

Big Ben Tentacule

*Scénario apocalyptique
dans un univers tentaculaire
britannique*

Par Yannick 'Orlanth' Polchetti

Motorisé par YxY-Apéro



table des matières

Big Ben Tentacule	4
Introduction.....	4
Mise en place.....	5
Maîtriser.....	5
Pre-générique.....	5
Garden-Party.....	6
Le vol de la montre.....	7
Ce qu'il se passe.....	7
L'enquête.....	8
Hôpital Psychiatrique de Leavesden.....	11
La seconde montre.....	13
Final.....	15
 Règles	 18
Personnages.....	18
Santé mentale.....	19
Jouer Rex et Lady.....	21

Big Ben Tentacule

Imaginez que le temps soit une partition musicale. Prenez une note au hasard, un Do ou un La par exemple, peu importe. Prise isolément, cette note n'a que peu d'intérêt. Ce qui lui donne de la valeur, ce qui la rend importante est l'ensemble des autres notes ayant mené à celle-ci. Si les notes la précédant changent, la signification même de ce Do ou de ce La, change à son tour. Une fois émise, cette note prend place dans le grand schéma du passé pour aider à la compréhension de la note suivante. Le temps est un motif entier, complet, probablement infini, un ensemble de partitions qui se recouvrent les unes les autres. L'ensemble des présents n'est qu'une cacophonie et sauter d'une partition à l'autre ne peut entraîner qu'une musique étrange, dure à l'oreille et probablement incompréhensible pour un cerveau humain. Et pourtant, c'est bien là, la musique du temps.

INTRODUCTION

Big Ben Tentacule est un scénario prenant place dans l'univers bien connu de l'Appel de Cthulhu, de notre bien-aimé H.P. Lovecraft. Contrairement aux itérations habituelles de ce type d'univers, les personnages de Big Ben Tentacule ne sont pas des jeunes innocents aux prises avec une menace cosmique contre laquelle ils ne peuvent rien, mais des héros chevronnés, des vétérans des guerres occultes capables de combattre et de protéger l'humanité contre les horreurs d'outre-espace.

Lord Peter Cullen, dit Lord Minute à cause de sa passion pour le temps et ses symboles, a entraîné toute sa famille à combattre les sbires des grands Anciens, cultistes humains, comme créatures étranges. Mais aujourd'hui, il devra faire face à la plus grande menace de sa vie, Nyarlathotep en personne.

En cette fin d'année 1899, Lord Minute met la dernière touche à la grande fête de Noël qu'il organise pour le gratin Londonien. Viennent des célébrités du monde entier, des princes étrangers, des militaires gradés, des artistes et bien d'autres. Les préparations vont bon train, et de nombreux assistants aident Lord Minute à tout organiser. Mais le vol d'une montre va déclencher rien de moins que la fin du monde.

Vous ne connaissez pas l'Appel de Cthulhu ?

Ce n'est pas grave ! Voici les grandes lignes à connaître. L'univers est plus complexe qu'il n'y paraît, il y a des monstres cosmiques millénaires qui se moquent éperdument de l'humanité, et pourtant il se trouve toujours une brochette d'illuminés qui se rassemblent en culte et essaient d'obtenir une parcelle du pouvoir magique que recèlent ces anciens dieux. Pour ne rien vous cacher, ça ne marche pas bien, et il y a toujours des conséquences néfastes. Plus proches de nous, des monstres de légendes, goules, loups-garous, fantômes et autres zombies existent et pourrissent la vie des honnêtes citoyens. Heureusement, l'humanité peut compter sur des enquêteurs de l'occulte pour la défendre, des combattants utilisant un savoir ancien et interdit pour repousser les horreurs dans l'ombre qu'ils n'auraient jamais dû quitter.

Dans ce scénario, seul Nyarlathotep, et éventuellement quelques symboles ici ou là, proviennent véritablement du Mythe de Cthulhu. Sachez qu'il s'agit d'une créature très ancienne, aux multiples formes, apparaissant pour provoquer le chaos. Dans ce scénario, elle sera invoquée par une bande d'abrutis encagoulés cherchant une parcelle de pouvoir magique, et échappera à leur contrôle pour répandre la terreur en ville.

Et c'est qui Cthulhu ? Juste une grosse bête en forme de poulpe, endormie dans les profondeurs de la mer pour des millénaires. Laissez-la où elle est et concentrez-vous sur la menace d'aujourd'hui.



MISE EN PLACE

Ce scénario utilise les règles d'YxY-Apéro disponible gratuitement sur le site

<https://www.memoiresecontaire.fr>

Vous trouverez à part, les personnages prévus pour cette aventure et des cartes à jouer spéciales qu'il faudra imprimer. Comme pour chaque scénario d'YxY, ces cartes sont compatibles entre elles et rien ne vous empêche de prendre une carte d'un univers et l'utiliser dans un autre. C'est d'autant plus facile pour certains pouvoirs, ou objets de base.

De plus, vous devez prendre connaissance des règles spécifiques à ce type d'univers, comme le Flegme permettant d'éviter de sombrer dans la folie, et la santé mentale, dont on ne saurait évidemment faire l'impasse.

Ce scénario est jouable de 3 à 6 joueurs. Si vous avez moins de six joueurs, donnez au moins Lord Minute, ainsi que Rex et Lady, les deux chiens ne formant qu'un seul et même personnage. James et Germain sont deux personnages utiles pour le combat, pouvant éventuellement faire doublon. Si vous avez quatre joueurs, donnez l'un des deux et complétez avec Emily, plus portée sur l'enquête. Elisabeth est un personnage passe-partout, bon en tout, mais qui n'excelle dans aucun domaine particulier.

Une fois les personnages répartis, donnez une carte **Avantages** à chacun ainsi que les cartes **Capacité** et **Équipement** correspondants au personnage.

MAÎTRISER

Big Ben Tentacule doit avoir une ambiance fun, pulp et décalée. Les personnages sont des héros de série télé. Ils peuvent prendre cher, se faire battre, reculer, fuir ou devenir fou, mais ce n'est que temporaire. Ils reviennent toujours pour vaincre leurs adversaires. Même si l'opposition est puissante, ils ne perdent pas courage et ne s'avouent jamais vaincus. L'enquête doit être fluide et les combats intenses. Sans être absolument évidents, les indices doivent être trouvés. Ils ne sont que le lien entre les autres scènes, ne perdez pas de temps. Dans les scènes

qui vont suivre, l'indice principal, celui qui permettra d'avancer, sera facile à trouver. Les autres indices serviront à récompenser les joueurs qui ont des idées, ou de la chance, en leur donnant la possibilité d'en apprendre plus et de mieux se préparer à la confrontation à venir.

Pour les combats, utilisez impérativement le décor. Demandez des descriptions des actions aux joueurs, puis donnez des avantages (**AV**) s'il y a de bonnes idées, amusantes ou dangereuses. Récompensez l'inventivité et la prise de risque.

PRÉ-GÉNÉRIQUE

Les personnages combattent une créature tentaculaire surgie d'un portail gigantesque au-dessus de Big Ben. Des morceaux entiers de la gigantesque horloge tombent au ralenti tandis que sonnent les douze coups de minuit. Une mélodie étrange et puissante résonne au milieu du bruit de verre brisé et des hurlements de la créature. Un vent tourbillonnant fait claquer les vêtements et fouette les visages tandis que Lord Minute s'avance péniblement, en équilibre sur un morceau d'escalier encore vissé à la tour, levant une main tremblante. Dans sa paume une étoile à cinq branches luit d'une lumière verte au centre de laquelle apparaît un œil ouvert. Le symbole des Anciens semble tenir en respect la créature qui agite frénétiquement ses tentacules épais et monstrueux.

Des éclairs frappent périodiquement les structures en acier, chargeant l'air d'une odeur métallique. James se bat comme un diable sur la créature, une fine épée dans une main, son pistolet dans l'autre, tandis qu'Élisabeth et Emily se tiennent la main et chantent une incantation presque inaudible, les cheveux au vent.

Rex gît sur le sol, haletant, tandis que Lady essaie de le protéger des éléments.

Dans un bruit de déchirement de papier, probablement audible dans toute la ville, la créature plie la réalité et pénètre complètement dans le ciel de Londres. L'Angleterre est condamnée.

Lord Minute se réveille.

GARDEN-PARTY

20 décembre 1899, quelques jours avant la fin d'un siècle. La demeure familiale de Lord Minute se trouve à l'extérieur de Londres, au Nord, à une demi-heure de calèche des bruits de la ville. Datant du 16^e siècle, elle possède une bâtisse principale, des dépendances, ainsi qu'un terrain de quelques hectares dans lequel s'affairent des ouvriers, des cuisiniers, et des serveurs préparant la Garden-Party du siècle.

Comme l'aime Lord Minute, des symboles liés au temps, montres, clepsydres, et autres horloges, sont disposés bien en vue dans le jardin, mais les plus beaux éléments se trouvent dans le grand salon, transformé depuis longtemps en musée. C'est ici que sont conservées les reliques ramenées des diverses et passionnantes aventures du seigneur, et il n'est pas interdit de penser que certaines d'entre elles possèdent encore quelques pouvoirs étranges.

Ainsi, cette statue d'une ancienne déesse de la fertilité dans un coin de la pièce, seulement visible du coin de l'œil, met mal à l'aise les spectateurs qui osent la regarder directement. Ou bien ce hibou en or à moitié fondu dont l'œil unique semble suivre les déplacements. Ou ce portrait de Lord Minute auréolé d'une étoile ornée d'un œil en son centre observant l'ensemble de la pièce.

Il est 16 heures lorsque la fête débute. Les nombreux invités arrivent en ordre dispersé puis, après avoir salué le maître des lieux, discutent en petits groupes, une coupe de champagne à la main. Un groupe joue de la musique, peut-être un peu trop moderne au goût d'un certain public, mais l'ambiance reste bon enfant.

Quelques personnages sillonnent les lieux, ne demandant qu'à être dérangés. Au cours des prochaines heures, faites rencontrer aux joueurs quelques-uns de ces personnages, entremêlez les informations, parlez de tout et de rien, du temps qu'il fait, des passions des uns et des autres, puis passez à la section suivante, le vol de la montre.

RENCONTRES

Melville McNaghen

45 ans. C'est le chef du département des enquêtes criminelles de Londres. Sur le qui-vive, il n'oublie jamais qu'il est policier avant tout. Il parle peu, mais toujours intelligemment. C'est l'un des premiers à avoir enquêté et recoupé des informations sur Jack l'Éventreur. Cette enquête lui reste encore aujourd'hui sur le cœur.

Docteur Doyle

41 ans. Médecin qui s'illustra lors de la guerre des Boers. Depuis quelques années, il s'ennuie dans son cabinet et écrit des histoires de détective sans importance.

Grant Trumis

32 ans. Un aventurier casse-cou, flambeur et alcoolique. Amusant, il a toujours une histoire extraordinaire à raconter, que personne ne croit évidemment mais dont certains initiés connaissent la véritable valeur. Il passera l'après-midi à essayer de dégoter des fonds pour une prochaine expédition au Pérou ou à embêter les jolies filles.

Horatio Bottomley

40 ans. Journaliste devenu politicien à succès. Il aime à rappeler qu'il a commencé à travailler à 14 ans. Il y a une douzaine d'années, il a fondé plusieurs journaux, notamment le célèbre Financial Times. Il a eu affaire à la justice, pour fraude, il y a quelques années, mais a été acquitté. Il aime parler de ses réussites professionnelles.



Howard Carter

26 ans. Un ami intime de Lord Minute. Égyptologue renommé, il revient tout juste de Deir el-Bahari où il a travaillé 5 ans à la retranscription des bas-reliefs du temple d'Amon. Bientôt il retournera en Égypte pour y prendre le poste d'inspecteur général des monuments au Conseil suprême des Antiquités égyptiennes. C'est un homme intelligent, curieux et d'un abord facile.

Sean McGowan

Sean McGowan est un aristocrate désœuvré de 26 ans, beaucoup trop riche, beaucoup trop jeune. Arrogant, sûr de lui, il sait qu'il n'aura jamais à travailler. Ses parents sont morts il y a un an lors d'une croisière. Le bateau a coulé mystérieusement et les corps n'ont jamais été retrouvés. Depuis, Sean erre de soirée mondaine en club privé, boit, se drogue, parle trop fort et embarrasse régulièrement ses hôtes.

Quelques noms et métiers pour improviser

Kane Taylor, Cayden Ramos, Jorge Summers, Richard Abbott, Zayne Garcia, Kayson Herring, Sullivan Hancock, Kayson Mitchell, Ronin Montoya, Dustin Drake, Keith Schultz, Austin Hayden, Jake Sexton, Micah Pope, Santiago Carey, Nicholas Frye, Colt Langley, Paul Compton, Jerry Morrison.

Militaire, chanteuse, musicien, scientifique, ecclésiastique, patron de presse, homme et femme à tout faire, professeur, philosophe, dilettante, policier.

LE VOL DE LA MONTRE

Vers 18 h, un domestique vient voir Lord Minute en courant. Il est complètement affolé, une montre de la collection spéciale a disparu. Elle était pourtant sous clé, sous une cloche en verre, presque à la vue de tous.

Après une rapide enquête, il semblerait qu'un serviteur soit aussi manquant. Il y a de cela trois heures, Franck Corni est parti chercher de la nourriture, mais il n'est jamais revenu.

Le seul témoin est Sean McGowan. Fébrile, les yeux roulant dans leurs orbites, il leur dira qu'il a vu un serviteur prendre la montre et disparaître. Littéralement. Comme s'il s'était fondu dans l'air. Cet événement a marqué Sean qui se fera raccompagner rapidement chez lui, malgré ses affirmations.

Si la police est mise au courant (via McNaghen par exemple), les agents assureront Lord Minute de tout mettre en œuvre pour retrouver le bien. McNaghen assure, quant à lui, connaître Sean et

ses frasques et il ne lui fait absolument aucune confiance.

Si Rex et Lady viennent sentir les lieux, ils seront extrêmement gênés par une odeur étrange d'épice et d'ozone, uniquement dans la zone où se trouvait la montre. Le sol est noirci par la poussière et un symbole occulte y apparaît un instant (Perception/8)

CE QU'IL SE PASSE

La montre est un objet magique extrêmement puissant lié à Nyarlathotep, un ancien dieu, incarnation du Chaos. Elle existe en même temps à différents endroits et chaque exemplaire est lié aux autres.

Le Hellfire Club, un groupe de gentlemen adeptes de sciences occultes, veut s'en emparer pour invoquer et obliger le dieu à leur accorder ses pouvoirs et régner sur le monde. Parce qu'ils s'ennuient sans doute.

Ils contactent Franck Corni et lui promettent de l'argent pour voler la montre chez Minute. Au moment où il touche la montre, Franck se rend compte de son pouvoir, et de son lien avec les autres exemplaires. Interpellé par Sean McGowan, il utilise instinctivement le pouvoir de la montre pour ralentir le temps et fuir de la Garden-Party. Sans comprendre véritablement ce qu'il vient de se passer, il se dit qu'elle a bien plus de valeur que ce qui lui avait été initialement promis.

Franck décide d'aller voir un spécialiste, mais cela se passe mal. Il finit par essayer de la vendre à un receleur mais la discussion s'envenime et il finit par le tuer en utilisant de nouveau la montre, ce qui le rend de plus en plus fou. Il entend des voix dans sa tête, des voix impies et lointaines. Il voit des images de mondes qui n'existent pas, qui n'existent plus ou pas encore, des arches infinies, des architectures étranges aux angles impossibles. Et surtout il voit les autres exemplaires de la montre, existant simultanément au même moment.

L'un de ces exemplaires se trouve dans l'estomac d'Aron Kominski, actuellement prisonnier d'un asile. Le troisième exemplaire est bientôt mis en vente par un collectionneur privé chez Sotheby's.

Si les montres sont rassemblées, elles auront le pouvoir d'ouvrir un passage pour laisser passer une des multiples formes du dieu du chaos, et Nyarlathotep apparaîtra enfin pour détruire Londres !

L'ENQUÊTE

Franck Corni

Franck est un homme robuste d'une trentaine d'années, courageux mais pas bien malin, cherchant constamment un moyen de s'en sortir. Incapable de conserver une relation, il vit seul et sans enfants dans une chambre de bonne des faubourgs de Londres. Il vit de petits boulots, et parfois de quelques rapines sans importance, pour lesquelles il n'a jamais été pris. Lui-même n'en sait rien, mais il se trouve que sa famille, du côté de sa mère, a déjà eu affaire avec l'occulte, et sa grand-mère a conclu il y a demi siècle de là, un pacte avec une entité d'outre-monde accordant longévité et santé à sa famille. Franck a hérité de cette santé insolente, mais, en contrepartie, sa santé mentale est rapidement altérée lorsqu'il a affaire à la magie. Était-il prédestiné à être le déclencheur de l'apocalypse ? Ou bien n'est-il que le jouet du hasard ?

L'enquête sur Franck permettra de savoir qu'il s'agissait d'un type normalement tranquille, sans histoire, ni famille, et qui travaillait bien. Son dernier employeur est le Baron Gregory Brittlefish, un Irlandais qui n'était pas à la fête de Minute. Il habite à environ une heure de calèche. Si les joueurs s'y rendent, Brittlefish les accueillera chaleureusement. Mis au courant, il chargera son employé et jurera de tout faire pour le retrouver et le traduire devant la justice. Il n'a malheureusement pas d'autres informations.

Franck Corni. 33 ans. Brun, cheveux courts. Petite balafre sur la joue gauche. Puissamment charpenté. Air maussade. Yeux fiévreux.

Gregory Brittlefish

Il ne le dira pas, mais Brittlefish appartient au Hellfire Club, des bourgeois attirés par l'occulte, utilisant la magie pour leur accorder richesse et pouvoir.



Un jet d'**Occultisme/8** permettra aux joueurs de voir que sa bibliothèque contient quelques ouvrages étranges, mais rien d'ostensiblement magique, bien que quelques symboles ici ou là puissent montrer son intérêt.

Brittlefish est celui qui a engagé Franck pour voler la montre mais, alors qu'il devait aussitôt lui livrer la montre, Franck lui a totalement échappé. Il n'a aucune idée de là où il peut se trouver, mais il va en faire part ce soir aux autres membres du club. Si Franck et la montre n'ont pas été trouvés d'ici là, les membres du club invoqueront un Byakhee, une créature ailée monstrueuse, pour le retrouver et le ramener.

Baron Gregory Brittlefish. 64 ans. Grand. Bon vivant. Embonpoint important. Occultiste amateur. Conspirateur. Air jovial. Moustache fournie. Membre du Hellfire Club de Londres et sans doute de bien d'autres club et cabinet.

Rodney et Cooper

Germain(e) connaît deux petites frappes, des Irlandais qui trafiquent un peu de tout, de la contrebande, de l'alcool, des armes parfois mais aussi pilleurs de tombe, casseurs de genoux et bien d'autres activités peu recommandables. Ils ont les oreilles qui traînent et monnayent leurs informations à qui les veut sauf, évidemment, à la police. Ils donnent rendez-vous dans un parc, à la tombée de la nuit.

Le temps pour arriver sur les lieux semblera aux joueurs très long. Les ruelles de Londres semblent s'étirer à l'infini tandis que la fête prend une



ampleur démesurée et probablement un peu hystérique.

Si l'ambiance dans Londres est festive, avec l'arrivée de la nouvelle année, il y a beaucoup de gens dans les rues, principalement des fêtards, ici au contraire c'est très calme. On entend le bruit de la ville au loin et le sifflement du vent dans les arbres.

Les deux compères parlent avec un accent épouvantable, mais se montreront amicaux dès qu'ils seront payés.

- Ils ont entendu parler d'un type qui aurait voulu vendre un objet précieux chez un receleur du nom de John Melbourn mais la maison a brûlé il y a quelques heures. Ils ne savent pas si Melbourn est encore en vie.
- Un copain à eux, le garde du corps de Melbourn, était présent. Il s'appelle Bill Averty et ils n'ont pas de nouvelles depuis l'incendie.
- L'adresse de la maison de Melbourn est du côté de Whitechapel.

Rodney, 41 ans. Taille moyenne. Mains calleuses. Fine moustache. Cheveux plaqués en arrière. Aime jouer avec un gros couteau.

Cooper, 28 ans. Petit. Rapide. Les yeux toujours en mouvement. Mal rasé. Vigilant.

La maison de Melbourn

La bâtisse de deux étages, avec un restaurant au rez-de-chaussée, est à moitié effondrée. Les pompiers viennent d'éteindre le feu et l'édifice est encore fragile. Les policiers ont sorti le corps de Melbourn pour l'emmener à la morgue, et il ne semble pas y avoir d'autres victimes.

Il y a beaucoup de passants, et quelques curieux qui sont là depuis le début. L'un d'entre eux, Gene Rodahall, un Ecossais d'une soixantaine d'années, connaissait la victime. Interrogé convenablement, il avouera connaître Bill et dira qu'il doit sans doute se trouver chez sa maîtresse située à deux rues de là, Mary Dreyfus.

Gene Rodahall, 61 ans. Taille moyenne, dégarni. Petites lunettes rondes. Habillé classe mais avec des vêtements un peu abîmés. Parle lentement avec un accent écossais épais.

Chez Marie Dreyfus

Si les personnages débarquent chez Marie sans précaution, Bill pensera qu'il s'agit de Franck venu le tuer et il tentera de s'enfuir par les toits. S'il est tard, Marie sera absente. Si elle est présente, elle cherchera à tout prix à protéger Bill.

Une fois rattrapé ou rassuré, il expliquera ce qu'il s'est passé.

- Selon Bill, Franck a débarqué chez le receleur comme une tornade. Il était agité, l'air fiévreux et parlait d'une manière hachée. Il a proposé la montre, mais Melbourn lui a donné un prix trop bas. Le ton est monté et, d'un coup, Franck s'est mis à baver. Son regard est parti dans le vide, puis il a attrapé un coupe-papier sur la table et a planté Melbourn dans la gorge à une vitesse presque surnaturelle. Franck a regardé le cadavre, puis Bill, et a renversé une lampe à huile avant de sauter par la fenêtre, du deuxième étage. Bill n'avait jamais vu quelqu'un se déplacer aussi vite avant.
- Bill sait aussi que Melbourn est la seconde personne que Franck a vue. Il s'est d'abord rendu chez un horloger du quartier. Il ne connaît pas le nom, mais il n'y en a pas tant que ça dans le coin. Les personnages devraient pouvoir le retrouver facilement.

Marie Dreyfus, 24 ans. Brune, cheveux mi-longs bouclés. Taille moyenne. Prostituée. Air las. Amoureuse de Bill. Fera tout pour le protéger.

Bill Averty, 31 ans. Légèrement plus grand que la moyenne. Athlétique. Châtain, cheveux courts, yeux bleus, regard doux.

L'horloger

Sigismond Adamsky est un horloger discret, travaillant dans un atelier minuscule dans le quartier de Whitechapel. Toutes les pièces visibles sont des œuvres d'art. Étrangement, Lord Minute ne le connaît pas et n'a jamais visité son atelier.

D'abord réticent, il finit par leur dire que Franck est bien venu à sa boutique faire expertiser la montre et qu'il a voulu lui racheter mais que ce dernier n'a rien voulu entendre. Il avait l'air agité. Si les personnages posent des questions sur la montre en elle-même, il dira avoir vu des gravures et des symboles étranges qui lui ont rappelé la montre d'un de ses compatriotes polonais, aujourd'hui disparu, Aaron Kosminski. Il pensait qu'il s'agissait de la même montre et souhaitait savoir ce qu'il était advenu de son ami, mais Franck est parti bien trop vite, sans lui vendre la montre ni rien lui dire d'intéressant. Aaron était barbier, mais il a disparu il y a une dizaine d'années.

Sigismond Adamsky, 78 ans. Petite barbe blanche. Yeux bleu clair malicieux qui ne cillent pas. Regard direct. Petites lunettes carrées. Porte un veston marron et un pantalon en velours.





HÔPITAL PSYCHIATRIQUE DE LEAVESDEN

Aaron se trouve depuis 1885 à l'hôpital psychiatrique de Leavesden à quelques dizaines de kilomètres au nord-ouest de Londres. On y soigne de nombreuses personnes depuis des années, mais Aaron est un cas particulier, décrit comme irréversible depuis longtemps. On se contente de l'aider du mieux possible, mais aucune amélioration n'a été constatée.

Aaron Kosminski



Aaron Kosminski est un suspect dans l'affaire de Jack l'Éventreur. Il sera très difficile de le savoir, Melville McNagen ayant détruit une partie des archives concernant cette affaire à sa prise de fonction.

Il sera compliqué d'y accéder. Aaron est complètement fou et les infirmières pourront témoigner de sa difficulté à communiquer. Il souffre d'hallucinations auditives et de peurs

paranoïaques. Il refuse, entre autres, de se laver et de manger si la nourriture est dans un plat.

Un jet d'**Occultisme/8** permet de voir les nombreuses scarifications qui parsèment son corps et de comprendre qu'Aaron a écrit quelque chose dans une langue probablement oubliée de tous.

En faisant appel aux infirmiers pour le maintenir, il est possible de recopier et de lire les runes qu'il s'est gravées dans la peau et d'en tirer un sortilège permettant de communiquer avec son esprit.

Donnez aux joueurs la carte suivante

Communier avec l'esprit

Tous les participants doivent se tenir la main et psalmodier l'incantation. Une drogue spéciale devra avoir été préparée et devra être ingérée préalablement. **Occultisme/9**. En cas d'échec, la drogue ne fait pas effet et tout est à recommencer. Perte d'un point de **Moral**. En cas de réussite le sort fonctionne. **Corps** ou **Psychisme/9**, perte de 3 points de **Moral**, 1 par succès et AV.

Cette version du sort ne fonctionne que pour communiquer avec l'esprit d'Aaron.

Dans l'esprit de Jack l'Éventreur

Les personnages apparaîtront dans une version de Londres complètement ravagée, presque en ruine. L'odeur de putréfaction et d'excrément y est puissante. Parfois, viennent s'y ajouter les effluves écoeurants d'un parfum bon marché bien trop présent. Les femmes, laides à vomir, et les hommes, abjects, rient et tuent pour un rien. Il y a beaucoup de bruit, le hennissement des chevaux, le craquement du bois, des pas pressés dans les flaques d'eau boueuses. La réalité n'a pas la même valeur ici. Les gens apparaissent ou disparaissent aléatoirement, et il est difficile de se diriger.

Soudain un bruit de course. Le sifflet d'un policier suivi d'un : « Arrêtez-vous ! ». Un instant plus tard un éclair aveuglant, une odeur d'ozone, puis un vomissement.

Aaron apparaît dans leur champ de vision. Il a l'air mal en point. Son manteau est recouvert de sang et il se sert de son chapeau haut-de-forme pour couvrir une vilaine blessure. Il entre dans un pub, puis s'effondre comme un sac sur un banc à l'arrière. Des rires d'enfants au loin. « Ben alors msieur, ça va pas ? ». Le tic-tac d'une montre se fait entendre, de plus en plus fort. « Il est là ! » hurle le policier. Aaron met la main à la chaîne pendue à son cou, prend la montre, l'ouvre et l'univers se fige. Il se déplace au milieu des policiers qui ne bougent pas. Une chope de bière est encore en suspension dans les mains de la serveuse. Aaron s'échappe en pleurant. Alors qu'il court dans les rues boueuses, une femme apparaît. Il se jette sur elle et le tue rapidement.

Une odeur forte d'opiacé flotte dans l'air, tandis qu'il découpe méthodiquement sa victime. Des bruits de pas résonnent dans l'allée, un homme en noir, une sorte d'ombre aux yeux rouges se jette sur Jack, le soulève au sol d'une main et lui arrache la montre de l'autre. L'homme regarde la montre quelques instants puis l'enfonce dans la gorge de Jack avant de disparaître en fumée. Quelques instants plus tard, Jack est arrêté et la vision

disparaît.

Régulièrement dans la vision, un chat noir à trois queues apparaîtra.



Retour à la réalité

Dans l'asile, les lumières éclatent une à une tandis que des ombres se forment. Aaron est prostré sur le sol. Devant lui, une montre aux reflets colorés gît dans une flaque de bile. Des hurlements se font entendre dans l'aile de l'asile comment de longs hululements douloureux. L'odeur du sang couvre tout. Les membres du personnel sont possédés. Ils ont les yeux rouges, flamboyants. Ils attaquent les personnages, tentant de leur arracher la gorge à mains nues !

Les couloirs, comme les rues de Londres, s'étirent à l'infini. Impossible de trouver la sortie. Les portes mènent à des couloirs et d'autres portes mènent à d'autres couloirs identiques.

Donnez aux joueurs la carte suivante

Montre de Jack

Vitesse surnaturelle. En dépensant 3 points de Moral (Psychisme/8), le temps s'arrête autour du personnage pendant une dizaine de secondes (1 tour de jeu).

Les membres du personnel possédés

Combat 8, Encaissement 4, Dégâts 3, 1 AV : Dégâts +2, Meute (+1 AV gratuit par membre du personnel attaquant la même cible)

Après ce qu'il semble des heures de fuite, les personnages font irruption dans le bureau du Directeur. Un homme gigantesque à la tête de serpent, portant un masque de chirurgien sur le visage. Dans sa main une gigantesque seringue et sur sa poitrine un badge blanc sans écriture. Il porte un gros trousseau de clés à la ceinture.

Le Directeur

*Combat 10, Encaissement 9, Dégâts 4, 1 AV :
Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2.*

Une fois le Directeur vaincu, donnez la carte suivante aux joueurs.

Trousseau de clés du Directeur

La prochaine porte déverrouillée avec l'une de ces clés s'ouvrira vers n'importe quel endroit au choix du joueur qui l'utilise. Perte de 3 points de **Moral** à chaque utilisation. **Psychisme /6** pour réduire la perte. Il y a cinq clés, chaque utilisation brisant définitivement une clé.

S'ils fouillent le bureau, les personnages trouveront des dossiers de patients, tous plus étranges les uns que les autres.

Dans un tiroir, un petit carnet noir, fermé d'une lanière rouge et frappé d'un logo en forme de chat noir a trois queues, comporte des lignes d'une écriture fine et maladroite dans une langue impossible à reconnaître, ainsi que les noms de quelques membres du Hellfire Club. On y trouve notamment le Baron Brittlefish, ainsi qu'une douzaine d'autres noms de personnes importantes, de haut rang dans la société Londoniennes.

LA SECONDE MONTRE

La montre

Maintenant que les joueurs possèdent la montre de Jack, ils sentent où se trouvent les autres exemplaires. Le porteur peut avoir une vision d'un autre porteur de montre. Il voit ce que voit l'autre, comme s'il était dans du coton, par flash de quelques secondes, rien de précis, un son, une image tordue. Rien de plus mais c'est parfois suffisant.

Une fois à l'écart de l'asile, dans un endroit en sécurité, le porteur de la montre de Jack entend un coup de marteau, comme s'il se trouvait dans une salle de vente. Il lui apparaît l'image sombre et torturée d'une pièce dont les rangées de sièges portent des fantômes faits d'une fumée grise immonde. Le son est distordu, lointain.

En se renseignant, ils apprendront qu'il y a une vente d'objet précieux à Sotheby's le soir même. Il est tout à fait possible que les personnages aient connaissance de cette information même sans avoir retrouvé la première montre auquel cas les événements prendront une tournure différente.

La vente aux enchères

Un second exemplaire de la montre doit être vendu aux enchères dans les heures qui suivent. La salle des ventes se trouve au rez-de-chaussée d'un petit bâtiment en pierre dans les beaux quartiers de Londres. Encore une fois, les rues sont pleines de monde. Les chevaux piaffent et courent. Les gens se pressent dans les boutiques ou en dehors, montant des chapiteaux, installant des décorations, jouant de la musique dans les rues. Malgré le froid, la crasse, la pauvreté, cette fin de siècle sera grandiose.

Si les joueurs ne font rien de particulier, la vente commencera à 9 h du matin, quelques pièces seront vendues, puis la montre apparaîtra. Quelques acheteurs feront monter les enchères, mais elle n'a pas véritablement de succès. Lord Minute peut enchérir sans problème. Mais au moment où le marteau touche le bloc en bois, le son du coup résonne longtemps. Les acheteurs sont figés dans la pièce, rien ne bouge et le claquement du marteau continue à résonner comme le bourdonnement étiré d'un millier d'abeilles.

Si les joueurs n'ont pas la montre de Jack, ils seront figés, mais ne s'en rendront pas compte. Un jet d'**Occultisme/11** permettra de comprendre que quelque chose d'étrange est arrivé lorsqu'ils se verront que la montre sur son présentoir quelques instants auparavant a disparu à la vue de tous. Une odeur de poudre et d'ozone se fera sentir. Rex et Lady pourront la suivre.

Ils verront une forme humanoïde s'enfuir de la salle des ventes, en passant par une porte à l'arrière donnant sur une ruelle. Soudain, les personnages entendront un son rappelant vaguement celui que pourrait faire une voile en cuir, puis verront apparaître une sorte de chauve-souris démesurée, de plusieurs mètres d'envergure, au corps décharné et sale et à la puanteur d'outre-tombe. La créature fond sur la forme pour l'agripper et s'envoler.



Il émane d'elle un froid glacial, comme venu d e l'espace.

Si les joueurs possèdent la montre, ils ne sont pas affectés par le ralentissement du temps, et pourront agir normalement. Auquel cas, ils verront Franck surgir du fond de la salle des ventes et courir pour attraper la seconde montre. Son visage est creusé et ses yeux noirs de fatigue comme s'il n'avait pas dormi depuis des jours. Aux joueurs de voir ce qu'ils vont faire, mais si Franck voit que les personnages sont capables d'agir il pose la main sur la seconde montre et l'active à son tour obtenant par rapport aux joueurs une vitesse surnaturelle au prix d'un effort encore plus important pour sa santé mentale déjà vacillante. Auquel cas, il sort dans la ruelle et se fait attaquer par la créature aux ailes de chauve-souris comme dans le cas précédent.

La créature n'a qu'un seul but, enlever Franck.

- Si le Byakhee réussit à prendre Franck, le Hellfire Club récupère sa montre, ainsi que celle de la vente aux enchères s'il a réussi à la prendre.
- Si les personnages se défont du Byakhee, Franck s'enfuira avec les montres en sa possession.

Byakhee, créature interstellaire aux ordres du Hellfire Club

Fondre sur sa proie pour l'emmener dans l'espace glacial 9.

Un personnage pris dans ses griffes peut tenter de se défaire de l'étreinte de la créature, mais une seule fois en réussissant un jet de **Corps/10**. En cas d'échec, il est engourdi par le froid et ne peut rien faire.

Émaner un froid glacial et paralysant 9. À chaque tour, les personnages proches de la créature doivent réussir à éviter le froid ou perdre leur action. Il est possible d'agir quand même en dépensant un point de **Moral**.

Encaissement 7. Les armes magiques font +1 aux dégâts.

Griffes acérées (mais elle ne s'en servira pas ici), Dégâts 3, 1 AV : Dégâts +3





LE FINAL

Quel que soit le temps qu'aura pris l'enquête, les personnages sont maintenant le 31 décembre à 23 heures. Dans les rues de Londres, le bruit est infernal. Des centaines de milliers de personnes sont de sorties pour fêter la fin du siècle. Il y a de la musique partout, discordante, sans rythme défini. Des cotillons multicolores tombent d'on ne sait où. Les personnages sont pris à partie par une population rendue hystérique. Le onzième coup de cloche de Big Ben vient de résonner. Un monumental zeppelin cramoisi surgit du ciel, comme une apparition incongrue.

Si Franck possède les montres, ses visions se sont intensifiées. Il traverse la foule et se rend près de Big Ben où il esquive les gardes dépassés par les événements et pénètre dans la tour dans l'espoir dans atteindre le sommet. Pendant sa montée, poursuivi par les cultistes, il débite les incantations apprises lors de ses visions impies, ouvrant petit à petit un portail dans notre réalité.

Si c'est le Hellfire Club qui possède les montres, ce sera Brittlefish et une douzaine de ses amis qui pénétreront la célèbre horloge et dont il faudra se défaire. Contrairement à Franck, ils ne savent pas

utiliser la montre, et seul leur nombre leur permettra d'arriver à leur fin.

Organisez des combats ou une fuite épiques à chaque palier que les personnages atteindront. S'ils poursuivent Franck, il sera insaisissable, activant la montre pour disparaître rapidement, ou apparaître ailleurs, dans leur dos, à l'extérieur sous la pluie et les éclairs, ou même à plusieurs endroits à la fois. Si ce sont les membres du Hellfire Club, alors les combats seront plus physiques, à l'épée ou avec des armes à feu. Les escaliers en métal sont branlants. Les vitraux ne demandent qu'à exploser avec la chute d'un ennemi. Un joueur en mauvaise posture peut se raccrocher à un pan de mur explosé. Faites dans le grandiose !

Puis, au moment d'arriver au sommet, celui-ci explose dans un déchirement lumineux. Un grognement venu du fond des âges fait vibrer la structure entière. L'espace se distordra une seconde comme la surface d'un plan d'eau puis, dans un bruit épouvantable, des tentacules aux proportions impossibles apparaissent et frappent au hasard, happant les cultistes, les réduisant à l'état de pulpe sanglante. Si les personnages ne font rien, Londres est perdue !

Mise en scène du final

Pour se débarrasser de l'avatar de Nyarlathotep, il faut, en première étape, tuer ou se débarrasser des cultistes dans la tour. Leur nombre est indéterminé. Il peut en arriver de n'importe où. Rendus déments par l'apparition de la créature, ils se sacrifient sans hésiter, pensant ainsi ressusciter dans un nouveau monde fantasmé. Utilisez-les pour blesser les personnages et ralentir leur progression. Ils peuvent tomber, se faire attraper et broyer par un tentacule ou mourir de n'importe quelle autre manière que vous jugerez spectaculaire. Pour ce combat, autorisez la règle suivante :

*À chaque fois qu'un antagoniste est vaincu par un personnage, le joueur peut dépenser 1 AV pour obtenir l'effet : **Mort spectaculaire**. Auquel cas, la victime meurt d'une façon suffisamment graphique pour que le personnage auteur du coup, ainsi que les témoins, gagnent 1 point de **Moral**.*

Cultistes déments, assoiffés d'un pouvoir destructeur.
Toges mauves. Extatiques. Vieux.

Combat 8

Épée ou Pistolet, Dégâts 4, 1 AV : Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2

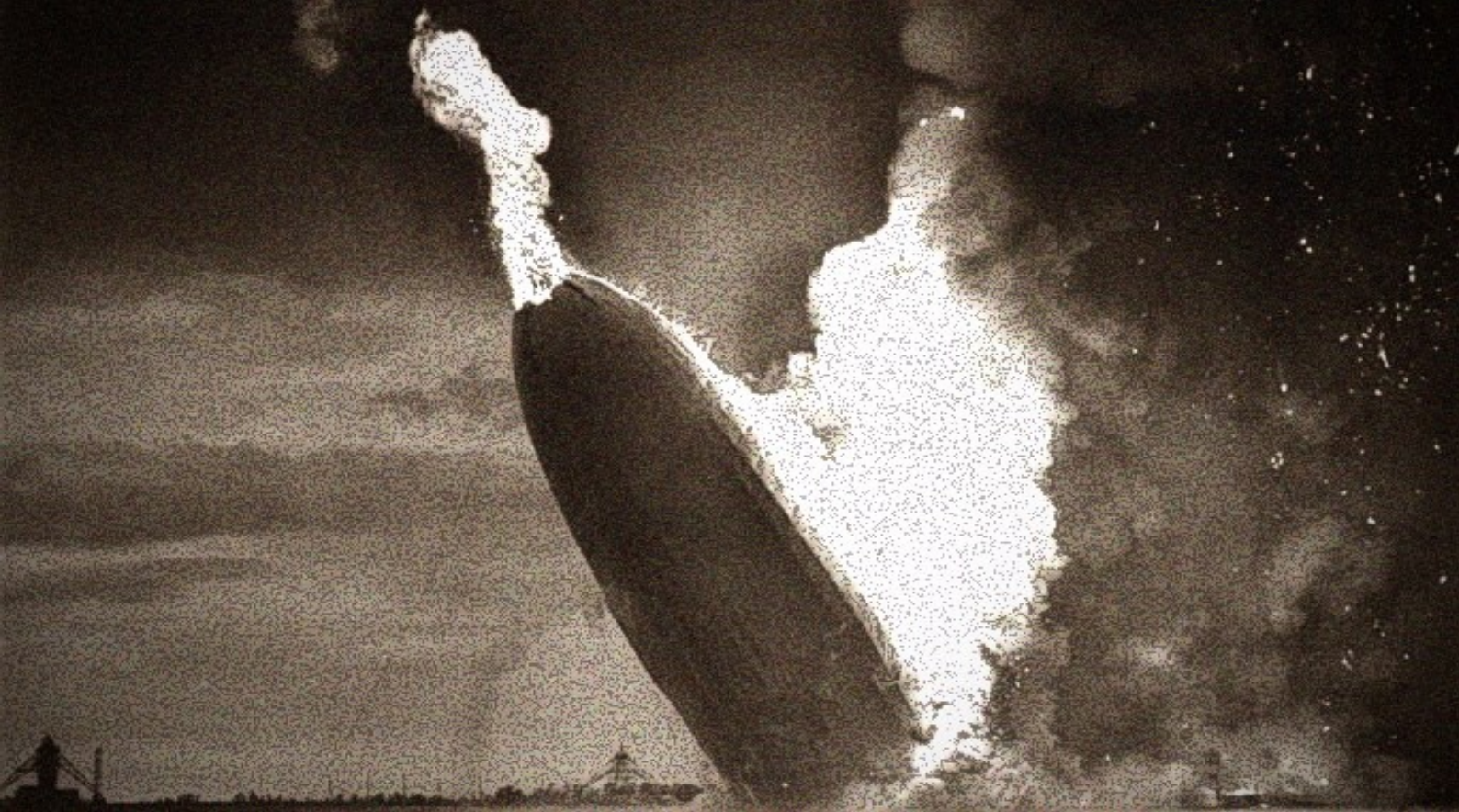
Encaissement 3

Une fois en haut de la tour, il faudra repousser la créature, en usant de moyens magiques si possible (Minute porte un Signe des Anciens, un tatouage magique permettant d'éloigner les monstres et Emily peut tout à fait improviser une incantation).

Franck (ou Brittlefish) sera visible non loin, en lévitation, auréolé d'une lumière glauque, des éclairs frappant tout autour de lui.

Prenez en compte toutes les idées des joueurs et donnez un nombre de **points de victoire**, entre 1 et 3, en fonction de la réussite du jet de dé (1 pour une réussite, +1 par AV), de la pertinence de l'idée en question, de son côté pulp ou d'autres paramètres à votre convenance. Voici quelques exemples.

- Tuer Franck ou Brittlefish. Il est difficile à toucher, mais avec une arme à feu ou de lancer, c'est parfaitement possible. Il dispose d'un **Encaissement** de 9. Il donne **2 points de victoire**.
- À l'aide d'un sortilège improvisé, ils peuvent canaliser et retourner son énergie magique contre la créature. Jet d'**Occultisme/11**, **1 point de victoire** par tour, mais le ou les personnages engagés ne peuvent bouger et deviennent des cibles faciles.
- Graver un Signe des Anciens au sol demande trois tours de jeu (-1 par personnage impliqué) et un jet d'**Occultisme/11**. Une fois ceci fait, la créature ne peut plus attaquer directement les personnages dans ces lieux, mais elle étendra ses tentacules pour s'attaquer directement aux Londoniens ! **2 points de victoire**.
- Sacrifier une montre dans le cœur de portail, jet de **Vigueur/8** pour la lancer et obtenir **2 points de victoire**.
- Si les personnages possèdent une montre, ils savent instinctivement que leur pouvoir vient d'augmenter drastiquement. Pour **1 point de Moral**, ils peuvent maintenant disparaître et réapparaître instantanément, dans une zone d'une centaine de mètres. Il est possible d'emmener une personne supplémentaire par point de Psychisme. Pourquoi ne pas monter sur le zeppelin, et l'enflammer avant de l'écraser volontairement sur Nyarlathotep ? En cas de réussite, **6 points de victoire**. N'oubliez pas qu'il y a des gens dans l'appareil, une demi-douzaine d'agents en vol, et peut-être une vingtaine de passagers. Qui sauver ?
- S'ils n'ont pas de montre ou ne veulent pas s'en servir, il y a une corde qui pend du zeppelin. Un personnage rapide et agile devrait pouvoir y monter, à plusieurs dizaines de mètres du sol, alors que l'univers s'est ouvert sous lui et qu'un monstre millénaire tente de tout détruire.
- Les poutrelles d'acier attirent les éclairs. Il devrait être possible à un personnage fort de déplacer l'une d'entre elles pour toucher un tentacule et ainsi électrocuter la créature. **2 points de victoire**.



- L'une des immenses cloches est encore en place, mais elle ne tient plus qu'à une corde. Un tir bien placé (**Chasse/12**) devrait la couper au bon moment, écrasant et coupant un tentacule. **1 point de victoire.**
- Régulièrement un personnage se fera attaquer par un tentacule (**Difficulté 9** pour éviter cela). En cas d'échec, le personnage est attrapé et broyé au prochain tour (**Dégâts 7, +5 par tour**). Les joueurs n'ont que quelques secondes pour le délivrer ! Les armes tranchantes, l'électricité et la magie peuvent desserrer l'étreinte (**Encaissement 7**), un personnage extrêmement agile ou fort peut aussi s'en sortir (**Difficulté 11**).
- Un personnage peut tout à fait se sacrifier. S'il trouve une manière judicieuse de le faire, émouvante, ou intéressante, cela peut valoir de **3 à 5 points de victoire.**

Les personnages n'ont que 10 tours de jeu pour repousser la créature. Passé ce délai, elle sera trop bien implantée dans ce monde et y sèmera la mort et la destruction. Londres sera détruite puis la bête repue repartira comme elle venue. Il y aura des dizaines de milliers de morts, et Londres mettra des années à s'en remettre.

Si les joueurs accumulent **10 points de victoire**, ils parviennent à repousser la créature.

Les dégâts sont considérables. Venu de nulle part, malgré la destruction de Big Ben, minuit sonne.

Dans la rue la liesse et l'hystérie frappent la population qui hurle en même temps que les coups frappent. Au douzième coup, la fracture dans l'univers se referme et la créature repart dans un bruit assourdissant.

Les Londoniens auront sans doute bien vu les événements mais auront mis ça sur le compte de l'alcool, du délire collectif, de la folie ambiante, mais les personnages sauront, eux, ce qu'il s'est vraiment passé.



Scénario original

Yannick « Orlanth » Polchetti

Relecture

Frédéric Leroy

Graphismes/Illustrations

Yannick Polchetti, Laurence Tsai

Illustrations des personnages et coins de feuilles

Raphaël Lalanne

Règles

Big Ben Tentacule utilise les règles d'YxY Apéro, un jeu de rôle gratuit, adaptable à différents univers. Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les spécificités nécessaires à l'utilisation du scénario précédent.

PERSONNAGES

Comme dans YxY-Apéro, les personnages sont définis par des domaines, et quelques caractéristiques supplémentaires spécifiques.

Domaines

Il n'y pas de liste de compétences précises, mais simplement des domaines couvrant l'ensemble de ce qu'un personnage peut être amené à faire. Lorsqu'un joueur doit effectuer un jet de dés, il voit avec la Maîtresse de jeu le domaine le plus approprié et correspondant à la description qu'il fait de la résolution de l'action. Par exemple, esquiver un coup se fait normalement avec le domaine **Pugilat**, mais si le joueur décrit, par exemple, que son personnage est très baraqué, et que le coup provenant d'une arme contondante il préfère utiliser **Vigueur** pour encaisser, cela ajoute du jeu et la Maîtresse de jeu est encouragée à accepter l'utilisation de ce domaine pour ce cas précis.

Pour éviter d'alourdir la partie par de trop nombreuses négociations, les joueurs sont invités à ne pas abuser de cette possibilité, et d'aller à l'essentiel. Mais les descriptions et les domaines, parfois interchangeables, sont une des forces du système YxY, n'hésitez pas à vous en servir.

Les domaines suivants annulent et remplacent ceux de la version classique d'YxY-Apéro.

Vigueur

Il s'agit de la force, de l'endurance, de la vitesse, de l'agilité et tout ce qu'est capable d'accomplir un corps en bonne santé.

Investigation

La capacité d'un personnage à remarquer des détails, à déduire et tirer des conclusions. Ce domaine peut aussi bien servir à fouiller une pièce, qu'à interroger un suspect. C'est un mélange de perception et d'intelligence.

Société

Le charme et l'autorité permettant de se faire respecter et aimer en société. Utile pour les commérages, le badinage, et les prêts bancaires. Ce domaine peut aussi se servir pour connaître et comprendre les codes d'une société à laquelle on n'appartient pas et se faire passer pour quelqu'un qui y est né.

Éducation

Indique la quantité et la qualité des connaissances d'un personnage. Le plus souvent il s'agit de connaissances universitaires, mais parfois, un autodidacte éclairé peut aussi avoir une bonne éducation.

Psychisme

Ce domaine comprend la résistance aux événements perturbants, le courage et la volonté. Avoir une haute valeur indique une certaine stabilité mentale, ce qui est utile pour éviter de finir dans un asile au moindre événements surnaturel.

Pugilat

Les capacités d'un honnête homme à se battre à

l'aide d'armes rapprochées, telles que canne-épée ou fleuret. Certains moins éduqués utilisent des armes comme les massues, les couteaux ou même leurs poings. N'oubliez pas de relever vos manches.

Chasse

Un véritable Lord sait utiliser les armes à distance, comme les fusils, mousquets, et pistolets modernes.

Occultisme

Cette connaissance permet la compréhension du monde étrange, des créatures d'outre-monde et des moyens de les combattre, et parfois de la sorcellerie.

Moral et Encaissement

Ces deux caractéristiques fonctionnent exactement comme dans YxY-Apéro, n'hésitez pas à vous y référer.

Flegme

Le Flegme est une réserve d'énergie spécifique aux personnages de Big Ben Tentacule. Elle représente la résistance inhérente des combattants de l'occulte, leur défense face à l'inconnu, mais aussi leur talent extraordinaire.

La valeur initiale est de 5.

À tout moment, un personnage peut dépenser un point de **Flegme** pour éviter la perte d'un point de **Moral** lié à une situation embarrassante, ou dangereuse pour la santé mentale. L'utilisation d'un sortilège, la vision d'un monstre horrible, ou n'importe quel autre moment nécessitant la maîtrise de ses émotions.

Un point de **Flegme** permet aussi de gagner instantanément, et à tout moment, un **AV** pour n'importe quelle action. Aucune explication n'est demandée. Le personnage sait faire. Parfois, lorsqu'il réussira une action grâce à la dépense de

Flegme, il exprimera son contentement en levant malicieusement un sourcil.

Un personnage avec 0 en **Flegme** se trouve tout débraillé et ne peut se présenter ainsi vêtu devant ses pairs.

Toute action de repos, permettant de réfléchir au calme et de faire des plans, permet de récupérer entre 1 et 3 points de **Flegme**.

Toute action typiquement british comme boire un thé, ne pas réagir aux événements ou faire de l'humour absurde permet de récupérer entre 1 et 3 points.

SANTÉ MENTALE

La vision de choses horribles, de monstres impies, de scènes morbides, peut ébranler la santé mentale des personnages et même les conduire à la folie pure, auquel cas, leur carrière de chasseurs occultes peut être compromise.

Jet de Santé mentale

En termes de règle, à chaque fois que les personnages expérimenteront un événement susceptible de leur faire perdre pied, ils devront effectuer un jet de **Psychisme** contre une difficulté plus ou moins élevée en fonction de la menace.

En cas d'échec, le personnage perd le nombre de point de **Moral** indiqué par la menace.

En cas de réussite, il réduit la perte d'un point, +1 point supplémentaire par **AV**. Pour certaines menaces, il est tout à fait possible de devenir fou, alors même que le jet est réussi. Un occultiste avisé conservera quelques **AV** et points de **Flegme**, au cas où.

Si le **Moral** d'un personnage atteint 0, il sera frappé d'une folie temporaire, un état mental qui le poursuivra tant qu'il ne se sera pas reposé. Tant qu'il est atteint de cette folie, son **Moral** maximum est réduit d'un point.

Si le **Moral** atteint 0 et que le **Flegme** est lui aussi à 0, alors la folie est plus importante que prévue et poursuivra le personnage au moins jusqu'à la fin de l'aventure. Il perd définitivement un point de son **Moral** et de son **Flegme** maximum. Même s'il est traité et guéri de sa folie, il ne sera plus jamais le même.

C'est ainsi que de nombreux combattants occultes préfèrent prendre leur retraite, avant de voir leur santé mentale s'effriter et n'être plus bon à rien qu'à être enfermé à l'asile. Pour rappel, un personnage avec 0 en **Moral** est neutralisé tant qu'il n'en a pas récupéré au moins un. S'il est atteint de folie, il perd le contrôle de son personnage pendant un temps déterminé par la Maîtresse de jeu.

Il existe trois types de menace auxquelles les personnages devront faire face.

Peur humaine

Il s'agit d'une émotion ressentie en voyant quelque chose d'humain, comme un cadavre horriblement mutilé, ou la rencontre avec un monstre à l'apparence encore humanoïde. Tout est encore explicable et si cette vision n'est pas agréable, elle n'en reste pas moins acceptable. L'esprit n'a pas à se tordre pour encaisser le choc et si certains peuvent avoir du mal à s'en remettre, les personnages aguerris devraient ne pas être trop affectés.

Psychisme/8

Perte : entre 1 et 2 points.



Épouvante surnaturelle

L'épouvante surnaturelle met en scène des créatures impies, venues du fond des âges. Leur vision est impossible à comprendre, leur différence bien trop importante par rapport à l'humain. On peut classer ici les visions d'extra-terrestres monumentaux, l'utilisation de sortilèges bien trop puissants ou provoquant des blessures horribles et inhumaines, ou toute autre expérience impossible à comprendre et à expliquer.

Psychisme/9

Perte : entre 2 et 4 points.

Terreur cosmique

Il s'agit là d'expériences susceptibles de rendre fou n'importe qui. Comprendre le sens caché du monde, combattre des dieux monstrueux, être projeté au centre de l'univers, accepter Cthulhu comme sauveur et maître.

Psychisme/10

Perte : entre 4 et 10 points.

États Psychologiques

Un personnage touché par une folie reçoit temporairement, ou définitivement, un de ces états (si vous le pouvez, imprimez la carte correspondante et donnez-la au joueur en question). Le joueur peut s'appuyer dessus pour jouer son personnage. L'état est d'autant important que le **Moral** est proche de zéro. Ainsi, un personnage paranoïaque avec 5 en **Moral**, jettera de temps en temps un œil aux fenêtres ou se retournera dans la rue. Avec 1 en **Moral**, il fouillera les affaires de ses amis, passera des heures à étudier la configuration des lieux, et s'armera plus que nécessaire en prévision d'une attaque prochaine.

Angoisse existentielle

Le personnage est un atteint d'un profond désespoir qui lui fait perdre confiance en lui, en ses capacités et dans la justesse de son combat. Tant qu'il est atteint de cet état, le personnage ne peut plus utiliser de **Flegme** pour obtenir des **AV**.

Peur de la foule

Le personnage ne veut rien d'autre que rester en sécurité chez lui. Dehors c'est sale, ça sent mauvais et il y a des gens dangereux.

Tant qu'il est atteint de cet état, sortir dehors est considéré comme une peur humaine. **Psychisme/8**, **Moral 2**. De plus, son domaine **Société** est réduit d'un point.

Peur des monstres et des difformités

La sensibilité du personnage est mise à mal par les gens laids, par les difformités, les blessures de guerre et autres modifications du corps. Voir quelqu'un atteint d'un tel mal est une peur humaine. **Psychisme/8**, **Moral 2**. S'il combat un monstre, le domaine **Pugilat** ou **Chasse** d'un personnage atteint de cet état est augmenté d'un point.

Peur du temps qui passe

Le personnage est hyperactif et ne veut jamais perdre de temps. Pour lui, le repos est synonyme de petite mort. Tant qu'il est atteint de cet état, le personnage récupère un point de **Flegme** et un point de **Moral** de moins lors d'une phase de repos.

Toxicomane

Le personnage est affecté d'une addiction à un produit, comme l'alcool, ou la cocaïne. S'il en a l'occasion, il doit s'adonner à son plaisir. Tant que le personnage est atteint de cet état, il perd un point de **Psychisme** et un point de **Vigueur** tant qu'il n'a pas consommé son produit.

Paranoïa

Les ennemis sont partout, ils observent et attendent le bon moment pour tuer le personnage, c'est sûr. Le personnage ne fait confiance à personne, et dans les cas les plus graves, même ses amis sont soupçonnés.

Tant que le personnage est atteint par cet état, son **Psychisme** est réduit d'un point mais **Investigation** augmente d'un point même si les conclusions qu'il peut tirer de son utilisation peuvent se révéler erronées.

Masochisme

Le personnage a accepté que le mal est partout, que les monstres sont dangereux et que la douleur qu'ils provoquent est plaisante. Tant qu'il est atteint de cette folie, le personnage augmente sa **Vigueur** d'un point, mais à chaque fois qu'il dépense du **Flegme** ou un **AV** pour éviter d'être blessé, il doit en dépenser un supplémentaire.

DIVERS

Jouer Rex Et Lady

Ces deux bergers allemands partagent le même esprit étranges. Ils possèdent une intelligence quasi-humaine et peuvent communiquer entre eux mentalement. Avec les autres personnages, ils communiqueront à l'aide d'aboiement, ou de grognements parfaitement compréhensibles (« Ouaf! », « Comment Lassie ? Le petit Timmy est tombé dans le puit ? »). Ils sont toujours là, l'un pour l'autre. Considérez qu'ils peuvent s'entraider sur énormément de situation, sans vraiment avoir à l'expliquer et sans coût supplémentaire (voir règle de base sur l'entraide). Notamment en cas de combat. Pour les jets de **Santé mentale**, et assimilés, ne faites qu'un seul jet, et appliquez les résultats aux deux chiens.

Big Ben Tentacle

