

CTHULHU







CTHULHU

SOMMAIRE

<i>COMPETENCES</i>	2
<i>PROFESSIONS</i>	27
<i>PNJ</i>	34

CRÉDITS

Auteur

Simon Carryer

Auteur du jeu "Trail of Cthulhu"

Kenneth Hite

Maquette

Florrent et Jérôme Huguenin

Couverture

Jérôme Huguenin

Illustrations

Jérôme Huguenin

Traduction

Neko et Jérôme Vivas

Relecture

Neko et David "Carter" Vial

Basé sur le jeu Call of Cthulhu de Sandy Petersen et Lynn Willis

© 2007 Pelgrane Press Ltd. All Rights Reserved. Published by arrangement
with

Chaosium, Inc. Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.

Version française Copyright 2008 Le 7ème Cercle

[Http://www.7emecercle.com](http://www.7emecercle.com)

COMPÉTENCES

INTRODUCTION

Cthulhu récompense les Gardiens qui préparent leur scénario. En échafaudant toute une série d'indices se dévoilant au fur et à mesure, et en guidant les joueurs jusqu'au final, le Gardien s'apercevra que le système convient parfaitement à une planification soignée du scénario. Bien sûr, le jeu permet également un style plus improvisé. Les indices n'ont pas besoin d'être préparés très à l'avance et un Gardien qui aime jouer ainsi peut facilement mener une partie de *Cthulhu* avec un minimum de mise en place.

Le livret de cet écran est conçu pour soutenir ces deux manières de jouer. Si vous aimez tout planifier à l'avance, et mettre au point méticuleusement le cheminement des joueurs dans le scénario jusqu'à son apogée, ce livre vous fournira de l'inspiration pour des indices, des bénéfices spéciaux, et de possibles développements de scénario. Relisez les Compétences et Professions des futurs Investigateurs en même temps que ce livre durant votre préparation. Cherchez des moyens d'incorporer des aspects intéressants, des scènes possibles, et des détails historiques. Ce livre vous aidera à échafauder votre histoire grâce à des utilisations plus pertinentes des Compétences des Personnages-joueurs, avec des accroches de scénario adaptées à leur profession.

Si vous préférez improviser, ce livret du Gardien peut aussi vous aider. Lorsqu'un joueur a besoin d'une Compétence d'Investigation, vous pouvez jeter un coup d'œil au paragraphe consacré à cette Compétence et en tirer des idées pour épicer un peu cette scène. Ces paragraphes peuvent aussi vous fournir l'inspiration immédiate pour de futures scènes, des ouvertures pour de nouvelles interactions de PNJ, ou une alternative inédite aux conséquences du scénario.

Nous fournissons aussi des exemples de Bénéfices spéciaux pour chaque Compétence. Cela permet au Gardien de récompenser l'utilisation créative de Bénéfices, et permet à tous les joueurs d'avoir leur "heure de gloire". Ces Bénéfices ont été rédigés pour correspondre à un large éventail de situations, et il est donc facile de les intégrer dans votre partie. Avec les connaissances fournies par les paragraphes sur les Professions et les Compétences, vous devriez vous sentir à l'aise pour inventer vos propres Bénéfices ou approuver ceux suggérés par les joueurs.

Vous pourrez surtout ajouter de la saveur, de la variété, et de l'immersion à vos parties. Mais souvenez-vous qu'il s'agit d'un livre de référence et non d'un manuel scolaire. Un peu de crédibilité historique peut ajouter de l'authenticité et des détails intéressants, mais ne vous sentez pas obligé de savoir dans le détail comment fonctionnait cette Compétence ou cette Profession dans les années Trente. Une dévotion servile visant à éliminer toute erreur historique fait basculer le jeu dans le style pédant le plus insupportable et un Gardien trop tatillon peut également entraver d'excellentes initiatives des joueurs.

Nous avons manqué de place pour faire le tour complet de la question. Mais n'hésitez pas à utiliser ces idées comme point de départ de vos recherches historiques.

Vous vous apercevrez que la réalité peut fournir des scénarios aussi étranges et terrifiants que les nouvelles écrites par Lovecraft.

COMPÉTENCES D'INVESTIGATION

Introduction

Vous trouverez ci-dessous la plupart des Compétences proposées dans le livre de base *Cthulhu*. Nous en avons laissé de côté, soit parce qu'elles couvraient un champ trop vaste et dans ce cas, fournir des informations vraiment utiles était impossible, soit parce qu'elles étaient déjà détaillées dans le livre de base.

Chaque titre développe quelques aspects importants de la Compétence telle qu'elle était utilisée dans les années Trente, ainsi que d'autres moyens de l'utiliser dans vos parties (les sujets historiques particuliers sont indiqués comme des Focus). Certains paragraphes incluent aussi un équipement associé à cette Compétence. Des exemples de Bénéfices sont fournis pour des Gardiens pressés, qui peuvent les utiliser tels quels ou s'en servir de source d'inspiration.

Anthropologie

Dans les années Trente et dans la majorité des universités, l'Anthropologie était considérée comme une science pure comme la géographie ou la psychologie. Les études consistaient à évaluer avec rigueur les endroits habités, chiffrer la consommation de nourriture, et faire l'expertise des populations concernées. Les concepts antérieurs de "civilisation" et de "sauvagerie" ont été remplacés par une compréhension plus complexe de la culture en tant que réaction à des problèmes environnementaux.

Focus: Le monde universitaire

Le Rameau d'Or de Sir James Fraser : Publié pour la première fois en 1890 mais enrichi au cours des éditions ultérieures, le Rameau d'Or est une étude exhaustive en mythologies comparées. En établissant les thèmes sous-jacents et les points communs aux mythologies et aux pratiques religieuses, le Rameau D'Or s'imposait en tant que texte de référence pour une majorité d'anthropologues, même si beaucoup de ses principes se trouvaient remis en question dans les années Trente.

Les occultistes l'appréciaient également. Aleister Crowley l'inscrivit dans la liste des livres incontournables de son organisation. Tout anthropologue pourra constater que cet ouvrage est utile dans une conversation à tendance mystique.

Culture : Le concept de culture comme nous l'entendons aujourd'hui s'est également construit dans les années Trente. Le "relativisme culturel", l'idée qu'un acte ou un événement ne puisse être compris qu'en faisant référence à son contexte culturel était une idée très nouvelle. Le "fonctionnalisme", tentative pour comprendre tout phénomène culturel en tant que fonction économique ou d'adaptation, était également une école de pensée assez populaire.

Ethnographie : C'est le nom donné aux résultats publiés d'une étude sur le terrain d'une culture donnée. Dans les années Trente, l'ethnographie se présentait comme un résultat primaire de l'anthropologie. Plusieurs ethnographies célèbres, comme celle de Malinowski, *Les Argonautes du Pacifique occidental*, ou celle de Margaret Mead, *Adolescence à Samoa*, ont été publiées dans les années Vingt et Trente. Ces ethnographies eurent une énorme influence sur la société et l'anthropologie.

Les ethnographies contiennent des informations et des analyses détaillées et complètes d'une culture donnée. Ce sont donc des textes précieux que les anthropologues emportent avec eux lorsqu'ils s'aventurent sur des territoires peu explorés. N'hésitez pas à inventer des ethnographies de votre cru, liées aux cultures inventées par les auteurs du Mythe, comme les Tcho-Tcho de Burma.

Exemples de Bénéfices spéciaux

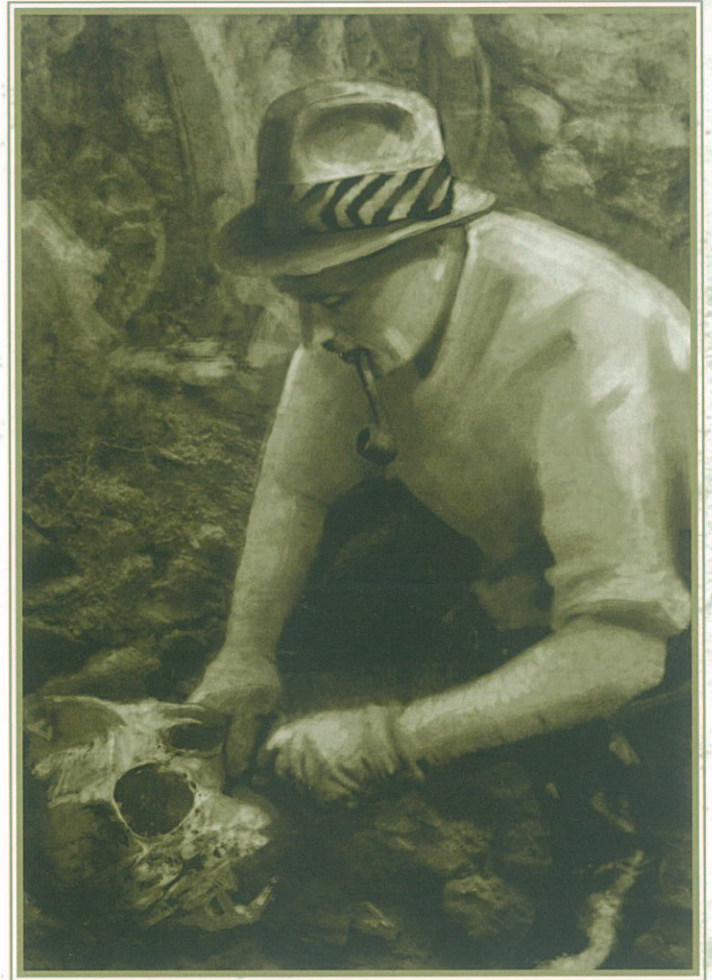
- Vous avez lu l'ethnographie d'un peuple donné, ce qui vous donne des indications sur les règles de politesse et de conduite dans leur culture. Vous gagnez deux Points de Réserve en Réconfort, Flatterie ou autre, à utiliser quand vous vous trouvez en contact avec ce peuple.
- Vous avez déjà vu des glyphes similaires durant votre travail sur le terrain dans la tribu amazonienne de Yanamamo. Vous pouvez réclamer un flashback, durant lequel vous obtiendrez des informations utiles.
- Après une rencontre avec des adeptes durant laquelle vous avez pu observer un rituel, vous êtes en mesure de publier un article sur le sujet, qui attirera sûrement l'attention de ceux qui travaillent sur ce sujet. Vous pouvez, soit gagner une Réserve de deux Points en Bureaucratie utilisables dans votre université, soit remporter une bourse de recherche qui vous permettra de financer de futures expéditions, ou des recherches similaires.

Exemples d'Indices

- Le corps a été décapité, pratique commune chez les chasseurs de têtes de Nouvelle-Guinée. S'il s'agit de chasseurs de têtes, ils vont sans aucun doute festoyer les trois jours suivants. Trouvez la fête, vous aurez les tueurs.
- L'idole est ornée de colliers de perles, monnaie d'échange en Mélanésie. Cela signifie qu'elle est passée de main en main, à travers des centaines d'îles, à des milliers de kilomètres de là. Grâce aux couleures et aux dessins des perles, vous pouvez découvrir le point d'origine exact.
- Le domestique semble inoffensif, mais il porte une amulette qui indique qu'il est le chamane d'une tribu lointaine. Il faudrait, peut-être, ne pas se fier aux apparences.

Archéologie

Des fouilles archéologiques se sont poursuivies partout dans le monde dans les années Trente, et beaucoup ont mis à jour des découvertes sans précédent ou ont révolutionné la compréhension humaine de son propre passé.

**Focus: Techniques**

Détecteurs de métaux : Créés grâce à la technologie radio - industrie encore jeune dans les années Trente - les détecteurs de métaux étaient encombrants, encore expérimentaux et consommaient beaucoup d'énergie. Néanmoins, toute fouille archéologique un peu en fonds peut posséder un tel engin. Tout comme il peut détecter la présence de métal, l'investigateur peut détecter d'autres signaux plus subtils. Le détecteur peut ainsi émettre de bruits étranges tels que le tintement métallique d'un instrument extraterrestre éloigné. Il peut également faire entendre des voix bizarrement étouffées parmi des sons parasites, comme si elles provenaient d'outre-tombe.

Photographie aérienne : Des photographies prises depuis les ballons d'observation, pendant la Première Guerre mondiale, ont révélé les contours de fortifications romaines invisibles depuis le sol. Cela ouvrit de nouveaux horizons aux recherches archéologiques, qui pourront utiliser des avions, des ballons captifs, et tout ce qui peut embarquer un appareil photo pour étudier une zone depuis les airs.

On peut atteindre des moments de pure horreur Lovecraftienne en apercevant, selon une nouvelle perspective, la véritable configuration d'éléments déroutants. On peut se souvenir de l'horreur à cinq têtes dans *Prisonnier des Pharaons*, ou le cylindre gélatineux dans la *Maison maudite*. De même, il se peut qu'un groupe d'Investigateurs ne voit pas les formes esquissées dans les sillons de la terre autour d'eux, ni le motif tracé à flanc de coteau par un peuple ancien. Ainsi, les investigateurs ne pourront se rendre compte de la curieuse déformation de la colline qu'en voyant le site depuis les airs.

Tomographie électrique résistive : En mesurant la résistivité électrique de sections de la Terre, et en appliquant des équations mathématiques sophistiquées et développées récemment, on peut voir une image brute des structures souterraines. Dans les années Trente, c'était une technique d'avant-garde.

Montrer la nouvelle technologie mise en échec par des manifestations étranges est un bon moyen d'utiliser les avancées scientifiques dans le contexte de Cthulhu. Plus un objet est censé être fiable, plus il est déstabilisant d'en obtenir des résultats sans queue ni tête. Que donnerait la tomographie électrique sur un étrange édifice englouti dont les angles ne se comportent pas comme ils le devraient ?

Langues anciennes

Akkadien : Une langue ancienne du Moyen-Orient. Le langage diplomatique et culturel du 3ème millénaire au début du 1er millénaire av. J.C.

Zapotèque ancien : La langue supposée de l'une des plus anciennes écritures méso-américaines, certainement après l'Olmèque. Les textes étant courts, peu nombreux, et difficiles à interpréter, cette écriture est en grande partie encore non déchiffrée. 300 av. J.C - 700 de notre ère.

Celtibère : Une ancienne langue celtique du nord de la péninsule ibérique. 1er siècle av. J.C.

Epigraphie Maya : La langue ou les langues des glyphes Maya, ce qui inclut le Ch'olti' et le Yucatec. Ce système écrit n'a pas été déchiffré avant les années Soixante, mais dans une partie de jeu plutôt "Pulp", le Gardien peut en permettre une compréhension rudimentaire. 3ème siècle av. J.C.

Khitani : la langue disparue de la dynastie Khitan, qui a régné sur une grande partie de la Mongolie, la Mandchourie, et le nord de la Chine. 916 - 1125 ap. J.C.

Minoen : la langue ou les langues qui composent le linéaire A, textes découverts sur des tablettes d'argile en Crète et dans les îles avoisinantes. Aux alentours de 1800 à 1450 av. J.C.

Maharashtra Prakrit : une langue de Maharashtra, en Inde, aussi utilisée dans les dialogues et les chants de personnages des classes inférieures, dans les pièces en sanskrit. À partir du 5ème siècle av. J.C.

Araméen ancien : La plus ancienne version de l'araméen. Inscriptions découvertes en Syrie 10ème au 8ème siècle av. J.C.

Punique : Une langue ancienne de l'Afrique du Nord. Venant du phénicien, c'était la langue parlée à Carthage et dans son empire. 1er millénaire av. J.C. à environ 600 de notre ère.

Puyo : Une langue morte parlée jadis en Manchourie.

Sumérien : Une langue ancienne du Sud de l'Irak. On suppose qu'il s'agit de la première langue écrite. Au moins 3ème siècle av. J.C.

Zhang-zhung : Ancienne langue du Tibet occidental et de l'Asie Centrale. 7ème au 10ème siècle de notre ère.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Vous découvrez des artefacts d'une culture ou d'un style artistique inconnu jusque-là. Cette découverte accompagnée d'un article va faire des vagues. D'autres experts peuvent essayer de vous contacter pour examiner les objets, ce qui va augmenter votre crédibilité universitaire, et vous ouvrir les portes de collections jusque-là inaccessibles.
- Heureusement, l'édifice dans lequel sont perdus les Investigateurs (ou prisonniers) a été construit par un peuple ancien que vous avez longuement étudié. Gagnez deux Points de Réserve destinés à déchiffrer des écrits ou à éviter les dangers de l'édifice.
- Vous identifiez une arme employée par une culture antique de prêtres-guerriers, utilisant une technique très particulière qui vous est familière grâce au déchiffrement des rouleaux. Gagnez deux Points de Réserve dédiés à l'utilisation de l'arme.

Exemples d'Indices

- Les ruines mentionnées dans un article de journal semblent n'être qu'un tas de rochers, mais vus des airs, des contours nets se dessinent. En les comparant à des reconstructions de structures similaires, vous trouvez l'entrée d'un groupe de chambres souterraines.
- Lorsqu'un groupe examine les blessures d'un cadavre, vous pouvez affirmer qu'elles ont été infligées par un objet rare et ancien. Vous pouvez même dire au groupe dans quel musée on peut en voir un spécimen exposé.
- Un adepte bavard (ou un malade d'asile psychiatrique supposé incurable) parle en fait un dialecte égyptien disparu il y a plus d'un millénaire. On ne connaissait son existence que par des hiéroglyphes. Vous pouvez déterminer avec exactitude à quelle période de l'Histoire égyptienne il appartient. Peut-être y aura-t-il d'autres indices dans les livres d'Histoire.

Architecture

Le logement des années Trente était caractérisé par des maisons tout équipées à bon marché à l'intention de travailleurs migrants bénéficiant d'une pension gouvernementale. C'est à cette même époque que les édifices les plus impressionnants d'Amérique du Nord ont été construits.

Exemples de Bénéfices spéciaux:

- En pénétrant par effraction dans une maison, vous remarquez que celles de cette époque ont des fenêtres montées sur des structures métalliques, susceptibles de rouiller. Plutôt que briser la vitre, vous pouvez la retirer silencieusement de son cadre.
- En continuant votre exploration, vous avez affaire aux lattes grinçantes d'un vieux plancher, mais vos connaissances en architecture vous permettent de vous déplacer en les évitant. Vous gagnez deux Points de Réserve en Discretion dans cet édifice.
- Le plancher de ces vieux bâtiments n'est pas très résistant, plus particulièrement dans les grandes pièces. Si vous arrivez à attirer la chose dans la salle de bal, son poids la fera chuter de plusieurs étages jusqu'à la cave.
- En découvrant une pièce construite en partie suivant un plan géométrique bizarre (soit inachevée, soit délabrée), votre connaissance de l'architecture vous procure un discernement exceptionnel. Vous êtes en mesure de reconstituer la pièce d'origine, ainsi que de construire une pièce semblable. Cela vous accorde des défenses spéciales contre certaines menaces surnaturelles, ou vous permet d'invoquer une aide occulte, selon bien sûr la volonté du Gardien.

Historique des styles architecturaux d'Amérique du Nord

1600-1780 : Colonial : Style américain inspiré de l'architecture des pays colonisateurs, variant grandement selon le pays d'origine des colons.

1720-1800 : Géorgien: Majestueuses, vastes, et symétriques, les maisons géorgiennes imitent le style des manoirs anglais. Les façades de ces bâtiments de briques sont souvent faites de plâtre.

1750-1880 : Néo-classique/Fédéraliste/Idéaliste: Ce style très ornementé a pour curiosités les pièces ovales, les fenêtres palladiennes cintrées et autres guirlandes.

1790-1850 : Néo-grec. Les particularités de ce style inspiré par l'architecture grecque classique sont notamment les colonnes, les frontons, etc.

1840-1900 : Victorien. Ce style éclectique est caractérisé par l'asymétrie, les voûtes gothiques, les fenêtres en ogive. Il reprend notamment la technique du bois découpé, les larges avant-toits et toitures basses à l'italienne, les structures à colombage reproduisant le style médiéval du "Stick Style", et les tours, tourelles, et autres détails fantaisistes du style "Queen Ann".

1860-1900 : "Arts and Crafts": Ce style est reconnaissable à ses boiseries élaborées, ses poutres apparentes et son intégration dans l'environnement.

1890-1914 : Art Nouveau. Egalement connus sous le nom de "New Style", les édifices Art Nouveau sont inspirés par la nature. Asymétriques, ils se composent d'arches et de courbes, de mosaïques, d'enjolivures en forme de plantes et de motifs japonais.

1895-1930 : Le "Foursquare". Popularisé à travers les Etats-Unis par les maisons équipées bon marché, le "Foursquare" est caractérisé par des maisons de deux niveaux en forme de boîte, composées de quatre pièces par étage, d'un escalier central, d'un grenier et d'une large véranda.

1925-1935 : Art Déco. D'aspect très moderne, l'Art Déco se distingue par des formes cubiques, des figures en zigzag, des lignes nettes, ou des motifs égyptiens inspirés par la découverte du tombeau de Toutankhamon.

1900-Aujourd'hui : Moderne. Style spécifique particulièrement employé pour les grands édifices publics, l'architecture Moderne privilégie la décoration minimaliste, le design fonctionnel, les formes carrées et rectangulaires, les assemblages préfabriqués, et le recours au béton et au métal.

Exemples d'Indices

- Il y a une anomalie spatiale dans la structure de l'édifice. On dirait qu'il y a un espace "manquant", peut-être la trace d'une pièce cachée.
- Le bâtiment est une ruine carbonisée, mais de ce qui reste de la structure, vous pouvez en deviner l'agencement original. Cela vous permet ainsi de découvrir l'entrée de la cave.
- Le plâtre d'un des murs est légèrement différent du reste. On dirait qu'il a été refait récemment. Quelque chose est peut-être enseveli derrière ce mur.

Art

Focus: Arts populaires dans les années Trente

Théâtre : Le théâtre musical est resté populaire durant les années Trente, malgré le prix assez élevé des tickets en comparaison des nouveaux divertissements tels que le cinéma et la radio. Les acteurs de théâtre pouvaient être encore aussi célèbres que des stars de cinéma, bien qu'ils n'étaient jamais aussi bien payés. Des acteurs en difficulté trouvaient plus facilement du travail au théâtre qu'aujourd'hui.

Radio Drama : Forme de conte diffusé sur la radio, le Radio Drama démarra dans les années Vingt et est resté populaire durant les années Trente. En couvrant presque tous les genres, du *soap opera* aux fictions policières, il a fourni du travail à beaucoup d'acteurs, et donné leur chance à beaucoup de dramaturges et romanciers en herbes.

En 1938, Orson Welles a terrifié l'Amérique avec son adaptation radiophonique de *la Guerre des Mondes*. Beaucoup de foyers, ne sachant pas que le programme radiophonique était fictif, ont écouté avec horreur les descriptions d'extra-terrestres, monstres à tentacules sortant de leurs vaisseaux. Certaines personnes se sont même enfuies dans les collines après avoir pris avec eux quelques affaires. Peut-être des gens ont-ils alors réellement rencontré des extra-terrestres ?

Photographie : La photographie commence juste à être reconnue en tant qu'art. Beaucoup de photographes de l'époque imitaient des styles de peinture. Ce mouvement appelé Pictorialisme utilise souvent le flou artistique qui apporte un aspect romantique et onirique. Dans les années Trente, un autre mouvement, Photographie Pure, prône les qualités esthétiques d'une photo considérées comme un art en soi.

Un photographe pictorialiste peut tenter de reproduire une image peinte classique contenant des éléments horribles, comme le *Cauchemar* de Fuseli. Ce qui peut immédiatement donner naissance à un scénario du genre *Le Modèle de Pickman* ; quelle chose grimaçante et répugnante a pu servir de modèle réel à cette œuvre ?

Films : Les années Trente virent la croissance de l'industrie cinématographique. Profits records, augmentation de l'audience, et développement technologique, tout ceci fit de l'industrie du film une forme d'art excitante pour ceux qui y travaillaient. Les films américains de cette décennie provenaient tous d'Hollywood, et on n'entendait pas parler de films américains produits hors de Los Angeles. Les stars connaissaient une renommée jamais atteinte et les jeunes gens affluaient à Hollywood pour se joindre à ce nouvel engouement.

Musique : La musique populaire prit son essor dans les années Trente comme forme d'art et de diversification des styles musicaux. De grands orchestres composés de douzaines de membres jouaient du swing dans les clubs et les bars, et des compositeurs classiques bénéficiaient d'aides de l'État. La musique "folk" représentée par Woody Guthrie, parlait des difficultés des travailleurs migrants et affamés.

Peinture : Les styles de la décennie étaient le "Régionalisme", des peintures réalistes de scènes rurales, le style "Abstrait" qui représentait des couleurs et formes abstraites, le "Réalisme social" qui dépeignait la vie des travailleurs et des sans-abris durant la Dépression, et enfin le "Surréalisme" qui juxtaposait des images incongrues et étranges à des éléments de normalité. Le Surréalisme est le style idéal pour introduire des représentations du Mythe. Des paysages extraterrestres et des géométries improbables ont tout à fait leur place sur une toile surréaliste.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Vous rencontrez un groupe de personnes qui semblent avoir entendu parler de vous et admirent votre œuvre. Ils se donneront du

mal pour vous aider, si vous leur accordez un peu de votre temps : peut-être pourriez-vous faire une dédicace, donner votre opinion sur un sujet, ou chanter l'un de vos succès avec un membre de la famille ? Gagnez deux Points de Réserve dédié à vos Compétences relationnelles à utiliser avec ces personnes.

- Votre art est votre réconfort. Créer une œuvre d'art particulièrement impressionnante, un récital ou une exposition bien accueillis, ou une audacieuse nouvelle composition vous permet de récupérer votre Équilibre Mental avec un Jet de Confiance en soi.

- Vous créez une œuvre d'art qui vous affecte profondément, vous ramenant à votre passé. Peut-être qu'une chanson vous rappelle un événement traumatisant qui s'est produit il y a plusieurs années, ou une image fut inspirée par un amour perdu. Vous pouvez revivre une scène en flash-back.

- Certaines choses communiquent avec des organes autres que les lèvres ou la langue. Personne ne parle naturellement leur langage, mais peut-être pouvez-vous l'imiter avec un instrument de musique ? Vous pouvez tenter de pouvoir communiquer avec eux/ vous avez une occasion de communiquer avec eux.

Exemple d'Indices

- Vous avez rencontré à plusieurs reprises, une femme qui vous est étrangement familière. Vous finissez par comprendre que vous avez aperçu son visage au second plan d'une peinture célèbre. Le seul problème est que cette œuvre a plus de cent ans.

- Vous avez mis la main sur des enregistrements grésillants dans un grenier abandonné. La musique étrange et rythmique n'est pas cohérente au niveau musical avec sa datation. Cela doit être une forme de signal. Mais il faudrait un scientifique pour le décoder.

Astronomie

L'astronomie est l'une des rares sciences à laquelle les amateurs apportent des données intéressantes. Dans les années Trente, des avancées significatives ont été faites en astronomie, à la fois technologiquement mais aussi en terme de découvertes de nouveaux corps célestes. La plus importante est la confirmation de l'emplacement de Pluton, ou Yugoth en 1930.

Focus: Techniques et Équipement

Saut d'étoiles : Le saut d'étoiles est une technique employée par des astronomes amateurs pour découvrir des corps célestes avec un télescope. Après avoir repéré une étoile connue, visible à l'œil nu, l'astronome utilise des cartes stellaires pour la localiser dans la zone des corps célestes. Un astronome qui pratique cette technique se souviendra de l'endroit exact observé lorsqu'il a constaté une anomalie stellaire.

Cercles gradués : Ces cercles sont des instruments de mesures manuelles qui peuvent être placés sur l'axe de rotation vertical et horizontal d'un télescope. Une fois calibrés (en pointant le télescope sur une étoile connue et en ajustant ensuite les cercles pour qu'ils correspondent), il est possible de trouver un phénomène céleste marqué sur les cercles gradués, en faisant pivoter le télescope jusqu'aux indications des cercles. Un culte peut en posséder de semblables pour aligner leur dispositif selon les rayons de quelque orbe cosmique funeste.

Radio Astronomie : Des astronomes professionnels ou très en fonds, peuvent utiliser un radio télescope. Développé en 1937, il détecte les ondes radios émises par les corps célestes. Dans les années Trente, les connaissances en radio astronomie sont très limitées. Les ondes radios provenant du centre de la galaxie sont découvertes par hasard en

1933 ; mais il faut attendre la fin de la décennie pour une nouvelle cartographie du ciel, et les années Quarante pour l'identification des émissions radio solaires.

Almanachs : Les almanachs, comme l'Almanach du Fermier (le plus connu aux USA) consistent en livres d'informations, contenant les prédictions météorologiques quotidiennes, les événements astrologiques (éclipses, essaims de météores, et comètes), les marées, ainsi que d'utiles conseils ménagers et agricoles. Des astronomes amateurs enthousiastes pourraient consulter un almanach pour prédire des événements célestes dignes d'intérêt.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Pendant que vous observez les astres, vous découvrez un objet céleste jusqu'ici inconnu ou douteux, comme une comète, un astéroïde, ou une nébuleuse. Gagnez deux Points de Réserve dédiés aux Compétences Relationnelles avec vos collègues astronomes.

- Votre connaissance approfondie des étoiles vous permet d'identifier instantanément une carte stellaire, et vous savez précisément à quelle date et quelle latitude cette carte se réfère. Vous n'avez pas besoin d'autres observations pour confirmer votre hypothèse.

- Vous vous souvenez qu'un événement céleste impressionnant, peut-être une éclipse ou un essaim de météores, est prévu sous peu. Gagnez deux Points de Réserve, servant à intimider les gens impressionnables. Autrement, gagnez le même bonus en Discrétion à l'extérieur durant cet événement.

Exemples d'Indices

- En calculant la période et la puissance des interférences radio, vous pointez votre télescope vers la zone céleste supposée en être la source. Vous vous attendiez à découvrir une comète, mais vous apercevez quelque chose de beaucoup plus inquiétant.

- Le minuscule trou dans le toit du temple permet de laisser passer la lumière d'une seule étoile une fois par an. Et d'après vos calculs c'est dans trois nuits !

- Les meurtres ont tous eu lieu alors que l'étoile Fomalhaut était à la même position dans le ciel. Cela ne peut être une coïncidence, mais la police ne prendra jamais cette preuve au sérieux.

Bagarre

Aucun entraînement officiel n'est demandé pour être efficace durant une bagarre, mais dans les années Trente, plusieurs arts martiaux étaient connues aux États-Unis, et certains ne le sont plus aujourd'hui .

Savate : La boxe française était populaire (même si relativement peu pratiquée) dans les années Trente. Elle comprenait des claques et des coups de pied codifiés avec l'utilisation possible d'une canne. Elle a été développée à partir de techniques de combat de rues et se révèle assez dangereuse.

Bartitsu : Art martial obscur même à son époque, le Bartitsu fut adapté et mis au point par l'ingénieur britannique Edward Barton-Wright après un séjour au Japon. Il mélangeait la boxe traditionnelle avec des techniques plus exotiques de judo et une caractéristique importante était l'usage de la canne, ou d'un parapluie pour se défendre. Dans les années Trente, son enseignement était abandonné, mais les vieux anglais pouvaient y avoir été entraînés. Sherlock Holmes était supposé être un maître dans cet art martial.

Boxe : Les règles de Queensbury (car approuvées par le marquis de Queensbury) posant les bases de la boxe furent adoptées en 1867, et bien connues dans les années Trente.

Elles influencèrent le "combat civilisé" pour que les coups sous la ceinture, sur un combattant à terre, ou agripper son adversaire soient considérés comme inacceptables même en dehors du ring.

Bibliothèque

Sans ordinateur et stockage digital, l'énorme masse de livres imprimés dans les années Trente était référencée sur fiches de papier. L'accès à un tel trésor requiert patience et habileté. Sans les recherches électroniques ou le référencement sophistiqué, dénicher le dossier ou la coupure de presse désirée prend énormément de temps. Être familiarisé avec un certain nombre de systèmes de classement, et avoir de bons contacts avec les services des archives peut accélérer la procédure.

Bureau des Archives : Dans la plupart des villes et des chefs-lieux de comté aux États-Unis, on peut trouver des archives. Ces bâtiments abritent non seulement les archives du gouvernement local (arrêtés municipaux et comptes-rendus d'assemblée), mais aussi les actes de naissances, décès, mariages, recensements, autorisation d'établissement commerciaux, actes de propriété, etc. Toutes les informations sont classées par ordre chronologique, ce qui rend les recherches sur une seule personne ou propriété très fastidieuses.

Archives de presse : Les plus grands journaux nationaux et même les locaux conservent des exemplaires de toutes leurs sorties. Elles sont classées dans la salle des archives, en général inaccessible au public. Mais une personne intéressée peut en général demander la permission d'éplucher les archives.

Bibliothèques : Les bibliothèques publiques ne sont pas aussi banales dans les années Trente que de nos jours. Beaucoup de personnes possèdent des bibliothèques privées contenant des ouvrages obscurs et rares introuvables nulle part ailleurs. Les bibliothèques universitaires renferment beaucoup de textes académiques, mais un expert dans un domaine précis peut détenir une bibliothèque exhaustive sur ce sujet. L'accès aux bibliothèques varie suivant leur propriétaire. Certaines personnes sont désireuses de montrer leur collection, tandis que d'autres conservent jalousement leurs livres.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Des heures paisibles passées entre les étagères restaurent vos nerfs soumis à rude épreuve. Vous pouvez récupérer votre Équilibre mental avec un jet de Confiance.
- En demandant à l'aide-bibliothécaire, vous arrivez à dénicher les dossiers en une demi-heure au lieu de chercher toute une journée.
- En feuilletant des livres sur le sujet, vous en avez une vue d'ensemble. Gagnez deux Points de Réserve dans les Compétences académiques liées au sujet en question.

Exemples d'Indices

- Les archives révèlent que le bâtiment, bien que soi-disant une soupe populaire, est la propriété du Choeur d'Inspiration Céleste sûrement une façade pour la Secte de la Sagesse Étoilée.
- Des coupures de journaux sur les vingt dernières années révèlent un fait récurrent et inquiétant. Les enlèvements d'enfants semblent coïncider avec plusieurs orages violents dans la région.
- En cherchant dans l'immense bibliothèque d'un vieux manoir, vous dénicher une Bible familiale qui contient un arbre généalogique remontant sur plusieurs générations. Mais toutes les unions semblent avoir été incestueuses ; parmi les nombreux enfants nés à chaque génération, deux ont toujours été frère et sœur, et ont donné naissance à la génération suivante.

Biologie

La biologie basée sur l'évolution telle qu'on la connaît aujourd'hui est née de plusieurs domaines d'expertises académiques dans les années Trente. Néanmoins, il faudra attendre plusieurs décennies pour qu'elle soit étudiée ainsi dans les universités.

Analyse de substances organiques : Sans microscope sophistiqué et avant l'invention de la spectrométrie de masse moderne, identifier ou analyser des substances signifiait faire des observations minutieuses au microscope, et peut-être des essais chimiques. Les substances ou les espèces ne pouvaient être identifiées que par analogie, en les comparant en fait avec l'espèce connue la plus ressemblante. Un biologiste des années Trente se base donc sur une connaissance exhaustive des espèces et une importante bibliothèque de référence.

Animaux venimeux et toxiques : Voici une liste de sales bêtes qui fournira du travail aux Investigateurs ayant la Compétence Biologie. Nous connaissons bien ces situations où le biologiste expérimenté vous dit de ne surtout pas bouger, de ne pas faire de gestes brusques et de regarder légèrement sur la gauche...

- Serpent marin à lèvres jaunes (*Laticauda colubrina*): Ce serpent rayé gris et noir vit dans les eaux tropicales et possède un venin toxique qui cause une paralysie puis la mort.
- Cubozoaires (*Cubozoa*): Pas tout à fait une méduse, mais plutôt un cubozoaire comprenant plusieurs espèces dont certaines mortelles. Quelques espèces tuent en quelques minutes, alors que la plupart, rarement mortelles, entraînent des douleurs intenses, des nausées et de l'hypertension pendant plusieurs jours.
- Poulpe à anneaux bleus (*Hapalochlaena lunulata* ou *maculosa*): Minuscule poulpe de la taille d'une balle de golf, sa puissante tétrodotoxine entraîne paralysie et défaillance respiratoire. La respiration artificielle peut sauver une victime.
- Poisson-pierre (*Synanceia verrucosa*): Le poisson le plus toxique au monde. Sa piqûre est extrêmement douloureuse et cause paralysie, nécrose des tissus avoisinants et mort par arrêt cardiaque.
- Cône : Le *Conus geographus*, espèce de mollusque aquatique, est considérée comme la créature la plus toxique sur Terre. Son venin, une tétrodotoxine semblable à celle du Poulpe à anneaux bleus, tue en quelques minutes.
- Kokoï (*Phyllobates terribilis*): Minuscule grenouille jaune de Colombie. Elle produit un poison (batrachotoxine) qui une fois introduit dans le système sanguin ou ingéré, cause la paralysie et un arrêt cardiaque, parfois en quelques minutes. Ces grenouilles élevées en captivité ne fabriquent pas de poison car il provient de certains insectes que les batraciens ingèrent.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Lorsque le moment est approprié, vous annoncez que vous connaissez bien le comportement et l'anatomie d'un animal en particulier, car vous l'avez étudié durant vos études. Vous gagnez deux Points de Réserve dédiés pour monter ou apprivoiser, chasser ou tuer, ou bien aider à traiter les blessures causées par cette espèce animale.
- La créature que vous venez de voir sortir de votre pantoufle appartient à une espèce encore inconnue. Cette découverte vous apportera une renommée internationale et vous pourrez lui attribuer un nom en latin. Cette notoriété vous donne deux Points de Réserve en Bureaucratie, lorsque vous aurez affaire avec des institutions scientifiques.
- L'équipe d'Investigateurs a découvert l'empreinte partielle (ou l'os, la dent ou autre fragment approprié) d'un grand animal. L'identifier pourrait prendre une journée entière en comparant des tableaux et des photographies d'une douzaine de textes et de manuels divers.

Heureusement, vous avez effectué une étude sur ces créatures à l'université. Vous savez exactement à quelle espèce vous avez affaire, et en plus, vous savez où elle est susceptible d'avoir établi sa tanière.

Exemples d'Indices

- Vous découvrez une tache de sang venant sans aucun doute d'une entité que vous pourchassez. Vous pouvez en déduire que le sang de la créature est teinté de bleu par l'hémocyanine (composée de cuivre oxydé) comme les céphalopodes et mollusques contemporains. Ce sang vert-bleu transporte moins d'oxygène que l'hémoglobine (composée de fer oxydé). Cette créature devrait avoir peu d'endurance lors d'une longue traque.
- L'autopsie d'un homme décédé montre qu'il est mort apparemment d'une attaque cardiaque, mais la flaque d'eau de mer trouvée sur place contenait une larve de poulpe. La mort doit être causée par un poison exotique. Des poulpes aussi venimeux sont très rares.
- Du pollen sur la chemise d'un homme décédé provient d'une plante rarissime. Grâce à votre connaissance de la flore, vous pouvez identifier la scène du crime : un jardin exotique local, un établissement de recherche scientifique ou peut-être la serre d'un millionnaire collectionneur d'orchidées.

Bureaucratie

L'essor de la bureaucratie qui avait débuté dans les années Vingt se poursuit dans la décennie suivante avec une industrialisation grandissante et son système caractéristique de management pyramidal. La connaissance de la bureaucratie et l'art de s'y retrouver est la différence-clé entre le secteur nouveau des "cols blancs" instruits et celui de la main d'œuvre moins éduquée des "cols bleus".

Dans les anciens systèmes agraires les organisations étaient plus petites et moins centralisées avec de moindres besoins en administrateurs et intermédiaires. À présent c'est le modèle de l'entreprise qui prévaut.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Ce permis que vous avez imprimé est valable une année entière. Il devrait encore bien servir, même après la fin de l'enquête.
- Vous bénéficiez d'une confiance en vous et d'une position privilégiée. Personne ne sait quel est votre rang dans votre supposée entreprise, juste que le patron semble vous accorder tout ce que vous désirez. Les salariés d'autres sociétés que vous rencontrez sont susceptibles de bien vous accueillir.
- Lorsque vous traitez avec un officiel rencontré précédemment, vous pouvez lui rappeler que votre virtuosité bureaucratique précipitée l'a sauvé d'un licenciement pour paresse dans son boulot. Vous pouvez revivre un flash-back et il vous doit une faveur.
- Une Dépense en Bureaucratie peut vous légitimement obtenir certains documents que vous auriez dû sinon dérober ou contrefaire, comme les plans d'un édifice, la copie d'un testament ou les comptes d'une société privée.
- Mieux vaut avoir affaire au Bon Dieu qu'à ses saints. Plutôt que traiter avec des sous-fifres toute une journée, vous pouvez téléphoner au responsable. Il vous obtiendra sur le champ ce que vous désirez.
- Ce badge dit que vous appartenez aux Affaires Internes, ce qui suffit pour faire fuir le plus belliqueux des officiers. Gagnez deux Points de Réserve dédiés pour obtenir ce que vous désirez de la Police.
- Une secrétaire croit que vous êtes bien, comme vous le prétendez, un stagiaire débordé et vous laisse compulser les dossiers sans vous surveiller (assez longtemps pour vous permettre de prendre beaucoup de photos).

- Il est impossible d'obtenir un entretien avec le scientifique le plus important de cette société. Néanmoins, vous savez où il aime jouer au golf, et quelques billets dans les mains adéquates pourraient vous amener sur le « green » au moment où il s'y trouve.
- L'équipement est fait pour être utilisé uniquement par des étudiants diplômés, mais en tant qu'ancien élève de cet établissement on vous accorde quelques privilèges.

Exemples d'Indices

- D'après ce que vous avez pu recueillir en discutant avec le personnel d'une société, quelque chose d'étrange s'y passe. Il n'y a pas d'absentéisme, personne ne prend de congé maladie, et il n'y a même pas de déclaration d'accident du travail. Pourquoi tout le monde travaille-t-il aussi dur ? De quoi ont-ils peur ? Sont-ils simplement immunisés aux maladies ?
- Toutes les décisions majeures de la société sont ratifiées par un certain "M. Black", mais vous arrivez à découvrir que personne dans la société ne l'a jamais rencontré. Tout le monde semble par contre connaître quelqu'un qui l'a vu. Son bureau se trouve au 7ème étage. Qu'y a-t-il réellement là-haut ?
- Les hommes d'entretien sont en surnombre, trois fois ce que devrait avoir embauché une société de cette taille. Il y a toujours quelqu'un en train de passer la serpillière quelque part. Qu'ont-ils à nettoyer constamment ? Est-ce que cela peut avoir un lien avec le résidu collant sous votre chaussure ?

Chimie

La chimie a fait des progrès stupéfiants dans les années Trente. Presque tous les éléments encore absents du tableau périodique sont découverts durant cette décennie et l'utilisation des radiations pour les transformer produit des résultats de plus en plus intéressants.

Focus: Techniques

Voici quelques techniques utilisées dans la chimie analytique durant les années Trente.

Titration : Ce procédé consiste à ajouter graduellement un réactif à une solution jusqu'à l'obtention d'un point d'équilibre. Les propriétés de la solution originale peuvent être déterminées grâce à la quantité de réactif requis. Par exemple, ajouter un réactif alcalin à une solution acide jusqu'à ce que les tests de la solution révèlent un PH neutre, peut déterminer l'acidité de la solution originale.

Gravimétrie : C'est un procédé analytique utilisé pour déterminer le pourcentage d'une substance dans une solution en la pesant avant et après transformation. Par exemple, peser une solution, la chauffer pour en ôter l'eau, et la peser à nouveau détermine sa teneur en eau.

Analyse inorganique qualitative : C'est l'analyse systématique dans laquelle une série de réactions sont obtenues dans une solution pour en déterminer la composition.

Certaines réactions peuvent éliminer des possibilités. Par exemple, une réaction ou le manque de réaction peut montrer qu'un élément chimique est présent ou non. Avant l'invention des équipements sophistiqués d'analyse, il s'agissait d'une technique courante.

Chromatographie sur papier : C'est le procédé qui consiste à séparer des composants chimiques en appliquant une solution sur une bande de papier, et la tremper ensuite dans un solvant. La capillarité fait monter le solvant sur la bande, qui rencontre la solution

séparant les divers composants. Cette technique est utilisée pour identifier et séparer les encres, les teintures de tissu et les pigments végétaux.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Le moyen académique de tester une substance que vous avez découverte consiste à filtrer la solution avec du charbon durant des jours. Mais vous savez que quelques gouttes de bleu de molybdène peuvent révéler ce que vous désirez connaître sur le champ, vous faisant gagner un temps précieux au laboratoire.
- Durant l'analyse de la substance visqueuse abandonnée dans le silage d'une créature, vous découvrez une solution qui semble agir dessus comme un acide puissant et la dissoudrait complètement. Cela pourra être utile la prochaine fois que vous trouverez l'un de vos collègues englué dans une masse poisseuse de cette substance.
- Confronté à une substance inconnue, vous pouvez déclarer que vous en avez déjà vu une semblable. Demandez une scène de flash-back dans laquelle vous apprenez les propriétés de cette matière et son origine.

Exemples d'Indices

- Un résidu bleu-vert recouvrant les poutres d'un appartement calciné contient des niveaux élevés de plusieurs éléments chimiques, extrêmement rares sur Terre. Ils sont également très toxiques. Celui qui laisse cette substance derrière lui est sûrement le responsable des meurtres récents.
- Les historiens considèrent ce document comme un faux car les innovations technologiques auxquelles il fait allusion sont trop avancées pour la date supposée. Toutefois, votre analyse des éléments chimiques dans l'encre et le papier prouve son authenticité. Soit il s'agit d'un canular extrêmement sophistiqué ou les allégations du document méritent une enquête plus poussée.
- Une boîte, semble-t-il en pierre à savon et retrouvée dans les affaires d'un adepte, semble impossible à abîmer. On ne sait même pas en quoi elle est fabriquée, vu que l'on ne peut en prélever un morceau pour analyse. Mais après des jours d'expérimentation, vous trouvez un acide qui dissout ce minéral étrange, et vous permet d'ouvrir la boîte pour découvrir son contenu.

Comptabilité

Beaucoup de personnes mirent sur le dos des comptables les calamités financières qui menèrent à la Grande Dépression, ou plutôt s'en prirent à un manque de comptabilité honnête des plus grandes sociétés américaines. Des changements radicaux se produisirent dans les pratiques comptables, dans les années Trente, avec une surveillance accrue des agences gouvernementales, plus de transparence financière, et bien sûr, plus de comptables.

La comptabilité est bien loin d'être une activité barbante et fastidieuse. Elle peut faire tomber des grands patrons du crime, et couler des sociétés inébranlables. Les Investigateurs ne sont pas les seuls à pouvoir développer des talents en comptabilité. Des gourous de culte, des magnats autodidactes, des criminels de haut vol compétents et même des asiles psychiatriques pouvaient avoir leurs propres comptables pour tenir à jour leurs livres. Ils peuvent se révéler être des alliés potentiels, s'ils ignorent la véritable nature de leurs employeurs, ou des hommes de main parfaitement dévoués.

Focus: Pratiques illégales

Entités légales distinctes : Astuce très couramment pratiquée pour éviter de payer des impôts en créant une entité légale distincte, sous forme de sociétés, de fidei commi ou de fondations, auxquelles on peut faire une donation en actifs. La société distincte peut alors faire des plus

values sur les actifs sans payer d'impôts personnels, surtout si elles sont enregistrées *offshore* sous une juridiction laxiste. Des personnes ou des groupes (comme les cultes) ayant amassé de grandes fortunes peuvent utiliser cette tactique pour échapper aux impôts.

Blanchiment d'argent : La loi sur les impôts aux Etats-Unis exige que tout revenu, même de source illégale, soit déclaré. La plupart de criminels y rechignent pour des raisons évidentes. On peut les accuser d'évasion fiscale lorsqu'il n'y a pas assez de preuves concernant leurs autres crimes, comme ce fut le cas pour Al Capone.

Le blanchiment d'argent, c'est-à-dire la déclaration de revenus de source illégale comme revenus légaux, est un moyen de passer outre. Une société écran est créée pour encaisser de l'argent pour le compte de l'organisation criminelle. Des sociétés montées dans ce but sont souvent des entreprises de services, ayant affaire directement au public, et encaissant surtout de l'argent liquide. La difficulté de remonter la source de l'argent liquide en fait une activité de choix.

Evasion douanière : En dehors de la contrebande pure, les taxes douanières pour l'importation ou l'exportation peuvent être évitées en déclarant des marchandises en dessous de leur valeur réelle. Des marchandises soumises à des conditions particulières comme le tabac et l'alcool sont souvent "sous-évaluées", en falsifiant la déclaration sur leur quantité ou leur nature. Combien de ceux qui ramènent dans leur pays d'étranges et antiques artefacts déclarent leur valeur réelle ?

Montage bancaire : Des transactions financières importantes attirent l'attention du gouvernement, à moins que l'argent ne provienne d'une source légale évidente. Le montage bancaire consiste à diviser en petites sommes une grosse somme d'argent, souvent déposées dans des banques différentes pour ne pas attirer l'attention des agences gouvernementales.

Une telle somme peut provenir de la vente d'un objet exotique et rare au marché noir, ou peut-être de la vente d'êtres humains pour un rituel. On peut également envisager que quelqu'un puisse recevoir une grosse somme d'argent pour un service spécial, comme effacer de la carte un Investigateur trop curieux, faire un faux témoignage devant un tribunal, ou même tenter de ramener un être aimé de la tombe...

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Vous découvrez certains détails louches dans la comptabilité qui pourraient intéresser les autorités, et envoyer certaines personnes "à l'ombre". Vous obtenez deux Points de Réserve d'Intimidation à utiliser sur le comptable en question, ou sur la personne pour laquelle il travaille.
- Vous vous apercevez que la personne avec laquelle vous traitez une affaire n'est pas aussi riche qu'elle le prétend. Son nom apparaît dans une faillite non réhabilitée et vous l'avez lu quelque part dans les journaux. Les personnes à qui il doit de l'argent aimeraient sûrement avoir de ses nouvelles. Vous pouvez aussi obtenir des faveurs de personnes assez louches.
- Le Ministère des Finances (Tax Department) vous est tout particulièrement reconnaissant du travail que vous avez fait pour eux. Vous gagnez deux Points de Réserve en Bureaucratie utilisables lorsque vous aurez affaire à de la comptabilité.

Exemples d'Indices

- Les livres d'une entreprise de nettoyage indiquent un paiement important en liquide chaque semaine. Il peut s'agir seulement d'un client régulier ou quelqu'un qui utilise l'entreprise pour blanchir de l'argent. Toute personne surveillant l'entreprise à la date indiquée pourra voir l'homme de main du criminel déposant l'argent.
- Une entreprise est enregistrée *off-shore* sur une petite île, hors de la juridiction des Etats-Unis. Il doit y avoir une propriété ; peut-être là où le PDG établit le quartier général pour son culte.

● Certaines déclarations douanières indiquent que le même chargement de "café" arrive chaque mois, au moment où des témoins ont rapporté avoir vu des adeptes rôder autour des quais. Quoi que contienne ce chargement, il vient de Boston par bateau. Cela indique sûrement où se trouve le quartier général du culte.

Connaissance de la Nature

Trouver de l'eau

Condensation: Dans des endroits où les variations de températures peuvent être extrêmes entre le jour et la nuit, la condensation se forme sur le métal et le verre. Un linge absorbant peut collecter cette humidité le matin et le soir.

Rosée : Les gouttes de rosée sont une source d'eau potable. Nouer des chiffons ou des herbes autour de vos chevilles et marcher dans la rosée permet de récolter de l'eau sur les tissus, qui doivent ensuite être essorés pour transférer l'eau dans un container.

Arbres : Beaucoup d'arbres comme les bananiers, les palmiers et les baobabs collectent de l'eau. Si l'arbre est petit, le découper et pratiquer une cavité dans la souche feront remonter l'eau des racines depuis le trou pratiqué. Certains arbres peuvent produire de l'eau ainsi durant un à quatre jours.

Eau de mer : L'eau de mer peut être bouillie avec un tissu maintenu dans la vapeur. L'humidité accumulée dans le torchon sera douce.

Sol : Sur la plupart des terrains, un trou creusé assez profond accumule de l'eau. Dans le désert, elle peut s'accumuler très lentement, et il est difficile de localiser un bon endroit. L'eau doit être bouillie avant d'être bue.

Focus: Pister les animaux

Examiner le paysage : Il s'agit d'étudier le paysage pour localiser le gibier. Des caractéristiques comme les sources d'eau douce, les abris, les proies animales comme des campagnols, des lapins ou des daims (si vous chassez un prédateur), la présence de fourrage sont des indicateurs de la présence du gibier dans cette zone.

Signes : Il y a des indicateurs de présence animale. Des signes d'une trainée, d'un nid ou d'une tanière. Cela inclut des signes de frottement (répétés sur une protubérance ou pour marquer de son odeur) ou des traces d'aliments mâchés. La marque de la morsure révèle le type d'animal. Les daims arrachent le feuillage, les lapins le coupent net. Des prédateurs peuvent mâcher de l'herbe sans l'avalier et laisser ainsi des marques. Des excréments aident à déterminer l'animal ainsi que son type de nourriture.

Vérifier les côtés : Il s'agit d'une technique pour détecter les compressions de particules de poussière et de gravillons sur une piste indiquant le passage d'un animal. Le pisteur, regardant le long du chemin vers une source de lumière (comme le soleil), pose son oreille au sol. Regarder la piste au niveau du sol aide à déceler des endroits brillants ou plus neutres où les animaux ont dérangé la poussière et les gravillons.

Traces : Beaucoup d'informations peuvent être déterminées à partir des traces d'un animal en plus de son espèce. La taille des empreintes et la position des pattes avant et arrière peuvent indiquer son sexe. Les mâles ont en général les pattes avant plus écartées que les pattes arrière, et c'est le contraire chez les femelles.

L'activité et la disposition d'un animal peuvent être déduites de sa démarche. La chasse, par exemple, ne laisse pas les mêmes marques que la fuite.

Exemples de Bénéfices spéciaux

● En pistant votre individu, vous obtenez des indications sur son état d'esprit et sa conduite. Vous pouvez remarquer qu'il se déplace avec hésitation, imprudemment, ou en titubant comme un ivrogne. Vous gagnez deux Points de Réserve pour utiliser vos Compétences relationnelles sur lui.

● Vous connaissez un raccourci et vous arrivez en moitié moins de temps.

● En pleine nature vous avez préparé un feu crépitant et un repas réconfortant qui remontent le moral à tous. Vous pouvez restaurer l'Équilibre mental avec un jet de Confiance.

Exemples d'Indices

● Un animal provenant de cette partie du monde n'a pu faire ces empreintes. Ce qui est plus étrange encore, c'est qu'elles mènent droit vers le bord de la falaise. Une créature ordinaire ne peut avoir emporté cet homme durant l'orage de la nuit dernière.

● Cette piste de marques de sabots n'a pas été faite par des animaux. Il n'y a aucune marque de mastication ou des poils accrochés. D'ailleurs il y a peu d'animaux dans ces bois. Peut-être est-ce une mise en scène ou quelque chose d'autre ?

● Les chiens ne repèrent pas d'odeur mais vous trouvez quand même la piste. Vous la suivez à travers plusieurs kilomètres dans les buissons jusqu'à une grotte creusée dans la falaise.

Connaissance de la rue

"Speakeasies" : Pendant la Prohibition (qui s'achève en 1933), les criminels offraient de l'alcool de contrebande à des clients payants. Cela allait d'étals furtifs dans les ruelles à de somptueux clubs privés. Les "speakeasies" fournissait de l'alcool cher à ceux dans le savoir.

Casinos : Jouer quelle que soit la forme était illégal dans la plupart des États d'Amérique. Alors les casinos clandestins accueillaient les clients et les bookmakers. Certains étaient luxueux, destinés à une clientèle aisée.

Salles de bal : Pour les jeunes pauvres d'origine mexicaine ou les afro-américains, les salles de bals à la musique swing tonitruante offraient un échappatoire aux difficultés de la vie des années Trente. La musique swing exprime la manière d'interpréter le Jazz avec un rythme entraînant entrecoupé de solos improvisés. Elle avait son propre argot, ses styles de dance et toute une culture. Le *Jitterbugging*, (*jitters* : *délirium tremens*) une danse exubérante comprenant des figures acrobatiques et des mouvements sauvages, devint aussi importante par son spectacle que sa musique.

Plus tard, dans la décennie, les « zoot suits » devinrent populaires. Ils étaient composés de manteaux amples aux épaules rembourrées, des pantalons bouffants à taille haute, chaussures pointues, bretelles et noeuds papillons, le tout aux couleurs voyantes.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Votre argot « jazzie » vous fait passer pour un type du coin. Vous êtes le bienvenu dans l'établissement.
- Vous sentez qu'il se passe quelque chose de bizarre quand les voyous sortent du camion. Ils ne sont pas habillés comme il faut pour ce quartier. Vous vous enfuyez avant que les balles ne sifflent. Vous gagnez deux Points en Réserve pour la Fuite.
- Pour aller bien, vous avez besoin d'une soirée en ville et de faire la tournée des meilleurs bistros. Vous récupérez votre Équilibre mental avec un jet en Confiance.

Exemples d'Indices

- Une rumeur en ville prétend qu'une nouvelle super drogue se vend dans les bordels des docks. Vous en prenez une dose et vos urines sont noires. Au bout de trois jours, votre langue enfle et vous avez du mal à parler. Puis vous avez des plaques squameuses sur vos jambes qui vous grattent atrocement.
- Cet endroit a mauvaise réputation. Même les drogués et les clochards évitent cette allée d'entrepôts. Ils prétendent que leurs portes ouvrent sur des endroits inattendus. Des personnes se sont perdues dans ces bâtiments et ne sont jamais revenus. Parfois on peut encore les entendre appeler à l'aide.
- Il y a pour plusieurs milliers de dollars de drogue à bord de ce bateau. Que le passeur soit parti sans demander son reste est très inhabituel. Quelque chose d'étrange a dû se produire en mer.

Crochetage

Dans les années Trente, la majorité des serrures mécaniques ressemblent plus ou moins à celles d'aujourd'hui. Les serrures à points utilisent des clés d'aspect moderne avec cinq ou six goupilles qui doivent être dans le bon alignement pour pivoter. Les anciennes serrures, à gorges, conservent le trou de serrure classique. Elles renferment un levier, l'ardillon qui doit être soulevé à l'exacte bonne hauteur pour ouvrir la serrure.

Focus: Techniques

Prendre une empreinte : Une clé vierge en laiton est introduite dans la serrure, tordue délicatement et ensuite retirée. Les goupilles laissent dans le laiton tendre une petite marque que l'on remplit ensuite. Après plusieurs tentatives, une ébauche est faite pour correspondre à la serrure. Une technique similaire est utilisée pour les serrures classiques en enduisant l'ébauche de cire, et découvrir ainsi la forme des gorges. Cette technique peut prendre jusqu'à une heure.

Raclage : C'est la technique la plus montrée dans les explications sur le crochetage. Le crocheteur maintient une torsion sur la serrure tout en "raclant" d'avant en arrière les goupilles avec un instrument. Cette technique est basée principalement sur la chance (si toutes les goupilles sont dans le bon alignement) et prend beaucoup de temps (au moins une demi-heure). Mais elle a l'avantage de ne pas nécessiter d'outils sophistiqués. Un tournevis pour la torsion et un fil de fer pour le raclage suffisent.

Pistolet : Souvent utilisé avec le système du raclage, on emploie un pistolet (Pick Gun) pour soulever manuellement les goupilles tout en appliquant la torsion. La torsion maintient les goupilles en place lorsqu'elles ont atteint la hauteur nécessaire. Une technique similaire peut être appliquée aux serrures à gorges, en utilisant un fil de fer coudé pour contourner les obstructions au levier. Pour des crocheteurs

compétents, c'est la technique la plus rapide (mais quand même moins rapide que dans les films). Un expert devant une serrure familière peut bien sûr l'ouvrir en quelques secondes, mais c'est un cas très rare. Il faut au moins cinq à dix minutes.

Outils

Clés vierges ou ébauches : Pour l'impression, le remplacement ou la duplication des clés.

Limes : pour l'impression et les altérations des clés mais aussi le nettoyage des serrures.

Tendeur : Une barre coudée pour maintenir les goupilles ouvertes durant le crochetage.

Crochet à gorges : Un crochet qui ressemble à une clé en plus simple pour ouvrir une serrure à gorges.

"Hook Pick" : Un outil mince avec un bout crochu servant à préparer une serrure.

Serpent : Outil servant à racler une serrure à goupilles.

Diamant : Crochet servant à soulever manuellement les goupilles d'une serrure.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Pour une Dépense de deux Points, vos doigts de fée vous permettent d'ouvrir une serrure en deux fois moins de temps.
- Vous avez fabriqué une clé passe-partout pour toutes les clés de ce type qui vous permet ainsi d'ouvrir toutes les portes de ce bâtiment.
- Vous laissez la serrure en parfait état. Personne ne pourra affirmer qu'elle a été crochétée.

Exemples d'Indices

- Le tiroir du bureau est verrouillé mais s'ouvre grâce à quelques torsions d'épingle à cheveux. Vous y découvrez une étrange collection de coupures de journaux. On dirait que cet homme conserve les rapports de noyades des environs.
- Les adeptes font attention à bien fermer la porte de l'entrepôt où ils tiennent leurs réunions. Avec quelqu'un pour monter la garde, vous passez une bonne heure à travailler sur la serrure sophistiquée avant de pouvoir l'ouvrir et jeter un coup d'oeil à l'intérieur. Une fois parti, seul un expert pourrait affirmer que la serrure a été crochétée.
- Pas de temps à perdre. Vous raclez la serrure de la porte du placard, l'ouvrez et vous y dissimulez, juste au moment où les deux femmes entrent dans la pièce. La conversation que vous surprenez est terrifiante, mais à présent vous savez ce que mijote le culte.

Cryptographie

Avant l'ère électronique et les progrès des technologies de cryptage et de décryptage qui se développèrent avec la Seconde Guerre Mondiale, une personne, dotée de patience et de connaissances des mathématiques, pouvait décrypter et crypter presque tous les messages. Le cryptage utilisé durant les années Trente par l'armée américaine était particulièrement peu complexe, contrairement aux organisations criminelles qui utilisaient des méthodes de cryptage étonnamment complexes.

Les cultes ayant des antennes dans des lieux disparates, utilisent presque toujours des codes secrets pour leurs communications importantes, surtout par télégramme. Démanteler assez rapidement le quartier général d'un culte avant que les adeptes ne puissent détruire leur équipement, permet de découvrir des roues codeuses (voir ci-dessous) voire une machine plus sophistiquée et ainsi assurer le décryptage des communications déjà interceptées. C'est un excellent moyen d'introduire des indices cryptés plus tôt dans le scénario et fournir aux joueurs les moyens de les déchiffrer plus tard.

Focus: Techniques et outils

Vous trouverez ci-dessous quelques techniques et outils utilisés par les experts en cryptographie des années Trente.

Chiffre Polyalphabétique : La forme la plus simple de cryptage est un chiffre de substitution à une lettre, où chaque lettre est remplacée par une lettre différente suivant un même schéma. Les chiffres polyalphabétiques sont un peu plus complexes, car ils changent la méthode de substitution au sein d'un même message de manière régulière ou en signalant le changement d'une certaine façon – par exemple en mettant la première lettre de la nouvelle méthode en majuscule. La substitution polyalphabétique fut développée à partir du 13^{ème} siècle de notre ère.

Analyse fréquentielle : Dans toutes langues, certaines lettres ou combinaisons de lettres sont utilisées plus fréquemment que d'autres. Par exemple, en anglais comme en français, le "E" est la lettre la plus utilisée, et "the" et "les" les combinaisons les plus communes de trois lettres. Un cryptoanalyste peut déterminer l'éventuelle substitution de lettres en comptant leur fréquence dans un message encodé avec un chiffre de substitution monoalphabétique ; le cassage de ce code devient banal. La substitution polyalphabétique allonge le processus, mais reste décryptable. L'analyse fréquentielle est connue depuis le 4^{ème} siècle de notre ère.

Roues codeuses : Développées au 15^{ème} siècle et utilisées jusqu'à la Seconde Guerre Mondiale, les roues codeuses étaient composées d'un ensemble de disques pivotants munis de lettres sur le bord extérieur pour encoder les messages. L'outil est assemblé dans un ordre prédéterminé, et les disques tournent jusqu'à ce que les lettres forment le message désiré. Ensuite toute ligne sur le disque peut être envoyée comme message codé. Pour décoder le message, il faut avoir une machine identique, et savoir dans quel ordre elle a été assemblée. Un tiers peut décrypter les roues codeuses en utilisant les mathématiques à condition d'avoir intercepté suffisamment de matériel.

Machines à code : Le prototype de la célèbre "Machine Enigma" de la Seconde Guerre Mondiale, fut d'abord inventé à la fin des années Vingt mais sans rencontrer de succès commercial. D'autres machines à code connurent un succès populaire dans les années Trente. Ces machines utilisaient un certain nombre de rotors à rayons pour coder mécaniquement un message. Ceux qui recevaient le message avaient besoin de posséder le même type de machine, et connaître la disposition exacte des rotors pour décoder le message. Ces machines étaient d'efficacité variable ; l'un des modèles les plus populaires à l'époque fut décodé en à peine trois heures par une équipe d'experts.

Clés : La faiblesse d'un message codé peut venir de l'usage fréquent d'une phrase identifiable. Par exemple si les communications commencent toujours avec la même phrase, alors cette dernière peut servir de base pour décrypter le reste du message. Ces phrases identifiées sont appelées des "clés".

Exemples de Bénéfices Spéciaux

- Vous avez découvert une clé dans un message codé, ce qui augmente les chances de le décrypter rapidement. Cela ne devrait vous prendre que la moitié de la nuit, et la clé peut contenir une information utile, surtout si elle a des connotations de secte. (Pourquoi ce gang d'adeptes utilise-t-il systématiquement "Profondément sommeille le dormeur vert et rampant" en guise de formule d'accueil).
- Vous pouvez identifier la "patte" de la personne qui encode certaines informations. Des idiosyncrasies dans la manière dont l'information est cryptée ou transmise vous donnent des indications sur l'auteur. Même si vous n'arrivez pas à décoder le message, vous aurez appris quelque chose.

- Vous êtes capable de reconstituer la méthode d'encodage via une technique ou un outil jusqu'ici inconnu. Cette découverte vous apporte célébrité et respect dans ce domaine, mais attire aussi l'attention des autorités.

Exemples d'Indices

- Le parchemin retrouvé dans le bureau d'un éventuel sorcier semble être un quelconque rituel d'invocation, avec des phrases polysyllabiques méconnaissables et des diagrammes occultes. En fait, il ne s'agit pas du tout d'un sort. C'est un code très simple fait pour ressembler à un sort, et vous pouvez y découvrir les plans du sorcier. Il se peut même qu'il ne soit pas sorcier.
- Une lettre provenant d'un vieil ami à l'asile n'aborde que des choses banales et tout semble bien aller. Mais certains mots commencent par des lettres capitales, ce qui est étrange de la part d'un ancien grammairien. Si vous regroupez les lettres capitales, vous pourrez déchiffrer l'appel à l'aide de votre ami.
- Vous avez mis la main sur des livres de comptes qui n'ont aucun sens. Comme vous le soupçonniez, ils contiennent un chiffre de substitution. Des heures passées à transpirer sur vos calculs sont fructueuses, et vous êtes en mesure de décoder le message du chef de gang paranoïaque adressé à ses sous-fifres. Maintenant vous connaissez l'endroit exact et l'heure de la réunion.

Discrétion

C'est la capacité physique à se déplacer sans bruit mais il existe beaucoup de techniques et de trucs pour rester furtif. Les criminels professionnels, les chasseurs expérimentés, et les personnes ayant suivi un entraînement militaire connaissent les méthodes suivantes :

- Attacher ensemble les objets métalliques pour éviter leur cliquetis.
- Noircir l'équipement brillant au cirage.
- Porter des vêtements près du corps pour éviter les bruissements.
- Utiliser camouflages et caches.
- Se déplacer le long des murs pour ne pas faire craquer le plancher.

Empathie

Focus: 'Signes indicateurs', gestuelle des gens qui mentent

Un joueur soupçonne une personne de lui mentir ; au lieu de simplement lui dire, utilisez une description du signe indicateur qu'il a repéré chez son interlocuteur.

Une personne qui ment peut se trahir avec les signes suivants : se lécher les lèvres, se toucher le visage, lever les yeux vers le haut et sur la gauche, se frotter les mains ou les frotter sur ses vêtements, se couvrir la bouche, regarder ailleurs, souffire, rire nerveusement, cligner rapidement des yeux, lancer des coups d'œil furtifs à son interlocuteur pour jauger sa réaction, ou s'éclaircir fréquemment la gorge.

Souvent les gens ont un tic particulier qui apparaît lorsqu'ils sont nerveux : jouer avec leurs bijoux, trembler, répéter une certaine phrase, tambouriner avec les doigts, tortiller les cheveux, etc.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Vous remarquez qu'un suspect fait le même tic inconscient quand il ment. Il ne pourra plus vous avoir à nouveau.

- Confronté à ses mensonges, le suspect est pris en défaut. Il avoue d'un trait son implication dans le complot, évitant ainsi au groupe un long interrogatoire.
- En attendant de parler à une réceptionniste ou une secrétaire, vous entendez par hasard une conversation dans laquelle elle ment au sujet de ce qu'elle compte faire ce week-end. Révéler le mensonge de la secrétaire pourrait lui causer bien des ennuis. Gagnez deux Points de Réserve en Bureaucratie pour cette société.

Exemples d'Indices

- Vous ne lâchez pas les yeux de cette femme pendant que vous l'interrogez. Bien qu'elle prétende ne pas savoir où se trouvent les documents cachés, son regard se pose fréquemment sur le tableau accroché au mur. Se pourrait-il qu'il dissimule un coffre ?
- Cet homme ment. Il en sait ouvertement plus sur le culte qu'il ne le dit. Maintenant que vous l'avez un peu secoué, il est possible si vous le suivez discrètement qu'il vous mène aux autres membres.
- Vous lisez en cette femme comme dans un livre ouvert. Elle feint l'indifférence, mais vous savez qu'elle tente d'obtenir de vous des informations. Vous obtiendrez d'autres indices en enquêtant sur elle.

Équitation

Focus: Comportement équin

Les chevaux indiquent leur humeur en majorité avec leurs oreilles. Elles peuvent pivoter indépendamment ; un cheval attentif aux ordres de son cavalier gardera une oreille pointée vers l'arrière. Les oreilles plaquées vers l'arrière indiquent la colère et un coup de pied potentiel, alors que les oreilles pointées vers l'avant sont un signe d'amitié et de curiosité. Un cheval méfiant fait pivoter constamment ses oreilles. Les chevaux s'expriment aussi avec leur queue, la mettant entre les jambes comme un chien quand il est effrayé.

Les cavaliers devaient faire attention à ces trois signes lorsqu'ils approchent ou montent un cheval.

Coup de pied : Les chevaux ont un coup de pied puissant et les cavaliers ne doivent jamais les approcher par derrière pour cette raison. Les chevaux peuvent donner des coups de pied malicieusement ou par excitation lorsqu'ils sont pour la première fois lâchés dans un nouvel espace. Cela peut se produire également sous le coup de la peur, un peu comme un chien mort. En guise d'avertissement, ils lèvent généralement une patte.

Ruade : Une ruade, quand le cheval lance ses pattes arrières, peut jeter à terre son cavalier. C'est fréquent lorsque le cheval est excité ou tendu, ou parfois lorsqu'il désire sciemment se débarrasser de son cavalier. Pour éviter cette situation, il faut laisser le cheval décompresser avant de le monter. Durant la monte, maintenir le cheval à une pleine vitesse peut également prévenir le problème, puisque l'animal doit ralentir pour ruer.

Emballement : Les chevaux peuvent partir sans contrôle quand ils sont excités ou effrayés, au petit galop ou au galop tout court sans répondre aux ordres de leur cavalier. Certains chevaux malins peuvent s'emballer pour jeter leur cavalier à terre. Les cavaliers inexpérimentés paniquent souvent quand cela se produit, tandis que les autres peuvent rester en selle et reprendre enfin le contrôle.

Expertise légale

Voici quelques procédures connues et utilisées par les pathologistes des années Trente. Elles étaient considérées comme des techniques de pointe durant cette décennie et peu utilisées par la Police.

Détection du sang : Le test Castle-Meyer utilise la phénolphthaléine pour détecter la présence de sang. Le kit de test contient un contrôle positif (échantillon de sang animal), de l'alcool, de la phénolphthaléine, du peroxyde d'hydrogène et de l'eau.

Détection de poison : Le test de Reinsch permet de détecter la présence de métaux lourds (arsenic compris) dans des organes ou des fluides corporels. L'échantillon est traité à l'acide hydrochlorique, puis chauffé. Si un film gris se forme sur la plaque de cuivre alors il y a présence d'arsenic.

Analyse des empreintes digitales : Le système de classification Henry est utilisé pour analyser et classer les empreintes digitales. À compter de la seconde moitié des années Trente, le Bureau d'Identification local conserve des registres d'empreintes découvertes sur des scènes de crime.

Analyse de Sang : Un test à la précipitine détermine si un échantillon sanguin est humain ou animal. L'échantillon est traité avec un produit chimique, puis déposé sur une lame avec un contrôle de sang animal. Si une ligne se forme (réaction à la précipitine) entre les deux échantillons, le sang testé est humain. Les éclaboussures de sang sont classées en six types, comme l'a établi le pathologiste écossais John Glaister. Il y a par exemple des "éclaboussures de sang frappant une surface sous un angle particulier", "a jailli d'une artère ou d'une veine", "a formé une flaque autour d'un corps"...etc.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Votre travail impressionne les forces de Police locales. Vous pouvez être cité en tant que témoin-expert dans de futures affaires. Vous gagnez deux Points de Réserve en Jargon Policier ou Bureaucratie quand vous avez affaire avec ce service.
- Vous êtes capable de déterminer la cause de la mort par une étude visuelle du corps et par simple déduction, sans pratiquer d'autopsie. Cela vous permet d'éviter les violations de certaines croyances religieuses, comme celles des Orthodoxes, des Juifs et des Musulmans, et de rester bien à l'écart du cadavre, lui-même...
- Vous avez développé un test chimique rapide à la substance gélatineuse que vous avez découverte. Vous gagnez deux Points à dépenser pour trouver et identifier la même substance dans des scènes futures.

Exemples d'Indices

- Les blessures sur un cadavre correspondent à une arme affûtée et incurvée. Les organes ont été rapidement prélevés. Il s'agit bien d'un meurtre rituel. Celui qui a commis le crime a des compétences médicales.
- Quelques taches de sang sont dispersées comme si elles provenaient d'un point élevé. Or il n'y a rien d'autre que le ciel au-dessus de la scène de crime !
- Le test Castle-Meyer détecte du sang frais sur une lame rituelle antique. Le seul problème c'est qu'elle n'est pas sortie du musée.

Flatterie

Exemples de Bénéfices spéciaux

- La débutante ne fait pas qu'acquiescer à vos demandes ; on dirait que vous l'intéressez. Ce personnage peut devenir un PNJ récurrent.
- Vous avez manifestement fait impression puisque vous êtes invité à une soirée privée, durant laquelle vous pourrez rencontrer des dignitaires.
- Votre sourire assuré suffit à faire fondre n'importe qui. Vous n'avez même pas besoin de perdre du temps à draguer.
- Vos compliments poussent votre hôtesse à parler de son sujet favori. En général, c'est barbant, mais là, vous apprenez deux ou trois choses ! Gagnez deux Points de Réserve sur un sujet non lié au scénario, peut-être Physique, Équitation ou Connaissance de la nature.
- Vous savez attraper les mouches avec du miel. Plutôt qu'utiliser Interrogatoire ou Intimidation sur un sujet délicat, vous pouvez utiliser à la place Flatterie ou Négociation.

Exemples d'Indices

- Lorsque le ministre sort pour se "rafraîchir", vous avez accès sans restriction à son bureau. Vous avez cinq minutes pour chercher des preuves.
- Vous encouragez le docker frustré et musclé à se vanter de ses succès dans le circuit des combats à mains nues. Vous le poussez ainsi à avouer ses besoins de violence, comme le passage à tabac mortel d'un commercial qu'il a surpris en compagnie de sa petite amie.
- Cette femme a désespérément besoin d'attention, et quelques verres la poussent à raconter sa vie comme à un vieil ami. Rapidement, vous obtenez tous les détails sur les rendez-vous tardifs de son mari avec ce mystérieux "ami" à la voix rocailleuse.
- On vous a dit que ce type avait des tatouages très intéressants sous sa chemise, d'antiques et puissants symboles contre le mal. Bon, comment lui faire ôter sa chemise dans le froid de l'hiver new-yorkais ?
- L'employé n'est pas censé laisser les gens faire des copies de ces dossiers, mais un sourire suggestif le poussera à le faire pour vous et promette de garder le secret. À présent, vous pouvez éplucher tranquillement ces fichiers.

Géologie

Comprenant la paléontologie, la physique, et l'exploration commerciale, la géologie est un vaste sujet aux applications multiples. L'âge physique de la Terre est encore sujet à contentieux dans les années Trente, bien que la plupart des scientifiques acceptent qu'elle ait au moins plusieurs centaines de millions d'années. Les nouvelles technologies et les nouvelles théories bouleversent la façon dont les gens perçoivent la Terre.

Datation radiométrique : Développée pour la première fois en 1911, la datation radiométrique des roches en les bombardant de radiations était une science pionnière dans les années Trente. La datation radiométrique uranium-plomb fut la première méthode scientifique pour déterminer l'âge des roches et des sédiments.

Dérive des continents : Dans les années Trente, il s'agissait encore d'une théorie controversée qui ne fut acceptée que dans les années Soixante. La théorie de la dérive des continents (une évidence, aujourd'hui) prétendait que les continents de la Terre étaient en mouvement permanent, et qu'ils avaient été à la base un seul "super continent".

Sismomètre : Outils servant à mesurer les mouvements de la Terre, comme dans un tremblement de terre, les sismomètres des années Trente utilisaient un lourd pendule qui traçait une ligne sur un panneau de verre noir de fumée. En analysant la ligne, un géologue qualifié pouvait déterminer la direction de l'origine du tremblement, et avec deux sismomètres découvrir par triangulation l'endroit exact. En créant des vibrations artificielles dans la terre avec des explosifs et en analysant les distorsions des vagues sismiques, les géologues peuvent créer une carte de la topographie souterraine.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Le fossile fait partie d'une espèce inconnue ou peu connue des espèces préhistoriques. La découverte vous apportera de la notoriété dans votre domaine, et vous pourrez peut-être donner un nom à cette nouvelle espèce.
- Tester des échantillons de terre peut prendre la journée. Heureusement, c'est à ça que servent les non-diplômés. Vous utilisez vos contacts à l'Université pour que le boulot soit fait dans l'heure.
- Vous avez appris à identifier les échantillons de roches il y a bien longtemps à l'université. Vous demandez une scène de flash-back qui fournira les détails de cet indice.

Exemples d'Indices

- La roche, dans laquelle cette idole a été taillée, est vieille de plusieurs millions d'années, et devrait se trouver à des kilomètres sous terre. Le mystère demeure quant à l'origine de cette sculpture au moyen d'outils très sophistiqués.
- Les cristaux qui se sont formés sur ce crâne humain requièrent un mélange très spécifique de conditions et d'éléments chimiques. Avec du temps et des cartes géologiques, vous devriez être en mesure de découvrir la provenance de ce crâne.
- Les secousses ressemblent à des tremblements de terre, mais votre équipement semble dire qu'il s'agit d'autre chose. On creuse probablement des galeries souterraines non loin de ce site et vos machines indiquent leur emplacement exact.

Histoire

Dans les années Trente, l'étude académique de l'histoire signifiait l'étude de l'Occident et surtout de l'histoire militaire ainsi que celle des grands dirigeants. Ce qui était déjà un vaste sujet. Voici quelques écoles de pensée historiques dans les années Trente.

Focus: Écoles de pensée

Les Grands Hommes : Il s'agit de la théorie la plus populaire au 19ème siècle, mais encore d'actualité parmi certains historiens des années Trente. Thomas Carlyle vers 1840, pensait que "L'histoire du monde n'est que la biographie des Grands Hommes". Les tenants de cette théorie pensent que les héros modèlent l'histoire selon leurs caractéristiques personnelles et leur inspiration divine. L'étude de tels hommes est bénéfique pour la nature héroïque propre à chacun.

L'Histoire sociale : Théorie à peine naissante dans les années Trente, l'Histoire sociale est l'analyse historique prenant pour référence les tendances sociales sous-jacentes. C'est l'étude des croyances qui sous-tendent les événements plutôt que les événements eux-mêmes. Il s'agissait d'une toute nouvelle manière d'appréhender l'étude de l'Histoire dans les années Trente.

Périodisation : La périodisation est la segmentation de l'Histoire en blocs distincts étiquetés pour une utilisation et une généralisation plus aisées. En archéologie et en anthropologie, le concept des "Trois Âges", divisant l'Histoire selon les outils utilisés, était populaire dans les années Trente. L'Âge de Pierre, l'Âge du Bronze et l'Âge du Fer caractérisaient les vastes étapes du développement technologique.

En Histoire, un système plus complexe de périodisation est utilisé. Cela varie beaucoup et reste un sujet de désaccord entre historiens, mais suit en gros le schéma suivant : Antiquité, Antiquité Classique (à partir de 1000 av. J.C), Moyen-âge (à partir du 5ème siècle de notre ère), Époque Moderne (à partir du 14ème siècle) et Époque Contemporaine (du 18ème siècle à nos jours). Mais bien d'autres classifications sont également utilisées.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Vous découvrez par hasard que l'endroit où vous vous tenez est un ancien champ de bataille que vous avez étudié il y a quelque temps. Vous connaissez très bien le terrain et les vieux terrassements ici. Gagnez deux Points de Réserve en avantage stratégique sur ce terrain ou en cas de fuite si nécessaire.
- Cette situation n'est pas plus extrême que celle des Anglais à Azincourt ou des forces de l'Union à Potter's Field. Vous faites un discours de ralliement inspiré de l'un des meilleurs de l'Histoire, et cela semble fonctionner. Vous pouvez restaurer de l'Équilibre mental avec un jet de Confiance.
- Ce code est le même que celui utilisé par les Templiers (ou toute autre société secrète historique) pour leurs communications clandestines. Vous pouvez le décoder facilement, vous épargnant ainsi des heures de travail.

Exemples d'Indices

- Tous ces événements mystérieux récents, la comète, les disparitions, les étranges algues rouges, sont tous répertoriés dans plusieurs récits historiques datant des mille dernières années. S'ils ont la moindre crédibilité, ce qui risque de survenir est bien, bien pire.
- Aucun doute, cet objet est un sarcophage égyptien, avec les mêmes spécificités, les mêmes matériaux, et les mêmes techniques. Il faudrait être un expert ou un ancien égyptien authentique pour construire un tel objet. Mais celui-ci a l'air tout neuf.
- Une peinture représente un homme dans des vêtements à la mode il y a une centaine d'années, et son équipement de chasse correspond à l'époque. Pourtant son visage est identique au vôtre. Qui est ce mystérieux ancêtre ?
- La description que vous avez trouvée dans cet obscur texte historique semble terriblement familière. Que pourrait être un char fumant et grondant sinon une voiture moderne ? Mais tant qu'on y est, qu'est-ce que cela faisait dans l'antique Sumer avec à l'intérieur "quatre squelettes fumants et hurlants comme le vent du nord" ?

Histoire de l'Art

Pour les anglophones, l'Histoire de l'Art en tant que recherche académique était vraiment nouvelle, et l'essor de son étude dans les universités américaines et britanniques remonte à l'afflux d'historiens de l'art allemand dans les années Trente. L'Histoire de l'Art académique ne tenait pas compte de l'Art moderne, mais plutôt des artistes de l'Antiquité et de la Renaissance.

Deux écoles s'affrontaient dans cette matière :

Le formalisme : Cette école analysait la forme et l'exécution d'une oeuvre d'art, pour essayer de comprendre l'usage esthétique des lignes, des

couleurs, des formes, de la composition, etc. Les formalistes peuvent déterminer si une oeuvre est abstraite ou réaliste, représentative ou expressionniste, etc.

Le contextualisme : Cette école tente de replacer l'oeuvre artistique dans son contexte historique : l'influence des événements historiques sur une oeuvre, et l'effet de cette oeuvre sur l'Histoire. Les contextualistes analysent les thèmes d'une oeuvre d'art et les comparent à d'autres de la même période.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- L'une des peintures de la collection que vous inspectez semble être une oeuvre jusque-là inconnue d'un maître impressionniste. Elle pourrait atteindre une somme rondelette en cas de vente aux enchères, ou vous récolteriez un prestige considérable en cas de donation à un musée.
- En examinant l'oeuvre d'un artiste vous avez un aperçu de sa personnalité. Vous gagnez deux Points de Réserve pour l'usage de Compétences Relationnelles avec cet artiste, ou pour tenter de calmer son esprit torturé.
- À une soirée, ou tout autre rassemblement, vous découvrez une oeuvre d'art appartenant à un style sur lequel vous avez jadis écrit un ouvrage. Vous pouvez disserter longuement et apporter des lumières à son sujet. Bien que cela puisse en barber certains, d'autres en seront impressionnés et vous considéreront comme un expert. Ils auront aussi confiance en votre opinion sur d'autres sujets.

Exemples d'Indices

- Le cadre d'une peinture étrange ne correspond pas à l'âge de l'oeuvre, ce qui vous pousse à faire de plus amples recherches. Il est évident que ce cadre est récent et cache un compartiment secret.
- Vous tombez sur une oeuvre qui vous semble abstraite, assemblage de quelques lignes et de couleurs, mais cela contraste violemment avec ce que vous savez du style habituel de l'artiste. Vous supposez qu'il s'agit de la véritable représentation de quelque chose qu'il aurait vu, malgré son aspect.
- Un appartement vous donne une impression de pauvreté et il n'y a aucune trace de l'argent volé que l'équipe s'attendait à trouver. Néanmoins, vous reconnaissez un presse-papier quelconque, mais qui est quand même l'oeuvre d'un sculpteur célèbre, et vaut plusieurs milliers de dollars.

Histoire orale

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Ce que raconte le vieil homme est une version d'une légende urbaine terrifiante que vous aviez entendue enfant. Vous pouvez demander une scène de flash-back.
- Cette vieille dame adore parler de la ville. Vous gagnez deux Points de Réserve pour vous orienter, reconnaître les lieux et les gens, et trouver des raccourcis et des chemins dissimulés.
- Ce type semble heureux de pouvoir raconter cette histoire. Vous vous êtes fait un ami qui vous aidera du mieux qu'il le peut à l'avenir.
- Cette femme a tendance à faire des digressions, mais en sachant exactement ce qu'il faut poser comme questions, vous accélérez le mouvement sans l'offenser. Elle vous dit ce que vous voulez savoir immédiatement.
- C'est une longue histoire, et cet homme vous invite chez lui pour écouter la suite. Ce signe de confiance montre que vous êtes accepté par les gens du coin, et vous pourrez récolter de plus amples informations.

Exemples d'Indices

- Les légendes disent qu'on entend plus jamais parler des gens qui montent à Burnt Hill durant des orages. L'année dernière, un fermier y est allé à la recherche d'un mouton perdu et n'est pas revenu.



- Des rumeurs courent sur la famille Penwick. Elles prétendent qu'ils descendent d'une lignée de pirates, et gardent un tas d'or espagnol dans leur cave. Comment sinon, pourraient-ils demeurer aussi riches alors que tous les autres meurent de faim ?
- Le chasseur connaît la légende de la Bête Noire. Il dit que son grand-père l'a vue et n'a plus jamais été le même par la suite. Il peut vous conduire jusqu'à la vallée où elle vit mais il ne s'y aventurera pas.

Interrogatoire

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Vous avez soutiré l'information exacte qu'un jury voudrait entendre. Une inculpation est certaine dans cette affaire.
- Pendant un interrogatoire, vous jouez le "bon flic" et votre partenaire le "mauvais flic". Le suspect vous en est reconnaissant, et sera à l'avenir un bon informateur.
- Pour déstabiliser un suspect, vous lui racontez une histoire personnelle émaillée de détails terrifiants. Vous pouvez demander un flash-back. Faites-en une scène bien horrible.
- Cette femme est coupable, mais elle ne mérite pas la prison car il s'agit d'un crime passionnel. Vous allez la convaincre de dénoncer les autres membres du culte en échange d'une libération.
- Vous avez participé à l'arrestation d'un crétin qui ne sait pas qu'il a droit à un avocat, et vous avez "omis" de lui signaler. Tant que vous aurez besoin de lui, il restera en prison sans pouvoir être libéré sous caution.

Exemples d'Indices

- Une jeune femme terrifiée avoue durant votre enquête tout ce qu'elle sait sur le culte auquel elle appartient, y compris les noms de plusieurs membres éminents à la fois du culte mais aussi de la société. Malheureusement, l'un d'entre eux est fiancé à une amie proche.
- Deux criminels endurcis refusent de dire un mot jusqu'à ce que vous fassiez croire à l'un qu'il a été dénoncé par l'autre. Dans leur colère, ils se dépêchent de s'incriminer l'un l'autre.
- Pendant un interrogatoire, un homme de main a accepté de donner le nom de son employeur en échange d'une inculpation plus légère. Mais une fois que le nom a été communiqué, un flot d'autres informations a suivi : les secrètes perversions de l'homme d'affaire, les bandes dessinées pornographiques, les prostituées qui montaient par l'escalier de service, les cris, les opérations de nettoyage à 3 heures du matin. On dirait que l'homme de main a envie de soulager sa conscience.

Intimidation

Exemples de Bénéfices spéciaux.

- Votre intimidation a des effets à long terme : le politicien que vous avez affronté, n'a pas envie d'être encore humilié. Il évitera les prochaines confrontations, mais peut chercher un jour à se venger.
- Vous vous souvenez que les yeux tiennent une place très spéciale dans les traditions du culte, comme des stupidités concernant un œil incandescent à trois orbites si vos souvenirs sont exacts. Peu importe, vous fixez l'adepte d'un long regard et il révèle ses secrets.
- Vous vous penchez et murmurez à l'oreille de cette femme ce qui s'est produit la dernière fois que quelqu'un s'est mis en travers de votre chemin. Vous pouvez demander un flash-back.
- Vous savez exactement comment vous y prendre pour obtenir vos réponses. La seule pensée d'une peine de prison à l'encontre de son pauvre fils incompris fait parler sa mère. Vous n'avez pas l'intention d'appeler les flics ni même besoin de la menacer.
- Le videur du casino illégal vous laisse rentrer sans faire de problèmes lorsqu'il perçoit la menace silencieuse dans vos yeux. Vous ne vous arrêtez pas et vous entrez sans un mot.
- Le voyou s'enfuit et il passe la soirée ivre à parler de vous à ses camarades en termes très exagérés pour ne passer pour un minable. Gagnez deux Points en Réserve pour intimider les autres membres de la même organisation.

Exemples d'Indices

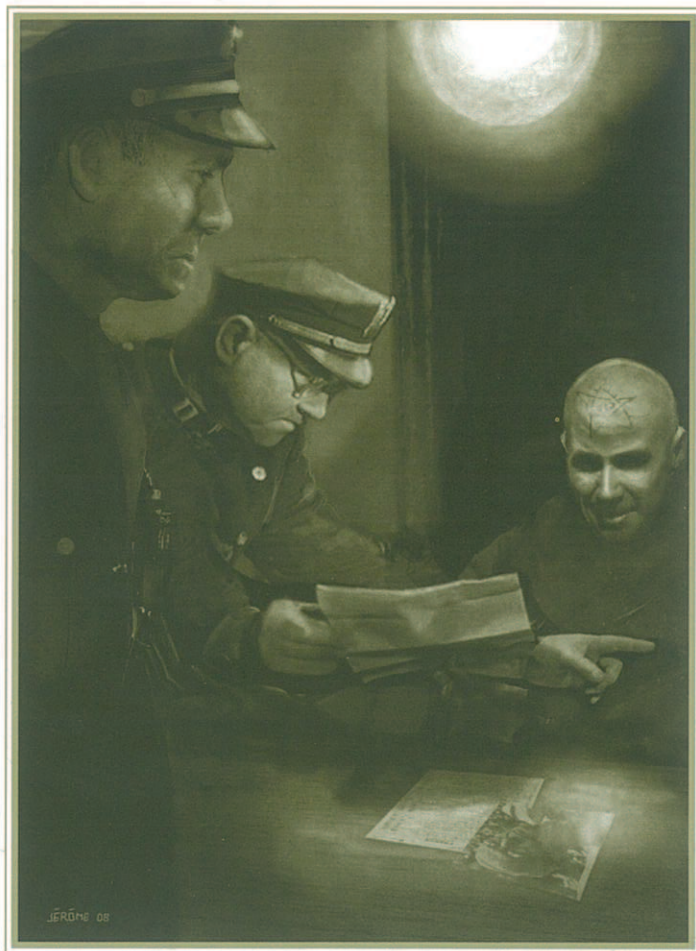
- Le club est protégé par deux videurs musclés qui ne laisseront entrer que les gens sur leur liste d'invités. Votre regard inébranlable les persuade qu'ils doivent vous laisser passer. De plus, vous pourrez faire croire que vous êtes un membre du club, une fois à l'intérieur.
- Cela ne tient pas debout. Vous avez tellement menacé ce type, qu'il n'est plus qu'un mollusque et il sait que vous ne rigolez pas. Mais quelque chose le terrifie bien plus que vous. Qu'est-ce qui peut bien avoir une telle emprise sur lui ?
- Vous voir débarquer à la fermeture du bar avec une batte de base-ball incite le tenancier à parler. Vous connaissez rapidement le nom de tous les membres du gang.

Jargon Policier

Une liste de phrases spécialisées et de définitions utilisées par les officiers de Police peut être consultée avec la Compétence Loi.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Vous pouvez dire d'un flic ripou qu'il "en palpe", qu'il touche du fric du milieu. Vous pouvez utiliser cette information contre ce flic ou même tenter de le corrompre vous-même. Vous gagnez deux Points en Réserve dans vos interactions avec ce flic.
- Lorsque vous travaillez avec la Police, les officiers vous acceptent comme l'un des leurs, en vous tapant dans le dos et en riant à vos blagues. Toutes les personnes qui en sont témoins sont susceptibles de vous respecter comme un officier de Police.
- Les flics connaissent votre père, ou peut-être vous connaissaient-ils du temps où vous étiez un officier de Police. Vous pouvez demander une scène de flash-back qui expliquerait ce lien.
- Lorsque vous êtes pressé d'arriver quelque part, les flics sont volontaires pour vous emmener où vous le désirez et toutes sirènes dehors sans rien demander. Vous pouvez traverser la ville sans vous soucier des bouchons.

**Exemples d'Indices**

- Lorsque vous enquêtez sur un meurtre, quelques bières avec vos vieux potes du commissariat vous apporteront toutes les informations nécessaires. Vous apprendrez le nom des victimes, le lieu précis des scènes de crimes, et même le nom de certains suspects.
- Vous brandissez votre ancien badge et vous avez accès à la scène du crime sans la moindre question. Il y a une quantité d'indices à récolter sur place.
- Le flic avec qui vous discutez est visiblement mal à l'aise. Il se confie à vous car il ne sait comment avouer à son supérieur ce qu'il a vu l'autre nuit lors de l'arrestation effectuée sur les docks. Il n'a pas mentionné certains détails dans son rapport, comme les visages pas tout-à-fait humains qui ont émergé de l'eau. Mais il pense pouvoir vous faire confiance.
- L'officier de police à la retraite qui garde l'exposition d'un musée semble secoué et terrifié. Un ancien flic n'admettra pas facilement avoir peur, mais il a vu quelque chose qui l'a profondément affecté.

Langues

Voici une liste de langues intelligibles entre elles :

- Allemand, néerlandais, afrikaneer et flamand.
- Yiddish et allemand (l'oral seulement, l'écriture est différente).
- Danois, norvégien et suédois (ces dialectes ont le même degré d'intelligibilité commune et, selon certains érudits, sont issus de la même langue).
- Biélorusse, russe, ukrainien, et rusyn (d'autres dialectes russes ont certains degrés d'intelligibilité commune).
- Portugais et espagnol (ceux qui parlent portugais comprennent mieux l'espagnol que l'inverse).
- Gaélique irlandais et écossais.
- Hébreu, araméen et hébreu biblique.
- Islandais et vieux norrois (lire du vieux norrois pour les islandais c'est comme lire du Shakespeare pour un anglophone).
- Grec moderne et grec classique (des personnes érudites d'origine grecque sont le plus susceptibles de connaître le vocabulaire inusité du grec ancien).
- Mandarin et cantonais (Ecrit uniquement. Dans une certaine limite, les japonais et les chinois partagent le même système d'écriture et une relative intelligibilité est possible.)
- Maori, maori des îles Cook, samoan (la plupart des langues du Pacifique partagent la même racine, ce qui signifie qu'elles ont beaucoup de termes en commun. Les trois citées sont celles qui ont le plus haut degré d'intelligibilité.)

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Parler votre langue maternelle est une occasion rare et vous apporte du réconfort. Vous pouvez récupérer de l'Équilibre Mental avec un jet de Confiance.
- Les autochtones vous feront plus confiance grâce à vos compétences linguistiques qui vous font passer pour l'un d'entre eux. Gagnez deux Points de Réserve pour l'utilisation de Compétences Relationnelles envers les gens de cet endroit.
- Le message n'est pas codé du tout ! Il est seulement rédigé dans un obscur dialecte d'une langue que vous avez justement étudiée. Vous pouvez le lire avec peu de difficultés, mais cela vaut mieux que des heures frustrantes passées à casser un code.

Exemples d'Indices

- Le journal du scientifique assassiné est rédigé dans un dialecte allemand peu courant. Heureusement vous avez passé quelques mois dans cette région du pays, et en avait étudié les singularités.
- L'adepte psalmodie en Latin, mais comme tout bon érudit, vous le parlez couramment. Vous comprenez donc parfaitement ce qu'ils tentent de faire.
- Cet homme siffle un ordre à ses alliés dans sa langue natale. Vous l'entendez et il se trouve que vous parlez cette langue.

Loi

Les lois pénales des années Trente étaient assez semblables aux nôtres, avec quelques différences notables. La Police outrepassait allègrement les règles pour obtenir une arrestation vu qu'il y avait peu de surveillance sur son fonctionnement.

Voici quelques exemples des procédures légales des États-Unis bien qu'elles varient selon les États.

Obtenir un mandat : Un mandat est obligatoire pour arrêter une personne à moins qu'un officier de police ou un citoyen ne l'appréhende en flagrant délit.

Toute personne qui pense qu'un crime a été commis peut se rendre dans un bureau de la Cour de Justice municipale (cela varie selon les Etats) situé dans plusieurs commissariats de Police. Le greffier préposé aux mandats écoute l'histoire de la personne. Il rédige la nature de la plainte, le nom de l'accusé (sa description s'il n'est pas connu), celui de l'accusateur et les faits. Cette "plainte" est ensuite déposée devant un juge, en présence du plaignant qui jure de porter plainte. Le juge décide alors s'il délivre un mandat qui sera ensuite remis à un officier de Police pour qu'il l'exécute.

Effectuer une arrestation : L'officier de police, s'il est en civil, doit avoir en main le mandat lors de l'arrestation pour le montrer au suspect si ce dernier le désire. S'il est en uniforme, la description du mandat est suffisante. Bien sûr aucun mandat n'est requis si un officier de police voit une personne commettre un délit, ou a des raisons suffisantes pour le penser (comme la déposition assermentée d'un témoin fiable volontaire qui est disposé à accompagner l'officier). N'oubliez pas qu'il n'y a pas les droits Miranda dans les années Trente. La Police n'est pas obligée de lire leurs droits aux suspects.

Utilisation de la Force : En arrêtant une personne accusée de crime (un crime très sérieux), un officier de police peut faire usage de la force, jusqu'à tirer pour tuer, afin d'effectuer une arrestation ou d'empêcher la fuite du suspect.

En arrêtant une personne accusée d'une infraction (un crime moins sérieux), un officier de police peut ne pas user de la force létale pour effectuer une arrestation, à moins que l'officier ait un mandat et que le suspect l'attaque. Dans tous les cas, un officier peut user de force létale pour se défendre comme tout citoyen.

Après une arrestation : Si l'arrestation a été faite avec un mandat, le prisonnier doit être emmené dès que possible devant le juge qui a émis le mandat. S'il n'y a pas eu de mandat, l'officier de police devient le plaignant et un mandat est alors émis après les faits. On appelle "comparution" la présentation devant le juge. Si un suspect est arrêté trop tard dans la soirée, il est parfois détenu pour la nuit avant sa comparution. Après sa comparution, le suspect peut réclamer sa liberté sous caution, autrement il reste sous la garde de la police.

Mandat de perquisition : Obtenir un mandat de perquisition est en beaucoup de points semblables à l'obtention d'un mandat d'arrestation. Un plaignant (normalement un officier de police) rassemble des faits qu'il expose devant un juge. Celui-ci décide si les faits sont acceptables pour une perquisition. Le mandat doit préciser avec exactitude l'objet recherché et le lieu de la perquisition avant d'être exécuté dès que possible. L'officier peut pénétrer dans l'endroit mentionné par la force si nécessaire ; seules les possessions citées dans le mandat peuvent être emportées.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Vous êtes capable d'obtenir un mandat dans l'heure.
- On vous doit une faveur ; vous bénéficiez d'une unique carte "Vous sortez de prison" pour une infraction légère.
- Non seulement vous comprenez le document, mais en vous basant sur sa terminologie légale vous pouvez le dater avec exactitude et connaître le lieu de sa rédaction.

Exemples d'Indices

- Vous êtes nommé avocat de l'accusé après une discussion rapide avec le juge. Pour découvrir le réel coupable, vous pouvez à présent lui parler autant que vous le désirez.

Les crimes et leur définition dans les années Trente

Meurtre : Tuer avec "malveillance" c'est-à-dire intention de tuer quelqu'un ; tuer dans l'accomplissement d'un acte criminel très dangereux ; tuer durant une infraction quelconque.

Homicide involontaire : Tuer suite à une provocation (notion plus vague dans les années Trente que de nos jours) ; tuer par négligence ; meurtre accidentel dans la conduite d'un crime mineur.

Coups et blessures : Frapper quelqu'un sans provocation ou sans légitime défense ; considéré comme un crime plus grave si c'est dans le but de soutirer des informations.

Mutilation : Causer des blessures graves à une personne comme lui couper le nez ou une oreille.

Emprisonnement illégal : Garder enfermée une personne contre sa volonté. L'emprisonnement devient un kidnapping (un crime plus grave) quand la personne est déplacée contre sa volonté. Porter un masque ou une cagoule dans le but d'un kidnapping aggrave le délit, tout comme l'enlèvement d'enfant.

Trouble à l'ordre public : Tirer ou brandir des armes, se disputer bruyamment, provoquer des bagarres, ou faire du bruit trop fort ou inhabituel dans des endroits publics est un délit. Porter un masque ou une cagoule aggrave le cas. Déranger une réunion privée comme une cérémonie funéraire ou un service religieux est aussi un trouble à l'ordre public.

Vagabondage : Les 'vagabonds' sont des personnes sans emploi légal ; ce qui inclut les clochards, les mendiants, les ivrognes, les gens qui dorment dans les parcs et hangars, les gens ayant un casier judiciaire et ceux qui rôdent dans les endroits publics. Ils sont susceptibles d'être arrêtés et de devoir payer une amende.

Trahison : Rejoindre les ennemis des États-Unis ou s'exprimer en leur faveur. Être membre d'une organisation qui prône de telles idées est également un crime, tout comme exhiber un drapeau anarchiste.

Vol : Prendre le bien d'autrui sans permission.

Vol aggravé : L'infraction plus sérieuse de s'emparer des biens d'autrui par la force.

Cambriolage : Pénétrer dans un bâtiment (ou un véhicule) dans le but de commettre un vol. Une preuve d'intention suffit pour accuser une personne de cambriolage, nul besoin que le vol ait eu lieu.

- Plusieurs détails de l'affaire vous sont dévoilés en papotant au club avec le juge, un bon cognac en main. La presse n'a jamais su qu'on avait trouvé plusieurs cadavres et qu'il y avait une cave secrète dans la maison de l'accusé.
- En examinant le mandat permettant de fouiller votre bureau, vous vous apercevez que la procédure a été accélérée. Quelqu'un de haut placé ne veut pas que vous enquêtiez sur l'affaire.

Mécanique

Moteur à vapeur à piston : Dans les années Trente, ils étaient utilisés pour faire marcher beaucoup de machines essentielles comme les locomotives, les bateaux, les usines et même des automobiles. Un moteur à vapeur à piston utilise l'expansion de la vapeur pour activer un piston qui peut entraîner une roue ou tourner une manivelle. Les moteurs à vapeur exigeaient du combustible, du bois, du charbon ou du pétrole qui devenait courant dans les années Trente.

Il fallait également un approvisionnement régulier en eau douce (l'eau salée ne convenait pas), mais de nombreuses versions plus modernes employaient un condensateur pour en minimiser la consommation.

Moteur à Turbine à vapeur : Il utilise une série de rotors mus par la vapeur en expansion. Les rotors font tourner un arbre de transmission. Surtout employées pour alimenter les grands bateaux ou générer de l'électricité, ces turbines sont très efficaces mais c'est une méthode assez onéreuse.

Moteur à combustion interne: Durant les années Trente, la technologie de la combustion interne était bien développée. Les moteurs diesel et à essence étaient courants pour les automobiles, les avions et les machines.

Automobiles: Elles étaient de plus en plus communes dans les années Trente, surtout dans les villes. Les voitures ressemblaient pour la première fois à des modèles modernes, avec des ailes et un coffre à l'arrière. Les vieux modèles démarraient avec une manivelle à l'avant, mais les modèles récents avaient un démarreur à clé. La plus grande partie de la technologie employée dans les voitures modernes était inventée dans les années Trente.

Médecine

Des avancées significatives en technologie et pratique médicales furent effectuées dans les années Trente, lorsque la Dépression entraîna chez les médecins des changements radicaux dans la façon d'opérer. Beaucoup de techniques d'avant-garde à l'époque sont encore utilisées aujourd'hui tandis que d'autres sont depuis longtemps dépassées.

Focus: Techniques et Technologies

Voici ci-dessous quelques techniques et technologies populaires dans les années Trente.

Sulfamidés : Les sulfamidés furent les premiers médicaments antibactériens considérés comme un médicament miracle. Pas aussi efficaces que les véritables antibiotiques, les sulfamidés avaient un effet sur la prolifération microbienne, ce qui était utile pour traiter les plaies et les infections internes. Le premier sulfamidé, le Prontosil, (Rubiazol en France) fut manufacturé à partir d'une teinture rouge foncé. Vers 1937, d'autres sulfamidés furent mis sur le marché déclenchant un engouement incroyable aux États-Unis.

Transfusion Sanguine : Dans les années Trente, la médecine avait identifié les quatre groupes sanguins de base, rendant les transfusions bien plus sûres. Mais elle n'avait pas identifié le facteur Rhésus (- ou +), par conséquent des gens recevaient souvent du sang incompatible, et les effets étaient fréquemment mortels. Les transfusions étaient mal-

gré tout une technique assez populaire. La première banque de sang américaine a ouvert en 1937 ; la Russie avait ouvert la sienne dans les années Vingt. Le sang pouvait être conservé peu de temps dans des bouteilles de verre. Dans la majorité des cas, un patient recevait du sang d'un membre de sa famille, directement de veine à veine.

Thérapie Electro-convulsive : La thérapie électro-convulsive (ou électrochocs) ne s'est pas généralisée avant les années Quarante. Mais les expériences avec des agents provoquant des attaques convulsives, y compris les drogues et l'électricité, furent poursuivies pendant les années Trente. Utilisés pour soigner les dépressions graves et d'autres maladies mentales, de tels traitements provoquaient amnésie, confusion et des hallucinations dans le cas de traitements chimiques.

Rayons X : Technologie assez récente et seulement appliquée à la médecine, les appareils à rayons X devinrent courants dans les années Trente. L'utilisation de cet appareil est à la portée de la plupart des médecins, grâce à l'hôpital d'un grand centre.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- En traitant ce patient empoisonné, vous créez un antidote efficace contre les toxines de la créature qui l'a blessé.
- Alors que vous soignez un patient, son bavardage hallucinant vous donne des indications sur la créature qui lui a causé cette blessure. Gagnez deux Points de Réserve pour comprendre les motivations de cette entité.
- Vous administrez une dose de nitrite d'amyle à un patient inconscient. Il se réveille sur le champ au lieu de dormir toute la nuit.

Exemples d'Indices

- Ce ne sont pas les symptômes d'une maladie ordinaire. Peut-être qu'une tumeur provoque les hallucinations et délires, mais l'étrange apparence squameuse de sa peau et sa soif dévorante d'eau salée sont des symptômes différents. Un seul autre rapport de cette maladie existe ; il a eu lieu dans le même village vingt ans auparavant. Le médecin qui l'a rédigé est aujourd'hui dans un asile.
- La victime décrit un parfum étrange émanant de son agresseur. Cela pourrait être le symptôme d'un diabète non-traité. Vérifier les rapports médicaux pourrait vous aider à retrouver l'éventuel coupable.
- Tout le monde dans ce village a les mêmes yeux exorbités de grenouille. Vous reconnaissez les symptômes d'un défaut congénital. Mais s'il affecte la ville entière, ce doit être le signe d'une lourde consanguinité.

Négociation

Durant la Grande Dépression, savoir marchander est une compétence précieuse. Savoir se procurer le nécessaire en payant le minimum, ou vendre aux gens réticents à la dépense est le meilleur moyen pour s'en sortir. Négocier ne concerne pas que le commerce ; c'est aussi l'art de faire des arrangements.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Le propriétaire de la boutique pense que vous lui avez fait une faveur au lieu du contraire. Vous l'impressionnez réellement et il se sent obligé de vous rendre un service. Avez-vous besoin de vivres ? Voulez-vous qu'il vous conduise quelque part dans la camionnette de livraison ?
- Rien ne fait autant baisser les prix qu'un bon récit larmoyant. Vous pouvez revivre un scène en flash-back.
- Un courtier en assurance à la retraite apprécie votre style agressif de négociation, et propose de vous payer un verre. Il a des histoires sinistres à raconter concernant une ville qu'il a visité autrefois.



- Vous avez repéré une antiquité de grande valeur dans le bric-à-brac d'une boutique d'occasion. Vous pouvez la revendre à un collectionneur ou l'échanger contre une faveur.
- Au moment où vous allez quitter le mont-de-piété/boutique de prêteur sur gages, un homme d'affaire sans le sou dépose de lourdes valises d'objets. Le tenancier vous a à la bonne et vous serez le premier à vous servir. C'est le moment idéal pour vous approvisionner en articles essentiels à prix sacrifié.

Exemples d'Indices

- Le membre d'une tribu répugne à vous montrer l'endroit où se trouve le cadavre gigantesque d'une créature inconnue mais vous savez lire en lui. Il apprécie votre machette neuve si bien affûtée et vous allez pouvoir négocier.
- L'adepte qui vous retient prisonnier est avide et stupide, mais vous n'avez rien pour le soudoyer. Heureusement, vous êtes assez bon négociateur pour que la simple promesse d'une récompense lui fasse regarder ailleurs.
- Un officier de police désire que vous jetiez un œil sur certains dossiers sensibles, mais sans en dire un mot à la presse tant que l'enquête n'est pas bouclée. Vous pouvez certainement le convaincre de taire l'information même si vous envisagez le contraire.

Occultisme

Les années Trente grouillent d'une grande variété de croyances spirituelles inusitées, certaines connues et d'autres plus obscures. Beaucoup d'entre elles étaient basées sur le "spiritisme" de l'ère Victorienne, avec des phénomènes bien connus tels que les séances de spiritisme, la télékinésie,

l'hypnotisme et la divination. Ces sociétés mêlaient souvent des pratiques soi-disant orientales à du spiritisme traditionnel. Vous trouverez ci-dessous les mouvements les plus influents ou populaires.

Les Rosicruciens : L'Ordre hermétique presque légendaire des Frères de la Rose-Croix, est considéré par certains érudits comme une influence majeure sur la pratique du christianisme aux 13ème et 14ème siècles, bien qu'on ne trouve aucune trace écrite de l'Ordre avant 1614. Des manifestes publiés par un groupe protestant allemand prétendent retracer le périple de Christian Rosenkreuz, un érudit chrétien qui aurait étudié auprès de maîtres occultes orientaux. Le Rosicrucianisme est une influence majeure dans la tradition occulte occidentale, et des références à cet ordre peuvent être retrouvées dans presque tous les cercles occultes des années Trente.

L'Aube Dorée : Fondée en 1887, elle s'est scindée en une multitude de petits groupes au début du 20ème siècle. L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée a profondément influencé l'occultisme occidental tout au long des années Trente. L'Ordre était calqué sur l'Arbre de Vie de la Kabbale et comprenait dix niveaux, un par sphère. L'Ordre interne, la "Rose Rouge et la Croix d'Or", enseignait la magie, l'alchimie et le voyage astral. On prétendait que des "Chefs Secrets" avaient transcendé le royaume physique et dirigeaient l'Ordre par communication spirituelle.

Thélème : Philosophie adoptée par l'occultiste légendaire Aleister Crowley, mais basée sur une tradition occulte plus ancienne, Thélème établit la primauté de l'humain dans l'univers, comme l'exprime la maxime : "Fais ce que voudras". Crowley pratiqua beaucoup de rituels occultes y compris la magie sexuelle, l'alchimie et l'astrologie. Ses pratiques (qu'il appelle "Magick") et ses croyances furent imitées par beaucoup d'adeptes dans les années Vingt et Trente.

Théosophie : Encore en activité de nos jours et fondé par Helena Blavatsky en 1875, la Société de Théosophie souscrit à la philosophie synchrétique d'une religion qui tente de mêler des aspects de diverses religions majeures (surtout le bouddhisme et le spiritisme) en une théorie cohérente. À son apogée dans les années Vingt, le mouvement théosophique comptait beaucoup de célébrités et était considéré comme une société respectable.

Ariosophie : Emergeant du Renouveau des religions germaniques de Guido von List, l'Ariosophie (aussi connue sous les noms de Wotanisme, Armanisme, Théozoologie et Ario-Chrétienté sous ses diverses incarnations) était un ramassis de croyances racistes au sujet des origines spirituelles de la supposée race aryenne. Von List a publié des oeuvres sur les propriétés magiques des écritures runiques germaniques. L'inventeur viennois et érudit spécialiste de la Bible Jörg Lanz von Leibenfels publia un manifeste en 1905 proclamant que les peuples aryens descendaient de divinités extraterrestres, alors que les autres races résultaient d'un croisement entre leurs ancêtres-singes et les sous-humains. Sous le régime nazi, certains ariosophistes furent persécutés pour divergence de croyances tandis que d'autres étaient reconnus et devinrent membres de la Société Thulé.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Vous vous souvenez d'une scène de votre passé tumultueux lorsque vous accomplissiez le rituel que vous observez aujourd'hui. Vous pouvez demander une scène de flash-back.
- Vous connaissez les signes et mots de passe des membres du cercle intérieur de ce culte. Vous obtenez deux Points de Réserve pour faire semblant d'être un membre, intimider ou vous insinuer dans les bonnes grâces des sous-fifres.

- Ce type est crédule et effrayé. Votre sort improvisé de "Détection de la vérité" l'a convaincu que vous saurez s'il ment, lui faisant cacher encore plus mal la vérité. Vous gagnez deux Points en Intimidation ou Empathie avec ce type.

Exemples d'Indices

- L'attirail rituel semé autour de la scène ne correspond à aucune pratique que vous connaissez, et vous n'avez jamais vu de pareils symboles peints. La police, on s'en doute, prétend au crime satanique mais vous pensez qu'il y a autre chose derrière. Les peintures ressemblent plus à des schémas techniques que des symboles occultes.
- L'amulette est une simple protection contre le mal. Celui qui la portait, était terrifié par quelque chose. La victime avait peut-être eu vent de sa mort imminente. Fouiller sa maison pourrait vous fournir davantage d'indices.
- Cette statue cultuelle est une sorte de dieu de la fertilité cité dans plusieurs grimoires. Son culte était présent dans plusieurs cultures, y compris la Rome antique, et semble rattaché à une divinité similaire dans les mythes aztèques. Il précède toujours la chute d'une civilisation.

Pharmacologie

Voici ci-dessous les effets divers obtenus avec des produits pharmaceutiques et des drogues communes dans les années Trente.

Analgésiques : L'aspirine, très répandue, était vendue sous plusieurs formes dans les années Trente. De nombreux autres analgésiques étaient également utilisés.

Anesthésiques : L'éther et le chloroforme étaient les anesthésiques les plus courants, administrés tous deux sous forme de gaz.

Sédatifs : Le Barbitol fut le premier somnifère et on le prescrivait contre l'anxiété. La Phénytoïne et la Triméthadioné étaient prescrites comme sédatifs avec moins d'effets secondaires (sommolence).

Stimulants : Un des premiers stimulants introduits aux États-Unis en 1932 qui ne soit pas à base de coca était la Benzédrine. Ce stimulant était prescrit contre le rhume des foins et la mélancolie.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Cette drogue rend le sujet confus et malléable. Vous gagnez deux Points pour l'intimider et interroger.
- Après avoir identifié le produit chimique que les adeptes utilisent pour garder endormie la chose à moitié humaine dans la cave, vous pensez pouvoir en produire vous-même.
- Récupérer à la suite d'un empoisonnement nécessite des jours de repos au lit, mais votre collègue Investigateur sera sur pied en quelques minutes grâce à votre efficace antidote complété par une bonne dose de stimulants.
- Les pilules dans l'armoire à pharmacie indiquent que cet homme prenait plusieurs types de sédatifs, souvent prescrits pour traiter une grave psychose. Cet homme semble normal, voire un peu ennuyé mais il peut dissimuler un sombre passé.
- L'odeur d'amandes amères vous alerte sur le poison présent dans le breuvage avant que vous n'y trempiez les lèvres. Quelqu'un tente de vous tuer !
- Les sédatifs que vous avez administrés à cet homme le calment immédiatement, et il se met à parler. Il vous raconte tout ce qui s'est passé sur cette île, expliquant avec calme et détachement sa propre expérience de cannibalisme.

Sélection de Poisons communs

Arsenic: Surnommé "Poudre d'Héritage" à cause de son usage fréquent comme poison, l'arsenic est sans couleur et sans saveur. Les symptômes d'empoisonnement à l'arsenic comprennent des douleurs gastriques, diarrhées, convulsions et délires. Dans les années Trente, il n'y avait aucun traitement viable bien qu'on sache détecter sa présence via un Test de Reinsch (Voir Expertise légale).

Strychnine: La strychnine est l'une des substances les plus amères, facilement détectable même à petites doses. Les symptômes comprennent des convulsions (avec un dos arqué en signe caractéristique) suivies rapidement d'une asphyxie. L'acide tannique, ingéré à temps, permet d'annihiler les effets de la strychnine. Les médecins des années Trente prescrivaient du chloroforme pour empêcher les convulsions de blesser le patient.

Curare: Ce poison, utilisé sur les flèches de certaines tribus d'Amérique du Sud et préparé à partir de certaines plantes de ces régions, tue en une heure par paralysie et asphyxie.

Cyanure : Inhalé ou ingéré, le cyanure est un poison mortel qui tue en quelques minutes. Du nitrite d'amyle inhalé suivi d'une injection de nitrite de sodium peut constituer un antidote efficace.

Photographie

La technologie photographique était bien développée dans les années Trente et les appareils photos devenaient de plus en plus courants. Des appareils simples étaient utilisés dans les foyers du monde entier tandis que les experts avaient accès à du matériel plus sophistiqué.

Appareil photo reflex bi-objectif : La grande majorité des appareils photos était des bi-objectifs dans les années Trente. Ces appareils possédaient deux lentilles indépendantes l'une de l'autre, qui altéraient la visée de l'appareil en changeant d'angles. Si un certain niveau d'expertise était requis, cela permettait un contrôle remarquable du point et du cadre de la photo. Néanmoins il est impossible de prendre un instantané avec ce type d'appareil.

Appareil photo pliant à soufflet : Les photographes amateurs des années Trente utilisaient des appareils photo pliants à soufflet. Ils étaient compacts une fois repliés. Mais déplié, un soufflet en accordéon contenait les pièces sensibles à la lumière. Excellents pour les instantanés et les portraits, ils étaient moins efficaces pour les détails et le mouvement.

Lampe flash : On pouvait photographier avec une lumière insuffisante dans les années Trente à condition d'avoir une lampe flash (une ampoule contenant des filaments de magnésium qui s'enflamment automatiquement dès l'ouverture d'un obturateur). Elles ne pouvaient être utilisées qu'une seule fois, et étaient brûlantes après usage. Des lampes défectueuses pouvaient causer des explosions accidentelles.

Lampe flash au Xenon : Les lampes Xénon, capables de produire un éclat de lumière intense, furent fabriqués pour la première fois dans les années Trente pour les équipements très spécialisés. Leur intensité et leur minutage précis les rendaient parfaits pour des images photographiques rapides.

Lentilles téléphoto : Les lentilles téléphoto furent mises sur le marché en 1932 pour les appareils de cinéma, mais avant cette date les spécialistes possédaient déjà des lentilles d'efficacité diverses. Ce type de lentille permet de réduire la distance apparente d'environ trois-quarts entre le photographe et le sujet.

Appareil miniature : Le Minox, produit en 1937, faisait la moitié d'un paquet de cigarettes. Sa petite taille réduisait son efficacité pour les photographies sans réglages à une distance de moins d'un mètre, mais au-delà il faisait de belles photos.

Chambres noires : les photographes professionnels et même beaucoup d'enthousiastes amateurs possédaient leur propre chambre noire. Pour ceux qui n'avaient pas cette chance, les studios professionnels et même certains hôtels offraient l'usage d'une chambre noire à leurs clients pour le développement de leurs photos personnelles.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Vous avez pris des photographies d'une valeur artistique considérable. Si elles étaient exposées, elles deviendraient assez célèbres. Vous gagnez deux Points de Réserve pour les Compétences Relationnelles avec les amateurs d'art.
- Vous découvrez qu'à l'arrière-plan de l'une de vos photos, on découvre un fonctionnaire dans une situation compromettante. Cette image pourrait vous rapporter de l'argent ou des faveurs dans le futur. Vous gagnez deux Points en Bureaucratie.
- Votre dévouement envers votre profession de photographe vous permet de rester calme et détaché même face à l'horreur la plus extrême. Peu importe la situation déstabilisante, c'est votre boulot de l'immortaliser. Récupérez de l'Équilibre mental avec un jet de Confiance même si vous avez du mal à tenir bien droit l'appareil.
- Vous mettez à profit votre expérience durement acquise, en développant des photos en une demi-heure au lieu d'une heure minimum.

Exemples d'Indices

- Un filtre spécial sur la lentille de votre appareil photo vous permet de détecter des marques invisibles à l'œil nu. Une fois les photos développées, vous pouvez distinguer la piste d'une créature qui a cassé des branches à cinq mètres de haut dans la forêt.
- Votre flash surprend la forme recroquevillée. Elle détalait vers une sortie latérale, avec une étrange claudication intermittente. Une fois partie, vous pouvez jeter un œil sur son antre et apprendre certains de ses secrets.
- Votre appareil photo miniature vous permet de prendre des clichés de visages d'adeptes pendant que vous infiltriez leur réunion secrète. En examinant les photos plus tard vous en reconnaissez plusieurs.

Physique

De grands progrès ont été faits en physique dans les années Trente. Les propriétés des radiations et de l'atome commençaient à être comprises, et on avait le sentiment que les mystères de l'univers se dévoilaient devant les progrès de la science. Vous trouverez ci-dessous certains des appareils qui ont alimenté cette révolution scientifique.

Le Cyclotron : Premier accélérateur de particules, le cyclotron ouvrit de nouveaux champs de recherche aux scientifiques de la décennie.

Inventé en 1922, le cyclotron devint un outil indispensable de beaucoup de laboratoires de physique, et permit des avancées en chimie, médecine nucléaire et le développement des armes atomiques.

Microscope électronique : Produit pour la première fois en 1931, cette technologie fut expérimentale et peu fiable durant la plus grande partie de la décennie. Les premières tentatives arrivaient à agrandir des objets jusqu'à quatre cent fois, ce qui correspond à une fraction des capacités des microscopes modernes mais à un résultat stupéfiant pour l'époque.

Compteur Geiger : Le premier compteur Geiger fut inventé en 1908, et franchement amélioré les vingt années qui suivirent. Capable de détecter beaucoup (mais pas tous) de types de radiations, il est un outil indispensable aux physiciens mais aussi aux géologues et archéologues.

Spectrographe : Il s'agit d'un instrument d'optique utilisé pour mesurer les propriétés de la lumière. Des analyses de la polarisation, de l'intensité, et de la longueur d'onde de la lumière peuvent donner des informations sur sa source, ou les propriétés de la substance sur laquelle la lumière se reflète.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- En analysant la piste légèrement lumineuse de la créature avec le spectrographe, vous commencez à comprendre sa structure physique. Vous gagnez deux points de Réserve pour découvrir un moyen de la blesser ou la tuer.
- Le contact avec des créatures au-delà de notre réalité vous a peut-être déformé l'esprit, mais cela apporte d'effarantes révélations en physique. Vous pouvez mettre par écrit vos expériences, qui seront certainement méprisées par les pontes de l'"establishment" scientifique, mais respectées par une minorité d'experts. Vous gagnez deux Points en Bureaucratie auprès des scientifiques.
- Vous avez encore des contacts avec votre ancienne université. Vous avez accès au laboratoire de physique et d'autres précieux équipements pour la nuit. Faites attention de le laisser dans l'état où vous l'avez trouvé.

Exemples d'Indices

- Vos lectures prouvent qu'un taux élevé de déchets radioactifs provient de la serre coupée que vous avez découverte. Quelle que soit cette chose, sa structure est instable et elle va sûrement se désintégrer dans la semaine.
- En examinant l'artefact sous le microscope électronique, vous n'arrivez pas à croire à ce que vous avez découvert. La texture rugueuse de la surface est composée de milliers de lignes de texte gravées, trop petites pour être décelées à l'œil nu. Vous n'êtes pas certain de la langue mais on dirait une version de l'écriture énochéenne découverte par John Dee, plus de 18 siècles après l'enfouissement de cet objet.
- La machine dans ce temple antique ne ressemble à rien de ce que vous connaissez, et pourtant vous arrivez à imaginer son utilité. La conception de cette machine extraterrestre confirme des idées suggérées dans les plus obscurs textes de physique. Vous pensez pouvoir la faire fonctionner sans être bien-sûr des effets engendrés.

Pilotage

Les années Trente virent le développement de beaucoup d'équipement de navigation sophistiqué pour les bateaux et les avions.

Focus: Equipement de Navigation

Radiophares : Présentés tout d'abord aux États-Unis dans les années Trente, les radiophares aident la navigation côtière en émettant un signal radio régulier et fiable que peuvent recevoir les instruments à bord. Un radiophare reçoit un signal plus fort lorsqu'il est placé à 90° de la source du signal, ce qui permet au pilote de déterminer la localisation de la source. En cas d'urgence, une radio bon marché et une station de radio peuvent être utilisées de la même façon.

Sonars/Sondeurs : Grâce à des cartes topographiques détaillées du fond de la mer, un pilote de bateau peut localiser un endroit avec un sondeur. En se déplaçant en ligne droite et en prenant des mesures de profondeur à intervalles réguliers, il peut tracer une série de contours du fond marin. En les superposant à une carte topographique de la zone et en cherchant les similitudes, on peut déterminer sa position de façon très précise selon l'exactitude des cartes.

Altimètre : Les altimètres des avions étaient courants dans les années Trente même s'ils n'étaient pas aussi sensibles que ceux utilisés de nos jours. La plupart utilisaient un simple baromètre anéroïde pour mesurer la pression atmosphérique et ne pouvaient pas être ajustés.

Indicateur de position : Cet horizon artificiel indique l'angle relatif de l'avion par rapport au sol et a été inventé à la fin des années Vingt. Cette invention qui utilisait la technologie du gyroscope améliorait la capacité des pilotes à voler avec une mauvaise visibilité.

Tours de contrôle : Elles n'étaient pas très fréquentes sur les pistes d'atterrissage des années Trente. On en dénombrait une vingtaine aux États-Unis et elles avaient surtout un rôle de conseil.

Psychanalyse

La psychanalyse est une technique thérapeutique développée par Sigmund Freud à la fin du 19^{ème} siècle. Les théories de Freud eurent une énorme influence sur les pratiques thérapeutiques européennes, et elles étaient devenues familières pour les praticiens américains.

Les principes qui sous-tendent les théories de Freud et de la psychanalyse en général sont l'existence du "Ça" ou pôle pulsionnel inconscient, le "Surmoi" ou esprit critique moralisateur, et le "Moi" ou conscience. Le "Moi" agit en tant que médiateur entre le Ça et le Surmoi et s'assure qu'ils aient tous deux leurs désirs satisfaits. La psychanalyse tente de découvrir les émotions et souvenirs réprimés (provenant de l'enfance en général) qui agissent sur le Moi, même lorsqu'ils sont ignorés du conscient.

Focus: Techniques de Psychanalyse

Association libre : Le patient est encouragé à parler librement et ouvertement, et révéler ses pensées et sentiments. Le psychanalyste pose des questions pointues pour permettre au patient de raconter ou redécouvrir des souvenirs d'enfance, tout spécialement liés au sexe, qui sont considérés comme une cause importante des névroses adultes.

Analyse des rêves : Freud considérait que les rêves étaient des désirs d'épanouissement déguisés, des instants où le Moi et le Ça étaient libérés du Surmoi. Les psychanalystes identifient souvent les causes cachées de névroses et de dépression d'après le contenu des rêves de leurs patients.

Hypnose : Dans un jeu où le Gardien sent que l'usage de l'hypnose n'est pas adaptée au thème, l'hypnose thérapeutique peut être tout de

même autorisée dans la Compétence Psychanalyse. Dans le cadre de cette Compétence, c'est la technique qui permet de mettre le patient dans un état d'extrême relaxation, un état de suggestion avant l'emploi de toute autre technique psychanalytique comme l'association libre.

Recueil d'Indices

Conséquence directe du massacre de la St Valentin et du travail de médecine légale qui suivit, le Laboratoire scientifique de Recherches criminelles fut fondé en 1929 à la Northwestern University, à Evanston, dans l'Illinois. Le Laboratoire de Recherches médico-légales du BOI (qui deviendra le FBI en 1935) fut lui, créé en 1932. À part ces deux institutions majeures, les laboratoires de recherches médico-légales sophistiqués n'existaient pas dans les années Trente, et ce que l'on considère aujourd'hui comme des preuves essentielles aurait été utiles aux Investigateurs de l'époque. Néanmoins, les détectives spécialisés ou les gens particulièrement curieux pourraient utiliser les techniques suivantes pour récupérer des preuves.

Focus: Techniques

Empreintes digitales : "Passer la poudre" consiste à appliquer une poudre sombre sur une surface non-poreuse pour détecter des empreintes digitales. Cette poudre est spécialement conçue pour cet usage, mais toute poudre noire et fine fait l'affaire.

Analyse de documents : Il s'agit du procédé qui consiste à découvrir si deux documents sont l'œuvre de la même personne. Un échantillon sûr est comparé à un échantillon test afin d'identifier les caractéristiques de l'écriture manuscrite. Plus on dispose de matériel manuscrit, plus on a de chances d'obtenir une réponse concluante.

Taches de sang : Des taches humides de sang peuvent être ramassées sur de la gaze et ensuite séchées. À moins que l'échantillon ne soit réfrigéré ou congelé, il doit être testé dans les 48 heures. Des taches déjà sèches sont laissées en place et si c'est possible on retire l'objet entier pour l'examiner ; sinon elles peuvent être grattées et stockées dans un récipient.

Fibres et fils : Découverts à l'endroit où les tissus frottent les uns contre les autres, où sur les angles et rebords, des fragments de vêtement et des fibres peuvent être ramassés avec des pinces et mis dans des enveloppes. On peut alors les comparer avec d'autres à l'aide d'un microscope.

Verre : L'emplacement des éclats de verre peut révéler des détails sur une entrée par effraction par une fenêtre, ou un impact entre deux véhicules.

Peinture : De la peinture est fréquemment retrouvée sur des véhicules dans les cas de délits de fuite, ou sur des outils utilisés pour des effractions. Les outils doivent être enveloppés de papier propre et bien ficelés pour ne pas perdre les échantillons.

Traces d'outils : On peut en retrouver à l'endroit où un outil a été utilisé pour forcer une serrure ou ouvrir une porte. Les marques peuvent être comparées avec un outil pour établir le lien. Elles doivent être photographiées et nettoyées pour relever toute trace de peinture.

Exemples de Bénéfices spéciaux.

- Après avoir joué une session de collecte de preuves exhaustive, le Gardien décide que vos preuves sont parfaitement entreposées et que vous avez ramassé les bons éléments. Vous gagnez deux Points de Réserve pour de futures enquêtes basées sur ces preuves.

- Vos yeux perçants détectent les preuves essentielles sans avoir besoin de vous livrer à une recherche exhaustive. Vous découvrez toutes les preuves en quelques minutes.
- Vous avez fait une découverte que la Police n'a pas détecté. Vos collègues sont impressionnés et peut-être un peu jaloux. Vous pourriez bien être appelé sur d'autres affaires. Gagnez deux Points en Réserve de Jargon Policier ou Bureaucratie avec ce service de Police.

Exemples d'Indices

- Une scène de crime a été soigneusement nettoyée, mais vous vous souvenez d'une vieille astuce. Vous versez un peu d'eau sur le carrelage et vous attendez de voir dans quelle fissure elle coule. Si vous enlevez le carreau, vous trouvez une petite flaque d'eau et de sang, preuve que le tueur n'a pas pu nettoyer.
- Pour entrer sans se faire voir dans le bâtiment, le coupable a dû passer par une fenêtre. En passant le rez-de-chaussée à la poudre pour empreintes, vous en trouvez tout un échantillon, ainsi que des griffures.
- Certains documents financiers sont en morceaux, cela ne fait que vous retarder dans votre enquête. Avec de la colle et des heures de travail éreintantes, vous les remettez en état. À présent, les détails du détournement de fonds sont évidents.

Réconfort

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Vous lui rappelez son défunt père adoré. Vous arrivez à la calmer facilement, et à partir de là, elle vous considérera comme une figure d'autorité. Néanmoins elle éprouvera un sentiment de dépendance envers vous, vous appelant pour vous demander votre avis, parfois à l'improviste au beau milieu de la nuit.
- Vos mots choisis avec soin, calme non seulement votre interlocuteur mais également votre entourage proche. Sans l'avoir cherché, vous voilà élu chef du groupe.
- Le groupe a besoin d'une anecdote qui lui remonte le moral. Vous racontez une histoire remontant à votre enfance, dans laquelle vous avez affronté une difficulté similaire.
- Votre réconfort rude mais ferme, calme non seulement le sujet mais renforce également sa foi dans sa religion. Il a besoin de croire en quelque chose en dépit de sa lourde perte. Sa foi l'aidera peut-être dans la bataille à livrer contre ce mal surnaturel.
- Ce type est hystérique. Le seul moyen de le calmer est un bon direct du droit dans la mâchoire. Non seulement, ça va le sortir de cette spirale, mais aussi vous faire gagner le respect de tous dans le bar.
- En discutant avec cet insulaire terrifié, vous apprenez beaucoup sur les légendes de sa culture. Maintenant, vous pouvez puiser dans les mythes locaux pour vous aider. Vous gagnez deux Points de Réserve pour reconforter les autres membres du même groupe tribal.
- Vos mots calmes et reconfortants évoluent en un discours revigorant. Tout le monde s'arrête pour vous écouter et vos propres mots vous affectent également. Vous pouvez restaurer de l'Équilibre mental avec un jet de Confiance.

Exemples d'Indices

- Cette femme traumatisée n'est qu'une épave bégayante, mais grâce à vos soins attentifs, elle regagne son calme. À votre grande surprise, elle pense être la seule responsable des meurtres commis à minuit. Vous savez que ce n'est pas elle : elle est restée à l'hôpital toute la nuit. Alors pourquoi pense-t-elle cela ?
- Bien que le jeune architecte à l'asile ne puisse pas encore formuler une phrase cohérente, vous le reconfortez suffisamment pour qu'il saisisse ses crayons. Couvert de sueur, il se met à dessiner l'ébauche d'un monument ou d'un piédestal, puis le gribouille et

recommence. Après cinq tentatives identiques, vous réalisez ce qui le trouble. Il n'arrive pas à reproduire sur le papier les angles tels qu'il les voit dans son esprit.

- L'équipage se met à paniquer lorsque le bateau se met à sombrer. Plusieurs membres sautent par dessus bord et sont rapidement balayés par les tentacules du monstre. À la proue, votre voix ferme aide l'équipage à réagir. Les moteurs redémarrent et vous échappez au monstre en ayant vu l'île qui est son antre.

Théologie

La théologie (l'étude de la religion du point de vue d'un croyant) et les études religieuses (l'étude des religions d'un point de vue extérieur) étaient étroitement liées dans les années Trente. La plupart des anciennes universités ont d'abord été des écoles de théologie, enseignant l'érudition biblique et les compétences appropriées aux futurs prêtres. L'étude moderne de la religion était plus récente.

Voici quelques catégories majeures des religions mondiales utilisées par les érudits religieux des années Trente.

Religions abrahamiques : Les trois religions Judaïsme, Christianisme, et Islam partagent beaucoup de ressemblances. Toutes trois sont monothéistes, se réfèrent aux mêmes prophètes et sanctifient des textes religieux assez similaires.

Religions dharmiques : Hindouisme et Bouddhisme, ces religions sont originaires du sous-continent indien. Ces religions partagent la même base de compréhension culturelle, et dans certains cas se réfèrent à des personnages mythologiques ou historiques comme le Bouddha.

Religions animistes : Cette catégorie recouvre les pratiques religieuses disparates de beaucoup de groupes indigènes dans le monde. Les religions animistes prétendent qu'une personnalité ou un esprit réside dans un vaste choix d'objets, d'animaux ou de phénomènes naturels.

Exemples de Bénéfices spéciaux

- Votre choix judicieux de citations des Écritures a convaincu les autochtones que vous étiez moral et digne de confiance. Comme vous venez de la ville, ils n'étaient pas sûrs de vous au départ mais ils vous ont accepté parmi eux.
- Grâce à votre étude des textes majeurs, vous pouvez passer pour un membre du clergé de cette religion. Vous gagnez deux Points de Réserve pour les Compétences Relationnelles à utiliser avec les croyants.
- Ce bout de papyrus à l'apparence insignifiante que vous avez découvert est en fait un fragment d'un texte sacré. Cette découverte vous amènera célébrité et gratitude parmi les adhérents de cette religion. Vous gagnez deux Points de Réserve en Bureaucratie avec ce groupe religieux.

Exemples d'Indices

- C'était jadis une église orthodoxe, mais selon les symboles suspendus au mur et les étranges idoles installées sur l'autel, vous pouvez affirmer qu'il s'est produit quelque chose de terrible ici. Des aspects mineurs de la religion originelle semblent avoir été élevés à un statut divin alors que des dogmes majeurs ont été mis de côté. L'obsession des monstres antédiluviens semble omniprésente.
- Votre court sermon a un certain effet sur l'honnêteté des citoyens et beaucoup s'approchent de vous après le service ; ils vous racontent de sombres histoires sur leurs voisins qui organisent des réunions nocturnes.
- Aussi étrange que puisse sembler ce rituel, il est très courant parmi les Haïtiens. Que le gouverneur soit si ennuyé que vous enquêtiez à ce sujet, et sa façon de vous tenir à l'écart de ses propres activités vous met la puce à l'oreille.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Armes à feu

Le livre de base de Cthulhu offre des informations détaillées sur les armes à feu et leur usage. Voici quelques informations pour les Gardiens sur leur statut légal au niveau fédéral dans l'Amérique des années Trente.

National Firearms Act (1934) : Cette loi restreint la propriété des armes automatiques, des fusils à pompe à canon scié ainsi que les fusils, silencieux et autres armes-gadget comme les cannes-fusils. Elle crée également une taxe annuelle de \$200 par arme (plus de \$2,500 aujourd'hui).

Federal Firearms Act (1938) : Cette loi restreint la vente et le transport des armes sans licence. Le nom de toute personne doit être exigé pour l'achat d'une arme à feu dans un point de vente.

Port d'arme dissimulée : Il permet de porter une arme cachée et n'est autorisé qu'au cas par cas par le comté ou les autorités municipales. Il est rarement accordé et uniquement aux citoyens "respectables".

Législation locale : Les lois diffèrent énormément suivant les États. En général, la vente d'armes de poing est proscrite, les licences sont chères et difficiles à obtenir.

Conduite

La Dépression n'avait pas frappé aussi fort l'industrie automobile que les autres entreprises, et même dans les années de vaches maigres, les Américains conduisaient encore des voitures. L'automobile était un symbole du statut de la classe moyenne et en posséder une signifiait que vous étiez aisé. Pour les autres, conduire était un moyen de fuir les autorités, impressionner les foules, et vous déplacer rapidement. Voici une sélection de cascades : beaucoup furent créés pour la première fois dans les années Trente.

Demi-tour de Contrebande : Connus aussi sous le nom de "tour du contrebandier", ou juste du "contrebandier", il s'agit d'un virage à 180° à toute vitesse dans une voiture. Il tire son nom de sa pratique courante chez les contrebandiers d'alcool durant la Prohibition. Le conducteur passe en première et tourne brutalement dans la direction choisie. Le véhicule perd de la puissance mais tourne rapidement.

J-Turn : Appelé également "*moonshiner's turn*" (un *moonshiner* est un bouilleur de cru et/ou un contrebandier), il s'agit d'une rapide changement de direction à partir d'une marche arrière. Le véhicule change brutalement de direction lorsque le conducteur tourne le volant à fond à droite ou à gauche et freine. Avant que le véhicule ne s'arrête, le conducteur passe en première et accélère à fond. Et voilà un demi-tour rapide.

Demi-tour au frein à main : Utilisé pour négocier les virages serrés à toute vitesse, ce demi-tour demande à ce que le conducteur utilise le frein à main au moment où il aborde un virage, pour que la voiture perde de la vitesse et glisse le long du virage. Cela permet au conducteur de reprendre de la vitesse beaucoup plus rapidement en reprenant la ligne droite.

Freinage du pied gauche : Semblable à un demi-tour au frein à main, ce freinage demande à ce que le pied gauche qui normalement est sur l'embrayage, écrase le frein, tout en accélérant simultanément et en tournant. Le résultat est un virage serré avec une perte de vitesse. C'est un demi-tour difficile à effectuer avec le moteur d'une voiture.

Talon-pointe : C'est une technique visant à rétrograder en douceur avant un tour. Les freins et l'accélérateur sont utilisés en même temps avec le talon et les orteils du pied droit, pendant que le pied gauche écrase l'embrayage. Cette technique permet de décélérer plus près d'un virage pour accélérer plus rapidement juste après.

Déguisement

Identification : Il n'existait aucun système d'identification aux États-Unis avant l'introduction des numéros de Sécurité Sociale en 1936 faisant partie des réformes économiques 'New Deal'. Les soldats avaient un numéro de série, de nombreuses personnes possédaient des passeports, des permis de conduire, des certificats de naissance, mais un grand nombre de personnes n'avait rien de tout ça. Vous pouviez donc vous faire passer assez facilement pour quelqu'un d'autre.

Électricité

Durant les années Trente, le courant électrique comme source d'énergie remplace de plus en plus le charbon et le gaz. La lumière électrique est omniprésente et les appareils électriques sont de plus en plus communs. L'électrotechnique exigeait la maîtrise de plusieurs techniques traitant de l'électricité et leurs interactions.

Voici quelques exemples de composants et objets électriques courants dans les années Trente.

Tubes électroniques : Connus aussi sous les noms de tubes électron, tubes à vide ou lampe, les tubes électroniques sont une forme ancienne de diode. Ils étaient utilisés dans les applications complexes de courant électrique, comme dans les amplificateurs des radios et de certains haut-parleurs. Des tubes spécialement conçus peuvent avoir des effets spécifiques, mais il faut qu'ils soient remplis de gaz inertes particuliers. Les tubes électroniques étaient peu fiables car ils exigeaient un courant continu pour fonctionner et que, faits en verre, ils étaient très fragiles. Ils étaient également sujets à la corrosion, perdaient leur vide, et donc ne fonctionnaient plus. On sait que certains tubes altérés avec de l'air ou d'autres gaz ont explosé.

Piles et Batteries : Les batteries des années Trente étaient de plusieurs types. De petites piles comme celles utilisées pour les torches étaient des piles sèches zinc-charbon ; elles produisaient peu d'énergie mais étaient fiables et ne contenaient pas de liquides susceptibles de couler. Les batteries plomb-acide étaient utilisées pour des appareils exigeant plus d'énergie. Similaires à des batteries de voitures modernes, elles avaient un réservoir de liquide acide nécessitant d'être rechargé. Elles fournissaient plus de puissance mais devaient être maintenues bien droites pour ne pas couler. On connaissait d'autres types de batteries, souvent utilisées dans des appareils plus anciens.

Radio : La radio, tout particulièrement les programmes radio, est une invention plutôt récente dans les années Trente. La réception de courant modulé, indispensable à la radio, fut rendu possible par la pointe à ressort (détecteur "vibrasse de chat"), la combinaison d'un cristal

semi-conducteur et d'un fil métallique très fin. Vers les années Trente, ces détecteurs furent remplacés par des récepteurs en tubes électroniques mais ils étaient encore produits.

Explosifs

Focus: Equipement explosif courant dans les années Trente

Dynamite : Utilisée dans la construction, la guerre, les mines et la démolition, la dynamite est l'explosif le plus courant de la décennie. Relativement stable, elle pouvait quand même se révéler dangereuse en gelant, ou soumise à de fortes chaleurs. La dynamite est un mélange de nitroglycérine et de terre diatomée.

TNT : Explosif relativement peu puissant, le TNT (Trinitrotoluène) était apprécié à cause de sa stabilité et la possibilité de le mélanger bien en dessous de sa température de détonation. Il est résistant aux chocs et ne se dissout pas dans l'eau ni ne l'absorbe, ce qui le rend utilisable dans un climat humide. Irritant pour les yeux, il colore la peau en jaune brillant.

Oxyliquit : C'est un explosif puissant exploitant les propriétés de l'oxygène liquide sous certaines conditions. Un mélange d'oxygène liquide, de noir de carbone, et d'un agent absorbant est préparé juste avant l'explosion ; la mise à feu peut provenir d'une étincelle ou d'un impact assez fort. L'Oxyliquit peut être rapidement fabriqué par toute personne ayant accès au matériel adéquat.

Détonateurs : Utilisés avec toutes sortes d'explosifs, les détonateurs transforment un courant électrique en une petite explosion de ce que contient la capsule, en général de la poudre ou du fulminate de mercure.

Hypnose

Spectacle d'Hypnotisme : L'hypnotisme en tant que forme de distraction était populaire dans les années Trente et beaucoup d'hypnotiseurs devinrent des célébrités mondiales.

Un hypnotiseur de scène doit donner envie à son public d'être hypnotisé. Pour y arriver, il présente l'expérience comme une proposition flatteuse, en disant par exemple que "seuls les gens intelligents peuvent être hypnotisés". Il sélectionne des membres de l'assistance qui ont l'air extraverti et intéressé. On débat encore sur le fait que l'hypnose sur scène soit authentique ou simulée par des gens qui jouent le jeu. Tout le monde tombe d'accord sur le fait qu'on ne peut influencer une personne pour lui faire faire des actes qu'elle ne veut pas faire.

Voici les symptômes types d'un état hypnotique :

- Battements de paupières
- Yeux larmoyants
- Muscles relaxés
- Sensations de chaleur ou de fraîcheur
- Difficultés à déglutir
- Changements dans la rapidité et la profondeur de la respiration
- Tremblements dans les doigts, les bras ou les jambes.

Milton Erickson : Pionnier de l'hypnothérapie qui entamait juste sa carrière dans les années Trente, Milton Erickson était un homme exceptionnel avec une approche non-conventionnelle de la thérapie. Peu intéressé par les longs monologues et introspections chers à la psychanalyse, sa thérapie était très brève et le patient n'avait pas conscience de ce qui se passait.

Erickson a développé ce qui est connu sous le nom de "l'induction par poignée de main", une technique célèbre à l'époque. Il utilisait la psychologie inversée, les questions incongrues et la thérapie de choc.

Piquer

Faire les poches avec succès repose en général sur la distraction ; l'attention de la victime est attirée ailleurs pendant que le vol s'effectue. Sans distraction, le voleur doit être très adroit et connaître quelques astuces pour couvrir son larcin.

Focus: Astuces courantes

Attirer l'attention : Une bagarre factice, essayer de vendre quelque chose, ou un flirt appuyé, tout ceci attire l'attention de la victime pendant qu'un complice lui fait les poches. C'est un truc de pickpocket éprouvé et c'est pour cette raison que les voleurs expérimentés travaillent souvent par deux.

Distraction : Voler est bien plus facile quand on peut faire en sorte que la cible ne porte pas attention à ses affaires. Faire tomber des pièces ou un livre entraîne l'aide d'étrangers qui posent leurs sacs pour aider à ramasser les objets à terre. Demander de l'aide à un étranger pour prendre une photographie permet à un complice d'avoir accès à ses affaires.

Localiser l'argent : Le problème quand on fait les poches c'est de savoir où la victime garde son portefeuille. Des voleurs ont l'habitude de frôler leur cible pour détecter le renflement indicateur. Si ça ne marche pas, certains voleurs crient une phrase du genre "on m'a volé mon portefeuille !". La réaction instinctive des passants est de se fouiller pour vérifier si le leur est intact.

Coupe-bourse : Les sacs à main et les sacs à dos sont très vulnérables à un coup de lame qui les ouvre et offre le contenu aux voleurs, sans avoir besoin d'arracher. Un gang de coupe-bourses russe dans les années Trente était réputé pour sa manière de cacher des lames de rasoir dans sa bouche à cet effet.

Premiers soins

Voici un kit de soin type des années Trente :

- Plusieurs compresses de gaze stérile pour couvrir les blessures.
- Antiseptique liquide pour les brûlures et écorchures.
- Un rouleau de sparadrap ou autre bande adhésive imperméable (cinq ou dix mètres)
- Pansements adhésifs
- Un pain de savon
- Du coton absorbant et stérile.
- Bandages de plusieurs largeurs et longueurs
- Mercurochrome (surnommé "sang de singe" à cause de sa couleur rouge prononcée, antiseptique d'actualité)
- Teinture d'iode (un autre antiseptique d'actualité)
- Sels parfumés contre l'évanouissement (ammonium)
- Applicateurs en coton ou "cotons-tiges"
- Ciseaux
- Pince à épiler
- Un manuel de premiers secours.

PROFESSIONS

Aliéniste

Alors que l'on comprenait peu les maladies mentales, souvent stigmatisées, il s'agissait d'un domaine encore en développement dans les années Trente. Voici les méthodes et techniques employées par un "expert" à l'époque.

Internement d'office : Les lois sur l'internement d'office était incroyablement souples. Des exigences légales étaient requises pour pouvoir interner un patient contre sa volonté ; néanmoins pour la plupart des gens, l'avis d'un expert était suffisant surtout si la personne concernée était issue de basse classe sociale ou incapable de parler en son nom. Toute forme de conduite sociale "aberrante" (ce qui inclut l'homosexualité, les opinions politiques radicales, ou l'incapacité pour les femmes d'entretenir leur intérieur) pouvait mener à un internement d'office.

Lobotomie : Développée en 1935, la lobotomie (par injection d'alcool dans le lobe frontal ou par section des connexions neuronales) était un traitement pratiqué par une minorité de médecins. Bien que cette pratique ne soit reconnue que dans les années Quarante, elle était considérée comme une technique d'avant-garde pour les années Trente.

Psychologie légale : Encore inconnue dans les années Trente, elle ne sera reconnue du grand public qu'après la guerre. Les psychologues étaient parfois appelés en tant que témoins-experts dans les procès pour attester de la santé mentale du suspect ou la fiabilité des souvenirs d'un témoin. Dans un jeu « Pulp », le Gardien pourra autoriser plus de techniques de psychologie légale comme la psychocriminologie bien que la majorité des cas sur lesquels repose un tel travail ne soit pas disponible dans les années Trente.

Antiquaire

Nul ne faisait fortune avec les antiquités dans les années Trente. Quelques trouvailles spectaculaires faisaient les gros titres, mais en général, l'amour des choses anciennes était le fondement de cette profession.

Sociétés d'antiquaires : Les sociétés d'antiquaires ont presque toujours existé depuis qu'il y a des antiquaires. Ces sociétés conservent souvent leurs propres collections et mettent en relation les antiquaires. Ces derniers ont souvent un domaine d'expertise ou d'intérêt, et savent que connaître la bonne personne dans la société est une source d'information cruciale. La Société des Antiquaires Américains conserve une bibliothèque de textes anciens publiés aux États-Unis.

Pratiques véreuses : Le métier d'antiquaire avait beau être basé sur l'enthousiasme et le savoir partagé, il y avait toute une foule de pratiques douteuses communes à cette profession. C'était devenu plus courant à cause de la dureté de la Dépression. Faux, déformations, et prix abusifs abondèrent. Beaucoup d'antiquaires se vantaient d'acheter à bas prix des objets rares à des gens qui ne connaissaient pas leur valeur. Et souvent quand l'origine de l'objet était inconnue, il était affublé d'une description supposée, peut-être vraie.

Vieux livres et raretés : Les livres souvent achetés par lots, provenaient de bibliothèques, se débarrassant des volumes en excès, ou de ventes après succession. Leur valeur dépendait de leur état, sauf pour les livres les plus rares. Les premières éditions, les livres dédiés, et ceux avec des erreurs d'impression étaient les plus recherchés, ainsi que tous les livres très anciens et difficiles à dénicher.

Livres très rares

La Bible de Gutenberg : Le premier livre jamais imprimé. Même des pages volantes sont d'une inestimable valeur.

Oeuvres complètes de Shakespeare : La première édition publiée en 1623, vaut des centaines de milliers de dollars (des millions aujourd'hui).

"Tamerlan" de Poe : À cause de cette signature étrange, "par un Bostonien", la première édition de ce poème est très difficile à trouver. Elle vaut des milliers de dollars (des dizaines de milliers aujourd'hui).

Oiseaux d'Amérique : Publié en 1840, ce livre d'illustrations de John James Audubon vaut des centaines de milliers de dollars.

Archéologue

Dans les années Trente, le nombre de chantiers de fouilles était plus important que dans la décennie précédente grâce notamment aux nouvelles technologies, aux transports beaucoup plus accessibles et à l'intérêt grandissant pour les cultures antiques. Voici quelques techniques et théories populaires de l'époque.

Datation relative : Développée par l'égyptologue Flinders Petrie, il s'agit d'un système de datation comparative pour établir la chronologie d'un site. Les âges relatifs des couches et des zones d'un site pouvaient être déterminés en comparant les divers styles artistiques, comme le développement des anses de poterie.

Grammatologie : Inspirés par la découverte de la Pierre de Rosette en 1822, les archéologues avaient dans les années Trente une longue liste de techniques pour déchiffrer les anciens systèmes d'écriture. Beaucoup d'entre eux comme le cunéiforme, les hiéroglyphes et le grec ancien étaient plus ou moins déchiffrés.

Diffusionnisme : Théorie populaire dans les années Trente, le diffusionnisme était la croyance que toute culture naissait d'un seul ou d'un petit nombre de lieux géographiques (ou "centres culturels"). Les radicaux pensaient que toute culture civilisée provenait d'une seule source, probablement de l'ancienne Mésopotamie.

Artiste

L'art dans les années Trente était de plus en plus politisé et les œuvres de cette période font souvent le portrait de la pauvreté et des difficultés causés par la Grande Dépression. Comme presque tout le monde, les artistes luttèrent contre la misère, et même les noms célèbres rencontraient des difficultés à trouver des acheteurs.

Federal Music Project : Le Federal Music Project, qui faisait partie des réformes économiques du "New Deal", finançait les musiciens frappés durement par la Dépression. Des milliers de concerts, des centaines de classes de musique, trente-quatre orchestres et la recherche furent financés par ce projet. Les musiques classique et folk en furent les premières bénéficiaires, mais les musiques ethniques et populaires furent également promues.

Federal Art Project : L'équivalent du Federal Music Program pour les Beaux arts, le Federal Art Project finançait les artistes en difficulté afin de créer des affiches, des fresques et des peintures pour les bâtiments publics. Des expositions, la recherche et l'enseignement furent également financés par ce projet et certaines œuvres majeures du pays furent produites.

Auteurs

Les auteurs des années Trente (de Ernest Hemingway et John Steinbeck à des scribouillards de magazines "pulp") écrivirent aussi bien des romans de qualité que des nullités.

Les "Pulps" : Les magazines "pulp" étaient une source de revenus courante pour les auteurs des années Trente, à succès ou non. Des titres comme 'Adventure', 'Amazing Stories', 'Oriental Stories', 'Unknown', et sûrement le plus célèbre 'Weird Tales', promettaient à leurs lecteurs des histoires macabres et des frissons exotiques. Les illustrations des couvertures contribuaient au succès, à tel point que souvent les auteurs étaient payés pour écrire des textes correspondant à la couverture plutôt que l'inverse. Les magazines "pulp" payaient souvent moins que les éditeurs traditionnels mais acceptaient un nombre d'œuvres considérable, publiant parfois le même auteur sous des noms différents dans le même numéro.

Correspondance : Bien avant Internet, beaucoup d'auteurs entretenaient entre eux une correspondance régulière et conséquent. Des auteurs de même sensibilité, sans jamais s'être rencontrés, échangeaient idées et critiques par courrier. Les auteurs des années Trente avaient souvent un cercle d'amis avec lesquels ils correspondaient régulièrement et pouvaient tirer conseils et savoir-faire. De tels contacts pouvaient être plus compréhensifs au sujet des histoires incroyables et étranges contenues dans les lettres.

Criminel

Les années Trente ont été décrites comme la "décennie sans loi". La Prohibition a mené à l'accroissement important du crime organisé. Même après, les gangs de criminels maintenaient une poigne de fer sur le pays. Des gangs aux noms souvent colorés continuaient à alimenter le marché noir en héroïne et cocaïne. Des membres des communautés d'immigrants, sans travail pendant la Dépression, se tournèrent vers le crime pour survivre. Les gangs étaient souvent affiliés selon leur origine ethnique. Des groupes de Mexicains, de Polonais et d'Irlandais opéraient là où ces populations vivaient, et bien sûr la célèbre Mafia était omniprésente.

Paris et jeux : Les paris sont interdits sous quelque forme que ce soit, dans tous les États au début des années Trente. Mais la pression économique due à la Dépression a forcé beaucoup d'États à légaliser certaines formes de jeu, comme les loteries et le bingo, pour ramasser des fonds destinés à des organisations charitables. Les gangs criminels gèrent des casinos clandestins dans les plus grandes villes, souvent dans des lieux privés ou sur des bateaux hors des eaux territoriales. Soumis à un contrôle strict, les paris sur les courses de chevaux furent légalisés en 1933. Les bookmakers et les agents parieurs illégaux apparurent en même temps.

Trafic : Les réseaux sophistiqués de trafic illégal créés sous la Prohibition furent rapidement recyclés dans la contrebande d'autres marchandises illégales à la fin de ces lois en 1933. La marijuana était interdite dans de plus en plus d'États, et le crime organisé faisait preuve d'efficacité pour l'importer de pays où son interdiction n'avait pas lieu d'être. L'héroïne, produite surtout en Chine, ne fut passée en contrebande que par les gangs les mieux établis.

Les organisations criminelles faisaient également le trafic d'êtres humains. La "Traite des blanches" incluait l'approvisionnement en femmes européennes (souvent d'origine juive) pour les prostituer à l'étranger. Ce phénomène était mondial et la capitale internationale de la prostitution était Buenos Aires.

Racket : Les années Trente furent le théâtre de disputes à grande échelle entre syndicats (ses membres subissaient le chômage, les salaires de misère, et les conditions de travail dangereuses) et employeurs (durement touchés par la défaillance des marchés mondiaux). Le crime organisé travaillait pour les deux bords, jouant aux briseurs de grève pour les sociétés tout en intimidant et rackettant leurs dirigeants. Dans tous les cas le prix était un engagement avec le gang. Beaucoup de sociétés et de syndicats se retrouvèrent à servir de façade à des organisations criminelles.

Détective Privé

Rendus séduisants à leur époque, les détectives privés étaient les héros d'innombrables livres, films et radio drama des années Trente. La réalité était souvent plus prosaïque. Le privé à son compte était une nouveauté dans les années Trente et marquait un changement avec la discutable Agence Pinkerton des décennies précédentes.

Les détectives privés, travaillant avec le minimum de surveillance légale et souvent de gros budgets, avaient accès à de l'équipement spécialisé et souvent illégal.

Sérum de vérité : La scopolamine, extrait de la mortelle belladone ou de la datura, était utilisée en médecine contre la nausée et les crampes intestinales. Mélangée avec de la morphine, elle provoquait un état second, pouvait effacer la mémoire et annihiler la douleur d'un sujet durant plusieurs heures. La scopolamine fut aussi utilisée à doses légèrement supérieures en tant que sérum de vérité provoquant alors hallucinations, délires et mort. Le thiopental sodique, un anesthésique expérimental difficilement disponible dans les années Trente, était aussi utilisé à ces fins.

Polygraphe portable : Utilisant la technologie de base pour mesure de la pouls, la pression sanguine, et la respiration, les polygraphes des années Trente pouvaient être assez petits pour être transportés. Les données provenant de ces machines étaient au mieux, douteuses mais la croyance en leur efficacité était un outil puissant dans l'arsenal des policiers et des détectives privés.

Surveillance : Plusieurs dispositifs d'écoutes étaient disponibles dans les années Trente. L'usage de lampes dans les transmetteurs radio faisait que les petits micros espions n'étaient pas aussi minuscules que ceux d'aujourd'hui.

Le dictographe, produit en 1910, avait un disque d'écoute de la taille d'un dessous de verre et était relié aux écouteurs par un fil électrique. Sa technologie était encore utilisée dans les années Trente. Pour les enregistrements furtifs, le "Walkie Recordall" était de la taille d'une serviette et pouvait enregistrer une heure entière. Développé en tant que dictaphone pour les hommes d'affaire, il était très populaire auprès de la police et des détectives.

Dilettante

Le temps libre et l'argent font des Dilettantes les premiers connaisseurs en distractions des années Trente.

Courses de chevaux : Toujours populaires, la prévisibilité du base-ball et le côté douteux de la boxe ont accéléré l'engouement des classes supérieures pour les courses de chevaux. En réponse à la Dépression, la légalisation des paris dans beaucoup d'États ne fit qu'accroître leur popularité.

Boxe : La Dépression a mis à mal le milieu de la boxe suite aux cachets dérisoires refusés par les boxeurs. Les paris faisaient partie intégrante de la boxe, tout comme la corruption. Les combats professionnels étaient en général équitables mais les combats amateurs étaient rongés par le crime organisé.

Yachting : Certaines des plus grandes courses de voile eurent lieu dans les années Trente. Les yachts de classe J, jusqu'à 26 mètres de long, ont longtemps participé à l'America's Cup, la plus grande régate. Jusqu'au 20ème siècle, presque tous les bateaux étaient utilisés pour le travail ou la course. Les yachts de luxe, rares, étaient souvent des bateaux de course ou professionnels modifiés.

Fêtes : Des fêtes fastueuses dans les salles de bal, dans des demeures privées, ou à bord d'un paquebot de luxe étaient populaires chez les gens des classes privilégiées. Avant la fin de la Prohibition, les gens buvaient tout ce qu'ils pouvaient trouver ; celle-ci abolie, le "Gin Fizz" (à l'époque un mélange mousseux de blancs d'œuf et de gin) et le Daiquiri (boisson préférée d'Ernest Hemingway) devinrent des boissons populaires.

Ecclésiastique



Les rôles, responsabilités et méthodes du clergé varient beaucoup suivant la foi. Un prêtre chrétien fait un travail complètement différent de celui d'un imam. Voici les descriptions du rôle du clergé des trois religions majeures aux États-Unis.

Catholique : Les prêtres catholiques sont divisés en deux catégories : prêtres diocésains ou prêtres religieux. Les prêtres diocésains servent un diocèse, un territoire administratif de l'Église. Ils travaillent dans les paroisses, les écoles religieuses, et autres institutions. Ils ont prêté serment de célibat et d'obéissance.

Les prêtres membres d'un ordre religieux, comme les jésuites, les dominicains ou les franciscains font vœu de pauvreté en plus du célibat et de l'obéissance. Ils abandonnent leurs revenus à leur ordre. Ces prêtres sont souvent des missionnaires et des professeurs, mais d'autres vivent reclus dans des monastères.

Juif : Le clergé juif, les rabbins, servent un grand nombre de différentes congrégations juives. Ils sont responsables de la préservation du culte juif bien que cela varie beaucoup suivant les congrégations. Certains doivent parler et faire les cérémonies en hébreu. Les rabbins bénéficient d'une plus grande indépendance dans l'expression religieuse que les autres religions, à cause de l'absence de hiérarchie religieuse officielle. Ils sont responsables du comité d'administration de leur congrégation. Les rabbins à la tête de grands groupes ont souvent des assistants rabbins pour les tâches administratives.

Protestant : Le terme "Protestant" couvre toute une variété de dénominations religieuses comme l'anglicanisme, le calvinisme, le puritanisme, le presbytérianisme, le luthérianisme, l'église baptiste et une flopée d'autres. Les prêtres protestants dirigent leur congrégation dans le culte et administrent les besoins de leur église. La plupart des services incluent la lecture de la Bible, les sermons, et les témoignages de foi. De plus, le clergé protestant célèbre les mariages, les funérailles et autres cérémonies.

Les devoirs exacts du ministre du culte dépendent grandement de sa dénomination. Certains changent de pastorat en quelques années. Certains ministres protestants sont extrêmement autonomes alors que d'autres sont soumis à une hiérarchie.

Journaliste

Avec une vague de fermetures de journaux et de fusions dans tous les États-Unis, les journalistes furent frappés aussi durement que les autres par la Dépression. La radio fit aussi du mal à la presse écrite tout en donnant du travail à des journalistes, autrement itinérants.

Documentaire photographique : La photographie jouait un rôle majeur dans le journalisme qui couvrait la Dépression aux États-Unis. Le terme "documentaire" fut inventé dans les années Vingt et se référerait à un nouveau style de journalisme, imprégnant les faits de sentiments. Deux célèbres collections de photographies et de textes documentaires de l'époque, furent « *Let us Now Praise Famous Men* » et « *You Have Seen Their Faces* ». Ces deux œuvres définirent le documentaire durant cette décennie.

Radio Journalisme : La radio réagit quand les journaux fléchirent. L'augmentation des petites radios entraînait un besoin en journalistes pour fournir des histoires. L'audience des années Trente fit plutôt confiance aux radios qu'à la presse écrite ; la voix humaine ajoutait de la vraisemblance à une histoire.

Sténographie : La sténographie ou écriture abrégée est employée par les journalistes et les secrétaires qui doivent enregistrer des conversations très vite. L'écriture 'Pitman' était le style le plus utilisé aux États-Unis mais les sténographes expérimentés développaient leur propre style. Un style assez personnalisé devenait impénétrable à ceux qui ne le connaissaient pas.

Infirmière

Les infirmières étaient souvent responsables des soins élémentaires, ce qui signifie la nutrition, la santé publique et la médecine préventive. Elles s'acquittaient des tâches suivantes :

- Apporter les premiers soins.
- Rendre visite aux pauvres et aux communautés isolées.
- Éduquer sur la santé, l'hygiène et la nutrition.
- Soigner les convalescents chez eux.

Tous ces rôles offrent aux infirmières un vaste réseau de contacts et de compétences à exploiter.

Études d'infirmières : La grande majorité des infirmières étaient formées dans les écoles d'infirmières rattachées à des hôpitaux ; ces écoles les hébergeaient, les nourrissaient et leur fournissaient du travail en internat. Les établissements fonctionnaient comme les pensionnats : repas pris en commun, hiérarchie stricte et couvre-feu sévère. On enseignait aux infirmières la conduite appropriée ainsi que les méthodes et pratiques.

Études universitaires : Très peu d'infirmières suivaient un enseignement universitaire dans les années Trente, malgré leur nombre en augmentation au fil des années. Ces universités exigeaient un diplôme de premier cycle mais offraient une formation très poussée ainsi qu'une meilleure instruction dans leur discipline.

Médecin

Les médecins dans les années Trente disposaient d'un réseau de relations unique et d'un accès à de l'équipement inusité. Ils pouvaient bénéficier des contacts suivants :

Anciens frères d'arme : Beaucoup de médecins dans les années Trente avaient appris leur métier en tant que médecins militaires durant la Grande Guerre. Grâce à ça, ils peuvent faire appel aux mêmes contacts militaires que les vétérans.

Étudiants et mentors : Même les médecins qui n'ont pas fait la guerre ont leur content de contacts. La plupart des médecins de cette décennie ne suivaient pas les cours de médecine d'une école, mais apprenaient leur métier d'un seul mentor (relation "maître/apprenti"). Ils restaient souvent en contact tout au long de leur carrière.

Patients : Beaucoup de médecins entretiennent une relation proche avec les communautés dans lesquelles ils exercent, facturant leurs patients suivant leurs moyens. Un médecin expérimenté aura sûrement beaucoup de débiteurs.

Sacoche de médecin

La sacoche-type d'un médecin de cette époque contenait tout un assortiment de médicaments et d'instruments. Voici un exemple du contenu de la sacoche d'un médecin :

- **Instruments** : écarteur buccal en chrome, poire à lavement, lampe frontale d'examen avec piles, sonde, ampoules de rechange, crayons, abaisse-langue, miroirs dentaires, loupes, spéculum d'oreille et de paupières, marteau à réflexes, manuels d'instruction, rasoir de sécurité, pince-dilatateur utérin, rouleau de bandages, petit trocart, cure-oreilles, ciseaux, pinces hémostatiques droites et courbées, stéthoscope à deux pavillons, épingles de sûreté, sutures, gaze et compte-gouttes.

- **Médicaments** : Ampoules d'Evipal (sédatif à effet rapide) et eau, bouteille de thypitol (pour les vers), ampoule hypodermique de méta-caine (anesthésique), composé de Cascara (laxatif), capsules d'Epragen (analgésique), sulfanilamide et sulfathiazole (agents antibactériens faibles).

Militaire

Dans un jeu Puriste de Cthulhu, un personnage militaire peut être inapproprié. Mais il existe plusieurs formes de services militaires. En voici quelques-unes qui peuvent être rapidement incluses dans un jeu puriste :

Garde Nationale : Dans les années Trente, la majorité de l'Armée des États-Unis était composée d'unités de la Garde Nationale. En temps de paix, ils menaient une vie civile normale (sauf pour l'entraînement), mais en temps de guerre ou d'urgence les unités (jamais les individus) étaient mobilisées pour porter secours en cas de catastrophe ou de combat.

Briseurs de grève : Les États-Unis était le seul pays développé à permettre aux sociétés d'employer la force militaire pour empêcher des grèves. Certaines, surtout les compagnies minières et de chemins de fer, employaient des armées privées, composées de milliers de membres, pour décourager les activités syndicales. Ces armées comprenaient des vétérans de guerre (souvent aux postes de commandement), des étudiants d'université, des chômeurs et toutes sortes de personnes que les sociétés pouvaient employer.

Réservistes : Après la Première Guerre Mondiale, l'Armée des États-Unis se réorganisa pour inclure une importante section de réservistes. Ils avaient des emplois classiques la plupart du temps mais devaient s'entraîner et accomplir quelques tâches durant l'année. Ils pouvaient être appelés individuellement ou par unités afin de remplacer les pertes ou fournir des experts.

Vie militaire

La vie militaire était assez semblable à celle d'aujourd'hui. Voici quelques éléments qui vous permettront de mettre un peu de couleur et de vraisemblance à vos descriptions :

Rations : À la fin de la Première Guerre Mondiale, les militaires américains ont développé une ration standard selon un système de lettre. Les rations A étaient composées de nourriture fraîche et variaient selon la disponibilité des aliments. Les rations B étaient composées de nourriture en boîte selon disponibilité. Les rations C formaient la ration la plus courante, un repas prêt à manger directement dans des

boîtes sans préparation. Cela incluait des crackers, du fromage, un dessert, de la nourriture en boîte, des cigarettes, du papier toilette et un ouvre-boîte.

À la fin des années Trente, les barres expérimentales "Logan" furent fournies en tant que rations D d'urgence. Il s'agissait de barres chocolatées résistantes à la chaleur ; elles avaient à peine meilleur goût "qu'une pomme de terre bouillie" pour qu'elles ne soient pas dévorées avant que le besoin ne se fasse sentir.

Rangs des officiers dans l'Armée des États-Unis et dans l'Armée Britannique :

- Lieutenant en second
- Lieutenant
- Capitaine
- Commandant (Major)
- Lieutenant-Colonel
- Colonel
- Général de Brigade (Britannique : Brigadier)
- Général de division
- Lieutenant Général
- Général (Britannique : Maréchal)

Parapsychologue

Dans les années Trente, les gens étaient bien plus crédules au sujet des phénomènes paranormaux même s'il y avait aussi bon nombre de sceptiques. Voici quelques exemples de phénomènes et théories à l'époque.

Téléportation : Le mot téléportation a sûrement été inventé par l'auteur et chroniqueur du paranormal, Charles Fort durant les années Trente. Divers récits historiques décrivent des téléportations humaines, depuis le cas de Gil Perez en 1593 (soldat espagnol aux Phillipines qui se retrouva mystérieusement transporté à Mexico) à celui de la Mary Céleste (un bateau découvert dérivant sans équipage ou signe de lutte en 1872).

Poltergeists : Ce terme allemand signifie 'fantômes grondants'. Les poltergeists sont une explication aux bruits et déplacements inexplicables d'objets. D'autres explications sont avancées pour ces phénomènes : l'électricité statique, certaines formes de magnétisme, la télékinésie inconsciente, l'incarnation de malédictions ou les extraterrestres.

Pluies de grenouilles, de poissons, etc : Des récits de choses étranges tombant du ciel, comme des poissons, des grenouilles, des méduses, des vers (ou autres) étaient communs. Avec l'explication conventionnelle de vents forts ou de tornades au-dessus de la mer, attirant ces animaux dans l'atmosphère puis les déposant plus loin, d'autres explications plus fantaisistes furent avancées.

Substance stellaire : Il s'agit d'une substance visqueuse puante supposée venir de météorites ou de "bêtes atmosphériques". Des rapports sur cette viscosité existent depuis des siècles. Beaucoup d'explications scientifiques ont été avancées concernant les énormes tas de gelée trouvés en plusieurs endroits.

Artefacts incongrus ou "Out of Place Artifacts" : Un terme inventé par un zoologiste américain Ivan Sanderson à la fin des années Trente, qui se réfère au phénomène d'artefacts retrouvés dans des endroits (ou époques) incompatibles avec la chronologie connue de notre histoire.

Des constructions Viking en Amérique du Nord, des crânes mexicains taillés dans le cristal, des pyramides incas en Australie et des centaines de sphères de pierre au Costa-Rica sont des artefacts incongrus, des "Out of Place Artifacts" qui attirèrent l'attention du public dans les années Trente.

Pilote

La technologie dans l'aviation se développait sans cesse dans les années Trente. De nouvelles routes, de nouveaux avions et de nouvelles techniques étaient découvertes chaque année. Voici quelques emplois pour aviateurs dans les années Trente.

Courses d'avions : Des concours de technologie et de compétence de pilotage étaient extrêmement populaires dans les années Trente. Les courses de la National Air, qui eurent lieu entre 1920 et 1949 (avec une coupure durant la Seconde Guerre Mondiale), présentaient toutes une variété de spectacles comme les courses de vitesse "autour du poteau", le saut en parachute, et des démonstrations de nouveautés comme les planeurs ou les dirigeables. Le Trophée Bendix était une course qui traversait pratiquement toute l'Amérique du Nord, avec en 1931 un prix de \$15 000. Le Trophée Thompson était une course de 16 km avec des virages multiples entre des pylônes de 15 mètres de haut ; il attirait des milliers de spectateurs.

Vols commerciaux : Les années Trente virent le développement des vols commerciaux vers toutes les parties du globe. Les routes aériennes vers des destinations éloignées furent explorées durant cette décennie. Ces vols étaient assurés par des hydravions qui n'avaient pas besoin d'une piste d'atterrissage pour se ravitailler en carburant. Les vols de la Trans-Atlantic et Trans-Pacific avaient souvent besoin de se ravitailler sur des îles lointaines. Des lignes intérieures en Afrique et en Amérique du Sud étaient souvent assurées par des vols uniques, avec un seul avion et un seul pilote.

Tournées théâtrales : Les années Vingt furent l'apogée des tournées théâtrales, mais il y en avait encore dans les années Trente. Des vétérans de la Première Guerre Mondiale faisant voler leurs avions entre les petites villes, donnaient des spectacles payants d'acrobaties et de courses pour vivre. Des règles sur la sécurité et la diminution en apports d'appareils de surplus militaire eurent raison de ces activités. Mais certaines subsistèrent sous le nom de cirques volants plus lucratifs. Beaucoup d'aviateurs des années Trente débutèrent leur carrière dans ces tournées.

Policiers

Les officiers de Police ayant servis au moins une année, pouvaient bénéficier d'une promotion pour devenir Policier (détective). Dans les années Trente, cette promotion s'obtenait aussi bien par nomination que par examen écrit. Seules les grandes villes avaient des services séparés pour les homicides, le crime organisé, etc. La plupart des policiers travaillaient sur toutes sortes d'affaires. Voici quelques techniques courantes de cette époque.

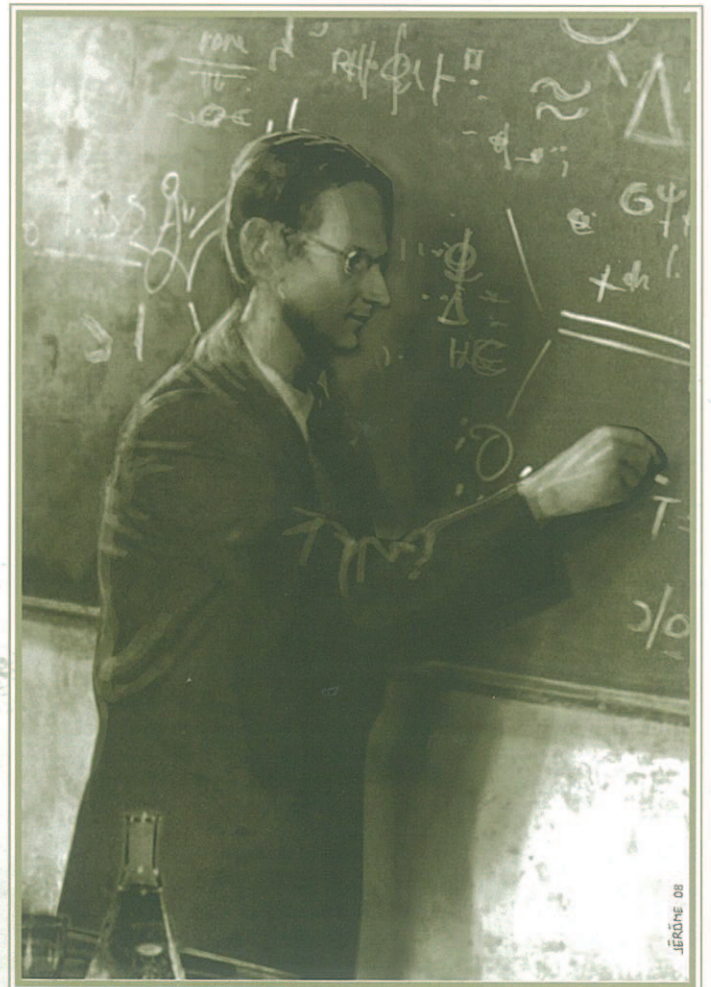
Porte à porte : La majorité des affaires, tout particulièrement dans les années Trente, se résolvait grâce à l'interrogatoire des suspects et l'écoute des témoins. Des policiers expérimentés avaient tout un réseau d'informateurs, d'experts sympathiques, et de locaux prêts à les aider. Sans la loi Miranda et avec moins de respect des procédures, les policiers des années Trente bénéficiaient d'une certaine liberté pour utiliser des techniques créatives et coercitives pour obtenir des informations ou des aveux.

Preuves légales : La majorité des preuves légales, à part les plus évidentes, ne faisait pas partie des enquêtes policières. Beaucoup de policiers n'avaient aucune connaissance des techniques de recueil des preuves légales. Ceci dit, cet état de fait s'est amélioré durant la décennie, et quelques policiers éclairés (surtout dans les plus grandes villes) auront accès à de l'équipement de pointe et des conseils d'experts.

Fichiers de données : Les policiers ont souvent accès aux fichiers d'impressions digitales et aux données biométriques pour identifier les criminels, ainsi que les fichiers de données civiles les plus courantes. Des fichiers d'empreintes étaient conservés dans les plus grands services de police à la fin des années Trente.

Témoignages : La parole d'un policier avait beaucoup de poids devant des jurés à cette époque. Les policiers étaient souvent convoqués pour faire le rapport de leur enquête et témoigner devant la cour contre l'accusé.

Professeur



Les professeurs d'université étaient tenus en haute estime dans les années Trente, en tant qu'élite instruite dans un pays qui n'avait guère accès aux hautes études. Avec l'estime vint la suspicion, lorsque les bouleversement et changements de politique du gouvernement menèrent au renforcement du radicalisme sur les campus. Voici quelques importants facteurs qui influencèrent la culture des campus dans les années Trente.

Titularisation : La titularisation est un système d'usage dans la plupart des universités américaines et européennes, qui protège les professeurs du licenciement pour promouvoir la liberté académique. La plupart des universités d'Amérique du Nord pratiquaient le système de titularisation *de facto* : les professeurs considéraient que leur poste leur était assuré à vie même s'ils n'étaient pas reconnus titularisés comme nous l'entendons aujourd'hui. Cette prétention était très rarement contestée.

Politique : Comme toujours, les campus dans les années Trente étaient politisés. Des sympathies bolcheviques supposées chez les professeurs, des mouvements étudiants pacifistes, des soutiens libéraux et la condamnation conservatrice des réformes économiques du 'New Deal' étaient tous des problèmes-tests. Des groupes défendant les droits civils et des organisations féministes étaient souvent basés dans les universités, et dans les années Trente, ils étaient considérés comme plus radicaux qu'aujourd'hui.

Réseau d'anciens élèves : L'appartenance à une école était importante durant les années Trente, et beaucoup d'hommes d'affaire, de politiciens et de professionnels devaient leur succès au réseau d'anciens élèves de leur université. Les sociétés secrètes du campus, les clubs, et les organisations continuaient à influencer la vie des gens, bien après la fin de leurs études. Les anciens élèves faisaient des dons importants à leur ancienne université et s'attendaient à être bien traités en retour.

Scientifique

La science, dans les années Trente, faisait quotidiennement des découvertes, et abordait de nouvelles théories radicales testées à l'aide de la technologie en constante évolution. Voici quelques-unes de ces théories d'avant-garde durant cette décennie.

Radioactivité : La recherche sur les propriétés de la radioactivité occupa beaucoup de physiciens durant les années Trente. C'était un phénomène encore mal compris. Les neutrons furent découverts en 1932. En 1934, les scientifiques réussirent à synthétiser une substance radioactive jusqu'à présent trouvée à l'état naturel.

Mécanique des ondes : L'hypothèse selon laquelle une onde correspondait à tout objet ou particule se déplaçant, et ainsi que cette matière montrait les propriétés à la fois des particules et des ondes, fut exposée pour la première fois en 1922. Elle fut étudiée durant les années Trente en même temps que se poursuivait une recherche accrue sur les propriétés et la constitution des atomes.

Théorie du Big Bang : Cette explication couramment acceptée de la naissance de l'univers, la théorie du Big Bang était un sujet controversé et largement débattu dans les années Trente. Plusieurs autres théories s'affrontaient et semblaient cohérentes.

Le modèle d'"univers oscillant" proposait le fait que l'univers soit dans un cycle constant de séquences d'expansions et de contractions. Le modèle Milne proposait un univers infini, vide et plat dans lequel la matière et non l'espace était en constante expansion. D'autres explications plus obscures sur le mouvement céleste apparent incluaient la théorie dite de la "lumière fatiguée" (la lumière perdait de l'énergie en voyageant à travers l'univers).

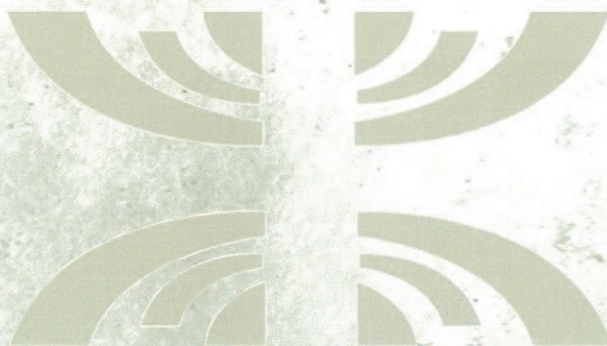
Vagabond

Les années Trente furent la décennie des vagabonds. La Dépression força les travailleurs itinérants à errer dans tout le pays à la recherche d'un travail. Toute une culture du vagabondage émergea, consistant à voyager à pied ou emprunter en douce des wagons de train.

Argot

Banjo – une poêle à frire.
Bernacle – une personne qui reste à un endroit avec le même travail.
Buse de la jungle – un vagabond qui s'attaque aux autres vagabonds.
Cireur d'os – un chien méchant.
Couverture de Tokay (vin) – boire de l'alcool pour se tenir chaud.
Couverture californienne – journaux.
Jungle – un endroit où se réunissent les vagabonds.
Partir vers l'Ouest – mourir.
Pucier – un endroit où dormir, dormir.
Récolter – mendier.

Chevaucher les rails : C'est pour les vagabonds le fait de voyager gratuitement dans un train de marchandises à travers les Etats-Unis (un moyen dangereux mais économique). La pratique la plus courante consistait à se cacher près des voies en dehors des rails et de courir le long du train, au moment où il prenait de la vitesse en quittant la gare. Tomber sous les trains était le danger le plus courant, mais les compagnies de train avaient embauché des "Taureaux", des agents de sécurité privés pour dissuader les clandestins. Les Taureaux étaient réputés pour leur violence envers ceux qu'ils attrapaient.





INTRODUCTION

Vous trouverez ci-dessous cinquante PNJ créés pour convenir à une partie de Cthulhu se déroulant aux États-Unis, et avec peu de changement n'importe où dans le monde. Un paragraphe décrit le personnage, propose une liste de compétences adéquates, et trois caractéristiques, habitudes, tics ou façons de parler qui permettront au Gardien d'en faire un portrait marquant. Les statistiques ne sont données que pour des compétences très hautes ou très basses.

Les vingt premiers PNJ, bénéficient non seulement de plus amples descriptions, mais offrent également une liste d'amorces pour intégrer le personnage dans le jeu. Ces trois amorces augmentent l'importance graduelle du personnage dans l'enquête, allant d'une simple rencontre à un rôle central. Pour un meilleur effet, utilisez-les dans cet ordre, pour que la simple connaissance de la dernière partie de jeu devienne le personnage central la semaine suivante. Les personnages récurrents ajoutent une vraisemblance à l'histoire.

Après ces vingt personnages, vous trouverez plusieurs listes de PNJ avec des paragraphes plus modestes. Ils sont faits pour être des figurants dans les enquêtes, parfois des aides, parfois des ennemis. Néanmoins, ces personnages sont tous liés par des liens familiaux et des histoires d'amour. Ces liens aident les personnages à avoir l'air plus réels, en leur donnant une vie et une personnalité. Même les "sales types" ont des histoires à raconter. Bien sûr, dans un jeu plus Pulp, il sera parfois plus approprié de n'avoir que des ennemis sans visage et remplaçables.

Infirmière Parker

Infirmière d'asile. Instable

Dans une décennie où le traitement de la maladie mentale était au mieux inadapté, au pire barbare, Lucy Parker est une anomalie, une infirmière d'asile qui écoute vraiment ses patients. Malheureusement pour Miss Parker, c'est parfois une entreprise dangereuse. Cette infirmière travaille dans un grand hôpital psychiatrique local, où elle a une réputation de bonté et d'humanité. Elle trouve souvent inquiétants les discours décousus de ses patients, bien qu'elle n'arrive pas à les ignorer. Le pire, c'est qu'ils semblent tous dire la même chose. Si elle n'en croyait ne serait-ce qu'un seul mot, elle deviendrait folle.

"Les pauvres sont tellement désorientés. Imaginez, l'autre jour un patient a juré que les médecins étaient tous des *homme-lézards*, se promenant dans des peaux humaines volées !"

Premiers soins 5, Psychanalyse 2, Réconfort 8, Empathie 5, Médecine 2
Équilibre mental 6, Santé mentale 4, Santé 4

Trois caractéristiques

- Transpire beaucoup. Elle doit constamment s'essuyer le front avec un mouchoir, et des tâches humides s'élargissent sous ses aisselles.
- Appelle les gens "mon chou".
- Conserve un petit livre bleu dans lequel elle note les choses extraordinaires qu'ont pu lui dire les patients.

Amorces

- L'infirmière Parker, parente ou amie de l'un des Investigateurs, les appelle après avoir appris par les journaux que la prédiction à priori hallucinatoire d'un de ses patients, s'était réalisée.
- L'un des patients de l'asile (souffrant d'une tendance malsaine à attraper des oiseaux et les dévorer crus) est en fait un chamane, et l'infirmière Parker a été contrainte ou manipulée pour exécuter ses ordres.
- Après avoir lu le journal d'un de ses patients les plus dérangés, l'infirmière Parker a perçu la réalité dérangeante qui se cache derrière notre rassurante réalité. Elle a alors créé son propre culte à l'asile, qui a pour but de réaliser les plus folles hallucinations de ses patients.

Mahmud Al Hammachi

Capitaine énigmatique d'un "tramp-steamer" (navire marchand à louer).

Les "tramp steamers" parcourent le monde entier, transportant toutes sortes de marchandises, avec des équipages recrutés dans les ports exotiques. Mahmud est le capitaine d'un de ces bateaux à vapeur, l'Étoile de Luxor. Travaillant dans des zones où la loi pointe rarement le bout de son nez, le bateau de Mahmud transporte des marchandises douteuses et son équipage est composé des pires criminels. Évoluant dans de tels cercles, Mahmud entend beaucoup d'histoires et de rumeurs bien qu'il se garde de poser des questions. On peut le trouver en général dans les bars louches portuaires, ou à bord de son bateau, braillant des ordres dans sa langue d'origine. Le navire de Mahmud est souvent à la limite de la rentabilité, et il est toujours à l'affût d'un peu d'argent à gagner. Il fait aussi attention à ne pas attirer l'attention des douanes.

"Monsieur, madame, s'il vous plaît, montez à bord ! Vous désirez louer mon bateau ? Bien sûr ! Je vous ferais un bon prix."

Occultisme 2, Négociation 8, Flatterie 3, Camouflage 5, Armes à feu 3, Pilotage 8, Discrétion 4, Bagarre 4
Équilibre mental 4, Santé mentale 6, Santé 5.

Trois caractéristiques

- Mâche constamment des racines de réglisse, ce qui noircit sa langue et ses dents.

- Chante de petits morceaux d'opéra italien d'une voix de ténor surprenante.
- Lève les yeux au ciel lorsqu'on lui pose des questions délicates.

Amorces

- Des indices indiquent que les adeptes sont des immigrants, entrés illégalement dans le pays. Le seul navire au port à chaque arrivée de nouveaux adeptes est l'Étoile de Luxor.
- La carte indique que les ruines du temple se trouvent sur Gull Island, mais aucun des capitaines locaux ne voudra s'en approcher à cause des récifs dissimulés et/ou des légendes sur des femmes à tête de chouette qui mangeraient de la chair humaine. Seul le capitaine de l'Étoile de Luxor est assez courageux pour naviguer dans ces eaux sombres. Ou peut-être a-t-il désespérément besoin d'argent.
- Le marin est fou à lier depuis le naufrage. Le pauvre type a été abandonné pendant des semaines avant d'être recueilli. Mahmud, qui a effectué le sauvetage, pourrait conduire les Investigateurs au rocher désolé (et pourtant étrangement rectiligne) sur lequel on a retrouvé le marin.

Rufino De Luca

Pourvoyeur excentrique d'antiquités.

Immigré italien, Rufino a encore du mal à parler anglais, bien qu'il parle sans effort l'allemand, le français, le latin et bien sûr son dialecte italien. Rufino est un antiquaire, spécialisé dans les livres rares et anciens. Sa boutique, appelée courtoisement *De Luca Books*, est un minuscule appartement à un étage dans un quartier isolé de la ville. L'espace est occupé par des piles vacillantes de livres reliés et les étagères débordent littéralement de premières éditions très rares. Sa réserve renferme les objets les plus rares : des grimoires blasphématoires en piteux état. Les étagères de cette pièce semblent grommeler et gronder sous tout ce mal accumulé.

Rufino fait surtout des affaires avec des clients de confiance, des collectionneurs et d'autres revendeurs. Il est soupçonneux vis-à-vis du public peu à même de traiter ses marchandises avec respect. Il protège et cache tout particulièrement ses livres rares. Rufino a une faiblesse pour les vieux alcools, et se montre beaucoup plus amical avec les clients qui lui apportent des échantillons exotiques ou difficiles à trouver.

"Imbécile! Dehors! Ces livres ne sont pas pour vous ! Ces vieux grimoires sont dangereux !"

Histoire de l'Art 6, Histoire 8, Langues 5, Empathie 5
Équilibre mental 7, Santé mentale 4, Santé 3

Trois caractéristiques

- Prend des pincées de médicament à priser dans une boîte de métal noir en forme de cerceuil, et il crache parfois du sang dans un mouchoir.
- Empale des insectes morts avec des aiguilles sur les rebords de fenêtres et autres surfaces en guise "d'avertissement pour les autres".
- Inclut des mots étrangers dans son discours.

Amorces

- Des indices indiquent qu'il y a quelques mois le chef de l'Église de la Sagesse Étoilée s'est rendu dans la boutique de Rufino, juste avant que les meurtres ne commencent. Peut-être que savoir ce qu'il a acheté pourrait révéler les intentions de la secte.
- Après avoir remporté des enchères sur les biens d'un dilettante décédé, Rufino, l'ami de l'un des Investigateurs, a disparu. Ses achats sont livrés et semblent assez ordinaires, à part un vieux miroir d'argent martelé et curieusement gravé.
- Une urne ancienne, que Rufino s'était procurée, contient en fait les spores d'une race extraterrestre éteinte depuis longtemps. Maintenant, en contrôlant le vieil homme, elles semblent un objet leur permet-

tant de retourner dans leur espace-temps. Rufino attire l'attention des Investigateurs pendant qu'il achète des artefacts rares et de l'équipement électrique partout en ville.

Lady Corinthia Broughton

Égyptologue amateur



Considérée par beaucoup comme un anachronisme, Lady Broughton est une Anglaise vivant à l'étranger. Son second mari défunt, un magnat américain des affaires lui a laissé une fortune conséquente et permis de devenir une riche et enthousiaste (à défaut d'érudite) égyptologue amateur, collectionneuse d'artefacts égyptiens.

Dans une tentative de retour à une mode abandonnée par les siècles, elle ourle ses yeux de khôl épais et porte une perruque noire coupée en carré court. Lady Broughton apprécie la compagnie de ceux qui s'intéresse comme elle aux antiquités. Elle assiste souvent aux ventes aux enchères (ou en organise elle-même) et est perçue par un cercle de personnalités mondaines comme le mélange d'une mascotte vieillissante et d'une tante honorable mais un peu bête. Lady Broughton adore surtout avoir l'attention des jeunes ; elle aime parler de sa collection et se faire passer pour une érudite. Sa préférence va toutefois à l'opinion d'historiens et d'égyptologues avec lesquels elle partage ses théories farfelues sur l'Égypte antique.

"Merveilleux ! J'adorerais en savoir plus sur vos aventures ! Peut-être plus tard ? Pendant le dîner ?"

Histoire de l'art 6, Histoire 4, Négociation 6.
Équilibre mental 4, Santé mentale 3, Santé 3

Trois caractéristiques

- Garde et caresse la main des gens tout en leur parlant.
- Ses chats ont été momifiés "à la mode égyptienne".
- Renverse la tête en arrière quand elle rit.

Amorces

- Lady Broughton accueille une vente aux enchères durant laquelle certaines curiosités pourraient intéresser les Investigateurs.
- À un dîner, Lady Broughton jure que l'homme qu'elle a rencontré la veille est le portrait craché d'une ancienne statuette de sa collection. Cette statue est celle d'un chef de culte de l'Égypte antique.
- Après avoir déchiffré l'inscription d'une ancienne tablette, Lady Broughton a recréé le culte d'Hermès Trismégiste, une incarnation de Nyarlathotep. Elle regroupe des adeptes autour d'elle et pense ressusciter son mari décédé (elle l'a fait momifier et le conserve dans un sarcophage).

Agent Coffin

Policier trop zélé

Policier à l'ancienne, Coffin est un membre respecté de la communauté. Il a une longue carrière dans les services de police, qu'il raconte sans se faire prier à toute personne rencontrée. Son esprit est vif et ordonné, même si un peu encombré par la haute opinion qu'il a de lui-même. Il ne sort jamais sans sa canne et son chapeau. Coffin aime à se voir comme un homme clairvoyant, plus intelligent que son entourage. Il est très sensible à l'impression qu'il produit, et même s'il peut admettre sa perplexité en privé, jamais il ne la reconnaîtra en public.

"Voici une histoire magnifique. Seul un ivrogne ou un crétin y croirait, et monsieur, je ne suis ni l'un, ni l'autre. Officier, soyez assez gentil pour les faire sortir."

Empathie 4, Interrogatoire 8, Intimidation 6, Recueil d'indices 6, Armes à feu 4
Équilibre mental 6, Santé mentale 6, Santé 8

Trois caractéristiques

- Caresse sa moustache en réfléchissant.
- Tapote la poitrine des gens du bout des doigts.
- Remplit des mots croisés de façon compulsive, posant des questions aux gens en doutant qu'ils puissent y répondre.

Amorces

- Les Investigateurs rencontre Coffin à une fête où il raconte aux invités d'anciennes histoires sur des cas semble-t-il résolus. Une des affaires, celle du "Voleur d'ongles" a des parallèles déplaisants avec l'enquête en cours.
- Coffin commence à faire suivre les Investigateurs, soupçonneux de leur engagement continu dans les événements inhabituels. Il interviendra si quelque chose lui semble suspect.
- Un ami de l'un des Investigateurs est arrêté dans une affaire de meurtre assez choquante qui fait la une des journaux. Coffin est l'officier qui a fait l'arrestation, et il en fait sa fierté. À présent, les Investigateurs doivent le convaincre de l'existence du vrai coupable surnaturel.

"Maîtresse" Diana

Fausse Mystique

« Le Salon des Mystères de Maîtresse Diana » est aussi célèbre que le « speakeasy » local. Personne ne veut admettre y être allé, mais tout le monde a entendu une histoire à son sujet. Maîtresse Diana est une diseuse de bonne aventure, une mystique, et textuellement une escroc. Sa bou-

tique contient tout un bric-à-brac exotique avec des artefacts soit-disant antiques, qui après enquêtes se révèlent être des faux. Ses séances, auxquelles assistent secrètement des clients riches de toute la ville, sont des stratagèmes. Mais sa réputation est telle que personne ne veut la dénoncer, et le réconfort qu'elle apporte aux désespérés est assez réel.

Maîtresse Diana n'est pas désireuse d'attirer l'attention de la police. Consciente que sa pratique n'est qu'un simulacre "innocent", elle est quand même très superstitieuse. Même si elle sait qu'elle n'a aucune influence sur le monde des esprits, elle a peur des menaces surnaturelles et croit que d'autres le peuvent.

"Il est sage de faire attention aux esprits car ils ont beaucoup de... sagesse."

Occultisme 1, Flatterie 6, Réconfort 6, Déguisement 8, Hypnose 6, Empathie 9.
Équilibre mental 4, Santé mentale 6, Santé 4.

Trois caractéristiques

- Des mains étrangement froides (mauvaise circulation) qu'elle pose sur les poignets ou la joue des gens à réconforter.
- Fume comme un pompier, allumant sa nouvelle cigarette avec le mégot rougeoyant de l'ancienne.
- Fait une pause avant le dernier mot de ses phrases.

Amorces

- Un faux indice fait penser aux Investigateurs que Maîtresse Diana est impliquée dans un mystère. Elle saisit cette chance pour paraître encore plus étrange, et embrouille les Investigateurs tant qu'elle peut.
- Un véritable culte utilise le salon de Maîtresse Diana pour recruter des adeptes. Des membres du culte assistent souvent à ses séances pour racoler des gens assez désespérés. Maîtresse Diana ne sait rien de ce culte, mais quand des accidents stupides adviennent sur les ennemis de ses clients, elle rétorque qu'il s'agit de l'"Ire du Monde Invisible".
- Une figurine de bronze terni que Maîtresse Diana a acheté à cause de son étrange obscénité, est en fait un véritable et puissant artefact: un fétiche de Nodens. Maintenant, non seulement les adeptes recherchent cet artefact, mais des forces surnaturelles réelles sont invoquées lors des séances nocturnes. Mais c'est un groupe de Maigres bêtes de la Nuit qui accomplissent les désirs secrets des participants (au lieu des esprits des chers disparus) chuchotés durant les séances.

Otis Jones

Musicien de jazz cachant un secret

Musicien de jazz au Peacock Club, Otis sait toujours où on fait la fête. La musique est à la fois son métier et sa passion, et l'orchestre est sa famille. Pour joindre les deux bouts, il bosse de nuit dans d'autres bars et en privé. Si les patrons du Peacock club s'en aperçoivent, sûr qu'ils vont le virer. Quand il ne bosse pas, il s'entraîne chez lui.

"Calme-toi, "cat", et on en parle à la fermeture. J'ai un boulot à faire."

Connaissance de la Rue 4, Art 9
Équilibre mental 6, Santé mentale 5, Santé 8

Trois caractéristiques

- Appelle les gens "cat", « personne qui aime le jazz » en argot.
- Chante du "scat" (syllabes sans signification dans les paroles) à voix haute, pour lui-même, quand il est seul, ce qui pourrait faire croire qu'il psalmodie.
- Fait craquer ses articulations.

Amorces

- Otis a été témoin de l'événement que les Investigateurs étudient, mais s'il se présente à eux, son patron saura qu'il bosse ailleurs.
- Otis reconnaît certains hommes dont parlent les Investigateurs, pour qui il a joué il y a une semaine. C'était une réunion bizarre, pour la plupart des vieux messieurs vêtus de robes de franc-maçons, et ils ont réclamé qu'il joue des airs étranges qu'il n'avait jamais entendu.
- Des choses étranges suivent Otis partout, depuis qu'il a utilisé cette vieille trompette bizarre trouvée à un vide-grenier. Cette trompette a un piston de plus qui lui permet de jouer des notes assez effrayantes. Otis n'a pas remarqué les goules qui le suivent, mais il a noté que les gens qui lui posaient problème disparaissaient. Quand il s'en rendra compte, il peut ne pas vouloir abandonner.

Betty Pedrick

Clocharde observatrice

La Grande Dépression a jeté beaucoup de gens sur les trottoirs dans le monde entier. Betty en fait partie. Transportant toutes ses possessions dans un sac sur son dos, elle erre, cherchant de quoi survivre de la charité publique, faisant un peu de ménage à l'occasion, et de sa lecture des psaumes sur le bord de la route. Elle porte généralement un long manteau gris et un chapeau cabossé.

Betty connaît beaucoup de gens, et pas seulement des gens de la rue. Elle n'a pas toujours été sans-abri et se souvient de beaucoup de gens quand elle était femme de chambre de l'une des plus riches familles. Elle est toujours heureuse de parler des jours anciens.

“Oh toutes ces histoires que je pourrais vous raconter, jeune homme. Il y a pas mal de gens respectables aujourd'hui qui ont débuté dans des affaires discutables.”

Connaissance de la Rue 4, Histoire Orale 8
Équilibre mental 2, Santé mentale 8, Santé 4

Trois caractéristiques

- Ramassé des bouloches (imaginaires) sur les vêtements des gens auxquels elle parle.
- Émaille ses discours de références bibliques, et s'arrête parfois pour demander si l'auditeur sait d'où ça vient.
- Chuchote des informations sans importance sur un ton confidentiel.

Amorces

- Le culte se rassemble à la même place chaque semaine : une usine abandonnée en face de l'étal de Betty. Elle a bien dû voir quelque chose.
- Betty lit dans la paume de l'un des Investigateurs, et au milieu de ses propos décousus, elle mentionne certains faits spécifiques liés à l'enquête. Peut-être est-ce de la chance ou y a-t-il plus.
- Les Investigateurs trouvent Betty errant dans la rue, aveuglée, les cornées blanches et opaques. Elle prétend qu'elle a perdu la vue après avoir essayé de lire la paume d'un homme étrange qui semblait Égyptien. Elle se souvient que la main de cet homme n'avait pas du tout de ligne de vie.

Kensuke Nakayama

Pêcheur renfrogné

Immigrant japonais, Kensuke utilise un petit chalutier pour faire vivre sa femme et ses enfants. Le travail est dur, et Kensuke apprécie souvent un petit verre après avoir débarqué sa pêche. Homme calme, il est toujours prêt à tendre la main à un ami, demandant rarement de l'aide en retour. Les autres pêcheurs chuchotent que Kensuke dissimule le sabre de son grand-père dans son grenier.

“Je connais l'endroit dont vous parlez. Je peux vous y emmener. À la nuit tombée.”

Pilotage 6
Équilibre mental 6, Santé Mentale 6, Santé 10

Trois caractéristiques

- Verse sur le sol un peu de chaque verre bu “pour la mer”
- Ne regarde pas les autres dans les yeux.
- Rit rarement mais fort.

Amorces

- Kensuke est le seul pêcheur qui lance ses filets près de Crow rock. S'il y a eu des activités spéciales là-bas de nuit, il en est le seul témoin.
- Tout le monde parle de l'idole étrange que Kensuke a remontée dans ses filets. Il la montre en ce moment au bar. La chose ressemble à un croisement entre un éléphant et un calamar, sculptée dans une pierre verte vitreuse. Les gens qui la touchent font des cauchemars et ressentent un désir ardent pour la mer.
- Kensuke n'est plus le même depuis que sa femme est morte. Les autres pêcheurs l'ont vu amarrer son bateau près de Crow Rock et descendre à terre. Parfois il se met en colère quand il boit et menace tout le monde, prétendant qu'ils se noieront tous “quand la mer viendra réclamer les siens”. On évite généralement Crow Rock parce que ses cavernes marines empêchent l'amarrage, et d'étranges sons proviennent des profondeurs les nuits d'orage.

Walter Palsgrave

Artiste en lutte

Il y a cinq ans, Walter a fait une exposition de ses oeuvres dans une galerie importante de la ville. Elle a eu du succès et Walter en a vendu plusieurs. Cet événement a été l'apogée de sa carrière. Depuis Walter n'a pas réussi à mettre à profit sa célébrité. Ses peintures sont devenues de plus en plus abstraites, sombres et chaotiques. Maintenant, il vit d'une pension gouvernementale dans un appartement minuscule et délabré pour peindre des fresques murales. Il est pathétiquement attentif à toute personne qui admire ses oeuvres, mais les autres artistes (surtout ceux qui ont du succès) le rendent fou de jalousie.

“Vous savez les grands artistes ont toujours été méconnus de leur vivant. Ils disaient que Gauguin était un idiot, un primitif. Vous voyez. Tout cela vaudra des millions, un jour.”

Art 6, Histoire de l'Art 5
Équilibre mental 3, Santé mentale 2, Santé 5

Trois caractéristiques

- A du mal à reprendre son souffle après de longues phrases.
- Ôte des éclats de peinture de ses mains, arrachant parfois de la peau saine et se faisant saigner.
- Tressaille aux bruits soudains.

Amorces

- Une ancienne peinture de Walter montre un bâtiment avant l'incendie. S'il a peint l'extérieur, il est possible qu'il soit entré et peut savoir ainsi quelque chose d'utile pour le groupe.
- Plusieurs des nouvelles peintures de Walter dépeignent la même silhouette curieuse d'apparence égyptienne, la même personne que suivent les Investigateurs. Cet homme posait-il pour Walter ou est-ce seulement une coïncidence ?
- Certaines toiles de Walter correspondent à des photographies de la police prises sur la scène d'un crime lors de la nouvelle vague meurtrière de « l'éventreur ». Il n'a pas pu les voir car elles n'ont jamais été dévoilées au public. Soit il a été témoin du meurtre, soit il a eu une vision de ce qui allait se produire.

Docteur Pitman

Médecin alcoolique

Le docteur Raymond Pitman n'est pas le médecin classique des années Trente. Il soigne la partie la plus pauvre de la ville, et il exerce souvent dans les coins fréquentés par les vagabonds comme les camps de travailleurs et les ghettos. Il est proche des gens ; la pauvreté et le désespoir auxquels il assiste le poussent à la boisson et aux limites de la santé mentale. On peut le trouver dans son bureau en train de travailler et de boire, ou dans les rues à la rencontre de ses patients sans-abri.

“Je vois des enfants mourir de faim dans les cités les plus riches du monde. Des mouches collées sur les yeux. Et vous me dites que je n'ai pas droit à un petit verre de temps en temps ?”

Médecine 8, Pharmacologie 8, Réconfort 6
Équilibre mental 2, Santé mentale 8

Trois caractéristiques

- Appelle les hommes “mon gars” et les femmes “princesse”.
- Inclut des références à des maladies imaginaires dans son discours “Ce type souffre d'un cas terrible de « Fatsio Inertia » (inertie du “gros tas”).
- Quand il tente de convaincre, agite un doigt en l'air comme s'il composait un numéro de téléphone.

Amorces

- Ce docteur aviné faisait sa ronde dans les taudis la nuit où les meurtres ont eu lieu. Peut-être a-t-il vu quelque chose ?
- Le docteur a été appelé pour soigner la même maladie mystérieuse dans différents quartiers de la ville. Les patients délirent puis subissent un dessèchement progressif de la chair. Il pense que la source est commune et se sent impuissant. Il appelle les Investigateurs à l'aide.
- Déstabilisé par les horreurs de la Dépression, le docteur Pitman s'est encore enfoncé dans les griffes de l'alcool. Dans son délire, il voit des silhouettes indistinctes grouillant dans sa chambre et chuchotant à son oreille. Elles lui disent d'abrèger les souffrances des cas les plus pitoyables ; la compassion sous la forme d'un miséricordieux étouffement, ou encore mieux, d'une discrète injection létale. Les ombres assurent qu'il ne sera jamais pris tant qu'il murmure les mots corrects lorsqu'il expédie ses victimes.

Esmée Hauptmann

Scientifique folle

Chercheuse à l'université locale, Esmée Hauptmann étudie pour obtenir un doctorat en physique. Les heures sont longues et le travail est difficile surtout que ses collègues ne croient pas à ses hypothèses et ridiculisent ses expériences. Un jour, elle leur prouvera qu'ils ont tort. Ses verres épais et ses cheveux en bataille n'aident pas à le remarquer mais Esmée est une femme intelligente et dangereusement dévouée à son travail. Elle rêve surtout de reconnaissance. Elle offrira toute son attention à toute personne considérée comme scientifique.

“Reconfigure le condensateur de flux ! Monte à 370° ! Ça va marcher cette fois, j'en suis sûre !”

Physique 9
Équilibre mental 4, Santé mentale 4, Santé 6

Trois caractéristiques

- Remonte fréquemment les lunettes sur son nez.
- Machouille le bout d'un crayon (ou une mèche de cheveux) en réfléchissant.

- Trace des diagrammes de cause sur des bouts de papier pour illustrer la plus simple des idées (comme où aller déjeuner ou quels films sont projetés et où).

Amorces

- L'objet argenté en forme de noeud trouvé enterré sous la cave semble émettre une sorte de faible radioactivité. Il se trouve qu'Esmée est experte en radiations de tout type et peut peut-être apporter des éclaircissements.
- Esmée appelle les Investigateurs lorsque du matériel qu'elle utilisait a disparu du laboratoire. Cela pourrait être un culte à l'esprit scientifique qui désire invoquer une intelligence extraterrestre ou simplement une blague de ses collègues.
- Ca a finalement fonctionné. Le cyclotron reposant sur le cristal oscillant inverse le flot de l'espace-temps. On dirait la source d'une énergie sans limite. Du moins, jusqu'à ce que le professeur tente une lecture et soit aspiré dans une faille trapézoïdale en rotation. À présent des formes iridescentes globuleuses émergent, planant dans l'air comme de grandes amibes et chantant comme des anges muets. Esmée ne semble pas les arrêter. Elle n'est même pas sûre de le vouloir. Cela semble affamé.

Michel Novak

Poète ténébreux

Poète tchèque, jouissant d'une relative célébrité dans son pays, Michel est inconnu partout ailleurs. Il a émigré pour travailler sur des traductions de ses poèmes, et pour payer les factures, exerce dans un bar le soir le métier de serveur, humilié mais silencieux. Les critiques considèrent que sa poésie est trop morbide et abstraite, centrée sur l'ennui et le désespoir. Il a malgré cela un public dévoué dans un petit cercle d'aficionados.

Michel, lui-même est un misanthrope. Maussade et distant, il passe des jours entiers sans dire un mot et se terre dans son appartement. Lorsqu'il en sort, il porte un long manteau au col remonté et fume une pipe. Sous ses attitudes brusques, Michel est un trouillard, fuyant devant la plus petite pression.

“Oh, dégage de là, misérable excroissance inutile sur le postérieur de Dieu”

Art 8, Histoire 7
Équilibre mental 6, Santé mentale 3, Santé 6

Trois caractéristiques

- Ferme les yeux comme s'il était épuisé, quand il a besoin de réfléchir.
- Abandonne ce qu'il fait pour se montrer grossier avec inventivité envers les gens.
- Dort les yeux ouverts. Il a pris l'habitude de s'endormir ainsi dans les cafés. Ce qui fait que plus d'une serveuse a cru qu'il avait succombé à une crise cardiaque.

Amorces

- Un livre des oeuvres de Michel est découvert dans la maison d'un adepte, sur une étagère avec d'autres livres liés au Mythe. On dirait que la tristesse de l'oeuvre a poussé l'homme au bord de la folie ; plutôt que le suicide, il a choisi de célébrer l'absurdité de l'existence, “comprenant” enfin que les gens ne sont que de simples poches de sang à répandre.
- Plusieurs des poèmes de Michel semblent décrire des phénomènes et des entités similaires à celles rencontrées par les Investigateurs. Michel est-il une âme trop sensible, ou quelque chose de plus noir est-il à l'oeuvre ?
- Une cabale composée d'admirateurs de Michel s'est vouée à des “interprétations” théâtrales publiques de son oeuvre, qui ont tout de

rituels sauf le nom. Leur texte de base est une collection limitée et rare nommée "Fragments du crâne de mon père". Le pire, c'est que toute personne lisant ces poèmes à voix haute, tout spécialement le poème épique final, "C'était un effroi profond et sinueux, je le savais", semble se retrouver sous le pouvoir d'une force malveillante extraterrestre, une manifestation d'Hastur. Seuls deux cent exemplaires signés et numérotés furent imprimés mais ils peuvent se trouver n'importe où.

Augusta Sprague

Propriétaire sévère d'orphelinat

Propriétaire et directrice de l'orphelinat local, Miss Sprague dirige son affaire d'une main de fer. Elle n'a que vingt-sept ans mais semble en avoir trente-neuf.

À ses yeux, les enfants sont simplement des éléments : une chose à qui elle doit fournir un minimum de nutrition et de soin pour un tarif donné. Ni cruelle, ni tolérante, Mademoiselle Sprague est fière de montrer sa netteté et son efficacité. Ses cheveux sont tirés en un chignon et elle porte des vêtements fortement amidonnés. Sous ses dehors pimpants, Mademoiselle Sprague est solitaire et malgré sa façade rigide, elle est sensible aux attentions romantiques.

"Ah bravo ! C'est un beau gâchis ! Qui va nettoyer ?"

Empathie 6, Intimidation 4

Équilibre mental 8, Santé mentale 6, Santé 6

Trois caractéristiques

- Quand elle est en colère, met de l'emphase en frappant un objet comme un livre sur la surface la plus proche, comme la tête d'un enfant.
- Fixe au-dessus de ses lunettes de manière accusatrice.
- Insiste sur la nécessité de respirer de l'air frais pour être en bonne santé, et donc ouvre constamment toutes les fenêtres rendant les pièces glaciales en sa présence.

Amorces

- L'enfant d'adeptes depuis longtemps décédés que les Investigateurs traquaient, a été placé sous la garde de Mademoiselle Sprague, il y a quelques années de cela. Peut-être l'enfant se souviendrait-il de quelque chose si les Investigateurs pouvaient lui parler.
- Un feu à l'orphelinat attire l'attention des Investigateurs. Dans la catastrophe, l'entrée d'un réseau de tunnels souterrains est découverte : le lieu de réunion d'un culte qui devait se rassembler bien avant la construction de la plupart des bâtiments de la ville.
- Lorsque des enfants commencent à disparaître de l'orphelinat, Augusta Sprague est immédiatement suspectée. Désespérée, elle appelle à l'aide les Investigateurs pour qu'ils prouvent son innocence, mais c'est un cercle formé par les enfants eux-mêmes, semblable à un culte, qui en est responsable.

Everett Sharpe

Aventurier bidon

Le nom de Sharpe orne les couvertures d'une douzaine de livres d'aventures. Auteur et héros de récits comme *Dans l'Amazonie* et les *Tombeaux des Pharaons*, Sharpe prétend posséder un doctorat en archéologie. Des experts dans ce domaine l'insultent et des accusations de plagiat, d'exagération, et de pur mensonge ont parsemé sa carrière.

Avec sa petite moustache bien taillée et ses cheveux noirs de jais, parfois avec une barbe de deux jours, il se donne un air canaille. Entre deux incursions dans de sombres continents, Everett est la coqueluche

de la vie mondaine. Il joue son rôle sans sourciller même face aux preuves irréfutables de ses mensonges. La seule chose qui peut détruire sa carapace, est le danger physique qui le terrifie.

"J'étais dans les confins supérieurs de l'Orinoco, à la recherche de l'Orchidée de Darwin, vous n'en auriez pas entendu parler, Stéphanie, lorsque j'ai rencontré le Crocodile Blanc. Il était facilement de la taille de cette table, du nez au bout de la queue. J'oserais dire que je suis bien le seul homme blanc à l'avoir vu et avoir survécu !"

Archéologie 3, Athlétisme 3, Fuite 9, Flatterie 7

Équilibre mental 4, Santé mentale 6, Santé 7

Trois caractéristiques

- Agit comme s'il avait déjà rencontré les gens, faisant référence à des événements qu'ils n'ont pas connus, et parfois les appelant par un autre nom.
- Serre trop fortement la main.
- Affecte un accent anglais qui disparaît quand il est stressé, révélant son origine bostonienne.

Amorces

- Un artefact récemment tombé dans les mains d'un Investigateur semble provenir d'une île obscure du Pacifique. Sharp a écrit un livre sur cette île en particulier.
- Sharpe a entendu parler des activités des Investigateurs, et offre son aide en tant que conseiller. Il semble bien informé et compétent, du moins au début. Bientôt, il tente d'accompagner les Investigateurs partout où ils vont.
- D'étranges mutilations d'animaux semblent suivre Sharpe lors de sa tournée de dédicace dans tout le pays. Sa tournée comprend plusieurs discours où d'anciens artefacts empruntés à un musée sont utilisés pour le décor. La pièce la plus impressionnante est une statue de taille humaine venant du Tibet, d'une créature bedonnante à la tête d'éléphant, au corps humanoïde et aux yeux étranges d'insecte.

"Mama" Bette Washington

Receleuse Experte

Comme Mama Bette sert de receleuse à la moitié de la ville, rien d'important ne peut être acheté ou vendu sur le marché noir sans qu'elle en entende parler. Sa spécialité ce sont les objets inusités ou anciens qui pourraient être difficile à revendre. Elle a le chic pour trouver le bon acheteur pour les artefacts volés ou les bijoux de famille, ce qui fait d'elle la préférée des cambrioleurs et autres voleurs entreprenants.

L'heure de gloire de Bette ont été les "flamboyantes" années Vingt et elle en a assez de la vie criminelle. Elle cherche un moyen d'utiliser sa considérable perspicacité dans des affaires légales. Il est pratiquement impossible de ne pas passer par Mama Bette mais elle ne sait pas refuser une proposition intéressante. Elle est toujours partante pour faire un marché.

"Bon, pourquoi tu nous fais pas gagner du temps en laissant de côté tout ce charabia mystico-machin, et me montrer de l'oseille ou remballer cette saleté de pot. Et on pourra tous rentrer à la maison. Tu as bien une maison ? Laisse tomber, je veux pas savoir."

Connaissance de la Rue 9, Archéologie 5, Histoire 7, Négociation 9

Équilibre mental 8, Santé mentale 4, Santé 6

Trois caractéristiques

- Préfère rester assise la plupart du temps, déplaçant les mains sous son bureau où on ne peut pas les voir.
- Fume des cigares plutôt que des cigarettes

- Feuillette un grand livre rempli d'adresses et de noms; elle a griffonné une petite silhouette rudimentaire en haut de chaque coin de page. Quand elle feuillette rapidement les pages, l'homme stylisé copule frénétiquement.

Amorce

- Un Investigateur avec la Compétence Connaissance de la Rue peut remonter la piste de plusieurs armes cérémonielles jusqu'à Mama Bette. Elle peut lui révéler l'appartenance d'autres membres au culte ainsi que les autres artefacts en leur possession.
- Une série de cambriolages de haut-vol de musées et de collections privées mène les Investigateurs à la porte de Mama Bette. Elle n'a pas les objets mais ils ont été dérobés sur demande d'un client. Instruments de torture médiévaux, fers à marquer des esclaves, coupes pour saignement chirurgical : quelqu'un se constitue une collection plutôt sinistre.
- Mama Bette s'est finalement rangée et a ouvert sa propre boutique d'antiquités, achetant et revendant dans tout le pays. Un chef de la pègre local insiste pour qu'elle continue à travailler pour lui. Le conflit s'envenime quand Bette, pour obtenir de l'aide, fait un marché avec le prêtre vaudou local.

Professeur Dempsey

Universitaire emporté

Le professeur Ronald Dempsey est le doyen en Archéologie à l'université locale. Jadis, il était considéré comme un expert, mais aujourd'hui, c'est un peu un tordu, aux théories dépassées et aux manières détestables. Il conserve toute une collection d'artefacts considérés comme sans valeur aucune ou comme des faux par les érudits actuels.

Dempsey passe le plus clair de son temps à traîner dans les couloirs de l'université, vêtu d'un pull rongé par les mites, les cheveux en bataille. Ses collègues le tournent en dérision, suite à une histoire de maladie qui l'a obligé à fermer quelques fouilles, y compris certaines qui promettaient des révélations controversées et excitantes sur l'histoire humaine.

“Un nid momifié d'anciens squamates? Hé bien, c'est tout à fait dans mes compétences, parce que voyez-vous, j'ai conduit des recherches très poussées sur les reptiles. Je parle presque leur langue.”

Archéologie 9, Histoire 8, Mythe de Cthulhu 4
Équilibre mental 4, Santé mentale 2, Santé 3

Trois caractéristiques

- Tire compulsivement sur les fils de son pull.
- Inclut les mots “parce que voyez-vous” dans toutes ses phrases.
- Paternaliste avec toutes les femmes, sans exception.

Amorce

- Un pot de miel de l'ancienne Égypte parfaitement préservé, composant essentiel à un sort pour lier les Chiens de Tindalos, ferait partie dit-on de la collection de Dempsey. Bien entendu, il n'a aucune intention de s'en séparer et aucune assurance qu'il ne sera pas perdu ou brisé. Il semblerait cependant que son refus soit lié à une autre raison; on dirait qu'il tente de sauver les Investigateurs malgré eux.

- Une erreur administrative, faite par le professeur Dempsey, transfère l'Investigateur basé à l'université sur un important chantier de fouilles en Écosse, à la veille d'une grande découverte. Dempsey ne semble pas comprendre que le chantier ne puisse se poursuivre.

- Un nouveau conseil d'administration fraîchement élu à l'université cherche à licencier le Professeur Dempsey pour incompétence. Il vient chercher de l'aide auprès des Investigateurs, convaincu qu'un culte secret au sein du personnel en est responsable. Ce culte veut l'écartier “parce que, voyez-vous”, il contrecarre ses plans depuis des années.

Halima

Prêtresse égyptienne

Sorcière, professeur, prophète, le nom d'Halima est révérend parmi les cultes clandestins de tout le pays. Elle semble toujours apparaître quand on a le plus besoin d'elle : suggérer une formule à un mathématicien excentrique, jouer la muse pour un poète débauché, ou transcrire des sorts puissants pour un homme d'affaire assoiffé de pouvoir.

Halima fait sensation avec ses traits égyptiens et son nez aquilin. Son âge est impossible à deviner. Malgré les rumeurs, ses motivations sont aussi indéchiffrables. Certains disent qu'elle cherche à ressusciter son fils décédé depuis longtemps, qu'elle avait éduqué pour régner avec elle tel un prince consort incestueux; d'autres pensent qu'elle désire retourner dans l'Égypte du temps des Pharaons car elle pense y appartenir.

Les rumeurs les plus insidieuses prétendent qu'elle travaille à invoquer un être d'une autre dimension de la réalité pour régner sous sa coupe (mais sous une forme et un nom adoré et craint des prêtres de l'ancienne Égypte). Ses pouvoirs exacts sont inconnus, mais tous les récits admettent qu'il y a une puissance dans son regard qui annihile la volonté. Des Investigateurs chevronnés pensent qu'elle a conclu une entente avec des choses mi-humaines, mi-scarabées qui grouillent sous les sables de l'Égypte, et accourent pour la servir par des passages inconnus de l'espace-temps où qu'elle soit dans le monde..

“Regarde, j'ai apporté la corde à noeud, mon petit pantin. Oh, ne crains pas la mort. Ton visage va sourire, un si grand sourire. Tu vas tirer la langue comme un vilain petit garçon. Tes bras et tes jambes vont danser. Là, oui... Comme je te rends heureux !”

Empathie 8, Histoire 10, Mythe de Cthulhu 8, Intimidation 8, Négociation 8, Art 5
Équilibre mental 10, Santé mentale 1, Santé 5

Trois caractéristiques

- Palpe tout ce qu'elle peut toucher de long et flexible : une ceinture de robe de chambre, un fil de téléphone, un cordon de rideau.
- Se redresse soudain, assise, comme un cobra prêt à frapper.
- Lorsque des hommes sont assis en sa présence, elle traverse la pièce et leur masse les épaules comme pour les soulager, sans avertissement ou explication et sans interrompre le flot de ses paroles.

Amorces

- Un adepte, interrogé, dit qu'il a reçu son couteau cérémoniel à tête d'ibis d'une femme égyptienne. Elle est apparue pour lui offrir et personne ne sait où elle se trouve à présent.
- Halima est impliquée indirectement dans l'enquête (connaissance d'un adepte, cliente d'un peintre dérangé, ou nouvelle propriétaire de la maison où les meurtres ont eu lieu). Aucun lien tangible ne peut être établi entre elle et l'affaire mais elle semble très bien informée.
- Quelque chose appartenant à Halima a été dérobée, et se faisant passer pour une égyptologue amateur, elle demande aux Investigateurs de le retrouver. Lors de l'enquête, l'usage réel de l'objet est révélé. Il s'agit d'un instrument de musique en os pour invoquer des entités à moitié scarabée, ressemblant à des humains recroquevillés avec des carapaces luisantes et d'étranges petites jambes. Ils suivent les ordres du porteur de l'instrument mais se retourneront contre lui au moindre signe de faiblesse.

Loretta Potts

Femme au foyer sinistre

Loretta se présente comme la parfaite maîtresse de maison. Le dîner est servi quand son mari rentre, et la maison est toujours impeccable.

cablement propre. Ils n'ont pas encore d'enfant, mais bien qu'elle approche de la trentaine, elle a tout son temps. Pour se distraire, elle est un membre actif du cercle de confection de couvre-lits, de l'association des propriétaires et de l'église du quartier. Bien qu'il n'y ait rien de vraiment étrange à son sujet, les gens ne l'apprécient guère. Elle est toujours un peu réservée et superficielle.

“Café ? Bien sûr ! Et voilà ! Du sucre, de la crème ? Quoi ? Ça a un drôle de goût ? Je suis sûre que c'est l'arôme de pin que tu sens ? Tu es fatigué ? Pourquoi ne fais-tu pas une petite sieste ?”

Réconfort 6, Artisanat 6, Négociation 5
Équilibre mental 3, Santé mentale 6, Santé 5

Trois caractéristiques

- Chante avec la radio, constamment allumée, juste assez fort pour gêner.
- Se lave compulsivement les mains toutes les heures.
- Demande sans cesse aux gens s'ils ont besoin d'aller aux toilettes, s'ils savent où elles se trouvent et s'ils désirent autre chose.

Amorces

- Oui, elle a bien vu la voiture qui s'est arrêtée dans l'allée des voisins la nuit dernière. Elle se souvient qu'il était vingt-deux heures douze et qu'ils sont restés une demi-heure. Ces gens de l'autre côté de la rue ne sont pas des gens biens : ils entrent et sortent à des heures indues et jouent une musique étrange. Beaucoup d'immigrants traînent aussi par ici, et vous savez, ils n'amènent que des ennuis. Ils ne sont pas comme nous, n'est-ce pas ?
- Loretta peut dire aux Investigateurs tout ce qui concerne M. Winthrop, l'homme qu'ils pourchassent. Il vit en bas de la rue, et elle lui a parlé plusieurs fois pour l'association des propriétaires. Il est étrange et sa pelouse est mal entretenue. Elle a essayé de rentrer chez lui une fois, lorsqu'il avait laissé le courrier s'empiler dans sa boîte aux lettres. Il était furieux. Elle est sûre que quelque chose cloche chez ce type.
- Cela fait des jours qu'elle n'a pas eu des nouvelles de son mari. Il est en voyage d'affaire à l'étranger. Elle ne pense jamais à demander où exactement. Bien sûr, les Investigateurs devraient rester pour prendre un café et de la tarte maison. « Ce bruit provenant de la cave, c'est juste la plomberie. Jerry dit toujours qu'il va réparer ça mais il oublie. Ces gémissements, c'est juste le chien du voisin ; il fait toujours un tel remue-ménage quand il sort ».

Benedict Deane

Pasteur dévoué

Pasteur d'une petite église, Benedict est loyal envers sa congrégation. Il connaît les détails intimes de la vie de chacun, et fait le nécessaire pour assurer leurs besoins personnels et spirituels. Beau et poli à l'excès, il a l'air amical, mais un peu guindé. Il respecte la tradition et préfère laisser les choses comme elles ont toujours été.

Encore célibataire et bien qu'il passe son temps libre avec sa vieille mère, il est l'objet de l'attention d'un certain nombre de femmes de la congrégation. Les prévenances romantiques mettent Benedict très mal à l'aise et il fait tout son possible pour y échapper. Mais il encourage toute personne désireuse de discuter théologie avec lui, même si elle ne partage pas ses opinions.

“Non, j'insiste pour que vous restiez pour la nuit. C'est la moindre des choses, vous venez de si loin. Je suis sûr que Mère sera ravie de vous rencontrer.”

Empathie 6, Réconfort 7, Histoire Orale 7, Théologie 9
Équilibre mental 6, Santé mentale 4, Santé 6

Trois caractéristiques

- Tripote sans cesse sa cravate qu'il n'arrive jamais à garder droite.
- Aime citer Shakespeare au sujet des femmes et de leur superficialité, surtout dans Hamlet “Fragilité, ton nom est femme”. “Dites-lui qu'elle a beau se mettre un pouce de fard, il faudra qu'elle en vienne à cette figure-là !”
- Fasciné par les voitures bien qu'il n'en possède pas, pose des questions sur un ton surexcité à tout conducteur : “Dites-moi, quel est le rôle de la magnéto d'allumage ? À combien on peut aller en descente ?”

Amorces

- Benedict intervient lorsque les Investigateurs interrogent plusieurs de ses paroissiens. Il demandera poliment mais fermement ce qu'ils veulent et pourquoi ils les dérangent. Il peut révéler quelque chose durant la discussion.
- Lorsque plusieurs membres de la paroisse disparaissent, Benedict est sûr qu'il y a une explication qui va au-delà des découvertes de la police. Si on lui demande, il a beaucoup d'informations, de théories, et de pistes à partager avec les Investigateurs.
- La mère de Benedict est sur le point de mourir de vieillesse. Bien qu'il prie la nuit, sa foi l'abandonne. Y a-t-il vraiment des preuves de la survivance de l'âme ? Dans son désespoir, il s'est tourné vers de vieux livres moisis qu'il conserve dans la cave de l'église. À présent, une vie impie habite sa mère et se révèle à la tombée de la nuit. Le jour, c'est une charmante et frêle vieille dame ; la nuit, elle lui ordonne de commettre des actes innombrables au nom de Mordiggian. Il faut payer un tribut perpétuel sinon les os de la vieille dame seront arrachés de l'intérieur.

ADEPTES

Kenneth Blackwell

Sorcier de Fraternité

Kenneth est étudiant en anthropologie. La promesse de pouvoirs inhumains et les sombres rituels évoqués dans certains de ses plus sombres manuscrits l'obsèdent en secret. Issu d'une famille riche, son père lui a cependant signalé qu'il n'aurait rien « avant qu'il ne fasse quelque chose de sa vie », ce que Kenneth trouve révoltant et qui ne lui convient pas du tout. Plutôt que de se plier aux exigences de son père, Kenneth cherche à obtenir le pouvoir plus rapidement. En apparence, c'est quelqu'un de charmant, poli et manifestement de bonne famille. Il faudrait beaucoup de perspicacité à un Investigateur pour remarquer à quel point le corps entier de Kenneth bout de frustration et de colère refoulée. Il n'y a que dans ses rituels privés qu'il peut exprimer la rage bestiale qu'il ressent vraiment.

« Thalassa, Thalassa. La mer, la mer. N'aimez-vous pas le son de ces mots ? Pour sûr, les grecs anciens savaient écrire... évocateur, non ? »

Anthropologie 6, Bagarre 5, Discrétion 4, Mythe de Cthulhu 2
Équilibre Mental 8, Santé Mentale 2, Santé 8

Trois caractéristiques

- Gratte sa coupe de cheveux BCBG ;
- Donne « par jeu » des coups de poing sur l'épaule des gens en signe de camaraderie ;
- Insulte subtilement tout en ayant l'air poli : « Vous avez du style, Monsieur. Ce n'est pas donné à tout le monde de porter un vieux costume comme s'il était neuf. C'est une chose que j'admire. »



Michael Pool

Larbin athlétique

Michael est le compagnon de chambre et le plus proche confident de Kenneth. Il est souvent obligé de faire le sale boulot pour le dernier projet en date de celui-ci. Bien qu'il ne partage pas ses obsessions, il ferait tout pour rester proche de son ami, et il en a trop vu pour faire marche arrière maintenant.

« On doit encore creuser. Si on le met là maintenant, un chien de clodo va le déterrer. Faut qu'il soit à au moins deux mètres. Oh, Seigneur. »

Histoire 5, Bagarre 7, Athlétisme 7
Équilibre Mental 2, Santé Mentale 2, Santé 10

Trois caractéristiques

- Mord ses phalanges.
- Fait tourner une batte de base-ball en l'air et la rattrape.
- Essuie la sueur de son visage avec sa manche.

Lilith Hawthorne

Sorcière protégée

Lilith vient d'une famille de « sorcières des montagnes », des personnes isolées qui habitent depuis des générations dans la même une cabane de rondins. Les gens comme il faut les évitent, et on ne les voit qu'une fois par semaine quand ils descendent en ville chercher des provisions. Tout le monde sait qu'ils ont des rapports avec les Grands Anciens, en haut de la montagne, là où les grandes pierres se dressent.

Lilith est la première de sa famille à aller vivre en ville. Bien qu'elle ait toujours un accent à couper au couteau, elle s'en sort très bien dans la société. Ses yeux sombres et sa beauté compensent son manque de sophistication. Plus d'un gentleman n'a pu résister à ses charmes, pour finir échoué sur la côte des semaines plus tard, un trou sur la gauche du torse déchiqueté. Pendant ce temps, Amelia, la mère de Lilith, déballe le dernier paquet détrempé qui arrive en adressant un large sourire à sa maligne de fille.

« Oh ! Si vous n'arrêtez pas de me faire boire, qui sait ce que je pourrais faire? »

Occultisme 8, Intimidation 6, Mêlée 4
Équilibre Mental 10, Santé Mentale 3, Santé 8

Trois Caractéristiques

- Regarde à travers ses longues mèches.
- Mange avec ses doigts et lèche la graisse avec délectation.
- Crache par terre (aussi discrètement que possible) chaque fois qu'elle entend une personne mentionner Dieu, Christ, Jésus ou tout autre terme religieux similaire.

Amélia Hawthorne

Sorcière sauvage de montagne

Amélia, la mère de Lilith, reste à la maison pour s'occuper du Vieux Grand-Pa qui est à présent cloué au lit. Ces drôles de verrues qui lui poussent comme des serpents se sont enroulées autour du cadre et des barreaux. Et à moins d'y aller à la hachette, il ne sortira pas du lit.

Amélia vit vraiment en marge de la société perpétuant une tradition de rituels dépravés. Sa fille a peut-être grandi et s'est installée à la grande ville, mais c'est toujours une Hawthorne, et elle sait répondre à l'appel de sa famille. La magie d'Amélia n'est pas faite de rituels sophistiqués. Pour elle, c'est poupées, herbes, talismans en peau de serpent et os de phalanges.

« En taillant cette petite branche, je prononce le nom de mon ennemi. En taillant la chair de ses os, je prononce le nom de mon ennemi. Qu'ainsi tombe la chair. Pèle et tombe. Pèle et tombe. »

Occultisme 6, Discrétion 8, Dissimulation 6, Mêlée 4, Armes à feu 6
Équilibre Mental 2, Santé Mentale 2, Santé 10

Trois caractéristiques

- Aiguise des couteaux sur une lanière de cuir tout en parlant aux visiteurs.
- Répond à un chant d'oiseau dans la cour par une imitation parfaite.
- Jette régulièrement un coup d'œil par-dessus son épaule; comme pour s'assurer que quelqu'un d'invisible est toujours là.

Miriam Weber

Veuve mourante

Veuve d'âge mûr, Miriam a récemment découvert qu'elle souffrait d'un cancer des intestins. Elle en veut au destin de s'acharner sur elle, et a juré de prolonger sa vie par n'importe quel moyen, même si cela signifie se rallier au charlatan du coin et à son cercle de disciples de pseudo-culte.

Miriam a toujours toute une collection de bouteilles remplies de liquides colorés dans son sac à main. Ce sont des placebos inutiles; c'est le chant rituel qui la guérit. Mais même cela ne la maintient pas en vie longtemps. Elle cherche donc à se faire accepter dans le Cercle Intérieur. Ils peuvent faire quelque chose qui la guérirait définitivement, du moins, c'est ce qu'ils disent. On lui a dit que c'était comme se débarrasser de sa peau, pour renaître...

« Je ne supporte pas les sceptiques. Vous avez votre point de vue et grand bien vous fasse. J'opterai pour ce qui me fait du bien. »

Empathie 5, Médecine 5
Santé 3

Trois caractéristiques

- Parle tranquillement et calmement de la mort.
- Prend de petites gorgées de sa collection de bouteilles.
- Porte tout le temps des lunettes noires et refuse de les enlever même à l'intérieur.

Ekon Luthuli

Adeptes Dévoués

Matelot d'Afrique du Nord, Ekon fréquente les ports à travers le monde. Comme il a quelques notions dans de nombreuses langues différentes, il peut trouver un point de chute et une source de travail illégal où que son bateau mouille. Il a également vu le pire de l'humanité dans les lointains ports qu'il a visités. Mais plutôt que de le repousser, la violence et le vice l'ont séduit au point qu'il les accepte pleinement.

À Paris, il a vu des femmes nues, énormes barbouillées de fromage se battre avec des rats, avec leurs mains et leurs dents et à Istanbul, des hommes s'aveugler eux-mêmes devant la statue de quelque chose ressemblant à un ogre avec une queue de poisson. À Hong-Kong, il a sucé la viande d'un orteil humain pendant qu'un harpiste jouait de la musique chrétienne rituelle. Tout cela ne lui suffit pas. Il brûle d'en savoir plus.

« La mer a de nombreuses langues. Si tu les laisses te caresser assez longtemps, elles murmureront dans tes rêves. »

Athlétisme 8, Bagarre 6, Mêlée 6, Langues 9
Santé 9

Trois caractéristiques

- Fume des cigarettes roulées à la main;
- Jure en Français
- Flirte effrontément, mais seulement avec des hommes jeunes.

Tuia Wolcott

Femme de Tribu avide de vengeance

Née dans une tribu de l'Amazonie profonde, Tuia a vécu avec son peuple jusqu'à l'âge de 16 ans, lorsqu'un anthropologiste blanc est venu étudier la tribu. Lors d'un échange de cadeaux, Tuia a épousé l'anthropologue, Earnest Wolcott. A son départ, elle l'a accompagné. À présent, loin de sa maison, sa vie en forêt lui manque. Elle a quitté son mari et s'est liée avec un nouveau groupe qui semble avide de connaître la religion secrète de son peuple.

« S'il vous plaît, prenez du ragoût. Il y en a suffisamment pour tout le monde. Ce que c'est ? De la cervelle de singe, bien sûr. Ha ! Je plaisante. Ce n'est que du bœuf. Oh, Monsieur, vous devriez voir votre tête. »

Athlétisme 5, Mythe de Cthulhu 2

Trois Caractéristiques

- N'est que rarement expressive, et parle d'un ton plat et monotone.
- Ridiculise ceux qui essaient de la traiter avec condescendance, en jouant le rôle du « bon sauvage ».
- Marche pieds nus dans la rue sans se soucier du verre brisé ou de la saleté.

Nancy Wright

Femme au foyer qui s'ennuie

Mariée à Gabriel Wright un officier de police de carrière, l'ambition de Nancy pour son mari a été balayée par ses buts simples et désintéressés : des choses insignifiantes comme l'équité, la justice et des rues sûres la nuit. Sa vision "boy scout" et pesante de la vie la rend furieuse, et elle a pris son avenir en main. Si Gabe ne lui offre pas ce qu'il y a de mieux au monde alors elle le prendra aussi bien elle-même.

Elle a essayé de s'amuser avec des « gentlemen en visite » la journée dans le dos de son mari, mais l'argent n'est pas suffisant et le frisson disparaît rapidement. A présent, elle est déterminée à nouer des relations avec des personnes véritablement influentes; des gangsters, peut-être, ou des contrebandiers si elle peut en trouver. Elle s'ennuie, elle est ambitieuse, et elle est intelligente – une dangereuse combinaison.

« Tu vas parler toute la journée, chéri, ou on va le faire ? Ouais, je suis sérieuse. Là. Juste là, sur la table de la cuisine. Juste sur son foutu journal du matin. »

Bureaucratie 8, Empathie 6, Flatterie 8

Trois caractéristiques

- Vérifie constamment son maquillage;
- Tortille son orteil dans la poussière comme une écolière timide quand elle parle à des hommes qui lui plaisent;
- Propose de montrer son « truc » : toucher son nez avec sa langue.

VOYOUS ET HOMMES DE MAIN

Estevan Rodriguez

Homme de main désespéré

Travailleur immigré durement touché par la Dépression, Estevan a trouvé du travail auprès d'un obscur employeur. Ça paie bien du moment qu'il ne pose pas trop de questions. Il a dû faire des choses dont il n'est pas fier, mais il doit prendre soin de sa famille.

« J'amène la voiture. Tu prends la pelle. Et écoute. C'est jamais arrivé, d'ac' ? Jamais. »

Conduite 6, Mécanique 8, Bagarre 6
Équilibre Mental 4, Santé Mentale 8, Santé 8

Trois caractéristiques

- Regarde le sol et marmonne quand une figure d'autorité s'adresse à lui;
- Murmure des prières tout bas;
- S'essuie les mains sur son bleu de travail même lorsqu'elles sont propres.

Anthony 'Bullet Proof' O'Reilly

Voyou Indestructible

Quand on vient, comme Anthony, d'une importante famille catholique irlandaise du célèbre quartier « Irish Channel » de la Nouvelle Orléans, on s'est battu pour avoir tout ce qu'on a eu. Grandir

dans la pauvreté permet de justifier facilement la petite criminalité qui conduit au grand banditisme. C'est ce qui a mené Anthony à commettre son premier meurtre : tabasser à mort un homme devant ses amis.

Anthony est aussi devenu grand; ses copines l'appellent « le Boeuf », et son employeur préféré l'appelle « Finn MacCool » en hommage au légendaire géant irlandais. Son surnom lui a été donné suite à une fusillade durant laquelle il reçut seize balles. Il s'en est tiré miraculeusement. L'une des balles lui a fracassé la mâchoire, qui s'est mal ressoudée. Il bave un peu et ne parle pas très clairement, ce qui fait que les gens pensent souvent qu'il est ivre, une erreur qu'il utilise à son avantage. À présent il gagne son pain en tant qu'homme de main à embaucher.

« Tu m'cognes, là, Shonny, ou t'essaies juste de m'chatouiller l' menton ? »

Conduite 4, Bagarre 6, Intimidation 6, Armes à Feu 8, Athlétisme 6
Santé 12

Trois caractéristiques

- A des problèmes pour prononcer les sifflantes (les sons en « s ») à cause de sa mâchoire défoncée, et postillonne sur ses interlocuteurs;
- Lisse consciencieusement ses cheveux sur la partie chauve de son crâne;
- Ne sourit que d'un côté

Thomas O'Reilly

Entrepreneur criminel

Thomas, le frère cadet d'Anthony, a toujours été le plus malin de la famille, mais pour une raison ou pour une autre cela s'est traduit par les plus gros ennuis. Jamais satisfait de travailler en bas de l'échelle, il a toujours des combines pour gagner de l'influence.

Utilisant son frère comme gros bras, il a réussi à terrifier les gens du coin mais ne nage pas encore avec les gros poissons. Cependant, il a récemment rencontré un groupe qui semble pouvoir lui offrir cela. De drôles de gus, mais par Dieu, ils ont le grisbi pour sûr.

« C'est clair que j'aimerais savoir ce qui te fait marrer. Moi, j'suis pas d'humeur jouasse. Si je pensais que tu manques de respect à ma famille, je te ferais descendre sur place. »

Occultisme 2, Bagarre 4, Négociation 8, Athlétisme 5
Santé 6

Trois caractéristiques

- Coupe ses ongles avec un couteau de poche.
- Sourit tout le temps, en particulier lorsqu'il menace les gens avec violence.
- Met son bras autour de l'épaule des gens, leur tapote le dos et leur parle doucement sur le ton de la confiance.

Penny Potter

Petite amie de gangster

Attirée par la promesse de l'argent et du prestige, Penny a déménagé de sa petite ville de campagne pour la grande ville. Son astuce et ses charmes pour seuls atouts, elle est passée de la vie dans la rue à la vie de luxe grâce à une flopée de petits amis influents qui ont les moyens de l'entretenir. Jusqu'à présent, Penny n'a pas été confrontée à la pleine et horrible réalité de la vie de gang. Elle vit toujours dans un rêve rempli de vison argenté et de perles. Elle a entendu parler de passages à tabac et de fusillades mais cette réalité ne l'a pas encore atteinte; elle n'a même jamais vu de cadavre. Il est possible qu'elle change d'avis une fois

confrontée à la réalité de la vie de gangster. Ce n'est pas une mauvaise femme, elle est juste très superficielle.

« Tu ferais bien de pas traîner dans les parages quand mon copain reviendra! »

Flatterie 7, Armes à feu 4
Santé 4

Trois caractéristiques

- Fume une cigarette dans un long porte-cigarette en ambre.
- Prend des lampées de gin pur d'une flasque à sa ceinture.
- Demande aux gens leur signe zodiacal et s'en sert pour parler d'astrologie avec enthousiasme.

Ruth Peasecod

Garçon manqué

Grandir sans mère avec quatre frères n'a pas été facile, et Ruth peut le prouver avec ses cicatrices. Elle n'a jamais eu beaucoup d'argent, et a fait beaucoup de sales boulots pour s'en sortir. Elle a même pensé à la prostitution. Mais les mecs ne sont pas prêts à payer rubis sur l'ongle pour une fille aux cheveux de paille, couverte de tâches de rousseur, qui pourrait facilement passer pour un garçon si elle en portait les vêtements. Elle a rencontré Penny Potter peu après son arrivée en ville, et depuis, elle a fait de son mieux pour veiller sur elle.

En secret, Ruth meurt d'envie que Penny remarque son existence. Elle a le béguin pour cette fille mais elle mourra plutôt que de l'admettre.

« Tu crois que parce que je suis une fille, je peux pas éclater ta cervelle de débile ? Je te laisse jusqu'à cinq pour y réfléchir. »

Trois caractéristiques

- Mâche du tabac et chique.
- Remonte ses manches.
- Arrive derrière les hommes qui lui plaisent et leur frotte la tête de son poing.

Udo Shultz

Tueur sans remords

L'anglais d'Udo est encore hésitant ; c'est un immigrant allemand, qui travaille dans l'arrière-boutique d'un boucher. Un scandale a failli avoir lieu là-dedans (des idioties répugnantes à propos de relations incorrectes avec les animaux de l'abattoir, ce que personne n'a jamais pu prouver), mais c'est du passé. Il se rappelle toujours comment il a failli se faire prendre, à moitié nu et couvert de sang comme le guerrier Nordique primitif qu'il rêve d'être en secret.

Udo est obsédé par son ego hypertrophié. Il se voit comme un vrai Allemand, héritier des capacités de domination mondiale de ses ancêtres et autorisé à prendre ce qu'il veut des faibles. Sa détermination à tuer sans restriction ni compassion lui a valu une place dans la société criminelle accomplissant des missions que personne n'a les tripes de faire.

En réalité, Udo est un marginal, maigre comme un lévrier aux dents irrégulières. Dans son délire il est le fils du "Fatherland", la terre de ses ancêtres ; ses mains fument du sang de ses ennemis et il assouvit ses pulsions où et quand il veut.

« Tu t'es bien battu, Américain. Je prendrai ta peau et la porterai avec honneur. »

Armes à feu 4, Mêlée 5, Bagarre 6, Intimidation 8, Athlétisme 8
Santé 6

Trois caractéristiques

- Mâche de petits morceaux de steak cru (les gens pensent que ce sont des boules de gomme).
- Serre les poings lorsqu'il parle aux gens.
- Marmonne en allemand lorsqu'il pense que personne ne l'écoute.

Liz Crane**Clocharde Malveillante**

Travailleuse itinérante ou clocharde, Liz n'a jamais eu de domicile fixe. Contrairement à la plupart des clochards, elle n'a jamais eu de scrupules à s'engager dans des activités criminelles quelle que soit la ville où elle passait. Elle a appris pas mal de trucs étranges au cours des années et les utilise sans discernement.

Elle connaît également un ou deux secrets, des légendes urbaines de clochards qu'on murmure au coin du feu. Elle sait tout du garçon qui a pris sa guitare pour aller à la croisée des chemins rencontrer "Old Scratch", le Diable. Elle peut vous parler de l'Homme du Chemin de Fer, avec des marteaux à la place des mains et de la vapeur pour souffler, qui se cache dans les tunnels attendant que des enfants ou des clochards viennent les explorer. Et elle a vu de ses yeux le Loup-Garou, là-bas, en Louisiane. Il ne lui a pourtant pas fait de mal car le Diable reconnaît les siens.

« Retire tes sales pattes de moi, avant qu'j'te taillade, mec ! »

Bagarre 4, Mécanique 4, Intimidation 5, Mythe de Cthulhu 1

Trois caractéristiques

- Se gratte sans la moindre gêne devant les gens.
- Répète d'une voix chantante ce qu'on vient de lui dire.
- Sourit en montrant ses gencives.

Ricky « Le Bouc » Kazanowski**Docker contrebandier**

Docker comme son père avant lui, Ricky le Bouc est largement impliqué dans le trafic illégal de biens dans tout le port. Membre de confiance du gang, Ricky est celui qui maintient les nouveaux dans le rang. Tout le monde veut sa part d'action, mais tout le monde n'a pas les tripes ou la jugeote pour rester dans le rang. « Tu la fermes et tu fais ce qu'on t'a dit, t'auras ce qu'on t'a promis ». S'il y a bien une chose que Ricky déteste, c'est une balance. « Vendre tes propres frères, qui ont veillé sur toi, qui t'ont couvert, qui t'ont aidé dans les moments difficiles, y a rien de pire, rien de plus bas. » Tout le monde sait ce que Ricky fait à ces gens-là. Il appelle ça « faire pencher la balance ». Il s'assure qu'il ne reste rien du visage, juste pour rendre l'identification difficile.

« T'as chanté, p'tit oiseau ? T'as chanté ta jolie p'tite chanson ? T'as pensé que Ricky l'entendrait pas ? Tenez-le, les gars. C'est l'heure de faire pencher la balance. »

Armes à feu 6, Bagarre 8, Intimidation 6, Pilotage 4, Athlétisme 6
Santé 8

Trois caractéristiques

- A un rire haut-perché, comme le bêlement d'une chèvre.
- Garde les mains dans ses poches.
- Appelle tous les hommes plus âgés « Papa » et les plus jeunes « Mon pote ».

LES AUTORITÉS**Officier Wright****Bon Flic**

Simple flic de terrain, Wright arpente les mêmes rues depuis vingt ans. Il connaît tous les habitants du quartier et sait presque tout ce qui s'y passe. Les gens l'aiment bien, en grande partie à cause de son habitude à ne pas relever les « crimes sans victime » qui arrivent parfois durant sa ronde ; et aussi parce que son mariage solide comme un roc de vingt-et-un ans avec sa femme Nancy est un exemple pour tout le monde. Il est moins indulgent envers les étrangers qui viennent dans le quartier et poursuit les gens suspects.

Depuis qu'un voyou lui a enfoncé un couteau de cuisine dans le ventre, Wright est en proie à des cauchemars. Dernièrement, ils ont empiré. Nancy est son principal soutien (comme dans beaucoup de choses) ; elle est toujours là pour tenir les démons à distance. Il ne sait pas ce qu'il deviendrait s'il venait à la perdre, et parfois cette seule pensée l'empêche de dormir.

« Okay, gamin, je te crois. Tu n'as pas d'alcool là-dedans. Et la prochaine fois que je t'arrête, tu ferais bien de ne pas en avoir. Est-ce qu'on se comprend ? »

Armes à feu 3, Bagarre 4, Réconfort 4, Histoire Orale 6
Santé 6

Trois caractéristiques

- Mange ses sandwiches au corned beef tout en parlant aux gens.
- Siffle *I'll Take You Home Again, Kathleen* en faisant sa ronde.
- Rougit en présence de jolies femmes.

Ed McDermott**Rédacteur en chef dur à cuire**

Ed McDermott est le rédacteur d'un des plus grands et des plus influents journaux de la ville. Il a gravi les échelons, de livreur jusqu'à sa position actuelle, et il n'a pas honte de le faire savoir. Il mène son empire d'une main de fer. Il veut de bonnes histoires fiables, qui racontent aux gens ce qu'ils veulent entendre. Il ne soutient pas les scandales, la rumeur ou la controverse. Ça n'a rien à voir avec des faits, mais avec des gros titres.

« Joe Shmoe ne veut pas qu'on lui dise qu'il a tort. Joe Shmoe veut qu'on lui dise qu'il a raison, et qu'il est Américain, et qu'il a raison parce qu'il est Américain. Et on doit continuer à dire à tous les Joe Shmoe à quel point ils ont raison, sinon on peut dire au revoir à notre business. »

Empathie 7, Bibliothèque 4, Intimidation 6, Histoire Orale 6
Santé 5

Trois caractéristiques

- Siffle de plaisir à travers ses dents après avoir bu son café.
- Offre des cigares à toutes les personnes présentes, mais n'en fume pas.
- Pose des questions aux gens et y répond lui-même : « Vous voulez vous asseoir ? Bien sûr, vous voulez vous asseoir. Vous aimez votre café avec de la crème et du sucre ? Non, c'est pas votre genre. »

Père Paul McCrea

Curé grincheux

Prêtre catholique de la paroisse de la ville, le Père McCrea a vu son lot de pauvreté et de désespoir, mais ne s'est pas laissé abattre pour autant. Il conserve malgré tout un insouciant goût de vivre et un sens de l'humour acéré sous des dehors un peu rudes.

Travaillant sans relâche pour les pauvres de sa paroisse, il s'est attiré la critique des plus riches membres de son église, qui pensent qu'un prêtre plus jeune et moins zélé correspondrait mieux à sa position.

« Vous voulez jeter un oeil à la bibliothèque, maintenant ? Et bien moi, je veux avoir à nouveau vingt ans, mais ça ne risque pas d'arriver. »

Réconfort 6, Empathie 8, Théologie 6

Trois caractéristiques

- Dit des choses très grossières aux gens plus jeunes que lui, sur un ton calme et patient
- Flirte avec les jeunes femmes sachant parfaitement que ça n'ira pas plus loin
- Toise les gens d'un oeil d'acier puis leur fait un clin d'oeil.

Ernest Wolcott

Anthropologue réputé

Anthropologue expérimenté et universitaire, Ernest a mené des recherches sur le terrain dans certaines des régions les plus inaccessibles du monde. Sa femme, Tuia, est originaire d'une tribu d'Amazonie avec qui il a conduit sa première recherche.

Fasciné depuis l'adolescence par les religions et les coutumes des tribus éloignées, il possède une collection d'artefacts du monde entier et une connaissance exhaustive des cultes mineurs. Il se spécialise dans la recherche sur les mythes de la Création, comparant les différents mythes de l'origine du monde dans l'espoir de trouver un jour un « mythe originel » commun duquel découleraient tous les autres.

« Ca ? C'est taillé, comme tu peux le voir, dans un tibia humain. C'est une sorte de trompette. On doit souffler dedans. Non, arrête, s'il te plaît ! C'est censé invoquer le Dévoreur d'Entrailles, et on ne voudrait pas de ça dans notre salon, n'est-ce pas, chérie ? Ha ha ha ha. Ha. »

Anthropologie 8, Connaissance de la Nature 5, Occultisme 3, Mythe de Cthulhu 1

Trois caractéristiques

- Parle de manière enthousiaste de sa collection.
- Gesticule et agite ses mains.
- Rit de manière étrange, superficielle et sans humour.

CIToyENS

Mary O'Reilly

Voisine fouineuse

La commère du quartier, Mary O'Reilly, en sait plus sur la famille des voisins que sur ses propres petits-enfants capricieux dont elle est folle. On peut souvent la voir, en train d'espionner à travers ses rideaux,

ou au coin de la rue à papoter avec qui veut bien s'arrêter pour lui parler. C'est la présidente non élue du *kafeeklatsch* du quartier (réunions pour prendre un café et papoter).

Bien que les rumeurs qu'elle se fait un plaisir de colporter soient souvent malveillantes (« ce n'est pas un *mauvais mal de dos* que Sukie Jones est allée se faire soigner, oh non, c'était un petit visiteur indésirable, si vous voyez ce que je veux dire »), c'est un rouage indispensable à la machine banlieusarde s'assurant que tout le monde finit par savoir tout ce qui vaut la peine d'être su.

« Ce James McKinnery, je ne vous avais pas dit que c'était un *mauvais bougre* ? Et bien, vous ne devinez jamais ce qu'il faisait quand ils l'ont pris. C'était là-haut, sur Crox Hill. Avec un livre et une poule noire. Avec juste ses *chaussettes* sur lui, vous vous rendez compte. »

Histoire Orale 8, Flatterie 5, Empathie 9
Santé 4

Trois caractéristiques

- Fond littéralement en présence de petits enfants.
- Se tamponne les lèvres d'un mouchoir.
- Fait brûler en permanence une rangée de cierges devant une petite armée de statues de saints.

Wei Ling McDermott

Femme du monde superstitieuse

Femme du rédacteur du journal le plus influent de la ville, Wei Ling devrait être le centre de la scène sociale de la ville. Ses origines philippines affectent cependant sa popularité de manière significative. Au début, elle a trouvé cela frustrant; au bout de sept ans, elle s'y est habituée.

Croyant dur comme fer au surnaturel, Wei Ling se rend en secret à des séances et des réunions théosophistes. Elle est convaincue d'avoir des capacités psychiques inexploitées, et plus d'une fois, elle a ressenti le poids d'un « grand destin » sur ses épaules. Tout ceci vient en grande partie des absurdités qu'elle boit comme du petit lait durant les séances, au cours desquelles des médiums égocentriques sont trop heureux de lui dire que son destin est glorieux. Cependant, son destin pourrait être plus terre-à-terre... Celui d'une victime, plutôt que d'une héroïne.

« Je savais que vous étiez réceptif aux vibrations. Vous êtes comme moi. Nos semblables peuvent toujours se reconnaître. Comme deux lumières dans une pièce noire. »

Occultisme 4, Flatterie 6
Santé 4

Trois caractéristiques

- S'arrête parfois en pleine conversation pour demander aux gens s'ils ne sentent pas une présence.
- Fume des cigares minuscules.
- Parle à ses deux chats comme à des bébés.

Clarence Brown

Boxeur Amateur

Boxeur du circuit amateur local, Clarence est un athlète puissant, bien qu'il commence à accepter qu'il ne réussira jamais vraiment. Toujours à la recherche d'argent pour soutenir sa vieille grand-mère, il travaille en freelance comme videur ou garde du corps tant que cela reste correct et légal. À cause de sa scrupuleuse honnêteté, il a refusé beaucoup de jobs de personnes peu recommandables. Clarence commence aussi à se



faire des ennemis avec son approche chevaleresque. On lui a récemment proposé de se coucher pour de l'argent et il a décliné l'offre. D'ailleurs on commencé à raconter qu'il est le genre à attirer les ennuis. Ses poings ne l'aideront pas beaucoup quand on lui mettra une balle dans la tête.

« Vous feriez bien de partir, maintenant, M'dame. Je ne veux pas d'ennuis. »

Bagarre 10, Athlétisme 8
Santé 12

Trois caractéristiques

- Parle doucement, se retenant de se mettre en colère.
- Appelle les gens « Monsieur » ou « M'dame ».
- Lorsqu'il est nerveux, il égrène un rosaire dans sa poche

Lucy Brown

Mécanicien junior

Lucy, la sœur de Clarence, est une sorte de garçon manqué. Précoce et énergique, les moteurs et les installations électriques la fascinent particulièrement. À treize ans, elle est meilleur mécanicien que la plupart des professionnels grâce à une pleine compréhension scientifique des principes qui régissent les machines sur lesquelles elle travaille. Elle saute sur la moindre occasion pour travailler sur une nouvelle, et n'importe quelle voiture garée dans sa rue fera l'affaire.

« C'est bien une Jaguar de 28 ? Ca vous dérange si je jette un œil ? »

Mécanique 7, Électricité 5

Trois caractéristiques

- Fixe les gens avec de grands yeux innocents.
- Fait constamment des bulles avec son chewing-gum.
- Invente ses propres jurons pour ne pas avoir à utiliser ceux qui existent.

Sœur Elizabeth Jones

Nonne Frustrée

Orpheline, Sœur Elizabeth, a vécu et travaillé avec l'Eglise dès son plus jeune âge. Elle connaît le Père McCrea depuis toujours et il la traite comme sa fille.

Elle travaille avec les sans-abris et les pauvres de la paroisse, passant la majorité de son temps avec les hordes d'enfants livrés à eux-mêmes dans la ville. Bien qu'elle semble être la sœur obéissant type, une part d'elle-même longtemps refoulée a commencé à désirer vivre en-dehors des carcans de l'église. Elle s'est même surprise à vouloir gifler un de ces sales gosses dégoûtants. Elle est horrifiée par ces pensées peu charitables, et elle prend bien soin de toutes les rapporter dans le confessionnal même si elles sont de plus en plus fréquentes.

« Paris a l'air merveilleux! J'ai entendu dire qu'ils... que la cathédrale est très belle. »

Réconfort 8, Théologie 6, Histoire Orale 6

Trois caractéristiques

- Siffle faux.
- Utilise une vieille bicyclette dans les rues de la ville.
- Sanglote amèrement sur elle-même quand elle pense que personne ne la regarde.

COLLÈGUES

Dae-Ho Lee

Antiquaire

Immigrant coréen, Lee a réussi à monter un commerce d'antiquités. La Dépression a obligé de nombreuses familles à vendre des biens précieux, et Lee repère la qualité d'un coup d'œil. D'un calme constant et sans jamais perdre son sang-froid, il doit faire face à des revendeurs en colère et amers tous les jours. Il garde un fusil à portée de main pour persuader un client récalcitrant de partir. Lee est un homme d'affaire aux motivations pures. Il offre des prix honnêtes pour ce qu'il achète mais ne vendra jamais quelque chose en dessous de sa valeur.

« Eibon ? Oui, j'en ai une copie. J'ai peur qu'elle ne soit pas donnée, monsieur. Et non, je ne descendrai pas plus bas. Non, même pas pour du liquide. Oui, j'apprécie, mais les temps sont durs pour nous tous. Je vois. Bonne journée à vous. »

Négociation 9, Empathie 6
Santé 5

Trois caractéristiques

- Garde un stylo derrière l'oreille
- S'habille toujours impeccablement, sans un cheveu de travers.
- Bien qu'il braille parfois sur sa fille, ne s'autorise jamais à se mettre en colère contre un client.

Amy Lee

Vendeuse d'antiquités

Grandir dans un magasin d'antiquités a instillé en Amy un amour profond des vieilles choses. Travaillant pour son père depuis le plus jeune âge, elle a toujours aimé fouiller dans la réserve et découvrir des petits morceaux d'histoire vivante. Pour Amy, le magasin est plus une passion qu'un commerce. Elle préférera voir une pièce partir dans une bonne maison plutôt qu'avec celui qui en proposera le plus gros prix.

« Père veut vendre cela à un collectionneur, mais je sais que vous l'apprécieriez bien plus. Ne dites pas où vous l'avez eu. »

Histoire 8, Histoire de l'Art 6, Archéologie 4
Santé 5

Trois Caractéristiques

- Ramène ses cheveux derrière l'oreille.
- Porte toujours un livre.
- Parle aux objets dans le magasin, tient des conversations avec eux en faisant les réponses.

Tom Harper

Reporter contrarié

Reporter junior pour l'un des plus grands journaux de la ville, le journalisme sérieux qu'ambitionne Tom est constamment perturbé par les expositions félines, les bals de débutantes et les mariages qu'on lui ordonne de couvrir. Cette frustration le rend avide de porter une oreille attentive à quelque étrange histoire. Il se peut que ce soit juste un pétard mouillé, mais cela peut aussi lancer sa carrière.

Parfois, Tom a vent d'histoires trop farfelues pour les imprimer dans un journal sérieux: des histoires de lumière flottant au-dessus de collines désolées, de fantômes hantant les sous-sols de Salem, d'alligators à trois têtes repêchés dans le bayou. C'est l'homme parfait à interroger au sujet de ces coupures de journaux qui peuvent se révéler être des pistes inattendues.

« Des chiens domestiques qui disparaissent à Hayville ? Dites, ça me rappelle quelque chose qui s'est produit il ya deux ans, je crois que c'était à Boston... »

Empathie 6, Déguisement 4, Bureaucratie 6
Santé 5

Trois caractéristiques

- Avale des lampées d'eau tout en parlant.
- Hoche énergiquement la tête et fait des bruits d'encouragement quand les gens lui parlent.
- Prend beaucoup de notes.

Anna Kazanowski

Pilote à louer

Echappant à une vie passée à cuire de la choucroute pour son père et son frère, Anna s'en alla avec un cirque volant, d'abord en tant que cuisinière, puis en tant que mécanicienne lorsqu'elle apprit à voler. Maintenant Anna a enfin son propre avion. C'est un vieux coucou et le cirque s'est depuis longtemps dispersé, mais c'est encore sa passion. Elle gagne de l'argent comme courrier privé ou en révisant les avions de pilotes plus aisés, pour conserver son propre appareil en état de voler.

« Cette vieille Jenny est entièrement refaite de pièces détachées diverses, mais elle vole. Vous voulez aller où ? »

Pilotage 8, Mécanique 6

Trois caractéristiques

- Frotte son front de sa manche.
- Porte des bleus de travail.
- Bute sur les mots quand elle s'adresse aux hommes.

Docteur Montgomery

Docteur discret

En travaillant dans un hôpital de ville, le docteur Sara Montgomery a eu sa part de pauvreté, de crime et de désespoir. Elle met un point d'honneur à ne pas poser de questions personnelles aux patients qui passent ses portes. Elle désire savoir comment vous avez été attaqué, avec quoi, si vous aviez bu, et combien vous voyez de ses doigts ; elle ne s'occupe pas du coupable, de son motif ou si vous comptez vous venger.

La rumeur a couru que dans la majorité des cas, elle soignait une blessure sans en référer à la police. Personne n'est sûr de l'étendue de sa tolérance, mais il est clair que vous ne la mettez pas au défi. Le docteur Montgomery est un atout pour tous. Si vous ne lui donnez pas d'autre choix que d'aller voir la police alors des gens auront deux mots à vous dire.

« Vous avez perdu beaucoup de sang. À présent, tenez vous tranquille et laissez-moi travailler. »

Médecine 7, Réconfort 6
Santé 6

Trois caractéristiques

- A toujours l'air occupé sans en être troublée.
- Pose des questions directes tout en regardant les gens dans les yeux.
- Fume sans cesse, et envoie des employés lui en chercher des paquets neufs une à deux fois par jour.

Karl Grossman

Physicien Enthousiaste

Allemand, fuyant l'antisémitisme grandissant de son pays, Karl a émigré aux États-Unis avec sa famille. Physicien de formation, il trouve que sa nationalité pose des difficultés pour trouver un travail fixe dans son domaine. Il aimerait avoir la possibilité de travailler sur un problème vraiment stimulant. Pour l'heure, il doit se contenter de postes temporaires de conférencier avec une correspondance régulière avec ses pairs universitaires dans d'autres villes. Bien qu'éloigné des laboratoires, il est encore désireux de faire partager sa sagacité.

« Oui, c'est un champ magnétique léger, mais la forme n'est pas celle que l'on devrait trouver. *Unheimlich* (étrange), vraiment. Vous avez un crayon ? »

Physique 10, Chimie 8

Trois caractéristiques

- S'incline gravement en rencontrant de nouvelles connaissances.
- Invite les gens à déguster avec lui d'énormes tranches poissonneuses de gâteau et des viennoiseries.
- Suçote une branche de ses lunettes quand il est plongé dans ses pensées.

CTHULHU

Accompagnant l'écran de Cthulhu, voici un livret de référence pour le Gardien incluant indices, équipement, informations historiques, et Bénéfices spéciaux pour les Compétences et Professions.

Prêts à utiliser dans vos parties ou campagnes, 50 PNJ sont également disponibles, allant de l'adepte suave ou déjanté au scientifique fou, en passant par le flic ripou et la femme au foyer à qui il vaut mieux refuser un café.

*la, la ! Cthulhu ftaghn !
Ph'nglui mglw'nafh
Cthulhu R'lyeh wgah'nagl ftaghn*



GUMSHOE



9 782914 832526

ISBN : 2-914892-52-7

Prix de vente : 19,90€