

La Grande Messe des Morts

Un scenario-requiem pour l'Appel de Cthulhu

REQUIEM AETERNAM (l'histoire)

Piotr Vladek est un mystique d'origine polonaise. A l'age de 9 ans, alors qu'il habitait encore dans un petit village non loin de la ville de Gdansk, des stygmates sont apparus sur ses mains et ses pieds. L'evenement a quasiment ete accueilli comme un miracle par la communaute villageoise tres pieuse et depuis ce jour Vladek a ete considere comme une sorte de saint local. Force de fuir la region quand, apres la Grande Guerre, les allemands ont occupe la ville (renommee Danzig, celle du celebre corridor du meme nom), il a trouve refuge de l'autre cote de l'Atlantique, a New York. Grace a sa reputation et a ses talents musicaux il reussit a se faire une petite place dans le milieu des artistes bohemes de Greenwich Village, ou il survecu tant bien que mal en vendant ses oeuvres. Quelques mois avant le debut de ce scenario, Piotr a rencontre Mary Samson qui se fait passer pour une ecrivain et qui habite avec lui depuis.

Celle-ci a une terrible influence sur le compositeur. En effet Mary Samson est une invocatrice qui a profite de ses contacts avec les dieux exterieurs pour ne pas vieillir. Elle a l'apparence d'une femme de 30 ans alors qu'elle en a en realite plus de 250 (c'est l'une des rares sorcieres a avoir echappe au gigantesque bucher de Salem en 1692). Et tandis que Piotr, dans sa ferveur religieuse, travaillait d'arrache pied a un grand requiem, Mary en profita pour laisser sourdre son influence dans son oeuvre. Le resultat final est plutot deconcertant : tres reussi esthetiquement, le requiem possede pourtant quelques passages etrangement repetitifs et est discordant de facon tres subtile. Le tout est impregne d'un atmosphere etrange et a un effet plus que nefaste sur ses auditeurs. Samson avait l'intention de l'utiliser pour asservir le plus grand nombre de personnes, grace a l'usage d'enregistrement sur phonographe ou la diffusion radiophonique (enfant du 17e siecle, elle est fascinee par ces nouvelles techniques).

Mais avant qu'elle n'ait eu le temps de realiser son projet, Piotr avait revendu les partitions du morceau pour s'acheter a manger et payer son loyer. L'acheteur, un vieux compositeur dont la reputation est en chute libre nomme Aristide de Bretencourt, organisa une semaine plus tard une performance de l'oeuvre, sans repetition prealable (il etait presse par le temps). Une dizaine de personnes assisterent au concert, qui furent influences de maniere insidieuse par l'etrange musique. Parmi eux se trouvaient Theodore Bondy et son ami Roger Connor.

KYRIE ELEISON (introduction des PJ)

New York, mai 1923. Les Investigateurs sont a Big Apple pour une raison a determiner par le Gardien (recherches a la bibliotheque municipale ou dans les archives du New York Times, examen d'antiquites stockees dans les caves du Metropolitan Museum, tourisme...) et ils resident chez un ami commun, Ted Bondy. C'est un dilletante, dernier membre d'une famille de riches planteurs, qui habite dans un charmant hotel particulier avec vue sur Central Park qu'il se fera un plaisir de partager avec les PJ. Quand ceux-ci en ont le temps il s'improvise aussi guide touristique et leur fait visiter les quartiers les plus interessants de la ville : la ville chinoise nouvellement cree, le vaste quartier italien, les docks ou s'affrent des milliers de personnes autour des

bateaux marchands et des monstrueux cargos remplis de voyageurs, etc.

Mais Theodore a des soucis depuis quelques semaines. En effet il est victime de puissantes insomnies, ce qui lui donne un teint tres pale et des yeux cernes, et parfois il va jusqu'a s'assoupir debout dans la journee. Lorsque ca lui arrive il a tendance a fredonner d'etranges melodies, dont il est incapable de se souvenir par apres. Un soir, prit d'une crise de somnambulisme il va meme jusqu'a son piano pour jouer une partie du morceau, ce qu'il sera incapable de refaire une fois reveille. Si les PJ s'interesse un peu a ce phenomene (essayez de le laisser tres discret dans un premier temps) et questionnent leur ami, celui-ci declare ne pas savoir ou il a entendu cette musique. Il est de bonne fois, car influence par les pouvoirs du requiem il ne garde que de tres vague souvenirs du concert.

Laissez les personnages vaquer a leurs occupations quelques temps et profitez en pour placer la personnalite et l'etrange maladie de Theodore Bondy avant de passer a la suite du scenario (il peut etre imaginable de jouer une autre aventure new-yorkaise en attendant).

DIES IRAE (le crime)

Un beau matin les Investigateurs sont appeles a grands cris par Bondy. Assis dans le salon principal de sa maison leur ami etait entrain de parcourir les journaux du matin quand il tombe sur un article qui a retenu son attention :

New York Times (Metro Section)

Un agent de police froidement assassine

Hier soir, aux alentours de minuit, deux agents du Police Departement decouvraient le corps de l'un de leur collegue, Samuel Sanders, sur le bord d'un trottoir du quartier des docks au niveau de la 12e rue. L'agent etait mort d'une balle tiree dans la tete a bout portant par son propre revolver. Son assassin presume, un certain Roger Connor, s'est endormi a cote du cadavre suite a une tres forte absorption d'alcool une fois son forfait accompli. Le capitaine de police a fait part de ses condoleance a la famille de Sanders, qui avait ete d'apres lui un agent exceptionnel. La famille de M. Connor (qui est un juriste pour l'Atlantic Bank) n'a pas tenu a faire de commentaire. Si il est reconnu coupable par la justice il risque la peine de mort.

Theodore est completement bouleverse, et fera part de ses doutes aux Investigateurs : Roger et lui etaient amis depuis l'universite, et il ne lui connaissait aucune pulsion violente ni aucune tendance a boire de maniere irraisonnable (surtout en cette periode de prohibition). D'apres lui il s'agit soit d'un malentendu soit d'une machination. Il prie ses amis de tenter de resoudre le mystere.

En fait Connor, plus sensible a la musique du requiem (qu'il est alle voir en compagnie de Bondy) et incapable de trouver le sommeil depuis une semaine decida de tenter de "s'anesthesier" en buvant une grande quantite d'alcool. Il se rendit au Fox Hole, un bar clandestin sur les docks, ou il ne mit qu'une petite heure a se saouler. C'etait un mauvais calcul, car l'alcool ne fit qu'endormir sa conscience laissant ainsi la place aux pulsions malsaine inspirees par la musique. En sortant du bootleg il se fit araisonner par un policier qui faisait des rondes dans le quartier et, plutot que de se laisser arreter pour ivresse sur la voir publique, il s'est jete sur

l'homme et a lutte avec lui jusqu'a ce qu'il parvienne a l'assommer. Puis il s'est saisi de son revolver de service et l'a abbatu froidement. Il n'a garde aucun souvenir de toute l'action, et a ete plus que surpris quand il s'est reveille en prison le lendemain matin.

CONFUTATIS (l'enquete)

Bondy voudra commencer par aller rendre visite a son ami en prison le plus tot possible et souhaite que les PJ l'accompagne (pour qu'ils se rendent compte qu'il n'est pas un tueur). L'entrevue dure une dizaine de minute, sous la surveillance vigilante de plusieurs policiers armes de matraques.

Connor est tres perturbe par ce qu'il vient de lui arriver, et assez mal a l'aise. Il se souvient vaguement d'etre alle boire "un verre" dans un bar clandestin et d'etre rentre rentre chez lui normalement peu apres. Il lui parait impossible et grotesque qu'il ait pu tuer un policier et souhaiterait vraiment pouvoir tirer tout ca au clair (si les persos ne vous ont pas l'air trop motives pour enquerer, il peut meme aller jusqu'a proposer de les payer pour qu'ils s'en chargent). Selon le rapport de police il a ete retrouve endormis aux alentours de onze heures a cote du cadavre de l'agent, tenant encore l'arme du crime en main. Un releve des empreintes digitales confirme que c'est bien lui qui a tire.

Retrouver le bar clandestin n'est pas bien difficile, il n'est situe qu'a quelques rues du lieu de crime. Le Fox Hole, construit dans le sous-sol d'un entrepot, n'est ouvert que de huit heures a minuit tous les soir et vend de l'alcool sous la protection officieuse de hauts fonctionnaires qu'ils payent suffisamment pour cela. Si les Investigateurs sont assez discrets (il faudra probablement se deguiser un peu, pas question d'y aller en costar), il est possible d'interroger les differents employes du bar. Ils se souviennent parfaitement de Connor ("un monsieur tres chic, qui faisait plutot tache dans la clientele de matelots"), qui s'est installe a l'une des table du fond et a commande une bouteille de whisky. Il en a bu les trois quart tres rapidement et est ensuite ressortis completemnt saoul de l'etablissement, malgres les conseils du videur (c'etait l'heure a laquelle la police patrouille dans le quartier). La serveuse qui lui a amene la bouteille se rappelle meme qu'il etait particulierment pale "comme quelqu'un qui n'a pas dormit depuis longtemps" et qu'il fredonnait une etrange melodie, dont elle n'arrive plus a se souvenir.

En cherchant autours des lieux du crime, qui portent le traditionnel dessin a la craie sur le trottoir ou la victime a ete abattue, il est possible de mettre la main sur le seul temoin du crime. Celui-ci, qui est employe comme steward sur un gros transatlantique, doit partir le soir d'apres le meurtre et ne tient pas a se mettre en retard. D'ailleurs si les personnages si prennent trop tard, il aura deja embarque et sera reparti. Contre quelques dizaines de dollars, il expliquera qu'il etait assis sur le quai a quelques metres du crime et se mettra a decrire tout ce qui s'est passe, y compris l'assoupissement de Connor apres le meurtre et son arrestation. Il dit la verite, bien entendu.

Les Investigateurs vont alors probablement faire le lien entre le meurtre sauvage du juriste et l'etat dans lequel se trouve Bondy actuellement. Interroger leur ami ne sert pas a grand'chose : il ne se souvient plus d'avoir assiste au concert. Pour retrouver une trace de l'evenement il va falloir fouiller dans les agendas des deux hommes. Trouver celui de Ted est facile (les PJ habitent sur place), mais il est plus ardu de mettre la main sur celui de Roger (sa femme est devenue tres nerveuse depuis son arrestation et est en pleine depression, la maison grouille de docteurs et de juristes venus se pencher

sur leur cas, etc.) Une comparaison de deux camets confirme que la derniere fois qu'ils se sont vus - il y a trois semaines - les deux hommes sont alles manger au Brooklyn Diner, avant de se rendre a un concert au Dvorak Theater(du cote de Time Square).

Le restaurant ne presente aucun interet dans le cadre de cette aventure, mais peut servir de depart a une fausse piste (qui sait ce qu'ils donnent vraiment a manger a leurs clients ?). Quand au theatre il suffit de telephoner pour obtenir le programme du soir qui nous interesse : la premiere performance publique du Requiem, une grande creation du celebre compositeur francais Aristide de Bretencourt.

Il est aussi possible d'obtenir la liste des personne presentes (une vingtaine de spectateurs et une trentaine de musiciens et choristes). Si les Investigateurs enquentent de ce cote ils pourront se rendre compte que plusieurs d'entre eux ont depuis integre des maisons de repos ou se plaignent d'etre devenues brutalement insomniaques.

LACRIMOSA (la mort du maestro)

Le compositeur et chef d'orchestre est une ruine de cinquante cinq ans, qui vit depuis des annees en signant de son nom les travaux de jeunes artistes talentueux et inconnus. Il a rachete le Requiem a Vladek car il savait que le polonais faisait du bon boulot (il lui avait deja achete plusieurs concertos auparavant).

Bretencourt a enregistre la performance grace a un phonographe a cylindre, et a reecoute l'oeuvre plusieurs fois depuis. A cause de cela son etat est beaucoup plus grave que celui des spectateurs ou des musiciens qui ne l'ont entendu qu'une seule fois. Il loge dans une petite maison de SoHo. Les PJ pourront obtenir son adresse assez facilement, ainsi que des renseignements sur le fait qu'il ne compose plus rien lui-meme depuis des annees, en prenant contact avec quelques artistes du "milieu" (Bondy en connait quelques un qu'il peut leur presenter).

La soubrette qui ouvre la porte aux Investigateurs s'excusera de ne pouvoir les laisser entrer, mais le maestro se sent un peu fievreux et refuse de quitter son lit depuis plusieurs jours. Si ils insistent lourdement (faisons leur confiance !) elle les laissera entrer a contre coeur et les guidera jusqu'a la porte de la chambre, fermee a double tour depuis l'interieur. L'artiste refuse de repondre quand on tape a la porte, et se contente de grommeler des choses incomprehensibles. On peut l'entendre parfois frapper quelques notes sur son piano, ou fredonner des passages du requiem. Au moment ou les personnages se decouragent et s'appretent a repartir, ils entendent le malheureux qui se met a hurler a tue tete un passage de l'oeuvre, puis est soudainement interrompu au milieu d'une phrase musicale par la terrible detonation d'un revolver.

Ils n'ont que le temps d'aider les serviteurs alertes pas le bruit a forcer la porte, pour decouvrir Bretencourt gisant dans une flaque de sang, a moitie nu, un pistolet fumant pose a son cote. La chambre est dans un desordre difficilement descriptible, avec des restes de repas trainant un peu partout, tous les meubles renverses et les tiroirs vides par terre, les miroirs brises et les tableaux laceres. A la vue de ce sinistre spectacle la servante se met a hurler et les autres se jettent sur un telephone pour prevenir la police. Les Investigateurs ont quelques minutes pour examiner le mort et le reste de la piece afin de trouver des indices pouvant les faire progresser dans leurs recherches, apres quoi les forces de l'ordre prennent possession des lieux et nos heros sont emmenes pour interrogatoire.

Bretencourt est manifestement mort sur le coup d'une balle dans le coeur. Toutes les issues de la piece etant fermee il fait peu de doutes qu'il s'agisse bien d'un suicide. Sur le piano a queue est pose une grosse pochette dans laquelle sont rangees les partitions du requiem, ecrites a la main sur de gros blocs de papier musique. La premiere page, qui porte le nom du vrai compositeur (Piotr Vladek) a ete arrachee chiffonnee et se trouve toujours au fond de la corbeille a papier. Sur un coin du bureau se trouve un gros phonographe. Le cylindre qui est dedans porte la simple indication "Grande messe des morts, A.d.B., mai 1923". Si les Investigateurs ont l'intention d'emporter l'un de ces objets il va leur falloir ressortir du batiment sans se faire reperer et avant que la police n'arrive.

DOMINE JESU (le requiem)

Le requiem est une oeuvre composee par Vladek sous l'influence de Mary Samson. Celle-ci s'est contentee de lui envoyer des reves lui suggerant d'incorporer de nouvelles melodies a sa composition. La version qui a ete vendue a De Bretencourt n'etait en fait qu'un brouillon de la version definitive, sur laquelle le compositeur travaille actuellement. Bien moins puissante que celle du projet final, l'oeuvre n'en reste pas moins tres dangereuse.

Toutes les personnes qui l'ecoutent doivent faire un jet de POU pour chacune des dix parties. Si ils en ratent trois ou plus, ils sont capable d'entendre le message dissimule dans la melodie et la musique reste gravee dans leur memoire de maniere inconsciente. Ils auront alors tendance a oublier qu'ils ont entendu le morceau, mais la musique leur reviendra a l'esprit a chaque fois qu'ils sont sur le point de s'endormir, accompagnee de visions incomprehensibles et terrifiantes (0/1d4 de SAN). Si ils l'ecoutent plus d'une fois ils auront tendance a perpetrer des actes criminels inconsciemment, a devenir fou ou (une chance sur dix) a atteindre une nouvelle comprehension de la realite. Cet effet, qui est celui recherche par Mary, permet d'augmenter sa competence Mythe de Cthulhu de 1d10, mais fait perdre d'un seul coup 1d10+6 points de Sante Mentale.

Si les Investigateurs emportent avec eux le cylindre de phonographe c'est probablement avec l'intention l'ecouter. Appliquez les regles ci-dessus, sans oublier que si Bondy est present il s'agit pour lui d'une deuxieme ecoute, et il risque donc de devenir fou et de s'attaquer au personnage joueurs avec tout ce qui lui passe sous la main. Si ils n'ont que la partition, il leur faudra soit quelqu'un pour la jouer (c'est un oeuvre pour orchestre, mais il est possible de jouer la melodie de base sur un piano), soit etre un suffisamment bon musicien (50% en musique au moins) pour etre capable d'entendre la musique dans sa tete simplement en la lisant. Dans ce dernier cas seul le lecteur est affecte, bien entendu. Decrivez l'experience comme suffisamment deroutante pour que les PJ ne soient pas tentes de la recommencer plus d'une fois (en tout cas de leur plein gres).

HOSTIAS (Piotr Vladek)

Si les Investigateurs n'ont pas retrouves le nom du vrai auteur de l'oeuvre dans la poubelle de Bretencourt, il est toujours possible de remonter jusqu'a lui en interrogeant les serviteurs du maestro defunt. L'un d'entre eux - Edmond - etait en effet charge de realiser les transactions, et est capable d'indiquer l'endroit ou il rencontrait le russe pour racheter ses oeuvres, un cafe de Greenwich Village. Il suffit ensuite de se rendre la bas pour obtenir le nom et l'adresse du compositeur, celui-ci etant un habitue du lieu.

Vladek habite avec Samson le grenier delabre d'une ancienne maison de style hollandais, qu'il loue pour une bouchee de pain. La porte ne ferme pas, et les Investigateurs pourront donc visiter l'appartement tranquillement. Piotr est la, mais il s'est tapis dans la seule piece qui ferme pour terminer a temps la derniere mouture du requiem (entre autres chagements, toutes les paroles latines sont remplacees par des onotamontes aux sonorites bizarres, du genre png'l'uy ou ftagh'n). Samson ne passe plus a l'appartement que de temps a autres (voir plus loin).

Les lieux n'ont pas un grand interet, a part un des placard ou la sorciere range quelques uns de ses objets occultes. On peut y trouver une bourse contenant des petites pierres gravees de runes, une edition reliee de L'autre cote du Vide (un ouvrage de Daniel O'Connor citant quelques passages du Necronomicon de maniere codee), plusieurs recipients contenant des herbes diverses, une petite bouteille de poison (sans etiquette) et quelques centilitres de breuvage de l'espace dans un flacon en terre cuite. Dans une valise protegee par un enchantement de Peur (celui qui veut l'ouvrir doit reussir un jet de POU contre 14) on peut trouver divers papiers juridiques, une collection de photos, une gravure du port de Salem au 17e siecle et l'acte de naissance de Mary Samson, date du 6 juin 1666.

Il est possible d'avoir une courte entrevue avec Piotr Vladek, qui expliquera brievement qu'il travaille a un projet tres important qui lui a ete commande par la Vierge Marie. Celle-ci lui est apparu en reve, et il n'a pas fait le lien entre ce qu'il prend pour la mere de Dieu et la femme avec lequel il vit. Il sait que l'oeuvre qu'il compose est destinee a Dieu (ce qui n'est pas tout a fait faux, mais ce n'est probablement pas le dieu qu'il s' imagine). Il est impossible de le raisonner, car dans sa ferveur religieuse il est persuade d'agir pour le bien de l'humanite.

Il est d'une naivete extreme et est un peu perturbe depuis le debut de cette histoire. Bref les Investigateurs devraient se rendre compte que ce n'est pas lui le responsable direct de toute cette affaire.

SANCTUS (final)

Le contenu du placard devraient suffisamment alerter les PJ pour qu'ils s'interessent de plus pres a Mary Samson. En enquetant un peu dans le Greenwich Village il devrait reussir a obtenir quelques renseignements. La femme se fait passer pour un ecrivain, mais personne dans le quartier n'a jamais eu l'occasion de lire une ligne d'elle. Elle a aussi la reputation d'etre tres riche, et on dit qu'elle revent d'anciennes piece en or dans les boutiques d'orfevres quand elle a besoin d'argent (c'est vrai, il s'agit de piece qu'elle a gardees a travers les siecles). Elle a débarque a New York il y a un peu moins d'un an et s'est entichee de Vladek quasiment tout de suite.

A partir du moment ou le polonais a revendu la version provisoire du requiem la sorciere s'est tenue sur ses gardes. Elle est suffisamment agee et experimentee pour savoir qu'une fois l'aspect surnaturel de l'oeuvre repere, des Investigateurs ne tarderaient pas a remonter jusqu'a Piotr. Elle a donc quitte le grenier pour s'installer dans la maison d'en face et surveiller les allees et venues, en attendant que l'artiste termine de composer. Et bien evidemment va reperer les PJ des qu'ils mettront les pieds chez Vladek.

La nuit suivant leur passage, elle se glisse furtivement chez Bondy avec les partitions definitive que le polonais vient de terminer dans la soiree. Puis elle s'installe au piano et commence a jouer.

Les Investigateurs qui sont endormis commencent a faire d'horribles cauchemars et doivent faire d'immenses efforts de

volonte pour se reveiller (un jet de POU, chaque echec faisant perdre 1d4 points de vie). Leur reve represente des serviteurs de dieux exterieurs entrain de jouer de la flute, et il est possible d'entrevoir de temps a autre la masse immense et chaotique d'Azathoth. Quand a ceux qui sont restes eveilles ou qui se reveillent la situation n'est pas beaucoup plus enviable. Il sont pris de tremblements, leur vue se brouille et ils se sentent attires irresistiblement vers le salon de musique ou Samson continue de chanter en jouant. La piece est eclairee par deux chandelles et les PJ croient pouvoir appercevoir dans la semi-obscurete des formes mouvantes et incomprehensibles. L'experience est traumatisante (1d6/1d10 de SAN), mais permet d'acquiescer 2% de plus en Mythe de Cthulhu. Si ils cherchent a echapper a l'emprise de la musique il leur faut reussir un jet de POU, a renouveler tous les cinq rounds pour ne pas receder aux hallucinations.

Au moment ou les PJ sont en train de devenir completement fou, Piotr intervient. Il entre en coup de vent dans la piece, entoure d'un halo argente, les pieds nus et marques de blessures sanguinolentes, les mains percees de part en part comme le Christ mis en croix. A peine avait-il apporte la derniere touche au requiem maudit qu'il fut le temoin d'une vision divine et que les stygmates de son enfance lui revinrent. Il a suivit la sorciere, prit d'un doute soudain sur l'usage qu'elle comptait faire de son oeuvre, et confirme dans ses doutes ilse rue sur elle. Les deux commencent a se battre ce qui force Samson a s'arreter de jouer.

Les personnages sont aussitot liberes de leurs visions et peuvent prendre part a la melee. Si la sorciere se voit confrontee a plus fort qu'elle, elle tentera de s'enfuir. Vous pouvez organiser une petite poursuite dans Central Park, qui se trouve a deux pas de la maison. Des qu'elle a prit suffisamment d'avance Mary use de ses pouvoirs pour invoquer un Mi-Go et s'envoler sur son dos...

AGNUS DEI (epilogue)

C'est a vous de gerer la scene finale et de decider du bilan de cette aventure. Peut-etre que dans la confusion Theodore Bondy est mort. Peut-etre que Piotr a ete tue par la sorciere dans leur lutte finale (sinon celui-ci risque de toute facon de ne pas se remettre mentalement de ses aventures). Peut-etre meme que les Investigateurs ont reussis a se debarasser de l'invocatrice (dans le cas contraire elle peut faire un ennemi recurrent interessant).

Toujours est-il que toutes les personnes exposees au requiem se remettront des effets du morceaux en quelques semaines. Les autres spectateurs et musiciens de la representation n'en garderont pas de sequelles, ni d'ailleurs de souvenirs.

Reste quelques questions. Quel est la vraie nature des stygmates de Piotr ? S'agit-il d'un vrai mircale chretien ou d'une manifestation occulte de plus ? Que vont devenir les partitions des deux versions de l'oeuvre et le cylindre de phonographe ? La reaction la plus intelligente serait de les detruire, mais qui sait ce que les Investigateurs sont capables de faire parfois. Ou bien peut-etre Samson a-t-elle eu le temps de les emporter et n'attend qu'une occasion pour recommencer son coup ailleurs ?

LUX AETERNA (les PNJ)

- **Theodore Bondy**, dillettante et ami des PJ.

FOR 8 DEX 15 INT 17
CON 10 APP 12 POU 11
TAI 10 SAN 14 EDU 18
PdV 10

Competences : Litterature 20%, Droit 20 %, Connaissance de New York 60 %.

Apparence : environ quarante ans, il commence a se degarnir. Toujours tres bien habille, et parlant anglais avec l'accent d'Oxford, il joue tres bien son role de parfait gentleman britannique (alors qu'il est americain de longue date et descend d'une famille d'origine plutot modeste).

- **Piotr Vladek**, artiste maudit.

FOR 11 DEX 11 INT 14
CON 12 APP 13 POU 9
TAI 17 SAN 10 EDU 8
PdV 15

Competences : Musique 75 %, Anglais 30 %, Corps a corps 20 %.

Apparence : la trentaine, cheveux blonds et yeux bleus. Il est tres grand et imposant mais il a toujours l'air un peu perdu. Il parle un anglais tres approximatif.

- **Mary Samson**, sorciere trois fois centenaire.

FOR 9 DEX 14 INT 16
CON 11 APP 17 POU 18
TAI 12 SAN 12 EDU 13
PdV 12

Competence : Occultisme 75 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Armes blanches 30 %, Musique 30 %.

Apparence : une jolie brune d'une trentaine d'annee. A cause de son age reel (et probablement par nostalgie) elle porte toujours des habits legerement demodes.

Arme : un stylet cache sous un pan de sa robe.

Sorts : une vingtaine au choix du Gardien, avec Invoquer/Lier un Mi-Go.

Leo Henry