

# Le lendemain de la soirée d'exposition:

Récapitulatif du scénario précédent "Panique sur le Lusitania": À Arkham, la plus grande soirée de l'année 1923 rassemblera sur un paquebot une formidable exposition d'antiquités. Témoins partiels d'une cérémonie étrange qui interrompt la soirée de gala, votre petit groupe, membre d'un club ésotérique en sursis après les pressions d'un magnat de l'immobilier, doit regagner le rivage. Néanmoins, l'étrange équipage ne l'entend pas ainsi. Une fois à terre, la presse semble traiter les événements de la soirée de façon très particulière...

Le lendemain, les journaux ne feront état que d'une mauvaise organisation de l'exposition tant attendue, gâchée par une "panne électrique".

Le commissaire de l'exposition John Sinclair semble quant à lui introuvable, mais peut-être se cache-t-il simplement des journalistes?

Enfin, Bryce Fallon tente de minimiser le désastre et se contente d'insister sur la qualité des œuvres présentées, dans les colonnes des journaux.

**WEATHER FORECAST**  
Arkham and vicinity—Fair Tuesday and Wednesday; normal temperature.  
Boston and vicinity—Fair and mild Tuesday and Wednesday.

**TEMPERATURES (Max.)**

S. Francisco . . . . .72	Chicago . . . . .62
Seattle . . . . .60	Philadelphia . . . . .68
Denver . . . . .65	Providence . . . . .65
New York . . . . .59	New Orleans . . . . .73

July 12th 1923

**FINAL EDITION**  
IN TODAY'S ADVERTISER

SPORTS NEWS . . . . . Page 6  
M. U. truck star James Bowen says he's ready for the meet against Boston.

STOCK REPORT . . . . . Page 10  
MAGAZINE . . . . . Page 11  
A new serial feature, "Mary," begins the story of the "battle of the flappers."

CROSSWORD . . . . . Page 12  
CLASSIFIED ADS . . . . . Page 13  
OBITUARIES . . . . . Page 4  
SOCIETY PAGE . . . . . Page 9

---

**FOREIGN CABLES to The Advertiser**

**ARTIST DIVORCED**  
PARIS, April 18 (By A. P.).—Mrs. Lucile Wolfe Burton was granted a divorce today from William O. Burton, American portrait painter, now living in Paris.

**GOLD IN GLACIER**  
STOCKHOLM, April 18 (By A. P.).—Norwegians may seek unknown land, but some Swede engineers have found rich gold, silver and copper deposits in an arctic glacier, using new electrical prospecting apparatus.

**ON WRECKED TRAIN**  
MEXICO CITY, April 17 (By A. P.).—The train which was wrecked near Pachuca was carrying troops from Pachuca to Ixmiquilpan. Ten men were reported killed and 30 injured. A military relief train was sent to the scene.

**PRINCE DROVE TRUCK**  
LONDON, April 18 (By A. P.).—The prince of Wales is becoming a regular Harun Al Raschid. It develops that during the strike he drove a motor truck and helped distribute milk to the poor.

**100 KILLED IN BATTLE**  
TANGIER, Morocco, April 17 (By A. P.).—More than a hundred members of the Spanish foreign legion are reported to have been killed and a large number wounded in fighting at Rio

**FIASCO LORS DE L'EXPOSITION D'ANTIQUITES**

La soirée qui était annoncée comme une des plus belles de l'année aura donc tourné court. Alors qu'était réunie dans le plus beau des cadres possibles pour une exposition toute la haute société de la ville, un fâcheux événement est venu contrarier la bonne volonté des organisateurs.

In effet, peu avant minuit alors que la fête battait son plein, une panne dont l'origine n'est pas encore déterminée a provoqué une coupure de courant, plongeant l'illustre assemblée dans le noir et la confusion la plus totale.

Ce n'est que quelques minutes plus tard que le courant a pu être rétabli. Ces événements semblaient avoir perturbé Mr. John Sinclair, commissaire de l'exposition, qui n'a pas fait son retour à l'heure.

Il est d'ailleurs toujours introuvable à l'heure où nous imprimons. Mr Bryce Fallon, Président de l'Arkham Society for History, bien qu'il ait regretté les événements, préfère insister sur la qualité de l'exposition et ses retombées pour la ville. "Je suis malgré tout inquiet pour Mr. Sinclair" nous confia-t-il. - TH

**The ONCE OVER**  
By H. I. PHILLIPS

**LIFE-LONG WORRIES.**

I don't believe I've ever known anybody whose hair wasn't falling out. Certainly, I've never heard any person, male or female, say: "My hair doesn't come out in handfuls. My hair is quite thick, grows just about right, and causes me no great concern. It is neither too dry nor too oily, and it does not need mowing, massaging, burning, drying or fall plowing. I am very well satisfied with my hair."

On the other hand, falling hair is a never-ending source of conversation. If you want to avoid committing yourself on the tariff, the peace treaties, the nationality of the family that has just moved in next door, or to the doctrine of the Everlasting Return, you should remark: "It's ghastly the way my hair is coming out this winter!" I guarantee you a talkative evening starting right there.

Women talk more about falling hair than men, but that is because women like to discuss any topic even remotely related to beauty. Men spend plenty of time wor-

---

**Sure Relief for Aching Corns, Callous, Bunions**

Red Top takes out soreness, reduces swelling, soothes pain and absorbs hard growths. You walk with comfort from the start. No acid, no poison, no danger.

50 square inches on handy roll. Set at drug and shoe stores, or mailed direct by Kline Co., Burlington, Vt.

**ESKIMO PIE**

An enticing bar

Dans un article plus détaillé, Fallon insiste de nouveau sur son inquiétude suite à la mystérieuse disparition de son employé, et proposera une forte récompense pour toute personne permettant de localiser Sinclair. Tout cela est fort étonnant, étant donné les événements étranges auxquels les investigateurs ont assisté, et que nul ne pouvait ignorer.

Dans le même temps, un télégramme est parvenu au club ésotérique. L'association doit réunir \$10 000 (ou selon le capital de chacun des investigateurs) afin de régulariser son

occupation jusqu'ici illégale des lieux. En effet, Mr. Boswell a déposé il y a quelques jours un recours contre l'occupation du club ésotérique du casino désaffecté: si la somme n'est pas réunie, le club sera tout bonnement expulsé et dissous.

Le chef de la police et notamment l'inspecteur principal Harland Flint seront désormais soupçonneux envers les investigateurs s'ils tentent de faire part de leurs soupçons.

Si les investigateurs insistent et racontent ce qu'ils ont vu, ils se voient opposer un démenti vigoureux, et une menace d'internement en institution psychiatrique!

## L'entrevue avec Fallon:

Fallon est un mondain, utilisant ses connaissances universitaires pour accéder au sommet de cette société et ainsi tutoyer un cercle plus aisé et prestigieux de la haute société d'Arkham. Il n'hésite pas à user de flatteries et de son charme pour tenter de grappiller la moindre influence sur ses mécènes, notables d'Arkham, friands de découvertes archéologiques insolites.

Dans ce sens, il organise l'exposition sur le yacht "Lusitania" dans l'espoir d'impressionner la bonne société d'Arkham par son originalité, sa splendeur et sa valeur archéologique. L'exposition "Les divinités perdues d'Orient" met en lumière des cultes très anciens liés à de récentes découvertes (par une mission archéologique cofinancée par la ASH) en Mésopotamie et en Egypte.

Les découvertes de cette mission sont annoncées comme révolutionnaires et sont promesses de retombées pour la ASH. Le clou de l'exposition est l'intrigante statuette dite "au dieu serpent", idole d'un culte autrefois très répandu dans ces régions d'Orient, puis remplacé par les cultes connus des dieux mésopotamiens et égyptiens. Le nom de la divinité n'est pas identifié, en partie dû au fait que ce culte date d'avant l'invention de l'écriture, mais il n'en paraît pas moins d'une grande ampleur.

Après les événements de la soirée d'exposition, Fallon se fait discret, tentant de minimiser les événements et promettant une nouvelle exposition mieux organisée. En réalité, il est en proie à la plus grande inquiétude, son commissaire d'exposition ayant disparu le soir de l'exposition. Fallon se doute que quelque chose se trame, mais n'a pas l'imagination assez débordante pour penser à un culte interdit.

Pour lui, il s'agit d'une tentative de vol d'objets antiques dans laquelle son commissaire est mêlé d'une façon ou d'une autre, victime ou voleur. Pour préserver la réputation de sa société, il ne confiera pas ses doutes à la police et préférera confier une enquête discrète à des investigateurs extérieurs.

Fallon est très inquiet des événements de la veille: il ne les explique pas et tente de se convaincre de la version de la panne de courant. Il n'était pas dans la salle lors du rituel.

Si les investigateurs l'interrogent sur ce qu'il faisait, l'un d'eux doit réussir un **test de persuasion/psychologie/charme** pour tenter de le faire avouer. Il confessera avoir passé du temps dans une cabine avec sa maîtresse, Mary Clingham.

Fallon est davantage inquiet pour Sinclair, qu'il n'a pas revu de la soirée, alors qu'ils devaient achever d'animer l'exposition ensemble, en discutant avec les mécènes et savants de la ville. Il vous demandera de vous renseigner de votre côté, il n'ose pas aller voir la police pour l'instant, qui lui rirait au nez: la disparition, bien que suspecte, n'est pas encore assez ancienne. De plus, il ne souhaite pas associer la police à son association, pour protéger sa réputation.

**Il propose aux investigateurs un marché: ceux-ci retrouvent Sinclair et tentent d'éclaircir les événements de la soirée précédente: et Fallon utilisera ses contacts à la mairie pour préserver la position du club ésotérique, voire même, selon le dénouement, de la renforcer.**

En questionnant un peu plus, les investigateurs pourront apprendre que **Sinclair était récemment endetté**. Fallon les conseille de commencer, s'ils le souhaitent, d'enquêter en fouillant son bureau, dans les locaux de l'AHS.

A la fin de l'entrevue, il avouera, d'un air angoissé, qu'il se doute que les événements de la soirée ne sont pas ce qui a été dit dans la presse, mais qu'il souhaite protéger la société. Il souhaite retrouver Sinclair pour pouvoir se débarrasser de lui et oublier cette histoire.

Faits et indices:

- Fallon est inquiet de la disparition du commissaire d'expo (John Sinclair)
- Il le soupçonne de tentative de vol (dettes)
- Il ne suit que de loin le travail de recherche des missions
- Il n'était pas dans la grande salle au moment des faits, mais dans une cabine avec la femme d'un notable, Mary Clingham. Il n'est arrivé dans la salle qu'après les faits (ne révélera ça qu'en insistant). Si les investigateurs ne posent pas la question, Fallon les enverra la questionner
- Aucune connaissance du culte de Yig
- En dehors du commissaire d'expo, Fallon n'a été en contact qu'avec l'archéologue en chef de la mission, invité à la soirée, Jim Peterson. Ils ne se sont vus que deux fois, en compagnie de Sinclair. Il avouera s'être senti mal à l'aise en sa présence.

## Le bureau de Sinclair:

Le bureau de Sinclair se trouve au siège de l'AHS, que préside Bryce Fallon. Celui-ci vous donne l'accès sans restriction à son bureau, vous ayant sollicité pour enquêter sur sa disparition. Le bureau est composé d'une unique pièce carrée, assez finement décorée. La pièce est ornée d'un tapis aux motifs orientaux. Le bureau est en bois exotique, assez rangé, avec une pochette à documents et une machine à écrire et un téléphone. Des étagères de livres divers d'archéologie habillent les murs.



En fouillant dans les tiroirs du bureau, les investigateurs trouvent, parmi les papiers relatifs à l'exposition, la scénographie, le coût, le personnel, **une carte de visite d'une boutique en ville, Connolly's Antique Store.**

Si les investigateurs prennent un peu plus de temps pour fouiller, ils peuvent tenter un **test trouver objet caché**. Ils trouveront, dans une cache d'un tiroir, **une pipe à opium, avec une boîte d'allumettes** du bar le "**Happy Sloth**". Néanmoins le temps passé à fouiller fait que les investigateurs tomberont nez-à-nez avec l'inspecteur Flint. Si c'est leur deuxième rencontre, l'inspecteur les réprimandera vertement, et les fera désormais suivre.

Une réussite au test **trouver objet caché** leur permettra également ensuite de trouver un **ensemble de feuillets avec de nombreux marque-page**. Il a l'air d'avoir été consulté à de

nombreuses reprises et récemment. Il a l'air d'avoir été très important pour Sinclair, d'autant qu'il était caché dans un compartiment secret du bureau. Ce livre est écrit dans une langue que les investigateurs ne connaissent pas. Un test de **bibliothèque/éducation/langue:démotique** permet d'identifier la langue: le démotique. Il faut alors l'étudier de près en passant du temps à la bibliothèque.

Ils peuvent néanmoins tenter de le montrer à un universitaire talentueux: ça peut être la première rencontre avec le **Pr. Whitaker** de l'université Miskatonic. Le professeur pourra traduire le texte en 6 heures, il réclamera l'original pour l'étude (avant de le restituer), et commencera à s'intéresser aux investigateurs.

Celui qui tente de le lire pour identifier la langue fait un **test SAN (2-4)**, il faut une connaissance en langues anciennes au minimum.

Celui qui tente de traduire le texte, s'il en a les capacités ou en allant à la bibliothèque fait un **test POU**:

- En cas de succès, le texte est traduit dans son intégralité en douze heures
- En cas d'échec, les horreurs induites par la lecture perturbent l'investigateur **SAN (1-3)**

Ils y trouvent également le symbole mystérieux tatoué à la base du crâne des cultistes qui les ont agressés sur le Lusitania.

Une fois traduit, les investigateurs apprennent que ce livre est la transcription d'incantations remontant à avant l'écriture et ayant été fixé plus tard par écrit. Ces incantations, si l'on dispose des formules nécessaires, étaient censées pouvoir accomplir un rituel d'asservissement de masse, mais cependant à durée limitée dans le temps (quelques jours selon la puissance de l'incantation et le nombre de personnes) => **le rituel du Lusitania**.

Alors que les investigateurs s'appêtent à quitter la pièce, **le téléphone sonne**. S'ils décrochent, ils se retrouvent au **téléphone avec Antonio Pazzi**, qui cherche à joindre de toute urgence Mr. Sinclair pour une histoire de prêt. Il donnera rendez-vous à M. Sinclair au Happy Sloth, où il l'attendra.

## **Les investigateurs et la police**

Le chef de la police a été soumis au rituel de Yig sur le bateau. Soumis à la volonté du culte, dirigé par Peterson, il sait que des investigateurs sont en fuite. Certains cultistes, qui ont été affrontés sur le bateau, fourniront au culte une description de visu des investigateurs. C'est pourquoi, si les investigateurs se rendent **dans un poste de police**, ils découvriront à l'entrée une **affiche avec leurs portraits-robot** (pas les noms) avec la mention: **ACTIVEMENT RECHERCHÉS**.

## Les membres du culte de Yig:

Ils sont des membres de la secte adoratrice de Yig, entièrement dévoués au grand-prêtre (Jim Peterson). Ce sont pour la plupart des marginaux, pas nécessairement bien intégrés dans la société: marins, brigands, étrangers. Ils sont néanmoins accoutrés comme leurs semblables. Ils sont reconnaissable grâce au tatouage en forme de serpent à la base de leur crâne. Ils sont équipés d'armes blanches, de couteaux, parfois de battes de base-ball.

Ils ont leur volonté propre, mais obéissent aux ordres de Sinclair ou de Peterson. La plupart du temps, ils tentent de capturer ou suivre les investigateurs.

Si les investigateurs patinent, ils peuvent, s'ils se font attaquer, découvrir dans les poches de l'un d'eux, **un menu à emporter** du restaurant "La Cité Interdite".

## Le logement de Sinclair:

John Sinclair vit dans un pavillon individuel assez cossu de la banlieue résidentielle d'Arkham. Les investigateurs trouvent facilement son adresse personnelle dans l'annuaire, ou en demandant à Fallon. La maison semble déserte de l'extérieur. Si les investigateurs veulent y pénétrer pour tenter de trouver des indices sur Sinclair, ils devront tenter d'entrer par effraction.

Il est possible de forcer la porte de devant (**test de force**), forcer la porte de derrière (**test de force**), trouver une clé cachée (**TOC majeur**), **crocheter** une serrure.

Si les investigateurs forcent la porte de devant, ils ont 10 minutes (en jeu) pour fouiller la maison avant l'arrivée de la police; 15 minutes s'ils forcent la porte de derrière.

Si la police arrive sur les lieux, les investigateurs peuvent tenter de s'échapper discrètement par les jardins des propriétés, mais ils seront poursuivis par un chien.

Une fois entrés, les investigateurs peuvent fouiller la maison en quête d'indices. Les indices qu'ils trouvent sont fonction des indices trouvés préalablement.

Les investigateurs trouvent, en fouillant dans son salon, **une lettre de Peterson**, l'archéologue en chef de l'expédition qui a ramené tant de trouvailles. La lettre était datée de trois jours auparavant. Peterson dit qu'une fois le travail accompli, le livre devra lui être rendu sans délai. Il joint également une **liste de personnes "à encadrer"**: il s'agit des personnes qui dirigent la ville: le conseil municipal, le chef de la police, les dirigeants des principales banques de la ville.

Les investigateurs peuvent découvrir à quoi correspondent ces noms en faisant des **recherches à la bibliothèque ou en faisant un test d'éducation**. Si le test est raté, ils perdent simplement du temps.

**TOC**: trouver une arme à feu dont la puissance dépend de la réussite, limité à un revolver



## Connolly's Antique Store:

Les investigateurs peuvent choisir de suivre la piste de la carte de visite de la boutique Connolly's. Elle est située dans le centre-ville, dans le secteur marchand et huppé, coincée entre deux grands magasins. La vitrine de la devanture est complètement opaque, seul le nom de la boutique est inscrit en lettres dorées: c'est visiblement un endroit dans lequel on n'entre pas par hasard.

La boutique est composée d'un comptoir (désert), sur lequel repose un registre et une sonnette. Les murs sont occupés par des vitrines ou des podiums exposant des articles étranges: des sortes d'amulettes sans âge, des statuettes de jade représentant des animaux inconnus, des silhouettes d'homoncule dans des bocaux de formol, etc. (**test SAN**)

L'odeur qui se dégage de la boutique est étrange et frappe immédiatement les investigateurs, comme si de la viande avariée était mise à mijoter.

Le comptoir étant désert, les investigateurs peuvent tenter de consulter le registre. Ils devront réussir un **test de discrétion (ou une équivalence)**: ils découvriront une liste de pièces avec en face le nom de Sinclair. Envisageait-il de vendre des antiquités égyptiennes?

Après avoir feuilleté le registre ou sonné, les investigateurs se trouvent en présence de la gérante, Donna Connolly. Ils peuvent tenter de l'interroger sur Sinclair.

Connolly a contacté Sinclair pour savoir s'il avait des objets à vendre, des choses qu'il aurait ramené sans intérêt scientifique mais avec une bonne valeur marchande.

La fortune de Connolly a été faite sur sa capacité à retrouver d'antiques objets qu'on croyait disparus, ou qu'on aurait cru uniquement enterrés dans d'antiques sépultures... Un tel flair, un tel talent pour dénicher ces objets a bien pu susciter des jalousies, mais la réputation de la maison Connolly reste intacte.

Connolly a tenté d'acheter légalement quelques objets ramenés par la mission de la AHS, après être entré en contact avec Sinclair, elle lui a laissé sa carte.

Connolly est en réalité une sorcière, qui utilise des goules pour déterrer des trésors et des antiquités, d'où sa fortune et les exclusivités de sa boutique. Connolly a récemment perdu quelques goules lors d'une expédition. Elle est donc à l'affût de passants naïfs à capturer et à transformer en goule asservie au cours d'un rituel long et complexe. C'est une femme élégante et souriante, aux cheveux blonds et aux yeux verts charmeurs.

Elle tentera d'enlever les investigateurs, par plusieurs moyens:

- soit en leur proposant un thé avec un somnifère dans la boutique
- soit en les invitant à dîner, et en empoisonnant la nourriture
- soit en les emmenant dans l'arrière-boutique par un prétexte et en utilisant la manière forte (et deux goules)

Si les investigateurs se font enlever, ils se réveillent ligotés dans une cave, seuls et dans le noir. La situation les soumet à rude épreuve et ils devront faire un **test de santé mentale**. Ils n'ont pas forcément été fouillés, et disposent de leur équipement, hormis les armes à feu. Si

un investigateur dispose d'une lame (cachée), il pourra aider à libérer ses coéquipiers, moyennant un **test initial de dextérité**. S'il le réussit, les liens sont coupés sans problème. S'il le rate, il blesse l'investigateur qu'il tente de délivrer. Pour les investigateurs suivants, aucun test n'est nécessaire.

Sinon, il faudra réussir un **test de force** pour tenter de briser les liens.

Les investigateurs sont dans une cave au sous-sol de l'arrière-boutique. La porte est fermée à clé. S'ils ont de quoi, ils peuvent tenter de la crocheter (**test crocheteur et discrétion**).

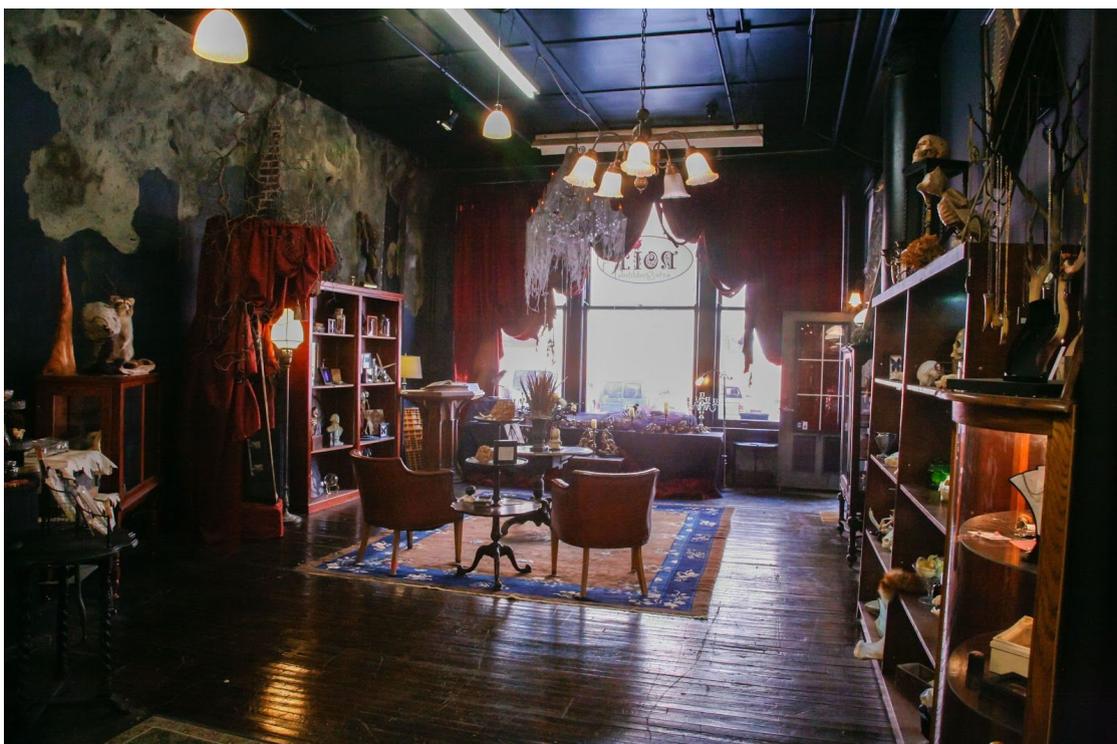
En sortant, les investigateurs tombent nez à nez avec:

- soit deux goules (qu'il faudra terrasser), **test de santé mentale**, puis les investigateurs pourront quitter les lieux
- puis Connolly, qui reviendra à ce moment-là de la boutique, ils peuvent tenter de l'affronter, elle s'enfuira **dans une explosion de fumée (elle pourra servir de PNJ récurrent par la suite)**

S'ils fouillent la boutique, ils trouvent un message sur un morceau de papier chiffonné sur lequel est écrit "**retrouvez-moi à la Cité Interdite, nous y parlerons affaire**", avec pour seul signature un serpent avec la gueule ouverte.

Si les investigateurs parviennent à maîtriser Connolly, et en étant très persuasif, elle pourra leur fournir un indice sur la position de Sinclair (contenu du message).

**SI LES INVESTIGATEURS VONT EN PREMIER A LA CITE INTERDITE, ILS Y DÉCOUVRENT A L'ÉTAGE UNE ANCIENNE PLANQUE DE SINCLAIR + UN INDICE SUR SA PLANQUE DANS LES ÉGOUTS**



## Trouver un moyen détourné

Les investigateurs peuvent également avoir recours aux forces occultes pour tenter de retrouver Sinclair, ou tout du moins, d'avoir une piste à exploiter. De part leur organisation, ils peuvent facilement avoir connaissance d'une médium qui pourra les orienter.

Mary Clingham est marié depuis 7 ans à Herbert Clingham, président de la Clingham Motors Company, une industrie florissante de pièces et moteurs pour voiture, une industrie en pleine essor.

Délaissée après les premières années pourtant passionnées de son mariage, cette idéaliste a besoin de plus de sensations fortes pour tromper l'ennui. Les soirées mondaines, au théâtre ou dans des clubs privés ont eu tôt fait de la lasser.

Depuis deux ans, elle fréquente le Cercle écarlate, un établissement de nuit d'apparence banale, mais qui, contrairement aux autres, n'abrite pas de bars clandestin dans son arrière salle. Dans ce club se déroulent séances de spiritisme, expériences occultes avec l'au-delà, d'autres plans et d'autres dimensions. La haute société aime à s'encanailler avec cet engouement de l'ésotérisme, même si certains y accordent plus d'attention que d'autres, comme Mary.

Elle reste néanmoins en dehors des invocations interdites et trop ténébreuses, ces secrets restent un passe-temps apportant son lot d'adrénaline. Mais elle est capable de lancer quelques sorts de protection basiques. Elle est également habituée aux manifestations occultes. Enfin, elle sait accomplir un rituel de convocation de divinité/créature dans le but de les interroger.

Elle est en outre une membre de la loge locale de l'Astrum Argentum, un ordre ésotérique qui regroupe des individus prédisposés à la pratique de l'occulte, fondé par Aleister Crowley.

Elle est également la maîtresse de Fallon depuis peu. Côtayant les mêmes cercles, elle s'est entichée de cet homme plus charmant et mieux conservé que son mari.

Si les investigateurs lui demandent son aide, elle mènera (contre \$150) une séance où elle contactera des forces mystérieuses. En fonction de l'état d'avancement de l'enquête, elle pourra leur donner les informations suivantes:

- la personne qu'ils recherchent tente d'imposer la volonté du grand Dieu-Serpent, l'innommable Yig, mais n'est qu'un pion dans l'accomplissement du Grand Plan
- Il se cache sous terre, dans la Cité interdite (il s'y trouve réellement si les investigateurs sont déjà allés dans les égouts, il bougera vers les égouts si les investigateurs n'y sont pas encore allés)

La séance est éprouvante pour les nerfs, et fait appel à des forces que certains investigateurs ne connaissent pas ou ne souhaiteraient jamais connaître (**SAN 0/2, voire plus**).

## Le Happy Sloth:

Si les investigateurs trouvent (facilement) la boîte d'allumette au nom du Happy Sloth -bar&drinks-. Il s'agit d'un bar comme il en existe de nombreux en ville.

Néanmoins, et comme beaucoup, il dispose d'une arrière salle où l'alcool est en vente libre, bien qu'à un coût prohibitif. En effet, nous sommes en pleine Prohibition, et officiellement cet établissement ne vend que des boissons sans alcool et des boissons chaudes.

En sortant du bureau de Sinclair, un coup de téléphone de Mr. Pazzi leur a dit qu'il pouvait le trouver au Happy Sloth. Les investigateurs peuvent tenter d'entrer en contact avec lui pour en savoir plus sur ce qu'a pu devenir Sinclair.

L'arrière salle est calme et feutrée, des petits groupes d'hommes en costumes sombres discutent entre eux à voix basse l'air inquiet autour d'un verre: on est loin de l'ambiance de fête des bars clandestins de New-York ou Chicago. Néanmoins, quelques personnes se tiennent autour d'une table de jeu. Un ou plusieurs investigateurs peuvent tenter de jouer à une table au poker avec des membres de la pègre (gagner avec des **tests psychologie**)

S'il gagne trop, il se fera agresser par des malfrats qui tenteront de le voler (mais pas de le tuer).

Si les investigateurs cherchent Mr. Pazzi, le barman pourra aisément les renseigner, et leur indiquera un homme en discussion avec un autre homme, grand et sec à petites lunettes rondes. Il le congédiera en voyant arriver les investigateurs.

Pazzi expliquera aux investigateurs qu'il recherche activement Sinclair: il lui doit une forte somme d'argent (plusieurs milliers de dollars).

Si les investigateurs restent vagues quant à leur venue, Pazzi leur demandera s'ils viennent rembourser sa dette, ou se constituer comme otage de garantie.

Si les investigateurs lui apprennent qu'ils le cherchent aussi, Pazzi indiquera qu'il a envoyé un de ses hommes de main (Luciano Conte) à sa recherche.

Seulement, ce sbire n'a pas donné signe de vie depuis quelques jours, son dernier rapport faisait mention d'une filature à travers les égouts depuis le réseau du croisement de Powder Mill St. et Washington St.

Pazzi promet aux investigateurs une récompense pour toute information sur la planque de Sinclair (500\$) ou s'ils parviennent à retrouver l'homme de main envoyé.

**SI LES INVESTIGATEURS VONT EN PREMIER LIEU AU HAPPY SLOTH, ILS DÉCOUVRENT DANS LES ÉGOUTS HANTÉS UNE ANCIENNE PLANQUE DE SINCLAIR ET UN INDICE VERS LA CITÉ INTERDITE (SAUF S'ILS SONT ALLÉS CHEZ CONNOLLY'S ET PAS ENCORE A LA CITE INTERDITE)**

## Retrouver l'homme de main:

La piste du Happy Sloth semble passer par l'homme de main envoyé par Pazzi. Il a commencé sa filature dans les égouts au croisement de deux rues.

Les investigateurs peuvent choisir de s'y rendre dans le but de retrouver l'homme de main, ou tenter de mettre la main sur la planque de Sinclair.

Quoiqu'ils choisissent, ils finissent par tomber, aux début de leur fouille des égouts, sur l'homme de main de Pazzi, Giorgio Conte.

Il est mal en point: il semble avoir de la fièvre et tremble de tout son corps. Il semble avoir été mordu de nombreuses fois par des crocs de serpent. Il dit aux investigateurs avoir trouvé la planque de Sinclair: une porte en métal, à environ 2h de marche vers l'Ouest. Il dit, juste avant de tomber inconscient, de prendre garde aux serpents. Si les investigateurs lui portent les premiers soins en réussissant un **test de médecine**, Conte sera capable de regagner la surface. Les investigateurs noueront une relation plutôt amicale avec la pègre de Pazzi, et il sera prêt à leur rendre service (renseignement, ou autre) s'ils en ont besoin un jour.

Les investigateurs marchent en file indienne, dans le noir, sur un rebord longeant le torrent d'eaux usées qui passe par les égouts. L'odeur prend à la gorge les investigateurs (**SAN 1-2**). De temps à autre, un clapotis dans l'eau se fait entendre, sans savoir s'il s'agit du ruisseau nauséabond ou d'autre chose... L'obscurité et l'étroitesse des lieux rend difficile le déplacement des investigateurs: il leur faudra une ou plusieurs torches électriques, et déterminer un ordre de marche. Les torches pourront dysfonctionner en cas de chute dans l'eau, en cas de **test de chance raté**.

Ils font un **test de survie**: ceux qui échouent se font mordre par un rat au pied, à la jambe. Ils devront réaliser un **test CON** pour vérifier s'ils développent une infection le lendemain.

Le groupe fait ensuite un **test d'orientation**:

- une réussite = attaque par une espèce mutante à mi-chemin entre l'homme et le rat
- deux réussites ou plus = attaque par une goule dévoreuse de chair
- aucune réussite = le groupe se perd, il doit faire un test **SAN 0/1**, il est attaqué par deux hommes-serpents

Après avoir marché dans les tunnels immondes, les investigateurs parviennent à la planque de Sinclair: dans une section murée des égouts, une espèce de chambre a été aménagée.

Le premier investigateur marche sur une espèce d'écorce craquante, qui se révèle être, à la lumière d'une torche, être une mue de serpent d'au moins trois mètres de long et un mètre de large (**SAN 0-4**).

Sinclair et sa bande ont quitté les lieux il y a peu: alertés par la présence de l'homme de main de Pazzi

Elle est composée d'un matelas posé à même le sol, d'un petit bureau sans chaise, sous lequel se trouve une corbeille pleine de papiers et de débris divers. Visiblement, Sinclair a quitté les lieux il y a peu: une odeur de nourriture flotte encore dans l'air. Les investigateurs trouvent facilement, dans la corbeille, des emballages de plats cuisinés au nom de "**La Cité Interdite**". S'ils réussissent un test **TOC**, ils trouvent sous le matelas moisi une lettre

parfumée indiquant: “achevez le projet avant le 15 juillet, ou les forces évoquées sur le bateau seront dissipées - P”.

Développer une infection: la morsure infectée (rat, serpent) rend malade l'investigateur ayant raté un test **CON**: il perd 1 point de vie par jour si la blessure n'est pas traitée. Pour traiter la blessure, il faut disposer de désinfectant et réussir un **test de médecine**, ou consulter un médecin (\$45).

Si l'on consulte un médecin, faire un **test chance**: si échec majeur, le médecin est un cultiste.

## La Cité Interdite (1):

### SI LES INVESTIGATEURS ONT TROUVÉ LA PLANQUE DES ÉGOUTS

=> ils doivent comprendre que Sinclair se planque là

La Cité Interdite est, en réalité, le nom d'un restaurant asiatique, dans le quartier chinois d'Arkham. Sinclair se planque dans un appartement de l'autre côté de la rue.

Le lieu est animé aux horaires des repas, mais plutôt désert en dehors. Il n'est fréquenté que par des asiatiques, et vous contrastez avec le décor. Les rares clients vous regardent avec un air suspicieux, et les employés seront inquiets, vous prenant éventuellement pour des représentants des forces de l'ordre.

Si les investigateurs questionnent les employés à propos de Sinclair, ils ne parleront pas. Néanmoins, ils seront capables de remarquer (par un test **trouver objet caché**) qu'un employé transporte une pipe identique à celle trouvée dans le bureau de Sinclair. Une réussite extrême permet de voir un homme avec un serpent tatoué à la base du cou. Il passe dans une arrière salle et ne peut pas être suivi sans attirer les soupçons/se faire interpellé par d'autres employés présents.

Une odeur âcre de fumée parvient aux narines d'un investigateur ayant réussi un test **chimie, médecine ou criminalistique** (en reconnaissant l'odeur).

En effet, la Cité Interdite est également une fumerie d'opium où Sinclair a l'habitude de se rendre. Néanmoins, l'activité étant illégale, les employés ne parleront pas des clients. Ils peuvent toutefois parler s'ils subissent un test **d'intimidation, psychologie**, ou si les investigateurs trouvent un subterfuge: se faire passer pour un client, etc.

Les investigateurs peuvent tenter de se faire passer pour des clients: certains peuvent consommer de l'opium et d'autres faire semblant. Ils ne connaissent pas les effets avant d'en prendre (relaxation intense et insensibilité à la douleur, **jet de D100** pour tester la dépendance future: nulle, moyenne ou chronique). Après avoir consommé (ou fait semblant), les investigateurs peuvent circuler librement.

Au bout du couloir se trouve une trappe. Les investigateurs peuvent tenter un **test de discrétion** pour se faufiler sans éveiller les soupçons. S'il est réussi, ils réussissent, s'il est raté (plus de la moitié des investigateurs ont raté), alors les employés alerteront Sinclair par un système de communication, et il sera prévenu de leur arrivée.

Le couloir du sous-sol n'est éclairé que par de petits lampions rouges, le bout du couloir est plongé dans le noir. Au loin, une psalmodie se fait entendre, venant d'une pièce latérale sans porte. Lorsque la psalmodie s'arrête, un **guerrier-serpent**, flanqué de deux cultistes apparaît, et attaque des investigateurs.

Une fois les ennemis vaincus, les investigateurs peuvent confronter Sinclair. Il suppliera les investigateurs de l'épargner, en disant que tout est de la faute de Peterson, qui l'y a

contraint. Au moment où le nom de Peterson est évoqué, Sinclair se tord de douleur, pris de convulsion, alors qu'un **serpent noir (SAN 2-4)** le dévore de l'intérieur, puis attaque les investigateurs!



Une fois la créature terrassée, les investigateurs peuvent fouiller la planque de Sinclair. Ils y trouvent un peu d'argent (\$135), **une lettre froissée**, manuscrite et rédigée par Peterson, datée du 7 janvier 1921, un exemplaire manuscrit du livre d'Eibon.

## La Cité Interdite (2):

**SI LES INVESTIGATEURS N'ONT PAS ENCORE TROUVÉ LA PLANQUE DES ÉGOUTS**

**Alors la Cité interdite = fausse piste**

Ils peuvent aussi tenter de rester en planque et tenter de repérer Sinclair. Les investigateurs font alors par jour de planque un **test de survie** (malus au test TOC si raté), un **test discrétion** (=> possibilité de faire un test TOC), un **test TOC** (=> trouver un cultiste de Yig). Seulement il ne se montre pas, mais les investigateurs peuvent remonter la piste d'un cultiste.

En effet, ils arrivent à identifier une routine: un homme d'aspect européen vient chercher un repas à emporter, tous les jours, midis et soirs. Les investigateurs peuvent tenter de le prendre en filature. Il faudra réussir plusieurs **tests de discrétion**. Si un test est raté, celui qui suit peut tenter un **test imposture**. Après avoir suivi quelques temps le livreur, les investigateurs finissent par perdre sa trace mystérieusement, après qu'il a tourné à un angle.

Les investigateurs savent dans quel secteur de la ville se trouve Sinclair, mais pas exactement où. En réalité, Sinclair est caché dans un **dépôt souterrain clandestin**. Celui-ci servait pour cacher de l'alcool de contrebande, mais il a été aménagé par le culte comme planque. On ne peut y accéder que par **le réseau d'égouts de la ville**.

**=> reprendre le paragraphe sur l'exploration des égouts en jouant le même dénouement que la fin du paragraphe "la cité interdite (1)"**

## La conclusion

Le lettre froissée de Peterson, trouvée sur le corps de Sinclair:

*le 7 janvier 1921, Louxor*

*Estimé prêtre et fidèle servent,*

*J'ai de bien terribles nouvelles à vous annoncer, je le crains. Les fouilles du site 2-b de Saqqara ont permis d'ineestimables avancées en même temps qu'une découverte effroyable. J'y ai appris, au fil de mes traductions d'un pan de mur de chambre funéraire, l'existence d'une malédiction dont le dénouement est tout proche. Dans les espaces infinis entre les astres voyage un rejeton des étoiles. Les savants de la civilisation qui nous a précédée sur Terre ont mesuré et calculé avec précision sa trajectoire: cette entité impie devrait croiser la route de la Terre le (date du jour + 5 jours). Les textes font mention d'une île, qui fonctionnerait tout entière comme un réceptacle prévu pour accueillir la créature.*

*Les fameux astronomes qui ont enseigné aux égyptiens ont déterminé avec exactitude l'emplacement du cataclysme, et si l'on convertit ces données en coordonnées actuelles, cela donne 42°29'29,81"N - 67°30'39.12"O.*

*Après avoir effectué quelques recherches, j'en ai appris un peu plus sur ce prochain cataclysme. Borellius nomme cette entité un "polype volant" à défaut de nom plus approprié, tandis que al- Hazred la décrit comme "une calamité portée par les vents stellaires".*

*Les écrits sont formels: la créature pourra être détournée si une magie aussi ancienne que complexe est utilisée, aux lieux et jours précis de l'arrivée du monstre sur Terre (le Livre d'Eibon fournit une méthodologie détaillée à ce sujet). Un autre moyen, décrit par le Livre, serait de faire intervenir Notre Maître, par le biais d'un sacrifice de grande ampleur: le Livre fait mention de plusieurs dizaines d'humains.*

*Cette dernière solution me paraît la moins risquée, d'autant que le financement de notre expédition prévoit une obligation d'exposition pour nos mécènes de Nouvelle-Angleterre, cela nous donnera une occasion de détourner cette horreur à la dérive.*

*Le sort, même s'il est réalisable, comporte l'inconvénient de ne pas laisser de seconde chance, et une proximité désagréable avec l'entité innommable .*

*Nous fixerons ensemble les détails à mon retour au Caire, si vous le voulez bien. J'espère vous savoir en bonne santé.*

*Votre dévoué,*

*Jim Peterson*

Les investigateurs découvrent, à la lecture de la lettre de Peterson, que ses plans visaient à contrôler une grande partie de la population en vue de réaliser une offrande sacrificielle à Yig, le dieu serpent. Ce sacrifice visait à empêcher la venue sur terre d'un polype volant ou une autre créature du même style (les investigateurs ignorent ce dont il s'agit). La date de

l'arrivée de la créature était estimée autour du **(donner une date leur laissant 5 jours en fonction du temps pris pendant le scénario précédent, si le livre est traduit ou partiellement traduit)**. Peterson indique vouloir solliciter Yig pour éviter la catastrophe, car les formules de renvoi du livre d'Eibon lui semblent:

- en dehors de ses capacités (si le groupe comporte un lanceur de sorts)
- plus risqué qu'appeler l'aide d'une entité supérieure (s'il n'y en a pas)

De fait, il reste possible de repousser la créature dans le vide entre les étoiles: il faut lancer le sort le jour et l'heure précis de sa venue pour la repousser, à l'endroit où elle est censée atterrir (et si le sort échoue, il faudra l'affronter).

Ils se rendent donc compte que s'ils ont contrecarré les plans des adorateurs de Yig et sauvé la vie de dizaines de personnes, ils ont aussi permis la venue sur terre d'une créature innommable. Le lettre de Peterson mentionne que la créature, selon ses calculs, devrait s'écraser sur une île de la côte Atlantique, à des coordonnées très précises... mais qui ne correspondent à aucune île sur les cartes les plus récentes...

Si Whitaker les a aidé à traduire des documents, ils peuvent le solliciter concernant le livre d'Eibon. S'ils le font, **Whitaker essaiera de le leur voler.**

**Si les joueurs s'en sortent un peu trop facilement, provoquer le vol du livre qui sera mis aux enchères (introduire la scène des enchères), où plusieurs sorciers seront présents au cours d'une soirée mondaine. Ils feront connaissance avec les investigateurs, l'un cherchera à le leur reprendre si les investigateurs remportent l'enchère. Sinon, ils devront s'infiltrer chez un sorcier pour le lui voler, et affronter son repaire.**

**=> Cela peut faire l'objet d'un scénario supplémentaire avant le scénario de résolution de la catastrophe évoquée par Peterson.**

Si les investigateurs font part à Whitaker de leur découverte (l'arrivée sur terre d'une créature), il pourra tenter de les aider:

- traduction du livre ou du passage nécessaire
- conseils, voire matériel occulte

**Si les investigateurs découvrent les plans du culte, ils peuvent choisir de laisser le sacrifice s'accomplir, mais:**

- le polype volant semble avoir été détourné, mais le culte de Yig dispose désormais d'adeptes à travers toute la ville, certaines victimes n'étant pas sacrifiées

# DRAMATIS PERSONAE

## **Mr. Bryce Fallon, Président de la « Arkham Society for History » (société d'archéologie d'Arkham):**

Dirige le musée d'archéologie de la ville, la société fait la promotion de l'archéologie et des découvertes historiques en finançant diverses expéditions archéologiques à travers le monde, en contrepartie d'expositions prestigieuses.

Fallon est un mondain, utilisant ses connaissances universitaires pour accéder au sommet de cette société et ainsi tutoyer un cercle plus aisé et prestigieux de la haute société d'Arkham. Il n'hésite pas à user de flatteries et de son charme pour tenter de grappiller la moindre influence sur ses mécènes, notables d'Arkham, friands de découvertes archéologiques insolites.

Dans ce sens, il organise l'exposition sur le yacht "Lusitania" dans l'espoir d'impressionner la bonne société d'Arkham par son originalité, sa splendeur et sa valeur archéologique. L'exposition "Les divinités perdues d'Orient" met en lumière des cultes très anciens liés à de récentes découvertes (par une mission archéologique cofinancée par la ASH) en Mésopotamie et en Egypte.

Les découvertes de cette mission sont annoncées comme révolutionnaires et sont promesses de retombées pour la ASH. Le clou de l'exposition est l'intrigante statuette dite "au dieu serpent", idole d'un culte autrefois très répandu dans ces régions d'Orient, puis remplacé par les cultes connus des dieux mésopotamiens et égyptiens. Le nom de la divinité n'est pas identifié, en partie dû au fait que ce culte date d'avant l'invention de l'écriture, mais il n'en paraît pas moins d'une grande ampleur.

Après les événements de la soirée d'exposition, Fallon se fait discret, tentant de minimiser les événements et promettant une nouvelle exposition mieux organisée. En réalité, il est en proie à la plus grande inquiétude, son commissaire d'exposition ayant disparu le soir de l'exposition. Fallon se doute que quelque chose se trame, mais n'a pas l'imagination assez débordante pour penser à un culte interdit.

Pour lui, il s'agit d'une tentative de vol d'objets antiques dans laquelle son commissaire est mêlé d'une façon ou d'une autre, victime ou voleur. Pour préserver la réputation de sa société, il ne confiera pas ses doutes à la police et préférera confier une enquête discrète à des investigateurs extérieurs.

Faits et indices:

- Fallon est inquiet de la disparition du commissaire d'expo (John Sinclair)
- Il le soupçonne de tentative de vol

- Il ne suit que de loin le travail de recherche des missions
- Il n'était pas dans la grande salle au moment des faits, mais dans une cabine avec la femme d'un notable, Mary Clingham. Il n'est arrivé dans la salle qu'après les faits (ne révélera ça qu'en insistant). Si les investigateurs ne posent pas la question, Fallon les enverra la questionner
- Aucune connaissance du culte de Yig
- En dehors du commissaire d'expo, Fallon n'a été en contact qu'avec l'archéologue en chef de la mission, invité à la soirée, Jim Peterson. Ils ne se sont vus que deux fois, en compagnie de Sinclair. Il avouera s'être senti mal à l'aise en sa présence.
- Il est arrivé plusieurs fois qu'un Mr. Pazzi ait téléphoné pour tenter de parler à Sinclair, sans qu'on le lui ait passé.



**Bryce Fallon**

## **John Sinclair, le commissaire d'exposition, prêtre de Yig:**

Sinclair est originaire de Boston où il y a réussi de brillantes études en histoire de l'art. Son diplôme en poche, il voyage en Europe pendant trois ans pour parfaire ses connaissances, travaillant dans différents musées européens.

C'est un homme au visage fuyant, détestant être le centre de l'attention, préférant les conversations privées dans des endroits feutrés. Il est issu d'une famille d'industriels ayant fait fortune dans la construction navale.

Il parvient alors à nouer des relations avec différents universitaires, qui l'emmènent sur plusieurs chantiers de fouilles archéologiques. C'est à Bagdad qu'il fera la connaissance de Jim Peterson, archéologue spécialiste de la Mésopotamie et de l'Égypte. Se liant d'amitié avec Peterson, il est initié au culte de Yig, et ses connaissances ainsi que ses relations l'amènent à devenir prêtre de Yig.

De retour à Arkham, les relations que ses parents mécènes entretenaient avec la ASH lui permettent d'y travailler en tant que consultant, donnant son avis et étudiant la faisabilité de missions archéologiques à soutenir (ou pas) par la ASH.

Fort de sa position, il influencera le soutien à la mission de Peterson visant à exhumer des traces du culte interdit renaissant.

Après la soirée, il se cachera dans une planque du culte en attendant ses instructions. Cependant, il est contraint de sortir régulièrement pour se nourrir, dans un restaurant chinois du quartier.

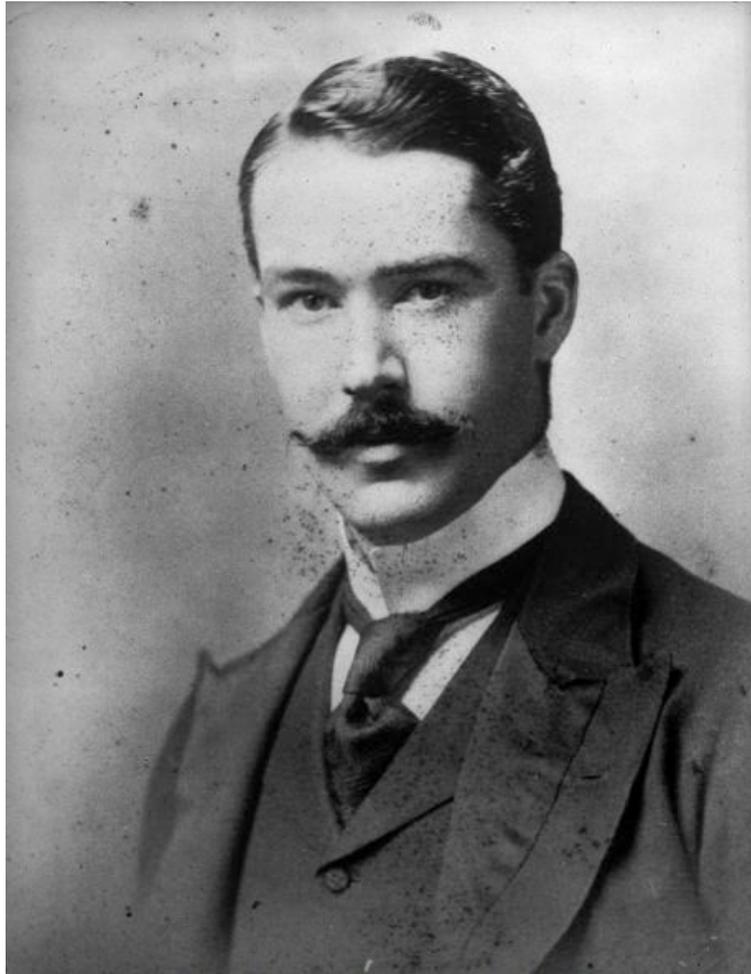
Il est au courant que le livre a été volé et déploie des adorateurs pour le récupérer.

Afin de supporter les horreurs auxquelles il est confronté, n'ayant qu'une volonté limitée, Sinclair fume régulièrement de l'opium chez lui, à l'abri des regards. Néanmoins, sa consommation a augmenté ces derniers temps, et il a été contraint d'emprunter de l'argent auprès de gens qui ne posent pas de questions...

Faits et indices:

- Sinclair accomplit le rituel d'asservissement le soir de l'expo et disparaît dans la nuit
- Il se cache dans une planque du culte, dans les bas-fonds d'Arkham, en attendant d'ordres de Peterson, le temps que l'affaire retombe
- La planque lui est fournie par un membre de la pègre, membre du culte de Yig. Cette planque est utilisée pour cacher des membres de la pègre recherchés par la police.
- Si les investigateurs le trouvent dans sa planque, il tentera de fuir et de les ralentir, s'ils le suivent dans la rue et l'interpellent, il tentera de maintenir sa couverture de commissaire d'expo.

- Il doit de l'argent à Antonio Pazzi, de la mafia locale, suite à sa consommation d'opium
- Une carte faisant mention de « Connolly, Antiquités » peut être trouvée en fouillant son bureau



**John Sinclair**

***Le Livre d'Eibon (traduction parcellaire)***

***Néanmoins, le possesseur sera pourchassé par les adorateurs, qui bien qu'ils aient d'autres copies de cette traduction, souhaitent rester cachés aux yeux du monde pour l'instant.***

***Lire le livre sans protection magique est risqué, et il est possible que le livre se referme de lui-même, risquant de planter son fermoir comme des crocs de serpents sur les bras de l'investigateur imprudent. Il resterait 24h à vivre à un tel investigateur,***

**à moins d'un sort de soin adapté, la médecine humaine ne parviendrait qu'à ralentir le poison, donnant 48h de plus à vivre au malheureux.**

**Livres d'Eibon (traduction partielle en vieil anglais du XIIIe siècle)**

**Perte santé mentale: 2D4**

**Gain de mythe: 5%**

**Mythe de Cthulhu: 25%**

**Etude: 12 semaines**

**Sortilèges: Lien gris (créer un zombie), Paroles envoûtantes (fascination), Souffle de la Mer Rouge (Brume de R'lyeh), Lien noir (invoquer un serpent des sables), Chant de Toth (guérison du venin)**

## **Jim Peterson, l'archéologue maléfique:**

Jim Peterson était diplômé en langues anciennes depuis une dizaine d'années lorsqu'il a été appelé sous les drapeaux en 1916 lors du premier conflit mondial. Il fait alors partie d'une unité ayant pour mission de tenir les villes de Perse ayant été prise à l'empire Ottoman. Il a été affecté à Bassorah, Bagdad, et d'autres villes de l'antique Mésopotamie.

Une fois le conflit achevé, il est resté en poste et a été affecté à l'attaché culturel de la couronne britannique en poste dans la région. Il conduit avec succès un premier chantier de fouille en 1918, date à laquelle il fait ses premières funestes découvertes sur le culte interdit de Yig. Transcrivant des textes oubliés et succombant à l'appel des divinités perdues, il entreprend de relancer le culte de Yig.

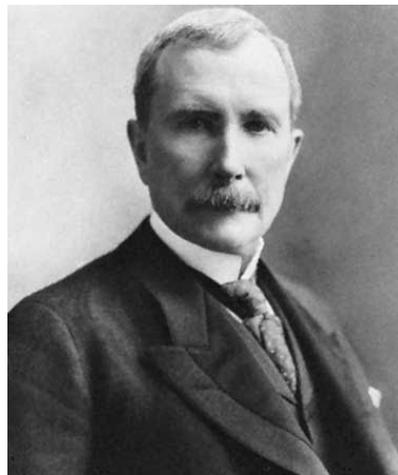
Deux ans plus tard, il fait partie d'une équipe financée par le British Museum et l'ASH pour exhumer le site d'Al-Amara. La mission est un succès et il fait partie des archéologues faisant la promotion de cette réussite lors des expositions à travers le monde.

Il est invité en Février 1921 par l'université d'Arkham pour étudier des textes anciens copiés lors de la mission archéologique. Il vit un peu à l'extérieur de la ville.

Certes lettré et érudit, Peterson n'a pas moins été un soldat pendant deux ans. Même s'il n'a pas vécu l'âpreté des combats des Flandres ou de la Somme, il sait manier les armes, et a eu l'occasion de s'en servir.

C'est également un homme très persuasif. Animé par une foi inébranlable et une volonté de fer, il a su convaincre l'un après l'autre les cultistes actuels. Son âme même a été corrompue et il n'hésitera pas à faire disparaître les indiscrets qui voudraient révéler ses desseins au grand jour.

- Souhaite faire prospérer le culte de Yig en infiltrant les couches de la société
- A organisé le rituel de l'expo
- est actuellement introuvable dans ce scénario



**Jim Peterson**

## Mary Clingham, maîtresse de Fallon:

Mary Clingham est marié depuis 7 ans à Herbert Clingham, président de la Clingham Motors Company, une industrie florissante de pièces et moteurs pour voiture, une industrie en pleine essor.

Délaissée après les premières années pourtant passionnées de son mariage, cette idéaliste a besoin de plus de sensations fortes pour tromper l'ennui. Les soirées mondaines, au théâtre ou dans des clubs privés ont tôt fait de la lasser.

Depuis deux ans, elle fréquente le **Cercle écarlate**, un établissement de nuit d'apparence banale, mais qui, contrairement aux autres, n'abrite pas de bars clandestin dans son arrière salle. Dans ce club se déroulent séances de spiritisme, expériences occultes avec l'au-delà, d'autres plans et d'autres dimensions. La haute société aime à s'encanailler avec cet engouement de l'ésotérisme, même si certains y accordent plus d'attention que d'autres, comme Mary.

Elle reste néanmoins en dehors des invocations interdites et trop ténébreuses, ces secrets restent un passe-temps apportant son lot d'adrénaline. Mais elle est capable de lancer quelques sorts de protection basiques. Elle est également habituée aux manifestations occultes. Enfin, elle sait accomplir un rituel de convocation de divinité/créature dans le but de les interroger.

Elle est également la maîtresse de Fallon depuis peu. Côtayant les mêmes cercles, elle s'est entichée de cet homme plus charmant et mieux conservé que son mari.

- Est seule avec Fallon au moment du rituel, n'est pas affectée
- N'a pas idée de ce qui s'est passé ce soir-là, mais soupçonne une manifestation occulte, du fait de ses connaissances
- Elle tentera d'aider les investigateurs bien qu'elle ne sache pas grand-chose
- Elle refusera d'en dire plus mais proposera d'invoquer une créature qui saura les renseigner
- Peut-être jouée comme PJ si un des investigateurs venaient à mourir



Mary Clingham

## Capitaine du Lusitania Kurt Van Garrett:

Cet émigré hollandais issu de la marine marchande a réussi une brillante reconversion dans le transport de passagers. Il a malgré tout entendu tous types de récits parmi les marins et matelots qu'il a pu côtoyer au long de sa carrière. Il était dans la cabine de pilotage durant la soirée et n'a donc pas été affecté par le rituel. Il a cru apercevoir des lueurs durant la soirée, mais rien qui ne puisse être des reflets dans la baie.

Si les investigateurs se montrent convaincant, il acceptera de montrer le registre des passagers, qui laissera voir toutes les personnes présentes lors de la soirée.

- Van Garrett ne souhaite pas vraiment collaborer avec les investigateurs et souhaite les voir partir dès que possible.
- Ne connaît rien du culte
- N'est pas disposé à laisser les investigateurs inspecter **la salle**, à moins d'y aller furtivement ou de créer une diversion, ou d'être extrêmement persuasif



**Kurt Van Garrett**

## **Lieutenant Harland Flint:**

Le Lt Flint est un homme pragmatique. Rien sur le bateau n'ayant été volé, et rien de grave ne s'étant passé, il n'y a aucune raison d'ouvrir une enquête. Quand à Sinclair, sa disparition est trop récente pour s'inquiéter.

Si les investigateurs insistent, il pourrait perdre patience et les faire suivre.

En revanche, si des preuves de crimes sont avérées, une enquête pourrait s'ouvrir, mais qui sait à quel point les adorateurs de Yig sont infiltrés dans la société?



**Harland Flint**

## **Mrs. Donna Connolly, antiquaire:**

Une fois en possession du livre, les investigateurs devraient essayer de le lire pour savoir de quoi il retourne. Ils peuvent pour cela se faire aider de Mrs. Connolly, antiquaire reconnue dans la bonne société d'Arkham. Ses connaissances sont si vastes qu'elles s'approchent des domaines de l'occulte, et elle serait bien en mesure de reconnaître certains symboles sur le livre.

La fortune de Connolly a été faite sur sa capacité à retrouver d'antiques objets qu'on croyait disparu, ou qu'on aurait cru uniquement enterré dans d'antiques sépultures... Un tel flair, un tel talent pour dénicher ces objets a bien pu susciter des jalousies, mais la réputation de la maison Connolly reste intacte.

Connolly a tenté d'acheter légalement quelques objets ramenés par la mission de la HAS, après être entrée en contact avec Sinclair, elle lui a laissé sa carte, carte que l'on peut trouver dans son bureau.

- Reconnaîtra l'existence de "forces dangereuses dans ce monde et au-delà, qu'il n'est pas donné aux hommes de connaître"
- Si les investigateurs vont la voir, ils recevront un télégramme les invitant à un repas le soir, chez l'antiquaire. Elle indique avoir les réponses à leurs questions.
- Le repas sera bourré de somnifères et l'antiquaire tentera de transformer les investigateurs en goules
- Connolly utilisait une goule pour fouiller des tombes et en récupérer les trésors, elle ne s'en sert plus mais elle vit toujours dans son sous-sol.



**Donna Connolly**

## Arthur Whitaker, professeur émérite en histoire ancienne:

Titulaire de la chaire d'histoire ancienne de l'université d'Arkham depuis 14 ans, Arthur Whitaker est respecté et apprécié de ses collègues. N'ayant pas voulu se livrer au jeu des luttes d'influence au sein de l'université, il a gravi patiemment les échelons jusqu'à ce qu'une place se libère. D'un naturel doux et aimable, il est l'archétype du professeur bienveillant cherchant à tirer le maximum de ses étudiants.

Sa carrière a été jalonnée de recherches et de voyages aux confins du monde, des civilisations oubliées des Andes jusqu'aux innombrables tribus d'Afrique. Aujourd'hui un homme d'un certain âge, il reste une référence sur tout ce qui concerne la période historique du tout début de l'Antiquité, et même d'avant l'écriture.

Nul doute qu'il sera d'une aide très précieuse aux investigateurs pour identifier quel est le livre dont ils sont entrés en possession et ce qu'il représente.

Néanmoins, Whitaker n'est pas vraiment ce qu'il paraît. En dehors de ses allures de professeur aimable se cache en réalité un sorcier ayant goûté à l'appel des forces innommables et interdites. Ses fréquentes convocations et la puissance qu'il tire du **culte de Dagon ?** font de lui un adversaire redoutable.

En se rendant compte de la réapparition du culte de Yig (qui lui est familier), il y verra une concurrence à sa propre foi et aidera malgré tout les investigateurs, en les lançant sur des pistes, traduisant le livre d'Eibon ou les envoyant chez des contacts.

Une fois le culte de Yig anéanti, Whitaker fera ensuite tout ce qu'il peut pour mettre la main sur l'ouvrage, qui renferme des secrets et des sortilèges qui l'intéressent particulièrement.

- Saura aider à traduire le livre intégralement
- Lancera des investigateurs sur des pistes : chercher si Sinclair avait des ennemis (Pazzi)
- Ne se dévoilera qu'à la toute fin
- N'apparaîtra pas trop étonné des révélations que fournissent le livre, ou des révélations que donnent les investigateurs



Arthur Whitaker

## Antonio Pazzi, membre de la pègre:

On trouve des antennes de la mafia sicilienne partout sur la côte Est des Etats-Unis. Pazzi est membre d'une de ces ramifications et a réussi à se hisser un peu plus haut dans la hiérarchie que son enfance dans les bas-fonds d'Arkham le prédestinait.

Il dirige une petite équipe de malfrats s'occupant de rackets, vols, intimidation, ...

Antonio Pazzi a récemment prêté de l'argent à un taux exorbitant à Sinclair, et ce pour la première fois. Or, il est de notoriété publique de Sinclair est introuvable. De ce fait, Pazzi est nerveux: il a l'impression d'avoir été trompé, et reçoit des pressions de ses supérieurs qui risquent de faire retomber la faute sur lui...

Les investigateurs sont au courant que Pazzi a cherché à entrer en contact avec Sinclair et pourraient être tentés d'en savoir plus.

Pazzi restera discret sur ses activités et cherchera à orienter la conversation sur la recherche de Sinclair. De son point de vue, toute information permettant de remettre la main sur lui est bienvenue. Il jouera carte sur table et dira tout ce qu'il sait à propos de Sinclair.

- La dernière fois que Pazzi a vu Sinclair, ils s'étaient donné rendez-vous dans un bar clandestin le **Happy Sloth**.
- Pazzi pourra faire suivre les investigateurs s'il pense qu'ils ont une chance de retrouver Sinclair
- Pazzi pourrait menacer et violenter les investigateurs s'il pense qu'ils lui cachent des choses à propos de Sinclair
- Il ignore quoique ce soit du culte de Yig



**Antonio Pazzi**