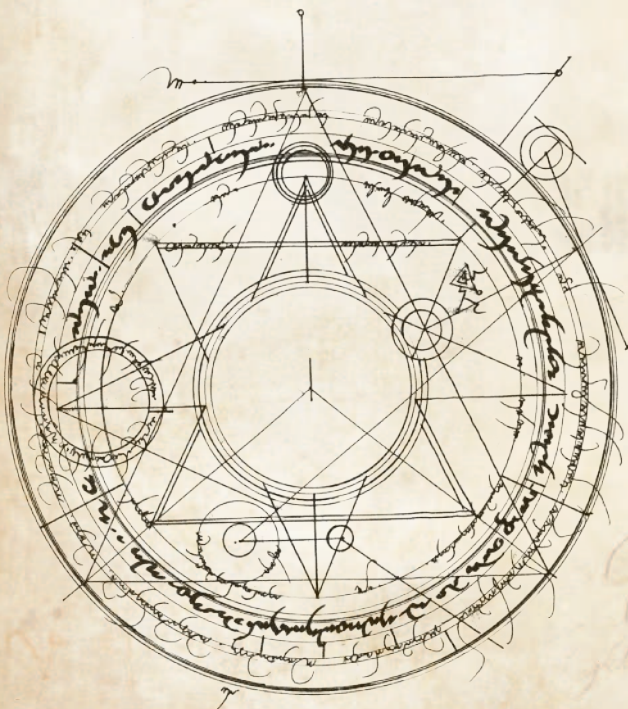
## Nouveaux sortilèges

### CAGE DORÉE DU DÉSIR

**Coût :** la totalité des points de magie de la victime ; 5 points de Santé Mentale.

**Temps d'incantation :** Variable (voir ci-dessous).

La cage dorée fait du désir une prison pour ceux dont la volonté est faible. La victime doit ressentir du désir pour un objet spécifique au moment où le sort est lancé. Le lanceur doit dépenser autant de points de magie que possédés par la victime. Celle-ci se trouve alors dans un parfait état de félicité, croyant avoir obtenu l'objet qu'elle désire. Le sort peut être maintenu en dépensant le même nombre de points de magie quotidiennement. Chaque jour, la victime a une possibilité de se réveiller en réussissant en test majeur de POU. L'illusion peut également être brisée en usant d'intense violence sur la victime ou en lui infligeant une forme de choc. La victime perd 1/1D4 points de Santé Mentale durant chaque semaine passée sous l'influence du sortilège.



### CONCOCTER LA DROGUE ONIRIQUE

**Coût :** 4 points de magie ; 2 points de Santé Mentale. Après la première, chaque dose supplémentaire coûte 1 point de magie supplémentaire. La préparation de 5 doses coûte donc un total de 8 points de magie.

**Temps d'incantation :** 5 heures

Ce sortilège permet au magicien de préparer une drogue qui facilite l'accès à un monde onirique. Après en avoir pris une dose, le buveur s'endort très rapidement, et pour environ quatre heures. La durée perçue de son rêve peut varier, et ses souvenirs peuvent être déformés. Toutes les personnes buvant ensemble une dose de la même drogue se retrouvent ensemble dans le rêve.

En fonction de l'origine et de la proportion des ingrédients, le lanceur peut créer un accès à une zone spécifique vis-à-vis du monde réel ; une ville en particulier par exemple, ou n'importe quel lieu ou univers.

Une grande variété d'herbes est utilisée pour préparer cette décoction ; certaines sont ordinaires, d'autres de nature mystique et difficiles à se procurer. Le résultat de la préparation est un liquide brun, agissant à la manière d'un narcotique léger. Il relaxe l'esprit du buveur, qui devient plus réceptif au monde des rêves.

Cette drogue n'a aucun lien avec les Contrées du Rêve terrestres, et ne permet pas d'y accéder, sauf par accident.

## CONTRÔLER LA PEAU - LONDRES 1923 -

Coût : 5 PM, 1D6 points de Santé Mentale par zone du corps. En dépensant 30 PM, l'intégralité du corps peut être contrôlée. Le sortilège affecte généralement la peau durant 15 minutes ; la peau retourne ensuite à son état normal. Si 5 POU sont dépensés avec les 5 PM, les effets du sortilège sont permanents, jusqu'à ce qu'il soit à nouveau utilisé.

Temps d'incantation : 2 rounds.

La personne qui lance ce sort peut faire fondre, tordre et altérer la peau d'une zone du corps (1 par incantation). Les zones correspondent à celles du Simulacre de Sedefkar : tête, torse, bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche. Le sortilège peut modifier l'apparence d'une ou plusieurs zones du corps d'une personne au point de la rendre méconnaissable. Si la cible est une autre personne que lui-même et n'est pas consentante, le lanceur doit réussir un test opposé de POU.

Ce sortilège est essentiel aux Frères de la Peau qui y voient un outil et s'en servent pour récompenser aussi bien que pour punir.

## CONTRÔLER LA PEAU - MILAN 1923 -

Coût : 5 points de magie, 1D6 points de Santé Mentale. En dépendant 30 points de magie, un corps tout entier peut être contrôlé. D'ordinaire, le sort n'affecte la peau que durant 15 minutes ; celle-ci reprend ensuite son état naturel. Mais si 5 POU sont dépensés en plus de 5 points de magie, l'effet devient permanent et ne peut être inversé qu'en lançant à nouveau le sortilège.

Temps d'incantation : 2 rounds

Ce sortilège permet à son lanceur de modeler, tordre et altérer la peau d'un corps - à raison d'une zone du corps par sort lancé. Les zones en question correspondent aux fragments du Simulacre de Sedefkar : tête, torse, bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche. Le sortilège peut ainsi changer l'apparence d'une ou plusieurs parties du corps au point de rendre une personne méconnaissable. À moins que la cible ne soit consentante, le lanceur doit réussir un test opposé de POU.

Les Frères de la Peau ont recours à ce sortilège comme outil, récompense et châtiment. Il est pour eux essentiel.

## CONTRÔLER LE FEZ\*

Coût : -

Temps d'incantation : 1 round

Tout porteur de Fez peut effectuer un test opposé de POU sur un de ses semblables. Celui qui l'emporte devient alors le Maître du Fez. Le perdant peut résister à son contrôle une fois toutes les 24 heures. Les alliés peuvent céder volontairement.

## CONTRÔLER UN SERVITEUR DU FEZ\*

Coût : 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

Ce sortilège accélère la transformation d'un porteur de Fez en serviteur du Fez écarlate (cf. page 94, 3<sup>e</sup> jour de la dégénérescence due au Fez). Le serviteur obéit au Maître ; à ce stade, le porteur est fermement sous le contrôle du Fez et ne peut y résister.

## DANSE DU GELIN

Coût : 1D4 points de magie ; 1 point de Santé Mentale.

Temps d'incantation : le temps de la danse.

Démon du folklore turc, le gelin prend la forme d'une jeune mariée juchée sur un cheval blanc. Elle séduit les hommes imprudents avant de les tuer. Un test d'Art (Danse) doit également être réussi par le lanceur. La cible du sortilège est submergée de désir pour le lanceur et est sensible à son influence et ses suggestions pendant 24 heures. Chaque heure, la victime peut effectuer un test majeur de POU pour tenter d'échapper aux effets du sort. Elle n'est pas entièrement privée de libre arbitre par le sortilège : elle est seulement devenue plus influençable. La victime perd 1 point de Santé Mentale.

## DRAINER LE FEZ\*

Coût : 1D4 points de Santé Mentale en cas de réussite ; 5 points de POU en cas d'échec.

Temps d'incantation : 1 round

Le Maître peut essayer de drainer les points de magie ou le POU des autres porteurs de Fez. Si la cible n'est pas consentante, un test opposé de POU est requis. 5 points de POU par jour et par porteur de Fez peuvent être aspirés. Le retrait du POU de la victime est permanent et s'ajoute au POU du Maître, qui peut le dépenser pour générer un nouveau Fez (voir ci-dessous). 1 point de magie par heure peut également être drainé ; la victime récupère ses points de magie à la fin de la journée.

## ENCHANTER LA PEAU

Coût : 10 points de magie ; 2D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 minutes

Ce sortilège permet au lanceur de préserver et d'ensorceler jusqu'à 5 points de TAI de la chair d'une victime. La peau doit être découpée à l'aide d'un poignard enchanté, après quoi le sortilège doit être lancé immédiatement. La portion de chair ensorcelée est à présent immunisée contre la plupart des dégâts (les armes à feu infligent toujours des dégâts minimums, et les armes enchantées des dégâts normaux). Qui plus est, la chair vieillit à la place du lanceur et prolonge la vie de celui-ci d'un an.

À moins d'être attachée à l'aide du sortilège Greffe de Peau, la chair reste ensorcelée durant un nombre de semaines équivalent au cinquième du POU de la cible ; elle perd ensuite ses propriétés magiques et se dégrade à la manière de la chair ordinaire. Si elle est utilisée pour une Greffe de Peau, en revanche, elle se maintient à tout jamais.

Un humain de taille moyenne peut ainsi se couvrir entièrement avec 10 ou 11 blocs de chair ensorcelée, qui lui servent de protection.

Cette variante infâme du sortilège Enchanter (un objet) est l'invention du duc, qui a combiné les enseignements de l'Écorché aux magies du Mythe. Selim serait capable de le tuer pour l'obtenir, s'il en connaissait l'existence. Le duc est le seul à maîtriser ce sortilège.

## FAVORI DE YOG-SOOTHOTH

Coût : pour plus de détails, consultez le sortilège Appeler Yog-Sothoth dans le livre de base.

Temps d'incantation : idem

Le fonctionnement de ce sortilège est très similaire à celui de Appeler/Congédier Yog-Sothoth, à ceci près qu'aucune tour de pierre n'est nécessaire. Un sacrifice est en revanche exigé : le sacrifié et son bourreau doivent tous deux porter un Fez écarlate. En cas de réussite, Yog-Sothoth se manifeste et accorde sa faveur au lanceur, sous la forme de sortilèges et d'un bonus de POU (déterminés par le Gardien). Si un autre porteur de Fez souhaite contester cette place de favori, il peut faire échouer le sort à l'aide d'un test opposé de POU. En cas d'échec critique, Yog-Sothoth se manifeste néanmoins, mais certainement pas pour accorder des faveurs.

## GÉNÉRER UN FEZ

Coût : 5 points de POU ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

Un nouveau Fez est créé à partir d'un Fez existant. Le processus dure 24 heures, à l'issue desquelles le nouveau Fez est lentement expulsé du premier dans un ignoble bruit de succion.

## GREFFE DE PEAU

Coût : 10 points de magie ; 2D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 2 heures de psalmodies et de prières

Ce sortilège permet au lanceur de greffer un morceau de chair ensorcelée à son propre corps, bénéficiant ainsi pour toujours de ses effets de protection. Le lanceur doit écorcher sa peau sur la zone de greffe (au prix de 1D4 points de vie) avant de pouvoir y appliquer la chair enchantée. Une fois le sortilège lancé, les propriétés de la chair ensorcelée sont permanentes.

## PORTAIL DE LA MORT

Coût : 10 POU, 6 PM et de 3 à 10 points de Santé Mentale pour préparer le sortilège (en fonction de la répugnance de l'univers visé).

L'activation de ce sort coûte 3 PM supplémentaires. Traverser le Portail ainsi ouvert coûte encore 3 PM de plus, et la même quantité de points de Santé Mentale que pour la préparation. Traverser le Portail dans l'autre sens pour revenir sur Terre coûte à nouveau 3 PM.

Temps d'incantation : 1D50 rounds une fois le Portail créé.

Le Portail de la Mort ouvre l'accès à un univers-bulle dont les conditions varient selon l'incantation. Il peut aussi rouvrir l'accès à un univers-bulle spécifique, à condition que le lanceur puisse créer un lien à l'aide d'un objet suffisamment significatif. Dans ce scénario, c'est le mouchoir de Randolph Alexis fixé sous le support de la maquette qui a fait l'affaire.

En dehors de Randolph Alexis, aucune personne vivante ne sait comment préparer ce sortilège, mais Mehmet Makryat possède désormais les livres d'où Alexis a tiré son savoir. Comme on l'a vu avec Henry Stanley, une fois que le matériel du sort est installé, n'importe qui peut l'activer en effectuant le bon nombre de circuits, même par inadvertance.

Note : le sort Portail de la Mort est une variante prête à l'emploi du sort Portail.

## TRANSFERT D'ORGANE - MILAN 1923 -

Coût : 1D8 points de Santé Mentale, 5 points de POU et 65 points de magie. Chaque participant perd 1D8 points de Santé Mentale, voire 1D10 points s'il n'était pas conscient de ce qui allait se produire.

Temps d'incantation : 1 heure

Ce sortilège remplace tout organe interne d'un humain par son équivalent d'un autre corps humain - à l'exception du cœur, qu'il ne peut ni déplacer ni échanger. L'effet est permanent. Un donneur en vie doit être disponible, mais le fait que celui-ci donne ou non son accord n'a aucune importance pour la procédure.

Une pâte est concoctée à partir du sang des deux participants, mêlée à un peu de salive de caméléon. Le donneur, le récepteur et le lanceur sont entourés par plusieurs personnes qui, main dans la main, déclament un poème ancien. Par cette récitation, 63 points de magie sont équitablement tirés de l'ensemble des membres du groupe : cette énergie permet de maintenir en vie les sujets durant le déplacement des organes. L'un des participants peut être le récepteur ou le donneur.

À l'aide de la pâte, le lanceur du sort trace sur le torse des participants un symbole désignant l'organe à transférer. Après une heure de méditation et de visualisation, le lanceur plonge ses mains dans le corps du donneur au niveau des lignes qu'il a dessinées. Là, par simple pincement des principaux vaisseaux sanguins et autres conduits, il sépare l'organe et l'extrait du corps pour le déposer sur une table circulaire en pierre. Il fait de même avec l'autre personne, puis insère chaque organe dans son nouveau corps avant de les recoudre.